

ELECTRONIC ARTS
EA HOCKEY

• English • Deutsch • Svensk •

CONTENTS

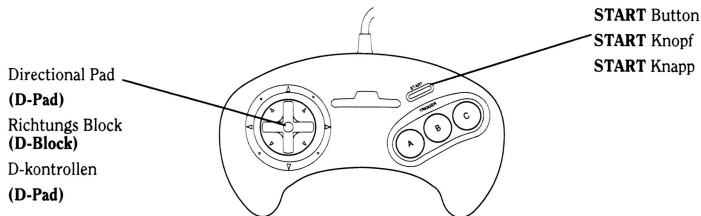
PLAYING FOR REAL	9
Options and Settings	10
TEAM AND PLAYER STRENGTHS	15
TEAM COMPARISONS	16
THE FACE OFF	17
SKATING	18
PASSING	20
PLAYING AS TEAMMATES	22
PENALTIES	23
Coinciding Penalty Rule	25
Delayed Penalty Call	26
Delayed Penalty	26
INFRACTIONS	27
THE ATTACKING ZONE	27
ICING	27
OFF-SIDES	28
SCORING	30
LINE CHANGES	31
Scoring Lines and Checking Line	34
Power Play Lines	35
Penalty Killing Lines	37
Changing/Removing Goalies	37
SCOREBOARD	39
INSTANT REPLAY	41
PLAYOFF MODE	43
HIGHLIGHTS	46

INHALT

SPIELBEGINN	9
Optionen und Einstellungen	10
MANNSCHAFTS- UND SPIELERSTÄRKEN	15
MANNSCHAFTSVERGLEICH	16
ANSPIELEN	17
BEWEGUNGEN AUF DEM EIS	18
PÄSSE	20
SPIEL ZU ZWEIT	22
REGELVERSTÖSSE	23
Gleichzeitig verhängte Strafzeiten	25
Verzögerte Ahndung eines Regelverstosses	26
Verzögerte Strafzeit	26
STRAFRÄUME	27
DIE ANGRIFFSZONE	27
ICING	27
ABSEITS	28
PUNKTE	30
FORMATIONSÄNDERUNGEN	31
Angriffsformation und Bodycheck-Formation	34
Power-Play-Formationen	35
Penalty -Killing -Formationen	37
Wechsel/Entfernung eines Torwarts	37
SPIELERGEBNISSE	39
REPLAY	41
ENTSCHEIDUNGSSPIEL-MODUS	43
HÖHEPUNKTE	46

INNEHÅLL

SPELA PÅ RIKTIGT.	9
Val Ochiscensättningar	10
LAG OCH SPELAR STYRKA	15
LAG JÄMFÖRELSE	16
TEKNING	17
SKRIDSKOÅKNING	18
PASSAR	20
SPELA SOM LAGKAMRATER	22
STRAFFAR	23
Straff Regler	25
Försenat Avblås	26
Försenad Straff	26
INDELNINGAR	27
ATTACK ZONEN	27
ICING (BEFREIUNGSSCHLAG)	27
OFF-SIDES	28
POÅNG	30
SPELAR ÄNDRINGAR	31
Mål spelareoch tackligs spelare	34
Power Play Spelare	35
Straff Dödar Spelare	37
Byta och Röra Målvakten	37
POÅNGTAVLAN	39
DIREKT REPRIS	41
PLAYOFF MODEM	43
HÖJDPUNKTER	46



CONTROLLING THE GAME

You control the player standing on the five-pointed star. Use the D-Pad to move your player.

Face Off

A - Not Used

B - Passes puck

C - Speed burst (Body Check)

D-Pad - Controls the direction of pass

SPIEL KONTROLLE

Sie steuern den Spieler auf dem fünf-spitzigen Stern. D-Block benutzen, um den Spieler zu bewegen.

Anspielpunkt

A - Nicht benutzt

B - Puckabgabe

C - Extra - Speed (Bodycheck)

D-Block - Steuert die Richtung des Passes

SPELMANÖVRERING

Du kontrollerar den spelare som står på den femuddiga stjärnan. Använd D-Pad för att röra på spelaren.

Tekning

A - Använde inte

B - Passar pucken

C - Hastighetskontroll (Bodycheck)

D-Pad - Kontrollerar passningens riktning

Offense

A - Change line

B - Passes puck

C - Wrist shot (Hold for Slap Shot)

D-Pad - Controls the direction of pass/shot and puck carrier

Defense

A - Holds

B - Poke checks

C - Speed burst (Body Check)

D-Pad - Controls the skating direction

Instant Replay

A - Rewinds

B - Freeze frame/Slow motion

C - Play

Line Changes

A - Line Change/Select A

B - Select B

C - Select C

Angriff

A - Formation ändern

B - Puckabgabe

C - Schlagschuß - Wrist shot. (gedrückt halten: Schlenzen - Slap shot)

D-Block - Steuert die Richtung des Passes / Schusses und des Spielers im Besitz des Pucks

Verteidigung

A - Eine Person halten

B - Mit Schläger Bodycheck ausführen

C - Extra - Speed (Bodycheck)

D-Block - Steuert Eislaufrichtung

Instant Replay

A - Zurückspulen

B - Pause/Zeitlupe

C - Play

Formationsänderungen

A - Formationsänderungen/ A wählen

B - B wählen

C - C wählen

Anfall

A - Bytar linje

B - Passar pucken

C - Handledsskott (Håll kvar för slagskott)

D-Pad – Kontrollerar passningens/ skottets riktning samt den spelare som för pucken.

Försvar

A - Fasthållning

B - Blockera med klubba

C - Hastighetskontroll (bodycheck)

D-Pad - Kontrollerar skridskoriktningen

Omspelning

A - Återspolning

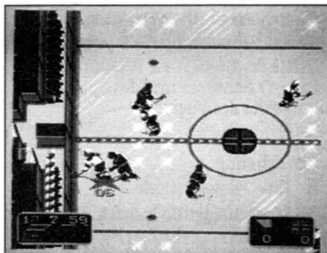
B - Fryser bilden/Slow motion

C - Spelar

Linjebyten

A - Linjebyte/Välj A

B - Välj B



EA Hockey is a super-realistic, fast-action ice hockey game. The controls are easy to use, so you can begin playing immediately with just a quick glance at the control summary on page one. But if you want to master the complexities of **EA Hockey**, you should go through the manual. As you get better and better at the game, you can set up increasingly more difficult contests.

EA Hockey ist ein superrealistisches, schnelles Eishockeyspiel. Die Steuerungen sind einfach zu betätigen. Werfen Sie einen kurzen Blick auf die Zusammenfassung der Steuerungen auf Seite 1, und Sie können sogleich mit dem Spiel beginnen. Möchten Sie jedoch die Komplexität von **EA Hockey** meistern, lesen Sie zuerst das Handbuch. Je besser Sie dieses Spiel beherrschen, umso schwieriger können Sie die Wettkämpfe gestalten.

EA Hockey är ett super realistiskt snabbt hockey spel. Kontrollerna är lätta att använda, så att du kan börja spela direkt med bara en snabb glans över kontroll översikten på sida ett. Men om du vill bemastra de komplexa reglerna av **EA Hockey**, så borde du gå igenom manualen. Allt eftersom du blir bättre och bättre så kan du sätta upp allt svårare tävlingar.

PUT ON THE PADS AND HIT THE ICE: STARTING UP THE GAME

1. Turn OFF the power switch on your Sega™ Mega Drive™.

NEVER insert or remove a game cartridge when the power is on.

2. Make sure your control is plugged into the port labelled Control 1 on the console.

If you're playing against or with a friend, plug his control into the port labelled Control 2.

3. Insert the game cartridge into the slot on the Mega Drive. Press the cartridge down firmly to lock it in place.
4. Turn ON the power switch.
5. When the **EA Hockey** title screen appears, press **START** to see the Game Set-Up screen.

LEGEN SIE DIE POLSTER AN UND RAUF AUF'S EIS: SPIELSTART

1. Schalten Sie Ihr Sega™ Mega Drive™ aus.

Sie dürfen **NIEMALS** ein Modul einlegen oder entfernen, wenn das Gerät eingeschaltet ist.

2. Versichern Sie sich, daß Ihre Steuerung an den Port mit der Markierung Control 1 der Konsole angeschlossen ist.

Wenn Sie gegen oder mit einem Freund spielen, muß dessen Steuerung an den Port mit der Markierung Control 2 angeschlossen werden.

3. Führen Sie das Modul in Ihr Mega-Drive-Gerät ein. Drücken Sie dann das Modul nach unten, bis dieses fest arretiert ist.
4. Schalten Sie das Gerät an.
5. Wenn der **EA Hockey**-Titelbildschirm erscheint, drücken Sie **START**, um den Game Set-Up - Bildschirm (Spieleinstellungen) abzurufen.

SÄTT PÅ SKYDDEN OCH UT PÅ ISEN ATT STARTA SPELET

1. Stäng AV ström knappen på din Sega™ Mega Drive™.

Ta **ALDRIG** in eller ut spel kassetten när strömmen är på.

2. Titta så att kontrollen är istoppad i porten märkt Control 1 på manöverbordet.

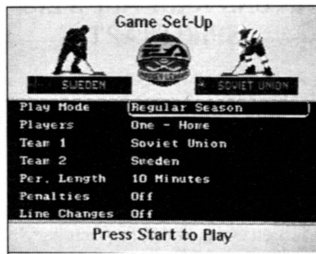
Om du spelar mot en vän stoppa den andra kontrollen i porten som är märkt Control 2.

3. Stoppa in spel kassetten i öppningen på din Mega Drive. Tryck ned kassetten för att låsa den på sin rätta plats.
4. Sätt på strömmen.
5. När **EA Hockey** kommer upp på rutan tryck på **START** för att se Game Set-Up rutan.

GAME SET-UP SCREEN

GAME SET-UP

GAME SET-UP



If you want to get into the game right away, go straight to the section below, *Playing for Real*. But if you are starting **EA Hockey** for the first time, you might want to watch an exhibition game.

1. D-Pad **DOWN** to the **Players** line on the Game Set-Up screen.
2. D-Pad **LEFT** or **RIGHT** until you see **Demo**.
3. Press **START**.

Unless you change the settings, the visiting Sweden will play the Soviet Union in a regular season game with three ten minute periods, no penalties, and no line changes.

Wenn Sie das Spiel sofort beginnen möchten, gehen Sie sofort zu "*Spielbeginn*". Sollten Sie jedoch **EA Hockey** zum ersten Mal spielen, möchten Sie vielleicht zuerst ein Demonstrationsspiel ansehen.

1. D-Block **RUNTER** zur **Players** (Spieler-Formation) auf dem Spieleinstellungs-Bildschirm.
2. D-Block nach **LINKS** oder **RECHTS**, bis Sie **Demo** sehen.
3. **START** drücken.

Wenn die Einstellungen nicht geändert wurden, treten die Sweden als Gäste gegen die Soviet Union in einem normalen Saisonspiel mit drei zehnminütigen Spielperioden ohne Strafzeiten und Formationsänderungen an.

Om du vill komma in i spelet på en gång gå direkt till sektionen nedan. *Spela På Riktigt*. Men om du startar **EA Hockey** för första gången, så kanske du vill titta på en visningsmatch.

1. D-kontrollen **NED** till **Players** linjen på Game Set-Up skärmen.
2. D-kontrollen **VÄNSTER** eller **HÖGER** tills du ser **Demo**.
3. Tryck på **START**.

Om du inte ändrar omgivningen så kommer borta laget Sweden spela mot Soviet Union i ett vanligt säsongsspel med tre tio minuters perioder, inga straffar och inga linjeändringar.

4. The Team Comparisons screen will appear. (See *Team Comparisons*.)

5. Press any button on the controller.

The camera brings you to centre ice for the face off. Kick back and watch the fast, hard-hitting action.

To stop the Demo, press **START**. The title screen will reappear.

PLAYING FOR REAL

You'll need to use the Game Set-Up screen every time you play. If you just watched the Demo, make sure to change the **Players** setting back to **One - Home**, or whatever mode you choose.

If you want to jump right in and wait until later to explore the other options, just press **START** to use the game's default settings. You will be the home team Soviet Union in light coloured jerseys, going up against the visiting Sweden in a game with three 10 minute periods. There will be no penalties and no line changes.

4. Der Team Comparisons -Bildschirm (Siehe *Mannschafts-vergleich*) erscheint.

5. Drücken Sie einen beliebigen Steuerungsknopf.

Die Kamera führt Sie zum Mittelpunkt des Eispielfeldes zum Spielbeginn. Verfolgen Sie die schnelle, harte Action mit Ruhe.

Um die Demo anzuhalten, drücken Sie **START**. Der Titelschirm erscheint erneut.

SPIELBEGINN

Zu Beginn jedes Spieles müssen Sie den Game Set-Up-Bildschirm (Spieleinstellungen) benutzen. Haben Sie soeben die Spieldemo angesehen, so versichern Sie sich, daß Sie die **Players**-Einstellung (Spieler) auf **One - Home** (1 - Heim) oder einen Modus Ihrer Wahl umstellen.

Möchten Sie sofort mit dem Spiel beginnen und erst später die anderen Optionen erforschen, brauchen Sie nur **START** zu drücken, um die ursprüngliche Einstellung des Spiels zu benutzen. Sie spielen die Heimmannschaft - Soviet Union in hellgefarbten Pullies, gegen die Gäste Sweden in einem Spiel mit drei zehnminütigen Spielperioden. Hierbei

4. Team Comparisons skärmen kommer upp. (se *Lag Jämförelser*)

5. Tryck på vilken knapp som helst på kontrollen.

Kameran tar dig till mitten av banan för starten. Sitt tillbaka och titta på det snabba hårda spelet.

För att stoppa Demon, tryck på **START** titelrutan kommer tillbaka.

SPELA PÅ RIKTIGT

Du behöver använda Game Set-Up skärmen varje gång du spelar. Om du bara tittar på Demo se till att ändra **Players** tillbaka till **One-Home**, eller det modus du vill använda.

Om du vill starta på en gång och vänta till senare med att kolla upp dina andra val, tryck på **START** för att använda spelets vinnande iscensättningar. Du kommer att vara hemmalaget Soviet Union i vitt, upp emot borta laget Sweden i en match med tre tio minuters perioder. Det kommer inte att vara några straffar och inga linje ändringar.

When you're ready to set up your own game, D-Pad **DOWN** through the options. A black oval appears around the selected option. D-Pad **LEFT** or **RIGHT** to change the setting for that option. Press **START** to begin the game.

tauchen keine Strafzeiten und keine Formations-änderungen auf. Sind Sie erst einmal so weit, Ihr eigenes Spiel zu erstellen, so können Sie mit dem D-Block **RUNTER** durch die Optionen gehen. Ein schwarzes Oval wird um die gewählte Option gelegt. D-Block **LINKS** oder **RECHTS**, um die Einstellung für diese Option zu verändern. Drücken Sie **START**, um das Spiel zu beginnen.

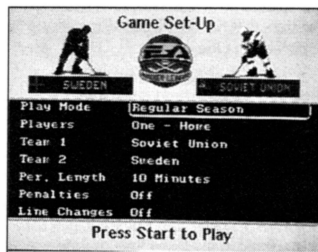
När du är redo att sätta upp ditt eget spel. Tryck D-kontrollen **NED** genom valen. En svart oval dyker upp runt ditt val. D- kontrollen **VÄNSTER** eller **HÖGER** för att ändra iscensättningen för valet. Tryck på **START** för att börja spelet.

OPTIONS AND SETTINGS

OPTIONEN UND EINSTELLUNGEN

VAL OCH ISCENSÄTTNINGAR

Options
Optionen
Val



Settings
Einstellungen
Iscensättningar

Play Mode

Regular Season: Play a regular season game.

Continue Playoffs: Return to a playoff series at the point where you left off by entering the password.

New Playoffs: Begin in the first round of the EA Cup Playoffs, needing only one win to advance.

New Playoffs/Best of 7: Begin in the first round of the EA Cup Playoffs, needing four victories to advance.

Players

Regular Season

One - Home: You control Team 1 against the computer.

One - Visitor: You control Team 2.

Play Mode (Spielmodus)

Regular Season (Normale Saison): Spielen Sie ein normales Saisonspiel.

Continue Playoffs (Fortsetzung der Entscheidungsspiele): Setzen Sie eine Serie von Entscheidungsspielen dort fort, wo Sie das Spiel abgebrochen haben, indem Sie das Paßwort eingeben.

New Playoffs (Neue Entscheidungsspiele): Beginnen Sie in der ersten Pokalrunde der EA Cup Playoffs, wobei Sie nur ein Spiel gewinnen müssen, um aufzusteigen.

New Playoffs/Best of 7 (Neue Entscheidungsspiele/Die Besten aus 7): Beginnen Sie in der ersten Pokalrunde der EA Cup Playoffs, wobei Sie vier Spiele gewinnen müssen, um aufzusteigen.

Players (Spieler)

Regular Season (Normale Saison)

One - Home (1 - Heim): Sie steuern "Team 1" gegen den Computer.

One - Visitor (1 - Besucher): Sie steuern Team 2.

Play Mode

Regular Season: spela ett vanligt säsongsspel.

Continue Playoffs: Gå tillbaka till en playoff serie vid den punkt du slutade genom att trycka in en kod.

New Playoffs: Starta i den första ronden av EA Cup Playoffs, behöver bara en vinnare för att avancera.

New Playoffs/Best of 7: Starta i den första ronden av EA Cup Playoffs, behöver fyra vinnare för att avancera.

Players

Regular Season

One - Home: Du kontroll Team 1 mot datorn.

One - Visitor: Du kontroll Team 2.

Two - Teammates: You and another person play against the computer.

Two - Head to Head: You play against another person.

Demo: Watch an exhibition game.

Two - Teammates (2 - Mitspieler): Sie und eine weitere Person spielen gegen den Computer.

Two - Head to Head (2 - Mann gegen Mann): Sie spielen gegen eine andere Person.

Demo (Demonstration): Sehen Sie sich ein Demonstrationsspiel an.

Two - Teammates: Du och en annan person spelar mot datorn.

Two - Head to Head: Du spelar mot en annan person.

Demo: Se en uppvisnings match.

Playoffs

Two - Head to Head: You play against another person.

One: You control Team 1.

Two - Teammates: You and another person play against the computer.

The Home team is on the right side at the top of the Game Set-Up screen, and the Visitor is on the left.

The Home team always wears the light-coloured jerseys, and the Visitor wears dark colours.

The Home team faces up-screen in the first period and third periods, down-screen in the second period.

Playoffs (Entscheidungsspiele)

Two - Head to Head (2 - Mann gegen Mann): Sie spielen gegen eine andere Person.

One (1): Sie steuern Team 1.

Two - Teammates (2 - Spieler): Sie und eine weitere Person spielen gegen den Computer.

Die Heimmannschaft befindet sich auf der rechten Seite oben auf dem Game Set-Up-Bildschirm (Spieleinstellungen), und die Gäste auf der linken Seite.

Die Heimmannschaft trägt immer helle Trikots und die Gäste dunkle.

Die Heimmannschaft spielt im ersten und dritten Drittel auf den oberen Bildschirm zu und in der zweiten nach unten.

Playoffs

Two - Head to Head: Du spelar mot en annan person.

One: du kontroll Team 1.

Two - Teammates: Du och en annan person spelar mot datorn.

Hemma laget är på den högra övre sidan av Game Set-Up skärmen, och borta laget är på den vänstra.

Hemma laget har alltid ljus färgade tröjor och Borta laget har alltid de mörka tröjorna.

Hemma laget har ansiktet vänt mot den övre sidan av skärmen i första och tredje perioden, och ansiktet vänt mot den nedre sidan i den andra perioden.

Team 1

Home team in regular season play.

Team 2

Visitor in regular season play.
In both Playoff modes, the player with Control 1 is Team 1, not necessarily the Home team.

Period Length

Each game consists of three periods, and one or more overtime periods if necessary. You can set the period length at **5 minutes, 10 minutes, or 20 minutes.**
A Regular Season game allows for only one overtime period. If the game is still tied after the first overtime period, the game ends in a tie. Overtime ends in sudden death (first to score wins).

Team 1

Heimmannschaft in normalem Saisonspiel.

Team 2

Gäste in normalem Saisonspiel.
In beiden Entscheidungsmodi spielt der Spieler mit Steuerung 1 das Team 1, welches nicht unbedingt die Heimmannschaft sein muß.

Period Length (Spieldauer)

Jedes Spiel besteht aus drei Spielperioden und, wenn nötig, einer oder mehr Verlängerungen.
Sie können die Dauer einer Spiel-periode auf **5 minutes (5 Min.), 10 minutes (10 Min.), oder 20 minutes (20 Min.)** einstellen.
Bei einem normalen Saisonspiel wird nur eine Verlängerung einkalkuliert. Ist das Spiel nach der ersten Verlängerung immer noch unentschieden, endet das Spiel in einem Unentschieden. Die Verlängerung endet, wenn ein Tor geschossen wurde (wer zuerst ein Tor schießt, gewinnt).

Team 1

Hemma laget i vanligt säsongsspel.

Team 2

Borta laget i ett vanligt säsongsspel.
I båda Playoffs modemen så är spelaren med kontroll 1 Team 1 inte alltid hemma laget.

Period Length

Varje match innehåller tre perioder, och en eller flera övertids perioder om det behövs. Du kan sätta periodernas längd vid **5 minuter, 10 minuter, eller 20 minuter.**
En vanlig säsongsmatch tillåter bara en övertids period. Om det fortfarande står oavgjort efter den perioden så slutar det oavgjort. Övertid slutar med sudden death (försten att göra mål vinner).

Playoff games cannot end in a tie. Players will play as many overtime periods as necessary to establish a winner. Overtime ends in sudden death.

Overtime periods are scheduled to last as long as the period selected for that game.

Penalties

On: The referees call all the penalties and infractions they see. (See *Penalties* and *Infractions*.)

On - Except Off-sides: The referees call penalties and infractions, except off-sides.

Off: The game will not be interrupted by penalties or off-sides. ICING IS ALWAYS CALLED.

Line Changes

On: The game player/players control their team's line changes.

Off: The players do not tire and stay in for the entire game.

Entscheidungsspiele können nicht in einem Unentschieden enden. Die Spieler werden so viele Verlängerungen spielen, bis ein Sieger aus dem Spiel hervor-geht. Die Verlängerung endet, wenn ein Tor geschossen wurde.

Die Dauer der Verlängerung richtet sich nach der Dauer der gewählten Spielperiode.

Penalties (Regelverstöße)

On (Ein): Die Schiedsrichter rufen alle Regelverstöße aus, die sie sehen. (Siehe *Regelverstöße* und *Strafräume*)

On - Except Off-sides (Ein - Außer Abseits): Die Schiedsrichter rufen Regelverstöße aus, außer einem Abseits.

Off (Aus): Das Spiel wird nicht durch Regelverstöße oder Abseits unterbrochen. ICING WIRD IMMER AUSGERUFEN!

Line Changes (Formation-sänderungen)

On (An): Der/die Spieler steuern die Formationsänd-erungen ihrer Mannschaft.

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

Playoff mather kan ej sluta oavgjort. Spelarna spelar så många övertidsperioder som behövs tills ett av lagen har vunnit. Övertid slutar med sudden death.

Övertidsperioderna är lika långa som perioderna valda för denmatchen.

Penalties

On: Domaren dömmar alla straffar och regelbrytningar de ser utom off-side.(Se *Straffer* och *Indelnings*)

On - Except Off-sides: Domaren dömer alla straffar och regelbrytningar, utom off-side.

Off: Spelet blir inte avbrutet av straffar eller off-side. ICING ÄR ALLTID AVBLÄST.

Line Changes

On: Spelaren/Spelarna kontrollerar deras lags linjebyten.

Off: Spelarna blir inte trötta och spelar hela matchen igenom utan byte.

Once you've set up the game the way you want it, strap on your helmet, put on your gloves, grab your stick and press **START**.

TEAM AND PLAYER STRENGTHS

As in real life, some teams are stronger than others. Of course, a teams strength is based on individual player strengths. This is what makes ***EA Hockey*** so realistic.

In general, the center is the best scorer. The wingmen are also good with the puck. Defensemen are not particularly fast or good with the puck, but they check harder and defend more aggressively than the front line players.

Haben Sie erst einmal das Spiel nach Ihren Wünschen eingestellt, schnallen Sie sich den Helm um, ziehen Sie Ihre Handschuhe an, greifen Sie sich Ihren Schläger und drücken Sie **START**.

MANNSCHAFTS UND SPIELERSTÄRKEN

Wie im wirklichen Leben sind einige Mannschaften stärker als andere. Natürlich basiert die Stärke einer Mannschaft auf der Stärke der einzelnen Spieler. Das ist es, was ***EA Hockey*** so realistisch macht.

Normalerweise ist der Mittelfeldspieler der beste Torschütze. Die Flügelspieler sind ebenfalls gut mit dem Puck. Die Verteidiger sind zwar nicht besonders schnell oder gut mit dem Puck, aber ihr Bodycheck ist besser und sie verteidigen aggressiver als die Stürmer.

När du har satt upp spelet som du vill ha det, ta på dig hjälmen, sätt på dig handskarna, ta tag i din klubba och tryck på **START**.

LAG OCH SPELAR STYRKA

Som på riktigt så är en del lag starkare än andra. Naturligtvis så är lagets styrka beräknad på spelarnas individuella styrka. Det är det som gör ***EA Hockey*** så realistiskt.

Vanligtvis så är centern den bästa målskjutaren. Sidospelarna är också bra med pucken. Försvaret är inte speciellt snabba med pucken men de tekar hårdare och försvarar mera aggressivt än de andra spelarna.

TEAM COMPARISONS

MANNSCHAFTSVERGLEICH

LAG JÄMFÖRELSE



Before the game begins, a screen will appear showing an aerial view of the rink. On this screen, both teams are compared by position, relative to each other. There will be at least one tick next to every position, under one team or the other, indicating superiority at that position.

If both teams have a tick for the same position, then both teams are relatively equal at that position.

If one of the teams has two ticks at a position, then that team is vastly superior to the other team at that position.

Bevor das Spiel beginnt, erscheint ein Bildschirm, der Ihnen einen Blick aus der Luft auf die Eisbahn gibt. Auf diesem Bildschirm werden beide Mannschaften nach ihren Positionen miteinander verglichen. Neben jeder Position befindet sich unter einer der Mannschaften mindestens ein Häkchen, welches die Überlegenheit in dieser Position angibt.

Weisen beide Mannschaften ein Häkchen für dieselbe Position auf, dann sind beide Mannschaften in dieser Position relativ gleich stark.

Weist eine der Mannschaften zwei Häkchen in einer der Positionen auf, so zeigt dies an, daß die Mannschaft in dieser Position der anderen Mannschaft weit überlegen ist.

Innan spelets början, så kommer en skärm upp som visar en flygbild av hockey rink. På denna skärm så är båda lagen jämförda av position, relativt till varandra. Det kommer att finnas åtminstone ett check märke intill varje position, under det ena laget eller det andra, som visar överlägsenheten vid denna position.

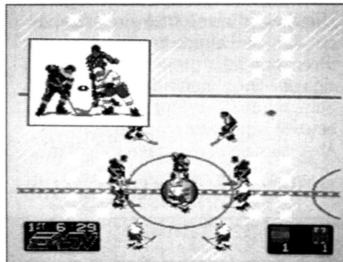
Om båda lagen har ett check märke för samma position, då är båda lagen relativt jämnställda vid den positionen.

Om ett av lagen har två check märken vid en position, då har det laget stor överlägsenhet över det andra laget i den positionen.

THE FACE OFF

ANSPIELEN

TEKNING



In the opening period, the home team's center faces up screen. The visitor's center faces down screen. At the top of the screen you see a close-up window of the two centers and the referee holding up the puck.

The referee drops the puck automatically. When the puck hits the ice, it's *live*:

- Hold down the D-Pad in the direction you want to pass, and then press **B**; or
- D-Pad **UP** and press **C** to body check

In der Eröffnungsperiode des Spiels wendet sich der Mittelfeldspieler der Heimmannschaft dem oberen und der Mittelfeldspieler der Gäste dem unteren Bildschirmteil zu. Am oberen Bildschirmrand sehen Sie ein Fenster mit einer Großaufnahme der zwei Mittelfeldspieler und dem Schiedsrichter, der den Puck in der Hand hält.

Der Schiedsrichter läßt den Puck automatisch fallen. Mit dem Aufschlag des Pucks auf das Eis geht's los (Face Off).

- Drücken Sie den D-Block in die Richtung, in der Sie den Puck zuspiesen möchten und drücken Sie dann **B**, oder
- D-Block **HOCH** und dann **C** drücken, um den Puck anzunehmen.

I den första perioden så är hemmalagets centers ansikte upp mot skärmen. Borta lagets centers ansikte ned mot skärmen. På toppen av skärmen skan du se en närbild av de båda center spelarna och dommaren som håller i pucken.

Dommaren släpper pucken automatiskt. När pucken slår i isen så är den levande.

- Håll ned D-kontrollen i den direction du vill passa, tryck sedan ned **B** eller
- D-kontrollen **UPP** och tryck på **C** för att fånga pucken.

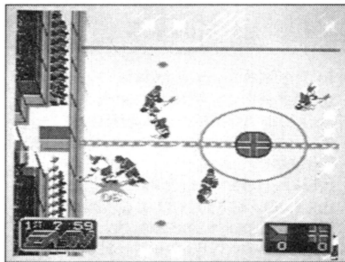
As you learn the game you will find that certain centers are tougher than others, and that some are more skilful with the stick. You will want to be aware of your center's particular strengths and weaknesses if you want to make full use of him on face offs.

SKATING

Skating skills are fundamental to good hockey. You need to skate well to check hard, to avoid checks, to elude defenders, and to fake out goalies. **EA Hockey** lets you skate like a pro, but makes you pay for your mistakes.

Mit zunehmender Spielerfahrung werden Sie bemerken, daß einige Mittelfeldspieler härter sind als andere, und daß einige geschickter mit ihrem Schläger umgehen. Sie sollten sich der jeweiligen Stärken und Schwächen Ihres Mittelfeldspielers bewußt sein, wenn Sie ihn beim Anspielen voll ausnutzen möchten.

BEWEGUNGEN AUF DEM EIS



Geschicktes Schlittschuhlaufen ist die Grundlage für ein gutes Hockeyspiel. Sie müssen gut eislaufen können, um kraftvolle Bodychecks ausführen, Bodychecks und Verteidigern auszuweichen und den Torwart zu täuschen zu können. **EA Hockey** läßt Sie wie einen Profi eislaufen, jedoch werden Sie für Ihre Fehler hart bestraft.

Allt eftersom du lär dig spelet så kommer du att upptäcka att en del centers är tuffare än andra, och att endel är mycket skickliga med sin klubba. Du borde veta din centers speciella styrka och svaghet satt du kan få ut det mesta möjliga av honom under tekning.

SKRIDSKOÅKNING

Skridskoåknings skicklighet är väldigt viktigt för bra hockey. Du behöver kunna åka bra för att blockera hårt, och undvika blockeringar, för att slingra dig från försvararna, och för att lura målvakterna. **EA Hockey** låter dig åka som ett proffs men du får betala för dina misstag.

OFFENSE: Your puck carrier skates on a solid light blue star with a dark blue outline. The computer's puck carrier skates on a solid light blue star with no outline.

DEFENSE: Your active defenseman skates on an outlined star. The computer's defenseman is never marked with a star.

- Press **B** to activate defenseman nearest to the puck.

Controlling your momentum is the key to good skating. When you reverse direction your player will skid a little before he actually turns around. Get a feel for this skidding and use it to your advantage by learning to predict how far players will slide before they stop.

- Control the direction of your player (and the direction of your passes) with the D-Pad.

ANGRIFF: Ihr Spieler mit dem Puck bewegt sich auf einem hellblauen Stern mit dunkelblauer Umrandung. Der Spieler des Computers im Besitz des Pucks bewegt sich auf einem hellblauen Stern ohne Umrandung.

VERTEIDIGUNG: Ihr aktiver Verteidiger bewegt sich auf einem umrandeten Stern. Der Verteidiger des Computers ist nie mit einem Stern gekennzeichnet.

- **B** drücken, um Ihren Verteidiger, der dem Puck am nächsten ist, zu aktivieren.

Geschickte Kontrolle über Ihre Geschwindigkeit ist der Schlüssel zum guten Schlittschuhfahren. Wenn Sie Ihren Spieler in die entgegengesetzte Richtung bewegen, schlittert dieser erst ein wenig, bevor die eigentliche Drehung ausführt. Machen Sie sich mit diesem Schlittern vertraut und nutzen Sie Ihre Erfahrungen zu Ihrem Vorteil.

- Steuern Sie die Richtung, in der Ihr Spieler sich bewegt (und die Richtung Ihrer Pässe) mit dem D-Block.

OFFENSE: Din puck bärare åker på en fast ljusblå stjärna med en mörkblå border. Datorns puck bärare åker på en fast ljusblå stjärna utan border.

FORSVAR: Din aktiva försvarare åker på en utlinjerad stjärna. Datorns försvarare är aldrig markerad med en stjärna.

- Tryck på **B** för att aktivera försvarsmannen närmast intill pucken.

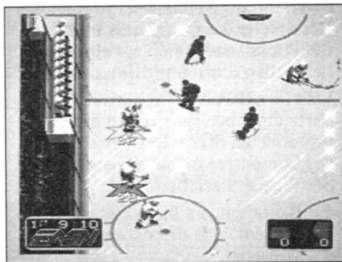
Att kontrollera dina moment är nyckeln till god skridskoåkning. När du byter direktion så kommer spelaren att glida lite innan han vänder på sig. Lär dig att manuvrera detta glidande och använd det till din fördel genom att förutse hur långt han kommer att glida innan han stannar.

- Kontrollera direktionen av din spelare (och direktionen av dina passar) med D- kontrollen.

PASSING

PÄSSE

PASSAR



The key to a dominant offense is clean, accurate passing.

- Hold down the D-Pad in the direction you want to pass, and then press **B**.

If you do not hold down the D-Pad, the player will pass the puck in the direction he is facing. (Good players never pass without the D-Pad.) When the puck reaches a player, that player usually controls the puck.

An opponent can intercept a pass if he gets to the puck first.

Der Schlüssel zu einem dominierenden Angriff ist das saubere, gezielte Zuspieren.

- Halten Sie den D-Block in die Richtung, in die Sie abgeben möchten, und drücken Sie dann **B**.

Drücken Sie den D-Block nicht gedrückt, spielt der Spieler den Puck in die Richtung, in die er gerade schaut. (Gute Spieler spielen nur mit Hilfe des D-Blocks zu.) Trifft der Puck auf einen Spieler, kontrolliert dieser Spieler normalerweise den Puck.

Ein Gegner kann einen Paß abfangen, bevor dieser sein geplantes Ziel erreicht.

Nyckeln till ett dominant offense, är rena och precisa passrar.

- Håll ned D-kontrollen i den direction du vill passa, tryck sedan på **B**.

Om du inte håller ned D-kontrollen så kommer spelaren att sjuta pucken mot det håll han tittar. (Bra spelare passrar aldrig utan D-kontrollen.) När pucken når en spelare så har han vanligt vis kontroll över pucken.

En motståndare kan avbryta en pass om han får tag på pucken först.

Try to keep track of where players are off-screen.

In general, the center skates up centre ice, the two forwards on either side of him, and the two defensemen behind at either point.

If the player you control is off-screen, an arrow (⇒) at the edge of the screen indicates the location of that player.

When playing in either of the Two Player modes, the blue arrow indicates the Control 1 player, the pink arrow the Control 2 player.

If you know where all your teammates are, you can pass quickly (forward, to the side, and behind you) and confuse the defenders.

*On medium to long range passes, it is smart to press **B** immediately after you pass the puck to control the target player before the puck arrives; this way you can evade defenders and pick up the puck in the clear.*

Versuchen Sie, die Positionen von Spielern außerhalb des Bildschirms im Kopf zu behalten.

Normalerweise bewegt sich der Mittelfeldspieler in der Mitte der Eisbahn, die zwei Stürmer rechts und links von ihm und die zwei Verteidiger irgendwo dahinter.

Ist ein von Ihnen gesteuerter Spieler außerhalb des Bildschirms, zeigt ein Pfeil (⇒) am Rand des Bildschirms die Position dieses Spielers an.

In beiden Two Player-Modi (Zwei Spieler) zeigt der blaue Pfeil die Spieler unter Steuerung 1 an und der rosa Pfeil die Spieler unter Steuerung 2.

Wenn Sie die genaue Position Ihrer Spieler kennen, können Sie schnell (vorwärts, seitwärts oder rückwärts) zuspiesen und somit die Verteidiger verwirren.

*Nachdem Sie den Puck abgespielt haben, sollten Sie bei mittleren und langen Pässen sofort **B** drücken, um den angespielten Spieler zu steuern, bevor der Puck auf diesen trifft; so können Sie Verteidigern ausweichen und den Puck auf freier Bahn aufnehmen.*

Försök att hålla reda på spelarna även om de är utanför skärmen.

Vanligtvis så åker center spelaren i mitten av isen, de två forward spelarna på varsin sida av honom och backarna bakom honom.

Om spelaren som du kontrollerar utanför skärmen så kommer en pil (⇒) på sidan av skärmen för att visa vart spelaren är.

När du spelar på något av de Two Player modemen, så visar en blå pil kontroll 1 spelaren, den rosa pilen kontroll 2 spelaren.

Om du vet vart alla dina lagkamrater är så kan du passa snabbt (frammåt, åt sidan och bakom dig) och förvillia försvararna.

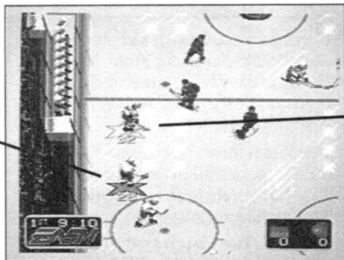
*På medium till långa passar, är det smart att trycka ned **B** direkt efter det att du passar pucken för att kontrollera mål spelaren innan pucken kommer fram; på detta viset kan du invadera försvararna och plocka upp pucken utan störningar.*

PLAYING AS TEAMMATES

SPIEL ZU ZWEIT

SPELA SOM LAGKAMRATER

Control 1 with Puck
Steuerung 1 mit Puck
Kontroll 1 med puck



Control 2
Steuerung 2
Kontroll 2

When **Two Player -Teammates** is selected, two players compete against the computer.

The player with Control 1 controls the man on the blue outlined star and always faces off. The player with Control 2 controls the man on the pink outlined star. The player in control of the puck is shown with his star filled-in in blue. All the controls remain the same.

On defense, when both players press **B**, the player who pressed **B** first becomes the defender closest to the puck. The other player becomes the next closest defender.

Wenn Sie **Two Player -Teammates** wählen, spielen zwei Spieler gegen den Computer.

Der Spieler mit Steuerung 1 steuert den Hockey-Spieler auf dem blau umrandeten Stern und beginnt das Spiel mit einem Anspiel. Der Spieler mit Steuerung 2 steuert den Mann auf dem rosa umrandeten Stern. Der Spieler, der den Puck steuert, bewegt sich auf einem blau eingefärbten Stern. Alle Steuerungen bleiben gleich.

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

När **Two Player - Teammates** väljes, så tävlar två spelare mot datorn.

Spelaren med kontroll 1 kontrollerar mannen med den blå utlinjerade stjärnan. Spelaren men kontroll 2 kontrollerar mannen men den rosa utlinjerade stjärnan. Spelaren som kontrollerar pucken visas genom att han får sin stjärna ifylld i blått. Alla kontroller stannar likadana som förut.

På försvaret, när båda spelare trycker på **B**, den spelare som tryckte på **B** först blir försvararen närmast till pucken. Den andra spelaren blir näst närmaste försvararen.

The player with Control 1 controls the goalie's pass after the goalie captures the puck.

Der Spieler mit Steuerung 1 steuert den Pass des Torwarts, nachdem dieser den Puck abgefangen hat.

Spelaren med kontroll 1 kontrollerar målvaktens pass efter det att målvakten har fångat pucken.

PENALTIES

When the Penalties option is On, the referees call all the penalties they see. Penalties cost you a trip to the penalty box. Different penalties are called in different situations.

You can keep penalties to a minimum by laying off the **C** button on defense. The **C** button gives the player you control an extra burst of speed, so your checks are harder and your collisions more explosive.

REGELVERSTÖSSE



Wenn die Penalty-Option eingeschaltet ist, rufen die Schiedsrichter alle Regelverstöße, die sie sehen, aus. Regelverstöße kosten Sie wertvolle Zeit auf der Strafbank. Unterschiedliche Regelverstöße werden in unterschiedlichen Situationen ausgerufen.

Sie können Regelverstöße vermeiden, indem Sie den **C**-Knopf bei der Verteidigung nicht so oft benutzen. Der **C**-Knopf gibt dem Spieler, den Sie steuern, zusätzliche Geschwindigkeit. Somit werden Ihre Bodychecks härter und ein Zusammenstoß explosiver.

STRAFFAR

När Penalties valet är On så dömmar dommarna allting dom ser. Straffar du själv så får du sitta i utvisningsbåset. Det är olika straff för olika saker.

Du kan hålla straffarna till ett minimum genom att släppa **C** knappen vid försvaret. **C** knappen ger den spelare du kontrollerar extra fart så att dina blockeringar är hårdare och dina kolisioner mer explosiva.

The various penalties are:

ROUGHING: Unnecessary roughness.

SLASHING: Deliberately hitting an opponent with the stick in order to obstruct or intimidate him.

CROSSCHECK: Lifting the stick off the ice with both hands and using it to check an opponent.

TRIPPING: Tripping the puck carrier. The ref has to believe there was no attempt to capture the puck.

HOOKING: One player's attempt to "hold up" another player with his stick.

CHARGING: Slamming into another player after two or more deliberate strides in his direction.

INTERFERENCE: Interference is called only when a player interferes with the opposing goalie in the crease or on his way back to the crease. Argue if it makes you feel better, but you can't over-rule the officials.

FIGHT INSTIGATION: Hitting somebody.

Die verschiedenen Regelverstöße sind:

ROUGHING: Unnötige Grobheit.

SLASHING: Absichtliches Schlagen des Gegners mit dem Stock, um ihn zu behindern oder ihn einzuschüchtern.

CROSSCHECK: Das Hochheben des Stocks mit beiden Händen, um damit den Gegner aufzuhalten (hoher Stock).

TRIPPING: Dem Puck steuernden Spieler ein Bein stellen. Der Schiedsrichter muß der Meinung sein, Sie nicht den Puck ergreifen wollten.

HOOKING: Der Versuch eines Spielers, einen anderen mit Hilfe seines Stockes "aufzuhalten".

CHARGING: Nach zwei oder mehr absichtlich ausgeführten Schritten in einen anderen Spieler rennen.

INTERFERENCE: Wird nur ausgerufen, wenn ein Spieler den gegnerischen Tormann im Torraum oder auf dem Weg zurück zum Torraum behindert. Sie können diskutieren so viel Sie wollen, aber die Schiedsrichter haben immer recht.

FIGHT INSTIGATION: Jemanden schlagen.

De olika straffen är:

ROUGHING: Onödigt ruffning.

SLASHING: När man slår sin motspelare med klubban för att med flit hindra eller terrorisera honom.

CROSSCHECK: Att lyfta klubban med båda händerna från isen för att använda den vid en blockering på en motståndare.

TRIPPING: Fälla spelaren med pucken. Dommarerna måste tro att det inte var ett försök att fånga pucken.

HOOKING: Om en spelare försöker "uppehålla" en annan spelare med sin klubba.

CHARGING: Smälla ihop med en annan spelare efter två eller fler avsiktliga försök åt hans håll.

INTERFERENCE: Konflikt kallas när en spelare stör motståndarnas målvakt i målområdet. Bråka med dommarerna om det får dig att känna dig bättre, men du kan inte upphäva dommarna.

FIGHT INSTIGATION: Om du slår någon.

FIGHTING: Mutual aggression.

Fighting brings 5 minutes in the penalty box. All other penalties bring 2 minutes.

One player is released from the penalty box when the opposing team scores on a Power Play. (See *Power Play*.)

If there are two or more players in the box, the player with the least amount of time remaining in his penalty period is released.

COINCIDING PENALTY RULE

When two players from opposing teams are each assessed a two minute penalty at the same time, both players are automatically replaced, so that the same number of players remains on the ice.

FIGHTING: Gegenseitige Aggressivität.

Fighting wird mit 5 Minuten auf der Strafbank bestraft. Die restlichen Regelverstöße werden mit 2 Minuten Strafbank geahndet.

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

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

GLEICHZEITIG VERHÄNGTE STRAFZEITEN

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

FIGHTING: Ömsesidig aggression.

Slagsmål straffas med 5 minuter i utvisningsbåset, allt annat med 2 minuter.

En spelare släpps ut från utvisningsbåset när det mötande laget tar poäng på ett Power Play. (se *Power Play*).

Om det är två eller fler spelare i båset, den spelare med minst tid kvar att sitta i utvisningsbåset släpps.

STRAFF REGLER

När två spelare från var sitt lag får en två minuters utvisning samtidigt, båda spelare är automatiskt återställda, så att samma antal av spelare stannar på isen.

DELAYED PENALTY CALL

When a defensive player is cited for a penalty, action is not stopped immediately. The ref appears on the screen to whistle the penalty, but play does not stop until a player on the penalized team captures the puck. If the offensive team scores before the defensive team captures the puck, the penalty is not called.

DELAYED PENALTY

No team will have less than three players (not including the goalie) on the ice. If a fourth penalty is called, the offending player goes to the box, but his penalty time does not begin to run down until a player is released from the box.

VERZÖGERTE AHNDUNG EINES REGELVERSTOSSES

Wenn ein Verteidiger wegen eines Regelverstosses vermerkt wird, wird das Spiel nicht sofort angehalten. Auf dem Bildschirm scheint der Schiedsrichter den Regelverstoß zu pfeifen, aber das Spiel wird erst dann angehalten, wenn ein Spieler der bestraften Mannschaft in den Besitz des Pucks gelangt. Schießt die angreifende Mannschaft ein Tor, bevor die verteidigende Mannschaft Kontrolle über den Puck ergreifen kann, wird der Regelverstoß nicht gehandelt.

VERZÖGERTE STRAFZEIT

Eine Mannschaft wird nie weniger als drei Spieler (Torwart nicht mit eingeschlossen) auf dem Eis haben. Wird eine vierte Regelwidrigkeit ausgerufen, geht der Spieler, der den Regelverstoß ausgeführt hat, zur Strafbank, seine Strafzeit beginnt jedoch erst dann abzulaufen, wenn einer seiner Mannschaftsspieler seine Strafe abgesessen hat.

FÖRSENAT AVBLÅS

När en deffensive spelare är åberopad för ett straff, så stoppas inte spelet omedelbart. Dommaren kommer upp på skärmen för att blåsa av straffen, men spelet slutar inte förrän en spelare från det straffade laget fångar pucken. Om offensiven gör mål innan deffensiven fångar pucken så blir det inget avblås.

FÖRSENAD STRAFF

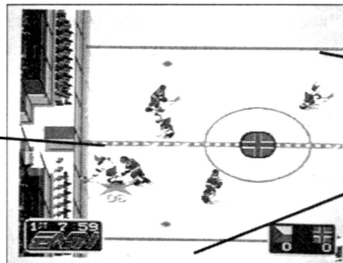
Inget lag kommer att ha mindre än tre spelare (utan målvakten) på isen. Om en fjärde straff är kallad, den felande spelaren går in i utvisningsboxen, men hans utvisnings tid börjar inte förrän en spelare är utsläppt från utvisningsbåset.

INFRACTIONS

STRAFRÄUME

INDELNINGAR

Centre Line
Mittellinie
Mitten linjen



Blue Line
Blaue Linie
Blå Linjen

Attacking Zone
Angriffszone
Attack Zonen

THE ATTACKING ZONE

The attacking zone is marked by a blue line on your opponent's side of the ice. When you cross this blue line in the direction of your opponent's goal, you have entered the attacking zone. Your attacking zone is your opponent's defensive zone.

ICING

Icing is called when a player passes the puck across the red centre line, the opponent's blue line, and the red goal line.

If a player on the offensive team touches the puck after it has been "iced", the infraction is not called. Icing is not called on a shot on goal,

DIE ANGRIFFSZONE

Die Angriffszone ist mit einer blauen Linie auf der gegnerischen Seite des Spielfeldes markiert. Wenn Sie diese Linie in Richtung des gegnerischen Tors überschreiten, haben Sie die Angriffszone betreten. Ihre Angriffszone ist die Verteidigungszone Ihres Gegners.

ICING (BEFREIUNGSSCHLAG)

Icing wird ausgerufen, wenn ein Spieler den Puck über die rote Mittellinie, die gegnerische blaue Linie und die rote Torlinie schießt.

Berührt ein Spieler der angreifenden Mannschaft den Puck nachdem dieser unerlaubt weitgeschossen wurde, wird der Regelverstoß nicht bestraft. "Icing"

ATTACK ZONEN

Attack zonen är markerad av en blå linje på din motståndares sida av isen. När du krossar denna blå linje i riktning mot din motsståndares mål, så har du kommit in i attack zonen. Din attack zone är din motståndare deffensive zone.

ICING

Det kallas för icing när en spelare passar pucken över den röda linjen, motståndarnas blå linje och den röda mållinjen.

Om en spelare från det offensiva laget rör pucken efter det att den har blivit "iced" så är den inte avblåst. Icing är inte avblåst vid skott på mål,

nor is it called on a team that is short-handed because of a penalty. (See *Penalty Killing Lines*.) There is no "two-line pass" infraction in **EA Hockey**.

After an icing call, the referee will stop play and set up a face off in the defensive zone of the guilty team.

wird auch nicht bei einem Torschuß oder bei einer Mannschaft, die aufgrund eines Regelverstoßes weniger Spieler hat, geahndet. (Siehe *Penalty-Killing-Formationen*.) In **EA Hockey** gibt es keinen "Zwei-Linien-Paß"-Verstoß.

Nach einem Icing-Abruf stoppt der Schiedsrichter das Spiel und bestimmt einen Anspielpunkt in der Verteidigungszone der schuldigen Mannschaft.

inte heller när ett av lagen är en man mindre på grund av en straff. (Se *Straff Dödar Spelare*). Det är inga av blås för "två linje passar" i **EA Hockey**.

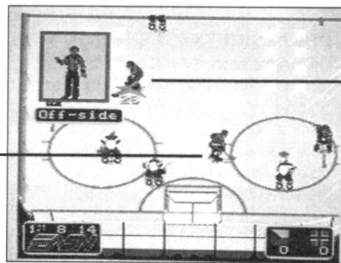
Efter ett avblås för icing så stoppar domaren spelet och sätter upp en tekning i det skyldiga lagets defensiva zone.

OFF-SIDES

ABSEITS

OFF-SIDES

Player offside
Spelar offside
Spieler abseits



Puck carrier
Spieler im Besitz des Pucks
Puck bärare

Number 26 has skated across the blue line with the puck when his team-mate was already in the attacking zone.

The puck must enter the attacking zone before any player on the offensive team

Nummer 26 hat mit dem Puck die blaue Linie übertreten, als sein Mannschaftskamerad sich schon in der Angriffszone aufhielt.

Der Puck muß in die Angriffszone gelangen, bevor ein Spieler der angreifen-

Nummer 26 har åkt över den blå linjen med pucken när hans lagkammrat redan var i attack zonen.

Pucken måste komma in i attackzonen före någon annan spelare från det

enters the attacking zone, or else off-sides will be called.

The puck cannot be passed across the blue line to a player waiting in the attacking zone.

Once in the attacking zone, if the puck crosses the blue line OUT of the attacking zone, all offensive players must "clear" (leave) the attacking zone before the puck can be brought back across the blue line.

EXAMPLE: You attempt a shot-on-goal in the attacking zone. The other team's goalie stops the puck and quickly passes it to a team-mate, who brings it up the ice out of the attacking zone. As soon as he crosses the blue line, you bodycheck him and steal the puck. Now you must wait for your team-mates to skate out of the attacking zone before you can bring the puck back into the attacking zone.

A referee window will pop up to warn you that if you cross into the attacking zone then you will be off-side.

The referees always catch the off-sides infraction (when you have it ON) and stop the action. The puck is faced off behind the blue line.

den Mannschaft die Angriffszone betritt, andernfalls *wird ein Abseits ausgerufen*.

Der Puck kann nicht einem in der Angriffszone wartendem Spieler über die blaue Linie zugespielt werden.

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

BEISPIEL: Sie versuchen einen Schuß auf das Angriffszonentor. Der gegnerische Tormann stoppt den Puck und spielt ihn einem seiner Spieler zu, der ihn wiederum aus der Angriffszone herausspielt. Sobald der Spieler die blaue Linie übertritt, Bodychecken Sie ihn und entwenden ihm den Puck. Nun müssen Sie nur darauf warten, daß sich alle Ihre Mitspieler aus der Angriffszone entfernen, bevor Sie den Puck in die Angriffszone zurückspielen können.

Ein Fenster erscheint, um Sie zu warnen, daß Sie sich ins Abseits begeben, wenn Sie die Angriffszone betreten.

Die Schiedsrichter bemerken die Abseits-Regelverstöße immer, wenn die Option EINGeschaltet ist, und halten das Spiel an. Mit einem Anspiel hinter der blauen Linie wird das Spiel wieder eröffnet.

offensiva laget kommer in i attack zonen, annars blir det avblås för offside.

Pucken kan inte passas till över den blå linjen till en spelare som redan väntar i attack zonen.

Väl inne i attack zonen, om pucken krossar den blå linjen UT från attack zonen, så måste alla offensiva spelare lämna attack zonen innan pucken kan komma tillbaka över den blå linjen.

EXEMPEL: Du försöker sjuta mot målet i attack zonen. Det andra lagets målvakt stoppar pucken och passar snabbt till en lagkamrat, som tar ut pucken på isen ut från attack zonen. Så snart som han korsar över den blå linjen så tacklar du honom och tar pucken ifrån honom. Nu måste du vänta på dina lagkamrater att åka ut från attack zonen innan du kan ta tillbaka pucken in i attack zonen.

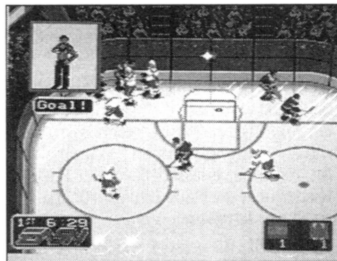
En dommar ruta kommer upp på skärmen för att varna dig att om du korsar in till attack zonen så kommer du att vara off-side.

Dommaren fångar alltid off-side avblås (när du har det ON) och stoppar spelet. Pucken tekas bakom den blå linjen.

SCORING

PUNKTE

POÄNG



One point is awarded per goal.

- To take a shot on goal, press **C** when you have the puck.
- Use the D-Pad to aim the puck left and right.

There are two different shots: wrist shots and slapshots.

- Wrist Shot: Press and release **C** quickly.

A wrist shot is slower but more accurate than a slap shot. Wrist shots are most effective when close to the goal.

- Slap Shot: Hold down **C**.

Pro Tor wird ein Punkt vergeben.

- Um einen Torschuß auszuführen, drücken Sie **C**, wenn Sie im Besitz des Pucks sind.
- Benutzen Sie den D-Block, um den Puck nach links oder rechts zu bewegen.

Es gibt zwei verschiedene Schußtechniken: Schlagschuß und Schlenzen.

- Schlagschuß: **C**-Knopf schnell drücken und wieder loslassen.

Ein Schlagschuß ist langsamer aber genauer als das Schlenzen. Schlagschüsse sind am effektivsten in der Nähe des Tors.

- Schlenzen: **C** gedrückt halten.

Du får en poäng per mål.

- För att sjuta mot mål, tryck ned **C** när du har pucken.
- Använd D-kontrollen för att sikta pucken vänster och höger.

Det finns två olika skott: vristskott och slagskott.

- Vristskott: Tryck och släpp **C** snabbt.

Ett vristskott är saktare men mera precisa än ett slagskott. Vristskott är mest effektiva när du är nära till målet.

- Slagskott: Håll ned **C**.

A slap shot is harder, faster, but less accurate than a wrist shot. Slap shots are most effective further back in the attacking zone when the goalie is not set. The longer you hold down the **C** button, the harder the slap shot.

- D-Pad **UP** to give shot height.
- D-Pad **DOWN** to keep shot low.
- D-Pad **LEFT** or **RIGHT** to shoot into corner of the net.

Look for a slap shot to bounce off the goalie or the net, grab the rebound, and flick the puck in with a wrist shot.

Das Schlenzen ist härter, schneller, aber nicht so genau, wie ein Schlag-schuß. Das Schlenzen ist effektiver weiter hinten in der Angriffszone, wenn der Tormann nicht in Position ist. Je länger Sie den **C**-Knopf gedrückt halten, umso härter wird der Schlenzschuß.

- D-Block **HOCH**, um dem Schuß Höhe zu geben.
- D-Block **RUNTER**, um den Schuß tief zu halten.
- D-Block **LINKS** oder **RECHTS**, um in die Ecke des Netzes zu schießen.

Prallt ein Schlenzstoß vom Tormann oder dem Netz ab, fangen Sie den Rückprall ab und schlagen den Puck mit einem Schlagstoß ins Tor.

Ett slagskott är hårdare, snabbare men inte så precist som ett vristskott. Slagskott är mest effektiva näre du är långt bak i attackzonen när målvakten inte är berädd. Desto längre du håller ned **C** knappen desto hårdare slagskott.

- D-kontrollen **UP** för att ge skottet höjd.
- D-kontrollen **NED** för att hålla skottet lågt.
- D-kontrollen **VÄNSTER** eller **HÖGER** för sjuta i hörnet av målet.

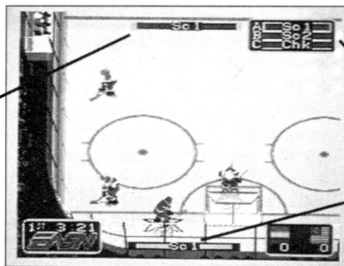
Titta efter ett slagskott att studsa från målvakten, eller nätet, ta tag i returen och knuffa in pucken med ett vristskott.

LINE CHANGES

FORMATIONSÄNDERUNGEN

SPELAR ÄNDRINGAR

Home Team's current line and fatigue bar
Momentane Formation und Ermüdungsbalken der Heimmannschaft
Hemma Lagets tillfälliga linje och Trötthets stång



Line change window
Fenster zur Änderung der Formation
Linje ändrar fönster

Visitor's current line and fatigue bar
Momentane Formation und Ermüdungsbalken der Gästemannschaft
Borta Lagets tillfälliga linje och Trötthets stång

Hockey is a gruelling sport, and players need to rest every so often, especially in long games.

If you want to make line changes, set **Line Changes** to **ON** on the Game Set-Up screen.

The lines currently on the ice are listed on the screen. The current line for the team facing down-screen is listed at the top of the screen. The line facing up-screen is listed at the bottom.

Fatigue bars on either side of the line-name show how fresh (or tired) that line is. The longer the bar, the fresher the line. The fatigue bar for the home team is always white with a black background. The fatigue bar for the visiting team is the colour of the team's uniform jersey.

You can make line changes whenever action is stopped (end of period, penalty, goal, face off, etc) or whenever you control the puck. When action is stopped, the Line Change window will appear on the screen for a few seconds. Press the

Hockey ist ein ermüdender Sport, und Spieler müssen sich in bestimmten Abständen ausruhen, besonders bei langen Spielen.

Wenn Sie Formationsänderungen vornehmen möchten, schalten Sie auf dem Game Set-Up-Bildschirm **Line Changes** (Formationsänderungen) **ON**.

Die Mannschaftsformationen, die sich momentan auf dem Eis befinden, sind auf dem Bildschirm angegeben. Die momentane Formation der Mannschaft, die vom oberen Bildschirmteil aus spielt, ist oben auf dem Bildschirm angegeben. Die Mannschaft, die sich dem oberen Bildschirmteil zuwendet, ist unten aufgelistet.

Ermüdungsbalken auf einer Seite der Formationsnamen zeigen an, wie ausgeruht (oder müde) diese Formation ist. Je länger der Balken ist, umso ausgeruhter ist die Formation. Der Ermüdungsbalken der Heimmannschaft ist immer weiß auf schwarzem Hintergrund. Der Ermüdungsbalken der Gästemannschaft ist in der Farbe ihrer Trikots gezeigt.

Sie können Formationsänderungen immer dann vornehmen, wenn das Spiel angehalten wird (Spielperiodenende, Strafzeit, Tor, Anspiel etc.) oder wenn Sie die Kontrolle über den Puck haben. Wird das Spiel angehalten, erscheint für ein paar Sekunden das Fenster zur

Hockey är en tröttsamm sport och spelarna behöver vila ibland, speciellt vid långa matcher.

Om du vill göra spelar ändringar, sätt **Line Changes** på **ON** på Game Set-Up skärmen.

De spelare som är på isen är just nu förtecknade på skärmen. Den rådande spelare för laget med ansiktet ned mot skärmen är förtecknade i toppen av skärmen. Spelarana på övre sidan av skärmen är förtecknad på botten av skärmen.

Trötthets diagrammet på sidan av spelar namnet visar hur pigg (eller trött) den spelaren är. Desto längre diagram, desto piggare spelare. Trötthets diagrammet för hemma laget är alltid vitt med svart bakgrund. Trötthets diagrammet för borta laget är av samma färg som deras lag tröjor.

Du kan ändra spelarna när spelet är avblåst (slutet av perioden, mål, tekening osv) eller när du har kontroll över pucken. Vid avblås, så kommer spelar ändrings rutan upp på skärmen i några sekunder. Tryck på bokstaven motsvarande till den spelare du vill ha ut på

letter corresponding to the line you want on the ice. If you don't press a button, the line next to the letter 'A' will take (or remain on) the ice.

Unless a Power Play is beginning or ending, the line currently on the ice is listed next to the letter 'A'.

(See *Power Play Lines* and *Penalty Kill Lines* for more information.)

You can change lines during play only when you control the puck, or at the end of a Power Play.

- Press **A**.

A window appears showing the current available lines and their fatigue bars.

- Press **A** to select the line next to the letter 'A', **B** for 'B' and **C** for 'C'.

The new line indicator on the screen will blink until the entire line has come onto the ice.

Each team has seven different lines: Scoring lines 1 and 2 (**Sc1** and **Sc2**), Power Play lines 1 and 2 (**Pw1** and **Pw2**), Penalty Killing lines 1 and 2 (**Pk1** and **Pk2**), and a Check line (**Chk**).

Formationsänderung auf dem Bildschirm. Drücken Sie den Buchstaben entsprechend der Mannschaft, die Sie auf dem Eis haben möchten. Drücken Sie keinen Knopf, begibt sich die Formation neben dem Buchstaben 'A' auf das Eis (oder bleibt dort).

Außer zu Beginn oder Ende eines Power Plays ist die momentan auf dem Eis befindliche Formation neben dem Buchstaben **A** gezeigt.

(Siehe *Power Play-Formationen* und *Penalty-Kill-Formationen* für weitere Information.)

Sie können Formationen während des Spiels nur ändern, wenn Sie im Besitz des Pucks oder am Ende eines Power-Plays sind.

- **A** drücken.

Ein Fenster erscheint, das die momentan verfügbaren Formationen und deren Ermüdungsbalken zeigt.

- **A** drücken, um die Formation neben dem Buchstaben 'A', **B** für 'B' und **C** für 'C' zu wählen.

Die Anzeige der neuen Mannschaftsformationen blinkt solange, bis diese vollständig auf dem Eis ist.

Jede Mannschaft hat sieben verschiedene Formationen: Scoring Lines **Sc1** und **Sc2** (Angriffsformationen), Power Play Lines **Pw1** und **Pw2**, Penalty Killing Lines **Pk1** und **Pk2** und eine Check Line **Chk** (Bodycheck-Formation).

isen. Om du inte trycker på knappen, så kommer spelaren näst intill bokstaven 'A' ut (eller stanna kvar) på isen.

Om inte Power Play börjar eller slutar så är spelaren som är för närvarande på isen förtecknad näst intill bokstaven 'A'.

(se *Power Play spelare* och *Straff Dödar Spelare* för mer information.)

Du kan byta spelare under spelets gång när du kontrollerar pucken eller i slutet av Power Play.

- Tryck på **A**

En ruta kommer upp som visar för närvarande är tillgängliga spelare och deras trötthets diagram.

- Tryck på **A** för att välja spelaren näst till bokstaven 'A', **B** för 'B' och **C** för 'C'.

Den nya spelar indikatorn blinkar tills alla spelare har kommit ut på isen.

Varje lag har sju olika spelare: Mål spelare 1 och 2 (**Sc 1** och **Sc 2**), Power Play spelare 1 och 2 (**Pw 1** och **Pw 2**), Straff dödar spelare 1 och 2 (**Pk 1** och **Pk 2**), och en Check spelare (**Chk**).

Change lines before they use 25% of their energy to maximise performance of the team. Be careful about changing your line while your puck carrier is in the defensive zone. If your opponent steals the puck, you could be left short-handed on the defensive end while the fresh players are coming onto the ice.

Wechseln Sie Formationen aus, bevor diese 25% ihrer Energie verbraucht haben, um die Leistung der Mannschaft voll ausnutzen zu können. Seien Sie vorsichtig bei Formationsänderungen, wenn sich Ihr Spieler mit dem Puck innerhalb der Verteidigungszone befindet. Sollte Ihr Gegner Ihnen den Puck entwenden, könnte es passieren, daß Sie weniger Verteidiger haben, während die neuen Spieler auf das Eis kommen.

Byt spelare innan de använder 25% av deras energi för att ut max prestations förmåga av laget. Var försiktig med att ändra dina spelare medans din puckbärare är i den defensiva zonen. Om din motståndare tar pucken så kan du bli lämnad ensam medans de nya spelarna kommer ut på isen.

SCORING LINES AND CHECKING LINE

Sc1 starts every game. You can change to **Sc2** or to the **Chk** line as soon as you have the puck or when a face off occurs.

Scoring lines are fast, agile, and good with the puck.

The **Chk** line is your "big" line, generally slower but harder hitting and better on defense.

ANGRIFFSFORMATION UND BODYCHECK-FORMATION

Sc1 beginnt jedes Spiel. Sobald Sie den Puck haben oder es zu einem Anspiel kommt, können Sie auf **Sc2** oder die Bodycheck-Formation überwechseln.

Angriffsformationen sind schnell, wendig und geschickt mit dem Puck.

Die Bodycheck-Formation ist Ihre "große" Formation, gewöhnlich langsamer, aber schlagkräftiger und besser im Verteidigen.

MÅL SPELARE OCH TACKLIGS SPELARE

Sc1 spelare startar varje match. Du kan ändra till **Sc2** eller till **Chk** spelare så snart du har pucken eller vid en tekning.

Mål spelarna är snabba, viga och bra med pucken.

Chk spelaren är din "stora" spelare, vanligtvis saktare men med hårdare skott och en bättre försvarare.

POWER PLAY LINES

POWER-PLAY- FORMATIONEN

POWER PLAY SPELARE

Power play clock
Spielzeitanzeige
PowerPlay klocka



Whenever one team has at least one more player on the ice than the other team, that team has a Power Play.

Some of the players on **Pw1** are also on **Sc1**. Some of the players on **Pw2** are on **Sc2**.

The Line Change box appears automatically whenever action is stopped or

- Press **A** when you have the puck to show the Line Change box.

Sobald eine Mannschaft einen Spieler mehr auf dem Eis hat als die andere, hat dieses Team ein Power-Play.

Einige der Spieler in **Pw1** sind ebenfalls in **Sc1**. Einige der Spieler in **Pw2** sind ebenfalls in **Sc2**.

Der Kasten zur Formationsänderungen erscheint automatisch, wenn das Spiel gestoppt wird, oder wenn Sie

- **A** drücken, wenn Sie im Besitz des Pucks sind, oder

När ett lag har minst en spelare mer än det andra laget, så har laget ett Power Play.

Några av spelarna på **Pw 1** är också på **Sc 1**. Några av spelarna på **Pw 2** är på **Sc 2**.

Line Change boxen kommer automatiskt upp när spelet är avbrutet eller

- Tryck på **A** när du har pucken att visa Line Change boxen.

- Press **A** or **B** to select **Pw1** or **Pw2**. If you press neither, the team next to 'A' will take the ice.

For the first Power Play, 'A' corresponds to **Pw1** and 'B' to **Pw2**. In all subsequent power plays, 'A' corresponds to the line most recently on the ice.

It is important to select a line when the Line Change box appears, unless you are certain that you want the line next to the letter 'A' to take the ice. Otherwise, you run the risk of inserting a tired line.

- When a power play ends, select from one of the Scoring Lines or the Check Line.

The line most recently used (usually the most fatigued line) is listed next to 'A', so be sure to select a different line if that line is not at full strength, unless you REALLY want to wear down those tired players.

- **A** oder **B** drücken, um **Pw1** oder **Pw2** zu wählen. Drücken nichts, wird sich die mit 'A' bezeichnete Mannschaft auf das Eis begeben.

Beim ersten Power Play entspricht 'A' **Pw1** und 'B' **Pw2**. In allen folgenden Power Plays entspricht 'A' der Formation, die zuletzt auf dem Eis war.

Es ist wichtig, eine Formation zu wählen, wenn der Kasten zur Formationsänderung erscheint, es sei denn, Sie möchten die mit 'A' bezeichnete Formation auf dem Eis. Es könnte sonst passieren, daß Sie eine ruhebedürftige Formation aufs Eis schicken.

- Wählen Sie eine der Angriffsformationen oder die Bodycheck-Formation, wenn ein Power-Play endet.

Die zuletzt benutzte Formation (meist die schwächste) ist neben 'A' aufgelistet. Da diese ruhebedürftig ist, sollten Sie eine andere Formation wählen, es sei denn, daß Sie UNBEDINGT Ihre erschöpften Spieler bis zum Umfallen spielen lassen möchten.

- Tryck på **A** eller **B** för att välja **Pw 1** eller **Pw 2**. Om du trycker på någon av dessa, så kommer laget näst intill 'A' att ta till isen.

För det första Power Play 'A' är lika med **Pw 1** och 'B' till **Pw 2**. I alla Power Plays därefter. A är lika med den spelaren som var senast på isen.

Det är viktigt att välja en spelare när Line Change boxen kommer upp, om du inte är säker att du vill ha spelaren näst till bokstaven 'A' att gå ut på isen. Annars så är risken att du sätter in en trött spelare.

- När Power Play slutar välj från en av Scoring Lines eller Check Line.

Spelaren som senast använd (vanligtvis den mest trötta spelaren) är förtecknad näst intill 'A,' så var säker på att välja en annan spelare om spelaren inte har full styrka, I fall du inte RIKTIGT vill bränna ut dina trötta spelare.

PENALTY KILLING LINES

The Penalty Killing Lines consist of some of the players in the corresponding Scoring Lines and are used against a Power Play.

The substitution of Penalty Killing Lines for Scoring Lines and Checking Lines works exactly as described above in Power Play Line.

CHANGING/REMOVING GOALIES

PENALTY -KILLING -FORMATIONEN

Die Penalty-Killing-Formationen bestehen aus einigen Spielern der entsprechenden Angriffsformationen und werden gegen ein Power-Play benutzt.

Der Austausch von Penalty-Killing-Formationen durch Angriffsformationen und Bodycheck-Formationen wird genauso vorgenommen, wie oben unter Power Play-Formationen beschrieben.

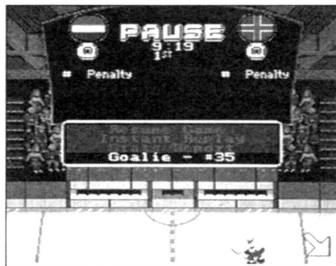
WECHSEL/ENTFERNUNG EINES TORWARTS

STRAFF DÖDAR SPELARE

Penalty killing lines består av några spelare i motsvarande Scoring Lines och används mot en Power Play.

Ersättandet av Penalty Killing Lines för Scoring Lines och Checking Line fungerar exact på det sätt som beskrivet ovan i Power Play Line.

BYTA OCH RÖRA MÅLVAKTEN



Goalies do not tire, but if yours is not performing up to your standards, or if you just feel like giving the other guy a chance to show what he's worth, you can change goalies.

- Press **START** to bring up the Pause screen.
- D-Pad **DOWN** to **Goalie**.
- D-Pad to alternate the goalie's number (or to **None**).
- Press **START** to resume play.

At certain times, you might want to remove your goalie. When you remove your goalie (leaving the net undefended), a wingman or center is substituted when the goalie leaves the ice to give you an extra player up front.

The computer will sometimes remove its goalie in the third period when it is losing.

On a delayed penalty call against you, the computer will sometimes stop action and remove its goalie to give itself a brief advantage.

Tormänner ermüden nicht, aber sollte Ihrer nicht Ihren Erwartungen entsprechen, oder wenn Sie dem zweiten Tormann eine Chance geben möchten, sich zu beweisen, können Sie Tormänner austauschen.

- **START** drücken, um den Pausenbildschirm abzurufen.
- D-Block **RUNTER** bis zum **Goalie (Tormann)**.
- D-Block, um die Nummer des Tormanns zu ändern (oder bis **None - Keiner**).
- **START** drücken, um zu Spielen.

An bestimmten Punkten möchten Sie vielleicht Ihren Tormann entfernen. In diesen Fällen (das Netz bleibt unverteidigt), wird er durch einen Flügelspieler oder einen Stürmer ersetzt, sobald der Tormann die Eisbahn verläßt. Somit haben Sie einen zusätzlichen Spieler für den Angriff.

Der Computer entfernt manchmal in der dritten Spielperiode seinen Tormann, wenn er am Verlieren ist.

Bei einer verzögerten Strafzeit hält der Computer manchmal das Spiel an und entfernt seinen Tormann, um sich einen kurzen Vorteil Ihnen gegenüber zu geben.

Målvaktarna blir inte trötta, men om din målvakt inte är upp till din standard, eller om du känner för att ge den andra killen en chans att visa vad han är värd så kan du byta målvakt.

- Tryck på **START** för att få upp Pause skärmen.
- D-Kontrollen **NED** till **Goalie**.
- D-Kontrollen för att ändra målvaktens nummer (eller till **None**).
- Tryck på **START** för att fortsätta spelet.

Vid vissa tillfällen så kanske du vill flytta din målvakt. När du flyttar din målvakt (och lämnar målet obevakat) en ving spelare eller center spelaren ställföreträdare när målvakten lämnar målet för att ge dig en extra spelare ute på isen.

Datorn kommer ibland att göra detta i tredje perioden när den förlorar.

Vid ett försenat avblås mot dig, så kommer datorn ibland att stoppa spelet och ta bort sin målvakt för att ge sig själv en liten fördel.

You might want to remove your goalie when you're losing and time is running out, or on a delayed penalty call against the computer. Remember to replace the goalie after the penalty is called.

This is NOT listed as a Power Play.

SCOREBOARD

At the end of each period, the Stats Report screen appears.

The screen shows a scoreboard with the name and national flag of the two teams at the top, the home team on the right side. The game score appears beneath the team names. Below each team's score is a list of its statistics:

Vielleicht möchten Sie Ihren Tormann entfernen, wenn Sie am Verlieren sind und die Zeit ausläuft oder Sie eine verzögerte Strafzeit gegen den Computer spielen. Vergessen Sie nicht, nach der Strafzeit Ihren Tormann wieder einzusetzen.

Dies wird NICHT als Power Play aufgelistet.

SPIELERGESBNISSSE



Am Ende jeder Spielperiode erscheint ein Bildschirm mit dem Spielstand.

Der Bildschirm zeigt eine Punktetafel mit den Namen und den Flaggen der zwei Mannschaften oben, die Heimmannschaft ist auf der rechten Seite. Der Spielstand erscheint unter den Mannschaftensnamen. Unter jedem Mannschafts-spielstand befinden sich ihre Ergebnisse:

Du kanske vill flytta din målvakt när du förlora och det är kort tid kvar, eller vid ett försenat avblås mot datorn. Kom i håg att sätta tillbaka målvakten efter det att avblåset är kallat.

Detta är INTE förtecknat under Power Play.

POÄNGTAVLAN

Vid slutet av varje period så kommer poäng tavlan upp på skärmen.

Skärmen visar en poängtavla med namnet och emblemet av de två lagen på toppen, hemma laget på höger sida. Match poängen visas under lagens namn. Under varje lags poäng är en lista av lagets statistik:

Shots: Number of shots on goal.

Power Play: Goals/opportunities.

Penalties: Number of penalties/minutes.

Fights Won: Number of fights won.

Attack Zone: Time spent in the attacking zone.

Shots : Anzahl an Torschüssen.

Power Play: Tore/Chancen.

Penalties: Strafzeiten/Minuten.

Fights Won: Anzahl gewonnener Kämpfe.

Attack Zone: In der Angriffszone verbrachte Zeit.

Shots: Nummer av skott mot mål.

Power Play: Mål/mål tillfällen.

Penalties: Nummer av utvisningar/minuter.

Fights Won: Nummer av slagsmål vunna.

Attack Zone: Tid spenderad i attack zonen.

A player can learn his strengths and weaknesses by looking at these statistics.

Ein Spieler kann seine Stärken und Schwächen anhand dieser Statistiken erkennen.

En spelare kan lära känna igen sin styrka och svagheter genom att titta på denna statistik.



- Press **START** at any time during play to pause the game.

- **START** an beliebiger Stelle während des Spiels drücken, um das Spiel zu unterbrechen.

- Tryck på **START** när som helst under spelets gång för att få en paus i spelet.

When the game is paused, the score appears but the statistics do not. Instead there is a list of options which are highlighted with the D-Pad. The option **Resume Play** is automatically highlighted.

- Press **START** to get back to the game.

Beneath **Resume Play** is **Instant Replay**. (See below.)

- D-Pad **DOWN** to highlight option.
- Press **C** to select option.

INSTANT REPLAY

Ist das Spiel unterbrochen, erscheint der Spielstand, jedoch nicht die Statistiken. Stattdessen wird eine Liste mit Option-en gezeigt, die mit dem D-Block hervorgehoben werden. Die Option **Resume Play** ist automatisch hervorgehoben.

- **START** drücken, um das Spiel wieder zu beginnen.

Unter **Resume Play** (Spiel wieder aufnehmen) befindet sich **Instant Replay** (Sofortige Wiederholung). Siehe unten.

- D-Block **RUNTER**, um die Option zu markieren
- **C** drücken, um Option zu wählen.

REPLAY

När spelet är på paus , så visas poängen men inte statestiken. I stället finns det en lista av olika val vilka är upplysta med D-kontrollen. Valet **Resume Play** är automatiskt upplyst.

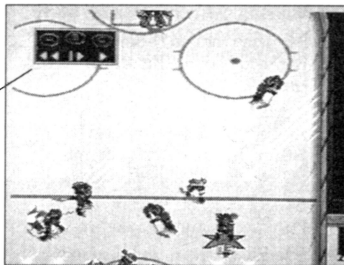
- Tryck på **START** för att gå tillbaka till spelet.

Under **Resume Play** är **Instant Replay** (se nedan).

- D-kontrollen **NED** för att upplysa valet.
- Tryck på **C** för att välja.

DIREKT REPRIS

Instant Replay control box
'Instant Replay' - Steuerkasten
Direkt omspel kontroll låda



At any point in the game, or at a break in the action, you can replay the last ten seconds of action.

- Press **START** to pause the game. The Pause screen will appear.
- D-Pad **DOWN** to **Instant Replay**.
- Press **C**. The film is automatically rewound to the beginning. A box appears showing VCR-style control instructions.
- Press **C** to roll film (normal speed).
- Press **C** or **B** to stop film.
- Hold down **B** to play film (slow motion); release to stop.
- Use the D-Pad to move the view around the ice.
- Press **A** to rewind to the film; release to stop. You will see the action in reverse at high speed.
- Press **START** to return to scoreboard.
- Press **START** to resume play.

Sie können die letzten zehn Sekunden einer Spielhandlung an einem beliebigen Punkt während des Spiels oder bei einer Spielunterbrechung noch einmal sehen.

- **START** drücken, um das Spiel zu unterbrechen. Der Pausenbildschirm erscheint.
- D-Block **RUNTER** bis **Instant Replay**.
- **C** drücken. Der Film wird automatisch bis zum Anfang zurückgespult. Ein Kasten erscheint, der die VCR-Steueranleitungen zeigt.
- **C** drücken, um den Film abzuspielen (normale Geschwindigkeit).
- **C** oder **B** drücken, um den Film anzuhalten.
- **B** gedrückt halten, um den Film in Zeitlupe ablaufen zu lassen; Knopf loslassen, um den Film zu stoppen.
- Benutzen Sie den D-Block, um das Blickfeld über das Eis schweifen zu lassen.
- **A** drücken, um den Film zurückzuspielen; loslassen, um den Film anzuhalten. Der Film läuft mit hoher Geschwindigkeit rückwärts.
- **START** drücken, um zur Punktetafel zurückzukehren.
- **START** drücken, um das Spiel wieder aufzunehmen.

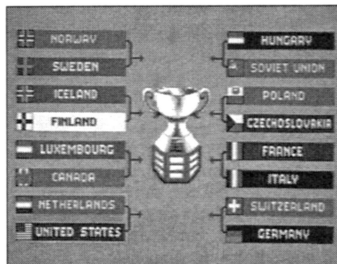
När som helst under spelets gång, eller under en paus i spelet så kan du se de senaste 10 sekunderna i repris.

- Tryck på **START** för en paus i spelet. Paus skärmen kommer upp.
- D-kontrollen **NED** till **Instant Replay**.
- Tryck på **C**. Filmen spolas automatisk tillbaka till början. En box kommer upp och visar VCR kontroll instruktioner.
- Tryck på **C** för att rulla filmen (normal speed).
- Tryck på **C** eller **B** för att stoppa filmen.
- Håll ned **B** för att spela filmen (slow motion) släpp för att stoppa.
- Använd D-kontrollen för att flytta bilden över isen.
- Tryck på **A** för att spola tillbaka filmen; släpp för att stoppa. Du kommer att se matchen baklänges i hög fart.
- Tryck på **START** för att komma tillbaka till poängtavlan.
- Tryck på **START** för att återvända till spelet.

PLAYOFF MODE

ENTSCHEIDUNGSSPIEL- MODUS

PLAYOFF MODEM



When you select **New Playoffs** or **Playoffs/Best of 7**, you find yourself in the EA Cup Tournament.

If you are playing against the computer, you will always be Team 1. If you're playing Head to Head, the player with Control 2 will always be Team 2.

Make sure to check if you are the Home team or the Visitor. The Home team is on the right at the top of the Game Setup screen in the light-coloured jerseys and faces up-screen in the first period, alternating after that.

Wenn Sie **New Playoffs** oder **Playoffs/Best of 7** wählen, beginnt das EA Cup Tournament.

Wenn Sie gegen den Computer spielen, werden Sie immer Team 1 sein. Spielen Sie Head to Head (Mann gegen Mann), wird der Spieler mit Steuerung 2 immer Team 2 übernehmen.

Versichern Sie sich, ob Sie mit der Heimmannschaft spielen oder mit den Gästen. Die Heimmannschaft befindet sich rechts oben auf dem Spieleinstellungsbildschirm in den hellen Trikots und wendet sich in der ersten Spielperiode dem oberen Bildschirmteil zu (ändert sich danach).

När du väljer **New Playoffs** eller **Playoffs/Best of 7**, så kommer du att hitta di själv i EA Cup Tournament.

Om du spelar mot datorn, så är du alltid Team 1. Om du spelar Head to Head, så är spelaren med kontroll 2 alltid Team 2.

Var säker på att kolla om du är Home laget eller Visitor laget. Hemma laget är på den högra sidan på toppen av Game Set Up skärmen i de ljus färgade tröjorna och har ansiktet mot övre sidan av skärmen i den första perioden, vilken växlar efter första perioden.

- Press **START** to see EA Cup Tournament pairings.
- Press **START** again to begin your first game.

When the first game is over, the new pairings will appear. Only the winners advance.

If you lose in the first round and you want to play that team again, press **START** twice to return to the Game Setup screen and select **New Playoffs**. Then simply select the same match-up and try again.

If you win the first round, press **START** once to receive a Password. You will receive a new password after each game won. *Make sure you write down the password if you want to return to play that opponent again in the event that you lose.*

If you lose the next game and want to play that opponent again, press **START** twice to return to the Game Set-Up screen. Select **Continue Playoffs** and press **START**.

- **START** drücken, um die Mannschaftspaarung im EA Cup Tournament anzusehen.
- **START** erneut drücken, um Ihr erstes Spiel zu beginnen.

Ist das erste Spiel beendet, erscheinen die neuen Mannschaftspaarungen. Nur die Gewinner steigen auf.

Verlieren Sie in der ersten Runde und Sie möchten gegen diese Mannschaft noch einmal antreten, drücken Sie **START** zweimal, um zum Spieleinstellungs-Bildschirm zurückzukehren, und wählen Sie dann **New Playoffs** (Neue Entscheidungsspiele).

Gewinnen Sie in der ersten Runde, drücken Sie **START** einmal, um ein Passwort zu erhalten. Sie erhalten ein neues Passwort nach jedem gewonnenen Spiel. *Vergessen Sie nicht, das Passwort aufzu-schreiben, denn sollten Sie verlieren, möchten Sie vielleicht noch einmal gegen diese Mannschaft spielen.*

Verlieren Sie das nächste Spiel und möchten gegen diese Mannschaft noch einmal spielen, drücken Sie **START** zweimal, um zum Spieleinstellungs-Bildschirm zurückzukehren. Wählen Sie **Continue Playoffs** (Entscheidungsspiele fortführen) und drücken **START**.

- Tryck på **START** för att se EA Cup Tournament parningen.
- Tryck på **START** igen för att börja ditt första spel.

När det första spelet är över, de nya parningarna kommer upp. Bara vinnarna går vidare.

Om du förlorar i den första rundan och du vill spela det laget igen, tryck på **START** två gånger för att återvända till Game Set-Up skärmen och välj **New Playoffs**. Efter det väljsamma match och försök igen.

Om du vinner den första rundan, tryck på **START** en gång för att få ett Password. *Du får ett nytt Password efter varje match du vinner. Se till att du skriver ned password om du vill återvända till att spela den motståndaren igen ifall du förlorar.*

Om du förlorar din nästa match och vill spela den motståndaren igen, tryck på **START** två gånger för att återvända till Game Set Up skärmen. Välj **Continue Playoffs** och tryck på **START**.

Password

Password

Password



The Password screen will appear. Enter the password using the D-Pad to select the appropriate numbers and letters, pressing **C** to move to the next character.

When the password is entered correctly, press **START** to play.

In Head to Head playoff competition, the player that loses automatically takes charge of the team the winner is paired against in the next round. If the loser, now in charge of a new team, wins the next round, then the playoffs are over. Neither player wins the EA Cup because both players lost a round. Use your password to try that round again if you like.

Der Passwortbildschirm erscheint. Geben Sie das Passwort mit dem D-Block ein, indem Sie die entsprechenden Nummern und Buchstaben wählen; drücken Sie **C**, um zum nächsten Buchstaben weiterzugehen.

Ist das Passwort korrekt eingegeben, **START** drücken, um das Spiel zu beginnen.

Im Head to Head-Wettkampf übernimmt der Spieler, der verloren hat, automatisch die Kontrolle der Mannschaft, die in der nächsten Runde gegen den Sieger spielt. Gewinnt der Spieler der neuen Mannschaft die nächste Runde, sind die Entscheidungsspiele beendet. In diesem Fall gewinnt keiner der beiden Spieler den EA Pokal, denn beide haben eine Runde verloren.

Password skärmen kommer då upp. Tryck in ditt password genom att använda D-kontrollen för att välja de lämpliga nummerna och bokstäverna, tryck på **C** för att flytta till nästa bokstav eller nummer.

När du tryckt in Password korrekt tryck på **START** för att spela.

I Head to Head playoff tävling, spelaren som förlorar tar automatiskt ansvar för det lag som vinnaren är parat emot i den andra runda.

Om förloraren, nu ansvarig för det nya laget, vinner nästa runda, då är playoffen över. Ingen av spelarna vinner EA Cup i denna situation, därför att båda spelarna förlorade en runda.

HIGHLIGHTS

HÖHEPUNKTE

HÖJDPUNKTER



In Playoff mode, you have a chance to see highlights from other playoff games around the league.

At the end of each period you will see the score of an ongoing or completed game in a box below the scoreboard. Press any button to advance to the next score, or **START** to bypass the scores.

Im Playoff Modus (Entscheidungsspiel) haben Sie die Möglichkeit, die Höhepunkte anderer Entscheidungsspiele der Liga anzusehen.

Am Ende jeder Spielperiode werden Sie das Ergebnis eines laufenden oder gerade beendeten Spiels in einem Kasten unter der Punktetafel sehen. Drücken Sie einen beliebigen Knopf, um zum nächsten Ergebnis weiterzugehen oder **START**, um die Ergebnisse zu überspringen.

I Playoff modemet så har du chansen att se höjdpunkter från andra playoff matcher runt om i ligan.

I slutet av varje period så kommer du att se poängen från en pågående eller redan spelad match i en ruta nedanför poäng tavlan. Tryck på vilken knapp som helst för att gå vidare till nästa poäng, eller tryck på **START** för att gå förbi poängen.

When **Game Highlights** appears above the score of a game in progress, you can switch to the EASN Sports Centre in Langley, England to view live action from that game.

- Press **C** to view live action highlight.

You can check the scores around the league at any time by pausing the game and bringing up the Stats Report screen. If you want to stop a highlight and move to the next game-score, press **C**. Pressing **C** will take you through all the games and all the highlights.

Wenn **Game Highlights** (Höhepunkte des Spiels) über dem Ergebnis eines laufenden Spiels erscheint, können Sie zum EASN Sports Centre in Langley, England schalten, um die Live Action dieses Spiels anzusehen.

- **C** drücken, um die Live Action - Höhepunkte anzuschauen.

Sie können jederzeit die Ergebnisse in der Liga überprüfen, indem Sie das Spiel anhalten und den Stats Report-Bildschirm (Statistischer Bericht) abrufen. Wenn Sie die Höhepunkte eines Spiels abbrechen und zum nächsten Spielergebnis übergehen wollen, so drücken Sie **C**. Sie werden nun durch alle Spiele und Höhepunkte geführt.

När **Game Highlights** kommer upp ovanför poängen av en pågående match, så kan du övergå till EASN Sports Centre i Langley, England för att se levande aktion från den matchen.

- Tryck på **C** för att se levande aktions Höjdpunkter.

Du kan kolla poängen runt om i ligan när som helst genom att pausa matchen och ta upp Stats Report skärmen. Om du vill stoppa höjdpunkterna och flytta till nästa spel poäng, tryck på **C**. Genom att trycka på **C** så kommer det att gå genom alla andra matcher och alla höjdpunkter.



DEVELOPED BY
PARK PLACE
PRODUCTION TEAM
OCEANSIDE, CA

ENTWORFEN VOM
PARK PLACE
PRODUCTION TEAM
OCEANSIDE, CA

UTVECKLAD AV
PARK PLACE
PRODUCTION TEAM
OCEANSIDE, CA



From left to right: Steve Quinn, Don Landon, Doug Johnson, Dave Pastor, Jim Hanson, Shaunn Lawrence, Altair Lane, Tim Hays, Troy Lyndon, Jim Haldy, Jim Simmons, Sharon Whipple, Will Robinson, Erich Horn, Dave Miller, Brian O'Hara, Michael Knox

Von links nach rechts: Steve Quinn, Don Landon, Doug Johnson, Dave Pastor, Jim Hanson, Shaunn Lawrence, Altair Lane, Tim Hays, Troy Lyndon, Jim Haldy, Jim Simmons, Sharon Whipple, Will Robinson, Erich Horn, Dave Miller, Brian O'Hara, Michael Knox

Från vänster till höger: Steve Quinn, Don Landon, Doug Johnson, Dave Pastor, Jim Hanson, Shaunn Lawrence, Altair Lane, Tim Hays, Troy Lyndon, Jim Haldy, Jim Simmons, Sharon Whipple, Will Robinson, Erich Horn, Dave Miller, Brian O'Hara, Michael Knox

Design: Scott Orr, Richard Hilleman, Michael Brook, Jim Simmons

Executive Producer: Rich Hilleman

Producer: Michael Brook

Technical Director: Scott Cronce

Programmer: Jim Simmons

Assistant Producer: Ed Gwynn

Music and Sound: Rob Hubbard

Graphics: Brian O'Hara, Steve Quinn & Curt Thomas

Filming and Modelling: Steve Quinn & Brian O'Hara

Production Assistants: Troy Lyndon, Michael Knox & Jim Haldy for the Park Place Production Team

Product Management: Karen Schulman & Neil Thewarapperuma

Documentation: T.S.Flanagan

Layout: Colin Dodson & Sarah Golden

Quality Assurance: Hunter Smith and Matthew Webster

Special Thanks to Mark Hughes & Scooter Henson of the San Diego Gulls

Softwareentwicklung: Scott Orr, Richard Hilleman, Michael Brook, Jim Simmons

Produktionsleitung: Rich Hilleman

Produktion: Michael Brook

Technische Leitung: Scott Cronce

Programmierer: Jim Simmons

Stellvertretender Produktionsleiter: Ed Gwynn

Musik und Sound: Rob Hubbard

Grafiken: Brian O'Hara, Steve Quinn & Curt Thomas

Filme und Modelle: Steve Quinn & Brian O'Hara

Produktionsassistenten: Troy Lyndon, Michael Knox & Jim Haldy für das Park Place Produktion Team

Produktleitung: Karen Schulman & Neil Thewarapperuma

Dokumentation: T.S.Flanagan

Dokumentationgestaltung: Colin Dodson & Sarah Golden

Qualitätsüberprüfung: Hunter Smith and Matthew Webster

Besonderen Dank an Mark Hughes & Scooter Henson von den San Diego Gulls

Software Design: Scott Orr, Richard Hilleman, Michael Brook, Jim Simmons

Exekutive Producent: Rich Hilleman

Producent: Michael Brook

Teknik Direktor: Scott Cronce

Programerare: Jim Simmons

Assistent Producent: Ed Gwynn

Musik och Ljud: Rob Hubbard

Grafik: Brian O'Hara, Steve Quinn & Curt Thomas

Filmning och Modelling: Steve Quinn & Brian O'Hara

Produktion Assisterer: Troy Lyndon, Michael Knox & Jim Haldy för Park Place Produktioner

Produktchefer: Karen Schulman & Neil Thewarapperuma

Dokumentation: T.S.Flanagan

Dokumentationgestaltung: Colin Dodson & Sarah Golden

Kvalitets Garanti: Hunter Smith and Matthew Webster

Tack till Mark Hughes & Scooter Henson från San Diego Gulls

WARNING: DO NOT USE A FRONT OR REAR PROJECTION TELEVISION WITH YOUR SEGA MEGA DRIVE ENTERTAINMENT SYSTEM AND THIS VIDEO GAME. PLAYING VIDEO GAMES ON A PROJECTION TELEVISION MAY PERMANENTLY DAMAGE THE TELEVISION SCREEN. IF YOU USE YOUR PROJECTION TELEVISION WITH THIS VIDEO GAME, NEITHER ELECTRONIC ARTS NOR SEGA ENTERPRISES WILL BE LIABLE FOR ANY DAMAGE.

WARNUNG: MIT DEM SEGA MEGA DRIVE ENTERTAINMENT SYSTEM UND DIESEM VIDEO-SPIEL KEINEN VORDER- ODER RÜCKPROJEKTIONS-FERNSEHER VERWENDEN, DADIES DEN BILDSCHIRM FÜR IMMER BESCHÄDIGEN KÖNNTE. BEI Z U W I D E R - H A N D L U N G ÜBERNEHMEN WEDER ELECTRONIC ARTS NOCH SEGA ENTERPRISES IRGENDWELCHE HAFTUNG FÜR ENTSTANDENE SCHÄDEN.

VARNING: ANVÄND INTE EN PROJEKTIONS-TV TILLSAMMANS DIN SEGA MEGA DRIVE ENTERTAINMENT SYSTEM OCH DETTA DATASPEL. OM MAN SPELAR DATASPEL PÅ EN PROJEKTIONS-TV RISKERAR MAN ATT SKADA SKÄRMEN FÖR ALL FRAMTID. VARKEN ELECTRONIC ARTS ELLER SEGA ENTERPRISES KAN HÅLLAS ANSVARIGA FÖR SKADOR SOM UPPSTÅTT GENOM ATT PROJEKTIONS-TV ANVÄNTS TILLSAMMANS MED DETTA DATASPEL.

EA HOCKEY ©1991 Electronic Arts

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

Sega™ and Mega Drive™ are registered trademarks of Sega Enterprises, Ltd.

EA HOCKEY © 1991 Electronic Arts

Falls nicht anders angegeben, ist die Software und Dokumentation Eigentum von Electronic Arts.

Sega™ und Mega Drive™ sind eingetragene Markenzeichen von Sega Enterprises, Ltd.

EA HOCKEY © 1991 Electronic Arts

Om inget annat angett, all software och dokumentation är egendom av Electronic Arts.

Sega™ och Mega Drive™ är registrerade varumärken av Sega Enterprises, Ltd.

Electronic Arts Limited Warranty

WARRANTY - Electronic Arts warrants to the original purchaser of this Electronic Arts software product that the medium on which this computer program is recorded is free from defects in materials and workmanship for a period of ninety (90) days from the date of purchase. This Electronic Arts software program and manual are sold "as is," without express or implied warranty of any kind, and Electronic Arts is not liable for any losses or damages of any kind resulting from use of this program. Electronic Arts agrees for a period of ninety (90) days to either repair or replace, at its option, free of charge, any Electronic Arts software product, postage paid, with proof of purchase, at the Electronic Arts Warranty Department. This warranty is only applicable to normal wear and tear. This warranty shall not be applicable and shall be void if the defect in the Electronic Arts software product has arisen through abuse, unreasonable use, mistreatment or neglect.

Unless indicated otherwise, all software and documentation is © 1991 Electronic Arts. All rights of the publisher and copyright owner reserved. These documents and program code may not in whole or part be copied, reproduced, hired, rented, lent or transmitted in any way nor translated or reduced to any electronic medium or machine readable form without the express written permission of Electronic Arts Ltd.

Electronic Arts Beschränkte Haftung

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

Sofern nichts anderes vermerkt wurde, ist alle Software und Dokumentation © 1991 Electronic Arts. Alle Rechte des Verlegers und Copyrightinhabers bleiben vorbehalten. Das vorliegende Handbuch und das Programm dürfen weder ganz noch auszugsweise kopiert, vervielfältigt, gemietet, ausgeliehen oder in irgendeiner Weise weitergegeben werden. Beides darf nicht in andere Sprachen übersetzt oder in elektronische oder maschinenlesbare Form gebracht werden, es sei denn, es wurde vorher die ausdrückliche schriftliche Genehmigung von Electronic Arts Ltd eingeholt.

Garanti Electronic Arts

GARANTI - Electronic Arts garanterar den ursprungliga inköparens av denna programvaruprodukt från Electronic Arts att det medium som dataprogrammet är inspelat på är fritt från defekter vad beträffar material och arbete under en period på nittio (90) dagar från inköpsdatum. Programvaran från Electronic Arts och handboken säljs "i befintligt skick", dvs utan någon uttryckligen given eller underförstådd garanti av något slag, och Electronic Arts kan ej hållas ansvarig för några som helst förluster eller skador som kan uppstå vid användandet av programmet.

Electronic Arts åtager sig att utan kostnad efter eget val reparera eller ersätta produkt från Electronic Arts, porto betalt, inom nittio (90) dagar, om inköpsbevis kan företes. Denna garanti gäller endast skador som uppstår vid normal användning. Garantin förklaras ogiltig om skadan på programvaran från Electronic Arts uppstår genom felaktigt eller överdriven användning, eller genom missbruk eller försummelse.

Där inget annat anges är all programvara och documentation © 1991 Electronic Arts. Alla rättigheter förbehålles utgivaren och upphovsrättsinnehavaren. Dokument och programvara får under inga omständigheter helt eller delvis kopieras, reproduceras, hyras eller lånas ut, överföras, översättas eller reduceras till elektroniskt medium eller annan maskinläsbar form utan Electronic Arts skriftliga tillstånd.

LIMITATIONS - ANY IMPLIED WARRANTIES APPLICABLE TO THIS SOFTWARE PRODUCT, INCLUDING WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ARE LIMITED TO THE NINETY (90) DAY PERIOD DESCRIBED ABOVE. IN NO EVENT SHALL ELECTRONIC ARTS BE LIABLE FOR ANY SPECIAL, INDIRECT OR CONSEQUENTIAL DAMAGES RESULTING FROM THE POSSESSION, USE OR MALFUNCTION OF THIS ELECTRONIC ARTS SOFTWARE PRODUCT. THESE TERMS AND CONDITIONS DO NOT AFFECT OR PREJUDICE THE STATUTORY RIGHTS OF A PURCHASER IN ANY CASE WHERE A PURCHASER IS A CONSUMER ACQUIRING GOODS OTHERWISE THAN IN THE COURSE OF A BUSINESS.

RETURNS AFTER WARRANTY - To replace defective media after the ninety (90) day warranty period has expired, send the original cartridge to Electronic Arts' address below. Enclose a statement of the defect, your name, your return address, and a cheque or postal order for £15.00.

Electronic Arts
Customer Warranty
P.O. Box 835
SLOUGH, UK
SL3 8XU

EINSCHRÄNKUNGEN - ALLE STILLSCHWEIGENDEN GARANTIEEN AUF DIESEM SOFTWAREPRODUKT, EINSCHLIESSLICH SOLCHER FÜR VERKÄUFLICHKEIT UND EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK, SIND AUF 90 (NEUNZIG) TAGE AB KAUFDATUM BESCHRÄNKT. IN KEINEM FALLE IST ELECTRONIC ARTS HAFTBAR FÜR BESONDERE, INDIREKTE ODER FOLGE-SCHÄDEN, DIE SICH AUS DEM BESITZ, DER VERWENDUNG ODER DER NICHT-VERWENDBARKEIT DIESES PRODUKTS ERGEBEN. DIESE BEDINGUNGEN UND KUNDENBEEINTRÄCHTIGUNGEN ODER BEEINFLUSSEN IN KEINER WEISE DIE RECHTE DES KÄUFERS, SOFERN DIESER EIN KONSUMENT IST, DER DIE PRODUKTE IN EINEM ANDEREN ALS IN GESCHÄFTLICHEM RAHMEN ERWIRBT.

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

Electronic Arts
Customer Warranty
P.O. Box 835
SLOUGH, UK
SL3 8XU

BEGRÄNSNINGAR - EVENTUELLA UNDERFÖRSTÅDDA GARANTIER SOM GÄLLER DENNA PROGRAM-VARUPRODUKT INKLUSIVE GARANTIER AV HANDELSKVALITET OCH LÄMPLIGHET FÖR ETT VISST ÄNDAMÅL ÄR BEGRÄNSADE TILL OVANNÄMND A PERIOD PÅ NITTIO (90) DAGAR. ELECTRONIC ARTS SKALL INTE HÅLLAS ANSVARIG FÖR SPECIELLA INDIREKTA SKADOR ELLER FÖLJDSKADOR AV NÅGOT SLAG SOM KAN TÄNKAS UPPKOMMA SOM RESULTAT AV ÄGANDE ELLER ANVÄNDANDE AV DENNA PRODUKT FRÅN ELECTRONIC ARTS ELLER EVENTUELL FELAKTIG FUNKTION HOS NÄMND A PRODUKT. DESSA VILLKOR PÅVERKAR INTE KÖPARENS LAGSTADGADE RÄTTIGHETER I DET FALL DÅ KÖPAREN INHANDLAR VARAN I EGENSAP AV KONSUMENT OCH PRIVATPERSON.

REKLAMATIONER EFTER GARANTITIDENS UTGÅNG - För reklamation efter utgången garantitid på nittio (90 dagar), sänds originalkassetten till Electronic Arts, adress nedan. Ange skadans natur, Ditt namn och returadress samt bifoga en Eurocheck på £15.00.

Electronic Arts
Customer Warranty
P.O. Box 835
SLOUGH, Storbritannien

If you have any queries about this product, call us on (0753) 546465 Monday to Friday between 9:00am and 6:00pm.

LIMITATIONS – TOUTES GARANTIES IMPLICITES APPLICABLES A CE PRODUIT LOGICIEL.

COMPENANT LES GARANTIES DE COMMERCIALISATION ET D'ADAPTATION A UN BUT PARTICULIER, SONT LIMITEES A LA PERIODE DE QUATRE-VINGT-DIX (90) JOURS DECRITE CI-DESSUS. EN AUCUN CAS ELECTRONIC ARTS NE PEUT ETRE TENU POUR RESPONSABLE DES DOMMAGES SPECIAUX.

INDIRECTS OU CONSÉCUTIFS RESULTANT DE LA POSSESSION, DE L'UTILISATION OU DU MAUVAIS FONCTIONNEMENT DE CE PRODUIT LOGICIEL.

ELECTRONIC ARTS.

CEs TERMES ET CONDITIONS N'AFECTENT NI NE PRÉJUDICIENT LES DROITS STATUTAIRES D'UN ACQUÉREUR DANS LE CAS OU CE DERNIER EST UN CONSOMMATEUR ACQUÉRANT DES MARCHANDISES DANS UN BUT AUTRE QUE LEUR COMMERCIALISATION.

RETOURS APRES LA GARANTIE – Pour faire remplacez des supports après expiration de la période de garantie de quatre-vingt-dix (90) jours, envoyez la cartouche originale à Electronic Arts à l'adresse ci-dessous. Joignez à votre envoi une description du défaut, votre nom, votre adresse et un eurochèque de 15,00 £.

Electronic Arts
P.O. Box 835
SLOUGH, GRANDE-BRETAGNE
SL3 8XU

RESTRIZIONI - QUALSIASI IMPLICITA GARANZIA VALIDA PER QUESTO PRODOTTO SOFTWARE, COMPRESA LE GARANZIE DI COMMERCIALIZZAZIONE ET D'ADATTAMENTO A UN SCOPO SPECIFICO, SONO PROPRIETA' PER UNO SCOPO SPECIFICO, SONO LIMITATE AL PERIODO DI NOVANTA (90) GIORNI DESCRITTO SOPRA. IN NESSUN CASO LA ELECTRONIC ARTS SARA' RESPONSABILE DI DANNI SPECIALI, INDEBITTI O CONSEGUENTI RISULTANTI DAL POSSESSO, USO O CATTIVO FUNZIONAMENTO DI QUESTO PRODOTTO SOFTWARE ELECTRONIC ARTS.

LE PRESENTI CONDIZIONI NON CONCERNONO E NON PREGIUDICANO I DIRITTI STATUTARI DI UN ACQUIRENTE NEL CASO IN CUI L'ACQUIRENTE E' UN CONSUMATORE CHE COMPERA MERCI, TRAMME CHE NEL CORSO DI UN'ATTIVITA' COMMERCIALE.

RIMBORSO SECONDO GARANZIA - Per sostituire i dischi difettosi dopo la scadenza della novanta (90) giorni di garanzia, spedite la cartuccia originale all'indirizzo della Electronic Arts che troverete in basso. Allegate una descrizione del difetto, il vostro nome e indirizzo, e un eurochèque di £15,00.

Electronic Arts
Customer Warranty
P.O.Box 835
SLOUGH, UK
SL3 8XU

LIMITES - TODAS LAS GARANTIAS IMPLICITAS APPLICABLES A ESTE PRODUCTO, INCLUSO AQUELLAS DE COMERCIALIZACION E IDENTIDAD PARA UN USO PARTICULAR, ESTAN LIMITADAS AL PERIODO NOVENTA (90) DIAS ARRIBA DESCRITO. EN NINGUN CASO, ELECTRONIC ARTS SERA CONSIDERADA COMO RESPONSABLE DE LOS DANOS ESPECIALES, INDEBITOS O CONSECUENTES QUE PUEDEREN RESULTAR DE LA POSESION, USO O ABUSO DE ESTE PROGRAMA.

ESTOS TERMINOS Y CONDICIONES NO AFECTAN NI PERJUDICAN EN NINGUN MOMENTO LOS DERECHOS DEL COMPROADOR DEFINIDOS POR LA LEY, PUESTO QUE ESTE ES UN CONSUMIDOR QUE ADQUIERE BIENES FUERA DEL TRANSCURSO DE UN NEGOCIO.

REGRESO DEL PROGRAMA EN EL MARCO DE LA GARANTIA - Para reemplazar un programa defectuoso después de la expiración del periodo de garantía de noventa (90) días, enviar el cartucho original a la dirección de Electronic Arts indicada a continuación. Incluya una declaración del defecto, su nombre, su dirección y un eurochèque por 15,00 libras esterlinas.

Electronic Arts
Customer Warranty
P.O. Box 835
SLOUGH, UK
SL3 8XU

GARANZIA LIMITADA DE ELECTRONIC ARTS

CARANTIA - Electronic Arts garantiza al comprador original del software de Electronic Arts, por período de noventa (90) días a partir de la fecha de la compra, que el medio en el cual se ha grabado este programa para computador carece de defectos materiales y humanos. Este programa y su correspondiente manual, son vendidos "tal cual", sin garantía explícita o implícita de cualquier tipo que fuere de parte de Electronic Arts. Electronic Arts no puede ser considerada como responsable por los daños o pérdidas de cualquier tipo que fueren y que pudieren resultar de la utilización de este programa. Electronic Arts se concede un período de noventa (90) días para reparar o reemplazar, según su criterio y sin costo adicional, cualquier producto software de Electronic Arts, enviado al Electronic Arts Warranty Department con los gastos de envío postal pagos y con el recibo de compra correspondiente. Esta garantía se aplicará únicamente al uso natural. Esta garantía no se aplicará o será nula si el defecto en el software de Electronic Arts hubiere sido el resultado de un abusos, una utilización irracional, una mala utilización o negligencia.

GARANZIA ELECTRONIC ARTS LIMITED

CARANTIA - La Electronic Arts garantisce all'acquirente originale di questo prodotto software della Electronic Arts che il disco sul quale questo programma è registrato è privo di difetti per ciò che attiene al materiale e alla lavorazione per un periodo di novanta (90) giorni dalla data d'acquisto. Il presente programma e il manuale della Electronic Arts sono venduti in quanto tali, senza nessuna implicita o espressa garanzia di alcun tipo, e la Electronic Arts non è responsabile per perdita e danni che risultino dall'uso di questo programma. La Electronic Arts concorda per un periodo di novanta (90) giorni di riparare o sostituire, secondo il suo giudizio, gratuitamente, qualsiasi prodotto software Electronic Arts, portato pagato, con prova d'acquisto, presso il Dipartimento Garanzie della Electronic Arts. La presente garanzia è valida solo in caso di normale usura. La presente garanzia non sarà valida e sarà nulla nel caso in cui il difetto del prodotto software Electronic Arts sia stato provocato da cattivo uso, uso irrazionale, maltrattamento o trascuratezza.

GARANTIE LIMITEE ELECTRONIC ARTS

CARANTIE - Electronic Arts garantit à l'acheteur original de ce produit logiciel que le support, sur lequel ce programme informatique est enregistré, est exempt de défauts tant dans les matériaux employés que dans son exécution et ce pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date de l'achat. Le programme logiciel Electronic Arts et le manuel correspondant sont vendus "en l'état", sans garantie expresse ou implicite de quelque nature qu'elle soit, et Electronic Arts n'est pas tenu pour responsable des pertes ou dommages quelconques résultant de l'utilisation de ce programme. Electronic Arts accepte pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours de réparer ou remplacer, à son gré, et sans frais supplémentaire, tout produit logiciel Electronic Arts retourné en port payé et accompagné de la preuve d'achat à son service Garantie. Cette garantie s'applique uniquement aux produits ayant subi une usure normale. Elle n'est pas applicable et est déclarée nulle et non avenue, dans le cas où le défaut dans le produit logiciel Electronic Arts résulterait d'un mésusage, d'une utilisation excessive, d'un mauvais traitement ou d'une négligence.

ATTENTION: N'UTILISEZ PAS DE
TELEVISEUR A PROJECTION
AVANT OU ARRIERE AVEC VOT-RE
SYSTEME SEGA MEGA DRIVE ET
CE JEU VIDEO. L'UTILISATION DE
JEUX VIDEO SUR UNE TELEVISEUR
DE PROJECTION RISQUE
D'ENDOMMAGER L'ECRAN DE
TELEVISION. SI UN TEL CAS
DEVAIT SE PRODUIRE, LA
RESPONSABILITE D'ELECTRONICE
ARTS ET DE SEGA ENTERPRISES
NE SAURAIT EN AUCUN CAS ETRE
ENGAGEE, POUR QUELQUE DECAT
QUE CE SOIT.

EA HOCKEY © 1991 Electronics
Arts

Sauf mentions particulières tous les
logiciels et toutes les
documentations sont la propriété
exclusive d'Electronics Arts.
Sega™ et Mega Drive™ sont des
marques déposées de Sega Enter-
prises, Ltd.

ATTENZIONE: NON USATE UNA
TELEVISIONE A PROIEZIONE
ANTERIORE O POSTERIORE CON IL
VOSTRO SISTEMA SEGA MEGA
DRIVE ENTERTAINMENT E CON
QUESTO VIDEOGIOCO.
L'UTILIZZAZIONE DI VIDEO-GIOCHI
SU UNA TELEVISIONE A PROIEZIONE
PUO' CAUSARE DANNI PERMANENTI
ALL'O SCHERMO TELEVISIVO. SE
USATE UNA TELEVISIONE A
PROIEZIONE CON QUESTO
VIDEOGIOCO NE L'ELECTRONIC
ARTS, NE LA SEGA ENTERPRISES
SARANNO RESPONSABILI PER
QUALSIASI DANNO.

EA HOCKEY © 1991 della
Electronic Arts

A meno di diversa indicazione, tutto
il software e la documentazione sono
proprietà della Electronic Arts.
Sega™ e Mega Drive™ sono marchi
registrati della Sega Enterprises, Ltd.

ATTENTION: N'UTILISEZ PAS DE
TELEVISEUR A PROJECTION
AVANT OU ARRIERE AVEC VOT-RE
SYSTEME SEGA MEGA DRIVE ET
CE JEU VIDEO. L'UTILISATION DE
JEUX VIDEO SUR UNE TELEVISEUR
DE PROJECTION RISQUE
D'ENDOMMAGER L'ECRAN DE
TELEVISION. SI UN TEL CAS
DEVAIT SE PRODUIRE, LA
RESPONSABILITE D'ELECTRONICE
ARTS ET DE SEGA ENTERPRISES
NE SAURAIT EN AUCUN CAS ETRE
ENGAGEE, POUR QUELQUE DECAT
QUE CE SOIT.

EA HOCKEY © 1991 Electronic
Arts

A menos que se indique lo contrario,
todo el software y la documentación
son propiedad de Electronic Arts.
Sega™ y Mega Drive™ son Marcas
Registradas de Sega Enterprises, Ltd.

Concepción: Scott Orr, Richard Hillleman, Michael Brook, Jim Simmons	Producteur de direction: Rich Hillleman	Producteur: Michael Brook	Directeur Technique: Scott Crounce	Programmation: Jim Simmons	Sous-Producteur: Ed Gwynn	Son et Musique: Rob Hubbard	Graphiques: Brian O'Hara, Steve Quinn & Curt Thomas	Tournage et Modelage: Steve Quinn & Brian O'Hara	Assistants de Production: Troy Lyndon, Michael Knox & Jim Haldy pour le Park Place Production Team.	Direction des produits: Karen Schulman & Neil Thewarapperuma	Documentation: T.S. Flanagan Dodson & Sarah Golden	Contrôle Qualité: Hunter Smith & Matthew Webster	Nous remercions tout spécialement Mark Hughes & Scooter Henson des San Diego Gulls
Disen�o: Scott Orr, Richard Hillleman, Michael Brook, Jim Simmons	Productor Ejecutivo: Rich Hillleman	Productore: Michael Brook	Director Tecnico: Scott Crounce	Programmatore: Jim Simmons	Assistente di Produzione: Ed Gwynn	Musica e Sonoro: Rob Hubbard	Grafica: Brian O'Hara, Steve Quinn e Curt Thomas	Riprese e Modell: Steve Quinn e Brian O'Hara	Assistenti di Produzione: Troy Lyndon, Michael Knox & Jim Haldy per la Park Place Production Team	Direttore di produzione: Karen Schulman & Neil Thewarapperuma	Impaginazione: Colin Dodson & Sarah Golden	Controllo Qualit�: Hunter Smith & Matthew Webster	Speciali ringraziamenti a Mark Hughes & Scooter Henson del San Diego Gulls
Disen�o: Scott Orr, Richard Hillleman, Michael Brook, Jim Simmons	Productor Ejecutivo: Rich Hillleman	Productore: Michael Brook	Director Tecnico: Scott Crounce	Programmatore: Jim Simmons	Assistente di Produzione: Ed Gwynn	Musica y N�sica: Rob Hubbard	Dibujos: Brian O'Hara, Steven Quinn y Curt Thomas	Filme y Modelos: Steve Quinn y Brian O'Hara	Asistentes de Producci�n: Troy Lyndon, Michael Knox y Jim Haldy para el Equipo de Producci�n Park Place	Administraci�n del producto: Karen Schulman & Neil Thewarapperuma	Documentaci�n: T.S. Flanagan Dodson & Sarah Golden	Garant�a de Calidad: Hunter Smith & Matthew Webster	Agradecemos Especialmente a Mark Hughes y a Scooter Henson, de 108 Gaviotas de San Diego

DÉVELOPPE PAR LA PARK PLACE PRODUCTION TEAM, OCEANSIDE, CA

De droite à gauche: Steve Quinn,
Don Landon, Doug Johnson, Dave
Pastor, Jim Hanson, Shaun
Lawrence, Altair Lane, Tim Hays,
Troy Lyndon, Jim Haldy, Jim
Simmons, Sharon Whipple, Will
Robinson, Erich Horn, Dave Miller,
Brian O'Hara, Michale Knox

ELABORAZIONE DELLA PARK PLACE PRODUCTION TEAM OCEANSIDE, CA

Da sinistra a destra: Steve Quinn,
Don Landon, Doug Johnson, Dave
Pastor, Jim Hanson, Shaun
Lawrence, Altair Lane, Tim Hays,
Troy Lyndon, Jim Haldy, Jim
Simmons, Sharon Whipple, Will
Robinson, Erich Horn, Dave Miller,
Brian O'Hara, Michael Knox



DESARROLLADO POR EL EQUIPO DE PRODUCCIÓN PARK PLACE OCEANSIDE, CA

De izquierda a derecha: Steve Quinn,
Don Landon, Doug Johnson, Dave
Pastor, Jim Hanson, Shaun
Lawrence, Altair Lane, Tim Hays,
Troy Lyndon, Jim Haldy, Jim
Simmons, Sharon Whipple, Will
Robinson, Erich Horn, Dave Miller,
Brian O'Hara, Michael Knox

Cuando apareceza Game Highlights (Momentos Culminantes) arriba del marcador de algún partido que se este jugando en ese momento, podrás cambiar al EASN Sports Centre (Centro Deportivo EASN), en Langley, England, para mirar la acción en vivo de ese partido.

- Oprime **C** para mirar los momentos Culminantes de la acción en vivo.

Puedes verificar los marcadores de toda la liga en cualquier momento, haciendo que el juego entre en pausa y llamando a la pantalla de Stats Report (Reporte de las Estadísticas). Si deseas detener un momento culminante y pasar al siguiente marcador del partido, oprime **C** Al oprimir **C** pasarás por todos los juegos y todos los momentos culminantes.



Quando appare Game Highlights (Punti Salienti) sopra il punteggio di una partita in corso, puoi passare ad un EASN Sports Centre (Centro Sportivo EASN) in Langley, England per vedere in diretta quella partita.

- Premi **C** per vedere i punti salienti della diretta.

Puoi controllare i punteggi della lega in ogni momento facendo una pausa e chiamando la videata Stats Report (Risultati Statistici). Se vuoi fermare un punto saliente e passare al prossimo punteggio, premi **C**. Premendo **C** passi tutte le partite e tutti i punti salienti.

Lorsque **Game Highlights (Meilleures Actions du Jeu)** apparaît au-dessus du résultat d'un jeu en cours, vous pouvez passer au EASN Sports Centre (Centre Sportif EASN) de Langley, England pour regarder une action de jeu en direct.

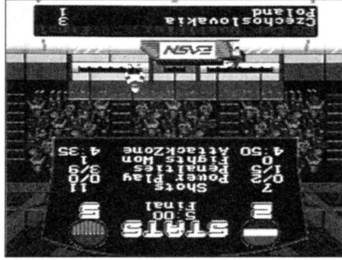
- Appuyez sur **C** pour regarder les meilleures actions en direct.

Vous pouvez vérifier les résultats du championnat à n'importe quel moment en mettant le jeu en pause et en faisant apparaître l'écran des Stats Report (Statistiques). Si vous ne voulez pas regarder les meilleures actions et que vous voulez passer au résultat suivant, appuyez sur **C**. Vous verrez alors tous les matchs et toutes les actions dignes d'intérêt.

MEILLEURES ACTIONS

En mode Playoff (Éliminatoires),
vous avez la possibilité de revoir les
meilleures actions d'autres
éliminatoires du championnat.
À la fin de chaque tiers-temps, vous
verrez le résultat d'un match en
cours ou d'un match terminé dans
un cadre situé en-dessous du tableau
des résultats. Appuyez sur n'importe
quel bouton pour passer au résultat
suivant, ou sur **START (COMMENTEN-
CER)** pour sauter les résultats.

PUNTI SALIENTI



In modalità Playoff (Spareggi), hai
l'occasione di vedere i punti salienti
delle altre partite di spareggio della
lega.
Al termine di ciascun periodo, puoi
vedere il punteggio di una partita in
corso o completata in una casella
sotto il tabellone. Premi un bottone
qualsunque per passare al prossimo
punteggio, oppure **START (AVVIO)**
per saltare i punteggi.

NOMENTOS CULMINANTES

En la modalidad Playoff (Elimina-
torias) tienes la oportunidad de ver
los momentos culminantes de otros
partidos de eliminatorias en la liga.
Al final de cada período, en el cuadro
debajo del marcador, verás la
puntuación de un partido que aún se
está jugando, o de uno que ya
terminó. Oprime cualquier botón
para avanzar al marcador siguiente,
o **START (COMENZAR)** para pasar
rápidamente los marcadores.

L'écran du password (mot de passe) s'affiche. Inscrivez votre mot de passe en utilisant le Pavé Directionnel pour sélectionner les nombres et les lettres appropriés, et appuyez sur **C** pour passer au caractère suivant.

Lorsque vous avez inscrit le mot de passe voulu, appuyez sur **START (COMMENCER)** pour jouer.

Pour les matchs éliminatoires en Head to Head (Face à Face), le joueur qui perd prend automatiquement en charge l'équipe qui tombe contre le vainqueur au tour suivant.

Si le perdant, qui s'occupe maintenant de la nouvelle équipe, remporte le tour suivant, les éliminatoires sont alors terminées. Dans ces circonstances, aucun des joueurs ne remporte la EA Cup, puisque chaque joueur a perdu un tour.

Utilisez votre mot de passe pour recommencer ce tour si vous le désirez.

Apparaît la videata Password (Parola d'Ordine). Inscrivi la password (parola d'ordine) usando il Tastierino direzionale per selezionare i numeri e le lettere appropriati, premendo **C** per passare al prossimo carattere.

Quando la password (parola d'ordine) è stata correttamente inserita, premi **START (AVVIO)** per giocare.

Nelle gare Head to Head (Testa a Testa), il giocatore che perde prende automaticamente in consegna la prossima squadra con cui è abbinato il vincitore.

Se il perdente, ora alla testa di una nuova squadra, vince il prossimo turno, gli spareggi terminano. Nessun giocatore vince la EA Cup in questa circostanza, poiché entrambi hanno perso un turno.

Usa la password (parola d'ordine) per riprovare quel turno, se vuoi.

Verás aparecer la pantalla de Password (Contraseña). Introduce la password (Contraseña) utilizando el Panel Direccional para seleccionar los números y letras apropiados, oprimiendo **C** para pasar a la siguiente letra.

Una vez introducida correctamente la password (Contraseña), oprime **START (COMENZAR)** para jugar.

En una competencia de eliminatorias Head to Head (Frente a Frente), el jugador que pierde, automáticamente se hace cargo del equipo contra el que el vencedor jugará en la siguiente fase.

Si el perdedor, ahora a cargo del nuevo equipo, gana la siguiente fase, entonces se han terminado los partidos de eliminatorias. En esta circunstancia ningún equipo gana la Copa EA, ya que ambos jugadores han perdido una fase.

Si así lo deseas, utiliza tu password (Contraseña) para jugar esa fase de nuevo.

Si vous remportez le premier tour, **(COMMENCER)**, pour obtenir le Password (Mot de passe). Vous recevrez un nouveau password (mot de passe) à la fin de chaque partie remportée. Ecrivez le password (Mot de passe) sur un morceau de papier; vous voudrez peut-être rejouer contre cet adversaire si vous perdez. Si vous perdez la partie suivante, et retournez ainsi à l'écran Game Set-Up (Organisation du Jeu). Sélectionnez ensuite **New Playoffs (Nouveaux Éliminatoires)** et appuyez sur **START**.

Se vinci il primo turno, premi una sola volta **START (AVVIO)** per ottenere una Password (Parola d'Ordine). Otterrai una nuova password (parola d'ordine) dopo ogni partita vinta. d'ordine) dopo ogni partita vinta. *Accertati di annotare la password (parola d'ordine)*, se vuoi tornare a giocare ancora contro quell'avversario nel caso dovessi perdere.

Si triunfas en la primera fase, oprime **START (COMENZAR)** una sola vez para recibir una Password (Contraseña). Después de cada partido ganado recibirás una nueva password (Contraseña). *Asegúrate de anotar la password (Contraseña)* si quieres volver a jugar contra ese mismo contrincante en caso de que pierdas. Si pierdes el siguiente partido y quieres jugar contra el mismo oponente, oprime **START (COMENZAR)** dos veces para volver a la pantalla de Game Set-Up (Composición del Juego. Selecciona **Continue Playoffs (Continuar Eliminatórios)** y oprime **START (COMENZAR)**.



Mot de passe
Parola d'Ordine
Contraseña

face), le joueur qui a le Contrôle No2 sera toujours Team 2 (L'Équipe No2). Vérifiez bien si vous êtes l'équipe Home (Celle qui reçoit) ou l'équipe Visitor (Celle qui se déplace). L'équipe qui reçoit est en haut à droite de l'écran d'organisation du jeu, en maillot de couleur claire. Elle est tournée vers le haut de l'écran pendant le premier tiers-temps. Elles changent de camp par la suite.

- Appuyez sur **START (COM-MENCER)** pour connaître les équipes qui vont s'affronter au cours du Tournoi de la EA Cup.
- Appuyez encore une fois sur **START (COMMENCER)** pour démarrer la première partie.

Lorsque la première partie est terminée, une nouvelle paire apparaît. Seuls les vainqueurs restent en jeu.

Si vous perdez au premier tour et que vous voulez faire rejoindre cette équipe, appuyez deux fois sur **START (COMMENCER)**, et retenez ainsi à l'écran Game Set-Up (Organisation du Jeu). Sélectionnez ensuite **New Playoffs** (Nouvelles Éliminatoires). Vous n'avez plus qu'à sélectionner la même paire et essayez une nouvelle fois.

Testa), il giocatore con il Controllo 2 sarà sempre la Team 2 (Squadra 2). Accertati di essere la squadra di Home (Casa) o quella Visitor (Ospite). La squadra di Casa sta alla destra in alto sulla videata Impostazioni con la maglia chiara e rivolta verso l'alto nel primo periodo, e poi alternata.

- Premi **START (AVVIO)** per vedere gli abbinamenti del Torneo della EA Cup.
- Premi di nuovo **START (AVVIO)** per iniziare la tua prima partita.

Al termine della prima partita, appariranno i nuovi abbinamenti. Solo chi vince prosegue.

Se perdi al primo turno e vuoi giocare di nuovo con quella squadra, premi due volte **START (AVVIO)** per tornare alla videata Game Setup (Impostazioni) e seleziona **New Playoffs (Nuovi Spareggi)**. Poi seleziona semplicemente lo stesso abbinamento e prova di nuovo.

Frente), el jugador con el Control 2 siempre será Team 2 (Equipo 2). Asegurate de verificar si te corresponde el equipo de Home (Casa) o el de Visitor (Fuera). En la parte superior derecha de la pantalla de la composición del juego se encuentra el equipo de casa con jersey de colores claros; éstos están de cara hacia arriba de la pantalla en el primer periodo; después del cual alternarán.

- Oprime **START (COMENZAR)** para mirar las parejas del Torneo de la Copa EA.
- Oprime **START (COMENZAR)** otra vez para comenzar tu primer partido.

Cuando el primer partido haya terminado, las nuevas parejas aparecerán. Solamente avanzarán los vencedores.

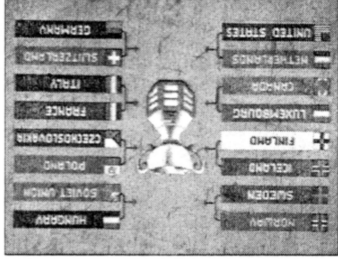
Si pierdes en la primera fase y deseas que ese equipo vuelva a jugar de nuevo, oprime **START (COMENZAR)** dos veces para volver a la pantalla del Game Setup (Composición del Juego) y selecciona **New Playoffs (Nuevas Eliminatorias)**. Después selecciona simplemente los mismos equipos y vuelve a intentar.

- Appuyez sur **START (COMMENTAR)** pour retourner au tableau des scores.
- Appuyez sur **START (COMMENTAR)** pour reprendre le jeu.

MODE ELIMINATOIRES

Lorsque vous sélectionnez **New Playoffs** (Nouvelles Éliminatoires) ou **Playoffs/Best of 7** (Éliminatoires/Meilleur sur 7), vous vous retrouvez dans le Tournoi de la EA Cup.

Si vous jouez contre l'ordinateur, vous serez toujours Team 1 (L'Équipe No1). Si vous jouez Head to Head (En face à



MODALITÀ DI SPAREGGIO

Quando seleziona **New Playoffs** (Nuovi Spareggi) o **Playoffs/Best of 7** (Spareggi/Migliore di 7), ti viene a trovare nel torneo per la EA Cup.

Se stai giocando contro il computer, tu sarai sempre la Team 1 (Squadra 1), se stai giocando Head to Head (Testa a

MODALIDAD DE ELIMINATORIAS

Cuando seleccionas **New Playoffs** (Nuevos Eliminatorias) o **Playoffs/Best of 7** (Eliminatorias/El Mejor de 7), te encontrarás en el Torneo de la Copa EA.

Si estás jugando contra la computadora, siempre serás el Team 1 (Equipo 1). Si estas jugando Head to Head (Frente a

- Oprime **START (COMENZAR)** para volver al marcador.
- Oprime **START (COMENZAR)** para resumir el juego.

En cualquier momento en el juego, o durante una pausa en la acción, puedes repetir los últimos diez segundos de la acción.

- Oprime **START (COMENZAR)** para dar pausa al partido.
- La pantalla de Pause (Pausa) aparecerá.
- Mueve el Panel Direccional hacia **ABAJO** para **Instant Replay** (Repetición Instantánea).
- Oprime **C**.

La película se vuelve a enrollar automáticamente hasta el comienzo. Aparece un cuadro que muestra las instrucciones para el control al estilo VCR (Video).

- Oprime **C** para enrollar la película (velocidad normal).
- Oprime **C** o **B** para parar la película.
- Sosten **B** para pasar la película (en cámara lenta); para detenerla, suéltalo.
- Utiliza el Panel Direccional para mover la vista sobre la pista.
- Oprime **A** para volver a enrollar la película; suéltalo para detenerla. Verás la acción en reversa a gran velocidad.

In qualsiasi punto della partita, o durante un intervallo di gioco, puoi rivedere gli ultimi dieci secondi di gioco.

- Premi **START (AVVIO)** per fermare il gioco.
- Apparirà la videata di Pause (Pausa).
- Tastierino direzionale **GIU'** verso **Instant Replay** (Replay Istantaneo).
- Premi **C**.

Il film viene riavvolto automaticamente all'inizio. Appare una casella che mostra le istruzioni di controllo come un videoregistratore

- Premi **C** per avvolgere il film (velocità normale).
- Premi **C** o **B** per fermare il film.
- Tieni premuto **B** per vedere il film (al rallentatore); rilascia per fermare.
- Usa il Tastierino direzionale per spostare la veduta sulla pista.
- Premi **A** per riavvolgere il film; rilascia per fermare. Potrai vedere l'azione alla rovescia ad alta velocità.

A n'importe quel moment du jeu, ou lors d'un arrêt de jeu, vous pouvez repasser les dix dernières secondes de jeu.

- Appuyez sur **START (COMMENTAIRE)** pour mettre le jeu en pause.
- L'écran de Pause apparaît.
- Pavé Directionnel vers le **BAS** jusqu'à **Instant Replay** (Reprise Instantanée).
- Appuyez sur **C**.

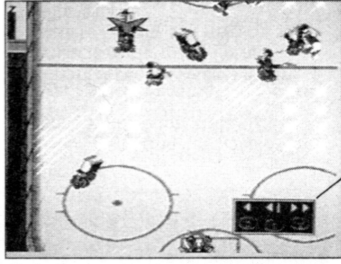
Le film se rembobine automatiquement jusqu'au début. Un cadre contenant des instructions de contrôle de type VCR apparaît.

- Appuyez sur **C** pour dérouler le film (vitesse normale).
- Appuyez sur **C** ou **B** pour arrêter le film.
- Gardez **B** enfoncé pour faire passer le film (au ralenti); relâchez-le pour arrêter le film.
- Utilisez le Pavé Directionnel pour voir différentes parties de la patinoire.
- Appuyez sur **A** pour rembobiner le film; relâchez-le pour arrêter. Vous verrez l'action en mouvement reversé rapide.

REPRISE INSTANTANÉE

- mises en évidence avec le Pavé Directionnel. L'option **Resume Play (Reprendre le Jeu)** est automatiquement mise en évidence.
- Appuyez sur **START (COMMENTER)** pour retourner au jeu.
- En-dessous de **Resume Play (Reprendre le Jeu)** se trouve **Instant Replay (Reprise Instantanée)**. (Voir ci-dessous).
- Pavé Directionnel vers le **BAS** pour mettre les options en évidence.
- Appuyez sur **C** pour sélectionner une option.

Cadre de Contrôle Répétition instantané
Riquadro di controllo per il Replay Instantaneo
Ja de control para repetición inmediata



REPLAY INSTANTANEO

- direzionale. L'opzione **Resume Play (Riprendi a Giocare)** è evidenziata automaticamente.
- Premi **START (AVVIO)** per rientrare in partita.
- Sotto a **Resume Play (Riprendi a Giocare)** c'è **Instant Replay (Replay Instantaneo)**. (Vedi sotto.)
- Tastierino direzionale **GIU** per evidenziare l'opzione.
- Premi **C** per selezionare l'opzione.

REPETICIÓN INSTANTÁNEA

- delinear con el Panel Direccional. La opción **Resume Play (Resumir el Partido)** está alineada automáticamente.
- Oprime **START (COMENZAR)** para volver al juego.
- Debajo de la opción **Resume Play (Resumir el Partido)** está la opción **Instant Replay (Repetición Instantánea)**. (Ver más adelante).
- Mueve el Panel Direccional hacia **ABAJÓ** para delinear la opción.
- Oprime **C** para seleccionar la opción.

- Appuyez sur **START (COMMENTER)** à n'importe quel moment du jeu pour mettre le jeu en pause. Lorsque le jeu est en pause, le résultat apparaît mais sans les statistiques. A la place de celles-ci, se trouve une liste d'options qui sont

Penalties: Nombre de pénalités/minutes.
Fights Won: Nombre de fights remportés.
Attack Zone: Temps passé dans la zone d'attaque.

- Premi **START (AVVIO)** in qualsiasi momento di gioco per fare una pausa. Quando il gioco è in pausa, appare il punteggio ma non i dati. Al loro posto c'è una lista di opzioni che vengono evidenziate con il Tasterino



Penalties: Numero di penalizzazioni/minutes.
Fights Won: Numero di zuffe vinte.
Attack Zone: Tempo di permanenza in zona d'attacco.

- Oprime **START (COMENZAR)** en cualquier momento durante el juego para dar una pausa al juego. Cuando se haya dado una pausa al juego, el marcador aparece pero las estadísticas no. En su lugar habrá una lista de opciones que se pueden

Penalties: Número de castigos/minutos.
Fights won: Número de encuentros ganados.
Attack Zone: Tiempo trascurrido en la zona de ataque.

Un jugador puede saber sus puntos fuertes y los débiles observando estas estadísticas.

TABLÉAU DES RÉSULTATS



TABELLONE

Al termine di ciascun periodo, appare la videata dei Risultati Statistici. Lo schermo mostra un tabellone con il nome e lo stemma delle due squadre in cima, quello della squadra di casa sulla destra. Il punteggio appare sotto i nomi delle squadre. Sotto il punteggio di ogni squadra vi è una serie di statistiche:

Shots: Numero di tiri in porta
Power Play: Reti/Occasioni

Al final de cada período aparecerá la pantalla del Reporte de Estadísticas. La pantalla muestra el marcador con el nombre y el emblema de los dos equipos en la parte superior, el equipo de casa en el lado derecho. La puntuación del partido aparece debajo de los nombres de los equipos. Debajo de la puntuación de cada equipo aparece una lista de la estadística de éstos:

Shots: Número de tiros a la meta
Power Play: Goles/Oportunidades

A la fin de chaque tiers-temps, l'écran des Stats apparaît. Un tableau des résultats apparaît à l'écran, indiquant les noms et les drapeaux des deux équipes. L'équipe qui reçoit se trouve à droite. Le résultat du jeu s'affiche sous le nom des équipes. Une liste de statistiques se trouve en-dessous du résultat de chaque équipe:

Shots: Nombre de tirs au but
Power Play: Buts/Occasions

- Appuyez sur **START (COM-MENCER)** pour reprendre le jeu.

Dans certains cas, vous aurez peut-être envie de supprimer le gardien. Lorsque vous supprimez le gardien (et que vous laissez le filet sans défense), un ailier ou un centre entre en jeu quand le gardien quitte la patinoire. Vous avez ainsi un joueur de plus à l'avant.

L'ordinateur supprime parfois son gardien dans le troisième tiers-temps s'il est en train de perdre.

En cas d'annonce de pénalité différée contre vous, l'ordinateur risque d'arrêter le jeu et de supprimer son gardien pour se donner un bref avantage.

Vous devrez peut-être supprimer votre gardien lorsque vous perdez et que vous manquez de temps, ou en cas d'annonce de pénalité différée contre l'ordinateur. N'oubliez pas de replacer le gardien une fois que la pénalité a été annoncée.
Ceci n'est pas considéré comme un Power Play.

- Premi **START (AVVIO)** per riprendere il gioco.

In certi momenti può essere necessario rimuovere il portiere. Quando toglì il portiere (lasciando la porta indifesa), scende in pista un ala o un centrale per darti un giocatore in più in avanti.

Il computer alle volte rimuove il suo portiere nel terzo periodo, quando sta perdendo.

Nei fischì di punizione ritardati, il computer alle volte ferma il gioco e rimuove il suo portiere per attribuirsi un breve vantaggio.

Può darsi che tu voglia rimuovere il tuo portiere quando stai perdendo e il tempo sta per scadere, oppure nei fischì di punizione ritardati contro il computer. Ricordati di rimettere il portiere dopo che è stata fischiatà una punizione.
Questo NON è elencato come Power Play (Superiorità).

- Oprime **START (COMENZAR)** para resumir el juego.

Es posible que en ciertas ocasiones desees retirar a un portero. Cuando retires al portero (dejando la portería sin defender) entrará un ala o un centro de sustituto, al dejar la pista en portero, para que tengas un jugador extra en el frente.

Algunas veces la computadora retirará su portero en el tercer periodo cuando este perdiendo.

Algunas veces, cuando se marque un castigo retrasado contra ti, la computadora detendrá la acción y retirará a su portero para darse una breve ventaja a sí misma.

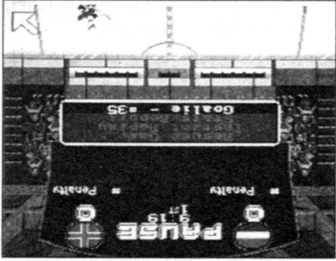
El posible que desees retirar a tu portero cuando estás perdiendo y el tiempo se este acabando; o en un castigo retrasado marcado contra la computadora. Acuérdate de reemplazar a tu portero después de que el castigo haya sido marcado.
Esto no esta bajo la lista de Power Play (Juego de Poder).

CHANGEMENT/ SUPPRESSION DES GARDIENS

- Les gardiens ne prennent pas de repos, mais si le vôtre ne fait pas du bon travail, ou si vous avez envie de donner à l'autre une chance de montrer ce qu'il sait faire, vous pouvez changer de gardien.
- Appuyez sur **START (COM-MENCER)** pour faire afficher l'écran Pause.
- Pavé Directionnel en **BAS** vers le **Goalie (Gardien)**.
- Pavé Directionnel pour alterner le numéro du gardien (ou sur **None (Sans)**).

CAMBIARE/RIMUOVERE PORTIERI

- I portieri non si stancano, ma se il tuo non è all'altezza del compito, o se pensi soltanto di dare una occasione all'altro di far vedere quanto vale, puoi fare il cambio del portiere.
- Premi **START (AVVIO)** per far apparire la videata Pause (Pausa).
- Tastierino direzionale **GIU** verso il **Goalie (Portiere)**.
- Tastierino direzionale per altermare il numero di portieri (o su **None (Nessuno)**).



PARA CAMBIAR/RETIRAR PORTEROS

- Los porteros no se fatigan, pero si el tuyo no está rindiendo lo que debería, según tu estándar, o si simplemente quieres darle una oportunidad a otro chico para que muestre lo que vale, puedes cambiar de porteros.
- Oprime **Start (COMENZAR)** para hacer aparecer la pantalla Pause (Pausa).
- Mueve el Panel Direccional hacia **ABAJO a Goalie (Portero)**.
- Mueve el Panel Direccional para alternar el número del portero (o para **None (Ninguno)**).

- Lorsque le Power Play prend fin, sélectionnez l'une des Scoring Lines (Formations Buteurs) ou la Check Line (Formation Plaquege).
La formation qui a été utilisée en dernier (souvent la formation la plus fatiguée) est inscrite à côté de 'A'; choisissez plutôt une autre formation si cette formation n'est pas en pleine forme, à moins que vous ne vouliez ABSOLUMENT épuiser ces joueurs fatigués.

FORMATIONS PENALTY KILLING

Les Penalty Killing Lines (Formations Penalty Killing) sont composées de certains joueurs de la Scoring Line (Formation Buteurs) correspondantes et sont utilisées contre un Power Play.

Le remplacement des Penalty Killing Lines (Formations Penalty Killing) par des Scoring Lines (Formations Buteurs) ou par la Checking Lines (Formation Plaquege) se fait exactement comme il a été décrit auparavant, dans Power Play Lines (Formations Power Play).

- Al termine di una superiorità, seleziona tra uno degli Scoring Lines (Schieramenti per Segnare) o quello Check Line (Blocco).
- Lo schieramento più recentemente usato (di solito quello più stanco) è elencato vicino alla 'A', per cui assicurati di selezionarne uno diverso se quello non è in piena forza, a meno che tu non voglia DAVVERO logorare quei giocatori stanchi.

SCHIERAMENTI DI ARRESTO PUNIZIONI

Gli Penalty Killing Lines (Schieramenti di Arresto Punizioni) consistono di alcuni dei giocatori nei corrispondenti Scoring Lines (Schieramenti per Segnare) e si usano per contrastare una Power Play (Superiorità).

La sostituzione di Penalty Killing Lines (Schieramenti di Arresto Punizioni) per Scoring Lines (Schieramenti per Segnare) e per Check Line (Blocco) funziona esattamente come descritto sopra in Power Play (Superiorità).

- Cuando termine un juego de poder, selecciona entre las Scoring Lines (Líneas de Anotación) o la Check Line (Línea de bloqueo).
- La línea utilizada más recientemente (normalmente la más fatigada) está enlistada junto a 'A'; por lo tanto, asegurate de seleccionar una línea diferente si esa línea no se encuentra en su capacidad total, a menos que en REALIDAD desees agotar a esos jugadores.

LÍNEAS DE ANULACIÓN DE CASTIGOS

Las Penalty Killing Lines (Líneas de Anulación de Castigos) constan de algunos de los jugadores en las Scoring Lines (Líneas de Anotación) correspondientes, y se utilizan en contra de un Power Play (Juego de Poder).

La forma de sustitución de las Penalty Killing Lines (Líneas de Anulación de Castigos) por las Scoring Lines (Líneas de bloqueo) funciona exactamente de la misma manera que se describió anteriormente en Power Play Line (Línea de Juego de Poder).

Chaque fois qu'une équipe a un joueur de plus sur la patinoire que l'autre équipe, cette équipe a un Power Play.

Certains joueurs de la **Pw1** font aussi la partie de la **Sc1**. Certains joueurs de la **Pw2** font aussi partie de la **Sc2**.

Le cadre Line Change (Changement de formation) s'affiche automatiquement chaque fois que le jeu est arrêté ou

- Si vous appuyez sur **A** lorsque vous avez le palet .

- Appuyez sur **A** ou **B** pour sélectionner la **Pw1** ou la **Pw2**. Si vous n'appuyez sur aucun de ces boutons, l'équipe figurant à côté de **A** reprendra le jeu.

Pour le premier Power Play, **A** correspond à la **Pw1** et **B** à la **Pw2**. Pour les Power Plays suivants, **A** correspond à la formation qui a été la dernière à jouer.

Il est important de sélectionner une formation lorsque le cadre du Line Change (Changement de formation) apparaît, à moins que vous ne soyez certain de vouloir avoir en jeu la formation située après **A**. Sinon, vous courez le risque de choisir une formation fatiguée.

Ogni volta che una squadra ha almeno un giocatore in più in pista rispetto all'avversario, quella squadra si dice che ha Power Play (Superiorità).

Alcuni dei giocatori in **Pw1** sono anche presenti in **Sc1**. Alcuni dei giocatori in **Pw2** sono anche in **Sc2**.

La casella di Line Change (Cambio) appare automaticamente ogni volta che il gioco è fermo, oppure

- Premi **A** quando sei in possesso di dischetto per far apparire la casella di Line Change (Cambio).
- Premi **A** o **B** per selezionare **Pw1** o **Pw2**. Se non ne premi nessuna, la squadra accanto ad **A** andrà in pista.

Per la prima Power Play (Superiorità), **A** corrisponde a **Pw1** e **B** a **Pw2**. In tutte quelle successive, **A** corrisponde allo schieramento più recente in pista.

È importante selezionare uno schieramento quando appare la casella di Line Change (Cambio), a meno che non sei sicuro di volere che sia quello accanto alla lettera **A**. Altrimenti, rischi di inserire uno schieramento stanco.

Siempre que un equipo tenga al menos un jugador más que el otro equipo en la pista, ese equipo tiene un Power Play (Juego de Poder).

Algunos jugadores en **Pw1** también están en **Sc1**. Algunos jugadores en **Pw2** están en **Sc2**.

El cuadro de Line Change (Cambio de línea) aparece automáticamente siempre que la acción haya sido detenida, o bien:

- Oprime **A** cuando tengas el disco para mostrar el cuadro de Line Change (Cambio de línea).
- Oprime **A** o **B** para seleccionar **Pw1** o **Pw2**. Si no oprimas ninguno, el equipo cercano a **A** tomará a la pista.

Para el primer Power Play (Juego de Poder), **A** corresponde a **Pw1** y **B** a **Pw2**. En todos los siguientes juegos de poder, **A** corresponde a la línea que estuvo más recientemente en la pista.

Es muy importante seleccionar una línea cuando el cuadro Line Change (Cambio de línea) aparece, a menos que estés seguro de querer que la línea más cercana a **A** sea la que tome la pista. De otra manera corres el riesgo de insertar una línea cansada.

LÍNEAS DE ANOTACIÓN Y LÍNEA DE BLOQUEO

En cada partido **Sc1** comienza el juego. Tan pronto como tengas el disco, o cuando ocurra una confrontación (tirando el disco entre dos jugadores), podrás cambiar a **Sc2** o a la línea **Chk**. Las líneas de anotación son rápidas, ágiles y manejan bien el disco. La línea **Chk** es tu línea "grande", generalmente más lenta, pero de golpe más duro y mejor para la defensa.

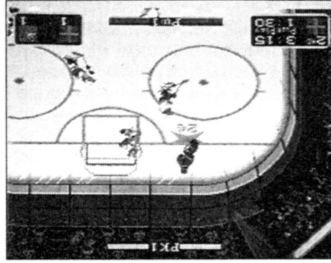
LÍNEAS DE JUEGO DE FUERZA

SCHIERAMENTI PER SEGNARE E DI BLOCCO

Sc1 avvia ogni partita. Puoi cambiare a **Sc2** o a **Chk** appena sei in possesso del dischetto o quando si verifica un palleggio.

Gli schieramenti per segnare sono rapidi, agili e bravi con il dischetto. Quello **Chk** è il tuo schieramento "grosso", in genere più lento ma più vigoroso e superiore in difesa.

SCHIERAMENTI DI SUPERIORITA'



Horloge du Power Play
Orologio Superiorità
Reloj de Juego de Fuerza

FORMATION BUTEURS ET FORMATION PLAQUAGE

La **Sc1** commence tous les jeux. Vous pouvez la remplacer par la **Sc2** ou la formation **Chk** dès que vous avez le palet ou lors d'un engagement.

Les formations buteurs sont rapides, agiles et maintient très bien le palet. La formation **Chk** est votre formation de "costauds", en général plus lente, mais qui frappe plus dur. Elle est meilleure en défense.

FORMATION POWER PLAY

Pendant le jeu, vous ne pouvez changer de formation que lorsque vous contrôlez le palet, ou à la fin d'un Power Play.

- Appuyez sur **A**
- Une fenêtre apparaît vous indiquant les formations disponibles et leurs barres d'énergie.

- Appuyez sur **A** pour sélectionner la formation figurant à côté de la lettre **A**, **B** pour **B** et **C** pour **C**.

L'indicateur de nouvelle formation clignote jusqu'à ce que toute la formation soit en place.

Chaque équipe comporte sept formations différentes: formations **Buteurs 1 et 2 (Sci et Sc2)**, formations **Power Play 1 et 2 (Pw1 et Pw2)**, formations **Penalty Killing (Pk1 et Pk2)**, et une formation de plaquage (**Chk**).

Pour une performance maximum de l'équipe, changez les formations avant qu'elles n'aient utilisé 25% de leur énergie. Faites bien attention quand vous changez une formation pendant que votre passeur est en zone de défense. Si votre adversaire s'empare du palet, vous risquez de vous trouver à court du côté de la défense pendant que les nouveaux joueurs arrivent sur la glace.

Puoi cambiare schieramenti in partita solo quando controlli il dischetto, oppure al termine di un Power Play (Superiorità).

- Premi **A**
- Appare una finestra che indica gli schieramenti attualmente disponibili e le loro barre di stanchezza.

- Premi **A** per selezionare lo schieramento accanto alla lettera **A**, **B** per la **B** e **C** per la **C**.

L'indicateur del nuovo schieramento sullo schermo lampeggia fino a che tutto lo schieramento non è in pista.

Ogni squadra dispone di sette schieramenti diversi: quelli per **Segnare 1 e 2 (Sci e Sc2)**, quelli per **Power Play (Superiorità) 1 e 2 (Pw1 e Pw2)**, quelli di **Arresto Penalizzazione 1 e 2 (Pk1 e Pk2)** e quello di **Blocco (Chk)**.

Opera i cambi prima che questi consumino il 25% della loro energia, per massimizzare la prestazione della squadra. Stai attento a cambiare lo schieramento mentre il portatore di dischetto si trova nella zona di difesa. Se l'avversario ti ruba il dischetto, potresti trovarti con la difesa sgombrata mentre giocatori freschi entrano in pista.

Solamente puedes hacer cambios de líneas durante el partido cuando tú controlas el disco, o al final de un Power Play (Juego de Fuerza).

- Oprime **A**
- Aparecerá una ventana que muestra las líneas disponibles actuales y sus barras de fatiga.

- Oprime **A** para seleccionar la línea junto a la letra **A**, **B** para **B** y **C** para **C**.

El indicador de la nueva línea en la pantalla destellará hasta que la línea completa haya entrado a la pista.

Cada equipo tiene siete líneas diferentes: Líneas Anotadoras **1 y 2 (Sci y Sc2)**, Líneas Power Play (Juego de Fuerza) **1 y 2 (Pw1 y Pw2)**, Líneas de Anulación de Castigos **1 y 2 (Pk1 y Pk2)**, y una línea de Bloqueo (**Chk**).

Para aprovechar al máximo el rendimiento de tus jugadores, cambia tus líneas antes de que egoten un 25% de su energía. Ten cuidado en hacer el cambio cuando tu portador del disco esté en la zona defensiva. Si tu contrincante te quita el disco, puede ser que te quedes falto de jugadores en la zona de defensa mientras están entrando a la pista jugadores frescos.

Les barres d'énergie situées de chaque côté du nom de la formation indiquent si cette formation est en forme ou si elle est fatiguée. Plus la barre est longue, plus l'équipe est en forme. La barre d'énergie de l'équipe qui reçoit est toujours blanche sur fond noir. La barre d'énergie de l'équipe en déplacement est de la couleur des maillots de l'équipe en question.

Vous pouvez procéder à des changements de formations chaque fois que le jeu est arrêté (fin d'un tiers-temps, pénalité, but, engagemen, etc) ou quand vous contrôlez le palet. Lorsque le jeu est arrêté, la fenêtre de Changement de Formation apparaît à l'écran pour quelques secondes. Appuyez sur la lettre correspondant à la formation que vous voulez faire jouer. Si vous n'appuyez sur aucun bouton, la formation figurant à côté de la lettre 'A' continuera le jeu.

Sauf au début et à la fin d'un Power Play, la formation se trouvant sur la patinoire figure à côté de la lettre 'A'.
(Voir *Formation Power Play* et *Formation Penalty Killing* pour plus de détails.)

Le barre di stanchezza ai lati del nome di schieramento indicano quanto è fresco (o stanco) quello schieramento. La barra di stanchezza per la squadra di casa è sempre bianca con lo sfondo nero. Quella della squadra ospite ha il colore della maglia della squadra.

Puoi effettuare i cambi tutte le volte che il gioco è fermo (fine periodo, penalizzazione, rete, pallieggi, ecc.) o tutte le volte che sei in controllo del dischetto. Quando il gioco si ferma, appare la finestra dei Cambi. Premi la lettera corrispondente allo schieramento che vuoi in pista. Se non premi il bottone, va in pista (o ci rimane) quello accanto alla lettera 'A'.

A meno che non stia iniziando o terminando un Power Play (Superiorità), lo schieramento attualmente in pista è elencato accanto alla lettera 'A'.
(Per maggiori informazioni vedi a *Schieramenti Superiorità Power Play* e a *Schieramenti di Arresto Punizioni*.)

Las barras de fatiga a cada lado del nombre de la línea muestran cuán fresca (o cansada) se encuentra esa línea. Entre más larga sea la barra, más fresca estará la línea. La barra de fatiga para el equipo de casa es siempre blanca con un fondo negro. La barra de fatiga para el equipo de fuera es del color del jersey del uniforme del equipo.

Puedes efectuar cambios de líneas siempre que se haya suspendido la acción (final del período, castigo, gol, jugadores, etc), o siempre que tú tengas el control del disco. Cuando se detiene la acción, aparece en la pantalla la ventana del Cambio de Líneas por unos cuantos segundos. Oprime la letra correspondiente al línea que quieras poner sobre la pista. Si no oprimas un botón, la línea más cercana a la letra 'A' irá a (o permanecerá en) la pista.

A menos que esté comenzando, o terminando un Power Play (Juego de Fuerza), la línea que está actualmente sobre la pista aparece en la lista junto a la letra 'A'.
(Para más información ver *Líneas de Power Play* (Juego de Fuerza) y *Líneas de Anulación de Castigos*.)

CHANGEMENT DE FORMATION

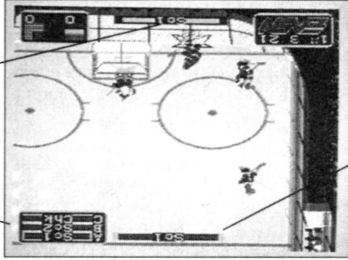
Composition actuelle de l'équipe qui reçoit
et barre de Fatigue
Barra di Schieramento attuale e di
Logoramento della Squadra di Casa
Formación actual de equipo local y barra
de cansancio

Le hockey est un sport exténuant.
Les joueurs doivent se reposer de
temps en temps, surtout lorsque la
partie est longue.

Si vous voulez faire des changements
de formations, fixez **Line Changes**
(**Changement de Formation**) sur ON
à l'écran Power Play.

Les formations se trouvant sur la
glace sont inscrites à l'écran. La
formation courante de l'équipe
faisant face au bas de l'écran est
inscrite en haut de l'écran. La
formation qui regarde vers le haut de
l'écran est inscrite en bas.

CAMBI



Hockey è uno sport massacrante, e i
giocatori devono riposare spesso,
specialmente nelle partite che si
protraggono.
Se vuoi operare un cambio, imposta
Line Changes (Cambi) su ON
(**ATTIVO**) nella videata Power Play.

Gli schieramenti attualmente in
pista sono elencati sullo schermo. Lo
schieramento attuale per la squadra
rivolta in basso sullo schermo è
elencato in cima allo schermo.
Quello della squadra rivolta in alto è
elencato in basso.

CAMBIO DE LÍNEAS

Fenêtre de Modification de Composition
Ventana para cambio de formación
Composition actuelle des Visiteurs et barre
de Fatigue
Barra di Schieramento attuale e di
Logoramento della Squadra Ospite
Formación actual de equipo visitante y
barra de cansancio

El Hockey es un deporte muy duro, y
los jugadores necesitan descansar cada
durante partidos largos.
Si deseas hacer cambios de líneas,
coloca **Line Changes (Cambios de
líneas)** en ON (**ENC.**) en la pantalla de
Power Play (Juego de Fuerza).

Las líneas que se encuentran actual-
mente sobre la pista están en la lista de
la pantalla. La línea actual para el
equipo que está de cara hacia abajo de la
pantalla está en la lista en la parte
superior de la pantalla. La línea que está
de cara hacia arriba de la pantalla está
en la lista en la parte inferior.

Un wrist shot est plus lent et plus précis qu'un slap shot. Les wrist shots sont plus efficaces lorsque vous êtes près des cages.

- Slap Shot: Gardez **C** enfoncé. Un slap shot est plus puissant, plus rapide, mais moins précis qu'un wrist shot. Les slap shots sont plus efficaces quand vous êtes plus loin dans la zone d'attaque et que le gardien n'est pas prêt. Plus vous gardez le bouton **C** enfoncé, plus le slap shot est puissant.

- Pavé Directionnel en **HAUT** donne de la hauteur au coup.

- Pavé Directionnel en **BAS** pour un coup bas.
- Pavé Directionnel à **GAUCHE** ou à **DROITE** pour tirer dans les coins du filet.

Utilisez un slap shot pour faire rebondir le palet contre le gardien ou contre le filet, récupérez le rebond, et renvoyez le palet au moyen d'un wrist shot.

Un tiro di polso è più lento ma più preciso del tiro di pacca. I tiri di polso sono i più efficaci nelle vicinanze della porta.

- Tiro di Pacca: Tieni premuto **C**. Un tiro di pacca è più secco, più veloce, ma meno preciso di quello di polso. I tiri di pacca sono più efficaci da lontano nella zona di attacco quando i portieri non sono piazzati. Più tieni premuto il bottone **C**, più risulta secco il tiro.

- Tasterino direzionale **SU** per dare altezza al tiro.

- Tasterino direzionale **GIU** per tenere il tiro radente.

- Tasterino direzionale a **SINISTRA** o a **DESTRA** per tirare nell'angolo della porta.

Stai all'erta per tiri che rimbalzano sulla porta o sul portiere, afferra il rimbalzo e metti in rete con un colpo di polso.

Un tiro de muñeca es más lento, pero más certero que un tiro de golpe. Los tiros de muñeca son más efectivos cuando se efectúan cerca de la portería.

- Tiro de Golpe: Mantén oprimido **C**. Un tiro de golpe es más duro, más veloz; pero menos certero que un tiro de muñeca. Los tiros de golpe son más efectivos cuando se está más lejos en la zona de ataque, cuando el portero no está alerta. Mientras más tiempo mantengas oprimido el botón **C**, más fuerte será el tiro de golpe.

- Mueve le Panel Direccional hacia Arriba para establecer la altura del tiro.

- Mueve le Panel Direccional hacia **ABAJO** para mantener bajo el tiro.

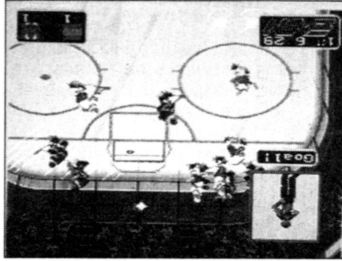
- Mueve le Panel Direccional hacia la **IZQUIERDA** o la **DERECHA** para tirar a la esquina de la red.

Has que un tiro de golpe rebote fuera del portero o de la red, atrapa el rebote y dale al disco con un tiro de movimiento rápido de muñeca.

LES POINTS

- Chaque but vaut un point.
- Pour procéder à un tir au but, appuyez sur **C** lorsque vous avez le palet.
- Utilisez le Pavé Directionnel pour viser à gauche et à droite.
- Il existe deux coups différents: les wrist shots (coups de poignet) et les slap shots (clagues).
- Wrist Shot: Appuyez sur **C** et relâchez-le rapidement.

SEGNARE



- Per ogni rete segnata viene assegnato un punto.
- Per tirare a rete, premi **C** quando sei in possesso di dischetto.
- Usa il Tastierino direzionale per mirare a sinistra e a destra.
- Vi sono due tipi di tiro: di polso e di pacca.
- Tiro di Polso: Premi e rilascia rapidamente **C**.

ANOTANDO PUNTOS

- Se concede un punto por gol.
- Para tirar a gol, oprime **C** cuando tengas el disco.
- Utiliza el Panel Direccional para apuntar el disco hacia la derecha o hacia la izquierda.
- Hay dos tipos de tiros diferentes: tiros de muñeca y tiros de golpe.
- Tiros de muñeca: Oprime y suelta rápidamente **C**.

Une fois dans la zone d'attaque, si le palet sort de cette zone d'attaque et traverse la ligne bleue, tous les attaquants doivent "dégager" la zone d'attaque (la quitter) avant que le palet ne puisse être ramené de ce côté de la ligne.

ESEMPIO: Vous tentez un tir au but dans la zone d'attaque. Le gardien de l'autre équipe arrête le palet et le passe rapidement à son coéquipier, qui lui fait remonter la patinoire et la fait sortir de la zone d'attaque. Dès qu'il passe la ligne bleue, vous le plaquez et lui prenez le palet. Vous devez maintenant attendre que vos coéquipiers soient tous sortis de la zone d'attaque avant de pouvoir ramener le palet dans la zone d'attaque.

Une fenêtre d'arbitre s'affiche pour vous signaler que si vous passez dans la zone d'attaque, vous serez alors hors-jeu. Les arbitres s'aperçoivent toujours des hors-jeu (lorsque cette infraction est programmée sur ON) et arrêtent le jeu. Le palet est remis en jeu derrière la ligne bleue.

Una volta nella zona di attacco, se il dischetto attraversa la linea blu all'ESTERNO della zona di attacco, tutti i giocatori in attacco devono uscire dalla zona di attacco prima che il dischetto venga riportato attraverso la linea blu.

ESEMPIO: Tu tenti un tiro a rete nella zona di attacco. Il portiere avversario ferma il dischetto e lo passa rapidamente ad un compagno che lo porta fuori dalla zona di attacco. Appena attraversa la linea blu, tu lo carichi e gli rubi il dischetto. Adesso devi attendere che i tuoi compagni escano dalla zona di attacco prima di poter riportare il dischetto in zona di attacco.

Una finestra con l'arbitro appare per avvertirti che se passi in zona di attacco ti verrai a trovare in fuorigioco. L'arbitro vede sempre l'infrazione di fuorigioco (quando questa è ON (ATTIVA)) e ferma l'azione. Il dischetto viene quindi palleggiato dietro la linea blu.

Una vez en la zona de ataque, si el disco cruza la línea azul Fuera de la zona de ataque, todos los jugadores de la ofensiva deben "aclerar" (abandonar) la zona de ataque antes de que el disco pueda volver a pasarse a través de la línea azul.

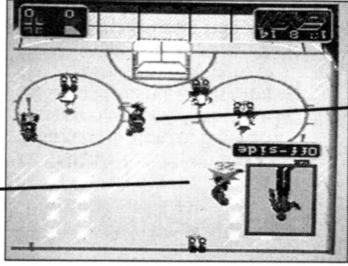
EJEMPLO: Tu haces una tentativa de tiro a gol en la zona de ataque. El portero del equipo contrario detiene el disco y lo pasa rápidamente a un compañero de equipo, quien lo sube a la pista, fuera de la zona de ataque. Tan pronto como cruce la línea azul, tú lo bloqueas y le quitas el disco. Ahora tienes que esperar a que tus compañeros de equipo patinen fuera de la zona de ataque antes de que tú puedas llevar el disco de nuevo a la zona de ataque. Verás aparecer una ventanilla del arbitro que te indica el peligro si cruzas a la zona de ataque entonces estarás en fuera de banda. Los árbitros siempre detectan la infracción fuera de banda (Cuando la tienes ON (Enc.)) y paran la acción. Se hará una confrontación, lanzando el disco entre dos jugadores, detrás de la línea azul.

HORS-JEU

Joueur hors-jeu
Giocatore in fuorigioco
Jugador en fuera de banda

Le numéro 26 a traversé la ligne bleue avec le palet alors qu'un des coéquipiers se trouvait déjà dans la zone d'attaque.
Le palet doit absolument pénétrer dans la zone d'attaque avant qu'un joueur de l'équipe attaquante n'entre dans cette zone. Sinon il y a hors-jeu.
Vous ne pouvez pas passer le palet à un joueur se trouvant de l'autre côté de la ligne bleue, à l'intérieur de la zone d'attaque.

FUORIGIOCO



Il numero 26 ha pattinato attraverso la linea blu con il dischetto mentre il suo compagno di squadra era già in zona di attacco.

Il dischetto deve entrare la zona di attacco prima che qualunque giocatore della squadra attaccante entri nella zona di attacco, altrimenti viene fischiato un fuorigioco.
Il dischetto non può essere passato attraverso la linea blu ad un giocatore in attesa nella zona di attacco.

FUERA DE BANDAS

Passeur
Portatore di dischetto
Portador del Disco

El jugador número 26 ha patinado a través de la línea azul con el disco cuando su compañero de equipo ya estaba en la zona de ataque.
El disco debe entrar en la zona de ataque antes de que cualquier jugador en el equipo de la ofensiva entre a la zona de ataque; de otra manera se marcará fuera de banda.
El disco no se puede pasar a través de la línea azul a un jugador que esté esperando en la zona de ataque.

LA ZONE D'ATTACQUE

La Zone d'Attaque est signalée par une ligne bleue située dans le camp de votre adversaire. Lorsque vous traversez cette ligne bleue, en direction des cages de votre adversaire, vous pénétrez dans la zone d'attaque. Votre zone d'attaque est la "zone de défense" de votre adversaire.

L'ICING

On annonce un Icing lorsque le joueur fait traverser au palet la ligne centrale rouge, la ligne bleue de l'adversaire et la ligne de but rouge.

Si un joueur de l'équipe qui attaque touche le palet une fois qu'il a effectué un "icing", l'infraction n'est pas annoncée. Le icing n'est pas annoncé lors d'un tir au but, ni quand l'équipe responsable se trouve déjà diminuée par une pénalité. (Voir *Penalty Killing*). Il n'existe pas d'infraction de "passe sur deux lignes" dans **EA Hockey**. Après l'annonce d'un icing, l'arbitre arrête le jeu et procède à un engagement dans la zone de défense de l'équipe coupable.

LA ZONA DI ATTACCO

La zona di attacco è segnata da una linea blu nella parte avversaria della pista. Quando passi questa linea blu nella direzione della porta avversaria, se entrato nella zona di attacco. La tua zona di attacco è la "zona di difesa" del tuo avversario.

ICING (FARE CHIACCIO)

Fare ghiaccio viene fischiato quando un giocatore passa il dischetto attraverso la linea rossa centrale, la linea lu dell'avversario e la linea rossa di porta.

Se un giocatore della squadra attaccante tocca il dischetto dopo che è stato "ghiacciato", l'infrazione non viene fischciata. Fare ghiaccio non viene fischiato sui tiri a rete, e nemmeno contro una squadra in minoranza a causa di una penalizzazione. (Vedi a *Arresto di Punizione*). In **EA Hockey** non vi è infrazione di "passaggio di due linee". Dopo aver fischiato un fare ghiaccio, l'arbitro ferma il gioco e comanda un tiro a due nella zona difensiva della squadra colpevole.

LA ZONA DE ATAQUE

La zona de ataque está marcada con una línea azul en el lado de la pista de tu contrincante. Cuando atraviezas esta línea azul en dirección de la meta de tu oponente, has entrado la zona de ataque. Tu zona de ataque es la "zona defensiva" de tu contrincante.

PISTA

Se marca Pista cuando un jugador pasa el disco cruzando por la línea roja del centro, la línea azul del enemigo y la línea roja de la meta.

Si un jugador del equipo ofensivo toca el disco después de que se marca "pista", la infracción no será llamada. Cuando el tiro es gol, no se marcará "pista"; tampoco se marcará en aquel equipo que esté falto de personal debido a un castigo. (Ver *Neutralización de Castigos*). En el **EA Hockey**, no existe la infracción de "pase de dos líneas". Después de una llamada de "pista", el árbitro detendrá el juego y establecerá una confrontación (tirando el disco entre dos jugadores) en la zona defensiva del equipo culpable.

PÉNALTIE DIFFÉRÉE

Les équipes n'ont jamais moins de trois joueurs (plus le gardien) sur la glace. Si une quatrième pénalité est demandée, le joueur en faute va en prison, mais son temps de pénalité ne commence à s'écouler que lorsqu'un joueur est libéré.

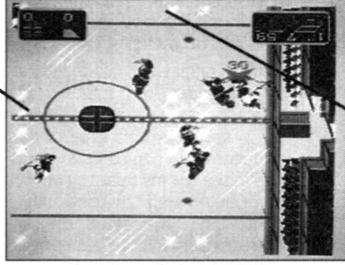
INFRACTIONS

Zone d'Attaque
Zona d'attacco
Zona de Ataque

PUNIZIONE RITARDATA

Nessuna squadra può avere meno di tre giocatori in pista (escluso il portiere). Se viene fischiate una quarta punizione, il colpevole va in panchina, ma il suo tempo di punizione non inizia fino a quando un altro giocatore non viene rilasciato.

INFRAZIONI



Ligne Bleue
Línea blu
Línea Azul

Ligne Centrale
Línea centrale
Línea del Centro

CASTIGO RETRASADO

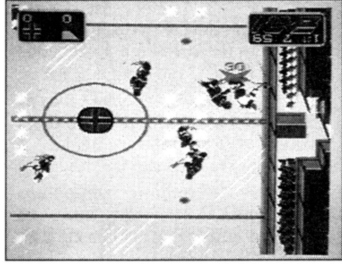
Ningún equipo podrá tener Inenos de tres jugadores (sin incluir al portero) sobre la pista de hielo. Si se marca un cuarto castigo, el jugador castigado irá al área de castigos; pero su tiempo de castigo no comienza a contar hasta que salga un jugador del área de castigos.

INFRACCIONES

LLAMADO DE CASTIGO RETRASADO

Cuando se cita a un jugador en la defensiva para un castigo, la acción no se detendrá inmediatamente. El árbitro aparece en la pantalla para silbar el penal; pero el juego no se detiene hasta que un jugador perteneciente al equipo castigado atrape el disco. Si el equipo en la ofensiva marca un punto antes de que el equipo de la defensiva atrape el disco, el castigo no se llamará.

FISCHIO DI PUNIZIONE RITARDAO



Quando un difensore viene citato per una penalizzazione, l'azione non si ferma subito. L'arbitro appare sullo schermo per fischiare la punizione, ma il gioco non si ferma fino a che il dischetto non viene preso da un giocatore della squadra penalizzata. Se la squadra attaccante segna prima che il dischetto possa essere preso da un difensore, la punizione non viene fischiata.

ANNONCE DE PÉNALTÉ DIFFÉRÉE

Lorsqu'un défenseur reçoit une pénalité, le jeu ne s'arrête pas tout de suite. L'arbitre apparaît à l'écran pour siffler la pénalité, mais le jeu ne s'arrête que lorsqu'un joueur de l'équipe pénalisée s'empare du palet. Si l'équipe qui attaque marque un but avant que l'équipe qui se défend ne s'empare du palet, la pénalité est annulée.

Right Instigation: Frapper

quelqu'un.

Fighting: Violence mutuelle.

Un Fighting coûte 5 minutes de prison. Toutes les autres pénalités coûtent 2 minutes.

Un joueur sort de prison lorsque l'équipe adverse marque un but lors d'un Power Play. (Voir *Power Play*.)

S'il y a au moins deux joueurs en prison, le joueur à qui il reste le moins de temps de pénalité est relâché.

RÈGLE DE PÉNALITÉ SIMULTANÉE

Lorsque deux joueurs appartenant à des équipes adverses reçoivent chacun une pénalité de deux minutes en même temps, ils sont automatiquement remplacés, afin d'avoir toujours le même nombre de joueurs sur la glace.

Right Instigation(Provocazione):

Colpire qualcuno.

Fighting (Zuffa): Aggressione reciproca.

La zuffa comporta 5 minuti in panchina. Tutte le altre punizioni comportano 2 minuti.

Un giocatore viene liberato dalla panchina quando la squadra avversaria segna su Power Play (Superiorità). (vedi *a Power Play(Superiorità)*)

Se vi sono due o più giocatori in panchina, il giocatore con minore periodo di penalizzazione rimasto viene rilasciato.

REGOLA DI PUNIZIONE COINCIDENTALE

Quando due giocatori avversari vengono penalizzati entrambi di due minuti allo stesso momento, entrambi i giocatori vengono automaticamente sostituiti in modo che in pista rimanga lo stesso numero di giocatori.

Right Instigation (Instigación de

Pelea): Golpear a alguien.

Fighting (Pelea): Agresión mutua.

Una pelea causa 5 minutos en el área de castigos. Todos los otros penaltis causan 2 minutos.

Un jugador sale del área de castigos cuando el equipo contrario anota en un Power Play (Juego de Fuerza). (Ver *Juego de Fuerza*).

Si hay dos o más jugadores en el área de castigos, podrá salir aquel jugador al que le quede menos tiempo de castigo.

REGLA DE CASTIGOS COINCIDENTES

Cuando se ha castigado con dos minutos a dos jugadores de equipos opuestos al mismo tiempo, ambos jugadores son sustituidos automáticamente, para que quede el mismo número de jugadores sobre la pista de hielo.

Les différentes pénalités sont:

Roughing: Brutalité non-nécessaire.

Slashing: Frapper délibérément un adversaire avec la crosse pour lui barrer le chemin ou pour l'intimider.

Crosscheck: Décoller la crosse de la glace à deux mains et l'utiliser pour plaquer un adversaire.

Tripping: Faire trébucher le passeur. L'arbitre doit estimer que le Tripping était délibéré et non pas une tentative de récupérer le palet.

Hooking: Un joueur essaye de "retenir" un autre joueur avec sa crosse.

Charging: Rentrer dans un autre joueur après au moins deux enjambées déhébérées dans sa direction.

Interference: On parle "d'inter-férence" si un joueur et le gardien adverse entrent en contact à l'intérieur de la zone de but ou pendant que ce dernier retourne dans la zone de but. Vous pouvez protester si cela vous soulage, mais vous ne pouvez pas faire revenir les officiels sur leurs décisions.

Le varie punizioni sono:

Roughing: (Rudezze): Rudezze non necessaria.

Slashing (Falciare): Colpire deliberatamente un avversario con la mazza per ostacolarlo o per intimidirlo.

Crosscheck (Sbarramento): Alzare la mazza con tutte e due le mani per sbarrare il passo ad un avversario.

Tripping (Sgambetto): Sgambettare il portatore di dischetto. L'arbitro qui deve ravvisare che non si è neanche provato a prendere il dischetto.

Hooking (Aggancio): Il tentativo di "trattenere" un altro giocatore con la mazza.

Charging (Carica): Sbattere contro un avversario dopo due o più falcate intenzionali nella sua direzione.

Interference (Interferenza): L'interferenza viene fischata solo quando un giocatore interviene con il portiere avversario nella sua area di porta o che sta tornando alla sua area di porta. Puoi protestare se vuoi, ma non puoi annullare la decisione arbitrale.

Los tipos de Castigos son:

Roughing (Violencia): Violencia innecesaria.

Slashing (Ataque con golpe): Golpear con el palo deliberadamente a un contrinante con la intención de obstruir su paso, o de intimidarlo.

Crosscheck (Contrabloqueo): Levantar el palo del hielo con ambas manos y usarlo para bloquear a un contrinante.

Tripping (Zancadilla): Poner una zancadilla al portador del disco. El arbitro necesita creer que no ha habido intento alguno de atrapar el disco.

Hooking (Gancho): Cuando un jugador intenta "detener" al otro por medio de su palo de hockey.

Charging (Embestida): Embestir contra otro jugador después de dos o más pasos intencionados hacia la dirección de éste.

Interference (Interferencia): Se marca la interferencia solamente cuando un jugador interfiere con el portero opuesto en la línea blanca o cuando vuelve a la línea. Puedes discutir si eso te hace sentir mejor, pero no puedes desautorizar a los oficiales.

PENALITÉS

Lorsque l'option des Penalties (Penalties) est sur On (Activé), les arbitres annoncent toutes les pénalités qu'ils remarquent.

Les pénalités vous valent un séjour en prison. Des pénalités différentes sont annoncées en fonction de la

situation.

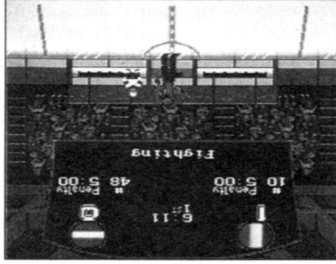
Vous pouvez minimiser les pénalités en évitant le bouton **C** en défense. Le bouton **C** donne au joueur que vous contrôlez un élan supplémentaire, qui vous rend beaucoup plus dur dans les plaquages et qui rend vos collisions plus explosives.

PUNIZIONI

Quando l'opzione Penalties (Punizioni) è On (attiva), l'arbitro fischia tutte le punizioni che vede.

Le punizioni ti costano un viaggio in panchina di penalizzazione. Varie punizioni possono essere fischiate in diverse situazioni.

Puoi tenere al minimo le punizioni stando lontano dal bottone **C** in difesa. Il bottone **C** fornisce al giocatore che controlli un maggiore scatto di velocità, così che i bloccaggi risultano più energici e le collisioni più esplosive.



CASTIGOS

Cuando la opción de Penalties (Castigos) está On (Enc.), los árbitros marcan todos los penaltis que vean.

Los castigos te cuestan un viaje a la caja de castigos. En diferentes situaciones se marcarán diferentes tipos de castigos.

Tu puedes mantener el número de castigos a un mínimo si no oprimas demasiado el botón **C** en la defensa. El botón **C** imparte un arranque de velocidad al jugador que controlas, de tal manera que tus paradas son más fuertes y los choques más explosivos.

Lorsque **Two Player - Teammates (Deux Joueurs - Coéquipiers)** est sélectionné, deux joueurs se battent contre l'ordinateur.

Le joueur utilisant le Contrôle No1 contrôle l'homme placé sur l'étoile à contours bleus et effectue toujours l'engagement. Le joueur qui utilise le Contrôle No2 contrôle l'homme qui se trouve sur une étoile à contours roses. Le joueur qui contrôle le palet est indiqué par une étoile toute bleue.

Les commandes restent toutes les mêmes.

En défense, lorsque les deux joueurs appuyent sur **B**, le premier joueur à appuyer sur **B** devient le défenseur le plus proche du palet. L'autre joueur devient le deuxième défenseur le plus proche.

Le joueur utilisant le Contrôle No1 contrôle les passes du gardien une fois que celui-ci s'est emparé du palet.

(Quando si seleziona **Two Player - Teammates (Due Giocatori - Compagni di Squadra)**, due giocatori gareggiano contro il computer.

Il giocatore con il Controllo 1 controlla l'uomo sulla stella azzurra con il bordo ed è sempre rivolto al gioco. Il giocatore con il Controllo 2 controlla l'uomo sulla stella rosa con bordo. Il giocatore in controllo del dischetto è quello con la stella piena azzurra.

In difesa, quando entrambi i giocatori premono **B**, il giocatore che ha premuto **B** per primo diventa il difensore più vicino al dischetto. L'altro diventa il difensore più prossimo a quello.

Il giocatore con il Controllo 1 controlla il passaggio del portiere, dopo che questo ha preso possesso del dischetto.

Cuando se selecciona **Two Player-Teammates (Dos Jugadores Compañeros de Equipo)**, dos jugadores compiten contra la computadora.

El jugador con Control 1 controla al hombre sobre la estrella azul delineada y siempre participa en la confrontación (al tirarse el disco entre dos jugadores). El jugador con Control 2 controla al hombre sobre la estrella rosa delineada. El jugador que tiene el control sobre el disco se muestra con su estrella iluminada de azul.

Todos los controles permanecen igual.

Durante la defensa, cuando ambos jugadores oprimen **B**, el jugador que oprimió **B** primero se convierte el defensa más cercano al disco. El otro jugador se convierte en el segundo defensa más cercano.

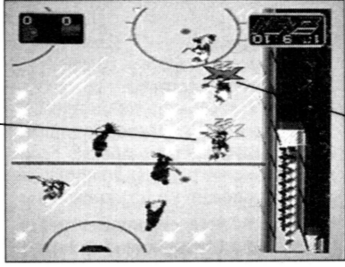
El jugador con el Control 1 controla el pase del portero después de que el portero atrapa el disco.

Si vous savez où sont tous vos coéquipiers, vous pouvez faire des passes rapides (en avant, sur les côtés, ou derrière vous) et embrouiller les défenseurs. Pour les passes de moyenne ou longue portée, vous pouvez ruser en appuyant sur **B** tout de suite après que vous ayez fait une passe et contrôler ainsi le joueur qui reçoit le palet avant même qu'il ne l'ait reçu; de cette manière vous pouvez éviter les défenseurs et récupérer le palet sans être inquiété.

JEU D'ÉQUIPE

Se sai dove si trovano i tuoi compagni, puoi passare rapidamente (avanti, di lato e indietro) e confondere i difensori. Sui passaggi a media e lunga distanza, è da furbi premere **B** subito dopo aver passato il dischetto, per controllare il giocatore che riceve prima che arrivi il dischetto; in questo modo puoi evitare i difensori e agganciare il dischetto indisturbato.

GIOCARE COME COMPAGNI DI SQUADRA



JUGANDO COMO COMPAÑEROS DE EQUIPO

Si conoces la colocación de todos tus compañeros de equipo, podrás hacer los pases rápidamente (adelante, del lado, y detrás de ti) y confundir a los defensas. En los pases de alcance medio, una movida inteligente es la de oprimir **B** inmediata-mente después de pasar el dis-co, para tener un control sobre el jugador destinado, antes de que le llegue el disco; de esta manera, podrás evadir a los defensas y recoger el disco en campo libre.

La clave para una ofensiva limpia y dominante es el efectuar un pase preciso.

- Mueve hacia abajo el Panel direccional en la dirección que desees hacer el pase y luego oprime **B**.

Si no mantienes el Panel direccional hacia abajo, el jugador pasará el disco en la dirección a la que mira. (Un buen jugador nunca efectúa un pase sin el Panel direccional.) Cuando el disco llega hasta un jugador, ese jugador será el que normalmente controle el disco.

Un contrincante puede interceptar el pase si el llega primero hasta el disco.

Trata de seguir la pista de la colocación de los jugadores que están fuera de la pantalla.

En general, el centro sube patinando al centro de la pista; los dos delanteros a cada lado suyo y los dos defensas detrás en cada punto.

Si el jugador que controlas está fuera de la pantalla, una flecha (→) al margen de la pantalla indica el lugar donde se encuentra ese jugador.

Cuando estes jugando en cualquiera de los jugadores, la flecha azul indica el jugador del Control I; la flecha rosa indica el jugador del Control 2.

La chiave per un attacco dominante è passare netto e preciso.

- Tieni premuto il Tasterino direzionale nella direzione in cui vuoi effettuare il passaggio e poi premi **B**.

Se non tieni premuto il Tasterino direzionale, il giocatore passerà il disco nella direzione verso cui è rivolto. (I buoni giocatori non passano mai senza il Tasterino direzionale.) Quando il dischetto arriva ad un giocatore, questo di solito è quello che controlla il dischetto.

Un avversario può intercettare un passaggio se arriva per primo sul dischetto.

Cerca di ricordare dove si trovano i giocatori fuori schermo.

In genere, il centrale patina al centro della pista, i due avanti ai suoi fianchi e i due difensori dietro in entrambi i punti.

Se il giocatore che controlli si trova fuori schermo, una freccia (→) al bordo dello schermo indica dove si trova il giocatore.

Quando esegui una delle modalità a Two Player (Due Giocatori), la freccia azzurra indica il giocatore con Controllo 1 e quella rosa il giocatore con Controllo 2.

Le secret d'une attaque dominante est de faire des passes nettes et précises.

- Enfoncez le Pavé Directionnel dans la direction dans laquelle vous voulez faire votre passe, et appuyez sur **B**.

Si vous n'appuyez pas sur le Pavé Directionnel, le joueur passe le palet dans la direction dans laquelle il est tourné. (Les bons joueurs ne font jamais une passe sans le Pavé Directionnel.) Lorsque le palet atteint un joueur, ce joueur contrôle en général le palet.

Un adversaire peut intercepter une passe s'il atteint le palet en premier.

Essayez de vous souvenir de la position des joueurs qui ne sont pas sur l'écran.

En général, le centre avance au milieu de la patinoire, un avant de chaque côté, et les deux défenseurs derrière sur chaque point d'engagement.

Si le joueur que vous contrôlez est hors de l'écran, une flèche (→) située au bord de l'écran vous indique la position de ce joueur.

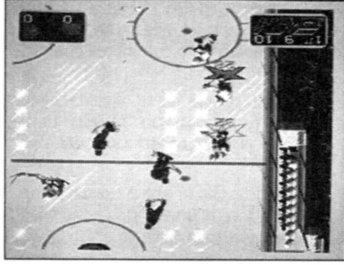
Lorsque vous êtes en mode Two Players (Deux Joueurs), la flèche bleue indique le Contrôle No1, et la flèche rose le joueur du Contrôle No2.

- Oprime **B** para activar al jugador de defensa mas cercano al disco.
- La clave para un buen patinaje es el control de tu momentum. Cuando cambies tu dirección en acentido opuesto, tu jugador se der-rapará un poco antes de dar la vuelta. Acostúmbrate a este derrape y aprovéchalo para tu ventaja aprendiendo a predecir cuan lejos derraparán tus jugadores antes de detenerse.
- Controla la dirección de tu jugador (y la dirección de tus pases) con el Panel direccional.

LOS PASES

- Premi **B** per attivare il difensore più vicino al dischetto.
- Il controllo dell'abbrivio è la chiave per una buona pattinatura. Quando inverti la direzione, il tuo giocatore scivola un attimo prima di voltare. Prendi la mano a questa scivolata e usala a tuo vantaggio imparando a prevedere la durata prima che il giocatore riesca a fermarsi.
- Controlla la direzione del tuo giocatore (e la direzione dei passaggi) con il Tasterino direzionale.

PASSARE



- Appuyez sur **B** pour activer le défenseur le plus proche du palet.
- Le contrôle de la vitesse est le secret du bon patineur. Lorsque vous retournez en arrière, votre joueur dérape un peu avant de faire demi-tour. Habituez-vous à ce dérapage, et tirez-en partie en apprenant à deviner sur quelle distance les joueurs déraperont avant de s'arrêter.
- Contrôlez la direction de votre joueur (et la direction de vos pases) avec le Pavé Directionnel.

FAIRE DES PASSES

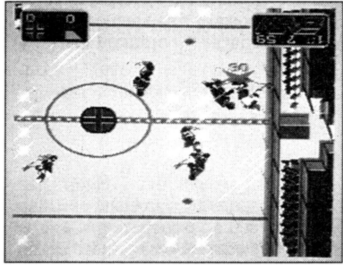
PATINER

Il est indispensable pour un bon hockeyeur de bien savoir patiner. Ceci est important pour effectuer des plaquages efficaces et éviter les plaquages adverses, pour éviter les défenseurs, et pour tromper les gardiens. **EA Hockey** vous permet de patiner comme un pro, mais vous fait payer vos erreurs.

Attaque: Le passeur patine sur une étoile bleu clair aux contours bleu foncé. Le passeur de l'ordinateur patine sur une étoile bleu clair sans contours.

Défense: Votre défenseur actif patine sur une étoile à contours. Le défenseur de l'ordinateur n'est jamais marqué d'une étoile.

PATINARE



Le abilità di pattinaggio sono fondamentali per un buon hockey. Dovrai pattinare bene per bloccare energicamente, per evitare di essere bloccato, per eludere i difensori e per attirare i portieri. **EA Hockey** ti lascia pattinare come un professionista, ma ti fa scontare ogni errore.

Attacco: Il tuo portatore di dischetto patina su una stella azzurra con un bordo blu scuro. Quello del computer patina su una stella piena celeste senza bordo.

Difesa: Il tuo difensore attivo patina su una stella con bordi. Quello del computer non è mai contrassegnato da una stella.

PATINAJE

La habilidad de patinaje es fundamental para un buen hockey. Necesitas patinar muy bien para poder bloquear con fuerza, para evitar los fuertes bloqueos, para escapar de los defensas, y para engañar a los porteros. **EA Hockey** te hace patinar como un profesional; pero te hace pagar tus errores.

Ofensiva: Tu jugador portador del disco patina sobre una estrella azul claro con un halo azul marino. El portador del disco de la computadora patina sobre una estrella sólida azul sin halo alguno.

Defensa: Tu jugador activo de defensa patina sobre una estrella con halo. El defensor de la computadora nunca está marcado con ninguna estrella.

En el periodo de apertura el centro del equipo de casa está de cara hacia arriba en la pantalla. El centro del equipo de fuera está de cara hacia abajo en la pantalla. En la parte superior de la pantalla verás, en una ventana, un acercamiento de los dos centros y el árbitro sosteniendo el disco.

El árbitro tira el disco automáticamente. Cuando el disco toca el hielo, está *activo*:

- Mueve hacia abajo el Panel Direccional en la dirección que quieras pasar y luego oprime **B**; o bien
- Mueve hacia **ARRIBA** el Panel Direccional y oprime **C** para atrapar el disco.

Al ir aprendiendo el juego, te darás cuenta que ciertos centros (centros) son más rudos que otros; y que algunos son más diestros con el palo de hockey. Seguramente querrás saber los puntos fuertes particulares que tiene tu jugador centro, así como sus débiles, si es que quieres aprovecharlo al máximo durante confrontaciones.

Nel periodo di apertura, la squadra di casa è rivolta verso l'alto, mentre quella ospite è rivolta verso il basso. In alto sullo schermo c'è una finestra di primo piano dei due centrali e dell'arbitro con in mano il dischetto.

L'arbitro lascia cadere il dischetto automaticamente. Quando questo tocca il ghiaccio della pista, è *partita*:

- Tieni premuto il Tasterino direzionale nella direzione in cui vuoi passare e poi premi **B**;
- Tasterino direzionale in **SU** e premi **C** per prendere il dischetto.

Coll'imparare il gioco, ti accorgerai che alcuni centers (centrali) sono più duri di altri e che alcuni sono più abili a manovrare la mazza. Dovrai conoscere bene la forza del tuo centrale e le sue debolezze, se vuoi sfruttarlo al meglio in avvio di partita.

Pendant le premier tiers-temps, le centre de l'équipe qui reçoit regarde vers le haut de l'écran. Le centre des visiteurs est tourné vers le bas de l'écran. Au sommet de l'écran, vous pouvez voir une fenêtre avec un gros plan sur les deux centres et l'arbitre tenant le palet.

L'arbitre laisse tomber le palet automatiquement. Lorsque le palet touche la glace, c'est *parti*:

- Appuyez sur le Pavé Directionnel dans la direction où vous voulez faire votre passe et appuyez sur **B**; ou
- Poussiez le Pavé Directionnel vers le **HAUT** et appuyez sur **C** pour vous emparer du palet.

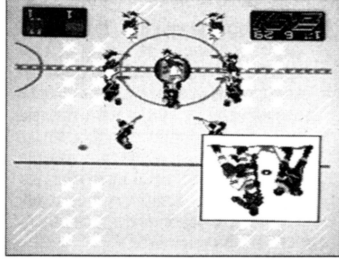
Au fur et à mesure que vous vous habituez au jeu, vous vous apercevrez que certains centers (centres) sont plus durs que d'autres, et que certains maintient mieux la crosse. Il faudra être conscient des points forts et des points faibles de votre centre si vous voulez l'utiliser au maximum pendant les engagements.

Si l'une des équipes a deux coches pour une seule position, alors cette équipe est vraiment supérieure à l'autre à cette position.

L'ENGAGEMENT

Se una delle squadre ha due contrassegni in una posizione, vuol dire che quella squadra è ampiamente superiore all'altra in quella posizione.

TIRO DI INIZIO



LA CONFRONTACION (TIRANDO EL DISCO ENTRE DOS JUGADORES)

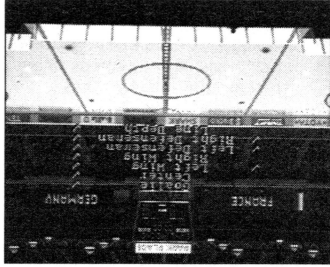
Si uno de los equipos tiene dos marcas de identificación en una posición determinada, entonces ese equipo es infinitamente superior al otro equipo en tal posición.

COMPARAISON DES ÉQUIPES

Un écran apparaît, avant que le jeu ne commence, donnant une vue aérienne de la patinoire. Sur cet écran, les deux équipes sont comparées l'une à l'autre par position. Il y a au moins une coche par position, pour l'une ou l'autre des équipes, indiquant la supériorité de cette position.

Si les deux équipes ont une coche pour la même position, alors les deux équipes sont à peu près égales à cette position particulière.

PARAGONE TRA SQUADRE



Prima dell'inizio della partita, apparirà una videata con una veduta dall'alto della pista. Su questa videata, entrambe le squadre vengono paragonate per posizione, relativamente l'una all'altra. Accanto a ciascuna posizione vi sarà almeno un contrassegno, sotto una squadra o sotto l'altra, ad indicare la superiorità in quella posizione.

Se entrambe le squadre hanno dei contrassegni nella stessa posizione, allora significa che sono tutte e due uguali in quella posizione.

COMPARACIONES ENTRE LOS EQUIPOS

Antes de que dé comienzo el partido, verás aparecer una imagen en la pantalla mostrando una vista aérea de la pista. En esta pantalla, ambos equipos están comparados de acuerdo a la posición relativa entre los dos. Junto a cada posición hay al menos una marca de identificación, debajo de uno u otro equipo, indicando la superioridad en esa posición.

Si ambos equipos tienen una marca de identificación para la misma posición, entonces los dos equipos son relativamente iguales en tal posición.

FUERZA DEL EQUIPO Y DE LOS JUGADORES

Como sucede en la realidad, algunos equipos son más fuertes que otros. Claro que la fuerza de un equipo se basa en la capacidad individual de cada jugador. Esto es lo que hace que *EA Hockey* sea tan parecido a la

realidad. Sin embargo, generalmente el centro es el mejor marcador. Los jugadores de extremo tienen también un buen control del disco. Los defensas no son particularmente veloces ni tan buenos con el disco; pero bloquean más dura y defienden más agresivamente que los jugadores de la primera línea.

FORZA DEL GIOCATORE E DELLA SQUADRA

Come nella realtà, alcune squadre sono più forti di altre. Ovviamente, la forza di una squadra si basa sulla forza dei singoli giocatori. Questo è ciò che rende *EA Hockey* così realistico.

In genere, comunque, il centrale è il cannoniere. Anche le ali sono brave con il dischetto. I difensori non sono particolarmente veloci o bravi con il dischetto, ma bloccano più energicamente e difendono con più aggressività degli avanti.

FORCE DES EQUIPES ET JOUEURS

Comme dans la réalité, certaines équipes sont plus fortes que d'autres. Bien entendu, la force d'une équipe est basée sur la force des joueurs individuels. C'est ce qui donne à *EA Hockey* cette sensation de réalisme.

Cependant et en général, le centre est le meilleur buteur. Les ailiers aussi maintient assez bien le palet. Les défenseurs ne sont pas très rapides et n'utilisent pas très bien le palet, mais ils sont plus durs dans les plaquages et défendent de manière plus agressive que les joueurs de première ligne.

Penalties (Pénalités)

On (Avec): Les arbitres annoncent toutes les pénalités et les infractions qu'ils remarquent. (voir *Pénalités et Infractions*.)

On - Except Off-Sides (Avec - Sauf Hors-Jeu): Les arbitres annoncent les pénalités et les infractions, mis à part les hors-jeu.

Off (Sans): Le jeu ne sera pas interrompu par les pénalités et les hors-jeu.

MAIS LES ICINGS SONT TOUJOURS ANNONCÉS.

Line Changes (Changement de

Formation)

On (Avec): Le(s) joueur(s)

contrôle(nt) les changements

dans leur équipe. (Voir

Changement de Formation)

Off (Sans): Les joueurs ne se

fatiguent pas et jouent le match

tout entier.

Une fois que vous avez organisé le jeu

en fonction de ce que vous voulez,

mettez votre casque, enfillez vos gants,

attrapez votre crosse et appuyez sur

START (COMMENCER).

Penalties (Punizioni)

On (Attivo): Gli arbitri fischiano tutte le punizioni e le infrazioni che vede. (Vedi a *Punizioni e Infrazioni*.)

On - Except Off-sides (Attivo - Eccetto Fuorigioco): Gli arbitri fischiano le punizioni e le infrazioni, eccetto i fuorigioco.

Off (Disattivo): La partita non verrà interrotta da punizioni o fuorigioco.

FARE CHIACCIO VIENE SEMPRE FISCHIATO.

Line Changes (Cambi)

On (Attivo): Il giocatore/

giocatori in partita controllano i

cambi della propria squadra.

(Vedi a *Cambi*)

Off (Disattivo): I giocatori non

si stancano e restano in pista per

tutta la partita.

Una volta impostata la partita come

vuoi, allacciai il casco, mettili i

guanti, afferra la mazza e premi

START (AVVIO).

Penalties (Castigos)

On (Encendido): Los árbitros marcan todos los penaltis e infracciones que vean. (Ver *Castigos e Infracciones*)

On - Except Off-sides (Encend. - Excepto Fuera de Banda): Los árbitros marcan penaltis e infracciones excepto fuera de

Off (Apag.): El partido no será interrumpido por castigos ni por fuera de bandas.

SIEMPRE SE MARCARA ICING (PISTA).

Line Changes (Cambios de Líneas)

On (Enc.): El jugador/los

jugadores del partido controlan los

cambios de líneas de sus equipos.

(Ver Cambios de Líneas)

Off (Apag.): Los jugadores no se

cansan y permanecen dentro del

juego durante todo el partido.

Una vez que hayas establecido el juego a

tu gusto, ajústate el casco, ponte 109

guantes toma tu palo de hockey y

oprime **START (COMENZAR).**

Period Length (Duree d'un Tiers- Temps)

Chaque match comporte trois tiers-temps, et une ou plusieurs périodes de prolongation si besoin est.

Vous pouvez fixer la durée d'une période sur **5 minutes, 10 minutes**, ou **20 minutes**.

Un match de Saison Régulier ne donne droit qu'à une seule période de prolongation. Si vous avez encore un match nul à la fin de la première période de prolongation, le jeu se finit par un match nul. Les prolongations se terminent par une "mort subite" (le premier à marquer un but remporte le jeu).

Les éliminatoires ne peuvent pas se terminer par un match nul. Les joueurs feront autant de périodes de prolongation qu'il le faudra pour déterminer le vainqueur. Les prolongations se terminent par une mort subite. Les périodes de prolongation sont programmées de façon à ce qu'elles aient une durée égale à celle que vous avez sélectionnée pour les tiers-temps de ce jeu.

Period Length (Durata Periodo)

Ogni partita consiste di tre periodi e, se necessario, di uno o due periodi supplementari.

Puoi impostare la durata del periodo a **5 minutes (5 minuti)**, **10 minutes (10 minuti)**, o **20 minutes (20 minuti)**.

Una partita normale di Campionato prevede solo un periodo supplementare. Se la partita è ancora in partita al termine del primo periodo supplementare, la partita termina con un pareggio. I supplementari terminano a chi segna per primo.

Le partite di spareggio non possono terminare in partita. I giocatori esauriranno tutti i periodi necessari a stabilire un vincitore. I supplementari terminano a chi segna per primo. I periodi supplementari sono stabiliti di durata uguale ai periodi selezionati per quella partita.

Period Length (Duración del Periodo)

Cada partido consta de tres periodos y de uno o más tiempos extras, de ser así necesario.

Tu puedes establecer la duración del periodo a **5 minutos (5 minutos)**, **10 minutos (10 minutos)**, o **20 minutos (20 minutos)**.

Un partido de Temporada Regular acepta solamente un periodo de tiempo extra. Si el partido aún se encuentra en una posición de empate después del primer periodo de tiempo extra, el partido termina en empate. El tiempo extra termina en muerte súbita (el primero en marcar gana el partido).

Los partidos de eliminatorias no pueden terminar en empate. Los jugadores jugarán los periodos de tiempo extra que sean necesarios para establecer un triunfador. El tiempo extra termina en una muerte súbita. Los periodos de tiempo extra están programados para durar el tiempo necesario que requiera el periodo seleccionado para tal partido.

One (Un): Vous contrôlez Team 1 (l'Équipe No 1).
Coéquipiers): Vous et une autre personne jouez contre l'ordinateur.

L'équipe qui reçoit est à droite, au haut de l'écran Game Set-Up (Organisation du jeu), et les Visiteurs sont à gauche.

L'équipe qui reçoit porte toujours des maillots de couleur claire. Les Visiteurs sont toujours en foncé. L'équipe qui reçoit regarde vers le haut de l'écran au premier et au troisième tiers-temps, et vers le bas de l'écran au second tiers-temps.

Team 1 (Equipe No1)

Équipe qui reçoit dans les matchs de saison réguliers.

Team 2 (Equipe No2)

Visiteurs dans les matchs de saison réguliers.

Dans les deux modes Éliminatoires, le joueur qui a le dispositif de contrôle No1 représente Team 1 (l'Équipe No1), qui n'est pas forcément l'équipe qui reçoit.

One (Uno): Tu controlli la (Squadra 1) Team 1.

Two - Teammates (Due -

Compagni di Squadra): Tu e un altro giocatore contro il computer.

La squadra di Casa sta sul lato destro in cima alla videata Game Set-Up (Impostazioni), mentre gli Ospiti stanno su quello sinistro.

La squadra di Casa porta sempre la maglia di colore chiaro, mentre gli Ospiti portano colori scuri.

La squadra di Casa è rivolta verso la parte alta dello schermo nel primo e nel terzo periodo, e verso il basso nel secondo periodo.

Team 1 (Squadra 1)

La squadra di casa in una normale partita di campionato.

Team 2 (Squadra 2)

La squadra ospite in una normale partita di campionato.

In entrambe le modalità di Spareggio, il giocatore con il Controllo 1 è la Team 1 (Squadra 1), non necessariamente la squadra di Casa.

One (Uno): Tu controlas el Team 1 (Equipo 1).

Two - Teammates (Dos -

Compañeros de Equipo): Tú y otra persona jugáis contra la computadora.

El equipo de Casa es el de la derecha en la parte superior de la pantalla Game Set-Up (Composición del Juego), y el equipo Visitante es el de la izquierda.

El equipo de Casa siempre lleva el jersey de colores claros, los visitantes llevan colores oscuros.

En el primer y tercer periodo, el equipo de Casa está de cara hacia arriba en la pantalla; en el segundo periodo hacia abajo en la pantalla.

Team 1 (Equipo 1)

El equipo de casa en un partido de temporada regular.

Team 2 (Equipo 2)

El equipo visitante en un partido de temporada regular.

En ambas modalidades de Eliminatorias, el jugador con el Control 1 es el Team 1 (Equipo 1); no tiene que ser necesariamente el equipo de Casa.

New Playoffs / Best of 7
(Nouvelles Éliminatoires/Milleur sur 7): Commencez au premier tour des Éliminatoires comptant pour la EA Cup; il vous faut quatre victoires pour rester en jeu.

Players (Joueurs)

Regular Season (Saison, Régulier)

One - Home (Un - Recoit): Vous contrôlez Team 1 (l'Équipe No 1) contre l'ordinateur.

One - Visitor (Un - Visiteurs): Vous contrôlez Team 2 (l'Équipe No2)

Two - Teammates (Deux - Coéquipiers): Vous et une autre personne jouez contre l'ordinateur.

Two - Head to Head (Deux - Face à Face): Vous jouez contre une autre personne.

Demo (Démon): Regarder un jeu de démonstration.

Playoffs (Éliminatoires)

Two - Head to Head (Deux - Face à Face): Vous jouez contre une autre personne.

New Playoffs/Best of 7 (Nuovi Spareggi/Migliore su 7): Inizi al primo turno degli Spareggi per la EA Cup, in cui devi vincere quattro per proseguire.

Players (Giocatori)

Regular Season (Campionato Normale)

One - Home (Uno - Casa): Tu controlli la (Squadra 1) Team 1 contro il computer.

One - Visitor (Uno - Ospiti): Tu controlli la (Squadra 2) Team 2.

Two - Teammates (Due - Compagni di Squadra): Tu e un altro giocatore contro il computer.

Two - Head to Head (Due - Testa a Testa): Tu giochi contro un altro.

Demo (Dimostrazione): Osserva una partita di esibizione.

Playoffs (Spareggi)

Two - Head to Head (Due - Testa a Testa): Tu giochi contro un altro.

New Playoffs/Best of 7 (Nuevas Eliminatórias/El Mejor de 7): Para comenzar la primera vuelta de eliminatorias para la copa EA Cup, necesitando cuatro victorias para avanzar.

Players (Jugadores)

Regular Season (Temporada Regular)

One - Home (Uno—Casa): Tu controlas el Team 1 (Equipo 1) contra la computadora.

One - Visitor (Uno—Visitante): Tu controlas el Team 2 (Equipo 2)

Two - Teammates (Dos - Compañeros de Equipo): Tú y otra persona jugáis contra la computadora.

Two - Head to Head (Dos - Frente a Frente): Tú juegas contra otra persona.

Demo (Demostración): Para observar un juego de exhibición.

Playoffs (Eliminatorias)

Two - Head to Head (Dos - Frente a Frente): Tú juegas contra otra persona.

OPTIONS ET DISPOSITIONS

Options
Options
Options

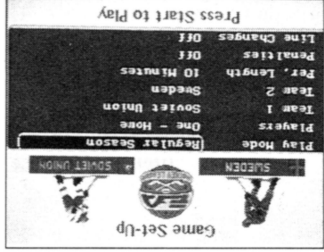
Regular Season (Saison, régulier): Faites un match de saison régulier.

Continue Playoffs (Continuer Eliminatoire): Reprenez une série d'éliminatoires au point où vous l'aviez laissée au moyen du mot de passe.

New Playoffs (Nouvelles Eliminatoires): Commencez au premier tour des éliminatoires comptant pour la EA Cup; il vous faut uniquement une victoire pour rester en jeu.

OPZIONI E IMPOSTAZIONI

Dispositions
Impostazioni
Composizioni



Play Mode (Modalità di Gioco)

Regular Season (Campionato Normale): Esegui una partita di campionato.

Continue Playoff (Proseguì)

Spareggi: Ritorni ad una serie di spareggi, al punto in cui l'avevi lasciata, mediante l'inserimento di una parola d'ordine.

New Playoffs (Nuovi Spareggi): Inizi al primo turno degli Spareggi per la EA Cup, in cui ti basta vincere solo uno per proseguire.

OPCIONES Y COMPOSICIONES

Play Mode (Modalidad de Juego)

Regular Season (Temporada Regular): Para jugar un partido de temporada regular.

Continue Playoffs (Continuar Eliminatorias): Para volver a la serie de eliminatorias a partir del punto donde las habías dejado, ganando acceso con una contraseña.

New Playoffs (Nuevas Eliminatorias): Para comenzar en 1ª primera vuelta de eliminatorias para la copa EA Cup necesitando solamente una victoria para avanzar.

JOUER POUR DE VRAI

Vous devrez utiliser l'écran Game Set-Up (Organisation du Jeu) chaque fois que vous jouez. Si vous venez de regarder la Demo (Démonstration), faites bien repasser la disposition des **Players (Joueurs)** sur **One - Home (Un-attori)** a **One - Home (Uno - Casa)**, o qualunque modalità hai scelto.

Si vous voulez passer au jeu et ne pas examiner toutes les options tout de suite, appuyez simplement sur **START (COMMENCER)** pour

utiliser le réglage du jeu par défaut. Vous serez alors l'équipe des Sweden en blanc qui reçoit les Soviet Union dans un jeu de trois tiers-temps de 10 minutes. Il n'y aura ni pénalités, ni changements.

Lorsque vous êtes prêt à organiser votre propre jeu, faites **DESCENDRE** le Pavé Directionnel et passez les options en revue. Un oval noir apparaît autour de l'option sélectionnée. Pour changer la disposition de cette option, faites aller le Pavé Directionnel vers la **GAUCHE** ou vers la **DROITE**. Appuyez sur **START (COMMENCER)** pour commencer à jouer.

GIOCARE SUL SERIO

Ogni volta che giochi, dovrai usare la videata Game Set-Up (Impostazioni). Se hai appena visto la Demo (Dimostrazione), accertati di riportare l'impostazione **Players (Giocatori)** a **One - Home (Uno - Casa)**, o qualunque modalità hai scelto.

Se vuoi buttarti dentro subito e vedere più tardi le altre opzioni, basta premere **START (AVVIO)** per

usare le impostazioni di gioco predefinite. Tu sarai la squadra di casa, i Sweden, in bianco, che gioca contro gli ospiti, i Soviet Union, in una partita di tre periodi da dieci minuti. Qui non vi saranno penalizzazioni né cambi di linea.

Quando sei pronto ad impostare la tua partita, vai **GIU** col Tastierino Directionale tra le opzioni. L'opzione selezionata apparirà circondata da un ovale nero. Tasteranno directionalmente a **SINISTRA** o a **DESTRA** per cambiare l'impostazione di quella opzione. Per iniziare la partita, premi **START (AVVIO)**.

JUGANDO EN SERIO

Cada vez que juegues necesitarás hacer uso de la pantalla Game Set-Up (Composición del Juego). Si acabas de observar el juego de Demostración, asegúrate de cambiar la modalidad **Players (Jugadores)** volviendo a la modalidad **One - Home (Uno - Casa)**, o cualquiera que sea la modalidad que desees escoger.

Si deseas comenzar directamente y esperar hasta más tarde para explorar las otras opciones, sólo tienes que

oprimir **START (COMENZAR)** para utilizar las opciones ya fijas previamente. A ti te corresponde ser el equipo que juega en casa llamado los Sweden en traje blanco; subiendo contra el equipo de visita, de Soviet Union, en un partido con tres períodos de 10 minutos. No habrá castigos ni cambios de líneas.

Cuando estés listo para establecer las opciones de tu propio juego, mueve el Panel Directional hacia **ABAJA** a través del negro alrededor de la opción seleccionada. Mueve el Panel Directional hacia la **IZQUIERDA**, o hacia la **DERECHA** para cambiar el ajuste de esa opción. Oprime **START (COMENZAR)** para dar inicio al juego.

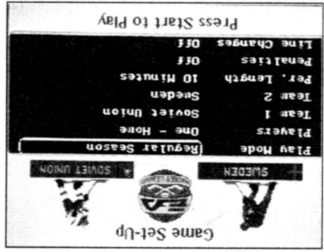
2. Mueve el Panel direccional hacia la **IZQUIERDA**, o hacia la **DERECHA** hasta que veas **Demo** (Demostración).
 3. Oprime **START** (Comenzar).
 4. La pantalla Team Comparisons (Comparaciones entre Equipos) aparecerá. (Ver *Comparaciones entre Equipos*).
 5. Oprime cualquier botón en el control.
- La cámara te transporta al centro de la pista de hielo para la confrontación (tirando el disco entre dos jugadores). Prepárate para observar un partido de gran acción y fuerza.
- Para detener el juego de Demo- stración, oprime **START**. Aparecerá entonces la pantalla con el título.

2. Tasterino direzionale a **SINISTRA** o a **DESTRA** fino a quando non appare **Demo** (Dimostrazione).
 3. Premi **START** (Avvio).
 4. Apparirà la videata di Team Comparisons (Paragoni tra Squadre). (Vedi a *Paragoni tra Squadre*).
 5. Premi un bottone qualunque sul controllo.
- La telecamera ti porta al centro della pista per il tiro di avvio. Siediti e osserva l'azione veloce e vigorosa.
- Per fermare la dimostrazione, premi **START (AVVIO)** e riapparirà la videata titolo.

2. Pave Directionnel vers la **GAUCHE** ou vers la **DROITE** jusqu'à ce que **Demo** (Dém) s'affiche.
 3. Appuyez sur **START** (Commencer).
 4. La Team Comparisons apparaît à l'écran. (Voir *Comparaison des Equipes*).
 5. Appuyez sur n'importe quel bouton du dispositif de contrôle.
- La caméra vous conduit au centre de la patinoire pour l'engagement. Détendez-vous et regardez l'action rapide aux tirs puissants.
- Pour arrêter la Dém, appuyez sur **START**. L'écran titre apparaîtra.

GAME SET-UP
(ORGANISATION DU JEU)

Si vous voulez jouer tout de suite, reportez-vous à la section ci-dessous, *Jouer pour de Vrai*. Mais si vous démarrez *EA Hockey* pour la première fois, vous voudrez peut-être regarder un jeu de démonstration. I. Pavé Directionnel vers le **BAS** sur la formation de **Players** (Joueurs) à l'écran Game Set-Up (Organisation du Jeu).



GAME SET-UP
(IMPOSTAZIONE DI
GIOCO)

Se vuoi entrare in gioco subito, vai dritto alla sezione qui sotto, *Giocare sul Serto*. Ma se inizi *EA Hockey* per la prima volta, forse è meglio se osservi una partita di esibizione. I. Tasterino direzionale GIU sulla linea dei **Players** (Giocatori) nella videata Game Set-Up (Impostazioni).

GAME SET-UP
(COMPOSIZIONE DEL
JUEGO)

Si deseas entrar en el juego inmediatamente, sigue directo a la siguiente sección *Jugando en Serto*. Pero si estás comenzando a jugar por primera vez *EA Hockey*, quizá desees observar un juego de exhibición. I. Mueve el Panel direccional hacia **ABAJO** a la línea **Players** (Jugadores) en la pantalla Game Set-Up (Composición del Juego).

PONTE LOS PROTECTORES BOMBARDOS Y LANZATE AL HIELO:

PARA DAR INICIO AL JUEGO

1. Apaga el interruptor de alimentación en tu Sega™ Mega Drive™. Nunca introduzcas o retires un cartucho de juegos cuando la alimentación de corriente esté encendida.
2. Asegúrate que tu control esté enchufado en el orificio rotulado: Control 1, en la consola.

3. Si estás jugando con, o contra un amigo/a, enchufa su control en el orificio rotulado: Control 2.
3. Introduce el cartucho de juegos en la hendidura de la Unidad Mega Drive. Oprime firmemente el cartucho hacia abajo para enclavarlo en su posición.
4. Enciende el interruptor de la alimentación.
5. Cuando aparezca en la pantalla el título **EA Hockey** por primera vez, oprime **START** (Comenzar), para que aparezca la pantalla Game Set-Up (Composición del Juego).

INDOSSA LA DIVISA E SCENDI IN PISTA:

PER AVVIARE IL GIOCO

1. Spegni l'interruttore sul Sega™ Mega Drive™. Mai inserire o rimuovere la cartuccia quando c'è la corrente.
2. Accertati che il controllo sia inserito nella porta Controllo 1 sulla consolle.

3. Se giochi con un amico o contro di lui, inserisci il suo controllo nella porta Controllo 2.
3. Inserisci la cartuccia del gioco nella fessura del Mega Drive. Spingi bene la cartuccia fino a sentire lo scatto di inserimento.
4. Accendi l'interruttore.
5. Quando appare la videata titolo di **EA Hockey**, premi **START** (Avvio) per vedere la videata Game Set-Up (Impostazione di Gioco).

ENFILEZ VOTRE ÉQUIPEMENT ET LANCEZ-VOUS:

COMMENCER LE JEU

1. Éteignez votre Sega™ Mega Drive™.
2. Assurez-vous que votre dispositif de contrôle est bien branché sur le port marqué Control 1 de la console.

3. Si vous jouez contre ou avec un ami, branchez son dispositif de contrôle sur le port marqué Control 2.
3. Insérez la cartouche du jeu dans la fente du Mega Drive. Appuyez fermement sur la cartouche pour la verrouiller.
4. Allumez votre Mega Drive.

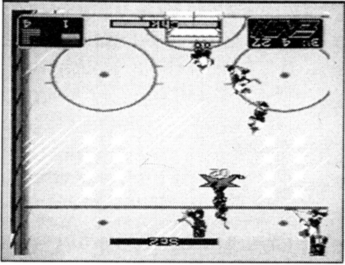
5. Lorsque le titre **EA Hockey** apparaît à l'écran, appuyez sur **START** pour voir l'écran Game Set-Up (Organisation du Jeu).

JOUER À EA HOCKEY

EA Hockey est un jeu de hockey hyper-réaliste, et à action rapide. Les commandes sont faciles à utiliser, vous pouvez donc commencer à jouer immédiatement après un simple coup d'œil au résumé des commandes à la première page. Mais si vous voulez maîtriser les complexités de **EA Hockey**, il vous faut alors lire le manuel. Au fur et à mesure que vous améliorerez, vous pouvez fixer des épreuves de plus en plus difficiles.

GIOCARE A EA HOCKEY

EA Hockey è un gioco di hockey su ghiaccio super realistico e ad azione veloce. I controlli sono facili da usare, in modo da poter cominciare a giocare subito con appena un rapido sguardo al sommario dei controlli a pagina uno. Ma se vuoi impadronirti delle complessità di **EA Hockey**, dovrai leggere tutto il manuale. Mano a mano che migliori nel gioco, puoi impostare partite sempre più difficili.



JUGANDO EA HOCKEY

EA Hockey es un juego de hockey superrealístico y de gran acción. Los controles son de fácil manejo, de tal manera que puedes comenzar a jugar inmediatamente, con sólo echar un vistazo al resumen del control en la página uno. Sin embargo, si deseas dominar las complejidades de **EA Hockey**, tienes que estudiar el manual. A medida que vayas mejorando en el juego, podrás empunder contendas cada vez más difíciles.

Attaque	A - Changer de formation
B - Passer le palet	C - Coup de poignet [wrist shot]
	continuez d'appuyer sur le bouton pour la Claque (Slap shot)
Pavé directionnel - Contrôle la direction de la passe/ du tir et du passeur	A - Prise
B - Coup de crosse	C - Elan (Plaquage)
Pavé directionnel - Contrôle la direction du patinage	A - Rembobinage
Reprise Instantanée	B - Geler le cadre/Ralenti
	C - Jouer
Changements de formation	A - Changements de formation/ Sélectionner A
	B - Sélectionner B
	C - Sélectionner C

Attacco	A - Cambia schieramento
B - Passa il dischetto	C - Tiro di polso (Tieni per Tiro di Pacca)
	D-Pad - Controlla la direzione del passaggio / tiro e del portatore di dischetto
Difesa	A - Tiene
B - Spinta	C - Scatto (Ostruzione)
D-Pad - Controlla la direzione di patinaggio	A - Riavvolge
Replay Instantaneo	B - Ferma fotogramma/Rallentatore
	C - Esegue
Cambio Schieramento	A - Cambia Schieramento/Selezione A
	B - Selezione B
	C - Selezione C

Ofensiva	A - Cambio de línea
B - Pasa el disco	C - Tiro de muñeca (Mantener apoyado para el tiro de golpe)
	D-Pad - Controla la dirección del pase/tiro y portador del disco
Defensa	A - Retiene
B - Golpes con el palo	C - Carrera (Bloqueo)
D-Pad - Controla la dirección de patinar	A - Rebobina
Repetición instantánea	B - Inmovilizar el cuadro/a cámara lenta
C - Jugar	A - Cambio de línea/Elegir A
	B - Elegir B
	C - Elegir C

CONTRÔLE DU JEU

Pavé directionnel
Tastierino Direzionale (D-Pad)
Panel directionnel (D-Pad)

Vous contrôlez le joueur se trouvant sur l'étoile à cinq branches. Utilisez le Pavé directionnel pour déplacer votre joueur.

L'engagement

A - Non utilisé

B - Passer le palet

C - E-lan (Plaquage)

Pavé Directionnel - Contrôle la direction de la passe

Inizio

A - Non usato

B - Passa il dischetto

C - Scatto (Ostruzione)

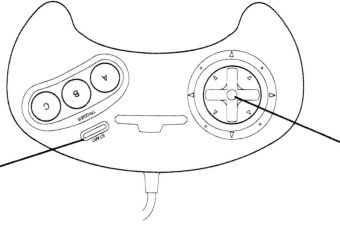
D-Pad - Controlla la direzione del passaggio

COME CONTROLLARE IL GIOCO

Tu controlli il giocatore che sta sulla stella a cinque punte. Per muoverlo usa il D-Pad.

jugador.

Controlas el jugador que está sobre la estrella de cinco puntos. Usa el panel direccional para mover tu



Bouton Start (Commencer)

Bottone di Avvio

Pulsador de arranque (Comenzar)

CONTROL DEL JUEGO

Saque

A - No se usa

B - Pasa el disco

C - Carrera (Bloqueo)

D-Pad - Controla la dirección de los pases

TABLES DES MATIÈRES

4	JOUER À EA HOCKEY
7	JOUER POUR DE VRAI
9	Options et Dispositions
13	FORCE DES ÉQUIPES ET JOUEURS
15	COMPARAISON DES ÉQUIPES
16	L'ENGAGEMENT
18	PATINER
19	FAIRE DES PASSES
21	JEU D'ÉQUIPE
23	PÉNALTIES
25	RÈGLE DE PÉNALTIE SIMULTANÉE
26	ANNONCE DE PÉNALTIE DIFFÉRÉE
26	PÉNALTIE DIFFÉRÉE
27	INFRACTIONS
27	LA ZONE D'ATTAQUE
28	L'ICING
31	LES POINTS
33	CHANGEMENT DE FORMATION
36	Formation Buteurs et Plaque
36	Formation Power Play
38	Formations Penalty Killing
39	Changement/Suppression des gardiens
41	TABLÉAU DES RÉSULTATS
43	REPRISE INSTANTANÉE
45	MODE ÉLIMINATOIRES
49	MEILLEURES ACTIONS

INDICE

4	GIOCARE A EA HOCKEY
7	GIOCARE SUL SERIO
9	Opzioni e Impostazioni
13	FORZA DEL GIOCATORE E DELLA SQUADRA
15	PARAGONE TRA SQUADRE
16	TIRO DI INIZIO
18	PATTINARE
19	PASSARE
21	GIOCARE COME COMPAGNI DI SQUADRA
23	PUNIZIONI
25	REGOLA DI PUNIZIONE COINCIDENTALE
26	FISCHIO DI PUNIZIONE RITARDATE
26	PUNIZIONE RITARDATE
27	INFRAZIONI
27	LA ZONA DI ATTACCO
28	ICING (FARE CHIACCIO)
31	SEGNARE
33	CAMBI
36	Schieramenti per Segnare e di blocco
36	Schieramenti di superiorità
38	Schieramenti di arresto punitivi
39	Cambiare/Rimovere portieri
41	TABELLONE
43	REPLAY INSTANTANEO
45	MODALITÀ DI SPAREGGIO
49	PUNTI SALIENTI

TABLE DE MATÉRIA

4	JUGANDO EA HOCKEY
7	JUGANDO EN SERIO
9	Opciones y Composiciones
13	FUERZA DEL EQUIPO Y DE LOS JUGADORES
15	COMPARACIONES ENTRE LOS EQUIPOS
16	LA CONFRONTACION
18	PATINAJE
19	LOS PASES
21	JUGANDO COMO COMPAÑEROS DE EQUIPO
23	CASTIGOS
25	REGLA DE CASTIGOS COINCIDENTES
26	LLAMADO DE CASTIGO RETRASADO
26	CASTIGO RETRASADO
27	INFRACCIONES
27	LA ZONA DE ATAQUE
28	PISTA
31	ANOTANDO PUNTOS
33	CAMBIOS DE LÍNEAS
36	Líneas de Anotación y Línea de Bloque
36	Líneas de Juego de Fuerza
38	Líneas de Anulación de Castigos
39	Para Cambiar Retirar Porteros
41	MARCADOR
43	REPETICIÓN INSTANTÁNEA
45	MODALIDAD DE ELIMINATORIAS
49	NOMENTOS CLIMINANTES

EA ELECTRONIC
AREAS HOCKEY

• Français • Italiano • Español •