

INSTRUCTION MANUAL

MARIO LEMIEUX HOCKEY™

SEGA

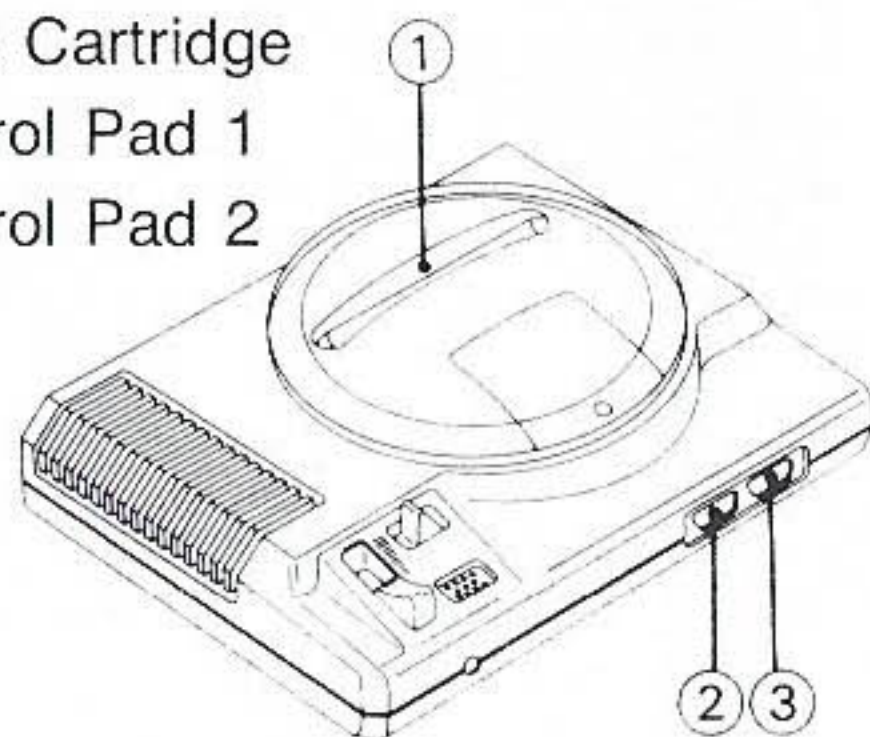
Starting Up

1. Set up your Sega Mega Drive/Genesis System as described in its instruction manual. Plug in Control Pad 1. For two-player games, plug in Control Pad 2 also.
2. Make sure the power switch is OFF. Then insert the Sega cartridge into the console.
3. Turn the power switch ON. In a few moments, the Title screen appears.
4. If the Title screen doesn't appear, turn the power switch OFF. Make sure your system is set up correctly and the cartridge is properly inserted. Then turn the power switch ON again.

Important: Always make sure that the Console is turned OFF when inserting or removing your Mega Drive/Genesis Cartridge.

Note: This game is for one or two players.

- ① Sega Cartridge
- ② Control Pad 1
- ③ Control Pad 2



Vorbereitung

1. Schließen Sie Ihr Sega Mega Drive/Genesis-Gerät wie in der Anleitung beschrieben an. Schließen Sie dann das Steuerpult 1 an. Wenn zwei Personen an dem Spiel teilnehmen, schließen Sie auch Steuerpult 2 an.
2. Vergewissern Sie sich, daß der Netzschalter auf OFF gestellt ist, und schieben Sie die Spielkassette in das Gerät ein.
3. Schalten Sie das Gerät ein. Netzschalter auf ON. Kurz darauf erscheint automatisch der Titelschirm.
4. Falls der Titelschirm nicht erscheint, schalten Sie das Gerät wieder aus. Netzschalter auf OFF. Überprüfen Sie die Anschlüsse, und ob die Spielkassette korrekt eingeschoben ist. Stellen Sie dann den Netzschalter wieder auf ON.

Wichtig: Den Netzschalter vor dem Einschieben oder Herausnehmen einer Spielkassette stets auf OFF stellen.

Hinweis: Dieses Spiel kann von einer oder zwei Personen gespielt werden.

- ① Sega-Spielkassette
- ② Steuerpult 1
- ③ Steuerpult 2

Mise en route

1. Installez votre Sega Mega Drive/Genesis System de la manière décrite dans ce mode d'emploi. Branchez le bloc de commande 1. Pour jouer à deux, branchez le bloc de commande 2 aussi.
2. Assurez-vous que l'interrupteur d'alimentation est sur OFF. Ensuite, introduisez la cartouche Sega dans la console.
3. Mettez l'interrupteur d'alimentation sur ON. Peu après, l'écran de titre apparaît.
4. Si l'écran de titre n'apparaît pas, mettez l'interrupteur sur OFF. Vérifiez que le système est installé correctement et que la cartouche est bien insérée. Remettez l'interrupteur sur ON.

Important: Assurez-vous toujours que l'interrupteur d'alimentation est sur OFF avant d'insérer ou de retirer la cartouche.

Remarque: Ce jeu est pour un ou deux joueurs.

- ① Cartouche Sega
- ② Bloc de commande 1
- ③ Bloc de commande 2

Inicio

1. Prepare su sistema Sega Mega Drive/Genesis como se describe en su manual de instrucciones. Enchufe el controlador 1. Para juegos de dos jugadores, conecte también el controlador 2.
2. Asegúrese de que el interruptor de alimentación está en la posición OFF. Inserte entonces el cartucho Sega en la consola.
3. Ponga el interruptor de alimentación en ON. Después de un momento, aparecerá la pantalla del título.
4. Si no aparece la pantalla del título, ponga el OFF el interruptor de alimentación. Asegúrese de que el cartucho esté correctamente insertado. Entonces, vuelva a poner en ON el interruptor de alimentación.

Importante: Asegúrese siempre de que el interruptor de alimentación esté en OFF antes de insertar o de sacar el cartucho.

Nota: Este juego es para uno o dos jugadores.

- ① Cartucho Sega
- ② Controlador 1
- ③ Controlador 2

Preparativi

1. Montate il vostro sistema Sega Mega Drive/Genesis come descritto in questo manuale di istruzioni. Collegare la pulsantiera di controllo 1. Per giochi di due giocatori, collegare anche la pulsantiera di controllo 2.
2. Assicurarsi che l'alimentazione sia disattivata (OFF). Quindi inserire la cartuccia Sega nella console.
3. Attivare l'alimentazione (ON). In breve tempo apparirà lo schermo del titolo.
4. Se lo schermo del titolo non appare, spegnere l'apparecchio (OFF). Accertarsi che il sistema sia montato correttamente e che la cartuccia sia inserita nel modo appropriato. Quindi attivare di nuovo l'alimentazione (ON).

Importante: Assicuratevi sempre che l'apparecchio sia spento (OFF) prima di inserire la cartuccia Sega o quando la si toglie.

Nota: Questo gioco è per uno o due giocatori.

- ① Cartuccia Sega
- ② Pulsantiera di controllo 1
- ③ Pulsantiera di controllo 2

Förberedelser för spelstart

1. Utför anslutningarna enligt anvisningarna i bruksanvisningen för Segas speldator Mega Drive/Genesis. Anslut styrplatta 1. Anslut också en kontakt till styrplatta 2 om du vill spela ett spel för två spelare.
2. Kontrollera att strömbrytaren står i frånslaget läge. Sätt därefter i Segas spelkassett i speldatorn.
3. Slå till strömbrytaren. Efter några sekunder visas rubriksenen på bildskärmen.
4. Slå ifrån strömbrytaren om rubriksenen inte visas på bildskärmen. Kontrollera anslutningarna och att kassetten har satts i på korrekt sätt. Slå till strömbrytaren igen.

Viktigt! Kontrollera alltid att strömbrytaren har slagits ifrån innan spelkassetten sätts i/tas ut ur speldatorn.

OBS! Detta spel är avsett för en eller två spelare.

- ① Segas spelkassett
- ② Styrplatta 1
- ③ Styrplatta 2

Starten

1. Sluit je Sega Mega Drive/Genesis aan zoals dat beschreven staat in de handleiding. Sluit controller 1 aan. Sluit tevens controller 2 aan indien er 2 spelers zijn.
2. Zet de Mega Drive/Genesis UIT. Stop nu de Sega Cassette erin.
3. Zet de Mega Drive/Genesis AAN. Na een moment zie je het Titelscherm.
4. Als je geen titelscherm ziet, moet je de Mega Drive/Genesis weer UIT zetten. Kijk goed na of alles goed is aangesloten en of de cassette er goed in zit. Zet hem daarna weer AAN.

Let op: Zorg ervoor dat de Mega Drive/Genesis altijd UIT staat als je een cassette erin stopt of eruit haalt.

N.B.: Dit is een spel voor één of twee spelers.

- ① Sega Cassette
- ② Controller 1
- ③ Controller 2

Aloitus

1. Kytke Sega Mega Drive/Genesis -järjestelmäsi käyttöohjekirjasen ohjeiden mukaisesti. Kytke säätölaippa 1 sisään. Kahden pelaajan peliä varten, kytke myös säätölaippa 2 sisään.
2. Varmista, että virtakytkin on kytketty pois toiminnasta (OFF). Työnnä sen jälkeen Sega-kasetti konsoliin.
3. Kytke virtakytkin toimintaan (ON). Otsikkokuva ruutu ilmestyy esiin hetken kuluttua.
4. Jos otsikkokuva ruutu ei ilmesty esiin, kytke virtakytkin pois toiminnasta (OFF). Varmista, että järjestelmäsi on kytketty oikein ja että kasetti on kunnollisesti konsolin sisällä. Kytke virtakytkin sen jälkeen uudelleen toimintaan (ON).

Tärkeää: Pidä aina huolta siitä, että kytket virtakytkimen pois toiminnasta (OFF), ennenkuin asetat kasetin sisään tai otat sen ulos.

Huom: Tämä peli on yhdelle tai kahdelle pelaajalle.

- ① Sega-kasetti
- ② Säätölaippa 1
- ③ Säätölaippa 2

Square off with Mario Lemieux!

This is real hockey. And you do it all!

Square off with Mario Lemieux as he comes towards you with a high stick. Check him into the glass and come away with the puck!

Now pass up the boards to an open winger for the give-&-go. Then break at mid-ice. Excellent! The pass comes back!

This crazy defenseman's on your back. He's been hammering you all night. . . He tries to steal the puck and turn it up-ice. But you unload a body-crushing check into the boards.

You pummel him.

He drops his gloves. It's a fight. He fires a roundhouse. You duck, jab, then uppercut. He sends a low blow but you cover fast. All in up-close, one-on-one action.

Stellen Sie sich Mario Lemieux!

Weichlinge haben auf dem Feld nichts zu suchen, denn hier wird richtiges Eishockey gespielt!

Da kommt Mario Lemieux mit seinem Schläger auf Sie zu. Stellen Sie sich ihm, tricksen Sie ihn aus, und schnappen Sie sich den Puck!

Jetzt an den Planken vorbei auf's offene Feld. In der Feldmitte plötzlich stoppen und den Puck abgeben. Phantastisch! Ihr Mannschaftsspieler gibt den Puck wieder an Sie ab.

Dieser verrückte Verteidiger jagt Ihnen schon wieder nach. Der Typ hat die ganze Nacht nicht locker gelassen. . . Er versucht Ihnen den Puck zu entreißen und Sie auszumanövrieren, aber Sie holen zu einem krachenden Check in die Planken aus.

Sie bearbeiten ihn mit den Fäusten.

Er läßt seinen Handschuh fallen. Ein Kampf bricht aus. Er holt zu einem gewaltigen Schwinger aus. Sie ducken sich, feuern eine kurze Gerade und sofort danach einen Aufwärthaken ab. Er kontert mit einem Tiefschlag, aber Sie blocken ab. Hautnahe Mann-gegen-Mann-Action.

Réglez son compte à Mario Lemieux!

Ça c'est du Hockey! Et vous êtes le coeur de l'action!

Affrontez Mario Lemieux tandis qu'il s'approche de vous avec un long bâton. Jetez-le sur la baie vitrée et partez avec la rondelle!

Passez la bande et lancez la rondelle à un ailier démarqué. Arrêtez-vous au centre. Excellent! La passe revient!

Ce défenseur fou est sur vos talons. Il vous a collé toute la nuit. . . Il essaie de voler la rondelle et de la faire changer de direction. Mais vous le poussez contre la bande.

Vous le bourrez de coups.

Il enlève ses gants. C'est un combat. Il vous donne un coup latéral. Vous vous baissez, vous donnez un jab, puis un uppercut. Il vous envoie un coup bas mais vous esquivez rapidement. Une action à un contre un, en gros plan.

Enfréntese a Mario Lemieux

Esto es el verdadero hockey. Y usted se encuentra al frente de todo ello.

Hágale frente a Mario Lemieux según se le acerca con su palo en alto. Párele en seco contra la banda y quítele la pelota.

Pase ahora la pelota a un lateral sin marcar y adelante. Desmárquese en medio campo. ¡Excelente! Le devuelven la pelota.

Ese defensa que se encarga de cubrirle. No puede desmarcarse de él. . . Trata de quitarle la pelota e iniciar el contraataque. Pero usted le para y le lanza con su cuerpo contra la banda.

Usted le da puñetazos.

Él se quita los guantes y empieza la pelea. Le lanza un puñetazo lateral pero usted lo esquivo y le lanza un golpe de abajo hacia arriba. El responde con un golpe bajo que usted, por suerte, bloquea rápidamente. Todos contra todos.

Controllate Mario Lemieux!

Questo è vero hockey. E voi ci siete completamente coinvolti!

Controllate Mario Lemieux non appena si dirige verso di voi con una lunga mazza. Controllatelo un attimo in pista e quindi allontanatevi con il disco!

Ora fate un passaggio ad un'ala libera. Proseguite e quindi fermatevi a metà pista. Eccellente! Ecco che il passaggio precedente vi ritorna!

Questo incredibile difensore alle vostre spalle. Vi ha martellato tutta la sera... Tenta di prendervi il disco e quindi di risalire il campo. Ma voi fate finire la disputa con un'ottima mossa ai bordi.

L'avete rovinato.

Ha sbattuto giù i guanti. È una lotta. Ecco una vera rissa. Intanto voi schivate, spingete e altro. Tenta di svincolarsi, ma lo fermate velocemente. Tutta azione ravvicinata corpo a corpo.

Spela jämnt med Mario Lemieux!

Det här är hockey på riktigt. Och det är du som styr spelet!

Bered dig på att göra upp med Mario Lemieux när du ser honom komma emot dig, med klubban i högsta hugg. Tackla upp honom mot plexiglasen och sno pucken!

Slå en vallpass mot sargen till en fri ytter, för att lägga upp för en väggpassning tillbaka. Skär in mot mitten. Suveränt! Väggpassen kommer i rätt ögonblick!

En tokig back flåsar dig i nacken. Han har legat i hålarna på dig hela kvällen... Han försöker stjäla pucken, för att spela tillbaks den upp i anfallszonen, men du ger honom en rejäl tryckare upp emot sargen.

Du mörbultar honom totalt.

Handskarna åker av. Det är upplagt för fajt. Han provar en sving. Du ducker, jabbar och svarar med en uppercut. Han skickar på ett slag under bältet, men du blockerar snabbt. Här är det närstrid, man mot man.

Maak je borst maar nat met Mario Lemieux!

Dit is pas echt hockey. En jij maakt het allemaal mee!

Ga in de juiste positie staan als Mario Lemieux op je afkomt met zijn stick in de aanslag. Haal hem onderuit en ga er snel met de puck vandoor!

Speel langs de zijlijn naar een vrijstaande buitenspeler. Breek dan door het middenveld. Fantastisch! Nu wordt de puck weer naar jou teruggespeeld!

Die irritante verdediger zit vlak achter je. Hij valt je de hele wedstrijd al lastig... Hij probeert de puck af te pakken en weg te knallen. Maar jij geeft hem een keiharde bodycheck tegen de boarding.

Je stompt hem.

Hij laat zijn handschoenen vallen. Er ontstaat een gevecht. Hij probeert jou een flinke mep te geven. Jij ontwijkt, geeft hem een korte stoot, daarna een uppercut. Hij geeft jou een slag onder de gordel, maar jij beschermt jezelf snel. Dit alles gaat supersnel in een één-tegen-één gevecht.

Taistele Mario Lemieuxen Kanssa!

Tämä on todellista jääkiekkoa. Ja sinä teet kaiken!

Taistele Mario Lemieuxen kanssa, kun hän tulee sinua kohti korkealla mailalla. Taklaa hänet lasiin ja vie kiekko!

Syötä laidan kautta vapaana olevalle laitapelaajalle hyökkäystä varten. Ryntää sitten keskikentälle. Upeaa! Syöttö tulee takaisin!

Hullu puolustaja on niskassasi. Hän on rasittanut sinua koko illan... Hän yrittää varastaa kiekon ja viedä sen kaukalon ylälaitaan. Mutta pusket hänet kovakouraisesti kaukalon laitoja vastaan.

Täräytät häntä.

Hän pudottaa hanskansa. Syntyy tappelu. Hän iskee. Sinä väistät, survaiset ja sitten yläkoukku. Hän iskee matalalle, mutta suojaudut nopeasti. Kaikki ovat käsikähmässä, pelaaja pelaajaa vastaan.

The whistle blows. Time to chill out.
You go to the box.

3 minutes.

You're back in. But it's time to
change the tempo — you're getting
scored on! So you send in your
goons, the infamous high-penalty-
time guys.

They pour over the boards, hungry
and ready to thrash. They hold off
the opponents while you nab a loose
puck.

You run it down the boards, ready
to shoot.

You're one-on-one with the goalie —
with in-your-face close-up action.
Wind up and let rip a booming
90 mph slapshot from the slot.

You shoot. You score! The red light
flashes. The crowd goes wild!
Victory!

Ein Pfiff ertönt. Zeit sich etwas
abzukühlen. Sie laufen vom Feld.

3 Minuten.

Sie sind wieder auf dem Eis. Aber
jetzt ist es Zeit mal das Tempo zu
wechseln, denn es gilt aufzuholen!
Also schicken Sie Ihre Schläger-
truppe auf's Eis — die berühmten
Typen von der Strafbank.

Die Jungs sind sofort zur Stelle,
ausgehungert und schlachtbereit. Sie
halten die Gegenspieler ab, während
Sie mit dem Puck auf das
gegnerische Tor zusteuern.

Sie rasen auf das Tor zu, bereit den
Puck mit voller Kraft hineinzuhauen.

Sie stehen dem Torwart Auge-um-
Auge gegenüber mit Ihrem Gesicht
in Nahaufnahme auf dem
Bildschirm. Sie holen aus und
dreschen den Puck mit einem
130-km/h-Schnellschuß aus der Spur
ins Netz.

Tor! Die rote Anzeige leuchtet auf.
Die Zuschauermenge grölt außer
Rand und Band! Sieg!

Le coup de sifflet retentit. Il est
temps de se calmer. Vous allez en
prison.

3 minutes.

Vous êtes de retour. Mais cette fois
le tempo change, ils sont en train de
marquer des points! Envoyez vos
gorilles, les abominables gars qui
prennent tout le temps des
pénalités.

Ils passent la bande, affamés et
prêts à frapper. Ils retiennent les
adversaires pendant que vous
fauchez une rondelle.

Vous courez vers la bande, prêt à
tirer.

Vous êtes à un contre un avec le
gardien de but, action en gros plan.
Vous levez le bras et balancez un tir
fulgurant à 90 miles.

Vous tirez. Vous marquez! La
lumière rouge clignote. La foule est
en délire! Victoire!

Suena el silbato. Es el momento de
calmarse. Le mandan al banquillo
de castigos.

3 minutos sin jugar.

De vuelta al campo de juego. Pero
ahora ha llegado el momento de
cambiar de ritmo porque el contrario
domina el partido. Saque a jugar a
sus gorilas.

Entran al campo listos para
destrozar. Mantienen bloqueados a
sus oponentes mientras que usted
toma una pelota que nadie controla.

Se dirige hacia la portería contraria
listo para disparar.

Se encuentra solo frente al portero.
Prepare el tiro y dispare a puerta.

Usted dispara y marca. La luz roja
se enciende. El público enloquece
de júbilo. ¡Victoria!

Ecco il fischietto. È ora di calmarsi un attimo. Andate alla panchina.

3 minuti.

Di nuovo in campo. Ma è ora di cambiare il ritmo — l'altra squadra è in vantaggio! Quindi fate avanzare i vostri ragazzotti, gli sconosciuti fallosi ragazzi.

Si riversano ai bordi, arrabbiati e pronti a tutto. Tengono occupato l'avversario mentre voi approfittate della confusione per impossessarvi del disco.

Vi precipitate dunque ai bordi, pronti a colpire.

Siete faccia a faccia con il portiere — e l'azione si svolge con un vostro primo piano. Caricatevi e lasciate partire un colpo da 90mpo.

Colpite. Punto! La luce rossa lampeggia. La folla impazzisce! Vittoria!

Domarpipan ljuder. Dags att "vila" ett tag. Du tar dig över till utvisningsbåset.

Tre minuter.

Du är tillbaka på isen. Men nu är det hög tid att byta tempo — motståndarna har gjort mål och det är bud på fler! Du skickar in dina torpeder, ökända för sina otaliga utvisningsminuter.

De väller över sargen med hungrig blick, redo att krossa allt motstånd. De tar tag i motståndarna medan du tar tag i en fri puck.

Du tar ner pucken längs sargen och gör dig redo att skjuta.

Du är ensam med målvakten — ansikte mot ansikte, man mot man. Ladda och skjut iväg ett svidande slagskott i 90 km/tim så fort du ser en lucka.

Skottet kommer. Mål! Måldomarens lampa tänds. Publiken är som tokig! Seger!

Er wordt gefloten. Tijd om je te ontspannen. Je gaat naar de kleedkamer.

3 minuten.

Je bent weer terug. Maar het wordt tijd om het tempo te veranderen — jullie worden ingemaakt! Dus stuur je vechtersbazen het ijs op, de jongens die snel op de strafbank zitten.

Zij stromen uit langs de zijlijnen, waakzaam en klaar om rake klappen uit te delen. Zij houden de tegenstanders tegen terwijl jij er met de puck vandoor gaat.

Langs de zijlijn ga jij er vandoor, klaar om te scoren.

Nu zijn alleen de keeper en jij nog over — jullie staan tegenover elkaar. Kijk goed om je heen en ram die puck met een gigantische slapshot richting doel.

Je raakt hem goed. Je scoort! Het rode licht gaat branden. Het publiek gaat uit zijn dak! De overwinning!

Pilli soi. Aika jäähdyttää tunteita. Joudut rangaistusaitioon.

3 minuuttia.

Takaisin pelissä. Mutta on aika vaihtaa tempoa — he ovat tekemässä pisteitä! Lähetät kentälle ryökäleesi, kuuluisat, monet rangaistukset saaneet kaverit.

He rämpivät laitojen yli, nälkäisinä ja valmiina voittamaan. He pidättelevät vastustajaa sillä aikaa, kun sinä nappaat vapaana olevan kiekon.

Kuljetat sitä kaukalon laitoja hyväksi käyttäen, valmiina laukomaan.

Vain Sinä ja maalivahti vastakkain — kasvot kasvoja vasten lähitilanteessa. Valmistaudut ja lähetät kiekon 90 mph nopeudella maalia kohti.

Lauot. Teet maalin! Punainen valo välkkyi. Katsomo on villinä! Voitto!

Gearing Up

It's *Mario Lemieux Hockey*. And you can play it any way you want it: Play an exhibition game, enter a tournament, or just hit the ice for a one-on-one shootout. Whichever one you choose, you're in for some bonecrunchin', fast-action hockey.

When you first start up the game you'll see the *Mario Lemieux* title screen. Press the Start Button and you'll be greeted by the Sega Sportsnetwork Announcer. Once you've read his rap, press the Start Button again to get to the game selection screen.

Here's what you'll see:

To highlight selections, press the UP and DOWN ARROWS.

To accept a highlighted prompt, press the START BUTTON.



Vorbereitung

Mario Lemieux Hockey heißt das heiße Spiel. Und Sie können es spielen wie immer Sie möchten: als Schauspiel, als Turnier oder einfach nur Mann-gegen-Mann mit einem anderen Spieler als Gegner. Ganz gleich wofür Sie sich entscheiden, es ist immer knochenknirschendes, knallhartes Hockey.

Zu Beginn des Spiels erscheint das *Mario Lemieux*-Titelbild. Wenn Sie anschließend die Starttaste drücken, begrüßt Sie der Ansager des Sega-Sportsendess. Lesen Sie sich durch, was er zu sagen hat, und drücken Sie anschließend noch einmal die Starttaste, um das Spielwahlbild abzurufen.

Das Spielwahlbild sieht so aus:

Drücken Sie **zum Hervorheben einer gewünschten Spieloption** die Pfeile UP (oben) und DOWN (unten).

Drücken Sie **zur Annahme eines leuchtenden Prompts** die Starttaste.

Préparatifs

Voici *le hockey de Mario Lemieux*. Vous pouvez le jouer comme vous voulez: Jouez une partie de démonstration, participez à un tournoi ou tirez des pénalty en solitaire. Quelque soit votre choix, ce sera du hockey à action rapide et il y aura de la casse.

Quand vous commencez la partie, l'écran de titre *Mario Lemieux* apparaît. Appuyez sur la touche Start et le journaliste sportif de Sega présente la partie. Quand vous avez lu sa critique, appuyez de nouveau sur la touche Start pour faire apparaître l'écran de sélection de jeu.

Voici ce qui apparaît:

Pour éclairer les sélections, appuyez sur les flèches UP (haut) et DOWN (bas).

Pour accepter une sélection éclairée, appuyez sur la touche START.

Preparativos

Esto es *Mario Lemieux Hockey*. Usted podrá jugar como quiera: un juego de exhibición, participación en un torneo o lanzamiento de penaltys. Cualquiera forma que usted elija le proporcionará un hockey emocionante.

Al comenzar el juego usted verá la pantalla de título *Mario Lemieux*. Presione el botón de inicio del juego y le dará la bienvenida el comentarista deportivo de Sega. Después de leer su informe, presione de nuevo el botón de inicio del juego para pasar a la pantalla de selección del juego.

En esta pantalla verá:

Para hacer que resalte la elección, presione el botón D hacia arriba o hacia abajo.

Para aceptar la elección que resalta, presione el botón de inicio.

Preparativi

È il *Mario Lemieux Hockey*. E potete giocare in qualsiasi modo vogliate: disputate una prova di esibizione, partecipate ad un torneo, o lanciatevi in pista semplicemente per un "uno contro uno". Qualunque modo voi scegliate, sarà un hockey spezza ossi ad azione veloce.

Quando avviate il gioco, vedrete lo schermo del titolo di *Mario Lemieux*. Premete il tasto di avvio e verrete salutati dal presentatore del network sportivo Sega. Una volta letta la presentazione, premete di nuovo il tasto di avvio per andare allo schermo di selezione del gioco.

Ecco ciò che vedrete:

Per evidenziare le selezioni, premere le FRECCE verso l'ALTO (UP) e il BASSO (DOWN).

Per immettere la selezione evidenziata, premere il TASTO DI AVVIO (START).

Gör dig redo

Det här är riktig *hockey med Mario Lemieux*. Du spelar det du känner för: en uppvisningsmatch, turnering eller utskjutning man mot man. Vad du än väljer står du inför seriös benknäcker-hockey, i högt tempo.

När du slår på speldatorn visas rubriksenen till spelet *Mario Lemieux*. Efter att du trycker på startknappen hälsas du välkommen av Segas sportkommentator. När du väl läst igenom hans rappakalja trycker du än en gång på startknappen för att gå till valmenyn GAME SELECT.

Nu visas följande på bildskärmen:

Vicka styrkulan D UPPÅT eller NEDÅT (i pilarnas riktningar), **för att lysa upp och markera de olika valen på valmenyn.**

Tryck på startknappen START, **för att mata in ett av de upplysta valen.**

Actie op het IJs

Dit is *Mario Lemieux Hockey*. Je kunt het op alle mogelijke manieren spelen: Speel een demonstratie-wedstrijd, doe mee aan een toernooi of scheur gewoon over het ijs om het alleen tegen de keeper op te nemen. Welk spel je ook kiest, bereid je maar voor op een partijtje hockey vol snelle actie dat je botten doet kraken!

Als je het spel start, krijg je eerst het *Mario Lemieux* Titelscherm te zien. Als je op de Start Toets drukt verschijnt de Sega Sportnetwork verslaggever. Als je zijn mededelingen gelezen hebt, druk je nog een keer op de Start Toets om het spel keuzescherm te laten verschijnen.

Dit krijg je dan op het scherm te zien:

Om keuzes op te laten lichten, druk je op de pijlen OMHOOG en OMLAAG.

Om een oplichtende keuze in te voeren, druk je op de START TOETS.

Valmistautuminen

Peli on *Mario Lemieux Jääkiekko*. Ja voit pelata sitä miten tahdot: Pelaa näytöspeli, ota osaa turnaukseen tai yksinkertaisesti mene jäälle laukomaan yksi yhtä vastaan. Valitsitpa miten tahansa olet mukana luita murskaavassa, nopeatoimisessa jääkiekossa.

Ensiksi aloittaessasi pelin näet *Mario Lemieux* otsikkoruudun. Paina Aloitusnäppäintä ja sinua tervehtii Sega Uutistoimiston kuuluttaja. Luettuasi hänen juttelunsa paina Aloitusnäppäintä uudelleen päästäksesi pelin valintaruutuun.

Tulet näkemään:

Saadaksesi valinnat kirkkaasti valaistuiksi paina YLÖS ja ALAS NUOLIA.

Hyväksyäksesi kirkkaasti valaistun valinnan paina ALOITUSNÄPPÄINTÄ.

Here's a brief description of each of the options on the game selection screen.

EXHIBITION GAMES

Select your team, then select your opponent. In a two-player game you each select a team and play against each other.

TOURNAMENT

Play in a 16-team tournament. In a two-player game, you only play your opponent when both your teams are matched on the Tournament Tree.

SHOOTOUT

Here you can practice scoring and playing goalie in an intense, life-sized shootout.

FIGHT

Pick this to practice your punches, roundhouses and uppercuts.

OPTIONS

Here you can select the kind of referee you want, your difficulty level, your time limit and more.

Nachfolgend eine kurze Beschreibung der einzelnen Spieloptionen auf dem Spielwahlbild.

EXHIBITION GAME (Schauspiel)

Wählen Sie Ihre Mannschaft und Ihren Gegner. Bei 2-Personen-Spielen können beide Spieler eine Mannschaft wählen und gegeneinander spielen.

TOURNAMENT (Turnier)

Dies ist ein Turnier mit 16 Mannschaften als Teilnehmer. Bei einem 2-Personen-Spiel spielen Sie nur dann gegen Ihren Gegner, wenn Ihre beiden Mannschaften in der Turnierrangfolge auf gleicher Ebene stehen.

SHOOTOUT (Torschüsse)

Hier können Sie Torschüsse üben und sich als Torwart versuchen — spannend und realistisch wie bei einem echten Spiel.

FIGHT (Kampf)

Wählen Sie diese Spieloption um Schläge, Schwinger und Aufwärtshaken zu üben.

OPTIONS (Spieloptionen)

Hier können Sie den Schiedsrichter, den gewünschten Schwierigkeitsgrad, die Spielzeitbegrenzung usw. wählen.

Voici une description brève de chaque option apparaissant sur l'écran de sélection de jeu.

PARTIES DE DEMONSTRATION

Choisissez votre équipe, puis sélectionnez votre adversaire. Dans une partie à deux joueurs, chacun choisit son équipe et vous vous affrontez.

TOURNOI

Jouez dans un tournoi à 16 équipes. Dans une partie à deux joueurs, vous jouez contre votre adversaire uniquement si vous êtes classés pour vous affronter.

TIR DE PENALTY

Vous pouvez vous entraîner à marquer des penalty et à garder le but.

COMBAT

Entraînez-vous à donner des coups de poings, des coups latéraux et des uppercuts.

OPTIONS

Vous pouvez sélectionner l'arbitre, le niveau de difficulté, la limite de temps et autre.

A continuación se describe brevemente cada una de las opciones de la pantalla de selección de juego.

JUEGOS DE EXHIBICIÓN

Seleccione su equipo y su oponente. Cuando jueguen dos jugadores, cada uno de ellos elige un equipo y juegan uno contra otro.

TORNEO

Un torneo en el que toman parte 16 equipos. Cuando jueguen dos jugadores, usted sólo jugará contra su oponente cuando les llegue el turno de enfrentarse a sus dos equipos.

LANZAMIENTO DE PENALTYS

Aquí podrá practicar el tiro a puerta y hacer de portero.

PELEA

Para practicar sus golpes y puñetazos.

OPCIONES

Podrá seleccionar la clase de árbitro, el nivel de dificultad, el límite de tiempo que usted desee, y mucho más.

Ecco una breve descrizione di ognuna delle opzioni dello schermo di selezione del gioco.

EXHIBITION GAMES

(prova di esibizione)

Selezionate la vostra squadra, quindi l'avversario. In un gioco a due giocatori, si sceglie una squadra a testa e si gioca uno contro l'altro.

TOURNAMENT (torneo)

Si gioca un torneo a 16 squadre. Nel gioco a due giocatori, vi scontrate con il vostro avversario solo quando entrambe le squadre si trovano nell'albero del torneo.

SHOOTOUT (supplementari)

Qui vi potete esercitare a fare punti e giocare col portiere con questi tiri molto vicini alla realtà.

FIGHT (lotta)

Selezionate questo per esercitare i vostri pugni, risse e uppercut.

OPTIONS (opzioni)

Qui potete effettuare diverse selezioni come il livello di difficoltà, il vostro limite di tempo e altro.

Här följer en kortfattad beskrivning av de olika valen på valmenyn GAME SELECT.

Uppvisningsmatcher (EXHIBITION)

Välj vilket lag du vill spela med, sedan motståndarlaget. När två spelare spelar samtidigt väljer ni varsitt lag och spelar mot varandra.

Turnering (TOURNAMENT)

Spela i en sexton-lags-turnering. Om ni spelar två spelare samtidigt kommer ni bara att spela mot varandra när era lag möts i turneringen enligt spelshemat.

Utskjutning (SHOOTOUT)

Du kan träna skott på mål och olika sätt att överlista målvakten, i en intensiv utskjutning, precis som på riktigt.

Slagsmål (FIGHT)

Välj FIGHT för att öva dina slag, svingar och uppercuttar.

Valmenyn (OPTIONS SCREEN)

På den här valmenyn kan du välja domarens bedömningsnivå, svårighetsgrad, matchtid m.m.

Hier volgt een korte beschrijving van elke optie op het spel keuzescherf.

EXHIBITION GAMES

(DEMONSTRATIE SPEL)

Kies jouw team en bepaal daarna je tegenstander. In een twee-spelers-spel kiezen jullie allebei een team en spelen jullie tegen elkaar.

TOURNAMENT (TOERNOOI)

Je speelt in een toernooi waaraan 16 teams deelnemen. In het twee-speler-spel speel je alleen tegen je medespeler als jullie teams tegen elkaar zijn opgesteld in het wedstrijdschema.

SHOOTOUT

Hier kun je oefenen in het scoren en keepen in een intense, levensechte oefenpartij.

FIGHT (GEVECHT)

Kies voor deze optie om je stoten, kaakslagen en uppercuts te oefenen.

OPTIONS (OPTIES)

Hier kun je het soort scheidsrechter, het spellevel, de tijdlimiet en nog meer instellingen kiezen.

Tässä lyhyt kuvaus jokaisesta vaihtoehdosta pelivalintaruudussa.

NÄYTÖSPELIT

Valitse joukkueesi ja valitse sitten vastustajasi. Kahden pelaajan pelissä te molemmat valitsette joukkueenne ja pelaatte toinen toistanne vastaan.

TURN AUS

Pelaa 16 joukkueen turnaksessa. Kahden pelaajan pelissä pelaatte toisianne vastaan ainoastaan silloin, kun teidät on pantu vastakkain Turnauslistassa.

RANGAISTUSLYÖNNIT

Voit harjoitella pisteiden tekoa ja maalivahtina pelaamista kiihkeässä, luonnollista kokoa olevassa rankkarikilpailussa.

TAPPELU

Valitse tämä harjoittelaksesi lyöntejäsi, iskujasi ja yläkoukkujasi.

VALINNAT

Tässä voit valita sellaisen erotuomarin kuin haluat, vaikeusasteen, aikarajoituksen ja muuta.

Basic Controls

The controls for *Mario Lemieux Hockey* vary depending on what you are doing and whether you're on offense or defense. The D-Button does one thing when you're on the ice — another when you're the goalie in a shootout.

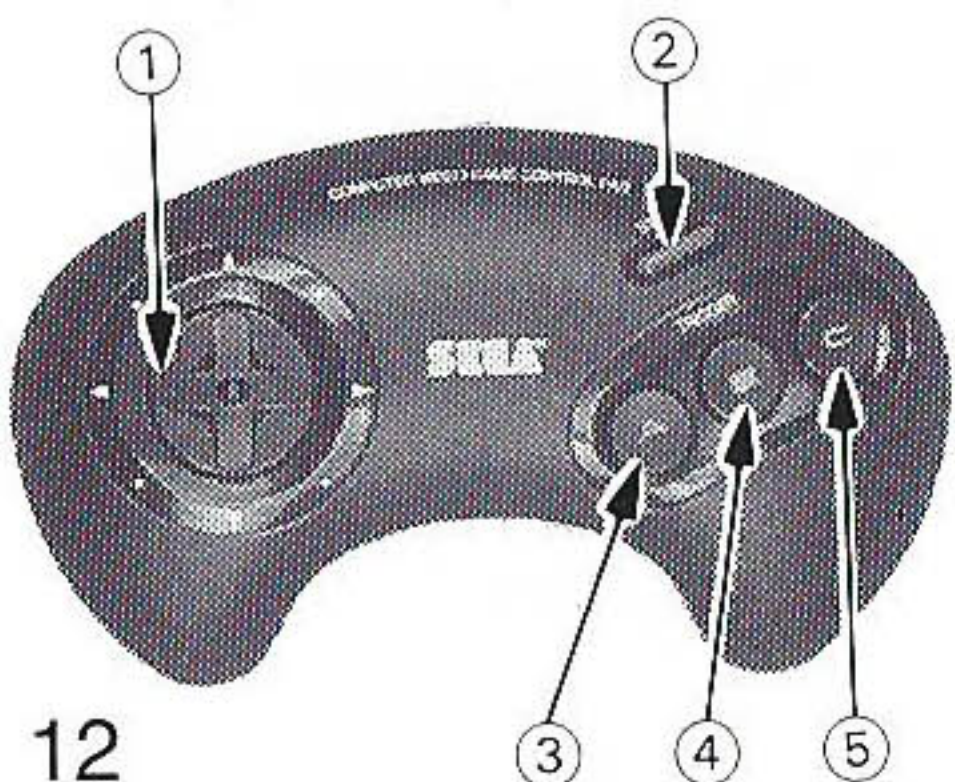
Here are a few of the general functions of the controller buttons. For more specific controller information, see the sections on specific actions in the game.

① Directional (D) Button:

- Moves players right and left
- Controls goalie in shootout

② Start Button:

- Accepts settings



Grundlegende Steuerfunktionen

Die Steuerfunktionen sind bei *Mario Lemieux Hockey*, je nachdem was Sie tun und ob Sie in der Verteidigung oder im Angriff spielen, unterschiedlich. Die Richtungstaste hat eine bestimmte Funktion, wenn Sie auf dem Eis sind und eine andere Funktion, wenn Sie bei Torschüssen der Torwart sind.

Nachfolgend die grundlegenden Funktionen der Steuerpulttasten. Genauere Angaben zu den jeweils gültigen Tastenfunktionen enthält die Beschreibung der jeweiligen Spielaktion.

① Richtungstaste (Taste D):

- Steuert die Spieler nach rechts oder links
- Steuert den Torwart bei der Torverteidigung

② Starttaste:

- Zum Eingeben bestimmter Spieleinstellungen

Commandes de base

Les commandes du jeu *Mario Lemieux Hockey* varient selon ce que vous faites et selon que vous êtes en attaque ou en défense. La touche D agit différemment quand vous êtes sur la glace ou quand vous êtes le gardien dans un tir de pénalty.

Voici quelques fonctions générales des touches du bloc de commande. Pour plus de détails, consultez les sections sur les actions spécifiques de ce jeu.

① Touche directionnelle (D):

- Déplace les joueurs à droite et à gauche
- Commande les mouvements du gardien dans un tir de pénalty

② Touche Start:

- Accepte les réglages

Controles básicos

Los controles de *Mario Lemieux Hockey* dependen del juego elegido y de si usted está atacando o defendiéndose. El botón D tiene una función cuando usted es un jugador y otra cuando juega de portero en los penaltys.

A continuación se explican las funciones generales de los botones de control. Para obtener una información más detallada, consulte las secciones de las acciones específicas del juego.

① Botón de dirección (D):

- Hace que los jugadores se muevan hacia la derecha o izquierda
- Controla el portero durante los penaltys

② Botón de inicio:

- Acepta el establecimiento de datos

Comandi di base

I comandi di *Mario Lemieux Hockey* variano a seconda di ciò che si sta facendo e se vi trovate in attacco o difesa. Il tasto D fa una cosa se ci si trova sul campo — un'altra se siete il portiere in un contesto dei supplementari.

Ecco alcune delle funzioni generali dei tasti della pulsantiera di controllo. Per informazioni più precise, fare riferimento alle sezioni delle specifiche azioni del gioco.

① Tasto direzionale (tasto D):

- Sposta i giocatori a destra e a sinistra
- Controlla il portiere nei supplementari.

② Tasto di avvio:

- Immette le selezioni

Styrplattans grundfunktioner

Styrplattans funktioner i spelet *Mario Lemieux* varierar beroende på de olika spelformerna och huruvida du befinner dig i en offensiv eller defensiv situation. Styrkulan D fungerar på ett sätt när du befinner dig på isen — på ett annat när du spelar målvakt i en utskjutning.

Här följer ett par av de grundläggande funktionerna för knapparna på styrplattan. Vi hänvisar till de olika rubrikerna för mer detaljerade anvisningar vad det gäller speciella finesser i spelet.

① Styrkulan D (riktkulan):

- Vicka styrkulan D i pilarnas riktningar för att förflytta spelarna på isen
- Vicka styrkulan D för att kontrollera målvaktens rörelser i en utskjutning

② Startknappen (START):

- Tryck på startknappen för att mata in dina val på de olika valmenyerna

De Besturing!

De bediening van de toetsen voor *Mario Lemieux Hockey* hangt af van datgene wat je aan het doen bent en of je in de aanval of de verdediging bent. De R-toets gebruik je voor het ene als je op het ijs bevindt — maar het andere als je de keeper bent in een shoot-out.

Hier volgen een aantal functies van de toetsen van de controller. Voor meer informatie over de controller, moet je de delen bekijken die over specifieke acties in het spel gaan.

① Richting (R) Toets:

- Beweegt spelers naar links en rechts
- Bestuurt de keeper in een shootout

② Start Toets:

- Voert instellingen in

Perus Ohjaus

Mario Lemieux Jääkiekon ohjaus muuttuu riippuen siitä, mitä teet ja oletko hyökkäyksessä vai puolustuksessa. D-Näppäin tekee tietyn asian, kun olet jäällä — ja toisen kun olet maalivahtina rankkarikilpailussa.

Tässä on muutama tavallista ohjausnäppäinten toimintaa. Tarkempia ohjaustietoja varten katso näiden pelitoimintojen kohtaa.

① Suunta (D) Näppäin:

- Liikuttaa pelaajia oikealle ja vasemmalle
- Ohjaa maalivahtia rankkarikilpailussa

② Aloitusnäppäin:

- Hyväksyy asetelmat

- Begins play
- Pause/Resume

③ **Button A:**

- Moves password cursor
- Confirms selections

④ **Button B:**

- Moves password cursor

⑤ **Button C:**

- Accepts password character

Options

Before you begin playing, you have the opportunity to set your options — making your games as regulated or as “off the wall” as you like. You can also control the difficulty levels and other functions.

- Startet das Spiel
- Zur Spielunterbrechung und -fortsetzung

③ **Taste A:**

- Steuert den Kennwort-Cursor
- Bestätigt Spieloptionen

④ **Taste B:**

- Steuert den Kennwort-Cursor

⑤ **Taste C:**

- Zum Abrufen eines Kennwortbuchstabens

Spieloptionen

Vor dem Spielstart haben Sie die Gelegenheit, verschiedene Spielbedingungen einzustellen. Sie können z.B. wählen, ob das Spiel nach festen Regeln oder völlig locker und ungeregelt ablaufen soll. Der Schwierigkeitsgrad und andere Funktionen sind ebenfalls einstellbar.

- Commence la partie
- Pause/reprend la partie

③ **Touche A:**

- Déplace le curseur de mot d'ordre
- Confirme les sélections

④ **Touche B:**

- Déplace le curseur de mot d'ordre

⑤ **Touche C:**

- Accepte le caractère de mot d'ordre

Options

Avant de commencer à jouer, vous pouvez choisir des options et ainsi régler vos parties ou les jouer avec une liberté totale. Vous pouvez également contrôler les niveaux de difficulté et autres fonctions.

- Da comienzo al juego
- Pausa/Reanudación

③ **Botón A:**

- Hace que se mueva el cursor de contraseña
- Confirma las selecciones

④ **Botón B:**

- Hace que se mueva el cursor de contraseña

⑤ **Botón C:**

- Acepta el carácter de contraseña

Opciones

Antes de empezar a jugar usted podrá establecer sus opciones - normalizar el juego o hacerlo tan irregular como usted quiera. También podrá controlar el nivel de dificultad y otras funciones.

- Fa partire il gioco
- Pausa/Ripresa dalla pausa

③ Tasto A:

- Sposta il cursore per la parola d'ordine
- Conferma le selezioni

④ Tasto B:

- Sposta il cursore per la parola d'ordine

⑤ Tasto C:

- Immette un carattere per la parola d'ordine

Opzioni

Prima di iniziare a giocare, avete l'opportunità di regolare le vostre opzioni — seguire delle norme precise oppure optare per un gioco selvaggio. Potete anche decidere il livello di difficoltà e le altre funzioni.

- Tryck på startknappen för att börja spela
- Tryck på startknappen för att ta en paus mitt i spelet och tryck igen för att fortsätta spela

③ Knappen A:

- Tryck på knapp A för att flytta markören på valmenyn ENTER PASSWORD
- Tryck på knapp A för att bekräfta ett val

④ Knappen B:

- Tryck på knapp B för att flytta markören på valmenyn ENTER PASSWORD

⑤ Knappen C:

- Tryck på knapp C för att mata in dina val på valmenyerna

Valmenyn (OPTIONS SCREEN)

Du har möjlighet att välja spelförutsättningar innan du börjar spela — att spela en match helt enligt reglerna eller hur ruffigt som helst. Du kan även välja svårighetsgrad och annat.

- Begint het spel
- Pauzeert/Hervat

③ Toets A:

- Beweegt de cursor van het wachtwoord
- Bevestigt een keuze

④ Toets B:

- Beweegt de cursor van het wachtwoord

⑤ Toets C:

- Voert het wachtwoord-teken in

Opties

Voordat je met het spelen begint, krijg je de kans om jouw opties in te stellen — hierbij kun je de spelletjes zo netjes of zo ruig maken als je zelf wilt. Ook kun je het spellevel en andere functies bepalen.

- Alkaa pelin
- Tauko/Jatkuu

③ Näppäin A:

- Liikuttaa tunnussana merkkiä
- Varmistaa valinnat

④ Näppäin B:

- Liikuttaa tunnussana merkkiä

⑤ Näppäin C:

- Hyväksyy tunnussana kirjaimet

Valinnat

Ennen kun alat pelata, sinulla on mahdollisuus tehdä valintoja — jotka tekevät pelistäsi niin säännöstellyn tai “seinästä repäistyn” kun vain haluat. Voit myös kontrolloida vaikeusasteita ja muita toimintoja.

Here's how to handle each option:

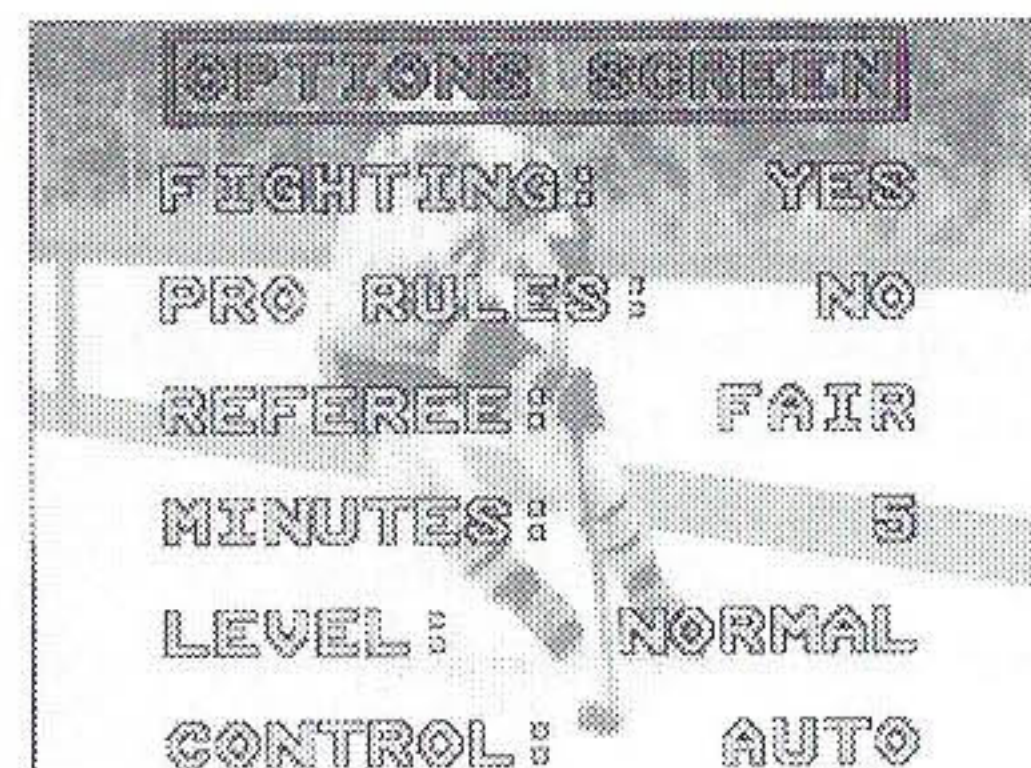
- Use the **D-Button** up/down to highlight categories.
- Use **D-Button** right/left to toggle between selections.
- Use the **Start Button** to accept all options settings.

FIGHTING: YES/NO

When you choose NO, no fights will break out during an exhibition or tournament game.

PRO RULES: YES/NO

If you leave it on NO, you won't get as many infractions. If you play by NHL rules, you'll need to avoid OFFSIDES and ICING.



Gehen Sie dazu wie folgt vor:

- Drücken Sie die **Richtungstaste** nach oben oder unten, um die gewünschte Kategorie hell hervorzuheben.
- Drücken Sie die **Richtungstaste** nach links oder rechts zum Durchlaufen der einzelnen Spieleinstellungen.
- Drücken Sie die **Starttaste** zur Annahme aller Spieleinstellungen.

FIGHTING: YES/NO

(Kämpfen: Ja/Nein)

Wenn Sie "NO" wählen, brechen während eines Schau- oder Turnierspiel keine Kämpfe unter den Spielern aus.

PRO RULES: YES/NO

(Professionelle Regeln: Ja/Nein)

Wenn Sie diese Option auf "NO" gestellt lassen, kommen Verstöße und Verletzungen der Spielregeln weniger häufig vor. Beim Spielen nach NHL-Regeln müssen Sie Abseitsstellungen und Weitschüsse vermeiden.

Voici comment choisir des options:

- Appuyez vers le haut/bas sur la **touche D** pour éclairer des catégories.
- Appuyez vers la droite/gauche sur la **touche D** pour naviguer entre les sélections.
- Appuyez sur la **touche Start** pour accepter tous les réglages des options.

FIGHTING: YES/NO

(Combat: oui/non)

Si vous choisissez NO (non), il n'y aura pas de combat pendant la partie de démonstration ou le tournoi.

PRO RULES: YES/NO

(Règles de professionnel: oui/non)

Si vous choisissez NO (non), vous n'aurez pas beaucoup d'infractions. Si vous jouez selon les règles NHL, évitez les OFFSIDES et les ICING.

Cómo manipular cada opción:

- Presione el **botón D** hacia arriba/abajo para hacer que resalten las categorías.
- Presione el **botón D** hacia la derecha/izquierda para cambiar las opciones.
- Utilice el **botón de inicio** para aceptar todas las opciones.

PELEA: SI/NO

Cuando elija NO, no se producen peleas durante un juego de exhibición o de torneo.

REGLAS DE PROFESIONAL: SI/NO

Si elige NO, no se cometerán muchas faltas. Si juega con las reglas de la NHL, tendrá que evitar los fuera de juego y el "icing".

Ecco come gestire ciascuna opzione:

- Usate il **tasto D** sopra/sotto per evidenziare le categorie.
- Usate il **tasto D** destra/sinistra per passare da una selezione all'altra.
- Usate il **tasto di avvio** per immettere tutte le regolazioni delle opzioni.

FIGHTING: YES/NO

Quando scegliete NO, non vi sarà alcuna lotta durante una prova di esibizione o un torneo.

PRO RULES: YES/NO

Se lasciate questa opzione su NO, non compirete molte infrazioni. Se giocate secondo le norme NHL, dovrete evitare OFFSIDE e ICING.

Så här gör du dina val för de olika rubrikerna på valmenyn:

- Vicka **styrkulan D** uppåt eller nedåt för att lysa upp de olika valen på menyn.
- Vicka **styrkulan D** åt höger eller åt vänster för att bläddra fram de olika alternativen för varje val.
- Tryck på **startknappen START** när du avslutat alla dina val på valmenyn.

FIGHTING: YES/NO

(Slagsmål: ja/nej)

När du väljer ordet NO kommer det inte att förekomma några slagsmål i en uppvisningsmatch eller turnering.

PRO RULES: YES/NO

(Enligt reglerna: ja/nej)

När du låter ordet NO stå kvar undviker du för många spelavbrott från domarna. Om du däremot spelar enligt NHL-reglerna måste du se upp med OFFSIDE och ICING.

Hieronder volgt wat uitleg over elke optie:

- Druk de **R-toets** omhoog/omlaag om instellingen op te laten lichten.
- Druk de **R-toets** naar links/rechts om van keuze te veranderen.
- Gebruik de **Start Toets** om de instellingen van de opties in te voeren.

FIGHTING (Gevecht): YES/NO

Als je voor NO kiest, dan zal er geen gevecht uitbreken tijdens een demonstratiewedstrijd of een toernooi.

PRO RULES (Professionele Regels): YES/NO

Als je hier NO laat staan, zal het spel niet zo onderbroken worden door overtredingen. Als je het spel volgens de NHL regels speelt, moet je letten op BUITENSPEL en ICING.

Kuinka käsitellä valintoja:

- Käytä **D-Näppäintä** ylös/alas saadaksesi kategoriat kirkkaasti valaistuiksi.
- Käytä **D-Näppäintä** oikealle/vasemmalle liikkuaksesi valintojen välillä.
- Käytä **Aloitusnäppäintä** hyväksyäksesi kaikki valinta-asetelmat.

FIGHTING (tappelu): YES/NO

Valitessasi NO:n tappeluja ei synny näytös- tai turnauspeleissä.

PRO RULES (ammattilaissäännöt): YES/NO

Jos jätät sen NO:lle, et tee niin paljon rikkeitä. Jos pelaat NHL:n säännöillä, täytyy sinun välttää PAITSIOITA ja PITKÄÄ KIEKKOA.

REFEREE: FAIR/TOUGH/BLIND

Check away to your heart's content with a BLIND ref. Keep a game from getting out of control with a TOUGH ref. Or keep things as as they are with a FAIR referee.

MINUTES: 5/10/15/20

The default is 5 minute periods. But you can set the games to a full regulation 20 minutes, if you like. Or set it somewhere in between.

LEVEL: NORMAL/PRO/BEGINNER

The game is set on NORMAL. If you make it easier, things will slow down and you'll have a greater range of hitting positions. If you make it tougher, you're playing in the fast lane, and calling for heightened accuracy in hitting the puck.

**REFEREE: FAIR/TOUGH/BLIND
(Schiedsrichter: Fair/Streng/Blind)**

Mit einem blinden Schiedsrichter können Sie nach Herzenslust checken. Ein strenger Schiedsrichter sorgt dagegen dafür, daß das Spiel nicht außer Rand und Band gerät, während ein fairer Schiedsrichter auf ein sportlich faires Spiel bedacht ist.

MINUTES (Spielminuten): 5/10/15/20

Als Spielzeit sind 5 Minuten voreingestellt. Sie können jedoch bis auf volle 20 Minuten verlängern, oder jede gewünschte Zeit dazwischen einstellen.

**LEVEL: NORMAL/PRO/BEGINNER
(Schwierigkeitsgrad: Normal/Profi/Anfänger)**

Der Schwierigkeitsgrad ist auf NORMAL voreingestellt. Bei Einstellung eines leichteren Schwierigkeitsgrads läuft das Spiel etwas langsamer ab und bietet mehr Schlagpositionen und -gelegenheiten. Bei Einstellung eines höheren Schwierigkeitsgrads geht es rasant zu — Sie laufen sozusagen ständig auf der Überholspur. Das Schlagen des Pucks erfordert deshalb höhere Treffgenauigkeit.

**REFEREE: FAIR/TOUGH/BLIND
(arbitre: loyal/dur/aveugle)**

Faites ce que vous voulez en choisissant un arbitre aveugle. Gardez le jeu sous contrôle avec un arbitre dur. Ou laissez les choses telles quelles avec un arbitre loyal.

MINUTES: 5/10/15/20

La durée prééglée est de 5 minutes. Mais vous pouvez choisir la durée des 20 minutes réglementaire ou une durée intermédiaire.

**LEVEL: NORMAL/PRO/BEGINNER
(niveau: normal/professionnel/débutant)**

Le jeu est prééglé sur NORMAL. Si vous choisissez une partie débutant, le jeu va moins vite et vous avez une plus grande plage pour tirer. Si vous choisissez une partie de professionnel, le jeu est très rapide et il faut être très précis pour tirer avec la rondelle.

ARBITRO: JUSTO/DURO/“CIEGO”

Haga lo que quiera con un árbitro “ciego”. Evite perder el control del juego con un árbitro duro. O juegue con toda justicia con un árbitro justo.

MINUTOS: 5/10/15/20

El periodo de tiempo ajustado por defecto es de 5 minutos. Pero si usted quiere, podrá establecer un tiempo de juego máximo de hasta 20 minutos. O uno de 10 o 15 minutos.

NIVEL: NORMAL/PROFESIONAL/PRINCIPIANTE

El juego establecido es el normal. Si elige un juego más sencillo, el ritmo de juego disminuirá y podrá disponer de una amplia gama de posiciones de disparo. Si elige el más difícil, el juego será muy rápido y tendrá que tener mucha precisión al golpear la pelota.

REFEREE: FAIR/TOUGH/BLIND

Con un arbitro BLIND siete abbastanza liberi d'agire. Con uno TOUGH tenete il gioco in modo da non perderne il controllo. Oppure mantenete le cose come stanno con un arbitro FAIR.

MINUTES: 5/10/15/20

Lo scarto di tempo è di 5 minuti. Ma potete stabilire dei tempi regolamentari da 20 minuti, se preferite. O trovate una soluzione di mezzo.

LEVEL: NORMAL/PRO/BEGINNER

Il gioco è stato preregolato su NORMAL. Se lo renderete più facile, tutto rallenterà e avrete maggior gamma di posizioni di tiro. Se lo renderete più arduo, vi troverete a giocare nella corsia veloce e quindi necessiterete di più precisione nel colpire il disco.

**REFEREE: FAIR/TOUGH/BLIND
(Domaren: normal/tuff/blind)**

Gör så många crosscheckingar du vill med en blind domare, håll spelet under sträng kontroll med en tuff domare eller spela under normala omständigheter med en normal domare.

MINUTES: 5/10/15/20**(Matchtid i minuter)**

Matchtiden är förinställd till tre fem-minutersperioder. Periodlängden kan dock ändras till regelmässiga tjugo minuter om så önskas, eller någonstans där emellan.

**LEVEL: NORMAL/PRO/BEGINNER
(Svårighetsgrad: normalsvår/professionell/nybörjare)**

Svårighetsgraden är förinställd till NORMAL. När du väljer att sänka svårighetsgraden sänks tempot i matchen och du får fler skottmöjligheter. Om du däremot väljer en högre svårighetsgrad blir det tuffare och det krävs mer precision i puckbehandlingen.

**REFEREE (SCHEIDSRECHTER):
FAIR/TOUCH/BLIND
(EERLIJK/STRENG/BLIND)**

Leef je maar lekker uit met een BLIND scheidsrechter. Zorg dat het spel niet uit de hand loopt als de TOUGH scheidsrechter toeziet. Of speel gewoon goed met een FAIR scheidsrechter.

MINUTES (MINUTEN): 5/10/15/20

De standaardinstelling is 5 minuten. Maar als je wilt kun je ook een wedstrijd van 20 minuten spelen. Of daar ergens tussenin.

**LEVEL: NORMAL/PRO/BEGINNER
(NORMAAL/PROF/BEGINNER)**

Het spel staat ingesteld op NORMAL. Als je het makkelijker maakt, gaat alles wat langzamer en kun je vanuit meer posities spelen. Als je het spel wat lastiger maakt, gaat alles supersnel en om de puck te raken zal je ontzettend goed moeten reageren.

**REFEREE (erotuomari): FAIR
(oikeudenmukainen)/TOUGH
(tiukka)/BLIND (sokea)**

Taklaa elämäsi halusta SOKEAN erotumarin kanssa. Pidä peli aisoissa TIUKAN erotumarin vihellyksillä. Tai pidä asiat sellaisina kuin ne ovat OIKEUDENMUKAISEN erotumarin kanssa.

MINUTES (minuuti): 5/10/15/20

Keskeyttäminen tapahtuu 5 minuutin jaksoissa. Mutta voit asettaa pelin sääntöjenmukaiseen täyteen 20 minuuttiin, jos haluat. Tai jonnekin sille välille.

**LEVEL (taso): NORMAL
(tavallinen)/PRO (ammattilainen)/
BEGINNER (aloittelija)**

Peli on asennettu TAVALLISELLE. Jos teet siitä helpomman, peli hidastuu ja sinulla on suurempi laukomisasema alue. Jos teet siitä vaikeamman, pelaat nopealla linjalla ja tarvitset terävöitetyn tarkkuuden osuaksesi kiekoon.

CONTROL: AUTO/MANUAL

In "AUTO" you become whoever has the puck. In "MANUAL" you can keep control of a player, even after you pass (Button B). Or switch to the player with the puck (Button C).

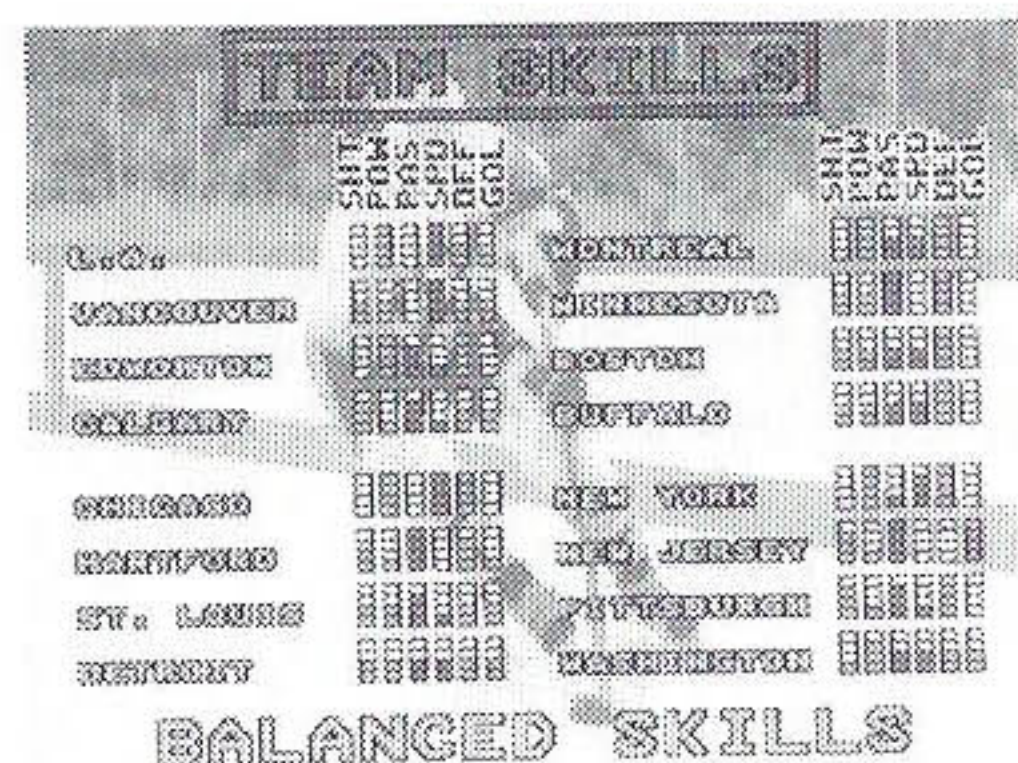
Team Skills Screen

Once you choose all your options and changes and press the Start Button the TEAM SKILLS screen will appear.

Press **Button A** repeatedly to cycle through "Balanced Skills" set-ups.

Press **Button B** repeatedly to cycle through "Progressive Skills" set-ups.

Press **Button C** to set the skills to the default mode.



CONTROL: AUTO/MANUAL

(Steuerung: automatisch/manuell)

Bei Einstellung auf "AUTO" sind Sie automatisch der Spieler mit dem Puck. Beim Spielen mit manueller Spielersteuerung können Sie den betreffenden Spieler, auch nachdem dieser den Puck abgegeben (Taste B) hat, weiterhin steuern oder die Steuerung auf den Spieler mit dem Puck (Taste C) übertragen.

Mannschafts-Fähigkeitsbild

Drücken Sie die Starttaste zum Abrufen des Mannschafts-Fähigkeitsbilds (TEAM SKILLS), nachdem Sie alle Spieloptionen eingestellt und alle Änderungen ausgeführt haben.

Drücken Sie die **Taste A** wiederholt zum Durchlaufen der Einstellungen auf dem BALANCED SKILLS-Bild (ausgeglichene Fähigkeiten).

Drücken Sie die **Taste B** mehrmals zum Durchlaufen der Einstellungen auf dem PROGRESSIVE SKILLS-Bild (fortgeschrittene Fähigkeiten).

Drücken Sie die **Taste C**, um den voreingestellten Mannschafts-Fähigkeitsmodus einzustellen.

CONTROL: AUTO/MANUAL

(commande: automatique/manuelle)

En mode automatique, vous devenez le joueur qui détient la rondelle. En mode manuel, vous contrôlez le même joueur même après avoir fait une passe (Touche B) ou bien vous changez pour le joueur qui a la rondelle (Touche C).

Ecran des aptitudes des équipes

Après avoir choisi toutes vos options et appuyé sur la touche Start, l'écran des aptitudes des équipes apparaît.

Appuyez de façon répétée sur **la touche A** pour circuler parmi les réglages "des aptitudes équilibrées".

Appuyez de façon répétée sur **la touche B** pour circuler parmi les réglages "des aptitudes progressives".

Appuyez sur **la touche C** pour poser le niveau des aptitudes du mode par défaut.

CONTROL: AUTOMATICO/MANUAL

En el modo automático, usted pasa a controlar el jugador que tiene la pelota. En el modo manual, podrá mantener el control de un jugador, incluso después de hacer un pase (botón B). O pasar a controlar el jugador que tiene la pelota (botón C).

Pantalla de habilidades de los equipos

Una vez que elija todas sus opciones y cambios y presione el botón de inicio aparecerá la pantalla de habilidades de los equipos.

Presione repetidamente el **botón A** para avanzar por las "habilidades de los equipos".

Presione repetidamente el **botón B** para avanzar por las "habilidades progresivas".

Presione el **botón C** para poner las habilidades en el modo de ajuste por defecto.

CONTROL: AUTO/MANUAL

In "AUTO" voi sarete chiunque possegga in quel momento il disco. In "MANUAL" potete controllare un giocatore, anche dopo che lo avete passato (Tasto B). O passare al giocatore con il disco (Tasto C).

Schermo delle doti della squadra

Una volta determinate le opzioni e i cambiamenti, premendo il tasto di avvio apparirà lo schermo TEAM SKILLS.

Premere il **Tasto A** più volte per ruotare tra le "doti bilanciate".

Premere il **Tasto B** più volte per ruotare tra le "doti progressive".

Premere il **Tasto C** per regolare le doti nel modo di regolazione per difetto.

CONTROL: AUTO/MANUAL (Manövreringssätt automatiskt/ individuellt)

När du valt AUTO styr du bara den spelare som har pucken. När du valt MANUAL kan du välja mellan att fortsätta styra den spelare som just passat pucken (knapp B) eller istället byta till den spelare som tar emot passningen (knapp C).

Lista över lagens egenskaper (TEAM SKILLS)

När du trycker på startknappen, efter att du avslutat dina val på menyerna GAME SELECT och OPTIONS, visas en lista över lagens olika egenskaper TEAM SKILLS.

Tryck upprepade gånger på **knapp A** för att se de olika lagens spelstyrka/svagheter när de är jämnspelta BALANCED SKILLS.

Tryck upprepade gånger på **knapp B** för att se de olika lagens spelstyrka/svagheter när det förekommer både dåliga och bra lag PROGRESSIVE SKILLS.

Tryck upprepade gånger på **knapp C** så att spelstyrka/svagheter i de olika lagen automatiskt sätts så att styrkeförhållandena motsvarar, så mycket som möjligt, dem mellan professionella lag i verkligheten, DEFAULT.

CONTROL: AUTO/MANUAL (AUTOMATISCH/MET DE HAND)

In de "AUTO" instelling wordt jij steeds diegene die de puck in zijn bezit heeft. In de "MANUAL" instelling kun je één speler blijven besturen, zelfs nadat je de puck overgespeeld hebt (Toets B). Of je kunt overschakelen naar de speler die de puck in zijn bezit heeft (Toets C).

Team Skills Scherm

Als je alles precies zo hebt ingesteld als je het hebben wilt, druk je op de Start Toets zodat het TEAM SKILLS scherm verschijnt.

Druk meerdere keren op **Toets A** om de verschillende instellingen van "Balanced Skills" langs te gaan.

Druk meerdere keren op **Toets B** om de verschillende instellingen van "Progressive Skills" langs te gaan.

Druk op **Toets C** om de skills in de standaardinstelling te zetten.

CONTROL (ohjaus): AUTO/ MANUAL (käsin)

"AUTO" valinnalla sinä olet aina se, jolla on kiekko. "MANUAL" valinnalla ohjaat pelaajaa jopa senkin jälkeen, kun syötät (Näppäin B). Tai vaihdat pelaajaan, jolla kiekko on (Näppäin C).

Joukkueen Taitoruutu

Tehtyäsi kaikki valintasi ja muutoksesi paina Aloituspainiketta ja JOUKKUEEN TAITORuutu tulee näkyviin.

Paina **Näppäintä A** toistuvasti kiertääksesi "Balanced Skills" (tasavertaiset taidot) asetelmien läpi.

Paina **Näppäintä B** toistuvasti kiertääksesi "Progressive Skills" (kehittyvät taidot) asetelmien läpi.

Paina **Näppäintä C** asettaaksesi taidot default (riike) moodille.

Here's how it works:

The skill level of each team is based on these six categories:

- Shooting
- Speed
- Power
- Defense
- Passing
- Goalie

Each category is given these ratings from 1 through 5:

- Bad
- Good
- Weak
- Great
- Average

Here's what each of the six categories measures:

SHOOTING

The better a team's shooting skills, the more likely its slapshots will be blazing! Such harder shots are better able to trickle through a goalie's normally easy save. But as scoring ability goes up, "tough guy" power goes down. This reflects real hockey, since high scorers rarely get involved in fights.

Die Spielstärke bzw. Fähigkeit einer Mannschaft ist wie folgt unterteilt:

Die Fähigkeitsstufe einer Eishockey-Mannschaft basiert auf sechs Kategorien:

- Schießen
- Geschwindigkeit
- Spielstärke
- Verteidigung
- Abgabe
- Torwart

Jede Kategorie wird mit einer Zahl von 1 bis 5 bewertet:

- Schlecht
- Gut
- Schwach
- Hervorragend
- Durchschnittlich

Die einzelnen Kategorien werden wie folgt gemessen:

SHOOTING (Schießen)

Je höher die Schlag- und Schußkraft einer Mannschaft, desto durchschlagender und akkurater sind die Schüsse ihrer Spieler! Derartige harte Schläge durchbrechen die normalerweise gute Deckung des Torwarts leichter. Während sich die Schlagstärke und -genauigkeit erhöht, verringert sich jedoch die Kraft des starken Spielers. Dies entspricht den Tatsachen beim echten Hockey, wo treffsichere Spieler selten in Kämpfe verwickelt sind.

Voici comment l'écran fonctionne:

Le niveau des aptitudes de chaque équipe est basé sur ces six catégories:

- Tir
- Vitesse
- Force
- Défense
- Passe
- Gardien

Chaque catégorie est classée par des critères de 1 à 5:

- Mauvais
- Bon
- Médiocre
- Excellent
- Moyen

Voici ce que recouvre chaque catégorie:

TIR

Si l'aptitude au tir de l'équipe est grande, ses coups sont fulgurants. De tels tirs sont très difficiles à arrêter par un gardien de but. Cependant, à mesure que l'aptitude à marquer des points augmente, la force des "gorilles" diminue. C'est du vrai hockey car généralement ceux qui marquent beaucoup de points se battent très rarement.

Así es como se hace:

El nivel de habilidad de cada equipo se base en las seis categorías siguientes:

- Disparo
- Velocidad
- Potencia
- Defensa
- Pase
- Portero

Cada categoría tiene una clasificación del 1 al 5:

- Mala
- Buena
- Débil
- Muy buena
- Normal

Las seis categorías:

DISPARO

Cuanto mayor sea la habilidad en el disparo mayor será la velocidad de la pelota, y el portero tendrá más dificultad en parar estos disparos. Pero, al aumentar la habilidad de marcar goles disminuye la potencia del jugador. Esto sucede realmente en el hockey, donde los jugadores que marcan más goles apenas se ven envueltos en peleas.

Ecco come funziona:

Il livello delle doti di ogni squadra si basa su queste sei categorie:

- Tiro
- Velocità
- Potenza
- Difesa
- Passaggio
- Portiere

Ogni categoria viene valutata in base ai seguenti valori su una gamma da 1 a 5:

- Male
- Bene
- Debole
- Grande
- Medio

Ecco a che cosa si riferiscono ognuna delle sei categorie:

TIRO (SHOOTING)

Migliori sono le doti di tiro di una squadra, più scintillante sarà la mazzata! Questi tiri più duri sono efficaci quando ci si trova di fronte ad un portiere che costituisce di solito una difesa sicura. Ma come le abilità di punteggio aumentano, il potere dei "risoluti ragazzi" scende. Questo riflette il vero hockey poichè le grandi teste di serie raramente sono coinvolte in lotte.

Så här fungerar det:

Spelstyrkan hos de olika lagen delas upp i sex kategorier:

- Skott (SHOOTING)
- Snabbhet (SPEED)
- Styrka (POWER)
- Försvar (DEFENSE)
- Passningar (PASSING)
- Målvakt (GOALIE)

Lagens skicklighet i varje kategori graderas i stigande skala från 1 till 5:

- Dålig (BAD)
- God (GOOD)
- Svag (WEAK)
- Bra (GREAT)
- Normal (AVERAGE)

Här följer en närmare beskrivning av de olika kategorierna:

Skott (SHOOTING)

Ju bättre ett lags skyttar är desto större chans har du att få se rungande slagskott! Hårdare slagskott har större chans att ta sig igenom en målvakt i vanliga fall säkra gard. Men, i och med att laget får ökad skottstyrka blir de också fysiskt svagare. I verkligheten är de bästa skyttarna sällan inblandade i slagsmål.

Het werkt als volgt:

De skills (vaardigheden) van elk team zijn gebaseerd op zes categorieën:

- Shooting (Schieten)
- Speed (Snelheid)
- Power (Kracht)
- Defense (Defensie)
- Passing
- Goalie (Keeper)

In elke categorie zijn 5 niveaus mogelijk:

- Bad (Slecht)
- Good (Goed)
- Weak (Zwak)
- Great (Fantastisch)
- Average (Gemiddeld)

Hieronder volgt wat elk van de zes categorieën inhoudt:

SHOOTING

Hoe beter de "shooting" vaardigheden van een team zijn, hoe meer slapshots er op het doel af zullen suizen! Met zulke harde schoten zal je eerder in staat zijn om langs de keeper te spelen. Maar als je meer scorende spelers hebt, heb je minder vechtersbazen op het ijs staan.

Kuinka kaikki toimii:

Jokaisen joukkueen taitotaso perustuu näihin kuuteen kategoriaan:

- Laukominen
- Nopeus
- Voima
- Puolustus
- Syöttäminen
- Maalivahti

Jokaiselle kategorialle on annettu arvostelu yhdestä viiteen:

- Huono
- Hyvä
- Heikko
- Erinomainen
- Keskinertainen

Mitä kaikilla viidellä kategorialla mitataan:

LAUKOMINEN

Mitä paremmat joukkueen laukomiskyvyt ovat, sitä suuremmalla todennäköisyydellä sen ampumiset ovat räjähtäviä! Kovemmat laukojat pystyvät paremmin lipumaan maalivahdin tavallisesti suorittaman helpon pelastuksen ohi. Mutta pisteidentekokykyjen kasvaessa "kova kaveri" voima vähenee. Tämä muistuttaa oikeata jääkiekkoa, sillä hyvät pisteentekijät harvemmin osallistuvat tappeluihin.

POWER

This determines a team's strength when it comes to its checking and fighting abilities. The more POWER a team has, the longer the opposing players will stay down on the ice and out of play after receiving a check. Also, power players have a higher energy level, increasing their chances of winning in a fight.

PASSING

The better passing teams find the small "holes" and "passing lanes" that might exist when "passing through a crowd..." i.e., the higher the passing skill, the less likely a defender will intercept — even if he appears able to.

SPEED

Your team's overall skating speed. Even the smallest difference in speed can ultimately make the difference between a win and a loss. Faster teams carry the puck more. Slower teams must rely on their passing abilities.

POWER (Spielstärke)

Diese Kategorie bestimmt die Check- und Kampffähigkeiten einer Mannschaft. Je mehr POWER eine Mannschaft hat, desto länger bleiben die gegnerischen Spieler auf dem Eis bzw. aus dem Spiel nach einem Check. Starke Spieler haben außerdem mehr Energie und damit mehr Chancen einen Kampf zu gewinnen.

PASSING (Abgabe)

Die besseren Mannschaften finden für Abgaben kleine "Löcher" und "Passagen", die beim "Abgeben durch eine Spielerwand" eventuell vorhanden sind... bzw. je höher die Abgabegeschicklichkeit, desto geringer die Gefahr der Blockierung durch einen gegnerischen Spieler, selbst wenn dieser das Zeug dazu hat.

SPEED (Geschwindigkeit)

Dies ist die allgemeine Geschwindigkeit Ihrer Mannschaft. Selbst die kleinste Über- oder Unterlegenheit in Geschwindigkeit kann für Sieg oder Niederlage entscheidend sein. Schnellere Mannschaften haben den Puck öfter unter Kontrolle. Langsamere Mannschaften müssen sich auf ihre geschickten Abgaben verlassen.

FORCE

Cette catégorie détermine la force de l'équipe pendant les combats et heurts. Plus l'équipe a de force et plus l'adversaire reste assomé longtemps sur la glace et hors jeu. Les joueurs forts ont également un niveau d'énergie plus élevé, ce qui augmente leur chance de gagner lors d'un combat.

PASSE

Il est très important pour une équipe de savoir bien passer la rondelle, de trouver les "trous" et les "passages" possibles entre les joueurs. Si les passes sont bien faites, elles seront difficiles à intercepter, même par un bon défenseur.

VITESSE

La vitesse générale de votre équipe sur ses patins. Même la plus petite différence de vitesse peut être la cause de la perte ou de la victoire. Les équipes rapides ont plus souvent la rondelle. Les équipes plus lentes doivent compter sur leur aptitude à faire des passes.

POTENCIA

Esto determina la fuerza de un equipo en lo relacionado a su habilidad de anular al equipo contrario y luchar contra él. Cuanto mayor es la potencia más tiempo pasará el equipo contrario tirado por el hielo sin jugar. Además, los jugadores fuertes tienen un nivel de potencia más alto, aumentando las posibilidades de ganar en las peleas.

PASE

Los equipos que mejor pasan la pelota encuentran fácilmente los "huecos" y "caminos sin obstáculos" que puedan existir al pasar la pelota entre los jugadores. Cuanto mayor es la habilidad del pase más dificultades encontrará la defensa para interceptar la pelota - incluso cuando parezca que pueda interceptarla.

VELOCIDAD

La velocidad de patinaje normal de su equipo. Incluso la diferencia más pequeña en velocidad puede marcar la diferencia entre la victoria y la derrota. Los equipos rápidos mantienen la posesión de la pelota durante más tiempo. Los equipos lentos dependen de su habilidad en el pase.

POTENZA (POWER)

Questo determina la forza di una squadra nei contesti di controllo e lotta. Più una squadra ha potenza, più i giocatori avversari rimarranno a terra, sul ghiaccio e fuori dal gioco dopo aver ricevuto un controllo. Inoltre, i giocatori potenti hanno un maggior livello di energia che aumentano le possibilità di vittoria in una lotta.

PASSAGGIO (PASSING)

Le squadre con le migliori doti di passaggio, trovano i più piccoli “buchi” e “corsie di passaggio” che possano esistere quando “passano tra la folla...” vale a dire, maggiori sono le abilità di passaggio, meno sono le probabilità di intercettamento del difensore — anche se sembra essere in grado di farcela.

VELOCITÀ (SPEED)

La velocità della vostra squadra. Anche la più piccola differenza di velocità può alla fine determinare la differenza tra un vincitore ed un perdente. Le squadre più veloci dispongono più a lungo del disco. Le squadre più lente devono confidare nelle loro capacità di passaggio.

Styrka (POWER)

Graderingen avgör hur starkt ett lag är vad det gäller tacklingar och slagsmål. Ju starkare ett lags spelare är, desto längre ligger motståndarnas spelare kvar på isen efter en tackling. Ett starkare lag har också bättre kondition vilket ökar deras möjligheter att vinna en match.

Passningar (PASSING)

Ett lag med bättre passare hittar lättare luckor och spelvägar i en trängd situation. T.ex. ju skickligare ett lag är i passningsspelet desto oftare händer det att en försvarare släpper förbi en puck, även om det verkar som om han enkelt skulle kunna bryta en passning eller blocka ett skott.

Snabbhet (SPEED)

Här avgörs hur bra skridskoåkare ditt lag har. Den minsta lilla skillnad i snabbhet på skridskorna kan i slutändan vara skillnaden mellan seger och förlust. Skridskoskickliga lag rör sig mer med pucken. Långsammare lag måste lita mera till sin passningsförmåga.

POWER

Dit bepaalt de kracht van een team als het op vechten en bodychecks aankomt. Hoe meer POWER een team heeft, hoe langer de spelers van de tegenpartij op het ijs blijven liggen nadat ze een bodycheck gekregen hebben. Bovendien hebben “power” spelers meer energie waardoor hun kans om een gevecht te winnen toeneemt.

PASSING

Een beter overspelend team vindt de kleine gaten en kansen als je tussen “een horde tegenstanders” door naar je eigen speler wilt overspelen. Dat betekent dat hoe beter een team kan overspelen, hoe minder kans er is dat de verdediger de puck onderschept — zelfs als hij dat misschien wel kan.

SPEED

De schaatssnelheid van jouw team. Zelfs het allerkleinste verschil in snelheid kan uiteindelijk het verschil betekenen tussen winnen en verliezen. Snellere teams hebben de puck vaker in bezit. Tragere teams moeten het meer hebben van hun “passing” kwaliteiten.

VOIMA

Tämä määrää joukkueen taklaus- ja tappelukykyjen voiman. Mitä enemmän VOIMAA joukkueella on, sitä kauemmin vastapelaajat makaavat jäällä ja poissa pelistä taklauksen jälkeen. Voima pelaajilla on myös suuri energia-määrä, joka lisää heidän mahdollisuuksiaan voittaa tappelussa.

SYÖTTÄMINEN

Paremmiin syöttävät joukkueet löytävät pienet “raot” ja “syöttölinjat”, jotka mahdollisesti ovat olemassa “syötettäessä joukon läpi...” toisin sanoen, mitä parempi syöttökyky, sitä vähemmän todennäköistä on se, että puolustaja katkaisee sen — vaikka näyttäisikin, että hänellä on siihen mahdollisuus.

NOPEUS

Joukkueesi kokonais luistelunopeus. Jopa pieninkin nopeusero voi tehdä lopullisen eron voittamisen ja häviämisen välillä. Nopeammat joukkueet pitävät kiekkoa enemmän hallussaan. Hitaampien joukkueiden täytyy turvautua heidän syöttämiskykyynsä.

DEFENSE

It's the goalie's job to stop pucks from going into the net, but the better your team's defense, the better your chances of stopping a shot before it reaches the goalie. DEFENSE determines the likelihood of a player stopping a shot that he is directly in-line with. It also affects a team's ability to steal the puck.

GOALIE

This determines the goalie's speed and judgement. The better the goalie, the more likely he will "guess right" when making a save. Better goalies also move faster.

As you can see, faster teams don't pass as well and vice versa. There are shooting teams and power teams. A team with a good defense doesn't need as good a goalie as one with a poor defense.

DEFENSE (Verteidigung)

Der Torwart hat die Aufgabe zu verhindern, daß der Puck ins Netz geschlagen wird. Je besser die Verteidigung Ihrer Mannschaft, desto höher stehen Ihre die Chancen den Puck zu stoppen, bevor er den Torwart erreicht. DEFENSE bestimmt die Fähigkeit eines Spielers den Puck zu stoppen, sofern er sich direkt in der Schußlinie des Pucks befindet. Darüber hinaus bestimmt diese Kategorie auch die Fähigkeit einer Mannschaft, dem Gegner den Puck zu stehlen.

GOALIE (Torwart)

Diese Kategorie bestimmt die Reaktionsgeschwindigkeit und Beurteilungsfähigkeit eines Torwarts. Je besser ein Torwart, desto höher die Chancen, daß er die Situation korrekt beurteilt und bei einem Angriff auf's Tor richtig reagiert. Bessere Torwarte sind außerdem flinker.

Wie Sie sehen geben schnellere Mannschaften nicht so gut ab, während langsamere Mannschaften geschickter abgeben. Manche Mannschaften zeichnen sich durch hohe Schlaggenauigkeit aus, andere durch hohe Kampfkraft. Für eine verteidigungsstarke Mannschaft ist ein guter Torwart nicht so wichtig wie für eine verteidigungsschwache Mannschaft.

DEFENSE

C'est au gardien d'empêcher les rondelles d'entrer dans le filet mais si la défense est bonne, elle peut l'arrêter bien avant. LA DÉFENSE détermine la capacité du joueur à arrêter la rondelle qui vient sur lui et affecte également la capacité de l'équipe à faucher la rondelle.

GARDIEN

Cette catégorie détermine la vitesse et le jugement du gardien. Un bon gardien peut mieux anticiper les tirs et il se déplace également plus rapidement.

Comme vous pouvez le constater, les équipes les plus rapides ne sont pas toujours celles qui passent le mieux et vice versa. Il y a des équipes qui tirent bien ou qui sont fortes. Une équipe avec une bonne défense n'a pas besoin d'un aussi bon gardien qu'une équipe avec une défense médiocre.

DEFENSA

El trabajo del portero consiste en evitar que le marquen goles, sin embargo, cuanto mejor es la defensa más posibilidades existen de que la pelota no llegue hasta él. De la DEFENSA depende la probabilidad de parar las pelotas dirigidas a la portería. También afecta a la habilidad de un equipo para arrebatarse la pelota al contrario.

PORTERO

Determina la habilidad y buen juicio del portero. Cuanto mejor sea el portero mayor será su habilidad para parar los disparos a puerta. Los mejores porteros también se mueven con gran rapidez.

Como bien puede verse, los equipos más rápidos no pasan la pelota tan bien como los equipos lentos. Hay equipos hábiles al disparar y equipos potentes. Un equipo con una buena defensa no necesita un portero tan bueno como el que necesita un equipo con una mala defensa.

DIFESA (DEFENSE)

È compito del portiere bloccare i dischi perchè non vadano in rete, ma migliore è la difesa della vostra squadra, migliori saranno anche le possibilità di fermare un tiro prima che raggiunga la porta. DEFENSE determina la reale capacità di un giocatore di fermare un tiro con cui si trova giusto in linea. Incide anche sull'abilità della squadra a impossessarsi del disco.

PORTIERE (GOALIE)

Questo determina la velocità del portiere e il risultato. Migliore è il portiere, più è facile che capisca la direzione del tiro quando effettua una parata. I portieri migliori si spostano anche più velocemente.

Come potete vedere, le squadre più veloci non passano bene e viceversa. Ci sono squadre con un buon tiro e squadre con molta forza. Una squadra con buona difesa non necessita di un buon portiere come invece ha bisogno una squadra con scarsa difesa.

Försvar (DEFENSE)

Det är målvaktens jobb att se till att inga puckar hamnar i nätet men med ett bättre försvar ökar chanserna att lagets försvarare blockerar ett skott innan det når fram till målvakten. Graderingen i kategorin DEFENSE avgör hur ofta en spelare slänger sig och blockerar ett skott när han befinner sig i skottlinjen. Det påverkar också ett lags förmåga att vinna pucken i närkamper.

Målvakten (GOALIE)

Här avgörs hur snabba reaktioner målvakten har och hans bedömningsförmåga. En bättre målvakt "gissar" oftare rätt i skottsituationer. Bättre målvakter är också snabbare i vändningarna.

Som du kan se är snabba lag inte så passningssäkra och vice versa. Det finns spelskickla lag som skjuter mycket och lag som hellre litar till sin fysiska överlägsenhet. Ett lag med ett bra försvar behöver inte en så bra målvakt som ett lag med ett dåligt försvar.

DEFENSE

Het is de taak van de keeper om de pucks tegen te houden voor ze in het net vliegen, maar hoe beter de verdediging van jouw team is, hoe meer kans je hebt om een schot tegen te houden voordat hij bij de keeper komt. DEFENSE bepaalt de kans dat een speler een schot tegenhoudt dat recht op hem afkomt. Ook heeft het invloed op het vermogen van het team om de puck af te pakken.

GOALIE

Dit bepaalt de snelheid en de beoordeling van de keeper. Hoe beter de keeper, hoe meer kans dat hij de situatie goed inschat. Betere keepers bewegen ook sneller.

Zoals je ziet spelen snellere teams niet zo goed over en omgekeerd geldt hetzelfde. Er zijn teams die beter schieten en er zijn teams met meer kracht. Een team met een goede verdediging heeft niet zo'n goede keeper nodig als een team met een slechte verdediging.

PUOLUSTUS

Maalivahdin työnä on estää kiekon pääseminen maaliverkkoon, mutta mitä parempi joukkueesi puolustus on, sitä suuremmat ovat mahdollisuutesi pysäyttää laukaus, ennen kun se saavuttaa maalivahdin. PUOLUSTUS määrittää todennäköisyyden, jolla pelaaja pysäyttää laukauksen, jonka kanssa hän on suorassa linjassa. Se myös vaikuttaa joukkueen kykyyn varastaa kiekko.

MAALIVAHTI

Määrää maalivahdin nopeuden ja päättelykyvyn. Mitä parempi maalivahti, sitä suuremmalla todennäköisyydellä hän "arvaa oikein" yrittäessään pelastusta. Paremmat maalivahdit liikkuvat myös nopeammin.

Kuten näet, nopeammat joukkueet eivät syötä yhtä hyvin ja päin vastoin. On laukomis joukkueita ja voima joukkueita. Joukkue, jolla on hyvä puolustus, ei tarvitse yhtä hyvää maalivahtia kuin sellainen, jolla on huono puolustus.

So what one team lacks in a certain area, it makes up for in another. Through the Team Skills screen, you have the opportunity to choose a combination of balanced teams, not-so-balanced teams, or real-life balancing. Here are your options:

BALANCED SKILLS

In this set-up, teams are relatively equal. What one team may lack in speed, it makes up for in power. It may have great shooting, but poor passing. So when playing a tournament, all teams are closely matched and everyone has a good chance at winning.

Jede Mannschaft gleicht Spielschwächen in einem Bereich durch Stärken in einem anderen Bereich wieder aus. Auf dem Mannschafts-Fähigkeitsbild können Sie eine Kombination aus Mannschaften mit gut ausgeglichenen Spielfähigkeiten, Mannschaften mit nicht so gut ausgeglichenen Fähigkeiten und Mannschaften, deren Spielfähigkeiten tatsächlichen Hockey-Mannschaften entspricht, wählen. Dabei stehen folgende Kategorien zur Wahl:

BALANCED SKILLS

(Ausgeglichene Spielfähigkeiten)

Bei dieser Aufstellung sind sich die Mannschaften mehr oder weniger ebenbürtig. Eine Mannschaft, die z.B. nicht besonders schnell ist, gleicht ihre Geschwindigkeitschwäche mit Kraft und Energie wieder aus. Eine solche Mannschaft besitzt möglicherweise hohe Schlaggenauigkeit, aber schlechte Abgabegeschicklichkeit. Bei Turnierspielen sind die einzelnen Mannschaften deshalb ihren Fähigkeiten nach weitgehend einander angeglichen, so daß jede Mannschaft etwa die gleiche Chance hat das Spiel zu gewinnen.

Si une équipe est faible dans une certaine catégorie, elle est forte dans une autre. Avec l'écran des aptitudes des équipes, vous pouvez choisir une combinaison d'équipes équilibrées, pas très équilibrées ou conformes à la réalité. Voici les options possibles:

APTITUDES EQUILIBREES

Avec cet option, les équipes sont à peu près égales. Si une équipe n'est pas très rapide, elle est forte. Elle peut être bonne pour les tirs mais pas pour les passes. Quand vous participez à un tournoi, les équipes sont à peu près équivalentes et tout le monde a une chance de gagner.

Lo que a un equipo le falta en ciertos aspectos lo puede compensar en otros. Con la pantalla de habilidades de los equipos, usted tiene la oportunidad de elegir una combinación de equipos similares, equipos no tan similares, o equipos iguales. He aquí sus opciones:

HABILIDADES EQUILIBRADAS

Con esta opción, los equipos son relativamente iguales. La falta de velocidad de un equipo se compensa con su potencia. Sus disparos a gol quizá sean excelentes, pero su habilidad de pase no. Cuando juegue en un torneo, todos los equipos estarán muy igualados y cualquiera podrá ganar.

Così, le carenze di una squadra sono compensate in qualche altra sua specialità. Allo schermo delle doti della squadra, avete l'opportunità di scegliere una combinazione di squadre bilanciate, non molto bilanciate, o bilanciate secondo canoni reali.

DOTI BILANCIATE

In questa regolazione, le squadre sono relativamente equilibrate. Ciò che una squadra può perdere in velocità, guadagna in potenza. Può avere un grande tiro, ma uno scarso passaggio. Quindi quando si gioca un torneo, tutte le squadre sono tra loro molto vicine ed ognuna ha buone probabilità di vittoria.

Ett lags svagheter inom en kategori motsvaras alltid av större skicklighet i en annan. På valmenyn TEAM SKILLS kan du välja en kombination av jämnstarka lag BALANCED SKILLS, ojämn lag PROGRESSIVE SKILLS eller lag vars inbördes spelstyrka skiljer sig ungefär som i en professionell liga i verkligheten DEFAULT. Här följer en beskrivning av dina valmöjligheter:

BALANCED SKILLS

När du valt BALANCED SKILLS är lagen relativt jämnstarka. Ett långsammare lag kompenserar för det genom att vara fysiskt starkare. De kan vara bra på att skjuta men ha ett dåligt passningsspel. I en turnering kommer alla matcher att bli jämna och alla ha lika stor chans att vinna.

Dus elk team heeft zwakke, maar ook sterke punten. Op het Team Skills scherm heb je de mogelijkheid om een combinatie van gelijkwaardige teams uit te kiezen, teams van verschillend niveau of een realistische teamverdeling. Dit zijn de mogelijkheden:

BALANCED SKILLS (GELIJKWAARDIGE TEAMS)

In deze opstelling zijn de teams redelijk aan elkaar gewaagd. Wat een team tekort komt in snelheid, maakt het weer goed in kracht. Een team kan bijvoorbeeld fantastisch schieten, maar belabberd overspelen. Dus als je een toernooi speelt maken alle teams een goede kans op de overwinning.

Joten mitä yhdeltä joukkueelta puuttuu yhdellä alueella, sen se paikkaa toisella. Joukkueen Taitoruudussa sinulla on mahdollisuus valita tasavertaisten joukkueiden, ei niin tasavertaisten tai todellisuuspohjaisen yhdistelmän. Tässä ovat mahdollisuutesi:

TASAVERTAISET TAIDOT

Tässä asetelmassa joukkueet ovat melko tasavertaiset. Mitä puutteita yhdellä joukkueella voi olla nopeudessa, sen se korvaa voimassa. Sillä voi olla hyvä laukomis-, mutta huono syöttökyky. Joten turnausta pelatessa, kaikki joukkueet ovat tasavertaisia ja kaikilla on hyvä mahdollisuus voittaa.

PROGRESSIVE SKILLS

Here there's a progressive mix of teams from best to worst, resulting in a skewed tournament. But don't be fooled. Your poor teams may be more of a challenge than you imagined. And your higher-ranking teams may not always perform up to their stats.

DEFAULT

These set-ups are loosely based on the actual results of professional playoffs. In other words, they exhibit real life types of differences between teams.

The Password Screen

Upon leaving the Team Skills screen, you'll be asked to enter a password that saves the options you selected. Write it down! That way you'll always be able to get the configuration without changing all of the settings again.

PROGRESSIVE SKILLS (Fortgeschrittene Fähigkeiten)

Hier ist eine Auswahl von Mannschaften mit fortgeschrittenen Spielfähigkeiten — von der besten bis zur schlechtesten. Aber aufgepaßt: Die schlechten Mannschaften bieten mitunter heftigeren Widerstand als Sie denken, und die besseren Mannschaften sind nicht bei jedem Spiel in Hochform.

DEFAULT (Vorgabestatus)

Diese Aufstellungen basieren größtenteils auf tatsächlichen Resultaten professioneller Spiele. Mit anderen Worten treten bei diesen Mannschaften die Spielstärkenunterschiede echter Hockey-Mannschaften hervor.

Kennwortbild

Nach Entfernen des Mannschaftsfähigkeitsbilds erscheint das Kennwortbild mit der Aufforderung zur Eintragung eines Kennwortes (ENTER PASSWORD), durch das die zuvor gewählten Spieleinstellungen gesichert werden. Schreiben Sie sich Ihr Kennwort auf! Auf diese Weise können Sie die gewählte Spieleinstellung jederzeit wieder abrufen, ohne alle Optionen noch einmal neu wählen zu müssen.

APTITUDE PROGRESSIVE

Voici un mélange d'équipes de la meilleure à la plus mauvaise qui résulte en un tournoi oblique. Votre mauvaise équipe peut se comporter bien mieux que vous ne l'imaginiez. En revanche, votre meilleure équipe peut parfois manquer à sa réputation.

MODE PAR DEFAULT

Ces réglages sont basés sur les résultats actuels des compétitions finales des professionnels ce qui revient à dire qu'ils offrent des différences, comme dans la réalité, entre les équipes.

L'écran de mot d'ordre

Avant de quitter l'écran des aptitudes des équipes, vous devez entrer un mot d'ordre pour sauvegarder les options que vous avez sélectionné. Ecrivez-le! De cette façon, vous obtiendrez toujours la configuration sans avoir à changer de nouveau tous les réglages.

HABILIDAD PROGRESIVA

He aquí una mezcla progresiva de equipos, desde el mejor hasta el peor. Pero no se engañe. Los equipos más débiles pueden convertirse en verdaderos matagigantes. Y los equipos más fuertes quizá no rindan como cabe esperar.

AJUSTES POR DEFECTO

Estos ajustes se basan aproximadamente en resultados reales de competiciones finales de profesionales. Es decir, muestran tipos reales de diferencias entre equipos.

La pantalla de la contraseña

Tras dejar la pantalla de habilidades de los equipos tendrá que introducir una contraseña para almacenar las opciones que haya elegido. ¡Anote la contraseña. De esta forma siempre podrá utilizar la configuración deseada sin tener que cambiar de nuevo todos los ajustes.

DOTI PROGRESSIVE

Ecco una miscela di squadre progressive dalla migliore alla peggiore per un movimentato torneo. Ma non lasciatevi intimorire. La vostra scarsa squadra può essere una vera sfida, più di quanto immaginate. E le vostre quotatissime squadre, non sempre possono dare ottime prestazioni.

REGOLAZIONE PER DIFETTO

Queste regolazioni sono molto vicine agli attutali risultati dei playoff professionali. In altre parole, la partita si basa su reali tipi di differenze tra le squadre.

Schermo della parola d'ordine

Lasciando lo schermo delle doti della squadra, vi sarà chiesto di immettere una parola d'ordine che salva le opzioni che avete selezionato. Scrivetela! In questo modo sarete sempre in grado di ottenere la configurazione senza cambiare di nuovo tutte le regolazioni.

PROGRESSIVE SKILLS

Här finns en blandning av lag som skiljer sig i spelstyrka i fallande skala, från det bästa till det sämsta, vilket ger ojämna turneringar. Men var inte för säker på din sak. De dåliga lagen kan vara en större utmaning än du tror och de högst rankade lagen spelar inte alltid på toppen av sin förmåga.

DEFAULT

Lagens inbördes styrkeförhållanden bygger löst på matchstatistik från professionella matcher i verkligheten. Med andra ord motsvarar skillnaderna mellan lagen skillnader mellan lag i verkligheten.

Menyn för val av lösenord (ENTER PASSWORD)

När du avslutat dina val på valmenyn TEAM SKILLS visas lösenordsmenyn ENTER PASSWORD. Här kan du skriva ett lösenord för den kombination av val du just gjort på menyn TEAM SKILLS för att kunna lagra den i speldatorns minne. Var noga med att skriva ett lösenord! På så sätt kan du alltid välja ett lag med just de egenskaper du vill ha, utan att behöva ställa in graderingarna i de olika kategorierna på nytt.

PROGRESSIVE SKILLS (TEAMS VAN VERSCHILLEND NIVEAU)

In deze combinatie spelen hele slechte en hele goede teams mee in het toernooi. Maar laat je niet voor de gek houden. Jouw slechte team kan een grotere uitdaging vormen dan je in gedachten had. En betere teams kunnen soms ook wel ondermaats presteren.

DEFAULT (STANDAARDINSTELLING)

Deze instelling is zo ongeveer gebaseerd op de actuele resultaten van de professionele competitie. Dit betekent dat er dus hele realistische verschillen tussen de teams zijn.

Het Password Scherm

Nadat je het Team Skills scherm verlaten hebt, wordt je gevraagd om een wachtwoord in te voeren waaronder de door jou gekozen opties bewaard zullen worden. Schrijf dit wachtwoord op! Op die manier kun je deze opties altijd weer gebruiken zonder dat je alles opnieuw in moet voeren.

KEHITTYVÄT TAILOT

Tämä on edistynyt joukkueiden sekoitus parhaimmista huonoimpiin, joka aiheuttaa epäsymmetrisen kilpailun. Mutta älä anna sen hämätä sinua. Huonot joukkueesi voivat olla haastavampia olet ajatellutkaan. Eivätkä hyvin sijoitetut joukkueet aina suoriudu odotusten mukaan.

RIKKOMUKSET

Nämä asetelmat ovat löyhästi perustettu mestaruussarjan todellisiin tuloksiin. Toisin sanoen, ne esittävät todellisuuspohjaisia eri joukkueiden välisiä eroja.

Tunnussanaruutu

Lähtiessäsi Joukkueen Taitoruudusta sinua pyydetään sisäistämään tunnussana, joka säästää tekemäsi valinnat. Kirjoita se muistiin! Näin saat aina tämän kokoonpanon muuttamatta asetelmia uudelleen.

Your password can also be used to save lengthy tournament games so you can start back right where you left off. To get to the Password Screen simply select it from the Game Selection Screen.

Each password is made up of twelve characters.

- ① Pause
- ② Makes Selection
- ③ Moves Cursor
- ④ Moves Cursor
- ⑤ Highlights Letters

Ihr Kennwort dient darüber hinaus auch dazu, langatmige Turnierspiele zu vermeiden, so daß Sie stets wieder genau an der Stelle weiterspielen können, an der Sie das Spiel unterbrochen haben. Rufen Sie das Kennwortbild einfach auf dem Spielwahlbild ab.

Jedes Kennwort besteht aus zwölf Buchstaben.

- ① Pause
- ② Wählen
- ③ Cursor-Steuerung
- ④ Cursor-Steuerung
- ⑤ Hervorheben von Buchstaben

Votre mot de d'ordre vous permet également de sauvegarder de longs tournois afin de pouvoir les reprendre en cours. Sélectionnez l'écran de mot d'ordre à partir de l'écran de sélection de jeu.

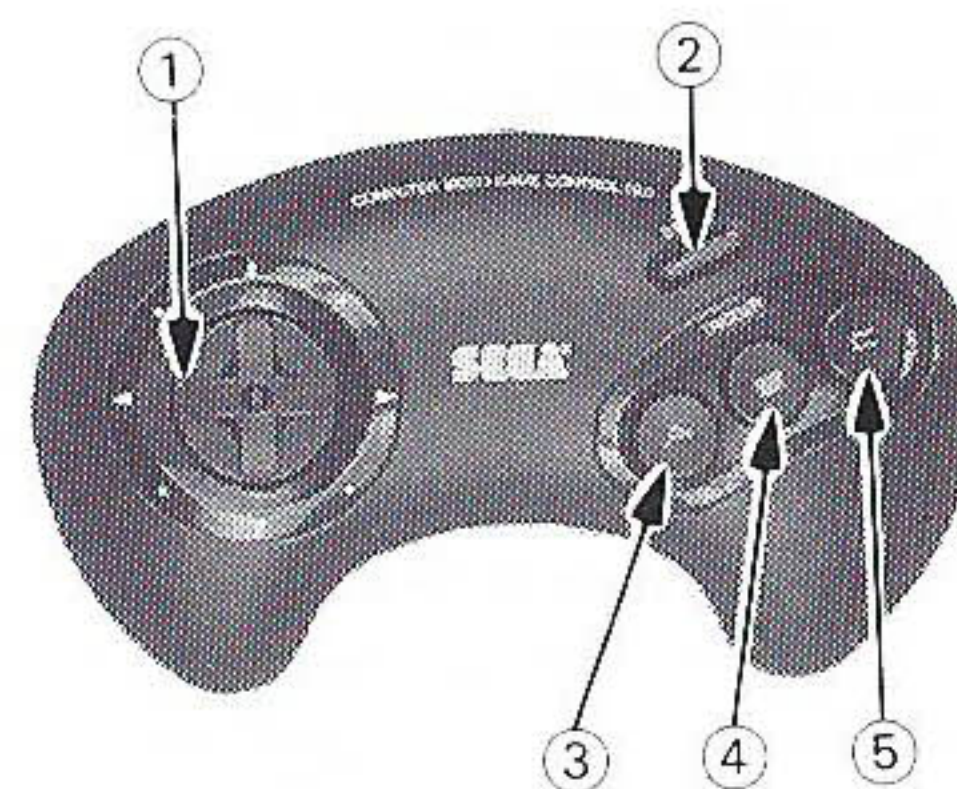
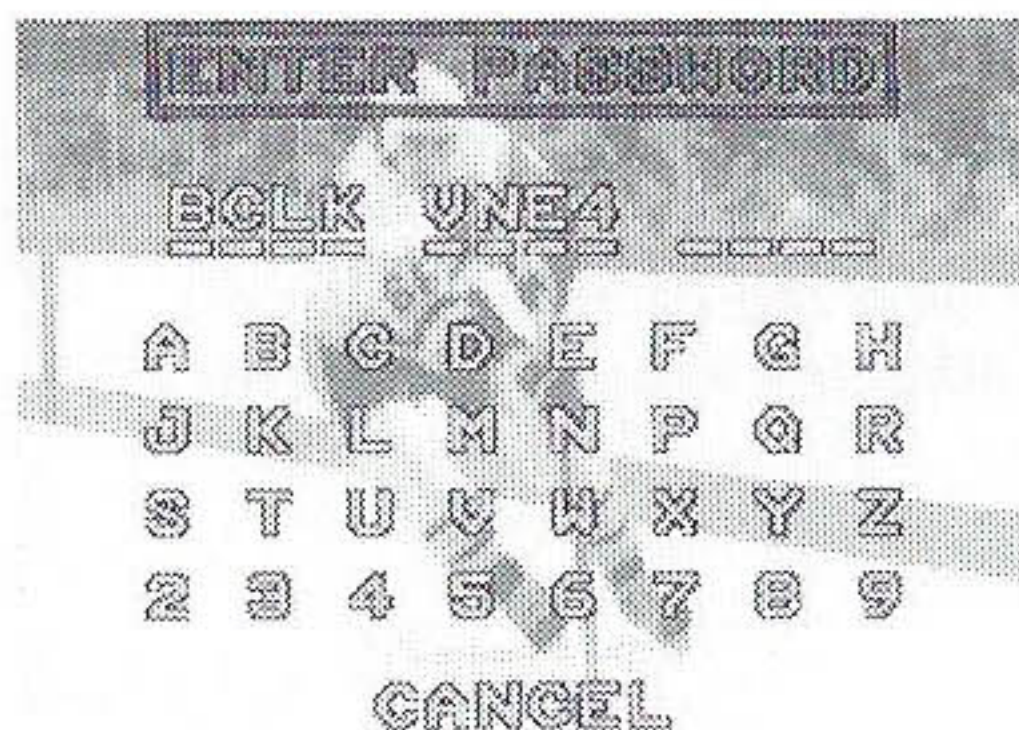
Chaque mot d'ordre contient douze caractères.

- ① Pour faire une pause
- ② Pour effectuer une sélection
- ③ Pour déplacer le curseur
- ④ Pour déplacer le curseur
- ⑤ Pour éclairer des lettres

Su contraseña puede utilizarse también para almacenar juegos de torneo de larga duración, para poder continuar con ellos más tarde desde el punto en el que fueron interrumpidos. Para obtener la pantalla de contraseña selecciónela simplemente desde la pantalla de selección de juego.

Cada contraseña está formada por doce caracteres.

- ① Pausa
- ② Para elegir
- ③ Para mover el cursor
- ④ Para mover el cursor
- ⑤ Resaltan las letras



La parola d'ordine può anche essere usata per salvare i giochi a torneo lungo, così è possibile ricominciare da dove si ha lasciato. Per passare allo schermo della parola d'ordine, semplicemente selezionatelo dallo schermo della selezione del gioco.

Ogni parola d'ordine è composta da dodici caratteri.

- ① Pausa
- ② Esegue la selezione
- ③ Sposta il cursore
- ④ Sposta il cursore
- ⑤ Evidenzia le lettere

Lösenorden kan också användas till lagra laguppställningarna i en lång turnering så att du kan ta en paus mitt i en turnering för att sedan fortsätta där spelet avbröts. Välj ordet PASSWORD på valmenyn GAME SELECT för att gå direkt till lösenordsmenyn.

Ett lösenord kan bestå av upp till tolv bokstäver.

- ① Tryck på startknappen för att ta en paus mitt i spelet.
- ② Tryck på knapp C för att mata in ett val.
- ③ Tryck på knapp B för att flytta markören på menyn.
- ④ Tryck på knapp A för att flytta markören på menyn.
- ⑤ Vicka på styrkulan D för att lysa upp de olika bokstäverna och siffrorna.

Je kunt je wachtwoord ook gebruiken om langdurige toernooien te bewaren, zodat je later weer kunt verder gaan waar je gebleven was. Om het Password scherm te laten verschijnen, moet je dit gewoon uitkiezen op het Spel Keuzescherf.

Elk wachtwoord bestaat uit twaalf tekens.

- ① Pauze
- ② Maakt een keuze
- ③ Beweegt de cursor
- ④ Beweegt de cursor
- ⑤ Laat letters oplichten

Tunnussanaasi voidaan myös käyttää säästämään pitkiä turnauspelejä, jotta voit jatkaa siitä, mihin keskeytit. Päästäksesi Tunnussanaruutuun yksinkertaisesti valitse se Pelin Valintaruudusta.

Jokainen tunnussana muodostuu kahdestatoista merkistä.

- ① Tauko
- ② Tekee Valinnan
- ③ Liikuttaa Merkkiä
- ④ Liikuttaa Merkkiä
- ⑤ Saa Kirjaimet Kirkkaasti-valaistuksi

Tournament Games

Patterned after professional playoffs, the Tournament game features a collection of 16 US and Canadian teams. They are divided into two Conferences (East and West) and two Divisions (1 and 2) with four teams in each Division. The four teams of each Division have fixed starting positions and therefore always begin a Tournament with the following match-up:

WEST CONFERENCE	EAST CONFERENCE
Division 1	Division 1
L.A. vs Vancouver	Montreal vs Hartford
Calgary vs Edmonton	Buffalo vs Boston
Division 2	Division 2
Chicago vs Minnesota	New York vs New Jersey
Washington vs Pittsburgh	Detroit vs St. Louis

Turnierspiele

Das Turnier ist nach professionellem Muster zusammengestellt und wird zwischen 16 amerikanischen und kanadischen Mannschaften ausgetragen. Diese sind in eine Ost- und eine West-Liga sowie in zwei Abteilungen (1 und 2) unterteilt, wovon jede Abteilung aus jeweils vier Mannschaften besteht. Die vier Mannschaften einer Abteilung haben festgelegte Startpositionen und beginnen ein Turnierspiel deshalb immer mit den folgenden Gegenüberstellungen:

WEST CONFERENCE (West-Liga)	EAST CONFERENCE (Ost-Liga)
Division 1 (Abteilung 1)	Division 1 (Abteilung 1)
Los Angeles gegen Vancouver	Montreal gegen Hartford
Calgary gegen Edmonton	Buffalo gegen Boston
Division 2 (Abteilung 2)	Division 2 (Abteilung 2)
Chicago gegen Minnesota	New York gegen New Jersey
Washington gegen Pittsburgh	Detroit gegen St. Louis

Tournois

Sur le modèle des matchs de finale professionnels, le tournoi contient 16 équipes américaines et canadiennes. Elles sont divisées en deux conférences (Est et Ouest) et en deux divisions (1 et 2) avec quatre équipes dans chaque division. Les quatre équipes de chaque division ont des positions de départ fixes et ainsi commencent toujours le tournoi selon cet ordre:

CONFERENCE OUEST	CONFERENCE EST
Division 1	Division 1
Los Angeles contre Vancouver	Montréal contre Hartford
Calgary contre Edmonton	Buffalo contre Boston
Division 2	Division 2
Chicago contre Minnesota	New York contre New Jersey
Washington contre Pittsburgh	Détroit contre St. Louis

Juegos de torneo

Diseñado según las finales de equipos profesionales, el juego de torneo incluye 16 equipos de los EE.UU. y Canadá. Estos equipos están divididos en dos grupos (Este y Oeste) y en dos divisiones (1 y 2) con cuatro equipos en cada división. Los cuatro equipos de cada división comienzan siempre un torneo emparejados de la forma siguiente:

GRUPO OESTE	GRUPO ESTE
División 1	División 1
Los Angeles contra Vancouver	Montreal contra Hartford
Calgary contra Edmonton	Buffalo contra Boston
División 2	División 2
Chicago contra Minnesota	Nueva York contra Nueva Jersey
Washington contra Pittsburgh	Detroit contra San Luis

Torneo

Tenuto dopo i playoff professionali, il torneo è caratterizzato da 16 squadre statunitensi e canadesi. Sono divise in due confederazioni (Est e Ovest) e due divisioni (1 e 2) con quattro squadre in ogni divisione. Le quattro squadre di ogni divisione hanno posizioni di partenza prestabilite e perciò il torneo inizia sempre con i seguenti incontri:

CONFEDERAZIONE OVEST	CONFEDERAZIONE EST
Divisione 1	Divisione 1
L.A. contro Vancouver	Montreal contro Hartford
Calgary contro Edmonton	Buffalo contro Boston
Divisione 2	Divisione 2
Chicago contro Minnesota	New York contro New Jersey
Washington contro Pittsburgh	Detroit contro St. Louis

Turneringsspel

Turneringarna har lagts upp på ett verklighetstroget sätt, enligt den amerikanska proffsligan, och innehåller sexton lag från U.S.A. och Kanada. De delas upp i två halvkor kallade CONFERENCE (EAST [öst] och WEST [väst]) och två divisioner DIVISION (1 och 2) vardera, med fyra lag i varje division. De första matcherna i turneringen är redan fastställda och en turnering kommer alltid att börja med följande matcher:

WEST CONFERENCE	EAST CONFERENCE
Division 1	Division 1
L.A. vs (mot) Vancouver	Montreal vs Hartford
Calgary vs Edmonton	Buffalo vs Boston
Division 2	Division 2
Chicago vs Minnesota	New York vs New Jersey
Washington vs Pittsburgh	Detroit vs St. Louis

Toernooi Spelen

Net als in de professionele competitie spelen er 16 Amerikaanse en Canadese teams mee in het Toernooi Spel. Ze zijn verdeeld over twee Competities (Oost en West) en twee Divisies (1 en 2) met vier teams in elke Divisie. De vier teams van elke Divisie hebben vaste uitgangsposities en daarom begint een Toernooi altijd met de volgende indeling:

WEST COMPETITIE	OOST COMPETITIE
Divisie 1	Divisie 1
L.A. tegen Vancouver	Montreal tegen Hartford
Calgary tegen Edmonton	Buffalo tegen Boston
Divisie 2	Divisie 2
Chicago tegen Minnesota	New York tegen New Jersey
Washington tegen Pittsburgh	Detroit tegen St. Louis

Turnaus Pelit

Mestaruussarja otteluja mallina käyttäen, Turnaus peli esittää 16:n Amerikkalaisen ja Kanadalaisen joukkueen kokoelman. Ne on jaettu kahteen Conferenceen (Itä ja Länsi) ja kahteen Divisioonaan (1 ja 2), joissa jokaisessa on neljä joukkuetta. Jokaisen Divisioonan neljällä joukkueella on kiinteä aloituspaikka ja sen takia aloittavat Turnauksen aina seuraavin yhdistelmin:

LÄNTINEN CONFERENCE	ITÄINEN CONFERENCE
1. Divisioona	1. Divisioona
L.A. vs Vancouver	Montreal vs Hartford
Calgary vs Edmonton	Buffalo vs Boston
2. Divisioona	2. Divisioona
Chicago vs Minnesota	New York vs New Jersey
Washington vs Pittsburgh	Detroit vs St. Louis

The winners of the first round divisional matchups advance to the second round and play the Division Title. The four teams that win their Divisions then advance to the third round and play the Divisional winners from the same Conference. The resulting two winning teams (the Conference Champions) then advance to the fourth and final round to compete for the SEGA Championship. The winner receives the coveted SEGA CUP.

These are the four separate rounds of Tournament Play:

- ① Division Eliminations
- ② Division Champions
- ③ Conference Champions
- ④ Sega Cup/Tournament Champion

Die Gewinner der ersten Abteilungsspielrunde rücken zur zweiten Runde auf und spielen um den Abteilungstitel. Die vier Mannschaften, die ihren Abteilungstitel gewinnen, rücken anschließend zur dritten Runde auf und spielen gegen den Abteilungs-sieger der gleichen Liga. Die hieraus hervorgehenden beiden Gewinner (die Liga-Meister) rücken dann zur vierten und letzten Runde auf und spielen um die SEGA-Hockey-Meisterschaft. Die Siegermannschaft erhält den begehrten SEGA CUP (Pokal).

Dies sind die vier Runden des Turniers:

- ① Abteilungs-Ausscheidungsrunde
- ② Abteilungsmeister
- ③ Liga-Meister
- ④ Sega-Pokal/Turniermeister

Les gagnants du premier round avancent jusqu'au second round et jouent pour le titre de Division. Les quatres équipes qui gagnent leurs divisions respectives passent au troisième round et jouent contre les gagnants de Division de la même Conférence. Les deux équipes gagnantes (les champions de Conférence) avancent jusqu'au quatrième et dernier round pour jouer pour le championnat SEGA. Le gagnant reçoit la coupe SEGA tant convoitée.

Voici les quatres rounds du tournoi:

- ① Eliminatoires de chaque division
- ② Championnat de division
- ③ Championnat de conférence
- ④ La coupe Sega/Championnat du tournoi

Los dos ganadores de la primera ronda de cada división avanzan hasta la segunda ronda y juegan por el título de la división. Los cuatro equipos que ganan sus divisiones respectivas avanzan hasta la tercera ronda; jugando los ganadores de las divisiones de cada grupo. Los dos ganadores resultantes (los campeones de cada grupo) avanzan hasta la ronda final, la cuarta, y compiten por el campeonato Sega. El ganador recibe la COPA SEGA.

Hay cuatro rondas distintas en el juego de torneo:

- ① Eliminatorias de cada división
- ② Campeonatos de cada división
- ③ Campeonatos de cada grupo
- ④ La Copa Sega/Campeón del torneo

I vincitori degli incontri di eliminazione del primo girone avanzano al secondo girone e giocano il titolo di divisione. Le quattro squadre che vincono nelle rispettive divisioni avanzano dunque al terzo girone e giocano con i vincitori di divisione della stessa confederazione. Le due squadre vincitrici (campioni confederali) avanzano così al quarto e ultimo girone per completare il campionato SEGA. Il vincitore riceve l'ambita SEGA CUP.

Questi sono i quattro gironi separati del torneo:

- ① Eliminazioni di divisione
- ② Campioni di divisioni
- ③ Campioni di confederazione
- ④ Sega Cup/Campione del torneo

Vinnarna i divisions-semifinalerna (DIVISION ELIMINATIONS) går vidare till andra omgången och spelar om divisionsmästartiteln (DIVISION CHAMPIONS). De fyra lag som vinner sina divisioner spelar sedan mot de andra divisionsmästarna i samma turneringshalva (CONFERENCE) i den tredje omgången (CONFERENCE CHAMPIONS). Vinnarna från den tredje omgången (CONFERENCE CHAMPIONS) möts i finalen för att spela om Sega-mästerskapet (SEGA CUP). Vinnarna i finalen får ta emot den eftertraktade SEGA-bucklan (SEGA CUP).

Här är namnen på de olika omgångarna i turneringen som de visas på bildskärmen:

- ① Division Eliminations
- ② Division Champions
- ③ Conference Champions
- ④ Sega Cup/Tournament Champion

De winnaars van de eerste ronde van de divisie-wedstrijden gaan door naar de tweede ronde en spelen om de Divisie Titel. De vier teams die hun Divisies winnen gaan dan door naar de derde ronde en spelen tegen de Divisie winnaars uit dezelfde Competitie. De overgebleven twee winnende teams (de Competitie Winnaars) gaan dan door naar de vierde en laatste ronde om te strijden om het SEGA Kampioenschap. De winnaar mag de felbegeerde SEGA CUP in ontvangst nemen.

Dit zijn de vier aparte rondes van het Toernooi:

- ① De eerste Divisiewedstrijden
- ② Divisie Kampioenen
- ③ Competitie Kampioenen
- ④ Sega Cup/Toernooi Kampioen

Ensimmäisen kierroksen alueellisten ottelujen voittajat jatkavat seuraavalle kierrokselle ja pelaavat Divisioonan Tittelistä. Ne neljä joukkuetta, jotka voittavat Divisioonansa, jatkavat sitten kolmannelle kierroksella ja pelaavat saman Conferencen Divisionaalin voittajia vastaan. Jäljelle jääneet kaksi voittanutta joukkuetta (Conferencen Mestarit) jatkavat sitten neljännelle ja viimeiselle kierrokselle kilpaillakseen SEGA Mestaruudesta. Voittaja saa himoitun SEGA PALKINTOMALJAN.

Turnaus Pelissä on neljä erillistä kierrosta:

- ① Divisioonan Pudotus
- ② Divisioonan Mestarit
- ③ Conferencen Mestarit
- ④ Sega Cup/Turnaus Mestari

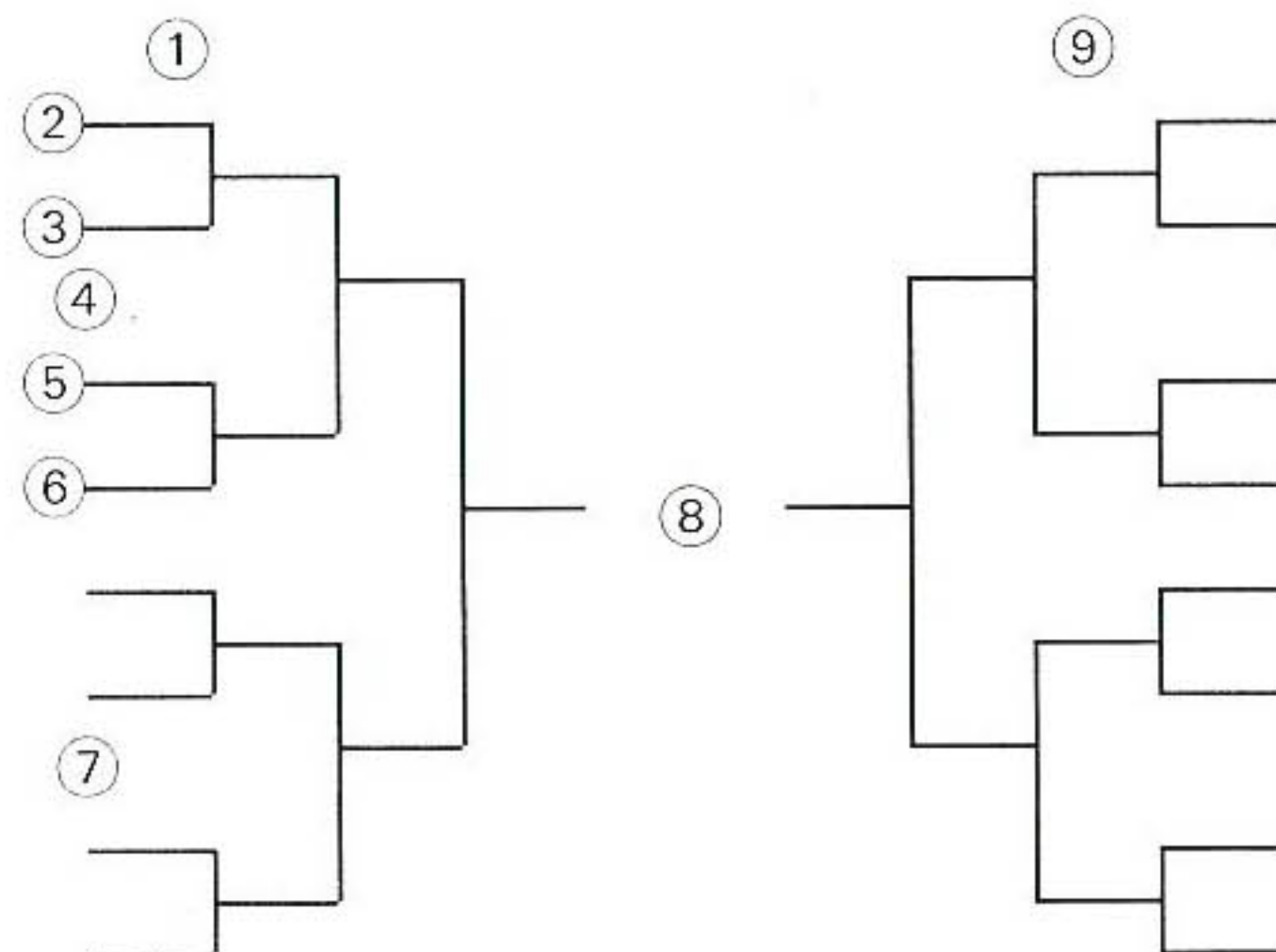
Here's how the playoff tree might look:

SEGA HOCKEY LEAGUE - Playoff Structure -

- ① WEST CONFERENCE
- ② 1st ③ 4th ④ DIVISION 1
- ⑤ 2nd ⑥ 3rd ⑦ DIVISION 2
- ⑧ CHAMPIONSHIP FINAL
- ⑨ EAST CONFERENCE

You advance during the playoffs in a "Best of 3" series. This means you have to win two of the games to go on. Each round continues until one of teams wins 2 games. The winning team then advances to the next round while the other team is eliminated.

To view the progression of the Tournament Tree on the screen, press the D-Button right and left.



Die Turnierergebnisse und Plazierungen können z.B. wie unten gezeigt aussehen:

SEGA HOCKEY-TURNIER - Spielaufbau -

- ① WEST-LIGA ② 1. ③ 4.
- ④ ABTEILUNG 1 ⑤ 2. ⑥ 3.
- ⑦ ABTEILUNG 2
- ⑧ MEISTERSCHAFTSENDSPIEL
- ⑨ OST-LIGA

Sie rücken während der Spiele als die jeweils "beste Mannschaft nach 3 Spielen" auf. Das heißt, Sie müssen zwei der drei Spiele gewinnen, um dabei zu bleiben. Jede Runde dauert so lange, bis eine der Mannschaften zwei Spiele gewonnen hat. Die siegreiche Mannschaft rückt dann zur nächsten Runde auf, während die Verlierermannschaft aus dem Turnier scheidet.

Drücken Sie zum Abrufen der Turnierergebnisse (Plazierungen) auf dem Bildschirm die Richtungstaste nach rechts oder links.

Voici un aperçu de l'arbre des matchs:

SEGA HOCKEY LEAGUE - Structure des matchs -

- ① CONFERENCE OUEST
- ② 1er
- ③ 4ème
- ④ DIVISION 1
- ⑤ 2ème
- ⑥ 3ème
- ⑦ DIVISION 2
- ⑧ CHAMPIONNAT FINAL
- ⑨ CONFERENCE EST

Vous avancez vers la finale à chaque fois que vous gagnez deux matchs sur trois. Ceci signifie que vous devez gagner deux des matchs pour avancer. Chaque round continue jusqu'à ce qu'une des équipes gagne deux matchs. L'équipe gagnante avance au round suivant tandis que l'autre équipe est éliminée.

Pour voir la progression du tournoi sur l'écran, appuyez vers la gauche et la droite sur la touche D.

La estructura de las finales podría ser la siguiente:

LIGA DE HOCKEY SEGA - Estructura de las finales -

- ① GRUPO OESTE
- ② 1.º
- ③ 4.º
- ④ DIVISION 1
- ⑤ 2.º
- ⑥ 3.º
- ⑦ DIVISION 2
- ⑧ FINAL DEL CAMPEONATO
- ⑨ GRUPO ESTE

Se avanza hasta la final ganando dos de tres partidos. Esto significa que para avanzar es necesario ganar dos partidos. Cada ronda continúa hasta que un equipo gana dos partidos. El equipo ganador avanza luego hasta la siguiente ronda, mientras que el otro equipo queda eliminado.

Para ver el estado del torneo en la pantalla, presione el botón D hacia la derecha o hacia la izquierda.

Ecco come può apparire l'albero dei playoff:

LEGA HOCKEY SEGA
- Strutturazione dei playoff -

- ① CONFEDERAZIONE OVEST
- ② 1°
- ③ 4°
- ④ DIVISIONE 1
- ⑤ 2°
- ⑥ 3°
- ⑦ DIVISIONE 2
- ⑧ FINALE DI CAMPIONATO
- ⑨ CONFEDERAZIONE EST

Durante i playoff si avanza "alla meglio dei 3". Ciò significa che dovete vincere due dei giochi per andare avanti. Ogni girone continua finchè una delle squadre vince 2 giochi. La squadra vincente dunque avanza al girone successivo mentre l'altra squadra viene eliminata.

Per vedere la progressione dell'albero del torneo sullo schermo, premere il tasto D a destra e a sinistra.

Så här kan spelshemat se ut:

SEGA HOCKEY LEAGUE
(Segas hockeyturnering)
- PLAYOFF STRUCTURE -
(Spelshema)

- ① WEST CONFERENCE
- ② 1:a
- ③ 4:e
- ④ DIVISION 1
- ⑤ 2:a
- ⑥ 3:e
- ⑦ DIVISION 2
- ⑧ CHAMPIONSHIP FINAL (final)
- ⑨ EAST CONFERENCE

Delfinalerna spelas i bäst av tre matcher. Det betyder att du måste vinna minst två av matcherna för att gå vidare. När ett lag har vunnit två matcher är delfinalen avgjord. Det vinnande laget går sedan vidare till nästa omgång, det andra laget är utslaget ur turneringen.

Vicka styrkulan D åt höger eller åt vänster för att se de olika delarna på spelshemat och hur det går för de olika lagen i turneringen.

Zo zou het wedstrijdschema eruit kunnen zien:

SEGA HOCKEY KLASSE
- Wedstrijd Structuur -

- ① West Competitie
- ② 1e
- ③ 4e
- ④ DIVISIE 1
- ⑤ 2e
- ⑥ 3e
- ⑦ DIVISIE 2
- ⑧ KAMPIOENSCHAP FINALE
- ⑨ Oost Competitie

Je gaat door de verschillende rondes heen in "Best of 3" series. Dit betekent dat je twee wedstrijden moet winnen om verder te mogen gaan. Elke ronde gaat door totdat er een team is dat twee wedstrijden gewonnen heeft. Het winnende team gaat dan door naar de volgende ronde terwijl het andere team afvalt.

Om het Toernooi Overzicht op het scherm te bekijken, druk je de R-toets naar links en naar rechts.

Mestaruussarjan pelitaulukko voi näyttää tältä:

SEGA JÄÄKIEKKOLIIGA
- Mestaruussarja Rakenne -

- ① LÄNTINEN CONFERENCE
- ② 1:n
- ③ 4:s
- ④ 1. DIVISIOONA
- ⑤ 2:n
- ⑥ 3:s
- ⑦ 2. DIVISIOONA
- ⑧ MESTARUUSSARJAN LOPPUOTTELU
- ⑨ ITÄINEN CONFERENCE

Jatkat mestaruussarjaa "Paras 3:sta" joukossa. Tämä tarkoittaa, että sinun täytyy voittaa kaksi peliä jatkaaksesi. Jokainen kierros jatkuu, kunnes yksi joukkueista voittaa 2 peliä. Voittajajoukkue jatkaa sitten seuraavalle kierrokselle ja muut joukkueet putoavat pois.

Saadaksesi Turnauksen Pelitaulukon kuvaruutuun paina D-Näppäintä oikealle ja vasemmalle.

Exhibition Games

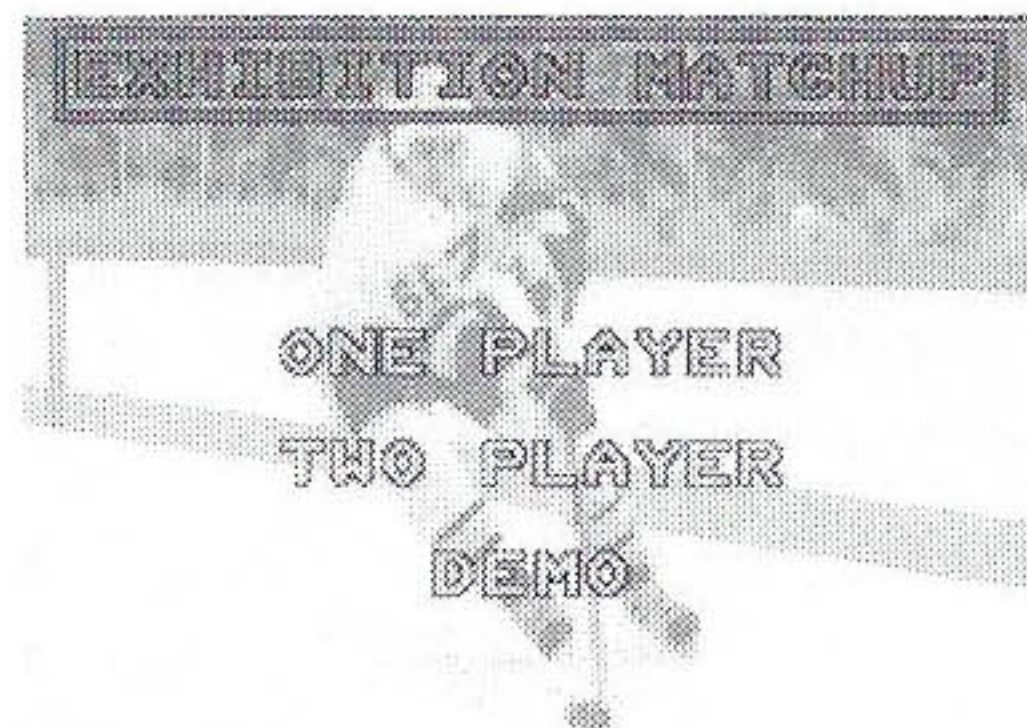
You can choose from these three types of exhibition games:

- You against the computer (One Player)
- You against a friend (Two Player)
- Demonstration Games (Demo)

ONE PLAYER GAMES

When you select a ONE PLAYER game, you have the option of picking your team. Pick any team from a 16-team list by moving the D-Button up and down.

You will then be given the opportunity to select the opposing team. Follow the same procedures you did in choosing your own team.



Schauspiele

Sie können die folgenden drei Schauspielarten wählen:

- Sie gegen den Computer (1-Personen-Spiel)
- Sie gegen einen Mitspieler (2-Personen-Spiel)
- Demonstrationsspiele (Demo)

1-Personen-Spiel (ONE PLAYER GAME)

Bei einem 1-Personen-Spiel können Sie sich Ihre Mannschaft aussuchen. Wählen Sie dazu eine beliebige Mannschaft unter den 16 Hockey-Mannschaften auf der Liste durch Drücken der Richtungstaste nach oben oder unten.

Anschließend können Sie die Gegnermannschaft wählen. Folgen Sie dazu dem gleichen Ablauf wie bei der Wahl Ihrer eigenen Mannschaft.

Parties de démonstration

Vous pouvez choisir parmi ces trois types de parties de démonstration:

- Vous contre l'ordinateur (Un joueur)
- Vous contre un ami (Deux joueurs)
- Parties de démonstration (Demo)

PARTIE A UN JOUEUR

Quand vous choisissez une partie à un joueur, vous pouvez choisir votre équipe. Appuyez vers le haut ou le bas sur la touche D pour choisir une équipe parmi les 16 de la liste.

Vous pouvez ensuite choisir l'équipe adverse. Effectuez la même procédure que pour choisir votre équipe.

Juegos de exhibición

Podrá elegir uno de los tres tipos de juegos de exhibición siguientes:

- Usted contra la computadora (un jugador)
- Usted contra un amigo (dos jugadores)
- Juegos de demostración (demostración)

JUEGOS DE UN JUGADOR

Cuando seleccione el juego de un jugador tendrá la opción de seleccionar su equipo. Elija cualquier equipo de entre los 16 de la lista moviendo el botón D hacia arriba y hacia abajo.

También tendrá la oportunidad de elegir el equipo contrario. Siga el mismo procedimiento que el que siguió para elegir su propio equipo.

Giochi di esibizione

Potete scegliere tra questi tre tipi di giochi di esibizione:

- Voi contro il computer (ONE PLAYER)
- Voi contro un amico (TWO PLAYER)
- Giochi dimostrativi (DEMO)

GIOCHI AD UN GIOCATORE (one player)

Quando selezionate un gioco ONE PLAYER, avete la possibilità di scegliere la vostra squadra. Sceglierete una qualsiasi da una lista di 16 spostando il tasto D sopra e sotto.

Quindi vi sarà offerta l'opportunità di selezionare la squadra avversaria. Seguite la stessa procedura indicata per la scelta della propria squadra

Uppvisningsmatcher EXHIBITION MATCHUP

Du kan välja mellan tre olika slags uppvisningsspel enligt följande:

- Spel mot speldatorn (ONE PLAYER)
- Spel mot din medspelare (TWO PLAYER)
- Demonstrationsmatch (DEMO)

Spel med en spelare (ONE PLAYER)

Du kan välja vilket lag du vill när du spelar ensam (ONE PLAYER). Vicka styrkulan D uppåt eller nedåt för att välja vilket lag du vill spela med, från de sexton lagen på listan.

Du kan sedan välja vilket lag du vill möta. Gör på samma sätt som du gjorde för att välja ditt eget lag.

Demonstratie Spelen

Je kunt uit de volgende drie soorten demonstratie-spelen kiezen:

- Jij tegen de computer (One Player)
- Jij tegen een vriend (Two Player)
- Demonstratie Spel (Demo)

EEN SPELER SPELEN

Als je een ONE PLAYER spel uitkiest, kun je zelf jouw team uitkiezen. Kies een team uit een lijst van zestien door de R-toets omhoog en omlaag te bewegen.

Daarna krijg je de mogelijkheid om je tegenstander uit te kiezen. Doe dit op dezelfde manier als het uitkiezen van je eigen team.

Näytöspelit

Voit valita näistä kolmen tyyppisistä näytöspeleistä:

- Sinä tietokonetta vastaan (Yksi Pelaaja)
- Sinä ystävääsi vastaan (Kaksi Pelaajaa)
- Esittelypelit (Esittely)

YHDEN PELAAJAN PELIT

Valitessasi YHDEN PELAAJAN pelin voit valita joukkueesi. Valitse mikä tahansa joukkue 16. Joukkueen listalta liikuttamalla D-Näppäintä ylös ja alas.

Sinulle annetaan tämän jälkeen mahdollisuus valita vastajoukkueesi. Seuraa samaa käytäntöä kuin oman joukkueesi valinnassa.

When both teams have been selected press the Start Button. You will then automatically go to the "Today's Matchup" screen where you can review your team's skill levels.

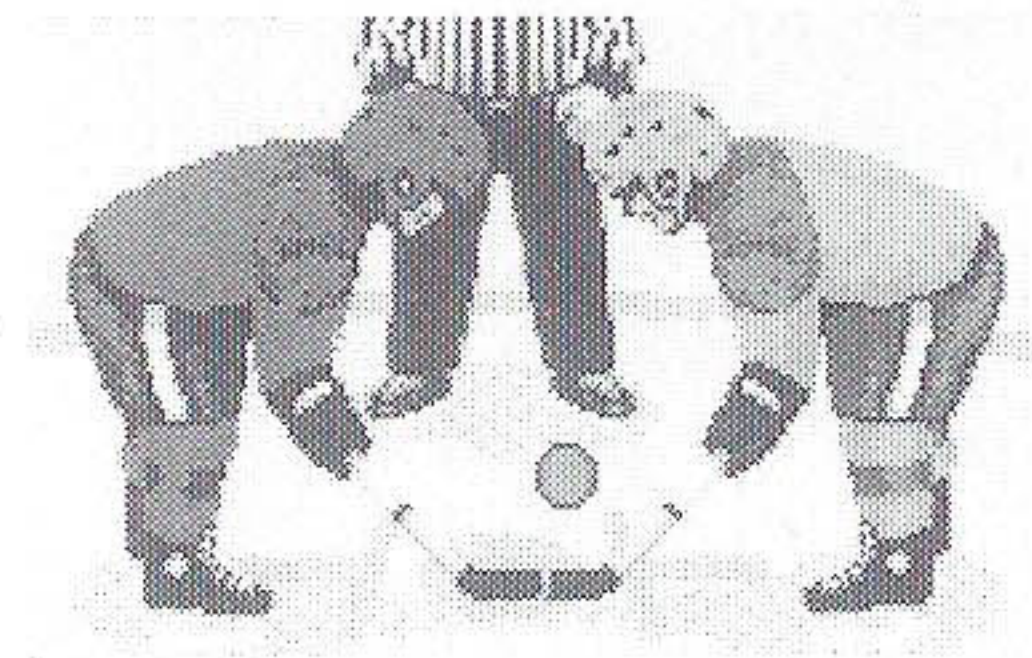
TWO PLAYER GAME

Select your teams in a two player game the same way you do in a one player game. The second player uses controller #2 to make team selections.

On Offense

The Face Off

This is the first play of the game. All the players on the screen will automatically skate to their proper locations. When the referee drops the puck, the screen changes to a close view of the two players facing off. One of you will get control of the puck.



Drücken Sie nach der Wahl beider Mannschaften die Starttaste. Hiernach erscheint automatisch das Mannschaftsinformationbild (TODAY'S MATCHUP), auf dem Sie die Fähigkeiten Ihrer Mannschaft noch einmal überprüfen können.

2-Personen-Spiel (TWO PLAYER GAME)

Die Wahl der Mannschaften für ein 2-Personen-Spiel (TWO PLAYER GAME) erfolgt auf die gleiche Weise wie für ein 1-Personen-Spiel. Ihr Mitspieler wählt seine Mannschaft dabei über Steuerpult 2.

Angriff

Das Bully

Dies ist das erste Spiel der Serie. Alle Spieler auf dem Bildschirm nehmen automatisch ihre Ausgangsstellungen ein. Wenn der Schiedsrichter den Puck fallen läßt, wechselt das Bild auf eine Nahaufnahme der beiden sich gegenüberstehenden Spieler. Einer von Ihnen wird den Puck übernehmen.

Quand les deux équipes ont été choisies, appuyez sur la touche Start. L'écran des "matchs du jour" apparaît et vous pouvez vérifier les niveaux d'aptitude de votre équipe.

PARTIE A DEUX JOUEURS

Sélectionnez vos équipes de la même façon que pour la partie à un joueur. Le deuxième joueur utilise le bloc de commande 2 pour sélectionner son équipe.

Attaque

Le face à face

C'est le début de la partie. Tous les joueurs de l'écran patinent automatiquement vers leurs positions. Quand l'arbitre lâche la rondelle, l'écran montre un gros plan sur les deux joueurs qui se font face. L'un d'entre vous récupère la rondelle.

Presione el botón de inicio cuando haya seleccionado ambos equipos. Luego avanzará automáticamente hasta la pantalla que muestra el "partido del día" y podrá revisar los niveles de habilidad de su equipo.

JUEGO DE DOS JUGADORES

Elija sus equipos como lo hizo en el juego de un jugador. El segundo jugador utiliza el control n.º 2 para seleccionar el equipo.

Ataque

El enfrentamiento

Esta es la primera parte del juego. Todos los jugadores de la pantalla patinarán automáticamente hasta los lugares apropiados. Cuando el árbitro deja caer la pelota, la pantalla muestra un primer plano de dos jugadores uno frente a otro. Sólo uno de ellos se hará con el control de la pelota.

Quando sono state scelte entrambe le squadre, premete il tasto di avvio. Passerete automaticamente allo schermo dell'“Incontro di oggi” dove potete rivedere i livelli delle doti della vostra squadra.

GIOCO A DUE GIOCATORI (two player)

Selezionate le vostre squadre nello stesso modo seguito nel gioco per un giocatore. Il secondo giocatore usa la pulsantiera di controllo #2 per effettuare le selezioni della squadra.

In attacco

Il tocco d'inizio

È la prima azione del gioco. Tutti i giocatori sullo schermo si posizioneranno automaticamente nelle loro rispettive posizioni. Quando l'arbitro lancia il disco, lo schermo cambia in un primo piano dei due giocatori che si incontrano per il tocco d'inizio. Uno di voi prenderà il controllo del disco.

Tryck på startknappen när du har gjort dina val. Nu visas en presentation av lagen “Today's Matchup” där du kan se de båda lagens styrkor och svagheter.

Spel med två spelare (TWO PLAYER)

Var och en väljer sina lag precis på samma sätt som i spelet för en spelare. Spelare nummer två gör sina val med styrplatta #2.

På offensiven

Tekning

Tekningen är det första som händer i matchen. Spelarna på bildskärmen ställer sig automatiskt i sina positioner. När domaren släpper pucken byts perspektivet till en närbild på de båda spelarna som tekar. En av er kommer att ta kontroll över pucken.

Als beide teams bepaald zijn druk je op de Start Toets. Dan ga je vanzelf naar het “Today's Matchup” scherm waar je de verschillende skills (vaardigheden) van je team kunt bekijken.

HET TWEE — SPELERS SPEL

Kies je teams in een twee-spelers spel op dezelfde manier als in het één-speler spel. De tweede speler gebruikt controller 2 om zijn teamselecties te maken.

In de Aanval

De “Face Off” (de puck uitnemen)

Dit is de eerste actie in de wedstrijd. Alle spelers op het scherm zullen vanzelf naar hun eigen posities schaatsen. Als de scheidsrechter de puck laat vallen, verandert het scherm in een close-up beeld van de twee spelers die om de puck strijden. Één van jullie zal de puck in bezit krijgen.

Kun molemmat joukkueet on valittu, paina Aloitusnäppäintä. Menet sitten automaattisesti “Tämän Päivän Yhdistelmä” ruutuun, missä voit kerrata joukkueesi taitotasoa.

KAHDEN PELAAJAN PELI

Valitse joukkueesi kahden pelaajan pelissä samalla tavalla kuin yhden pelaajan pelissä. Toinen pelaaja käyttää ohjausta #2 tehdäkseen joukkuevalinnat.

Hyökkäyksessä

Aloitus

Tämä on pelin ensimmäinen ottelu. Kaikki ruudussa olevat pelaajat luistelevat automaattisesti oikeille paikoilleen. Erotuomarin pudottaessa kiekon kuvaruutu muuttuu aloituksessa olevien kahden pelaajan lähikuvaksi. Toinen teistä saa kiekon haltuunsa.

Getting Control of the Puck

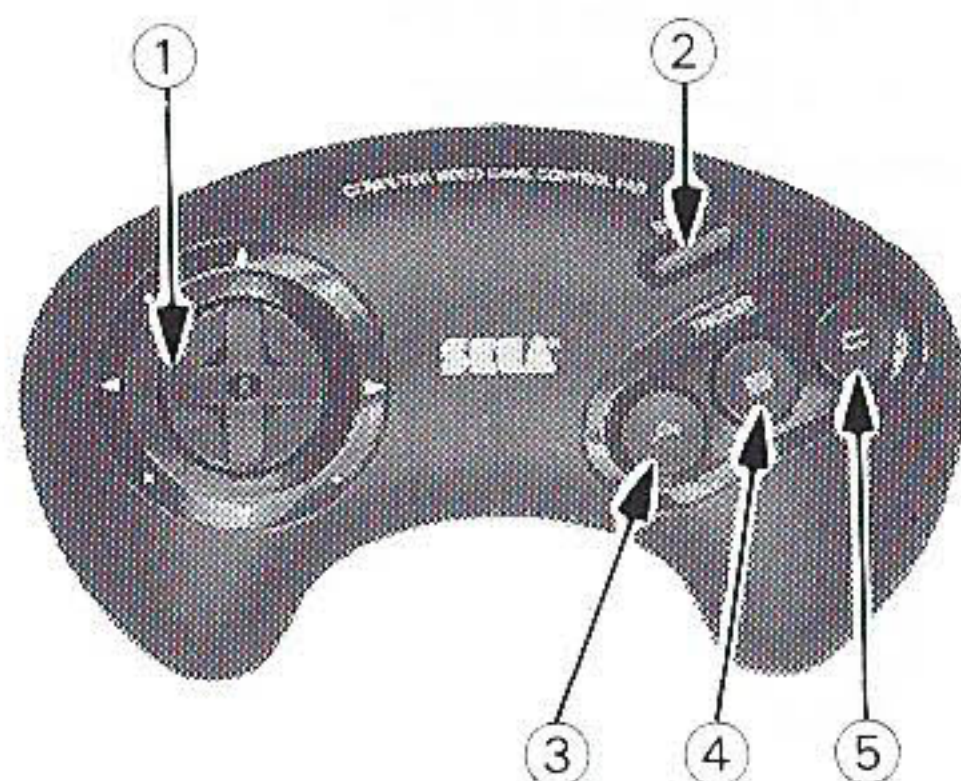
When you're in position to swipe, the red lights at the bottom of the screen will turn green.

TO HIT THE PUCK, press Button B at precisely the right time. (The degree of precision needed varies according to skill level.)

Keeping Control of the Puck

When on the offense, you're always in control of:

- The player with the puck
- The player closest to the puck
- The last player to have the puck



Kontrolle über den Puck

Sobald Sie zu einem Schlag bereit sind, wechseln die roten Leuchtanzeigen am unteren Bildschirmrand auf Grün.

Drücken Sie zum Schlagen des Pucks die Taste B genau im richtigen Moment. (Wie präzise die Taste gedrückt werden muß, richtet sich nach dem jeweiligen Fähigkeitsgrad.)

Kontrolle über den Puck behalten

Beim Angriff haben Sie stets Kontrolle über:

- den Spieler mit dem Puck.
- den Spieler, der dem Puck am nächsten steht.
- den Spieler, der den Puck zuletzt hatte.

Pour prendre la rondelle

Quand vous pouvez frapper, les voyants rouges en bas de l'écran deviennent verts.

Pour frapper la rondelle, appuyez sur la touche B au bon moment. (Le degré de précision nécessaire varie selon le niveau d'aptitude.)

Pour garder la rondelle

Quand vous êtes en défense, vous avez toujours le contrôle du:

- joueur avec la rondelle
- joueur le plus prêt de la rondelle
- dernier joueur à détenir la rondelle

Control de la pelota

Cuando esté listo para golpear la pelota, la luz roja de la parte inferior de la pantalla se pondrá verde.

Para golpear la pelota, presione el botón B en el momento preciso. (El grado de precisión necesario cambia según el nivel de habilidad.)

Control de la pelota

Cuando ataque, siempre tendrá el control de:

- El jugador que tiene la pelota
- El jugador más cercano a la pelota
- El último jugador en posesión de la pelota

Presa di controllo del disco

Quando vi trovate nella situazione suddetta, le luci rosse sul fondo dello schermo diventeranno verdi.

PER COLPIRE IL DISCO, premete il tasto B al momento giusto. (Il grado di precisione varia a seconda del livello delle doti.)

Per mantenere il controllo del disco

Quando siete in attacco, avete sempre il controllo:

- Del giocatore con il disco
- Del giocatore più vicino al disco
- L'ultimo giocatore in possesso del disco

När du fått kontroll på pucken

Den röda lampan i bildskärmens nedre kant byter sken till grönt så fort du befinner dig i skottposition.

Tryck på knapp B i exakt rätt ögonblick FÖR ATT TRÄFFA PUCKEN. (Hur exakt din tajming måste vara beror på vilken svårighetsgrad du valt.)

Att hålla pucken under kontroll

I anfall är det alltid du som styr:

- spelaren med pucken.
- spelaren som befinner sig närmast pucken.
- den spelare som släppte ifrån sig pucken senast.

De Puck in Bezit krijgen

Als je in de gelegenheid bent om hard te slaan, zullen de rode lichten onderaan het scherm groen worden.

OM DE PUCK WEG TE SLAAN, druk je precies op het juiste moment op Toets B. (De mate van nauwkeurigheid hangt af van het level waarop je speelt.)

De Puck in je Bezit Houden

Als je in de aanval bent, bestuur jij altijd:

- De speler met de puck
- De speler die zich het dichtst bij de puck bevindt
- De speler die de puck het laatst in zijn bezit had

Kiekon Haltuunsaaminen

Kun olet lyöntiasennossa, ruudun alalaidassa olevat punaiset valot muuttuvat vihreiksi.

LYÖDÄKSESI KIEKKOA paina Näppäintä B täsmälleen oikeaan aikaan. (Tarvittavan tarkkuuden määrä vaihtelee taitotasojen mukaan.)

Kiekon Hallussapitäminen

Hyökkäyksessä ollessasi kontrolloit aina:

- Pelaajaa, jonka hallussa kiekko on
- Pelaajaa, joka on lähimpänä kiekkoa
- Pelaajaa, jolla viimeksi oli kiekko

- ① See Stats/Pause
- ② Request Control
- ③ Pass Puck
Request Pass (MANUAL)
- ④ Shoot — single press for low
— double press for high
- ⑤ Skate, Aim or Pass
- ⑥ A + B changes the forward line
B + C changes the defensive
line

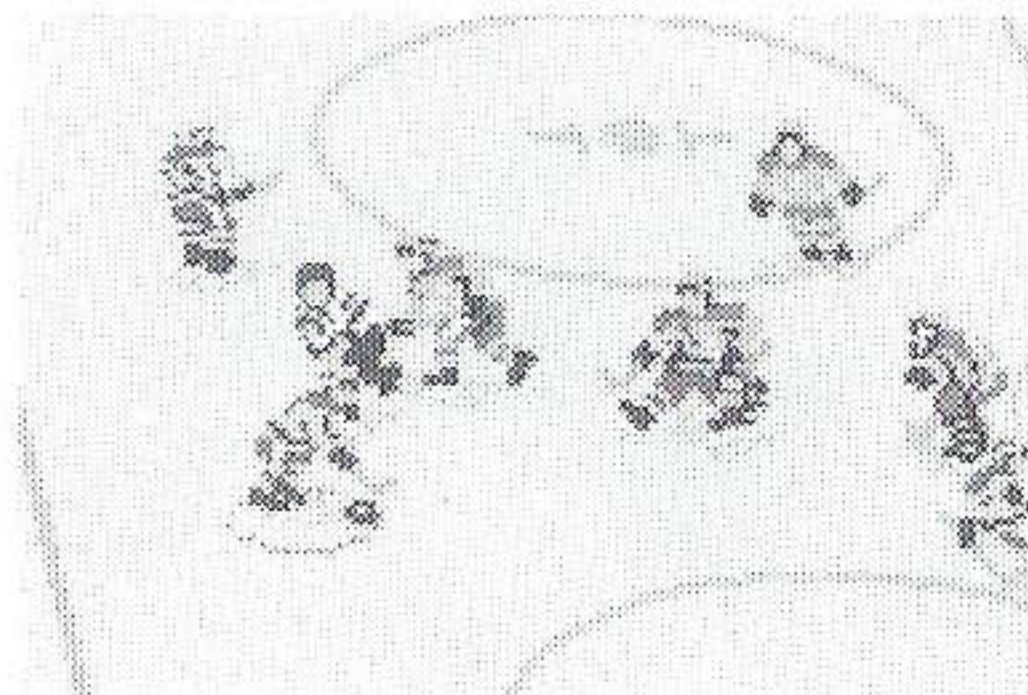
Passing the Puck

You control the player with the circle under him.

To switch control, press Button C.

To pass the puck, hold down the D-Button in the direction you want to pass and press Button B.

Note: In MANUAL control, press Button B to request a pass *from* another player.



- ① Spielstatusbuch abrufen/Pause
- ② Steuerungsgesuch
- ③ Puck abgeben
Abgabegesuch (manuell)
- ④ Schlagen — einfacher
Tastendruck
für tiefe Schläge
— doppelter
Tastendruck
für hohe Schläge
- ⑤ Laufen, zielen oder abgeben
- ⑥ A + B ändert die Vorwärtslinie
B + C ändert die Verteidigungs-
linie

Abgabe des Pucks

Sie steuern den von einem Kreis umgebenen Spieler.

Drücken Sie die Taste C, wenn Sie die Steuerung auf einen anderen Spieler übertragen möchten.

Halten Sie zum Abgeben des Pucks die Richtungstaste in die gewünschte Abgeberichtung gedrückt, und drücken Sie gleichzeitig die Taste B.

Hinweis: Drücken Sie bei manueller Steuerung (MANUAL) die Taste B, um einen anderen Spieler *zur* Abgabe des Puck abzufordern.

- ① Voir à Statistiques/Pause
- ② Demande de contrôle
- ③ Passe de la rondelle
Demande de passe (manuel)
- ④ Tir — une seule poussée pour un
coup bas
— deux poussées pour un
coup élevé
- ⑤ Patiner, viser ou passer
- ⑥ A + B change la ligne d'attaque
B + C change la ligne de
défense

Passe de la rondelle

Vous contrôlez le joueur sur le cercle.

Pour changer le contrôle, appuyez sur la touche C.

Pour passer la rondelle, maintenir la touche D enfoncée dans la direction souhaitée et appuyez sur la touche B.

Remarque: En mode de contrôle manuel, appuyez sur la touche B pour réclamer une passe à un autre joueur.

- ① Ver estadísticas/pausa
- ② Petición de control
- ③ Pase de la pelota
Petición de pase (manual)
- ④ Disparo — una sola presión para
disparo bajo
— dos presiones para
disparo alto
- ⑤ Patinaje, disparo a puerta o pase
- ⑥ A + B cambia la línea de ataque
B + C cambia la línea de
defensa

Pase de la pelota

Usted controla el jugador bajo el cual hay un círculo.

Para cambiar de control, presione el botón C.

Para pasar la pelota, mantenga presionado el botón B en la dirección en la que desea hacer el pase y luego presione el botón B.

Nota: Cuando utiliza el control manual, presione el botón B para solicitar un pase *de* otro jugador.

- ① Vedere le statistiche/Pausa
- ② Comando di richiesta
- ③ Passaggio richiesta (MANUAL)
- ④ Tiro — singola pressione per un tiro basso
— duplice pressione per un tiro alto
- ⑤ Pattinare, mirare o passare
- ⑥ A + B cambia la linea centro-avanti
B + C cambia la linea di difesa

Passaggio del disco

Controllate il giocatore con il circoletto sotto.

Per passare ad un altro comando, premete il tasto C.

Per passare il disco, tenete premuto il tasto D nella direzione verso cui si desidera indirizzare il passaggio e quindi premete il tasto B.

Nota: Nel modo di comando MANUAL, premete il tasto B per richiedere un passaggio *da* un altro giocatore.

- ① Tryck på startknappen för att se matchstatistiken/ta en paus mitt i spelet.
- ② Tryck på knapp C för att be om en passning.
- ③ Tryck på knapp B för att passa pucken eller be att få en passning (i manövreringssättet MANUAL).
- ④ Tryck på knapp A för att skjuta
— en gång för att skjuta lågt
— två gånger för att skjuta högt
- ⑤ Vicka styrkulan D (i pilarnas riktningar) för att förflytta spelare, sikta eller skjuta
- ⑥ Tryck samtidigt på knapparna A och B för att byta forwards.
Tryck samtidigt på knapparna B och C för att byta backar

Passningar

Du styr den spelaren som har en cirkel under sig.

Tryck på knapp C för att flytta cirkeln och styra en annan spelare.

Vicka styrkulan D, och håll kvar, i den riktning du vill passa och tryck sedan på knapp B.

OBS! I spelsättet MANUAL trycker du på knapp B för att be om en passning *från* en annan spelare.

- ① De Statistieken bekijken/pauze
- ② Vragen om Besturing
- ③ Puck overspelen
Vragen om een Pass (MANUAL d.w.z.MET DE HAND)
- ④ Schieten — één keer drukken om laag te schieten
— twee keer drukken om hoog te schieten
- ⑤ Schaatsen, Richten of Overspelen
- ⑥ A + B verandert de aanvalslinie
B + C verandert de verdedigingslinie

De Puck Overspelen

Jij bestuurt de speler waar een cirkel onder staat.

Om de besturing te wisselen, druk je op Toets C.

Om de puck over te spelen, houd je de R-toets in de juiste richting ingedrukt en druk je op Toets B.

Let op: In de besturing met de hand (MANUAL), druk je op Toets B om *aan* een andere speler te vragen om de puck over te spelen.

- ① Katso Tilastoja/Tauko
- ② Ohjauksen Pyyntö
- ③ Kiekon Syöttö
Syötön Pyyntö (MANUAL)
- ④ Lauo — yksittäinen painallus matalaa varten
— kaksi kohoa varten
- ⑤ Luistele, Tähtää tai Syötä
- ⑥ A + B muuttaa hyökkäyslinjaa
B + C muuttaa puolustuslinjaa

Kiekon Syöttäminen

Ohjaat pelaajaa, jonka alapuolella on ympyrä.

Vaihtaaksesi ohjausta paina Näppäintä C.

Syöttääksesi pidä D-Näppäin alaspainettuna siihen suuntaan, johon haluat syöttää ja paina Näppäintä B.

Huom: MANUAL ohjauksessa paina Näppäintä B pyytääksesi syöttöä toiselta pelaajalta.

Shooting

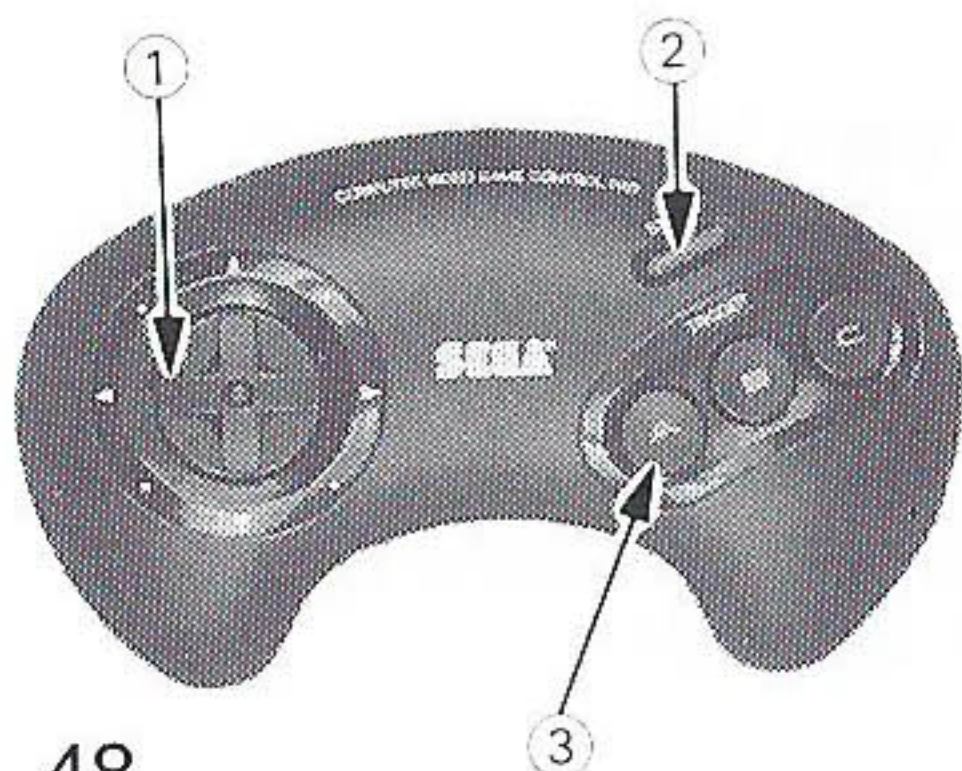
To make a goal, skate towards the goal and press Button A when you think you have an opening. Remember to "aim" the puck with the D-Button as you're pressing Button A.

- ① Pause
- ② Once for low on the ice;
Twice for up in the air
- ③ Aim

The puck target indicator lets you know if you're in line for a shot just as you're ready to make it. If the shot becomes blocked by the goalie or if you move out of position the arrow will disappear.

Fighting

Players start out with different energy levels depending on their "Power" level.



Schießen

Laufen Sie auf das Tor zu, um den Puck ins Tor zu schießen, und drücken Sie die Taste A, wenn Sie eine offene Stelle in der gegnerischen Verteidigung entdeckt haben. Denken Sie daran, mit der Richtungstaste auf das Tor zu "zielen", während Sie die Taste A drücken.

- ① Pause
- ② Einfacher Tastendruck für Tiefschläge auf dem Eis;
Doppelter Tastendruck für hohe Schläge in der Luft
- ③ Zielen

Wenn Sie zum Schlag ausholen, zeigt Ihnen die Puck-Zielanzeige, ob Sie in der korrekten Schußlinie stehen. Wenn der Torwart den Schuß abblockt oder Sie sich aus Ihrer Stellung heraus bewegen, erscheint ein Pfeil.

Kampf

Die Spieler starten das Spiel mit unterschiedlichem Energievorrat. Die Energie eines Spielers richtet sich nach seiner jeweiligen Spielstärke.

Tir

Pour marquer, patinez jusqu'au but et appuyez sur la touche A quand vous pensez avoir une chance. Souvenez-vous de diriger la rondelle avec la touche D tandis que vous appuyez sur la touche A.

- ① Pause
- ② Une poussée pour un tir bas sur la glace; Deux poussées pour un tir élevé en l'air
- ③ Pour diriger le tir

L'indicateur de la cible de la rondelle vous indique si vous êtes en ligne au moment de tirer. Si le tir est bloqué par le gardien ou si vous avez changé de position, la flèche disparaît.

Combat

Les joueurs commencent avec un niveau d'énergie différent selon leur niveau de "force".

Disparo

Para marcar un gol, patine hasta la portería y presione el botón A cuando vea un hueco. Recuerde lanzar la pelota con el botón D mientras presiona el botón A.

- ① Pausa
- ② Una vez para lanzar una pelota baja; Una vez para lanzar una pelota alta
- ③ Disparo a puerta

El indicador de disparo de la pelota le permite conocer si está en línea para disparar a puerta. Si el portero para la pelota o cambia de posición, la flecha desaparecerá.

Lucha

Los jugadores empiezan a jugar con diferentes niveles de energía, dependiendo de su nivel de potencia.

Tiro

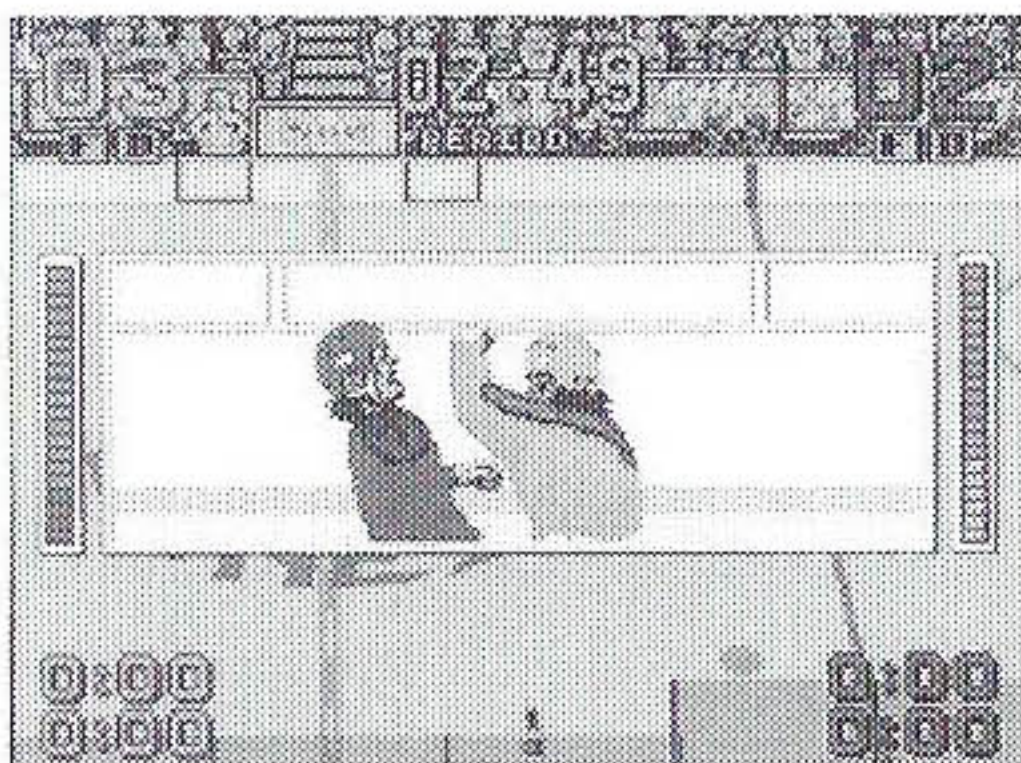
Per fare un goal, pattinate verso la rete e premete il tasto A quando pensate di avere un'apertura. Ricordate di "indirizzare" il disco con il tasto D mentre state premendo il tasto A.

- ① Pausa
- ② Una volta per un tiro basso a filo ghiaccio; Due volte per un tiro alto nell'aria
- ③ Mira

L'indicatore del bersaglio del disco vi consente di capire se siete in linea per un tiro quando siete pronti ad eseguirlo. Se il tiro viene bloccato dal portiere o se andate fuori posizione la freccia scomparirà.

Lotta

I giocatori iniziano con diversi livelli di energia in relazione al loro livello di "potenza".



Skott

Åk fram mot målet och tryck på knapp B när du tycker dig se en öppning för att göra mål. Kom ihåg att "sikta" med styrkulan D samtidigt som du trycker på knapp A.

- ① Tryck på startknappen för att ta en paus mitt i spelet.
- ② Tryck en gång på knapp A för att skjuta lågt; Tryck två gånger på knapp A för att skjuta högt
- ③ Mätta

Skottmarkören på bildskärmen visar exakt när du befinner dig i skottposition, när du gjort dig redo att skjuta. Om målvakten hinner täcka upp luckan eller du förlorar din skottposition, försvinner pilen.

Slagsmål

När spelarna börjar slåss står deras styrkemätare på olika nivåer beronde på hur fysiskt starkt (POWER) ditt lag är.

Schieten

Om een doelpunt te maken, schaats je in de richting van het doel en je drukt op Toets A als je een opening denkt te zien. Vergeet niet om de puck met de R-toets te "richten" als je op Toets A drukt.

- ① Pauze
- ② Eén keer om laag over het ijs te schieten; Twee keer om door de lucht te schieten
- ③ Richten

De Puck Doelmeter geeft aan of je je in de juiste positie bevindt voor een raak schot als je net op het punt staat om te schieten. Als het schot wordt tegengehouden door de keeper of als je een andere positie inneemt zal de pijl verdwijnen.

Vechten

Spelers beginnen met verschillende energie-levels afhankelijk van hun "Power" level.

Laukominen

Tehdäksesi maalin luistele maalia kohti ja paina Näppäintä A, kun uskot löytäneesi aukon. Muista "tähdätä" D-Näppäimellä painaessasi Näppäintä A.

- ① Tauko
- ② Kerran matalaa jäätä kulkevaa varten; Kaksi kertaa kohoa varten
- ③ Tähtää

Kiekon Kohde Indikaattori tiedottaa, jos olet laukauslinjassa juuri, kun olet valmiina laukomaan. Jos maalivahti torjuu laukauksen tai jos siirryt pois asemasta, nuoli katoaa.

Tappeleminen

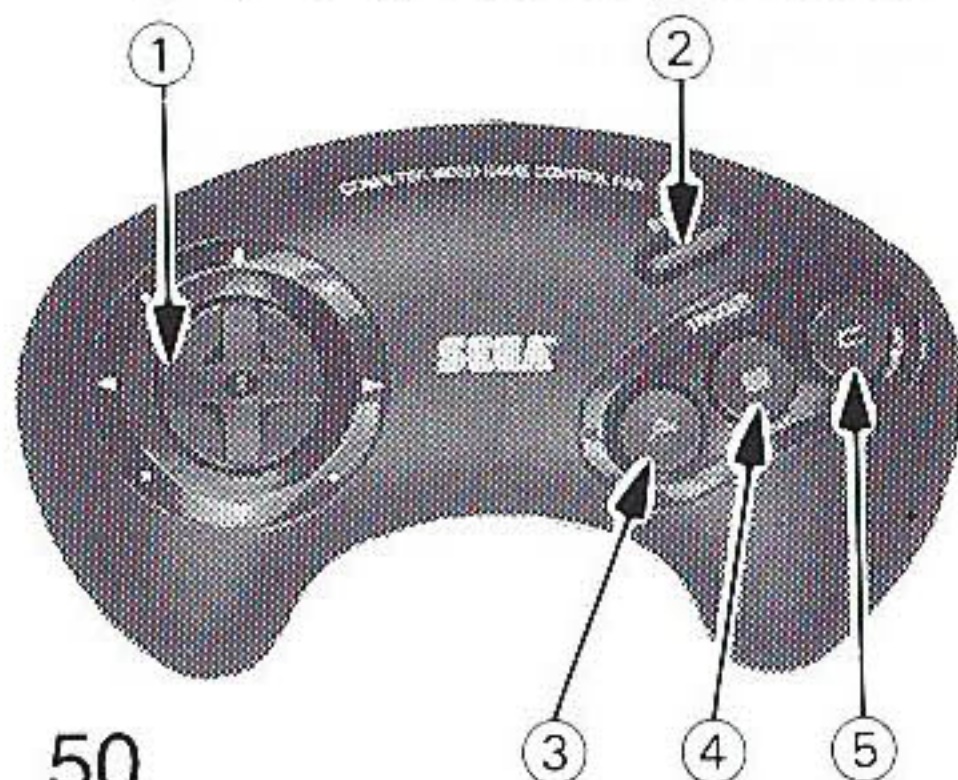
Pelaajat aloittavat eri energia määrillä riippuen heidän "Voima" asteestaan.

It's a real knock-down, drag-out fight. Complete with these types of punches and defensive moves.

- Jabs
- Roundhouses
- Uppercuts
- Low Blows
- Grabs, Pushes
- Cover-ups
- Ducks

Here's how you execute these moves:

- ① Pause
- ② Uppercut
- ③ Roundhouse
- ④ Jab
- ⑤ Move Fighter
- ⑥ A + B is a low blow.
B + C is also a low blow.



Hier wird richtig gekämpft und gerangelt, komplett mit allen Schlagarten und Verteidigungsmanövern wie folgt:

- Kurze Gerade
- Schwinger
- Aufwärtshaken
- Tiefschläge
- Greifen, Stoßen
- Abdecken
- Ducken

Die obigen Schläge und Verteidigungsmanöver werden wie folgt ausgeführt:

- ① Pause
- ② Aufwärtshaken
- ③ Schwinger
- ④ Kurze Gerade
- ⑤ Kämpferbewegung
- ⑥ A + B für Tiefschläge.
B + C ebenfalls für Tiefschläge.

C'est un vrai combat complet avec les types de coups et les mouvements de défense suivants:

- Jabs
- Coups latéraux
- Uppercut
- Coups bas
- Prises, poussées
- Esquive
- Se baisser

Voici comment exécuter ces mouvements:

- ① Pause
- ② Uppercut
- ③ Coup latéral
- ④ Jab
- ⑤ Déplacement du joueur
- ⑥ A + B est un coup bas.
B + C est aussi un coup bas.

Esto es una verdadera batalla en la que se incluyen los puñetazos y movimientos defensivos siguientes:

- Golpes rápidos sin extender el brazo
- Golpes laterales
- Golpes de abajo arriba
- Golpes bajos
- Agarrones y empujones
- Golpes ocultos
- Agachar el cuerpo

Estos movimientos se ejecutan así:

- ① Pausa
- ② Golpe de abajo arriba
- ③ Golpes laterales
- ④ Golpes rápidos
- ⑤ Movimiento del jugador
- ⑥ A + B es un golpe bajo.
B + C también es un golpe bajo.

È davvero un' estenuante lotta.
Completate con questi tipi di pugni e mosse difensive.

- Pugni
- Rissa
- Uppercut
- Colpi bassi
- Afferrare e spingere
- Coperture
- Accovacciamenti

Ecco come eseguire queste mosse:

- ① Pausa
- ② Uppercut
- ③ Rissa
- ④ Pugno
- ⑤ Sposta il lottatore
- ⑥ A + B corrisponde ad un colpo basso.
B + C è comunque un colpo basso.

Det är alltid lika långdragna hårda slagsmål. Här följer de olika slag och blockar du kan använda:

- Jabbar
- Svingar
- Uppercuts
- Slag under bältet
- Fasthållning och knuffar
- Blockar
- Duckningar

Så här gör du:

- ① Tryck på knapp A för att ta en paus.
- ② Tryck på knapp C för att göra en uppercut.
- ③ Tryck på knapp B för att göra en sving.
- ④ Tryck på knapp A för en jabb.
- ⑤ Vicka på styrkulan D för att styra din spelares rörelser.
- ⑥ Tryck samtidigt på knapp A och B för ett slag under bältet.
Tryck även samtidigt på knapp B och C för ett slag under bältet.

Dit is een moordend partijtje ijshockey. Je krijgt met de volgende soorten stoten en verdedigende bewegingen te maken.

- Korte Stoten
- Kaakslagen
- Uppercuts
- Slagen onder de gordel
- Duwen en trekken
- Dekking
- Wegduiken

Je voert deze bewegingen als volgt uit:

- ① Pauze
- ② Uppercut
- ③ Kaakslag
- ④ Korte Stoot
- ⑤ Beweeg de Vechter
- ⑥ A + B is een slag onder de gordel.
B + C is ook een slag onder de gordel.

Tämä on todellinen pitkä, tyrmäys tappelu. Päätä se seuraavan tyyppisillä lyönneillä ja puolustusliikkeillä.

- Survaisu
- Isku
- Yläkoukku
- Matala Lyönti
- Tarttuminen, Tönäisy
- Suojautuminen
- Väistö

Näin suoritat nämä liikkeet:

- ① Tauko
- ② Yläkoukku
- ③ Isku
- ④ Survaisu
- ⑤ Liikuttaa Tappelijaa
- ⑥ A + B on matala lyönti.
B + C on myös matala lyönti.

As you punch and get punched, you lose energy. Keep your eye on the energy meter and try to avoid getting drained. To do this, defend yourself. And make every punch count.

Make sure you're the right distance away from your opponent for the most effective punches. Some punches, like jabs, are more effective from a bit farther back. Other punches, like uppercuts, are more effective when you're right in the guy's face.

On the Defense

Whenever you lose possession of the puck, you're on the defense. When you're on defense you can skate the guy you're controlling *anywhere*. Even off the screen!

You can change control of your player in defense the same way you do in offense — just press Button C. Here are your other defensive controller moves:

Während Sie Schläge austeilen und Schläge einstecken, sinkt Ihr Energievorrat. Behalten Sie stets Ihren Energiemesser im Auge, und vermeiden Sie sich zu verausgaben. Achten Sie auf gute Verteidigung, und schlagen Sie gezielt zu.

Halten Sie den richtigen Abstand zu Ihrem Gegner, damit Ihre Hiebe den Gegner mit maximaler Durchschlagskraft treffen. Manche Schläge, wie z.B. kurze Gerade, sind aus größerem Abstand heraus wirkungsvoller. Andere Schläge, wie z.B. Aufwärtshaken, sind am wirkungsvollsten, wenn Sie dicht vor dem Gegner stehen.

Verteidigung

Sobald der Gegner Ihnen den Puck stiehlt, sind Sie in der Verteidigung und können den Spieler, den Sie steuern an jede *beliebige* Stelle laufen lassen — selbst aus dem Bildfeld heraus!

Sie können die Steuerung bei der Verteidigung genauso auf einen anderen Spieler übertragen wie beim Angriff. Drücken Sie dazu einfach die Taste C. Nachfolgend die weiteren Verteidigungs-Steuerfunktionen:

A mesure que vous frappez et que vous recevez des coups, vous perdez de l'énergie. Surveillez le compteur d'énergie et évitez qu'il se vide. Pour cela, défendez-vous. Et donnez des coups qui portent.

Confirmez que vous êtes à bonne distance de votre adversaire pour porter des coups. Certains coups, comme les jabs, sont plus efficaces d'un peu plus loin. D'autres, comme les uppercuts, sont plus efficaces quand vous êtes juste devant le gars.

Défense

Si vous perdez la rondelle, vous êtes en défense. Quand vous êtes en défense, vous pouvez suivre le gars que vous contrôlez *partout*, même hors de l'écran!

Vous pouvez changer de joueur à contrôler, comme pendant l'attaque, en appuyant simplement sur la touche C. Voici vos autres mouvements de défense:

Al golpear y ser golpeado pierde energía. Fíjese en el medidor de energía para evitar quedarse sin ella. Para ello defiéndase. Y no falle golpes.

Para que sus golpes hagan blanco en el contrario manténgase a la distancia correcta. Algunos puñetazos, como los golpes rápidos, son más eficaces cuando se lanzan desde una distancia un poco mayor. Otros puñetazos, como los de abajo arriba, son más eficaces estando justo frente a su oponente.

Defensa

Cuando pierda la pelota se encontrará a la defensiva. Cuando se encuentre a la defensiva podrá hacer que el jugador que usted controla patine por *donde* usted *quiera*, incluso fuera de la pantalla.

Estando a la defensiva podrá cambiar el control de su jugador de igual forma que lo hace atacando — presione simplemente el botón C. He aquí otros movimientos defensivos:

Quando colpite o siete colpiti, perdetes energia. Tenete un occhio sul metro dell'energia e provate ad evitare di rimanerne a secco. Per riuscire a far ciò, difendetevi. E fate valere ogni vostro pugno.

Assicuratevi di essere alla giusta distanza dal vostro avversario per pugni più efficaci. Alcuni pugni, come quelli improvvisi, sono più efficaci da una maggiore distanza. Altri pugni, come gli uppercut, sono più efficaci se vi trovate giusto davanti alla faccia del ragazzo.

In difesa

Ogni volta che perdetes il possesso del disco, passate alla difesa. Quando siete in difesa potete far pattinare il ragazzo che state controllando in *qualsiasi direzione*. Anche fuori dallo schermo!

Potete cambiare il comando del vostro giocatore in difesa nello stesso modo seguito in attacco — basta premere il tasto C. Ecco altre mosse difensive sulla pulsantiera:

Allt eftersom du delar ut slag och tar emot smällar sänks din styrkenivå. Håll ett öga på styrkemätaren och försök undvik att trötta ut dig helt. För att kunna göra det måste du vara noga med din gard och se till att din slag träffar rätt.

Se till att du befinner dig på rätt avstånd från din motståndare, så att dina slag träffar så hårt som möjligt. Vissa slag, som t.ex. jabbar, är mer effektiva om du inte står för nära. Andra slag, som t.ex. uppercuts, träffar bäst när du står ansikte mot ansikte med din motståndare.

På defensiven

Du hamnar i försvarsposition så fort du blir av med pucken. I försvarsspel kan du styra den spelare du har kontroll på för tillfället *vart du vill*, t.o.m. ut ur bildskärmen!

Du kan flytta cirkeln och byta spelare på samma sätt i försvarsspel som i anfall — med ett tryck på knapp C. Här följer en del andra försvarsmanövrer:

Als jij iemand slaat of als jij geslagen wordt, verlies je energie. Houd de energiemeter in de gaten en probeer te voorkomen dat je neergehoekt wordt. Om dit te doen moet je jezelf goed verdedigen. En zorg dat elke stoot die je uitdeelt raak is.

Zorg dat je op de juiste afstand van je tegenstander bent om je stoten zo doeltreffend mogelijk te maken. Sommige stoten, zoals korte stoten, zijn het meest effectief van een iets grotere afstand. Andere stoten, zoals uppercuts, komen het hardst aan als je vlakbij iemand staat.

In de Verdediging

Als je de controle over de puck verliest, kom je in een verdedigende positie. Als je in de verdediging bent kun je de speler die jij bestuurt *overal* naartoe laten schaatsen. Zelfs van het scherm af!

Je kunt de besturing van je verdediger veranderen op dezelfde manier als je dat in de aanval doet — druk gewoon op Toets C. Hieronder volgen de verdedigende bewegingen op je controller:

Lyödessäsi ja tullessasi lyödyksi menetät energiaa. Pidä silmällä energiamittaa ja yritä välttää loppuun kuluminen. Tehdäksesi tämän puolusta itseäsi. Ja tee jokaisesta iskusta merkittävä.

Varmista, että olet oikealla etäisyydellä vastustajastasi, jotta iskusi olisivat mahdollisimman tehokkaita. Jotkut iskuista, kuten survaisut, ovat tehokkaampia vähän kauempaa. Toiset lyönnit, kuten yläkoukut, ovat tehokkaampia kun olet vastustajasi kanssa aivan kasvotusten.

Puolustuksessa

Aina, kun menetät kiekon hallinnastasi, olet puolustuksessa. Kun olet puolustuksessa, voit luisteluttaa ohjaamasi kaverin *minne tahansa*. Vaikka pois ruudusta!

Voit muuttaa ohjattavissasi olevaa puolustaja samalla tavalla kuin hyökkäyksessä — paina vain Näppäintä C. Tässä on muut puolustuksen ohjausliikkeesi:

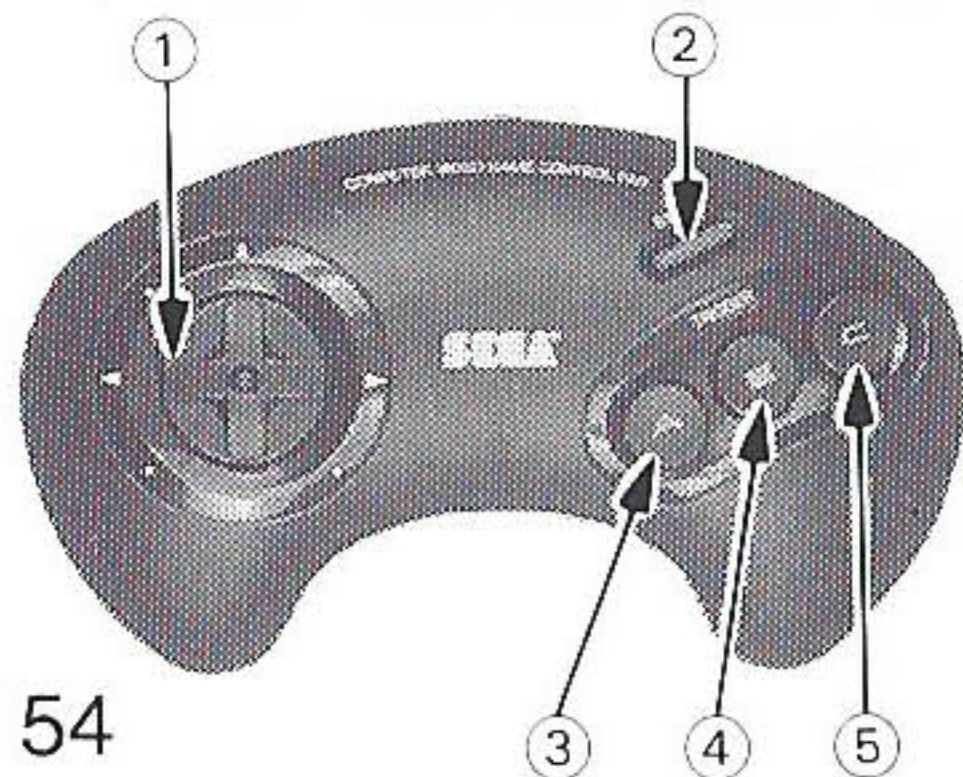
- ① Pause
- ② Switch Player Control
- ③ Makes Goalie Pass
- ④ Checks opponent; Swings stick if penalty box full
- ⑤ Skates Player
Directs Goalie Pass

Note: Every guy on defense is responsible for covering someone on the opponent's team. So if you decide to chase the puck or double-team an opponent, you will be leaving a man open and unguarded — unless, of course, the other guys have players sitting in the penalty box.

Also, if the goalie holds the pass too long, he'll get a "Goalie Holding Puck" Penalty resulting in a face-off.

Fighting Penalties

If you win, you get to keep skating. But if you lose, you must go to the penalty box. Once in a while you both have to go there.



- ① Pause
- ② Spielersteuerung wechseln
- ③ Abgabe durch Torwart
- ④ Check des Gegners; Erhebt den Schläger wenn die Strafbank voll ist.
- ⑤ Läßt den Spieler laufen
Steuert Abgabe durch Torwart

Hinweis: Jeder verteidigende Spieler ist für die Deckung eines gegnerischen Spielers verantwortlich. Wenn Sie also dem Puck nachjagen oder einem gegnerischen Spieler zu zweit auf den Leib rücken bleibt ein Spieler der Gegnermannschaft ungedeckt, es sei denn mehrere Spieler der Gegnermannschaft sitzen auf der Strafbank.

Darüber hinaus erhält der Torwart eine "Puck-Haltestrafe", wenn er die Abgabe zu lange hinauszögert, die ein neues Bully zur Folge hat.

Kampfstrafen

Wenn Sie gewinnen, können Sie weiterlaufen. Verlieren Sie jedoch, wandern Sie ab auf die Strafbank. Hin und wieder werden Sie wahrscheinlich beide dort landen.

- ① Pause
- ② Commande pour changer de joueur
- ③ Passe du gardien
- ④ Pour vérifier l'adversaire; Pour donner un coup de bâton si la prison est pleine
- ⑤ Pour faire patiner le joueur
Pour diriger la passe du gardien

Remarque: Chaque gars de la défense est responsable pour marquer un joueur de l'équipe adverse. Si vous décidez de poursuivre la rondelle ou d'aider un coéquipier, vous laisser un gars démarqué, sauf si les adversaires ont des gars en prison.

Si le gardien retient la passe trop longtemps, il obtient une pénalité de "Rétention de la rondelle par le gardien", ce qui provoque un face à face.

Pénalités de combat

Si vous gagnez, vous pouvez rester mais si vous perdez, vous allez en prison. Parfois, vous devez y aller tous les deux.

- ① Pausa
- ② Cambio de control de jugador
- ③ Pase del portero
- ④ Parada de oponentes; Mueve el palo si el banquillo de los jugadores castigados está lleno
- ⑤ El jugador patina
Dirige el pase del portero

Nota: Cada defensa se encarga de cubrir a un jugador del otro equipo. Si usted decide ir a por la pelota o cubrir a un contrario con dos de sus jugadores, otro contrario quedará libre — a menos, por supuesto, que el otro equipo tenga jugadores castigados en el banquillo.

Además, si el portero retiene la pelota durante mucho tiempo, será castigado con un castigo de "retención de pelota por parte del portero", lo que resulta en un enfrentamiento.

Lucha por castigos

Si gana sigue patinando. Si pierde, será expulsado al banquillo de castigos. De vez en cuando, usted y su contrario irán al banquillo.

- ① Pausa
- ② Per cambiare il comando del giocatore
- ③ Passaggio del portiere
- ④ Controlla l'avversario; Spostare l'astina se il riquadro delle penalità è pieno
- ⑤ Fa pattinare il giocatore
Dirige il passaggio del portiere

Nota: Ogni ragazzo in difesa deve marcare qualcuno della squadra avversaria. Quindi se decidete di impossessarvi del disco o di difendere con un altro compagno un avversario, lascerete libero un uomo — a meno che, naturalmente, gli altri ragazzi non abbiano dei giocatori fermi al riquadro delle penalità.

Inoltre, se il portiere tiene il passaggio troppo lungo, subirà un punizione detta "Trattenuta disco" che porterà ad una rimessa del gioco.

Penalità nella lotta

Se vincete, continuate a pattinare. Ma se perdete, dovete recarvi al riquadro delle penalità. Talvolta succede che entrambi si debbano recare lì.

- ① Tryck på knapp A för att ta en paus.
- ② Tryck på knapp C för att flytta cirkeln och byta spelare.
- ③ Tryck på knapp B för att passa med målvakten.
- ④ Tryck på knapp A för att tackla en motspelare; när utvisningsbåset är fullt kastar spelaren klubban.
- ⑤ Vicka styrkulan D för att förflytta spelarna på isen
Vicka styrkulan D för att styra passningar

OBS! Det är varje försvarspelares uppgift att täcka var sin spelare ur motståndarlaget. Om du bestämmer dig för att jaga en puck, eller ta ner en motståndare med två spelare samtidigt, kommer du att lämna en av dina spelare ensam — förutsatt givetvis att det andra laget inte har några spelare i utvisningsbåset.

Dessutom, om målvakten håller in en passning för länge blåser domaren av för målvaktsblockering och pucken går till tekning.

Utvisningar efter slagsmål

Om du vinner en fjät kan du fortsätta spela men om du förlorar är du tvungen att sätta dig i utvisningsbåset. Det händer ibland att ni hamnar i utvisningsbåset båda två.

- ① Pauze
- ② Bestuur een andere Speler
- ③ Laat de keeper overspelen
- ④ Geef je tegenstander een bodycheck; Zwaait de stick bij volle strafbank.
- ⑤ Laat de Speler schaatsen
Richt de pass van de keeper

Let op: Iedere vent die in de verdediging speelt moet een speler van de tegenpartij dekken. Als je dus besluit om achter de puck aan te gaan of met twee man tegelijk op één tegenstander af te gaan, betekent dit dat je één mannetje vrij en ongedekt laat staan — tenzij er natuurlijk spelers van de tegenpartij op de strafbank zitten.

Bovendien geldt dat als de keeper de puck te lang vasthoudt, hij een overtreding begaat. Het spel wordt dan hervat met een face-off.

Strafminuten voor Vechten

Als je wint mag je blijven schaatsen. Maar als je verliest moet je op de strafbank plaatsnemen. Af en toe zal je daar toch wel terecht komen.

- ① Tauko
- ② Vaihda Ohjattavaa Pelaajaa
- ③ Saa Maalivahdin Syöttämään
- ④ Taklaa vastustajan;
Heilauttaa mailaa, jos rangaistusaitio on täynnä
- ⑤ Luisteluttaa Pelaajaa
Ohjaa Maalivahdin Syöttöä

Huom: Jokaisen puolustuspelaajan vastuuna on peittää yksi vastapelaajista. Joten, jos päätät jahdata kiekkoa tai hoitaa vastustajan jonkun joukkueoverisi kanssa, jätät yhden pelaajan vapaaksi ja vartioimattomaksi — tietenkin, ellei vastapuolella ole kavereita jäähyllä.

Myös, jos maalivahti pitkittää syöttöä liian kauan, hän saa "Maalivahti Pitää Kiekkoa" Rangaistuksen, josta aiheutuu pelin keskeytys.

Tappelu Rangaistukset

Jos voitat, voit jatkaa luistelemista. Mutta, jos häviät, sinun täytyy mennä jäähylle. Silloin tällöin joudutte molemmat sinne.

Checking

To “check” an opponent, get close to him and press Button A.

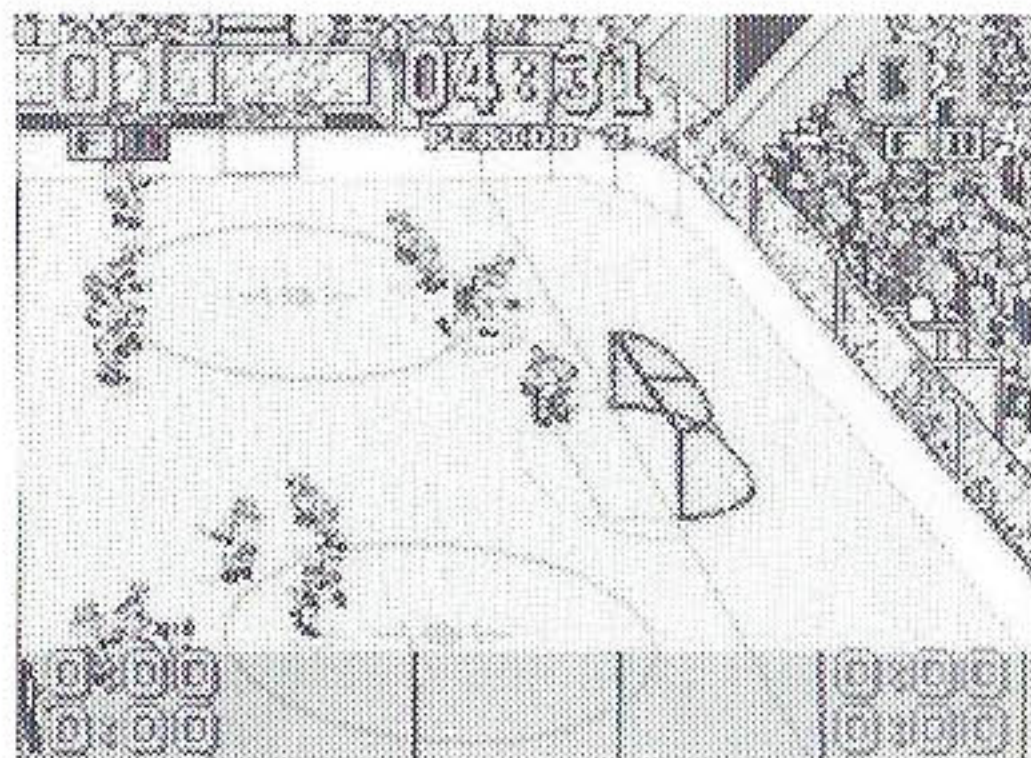
Once you check your opponent he'll drop to the ice. But don't be surprised if he goes after you. Or if the ref calls a penalty on you.

Note: You can't “check” a goalie or a referee. And whenever two men are already in the penalty box, you won't be able to check.

Changing Lines

Just like in real hockey, you can rotate your lines with fresh defenders when the ones on the ice get tired.

- Green means fully rested
- Yellow is somewhat rested
- Red means getting tired



Checking

Laufen Sie zum “Checken” eines gegnerischen Spielers dicht an den Spieler heran, und drücken Sie die Taste A.

Nach dem Check fällt Ihr Gegner auf's Eis. Es sollte Sie jedoch nicht überraschen, wenn der betreffende Spieler Sie anschließend jagt, oder wenn der Schiedsrichter Ihnen eine Strafe verhängt.

Hinweis: Ein Check bei einem Torwarts oder einem Schiedsrichter ist nicht möglich. Ebenso ist kein Check möglich, wenn sich bereits zwei Spieler auf der Strafbank befinden.

Spielerwechsel

Genau wie bei echtem Hockey können Sie auch hier Ihre Spielergruppe mit neuen Verteidigern auffrischen, wenn die Verteidiger auf dem Eis erschöpft sind.

- Grün bedeutet voll bei Kräften
- Gelb bedeutet fast wieder bei Kräften
- Rot steht für schwindende Kräfte

Heurt

Pour “heurter” un adversaire, approchez-vous de lui et appuyez sur la touche A.

Quand vous heurtez votre adversaire, il tombe sur la glace. Mais ne soyez pas surpris s'il vous poursuit ou si l'arbitre vous donne une pénalité.

Remarque: Vous ne pouvez pas renverser un gardien ou un arbitre. Vous ne pouvez pas non plus renverser quelqu'un si deux joueurs sont déjà en prison.

Changement de joueurs

Exactement comme pour le vrai hockey, vous pouvez remplacer des joueurs fatigués par de nouveaux joueurs reposés.

- Vert signifie bien reposé
- Jaune signifie à peu près reposé
- Rouge signifie fatigué

Paradas

Para parar un contrario, acérquese a él y presione el botón A.

Después de parar a un contrario, éste caerá al hielo. Pero no se sorprenda si le persigue. O si el árbitro le pita un castigo.

Nota: Al portero o al árbitro no se les puede parar. Además, cuando tenga dos jugadores castigados en el banquillo tampoco podrá parar a sus contrarios.

Cambio de alineación

Como sucede en los partidos de hockey reales, usted podrá cambiar su alineación sustituyendo jugadores cansados por otros nuevos.

- Verde significa totalmente descansado
- Amarillo significa parcialmente descansado
- Rojo significa cansado

Controllo

Per “controllare” un avversario, avvicinatevi a lui e premete il tasto A.

Una volta controllato l'avversario, egli cadrà a terra. Ma non stupitevi se dopo lui farà lo stesso. O se l'arbitro vi chiama fallo.

Nota: Non potete “controllare” un portiere o un arbitro. E quando già due uomini sono nel riquadro delle penalità, non sarete più in grado di controllare.

Cambio delle linee

Proprio come nel vero hockey, potete ruotare le linee con difensori freschi quando quelli in campo sono stanchi.

- Verde significa completamente in forma
- Giallo significa più o meno riposato
- Rosso significa che si sta stancando

Tacklingar

Ta dig upp nära din motståndare och tryck på knapp A, för att tackla en motståndare.

När du tacklar en av det andra lagets spelare kommer han att falla ihop på isen. Men bli inte förvånad om han reser sig och följer efter dig eller om domaren dömer utvisning.

OBS! Du kan inte tackla en målvakt eller någon av domarna. Du kan inte heller tackla om du redan har två spelare i utvisningsbåset.

Spelarbyte

Du kan byta uppställningar och få in nya försvarare på isen när de är trötta, precis som i en riktig hockeymatch.

- När ett streck lyser i grönt betyder det att spelarna är helt utvilade.
- När ett streck lyser i gult är de någorlunda frächa.
- När ett streck lyser är rött börjar de bli ganska trötta.

Bodychecks Utdelen

Om een tegenstander een “bodycheck” te geven, ga je vlak naast hem staan en druk je op Toets A.

Als je je tegenstander een bodycheck gegeven hebt, valt hij op het ijs. Maar schrik niet als hij je achterna komt. Of als de scheidsrechter je bestraft voor een overtreding.

Let op: Je kunt een keeper of een scheidsrechter geen bodycheck geven. En ook als er al twee mannen op de strafbank zitten kun je geen bodychecks meer uitdelen.

Spelers Wisselen

Net als in een echt partijtje ijshockey kun je nieuwe spelers inzetten als de verdedigers op het ijs moe worden.

- Groen betekent helemaal uitgerust
- Geel betekent tamelijk fit
- Rood betekent dat een speler moe wordt

Taklaaminen

“Taklataksesi” vastustajan mene hänen lähelleen ja paina Näppäintä A.

Taklatessasi vastustajan hän kaatuu jäähän. Mutta älä ylläty, jos hän lähtee perääsi. Tai jos erotuomari antaa sinulle rangaistuksen.

Huom: Et voi “taklata” maalivahtia tai erotuomaria. Ja aina kun kaksi pelaajaa on jo jäähyllä, et pysty taklaamaan.

Muodostelmien Vaihtaminen

Kuten oikeassa jääkiekossakin voit vuorotella muodostelmia uusilla puolustajilla, kun jäällä olevat pelaajat väsyvät.

- Vihreä tarkoittaa täysin levännyttä
- Keltainen kutakuinkin levännyttä
- Punainen tarkoittaa väsyvää

You can change lines any time during gameplay. But the best time to change lines is when there's a stoppage. However, you can't do this in the BEGINNER LEVEL.

To change the forwards, press Buttons A and B simultaneously.

To change the defensive lines, press Button B and C simultaneously.

Penalties

You will never have more than 2 men in the penalty box at one time. If there are already two men in, you can't check or fight your opponent.

While your opponent's guys are in the penalty box, you can still play, giving you a distinct advantage. When their times are "up," each player from the penalty box will automatically return to play. So try to make your heavy offensive moves while they're out.

Sie können Ihre Spieler während des Spiels jederzeit auswechseln. Ein Spielstillstand bietet jedoch die beste Gelegenheit für einen Spielerwechsel. Wenn Sie den Schwierigkeitsgrad "BEGINNER" (Anfänger) eingestellt haben, ist dies jedoch nicht möglich.

Drücken Sie zum Auswechseln der Stürmer die Taste A und B gleichzeitig.

Drücken Sie zum Auswechseln Ihrer Verteidiger die Taste B und C gleichzeitig.

Strafen

Sie werden nie mehr als 2 Spieler gleichzeitig auf der Strafbank haben. Sitzen bereits zwei Spieler auf der Strafbank, ist ein Check oder ein Kampf mit dem Gegner nicht möglich.

Während Spieler der Gegnermannschaft auf der Strafbank sitzen, können Sie weiterspielen und haben dabei sogar noch einen gewissen Vorteil. Sobald diese ihre Zeit auf der Strafbank abgesessen haben, kehren die Spieler automatisch auf's Eis zurück. Versuchen Sie deshalb mit voller Kraft anzugreifen, solange die Spieler des Gegners noch auf der Strafbank sitzen.

Vous pouvez changer de joueur quand vous voulez pendant la partie mais il est préférable de le faire pendant un arrêt du jeu. Cependant, vous ne pouvez pas le faire au niveau débutant.

Pour changer les avants, appuyez simultanément sur les touches A et B.

Pour changer les lignes de défenses, appuyez simultanément sur les touches B et C.

Pénalités

Vous n'aurez jamais plus de deux hommes en même temps dans la prison. Si vous avez déjà deux hommes en prison, vous ne pouvez pas heurter ni combattre votre adversaire.

Pendant que des adversaires sont en prison, vous pouvez jouer, ce qui vous donne un avantage. Quand ils ont fini leur temps, les joueurs sortent de la prison et reprennent automatiquement le jeu. Essayez d'attaquer quand ils sont en prison.

La alineación puede cambiarse en cualquier momento durante el juego. Sin embargo, se recomienda hacerlo durante un descanso. Esto no puede hacerse cuando se juega con el nivel de principiante.

Para cambiar los delanteros, presione simultáneamente los botones A y B.

Para cambiar los defensas, presione simultáneamente los botones B y C.

Castigos

Nunca tendrá al mismo tiempo más de 2 jugadores en el banquillo de castigos. Si ya tiene dos jugadores en el banquillo no podrá parar ni luchar contra su oponente.

Habiendo jugadores del equipo contrario en el banquillo de castigos usted podrá seguir jugando, con una gran ventaja. Cuando termine el tiempo de castigo, los jugadores salen del banquillo de castigos y vuelven a jugar. Ataque por lo tanto cuando el equipo contrario tiene jugadores en el banquillo de castigos.

Potete dare il cambio alle linee in qualsiasi momento durante il gioco. Ma il miglior momento per farlo è quando c'è un arresto. Comunque, non è possibile farlo nel livello principianti (BEGINNER LEVEL).

Per cambiare i centro-avanti,
premere i tasti A e B
simultaneamente.

Per cambiare le linee difensive,
premere i tasti B e C
simultaneamente.

Penalità

Non potrete mai avere più di 2 uomini alla volta nel riquadro delle penalità. Se ci sono già due uomini, non potete controllare o litigare con l'avversario.

Mentre i ragazzi avversari sono nel riquadro delle penalità, potete ancora giocare con conseguente notevole vantaggio. Quando si è esaurito il tempo delle loro penalità, i ragazzi torneranno automaticamente a giocare. Perciò cercate di sfruttare al massimo le vostre mosse d'attacco quando sono fuori.

Du kan byta uppställningar när som helst under spelets gång. Det är dock bäst att byta vid ett spelavbrott. Det är dock inte möjligt att byta spelare när du spelar i svårighetsgraden för nybörjare BEGINNER LEVEL.

Tryck samtidigt på knapp A och B
för att byta forwards.

Tryck samtidigt på knapp B och C
för att byta backar.

Utvisningar

Du har aldrig fler än två spelare samtidigt i utvisningsbåset. När du redan har två spelare där kan du inte tackla eller slåss.

När din motståndare har spelare i utvisningsbåset kan du fortfarande spela på som vanligt, fast med ett klart spelövertag. Spelarna kommer automatiskt tillbaka ut ur utvisningsbåset när deras tid är "ute", så försök att ta fram din tyngsta offensiv medan de är ute.

Je kunt voortdurend tijdens het spel spelers wisselen. Maar het beste moment om het te doen is bij een onderbreking van het spel. Op het BEGINNERS LEVEL is het nooit mogelijk.

Om de aanvallers te wisselen, druk
je Toets A en B tegelijk in.

Om de verdedigers te wisselen, druk
je Toets B en C tegelijk in.

Strafminuten

Er kunnen nooit meer dan twee mannen tegelijk op de strafbank zitten. Als er al twee zitten, kun je niet vechten met je tegenstander en geen bodychecks uitdelen.

Terwijl er mannen van de tegenpartij op de strafbank zitten, kun jij gewoon doorspelen. Dit werkt in jouw voordeel. Als hun strafminuten verstreken zijn, zal elke speler van de strafbank automatisch terugkeren in de wedstrijd. Dus probeer zo veel mogelijk aan te vallen zolang zij nog niet mee mogen doen.

Voit vaihtaa muodostelmia milloin tahansa pelin aikana. Mutta on paras vaihtaa pelikatkon aikana. Mutta et voi tehdä tätä ALOITTELLIJA TASOLLA.

Vaihtaaksesi hyökkääjiä paina
Näppäimiä A ja B samanaikaisesti.

Vaihtaaksesi puolustuslinjoja paina
Näppäimiä B ja C samanaikaisesti.

Rangaistukset

Jäähyllä ei ole koskaan kerralla useampia kuin kaksi saman puolen pelaajaa. Jos kaksi kaveria on jo rangaistusaitiossa, et pysty taklaamaan, etkä tappelemaan vastustajasi kanssa.

Vastustajasi kaverien ollessa jäähyllä voit jatkaa peliä, ollen selvässä etulyönti asemassa. Heidän aikansa kuluessa "umpeen" jokainen pelaaja palaa automaattisesti rangaistusaitiosta peliin. Joten pyri suorittamaan kovat hyökkäyksesi silloin, kun he ovat poissa pelistä.

Here's how long each type of penalty is:

PENALTY	TIME
Checking Opponent	2 minutes
Losing a Fight	3 minutes
Losing a draw	3 minutes
	(each player)
Delay of Game	2 minutes
Tripping	2 minutes
Slashing	2 minutes
Roughing	2 minutes

Nachfolgend die Dauer der jeweiligen Strafzeiten:

PENALTY (Strafe)	TIME (Zeit)
Check des Gegners	2 Minuten
Verlieren eines Kampfes	3 Minuten
Verlieren eines Unentschieden	3 Minuten
	(Jeder Spieler)
Spielverzögerung	2 Minuten
Bien stellen	2 Minuten
Hiebe	2 Minuten
Unfaire Spielweise	2 Minuten

Voici la longueur de chaque type de pénalité:

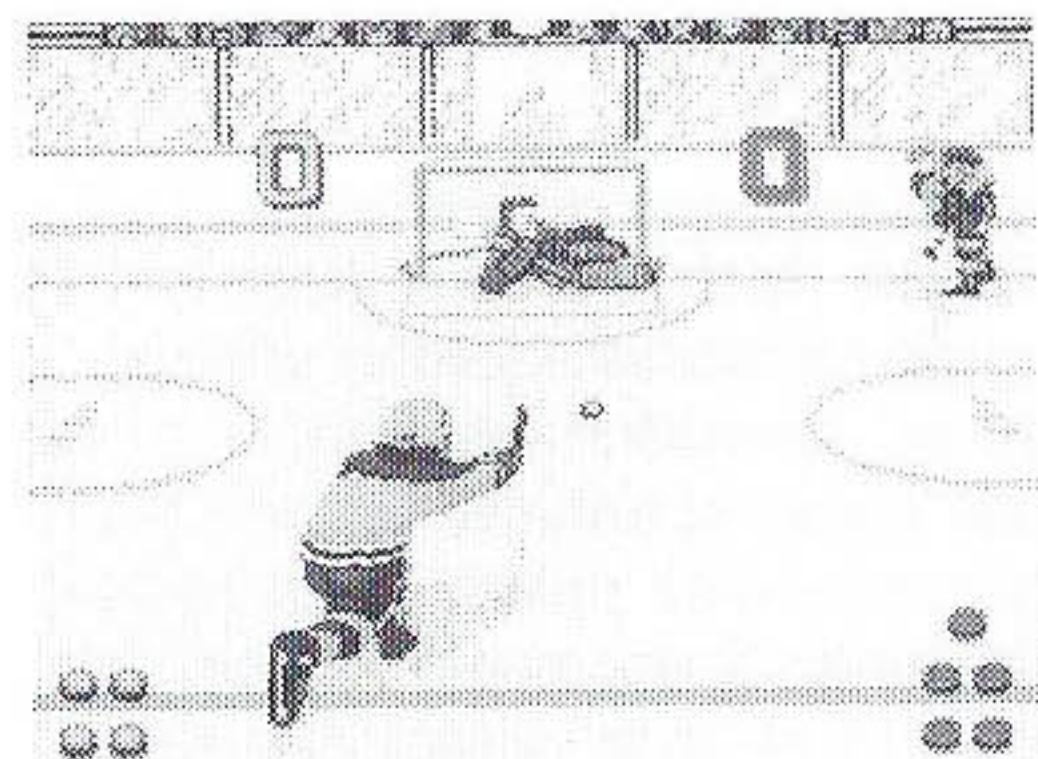
PENALITE	TEMPS
Heurt d'un adversaire	2 minutes
Perte d'un combat	3 minutes
Perte d'une lutte	3 minutes
	(chaque joueur)
Perte de temps	2 minutes
Croche-pied	2 minutes
Coup de bâton	2 minutes
Rudolement	2 minutes

Penaltys y su duración:

PENALTY	TIEMPO
Parada de oponente	2 minutos
Pérdida de lucha	3 minutos
Pérdida de un desempate	3 minutos
	(cada jugador)
Pérdida de tiempo	2 minutos
Zancadillas	2 minutos
Ataques	2 minutos
Juego duro	2 minutos

Shootouts

You can select "SHOOTOUTS" from the initial Game Selection Screen. You'll also play them if there's a tie at the end of 3 periods of play.



Torschüsse

Auf dem Spielwahlbild, das zu Anfang erscheint, können Sie Torschüsse (SHOOTOUTS) wählen. Ein unentschiedenes Spielergesult nach 3 Spielabschnitten wird ebenfalls durch Torschüsse entschieden.

Tirs de pénalty

Vous pouvez sélectionner "SHOOTOUTS" à partir de l'écran de sélection de jeu. Vous pouvez également tirer des pénalty à la fin des 3 périodes de jeu.

Lanzamiento de penaltys

Podrá seleccionar el lanzamiento de penaltys en la pantalla de elección de juegos. También tendrá que lanzar penaltys al terminar en empate los 3 tiempos de juego.

Ecco la durata delle penalità:

<u>PENALITÀ</u>	<u>DURATA</u>
Controllo dell'avversario	2 minuti
Perdita nella lotta	3 minuti
Presa fallita	3 minuti
	(ogni giocatore)
Ritardo del gioco	2 minuti
Sgambetto	2 minuti
Spinta	2 minuti
Scorrettezza	2 minuti

Supplementari

Potete selezionare "SHOOTOUTS" dall'iniziale schermo di selezione del gioco. Disputerete i supplementari nel caso di un pareggio alla fine dei 3 tempi del gioco.

Här följer antalet utvisningsminuter för olika regelbrott:

<u>PENALTY (Regelbrott)</u>	<u>TIME (Utvisningstid)</u>
Tackling av en motståndare	2 minuter
När du förlorar ett slagsmål	3 minuter
När slagsmålet är oavgjort	3 minuter (varje spelare)
Maskning, försök att fördröja spelet	2 minuter
Tripping	2 minuter
Slashing	2 minuter
Obstruktion	2 minuter

Utskjutning

Du kan välja ordet SHOOTOUT (utskjutning) på valmenyn GAME SELECT. Det kommer också att gå till utskjutning om en match inte avgjorts vid slutet av den tredje och sista perioden.

Hieronder volgt het aantal strafminuten voor elke overtreding:

<u>OVERTREDING</u>	<u>TIJD</u>
Een bodycheck geven	2 minuten
Een gevecht verliezen	3 minuten
Ongewonnen gevecht	3 minuten (Beide spelers)
Tijdrekken	2 minuten
Tripping (tackelen)	2 minuten
Slashing (hakken)	2 minuten
Roughing (ruw spel)	2 minuten

Shootouts

Je kunt vanaf het Spel Keuze-scherm, dat je als eerste te zien krijgt, kiezen voor "SHOOTOUTS". Je kunt ze ook spelen als na drie spelperioden de wedstrijd nog onbeslist is.

Kuinka pitkiä eri tyyppiset rangaistukset ovat:

<u>RANGAISTUS</u>	<u>AIKA</u>
Vastustajan Taklaaminen	2 minuuttia
Tappelun Häviäminen	3 minuuttia
Tasapeli	3 minuuttia (molemmat pelaajat)
Pelin Viivästyttäminen	2 minuuttia
Kompastuminen	2 minuuttia
Pahoinpitely	2 minuuttia
Kovistelu	2 minuuttia

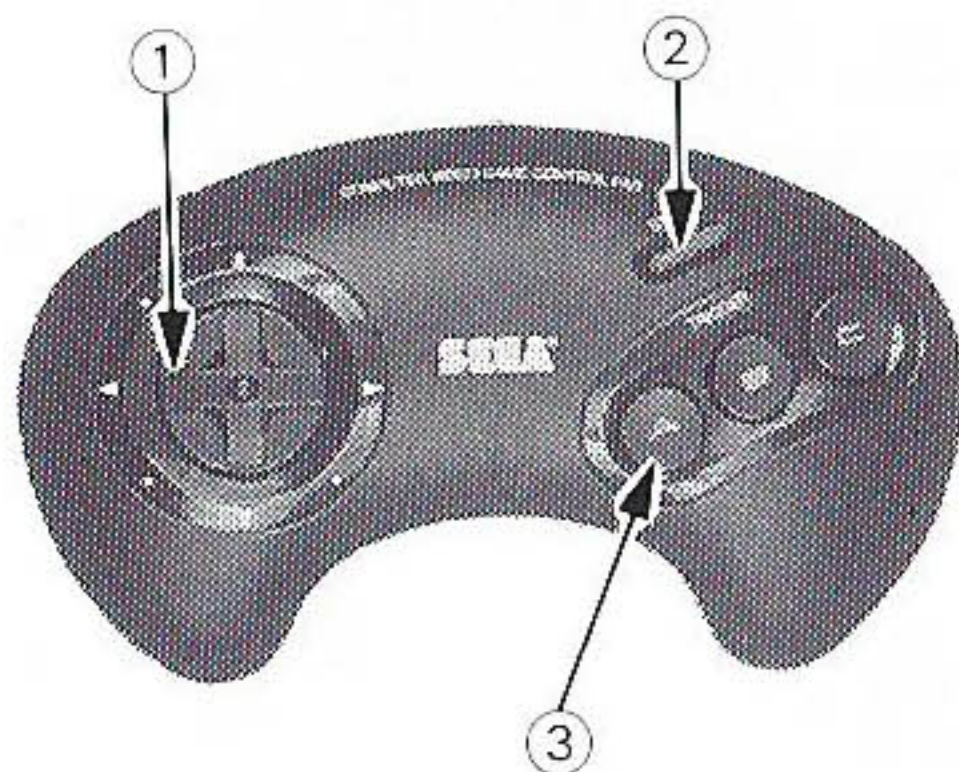
Rangaistuslyönnit

Voit valita "RANGAISTUSLYÖNNIT" ensimmäisessä Pelin Valintaruudussa. Voit myös pelata sitä, jos peli on tasoissa 3 erän jälkeen.

In a shootout, you and your opponent take turns shooting and being the goalie. After five shots each, the team with the most points wins the shootout. If it's a tie, you go for another shootout.

Goalie controls in a shootout.

- ① Pause
- ② Executes Block
- ③ Moves Goalie into 1 of 8 Positions, including lower left and lower right blocks and upper left and upper right block



Bei Torschüssen können Sie und Ihr Gegner sich als Torschütze und Torwart abwechseln. Nach jeweils fünf Schlägen gewinnt die Mannschaft mit den meisten Punkten. Enden die Torschüsse unentschieden, folgen weitere fünf Torschüsse.

Torwartsteuerung bei Torschüssen

- ① Pause
- ② Abblocken
- ③ Führt den Torwart in eine von acht Stellungen, darunter untere linke und untere rechte Abblockung und obere linke und obere rechte Abblockung

Pendant un tir de pénalty, vous et votre adversaire alternez le rôle de gardien et de tireur. Après cinq tirs chacun, l'équipe avec le plus de points gagne. En cas d'égalité, vous continuez à tirer des pénalty.

Contrôle du gardien pendant le tir de pénalty.

- ① Pause
- ② Effectue des blocs
- ③ Déplace le gardien sur une des 8 positions, y compris les blocs inférieurs gauche et droit et les blocs supérieurs gauche et droit

Durante el lanzamiento de penaltys, usted y su oponente van tomando turnos de lanzador de penaltys y portero. El que más goles mete es el ganador. Si el empate continúa, se siguen lanzando penaltys.

Control del portero en el lanzamiento de penaltys

- ① Pausa
- ② Ejecuta el bloqueo
- ③ Mueve el portero a 1 de 8 posiciones, incluyendo los bloqueos inferior izquierdo, inferior derecho, superior izquierdo, y superior derecho

In un contesto dei supplementari, voi e il vostro avversario vi alternate nei tiri e nel portiere. Dopo cinque tiri a testa, la squadra con più punti vince i supplementari. Se è un pareggio, si riparte per un altro giro di supplementari.

Comandi del portiere nei supplementari

- ① Pausa
- ② Esegue il blocco
- ③ Sposta il portiere in 1 delle 8 posizioni, inclusi i blocchi in basso a sinistra e a destra e quelli in alto sia a sinistra che a destra

I utskjutningen turas du och din motspelare om att vara skytt och målvakt. Det lag som har gjort flest mål efter att ni skjutit fem skott var, vinner matchen. Om det fortfarande är lika, görs utskjutningen om.

Målvaktens rörelser vid utskjutning

- ① Tryck på startknappen för att ta en paus.
- ② Tryck på knapp A för att täcka eller ta ett skott.
- ③ Vicka styrkulan D för att förflytta din målvakt i en av åtta olika riktningar, bl.a. blockeringar nedåt i de högra och vänstra hörnen och blockeringar i de övre högra och vänstra kryssen

In een shootout zijn jij en je tegenstander om de beurt aan het keepen en op het doel aan het schieten. Na beide vijf keer geschoten te hebben, wint het team met de meeste punten de shootout. Als jullie allebei evenveel punten hebben, zal er nog een shootout volgen.

De Besturing van de Keeper in een Shootout

- ① Pauze
- ② Blokkeert
- ③ Beweegt de keeper in 1 van de 8 posities, inclusief het links-onder en rechtsonder blokkeren en het linksboven en rechtsboven blokkeren

Rangaistuslyönneissä sinä ja vastustajasi vuorottelette laukoen ja maalivahtina pelaten. Sen jälkeen, kun molemmat pelaajat ovat laukoneet viisi kertaa, se joukkue, jolla on eniten pisteitä voittaa rankkarikilpailun. Jos peli on tasoissa, seuraa uusi rangaistuslyönti kierros.

Maalivahdin ohjaaminen rangaistuslyönti kilpailussa

- ① Tauko
- ② Suorittaa Torjumisen
- ③ Liikuttaa Maalivahtia yhteen kahdeksasta Asemasta, jotka sisältävät alavasemman ja -oikean torjunnan sekä ylävasemman ja -oikean torjunnan

Shooting controls in a shootout.

- ① Pause
- ② Swings
- ③ Aims in 8 Directions including upperleft and upper right, lower left and lower right.

Schlagsteuerung bei Torschüssen

- ① Pause
- ② Ausholen
- ③ Zielt in 8 Richtungen, darunter nach oben rechts, unten links und unten rechts.

Commandes pour le tir de pénalty

- ① Pause
- ② Mouvements du bâton
- ③ Dirige la rondelle dans 8 directions y compris vers le haut à gauche et à droite et vers le bas à gauche et à droite.

Control para el lanzamiento de penaltys

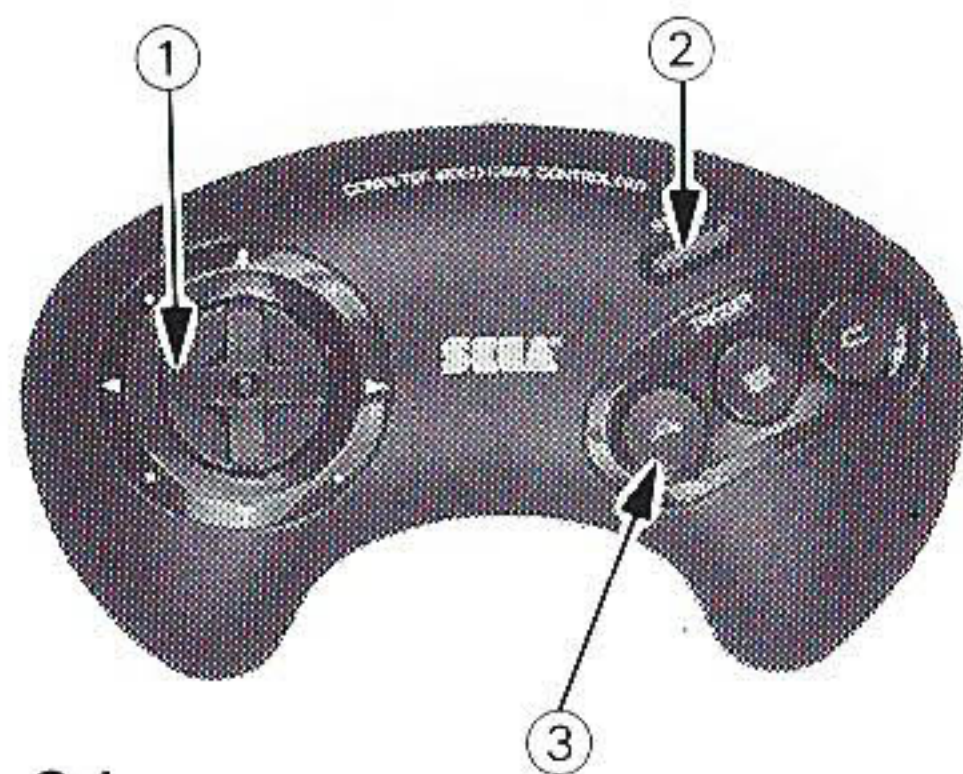
- ① Pausa
- ② Movimiento del palo
- ③ Dirige la pelota en 8 direcciones, incluyendo la superior izquierda, superior derecha, inferior izquierda, e inferior derecha.

The Stat Book

Running statistical totals are tracked during every game for both teams.

To view the stats during gameplay, press the Start Button.

To flip through pages, move the D-Button left or right.



Spielstatusbuch

Während des Spielverlaufs werden die Spielergebnisse beider Mannschaften registriert und in das Spielstatusbuch eingetragen.

Drücken Sie die Starttaste zum Abrufen des Spielstatusbuchs.

Drücken Sie die Richtungstaste nach rechts oder links, um durch das Buch zu blättern.

Le livre des statistiques

Les statistiques sont répertoriées pendant chaque partie pour les deux joueurs.

Pour voir les statistiques pendant la partie, appuyez sur la touche Start.

Pour passer les pages, pousser la touche D vers la gauche ou la droite.

El libro de estadísticas

Las estadísticas totales de cada equipo pueden verse durante cada juego.

Para ver las estadísticas durante el juego, pulse el botón de inicio.

Para pasar las páginas, mueva el botón D hacia la izquierda o hacia la derecha.

Comandi di tiro nei supplementari

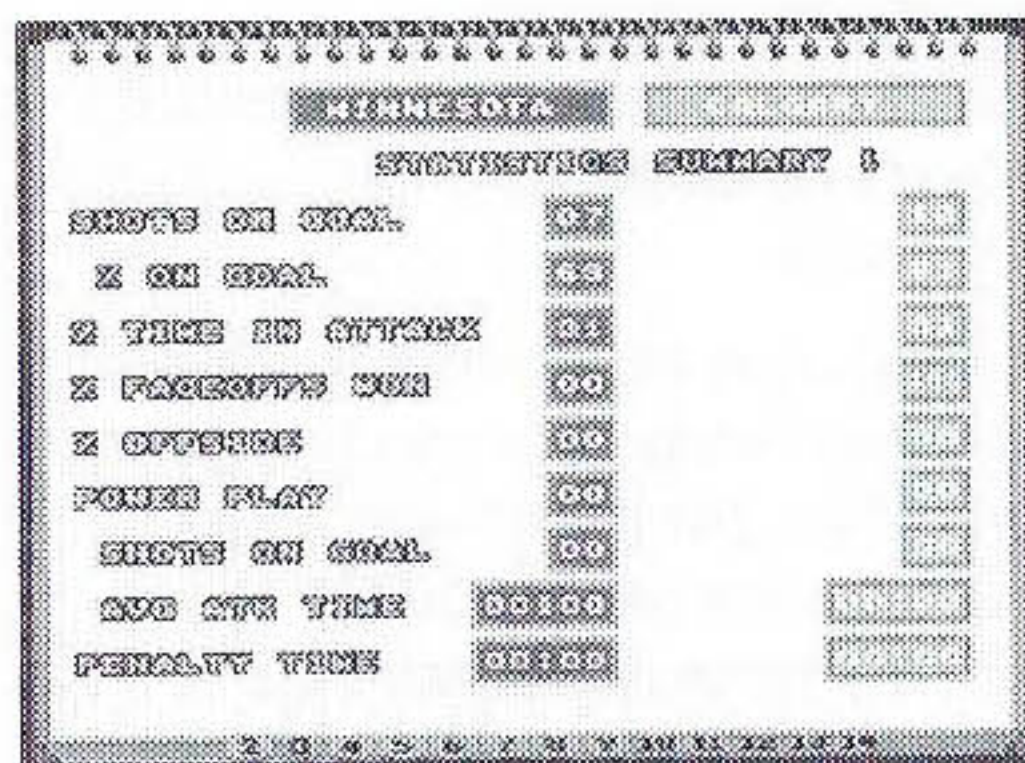
- ① Pausa
- ② Piegamenti
- ③ Mira in 8 direzioni incluse quella superiore sinistra e destra, inferiore sinistra e destra.

Statistiche

Delle statistiche per entrambe le squadre, vengono tracciate durante il gioco.

Per visualizzare le statistiche durante il gioco, premete il tasto di avvio.

Per scorrere tra le pagine, spostare il tasto D a sinistra o a destra.



STATISTICS SUMMARY 1	
SHOTS ON GOAL	02
GOALS	01
TIME IN POSSESSION	05
PASSES	00
FOWLS	00
POWER PLAY	00
SHOTS ON GOAL	00
GOALS	00
TIME IN POSSESSION	00
PASSES	00
FOWLS	00
POWER PLAY	00

Olika sätt att skjuta vid utskjutning

- ① Tryck på startknappen för att ta en paus.
- ② Tryck på knapp A för att göra ett slagskott.
- ③ Vicka styrkulan D för att sikta i åtta olika riktningar bl.a. i de högra och vänstra hörnen och i de högra och vänstra kryssen.

Statistiklistan STATISTICS SUMMARY

Statistik samlas automatisk för de båda lagen under spelets gång.

Tryck på startknappen för att se statistiken under spelets gång.

Vicka styrkulan D för att bläddra framåt i statistiklistan.

Het Schieten in een Shootout

- ① Pauze
- ② Zwaait met de stick
- ③ Richt in 8 richtingen, inclusief linksboven en rechtsboven, linksonder en rechtsonder.

De Statistieken

Tijdens elk spel wordt voortdurend bijgehouden hoe de beide teams er voor staan.

Om de statistieken tijdens het spelen te bekijken, druk je op de Start Toets.

Om pagina's om te slaan, beweeg je de R-toets naar links of rechts.

Lauonnan ohjaus rangaistuslyönneissä

- ① Tauko
- ② Heilautus
- ③ Tähtää kahdeksaan suuntaan, joihin sisältyy ylävasen ja -oikea, alavasen ja -oikea.

Tilastokirja

Juoksevia tilastoja seurataan jokaisen pelin aikana, molempien joukkueiden kohdalla.

Nähdäksesi tilastot pelin aikana paina Aloitusnäppäintä.

Selataksesi sivujen läpi liikuta D-Näppäintä vasemmalle tai oikealle.

Some pages of stats are too long to fit on one screen. When this happens, press the D-Button up and down to get the whole picture.

To return to the game, press the Start Button again.

Note: You can't view stats during a fight, face-off or shootout.

Winner's Tips

- The puck moves faster than you can skate. So pass as often as you can.
- Keep an eye on the Goalie and aim where he's not.
- Practice! Practice! Practice!
- Learn the MANUAL CONTROL mode to allow for more complex strategic moves and set-ups.
- Don't let your goalie pass when he's surrounded. Better to hold the puck and receive a "Goalie Holding Puck" penalty — you'll have a better chance at controlling the puck in the face-off.

Einige Seiten des Buches sind zu lang, um sie vollständig auf dem Bildschirm anzuzeigen. Drücken Sie in diesem Fall die Richtungstaste nach oben bzw. nach unten, um den Rest der Seite zu betrachten.

Drücken Sie die Starttaste, um wieder zum Spiel zurückzukehren.

Hinweis: Während eines Kampfes, beim Bully oder bei Torschüssen kann das Spielstatusbuch nicht abgerufen werden.

Profi-Tips

- Der Puck schießt schneller über das Eis als Sie laufen können. Geben Sie den Puck deshalb so oft wie möglich ab.
- Behalten Sie den Torwart im Auge und zielen Sie auf eine ungedeckte Stelle.
- Üben! Üben! Üben!
- Meistern Sie die manuelle Steuerung (MANUAL) für kompliziertere Strategien und Bewegungen.
- Ihr Torwart sollte den Puck nicht abgeben, wenn er umstellt ist. Es ist besser die Abgabe hinauszuzögern und sich eine "Puck-Haltestrafe" einzuhandeln. Beim Bully haben eine bessere Chance den Puck zu übernehmen.

Certaines pages de statistiques sont trop longues pour apparaître en entier sur un écran. Dans ce cas, appuyez vers le haut ou le bas sur la touche D pour voir la page entière.

Pour revenir à la partie, appuyez de nouveau sur la touche Start.

Remarque: Vous ne pouvez pas voir les statistiques pendant un combat, un face à face ou un tir de pénalty.

Conseils pour gagner

- La rondelle avance plus vite que vous. Faites des passes le plus souvent possible.
- Observez où se trouve le gardien avant de tirer.
- De l'entraînement! De l'entraînement! Et encore de l'entraînement!
- Apprenez le mode de commande manuel pour effectuer des réglages et des mouvements stratégiques plus complexes.
- Ne laissez pas votre gardien faire une passe quand il est entouré. Il vaut mieux garder la rondelle, quitte à avoir une pénalité, vous aurez plus de chance de récupérer la rondelle pendant le face à face.

Algunas páginas del libro de estadísticas no caben en la pantalla. En este caso, pulse el botón D hacia arriba o hacia abajo para ver toda la página.

Para volver al juego, pulse de nuevo el botón de inicio.

Nota: Las estadísticas no pueden verse durante una pelea, un enfrentamiento o un lanzamiento de penaltys.

Sugerencias para ganar

- La pelota se mueve más rápida que usted. Por lo tanto, pase la pelota tan a menudo como pueda.
- Observe al portero y dispare hacia el hueco que deje.
- Practique sin cesar.
- Aprenda el modo de control manual para hacer movimientos y esquemas de juego más complejos.
- No deje que su portero pase la pelota estando rodeado de contrarios. Es mejor que le piten una falta por retención de la pelota y tener así una mejor posibilidad de controlarla en el enfrentamiento.

Alcune pagine delle statistiche sono troppo lunghe per rientrare interamente su un unico schermo. Quando ciò accade, premete il tasto D sopra e sotto per ottenere l'intera immagine.

Per tornare al gioco, premere di nuovo il tasto di avvio.

Nota: Non potete visualizzare le statistiche durante una lotta, una rimessa o nei preliminari.

Consigli vincenti

- Il disco si sposta più velocemente di quanto voi pattiniate.
- Tenete d'occhio il portiere e mirate dove non c'è.
- Esercitatevi! Esercitatevi! Esercitatevi!
- Imparate il modo di controllo MANUAL per allenarvi a più complesse mosse strategiche e disposizioni.
- Non lasciate che il vostro portiere passi il disco quando è circondato. È meglio tenere il disco e ricevere una penalità di "trattenuta disco" — avrete migliori possibilità di controllare il disco in una rimessa.

Vissa av sidorna i statistiklistan är för långa för att passa på bildskärmen. Vicka styrkulan D uppåt eller nedåt, i dessa fall, för att se hela listan.

Tryck på nytt på startknappen för att fortsätta spela.

OBS! Du kan inte ta fram statistiklistan mitt i ett slagsmål, en tekning eller utskjutning.

Vinnartips

- Pucken rör sig fortare än spelarna så passa så ofta du kan.
- Håll ett öga på målvakten och skjut där han inte är.
- Träna! Träna! Träna!
- Lär dig att spela i spelsättet MANUAL, för att kunna använda dig av fler taktiska finesser och mer avancerade spelsystem.
- Passa inte med målvakten när han är omringad av motståndarens spelare. Det är bättre att hålla i pucken och låta domare döma målvaktsblockering — du har större chans att få kontroll på pucken i en tekning.

Sommige pagina's zijn te lang om op één scherm te passen. Als dit voorkomt, druk je de R-toets omhoog en omlaag om alles te zien te krijgen.

Om naar het spel terug te keren, druk je nog een keer op de Start Toets.

Let op: Je kunt de statistieken niet bekijken tijdens een gevecht, een face-off of een shootout.

Handige Tips

- De beweegt sneller dan jij kunt schaatsen. Dus speel zo vaak over als mogelijk is.
- Houd de keeper in de gaten en richt daar waar hij niet staat.
- Oefenen! Oefenen! Oefenen!
- Leer de besturing met de hand (MANUAL) om meer ingewikkelde strategische bewegingen en opstellingen te kunnen gebruiken.
- Laat je keeper de puck niet afspelen als hij omringd is door de tegenpartij.

Jotkut tilastosivut ovat liian pitkiä mahtuakseen kokonaan kuvaruutuun. Kun näin tapahtuu, paina D-Näppäintä ylös ja alas saadaksesi kokonaiskuvan.

Palataksesi peliin paina Aloitusnäppäintä uudelleen.

Huom: Et voi katsoa tilastoja tappelun, pelin aloituksen ja rankkarikilpailun aikana.

Voittajan Neuvoja

- Kiekko liikkuu nopeammin kuin pystyt luistelemaan. Joten syötä niin usein, kun pystyt.
- Tarkkaile Maalivahtia ja tähtää sinne, missä hän ei ole.
- Harjoittele! Harjoittele! Harjoittele!
- Opettele käyttämään MANUAL OHJAUS moodia, sillä se tekee mahdolliseksi monimutkaisemmat strategiset liikkeet ja asetelmat.
- Älä anna maalivahtisi syöttää, kun hänet on piiritetty. Parempi pitää kiekko ja saada "Maalivahti Pitää Kiekkoa" rangaistus — sinulla on parempi mahdollisuus kontrolloida kiekkoa pelin alkaessa uudelleen.

Terms & Infractions

OFFENSIVE ZONE

The section inside the blue line closest to the goalie.

OFFSIDES

You're considered "off-sides" when any part of your body is in the Offensive Zone when the puck crosses the Blue Line. An offside call results in a face-off.

DELAY OF GAME

If your team retains control of the puck for 15 seconds without moving it down ice.

ICING

When the offensive team sends the puck the length of the ice, an ICING infraction may be called if the opposing team touched the puck first and the team on the offense is not shorthanded or the puck is not first touched by the opposing team's goalie.

Regeln und Regelverletzungen

Angriffzone (OFFENSIVE ZONE)

Der Abschnitt innerhalb der blauen Linie, die sich dem Torwart am nächsten befindet.

Abseits (OFFSIDES)

Den Spielregeln nach sind Sie im "Abseits", wenn sich ein Teil Ihres Körpers in dem Moment, wo der Puck die blaue Linie überquert, in der Angriffszone befindet. Auf ein "Abseits" folgt ein Bully.

Spielverzögerung (DELAY OF GAME)

Wenn Ihre Mannschaft den Puck länger als 15 Sekunden hält, ohne ihn auf dem Eis zu bewegen.

Unerlaubter Weitschuß (ICING)

Wenn die Gegnermannschaft den Puck über die gesamte Länge des Spielfelds schießt, liegt ein Weitschußverstoß vor, wenn die Gegnermannschaft den Puck zuerst berührt hat und die verteidigende Mannschaft genügend Spieler zur Stelle hat oder der Puck nicht zuerst vom Torwart der Gegnermannschaft berührt wurde.

Terminologie et infractions

ZONE D'ATTAQUE

La section dans la ligne bleue la plus proche du gardien.

OFFSIDES

Vous êtes considéré "off-sides" quand une partie de votre corps se trouve dans la zone de défense quand la rondelle passe la ligne bleue. Un "offsides" peut provoquer un face à face.

PERTE DE TEMPS

Quand votre équipe retient la rondelle pendant 15 secondes sans la déplacer sur la glace.

ICING

Quand l'équipe attaquante lance la rondelle sur toute la longueur de la glace, une infraction ICING peut se produire si l'équipe adverse touche la rondelle d'abord et que l'équipe attaquante n'a pas de joueurs en prison ou que le gardien de l'équipe adverse ne touche pas la rondelle le premier.

Terminología y faltas

ZONA OFENSIVA

La zona que queda dentro de la línea azul más próxima al portero.

FUERAS DE JUEGO

Estará en fuera de juego cuando cualquier parte de su cuerpo quede en la zona ofensiva cuando la pelota cruce la línea azul. Un fuera de juego supone un enfrentamiento.

PÉRDIDA DE TIEMPO

Cuando su equipo retiene la pelota durante más de 15 segundos sin avanzar hacia la portería contraria.

ICING

Cuando el equipo atacante lanza la pelota a todo lo largo del campo de juego, el árbitro puede señalar una falta "icing" si el equipo contrario toca primero la pelota y el equipo atacante no tiene jugadores en el banquillo, o si el portero del equipo contrario no toca primero la pelota.

Termini ed Infrazioni

ZONA D'ATTACCO

La sezione all'interno della linea blu più vicina al portiere.

OFFSIDE

Commettete un "offside" quando qualsiasi parte del vostro corpo si trova nella zona d'attacco quando il disco attraversa la linea blu. Un offside porta ad una rimessa.

RITARDO DEL GIOCO

Se la vostra squadra mantiene il controllo del disco per 15 secondi senza farla muovere sul campo.

ICING

Quando una squadra in attacco manda il disco sull'intera lunghezza del campo, si può avere un'infrazione ICING se la squadra avversaria ha toccato il disco prima e la squadra in attacco non ha giocatori fermi o il disco non viene toccato prima dal portiere della squadra avversaria.

Beteckningar och regelbrott

DEN OFFENSIVA ZONEN

Den delen av spelplanen som befinner sig inom den blå linjen närmast målvakten.

OFFSIDE

Det döms offside så fort en offeusiv spelare har någon del av kroppen innanför den blå linjen när pucken passerar den. När det döms offside går pucken till nedsläpp.

FÖRDRÖJNING AV SPELET

När ditt lag har kontroll på pucken i mer än femton sekunder utan att röra sig framåt mot motståndarmålet.

ICING

Det kan bedömas som icing, när det anfallande laget slår pucken över hela planens i anfallszonen, det försvarande laget rör pucken först, det anfallande laget inte har någon av sina spelare utvisad eller det försvarande lagets målvakt inte rör pucken först i anfallszonen.

Belangrijke Termen

AANVALSGEBIED

Het gedeelte binnen de blauwe lijnen, het dichtst bij de keeper.

BUITENSPEL

Je staat buitenspel als een deel van je lichaam zich in het aanvalsgebied bevindt als de puck over de Blauwe lijn gaat. Als er gefloten wordt voor buitenspel zal er een face-off volgen.

TIJDREKKEN

Als jouw team de puck 15 seconden in zijn bezit houdt zonder hem over het ijs te verplaatsen.

ICING

Als het aanvallende team de puck over de hele lengte van het ijs slaat, kan er gefloten worden voor "icing" als de verdedigers de puck het eerst aanraken en het aanvallende team er met teveel spelers staat, of als de puck niet eerst aangeraakt wordt door de verdedigende keeper.

Termit ja Rikkomukset

HYÖKKÄYSALUE

Maalivahtia lähinnä olevan sinisen viivan sisäinen alue.

PAITSIO

Olet "paitsiossa" aina, kun jokin ruumiinosasi on Hyökkäysalueella ennen kuin kiekko ylittää sinisen viivan. Paitsiosta aiheutuu pelinkeskeytys.

PELIN VIIVÄSTYTTÄMINEN

Jos joukkuesi pitää kiekkoa hallussaan 15 sekuntia liikuttamatta sitä jäätä pitkin.

PITKÄ KIEKKO

Hyökkäävän puolueen lähettäessä kiekon pitkin kaukalon pituutta PITKÄ KIEKKO rike voidaan antaa, jos vastapuoli koskee kiekkoon ensin ja hyökkäyksessä oleva joukkue on kokonaismääräinen ja ellei kiekkoon ensin koske vastapuolen maalivahti.

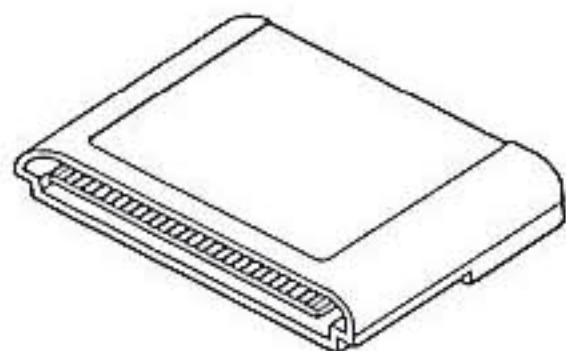
Handling This Cartridge

This Cartridge is intended exclusively for the Sega Mega Drive/Genesis System.

For Proper Usage

- ① Do not immerse in water!
 - ② Do not bend!
 - ③ Do not subject to any violent impact!
 - ④ Do not expose to direct sunlight!
 - ⑤ Do not damage or disfigure!
 - ⑥ Do not place near any high temperature source!
 - ⑦ Do not expose to thinner, benzine, etc.!
- When wet, dry completely before using.
 - When it becomes dirty, carefully wipe it with a soft cloth dipped in soapy water.
 - After use, put it in its case.
- * Be sure to take an occasional recess during extended play.

WARNING: For owners of projection televisions. Still pictures or images may cause permanent picture tube damage or mark phosphor of the CRT. Avoid repeated or extended use of video games on large screen projection televisions.



Handhabung der Kassette

Diese Kassette ist ausschließlich zur Verwendung mit dem Sega Mega Drive/Genesis-System bestimmt.

Vorsichtsmaßnahmen

- ① Vor Nässe schützen!
 - ② Nicht knicken!
 - ③ Vor Gewalteinwirkungen schützen!
 - ④ Nicht direkt der Sonne aussetzen!
 - ⑤ Nicht beschädigen oder verunstalten!
 - ⑥ Vor Hitze schützen!
 - ⑦ Nicht mit Verdünner, Benzol usw. in Berührung bringen!
- Bei Nässe vor dem Gebrauch vollständig trocknen.
 - Bei Verschmutzung vorsichtig mit einem weichen, in Seifenwasser getauchtes Tuch abreiben.
 - Nach Gebrauch in die Hülle legen.
- * Vergessen Sie nicht, bei langem Spielen manchmal eine Pause einzulegen!

WARNUNG: Besitzer von Großbildschirmfernsehern oder Fernsehprojectoren werden darauf hingewiesen, daß Standbilder permanente Schäden an der Bildröhre verursachen oder zur Ablagerung von Phosphor auf der Kathodenstrahlröhre führen können. Vermeiden Sie deshalb eine wiederholte oder übermäßig lange Projizierung von Videospielen auf Großbildschirmgeräten.



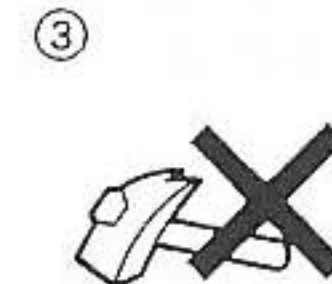
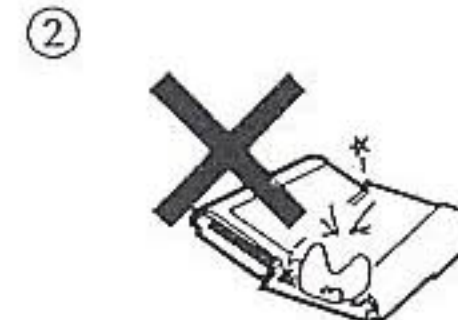
Manipulation de la cartouche

La cartouche Mega Drive/Genesis est conçue exclusivement pour le Sega Mega Drive/Genesis System.

Pour une utilisation appropriée

- ① Ne pas mouiller!
 - ② Ne pas plier!
 - ③ Ne pas soumettre à des chocs violents!
 - ④ Ne pas exposer au soleil!
 - ⑤ Ne pas abîmer!
 - ⑥ Ne pas laisser à proximité d'une source de chaleur!
 - ⑦ Ne pas mettre en contact avec du diluant, de l'essence, etc.!
- Si votre cartouche est mouillée, séchez-la bien avant de la réutiliser.
 - Si elle est sale, frottez-la avec précaution à l'aide d'un chiffon humide et d'un peu de savon.
 - Si vous ne vous en servez plus, rangez-la dans sa boîte.
- * N'oubliez pas de faire quelques pauses si vous jouez assez longtemps.

AVERTISSEMENT: Pour les propriétaires de téléviseurs à projection. Les images fixes peuvent endommager irrémédiablement le tube de l'image ou déposer du phosphore sur le CRT. Évitez l'utilisation répétée ou prolongée de jeux vidéo sur les téléviseurs à projection à grand écran.



Manejo del cartucho

Este cartucho está diseñado únicamente para el sistema Sega Mega Drive/Genesis System.

Para un mejor uso

- ① ¡No mojarlo!
 - ② ¡No doblarlo!
 - ③ ¡No darle golpes violentos!
 - ④ ¡No exponerlo a la luz directa del sol!
 - ⑤ ¡No dañarlo ni rayarlo!
 - ⑥ ¡No exponerlo a altas temperaturas!
 - ⑦ ¡No exponerlo a diluyente, bencina, etc.!
- Cuando esté húmedo, séquelo por completo antes de usarlo.
 - Cuando esté sucio, límpielo con cuidado con un paño suave humedecido en agua con jabón.
 - Después de usarlo, colóquelo en su funda.
- * Durante un juego prolongado, tome algún tiempo de descanso.

AVISO: Para los usuarios que disponen de televisores tipo proyección. Las imágenes fijas pueden causar daños permanentes en el tubo de imagen o marcar los fósforos del tubo de rayos catódicos. No emplee repetidamente ni durante períodos prolongados los juegos de vídeo en televisores de proyección de grandes pantallas.

Uso di questa cartuccia

Questa cartuccia è destinata esclusivamente al sistema Sega Mega Drive/Genesis.

Per un uso appropriato

- ① Non bagnarla!
 - ② Non piegarla!
 - ③ Evitare i colpi violenti!
 - ④ Non esporla alla luce diretta del sole!
 - ⑤ Non danneggiarla o colpirla!
 - ⑥ Non lasciarla vicino a fonti di calore!
 - ⑦ Non bagnarla con benzina o altro!
- Quando si bagna, asciugarla bene prima dell'uso.
 - Quando si sporca, pulirla con un panno morbido inumidito con dell'acqua insaponata.
 - Dopo l'uso rimetterla nella sua custodia.
 - * Quando giocate a lungo, fate una pausa di tanto in tanto.

ATTENZIONE: Per gli acquirenti di televisori a proiezione. Fotogrammi fermi o immagini possono causare danni permanenti al cinescopio o lasciare tracce di fosforo al CRT. Evitare l'uso ripetuto o prolungato di video giochi sui televisori a proiezione a largo schermo.

Kassettskötsel

Denna spelkassett är avsedd att bara användas i Segas videospeldator Sega Mega Drive/Genesis System.

Korrekt kassettskötsel

- ① Aktas för fukt och vatten!
 - ② Får ej vikas!
 - ③ Får ej utsättas för stötar!
 - ④ Utsätt dem ej för starkt solljus!
 - ⑤ Öppna dem ej eller skada dem!
 - ⑥ Förvaras ej nära värmekälla!
 - ⑦ Använd inga lösningsmedel vid rengöring!
- Om fukt eller liknande hamnar på kassetten, torka bort det innan användning.
 - Om kassetten blir smutsig—torka försiktigt bort smutsen med en mjuk trasa fuktad med lite tvålatten.
 - Efter användandet: sätt i kassetten i kassettasken.
 - * Gör då och då ett uppehåll under en långvarig spelsession.

WARNING! Gäller projektionsmottagare och storbilds-tv: stillbilder, som visas i en längre stund åt gången, kan bli orsak till skador i bildröret eller fosformärken på katodstråle-bildskärmen. Spela inte videospel ofta, inte heller i flera timmar åt gången, när du använder detta slags tv-bildskärmar.

Behandeling van de cassette

Deze cassette is uitsluitend bedoeld voor het Sega Mega Drive/Genesis System.

Voor juist gebruik

- ① Maak hem niet nat!
 - ② Buig hem niet!
 - ③ Stoot er niet hard tegenaan!
 - ④ Stel hem niet bloot aan het direkte zonlicht!
 - ⑤ Beschadig of verbuig hem niet!
 - ⑥ Stel hem niet bloot aan hoge temperaturen!
 - ⑦ Maak hem niet schoon met thinner, benzine, enz.!
- Maak hem eerst droog als hij nat is geworden.
 - Maak hem schoon met een zachte vochtige doek als hij vuil is geworden.
 - Bewaar hem in zijn doos.
 - * Neem voldoende pauzes als je langere tijden achter elkaar speelt.

WAARSCHUWING: Voor eigenaars van projectie televisies. Stilstaande beelden of plaatjes kunnen blijvende schade aanbrengen aan de beeldbuis of fosfor van de CRT halen. Vermijd herhaaldelijk of lang gebruik van de videospellen op grootbeeld projectie televisies.

Tämän kasetin käsittely

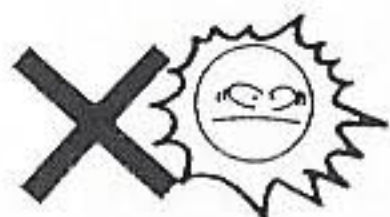
Tämä kasetti on tarkoitettu ainoastaan Sega Mega Drive/Genesis System -järjestelmää varten.

Asianmukainen käyttö

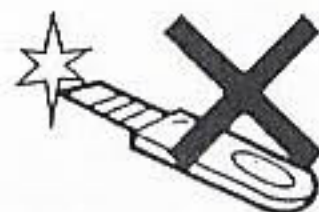
- ① Älä kostuta veteen!
 - ② Älä taivuta!
 - ③ Älä iske kasettia kovalla voimalla!
 - ④ Älä aseta alttiiksi suoralle auringon paisteelle!
 - ⑤ Älä aiheuta vaurioita tai epämuodostumia!
 - ⑥ Älä aseta kasettia minkään kuumen lämpölähteen läheisyyteen!
 - ⑦ Älä aseta alttiiksi tinnerille, bensiinille, ym.!
- Jos kasetti kastuu, kuivaa se kunnolla, ennenkuin käytät sitä.
 - Jos se tulee likaiseksi, pyyhi se varovasti pehmeällä, saippuaveteen kastetulla kankaalla.
 - Aseta se takaisin koteloonsa käytön jälkeen.
 - * Pidä huolta siitä, että pidät taukoja pitkien pelien aikana.

VAROITUS: Projektiotelevisioiden käytön yhteydessä tulee muistaa se, että pysäytetyt kuvat tai kuviot saattavat aiheuttaa pysyvän kuvaputkivaurion tai tahrata katodisädeputken fosforilla. Vältä toistuvaa tai pitkäaikaista videopelien pelaamista suurikuvaruutuisissa projektiotelevisioissa.

④



⑤



⑥



⑦



Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244; Canada
No. 1,183,276; Hong Kong No. 88-4302; Singapore No. 88-155; Japan
No. 82-205605 (Pending)

This product is neither sponsored nor endorsed
by the National Hockey League or its affiliates.

672-0698-50

© 1991 SEGA ENTERPRISES LTD. Printed in Japan