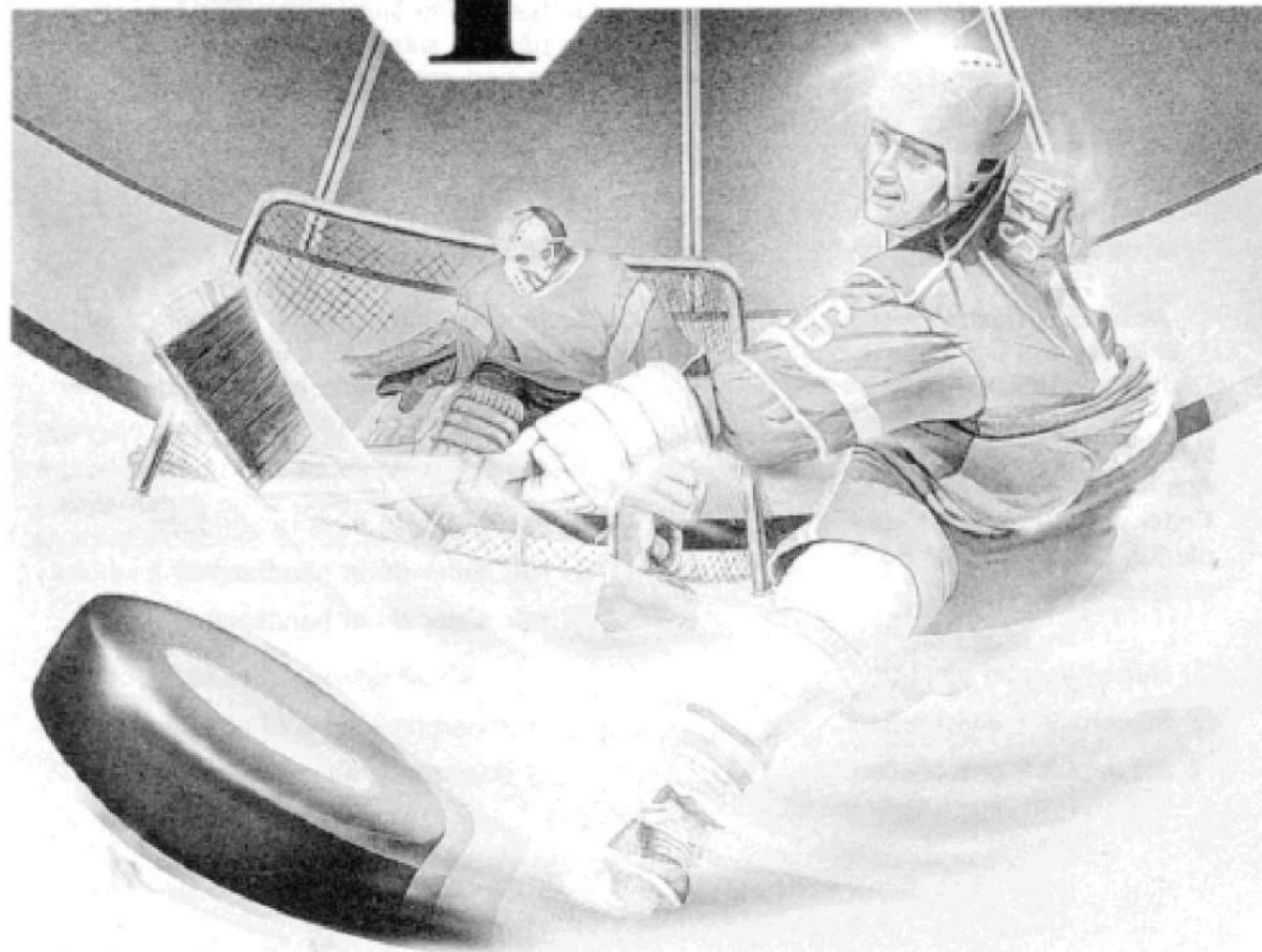


Slap Shot™



SEGA

Loading Instructions:

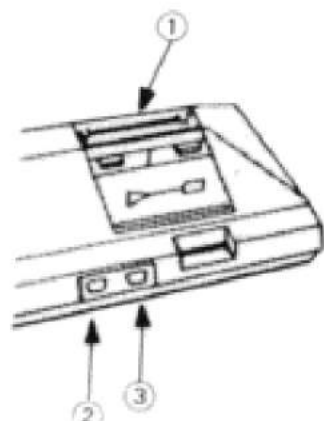
Starting Up:

1. Make sure the power switch is OFF.
2. Insert the game cartridge in the Power Base as described in your SEGA SYSTEM manual.
3. Turn the power switch ON. If nothing appears on the screen, turn the power switch OFF, remove the cartridge, and try again.
4. At the title screen, to start the game, press Button 1 or Button 2.

IMPORTANT:

Always make sure that the Power Base is turned OFF when inserting or removing your Mega Cartridge.

- ① Insert Mega Cartridge
- ② Insert Control Pad 1
- ③ Insert Control Pad 2



Ladeanweisungen:

Inbetriebnahme:

1. Vergewissern Sie sich, daß der Ein-/Aus-Schalter ausgeschaltet ist.
2. Setzen Sie die Spielkassette gemäß der Beschreibung in Ihrer SEGA SYSTEM-Anleitung in die Power Base ein.
3. Schalten Sie den Ein-/Aus-Schalter ein. Falls auf dem Bildschirm nichts erscheint, sollten Sie den Ein-/Aus-Schalter ausschalten, die Kassette entfernen und diese dann erneut einsetzen.
4. Wenn das Titelbild erscheint, drücken Sie die Taste 1 oder die Taste 2, um das Spiel zu beginnen.

WICHTIG:

Achten Sie beim Einsetzen oder Entfernen Ihrer Mega-Kassette stets darauf, daß die Power Base ausgeschaltet ist.

- ① Mega-Kassette einsetzen
- ② Steuerpult 1 anschließen
- ③ Steuerpult 2 anschließen

Innan du börjar spela:

Hur du startar spelet:

1. Se till att huvudenhetens strömbrytare är AVSTÄNGD.
2. För in cartridgen i huvudenheten, som beskrivs i SEGA SYSTEM-manualen.
3. Sätt PÅ strömbrytaren. Om ingenting händer, stäng AV strömbrytaren och ta bort cartridgen. Gör om steg 1 - 3.
4. När spelets titelbild visas, tryck på knapp 1 eller 2 för att starta spelet.

OBSERVERA:

Kontrollera alltid att strömbrytaren är avstängd innan du sätter in eller tar ut en cartridge. Om du inte gör detta riskerar du att skada huvudenheten eller cartridgen.

- ① Här sätter du in spelcartridge
- ② Här sätter du in handkontroll 1
- ③ Här sätter du in handkontroll 2

Instructions de chargement:

Mise en route:

1. Assurez-vous que l'alimentation de la console est coupée.
2. Introduisez la cartouche de jeu dans la console, de la manière décrite dans le mode l'emploi de votre "SEGA SYSTEM".
3. Mettez la console sous tension. Si rien n'apparaît sur l'écran, mettez la console hors tension, retirez la cartouche et essayez à nouveau.
4. Lorsque l'écran de titre apparaît, appuyez sur la touche 1 ou la touche 2 pour commencer une partie.

IMPORTANT:

Faites toujours très attention à ce que l'alimentation de la console soit coupée avant d'introduire ou de retirer une cartouche Mega.

- ① Introduisez la cartouche Mega
- ② Introduisez le bloc de commande 1
- ③ Introduisez le bloc de commande 2

Instrucciones de carga:

Puesta en funcionamiento:

1. Cerciórese de que el interruptor de la alimentación esté en OFF.
2. Introduzca el cartucho del juego en la base de alimentación como se describe en el manual SEGA SYSTEM.
3. Ponga el interruptor de la alimentación en ON. Si no aparece nada en la pantalla, póngalo en OFF, retire el cartucho y pruebe de nuevo.
4. En la pantalla titular, pulse el botón 1 o el botón 2 para iniciar la partida.

IMPORTANTE:

Cerciórese siempre de que la base de alimentación esté apagada antes de introducir o retirar el cartucho Mega.

- ① Inserte el cartucho Mega
- ② Inserte el Teclado de Control 1
- ③ Inserte el Teclado de Control 2

Istruzioni di caricamento:

Inizio:

1. Accertatevi che la Console sia spenta.
2. Inserite la cartuccia del gioco nella Console come descritto nel manuale SEGA SYSTEM.
3. Accendete il sistema. Se sullo schermo non appare niente, spegnete il sistema, estraete la cartuccia e ripetete daccapo il procedimento.
4. Non appena il titolo appare sullo schermo, premere il tasto 1 o il tasto 2 per dare inizio al gioco.

IMPORTANTE:

Accertatevi sempre che la Console sia spenta prima di inserire o di estrarre la cartuccia Mega.

- ① Inserite la cartuccia Mega
- ② Collegate la Pulsantiera di Comando 1
- ③ Collegate la Pulsantiera di Comando 2

Slap Shot

Slap shot. That's a full wind-up to whack the puck hard and fast — like 110 m.p.h. fast — across the attack zone and into the net. If you can get to open ice, you can make a slapshot. And you can win. But it's gonna take some training!

Select your team from one of three leagues. You can play a tournament or exhibition game against the computer or battle a friend in an exhibition.

When the action gets too rough, you might have to brawl it out. Just make sure you win! If you don't, you'll cool your heels in the penalty box and place your teammates at the mercy of a power play.

Slap Shot

Slap Shot. Das ist ein voll ausgeholter Schlag, um den Puck hart und schnell — mit bis zu 170 km/h — über das Angriffsdrittel und ins Tor zu schlagen. Wenn Sie freies Eis vor sich haben, dann machen Sie einen Slap Shot. Aber dazu brauchen Sie einige Übung!

Wählen Sie Ihre Mannschaft aus drei Ligen. Sie können ein Turnier oder ein Vorführspiel gegen den Computer spielen, oder auch gegen einen Freund in einem Vorführspiel antreten.

Wenn es hart zugeht, müssen Sie vielleicht auch einmal mit den Fäusten dreinschlagen. Sorgen Sie nur dafür, daß Sie gewinnen! Wenn das nicht gelingt, dann müssen Sie sich auf der Strafbank abkühlen und Ihre Kameraden ein ungleiches Spiel riskieren lassen.

Slagskott

Slagskott. Det är ett kraftigt slag för att skicka pucken hårt och snabbt — med sådär 180 km/t. — över anfallszonen rakt in i nätet. Du kan slå ett slagskott om du lyckas komma ut på fri is. Och du kan vinna, men det kräver träning!

Välj ditt lag inom en viss serie bland tre olika serier. Du kan välja att spela en turnering TOURNAMENT eller ett demonstrationsspel EXHIBITION mot datorn eller kämpa mot din kompis i ett demonstrationsspel.

Det kan hända att du måste slåss för att bli fri när spelet blir för tufft. Se bara till att du vinner! Om du inte gör det, får du lugna ner dig i utvisningsbåsen och utlämna dina lagkamrater på nåd och onåd åt motståndarnas nummeröverläge.

Slap Shot

Slap Shot: c'est le nom du coup qui va envoyer la rondelle à 150 à l'heure à travers la zone d'attaque jusque dans le filet. Si vous pouvez avoir le champ libre, vous pouvez faire un "slap shot" Et vous pouvez gagner. Mais il va falloir vous entraîner sérieusement!

Sélectionnez votre équipe dans une des trois ligue. Vous pouvez jouer un tournoi ou un match amical contre l'ordinateur, ou affronter un ami dans un match amical.

Lorsque l'action s'échauffe un peu trop, vous devez parfois vous battre. Le tout c'est de gagner! Si vous n'y arrivez pas, vous allez vous rafraichir dans le box de pénalité et mettre vos équipiers à la merci d'une équipe supérieure en.

Slap Shot

Slap Shot. Éste es un movimiento para golpear el disco fuerte y rápidamente, unas 110 millas por hora, a través de la zona de ataque y meterlo en la red. Si puede llegar al hielo abierto, podrá realizar un golpe de este tipo. Y podrá ganar. ¡Pero esto va a requerir cierto entrenamiento!

Seleccione su equipo de una de las tres ligas. Usted podrá jugar un torneo o juego de exhibición contra la computadora, o luchar contra un amigo en una exhibición.

Cuando la acción se endurezca demasiado, tendrá que tener cuidado. ¡Piense solamente en ganar! Si no lo hace, tendrá que enfriar sus talones en el banquillo, y dejar a su equipo a merced de un enemigo más numeroso.

Slap shot

Slap shot. È un tiro che permette di picchiare forte il disco e di lanciarlo velocemente — oltre 110 miglia orarie — attraverso la zona di attacco e in porta. Se vi trovate in campo aperto, potete eseguire uno slapshot. E potete vincere. Ma questo richiede dell'allenamento!

Scegliete la vostra squadra da uno dei tre gironi. È possibile disputare un torneo o un'amichevole contro il computer o affrontare un amico in un'amichevole.

Se l'azione diventa troppo rude, può essere necessario farsi avanti a pugni. Ma assicuratevi di vincere! Altrimenti dovrete restare ad aspettare nel recinto delle penalità e lasciare in minoranza i vostri compagni di squadra.

If you're fast, tough, and wily, you have a chance of winning. Otherwise, iceman, better strap on a few extra pillows, in case your opponent mistakes you for the puck!

Notice

This game is designed so that anybody can enjoy and play it smoothly by breaking as few rules as possible. As an element that is original to this game has been added, some places differ from a real match. The judging of rules that are broken is all done by the computer, so please follow its judgment.

Wenn Sie schnell, hart und flexibel sind, haben Sie eine Chance zu gewinnen. Andernfalls binden Sie sich lieber ein paar Kissen um, falls die Gegner Sie mit dem Puck verwechseln!

Hinweis

Dieses Spiel ist so aufgebaut, daß es Spaß für alle garantiert, und daß es sich leicht spielen läßt, ohne daß Regeln gebrochen werden. Das Spiel entspricht im Prinzip richtigem Eishockey, hat aber einzelne Elemente, die sich leicht von einem echten Match unterscheiden. Der Computer übernimmt die Rolle des Schiedsrichters und entscheidet, ob Regeln verletzt worden sind. Bitte akzeptieren Sie die Entscheidungen des Computers.

Du har en chans att vinna, förutsatt att du är snabb, tuff och knipslug. I annat fall, min gode ishockeyspelare, är det bäst att du stoppar på dig ett par extra kuddar som skydd i det fallet att din motståndare skulle tro att du är pucken!

Att observera

Detta spel är upplagt så att vem som helst kan njuta av spelet och spela det genom att bryta mot så få regler som möjligt. Vissa moment i detta spel skiljer sig åt från motsvarande moment i verklig ishockeymatch beroende på ett moment som har lagts till och bara tillhör detta spel. Datorn spelar domarrollen och bedömer när någon bryter mot en viss regel. Följ datorns bedömning.

Vous avez une chance de gagner si vous êtes rapide et rusé. Sinon, il ne vous reste plus qu'à vous envelopper dans quelques rembourrages supplémentaires, au cas où on vous prendrait pour la rondelle!

Remarque

Ce jeu est conçu de manière que n'importe qui peut en profiter et jouer en enfreignant le moins de règles possible. Etant donné qu'un élément original a été ajouté à ce jeu, il diffère par certains côtés d'un véritable match de hockey. L'ordinateur est seul juge des fautes et vous n'avez qu'à vous ranger à son avis.

Si usted es rápido, duro, y astuto, tendrá la oportunidad de ganar. De lo contrario, ¡lo mejor será que se coloque protectores extra por si su contrario le confunde con el disco!

Aviso

Este juego ha sido diseñado de forma que cualquiera pueda disfrutarlo sin problemas quebrantando cuantas menos normas sea posible. Como a este juego se le ha añadido un elemento original, ciertos aspectos pueden diferir de un partido real. El quebrantamiento de las normas será juzgado por la computadora, por lo que tendrá que seguir su veredicto.

Se siete veloci, tenaci e astuti, avete una possibilità di vincere. Altrimenti, "uomo del ghiaccio", sarà meglio che vi imbottiate di cuscini, nel caso il vostro avversario vi scambi per il disco!

Avvertenza

Questo gioco è stato ideato in modo che qualsiasi persona possa giocarlo senza problemi infrangendo meno regole possibile. Dato che un elemento esclusivo di questo videogioco è stato aggiunto, alcuni punti differiscono da un partita vera. L'arbitraggio viene eseguito dal computer per quanto riguarda tutte le regole, per cui rispettate il suo giudizio.

Taking Control

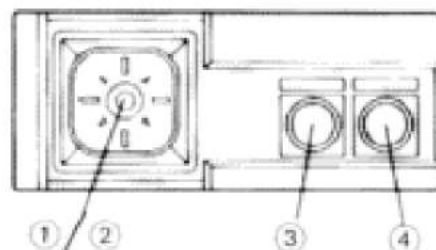
① Directional Button (D-Button)

- ① Skate North
- ② Skate Northeast
- ③ Skate East
- ④ Skate Southeast
- ⑤ Skate South
- ⑥ Skate Southwest
- ⑦ Skate West
- ⑧ Skate Northwest

- ② **D-Button:** Skate in all directions.
Move Goalie North, South, East, West.
Aim overtime shots.
Set up game, player, team, league choices.

- ③ **Button 1:** Cancel game setup choices.
Shoot for a goal.
Throw punches during a brawl.

- ④ **Button 2:** Enter player, game, league, team choices.
Pass to a teammate.
Throw punches during a brawl.



Spielsteuerung

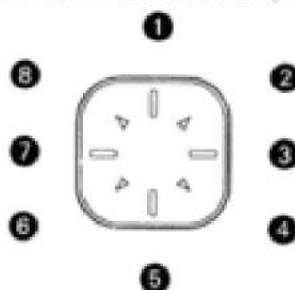
① Richtungstaste (D-Taste)

- ① Nach Norden fahren
- ② Nach Nordosten fahren
- ③ Nach Osten fahren
- ④ Nach Südosten fahren
- ⑤ Nach Süden fahren
- ⑥ Nach Südwesten fahren
- ⑦ Nach Westen fahren
- ⑧ Nach Nordwesten fahren

- ② **Richtungstaste:** In alle Richtungen fahren.
Den Torhüter nach Norden, Süden, Osten, Westen bewegen.
Strafstöße zielen.
Die Wahlen für Spieltyp, Spieler, Mannschaft, Liga vornehmen.

- ③ **Taste 1:** Die Einstellungen für das Spiel löschen.
Auf ein Tor schießen.
Mit den Fäusten zuschlagen.

- ④ **Taste 2:** Spieler, Spiel, Liga, Mannschaft wählen.
Einem Mannschaftskameraden zuspielen.
Mit den Fäusten zuschlagen.



Ta ledningen!

① Styrtangenten D (rikttangenten)

- ① Åk i nordlig riktning
- ② Åk i nordöstlig riktning
- ③ Åk i östlig riktning
- ④ Åk i sydöstlig riktning
- ⑤ Åk i sydlig riktning
- ⑥ Åk i sydvästlig riktning
- ⑦ Åk i västlig riktning
- ⑧ Åk i nordvästlig riktning

- ② **Styrtangenten D:** Styr skridskoåkaren i alla riktningar.
Flyttar målvakten i riktning mot nord, söder, öst och väst.
Styr målskottsriktningen i tävlingen på övertid.
Används dessutom vid speluppställningen, val av spelarantalet, vid lagval och serieval.

- ③ **Knappen 1:** Används för att makulera alternativ vid speluppställning.
Används vid målskott.
Används för att drämma till vid slagsmål.

- ④ **Knappen 2:** Används vid inmatning av spelarantalet, spelsättet, serie- och lagval.
Används vid puckens passning till en lagkamrat.
Används för att drämma till vid slagsmål.

Prise des commandes

① Touche de direction (touche D)

- ① Patiner vers le nord
- ② Patiner vers le nord-est
- ③ Patiner vers l'est
- ④ Patiner vers le sud-est
- ⑤ Patiner vers le sud
- ⑥ Patiner vers le sud-ouest
- ⑦ Patiner vers l'ouest
- ⑧ Patiner vers le nord-ouest

② **Touche D:** Pour patiner dans toutes les directions.
Déplacer le gardien de but vers le nord, sud, est, ouest.
Viser des tirs de prolongation.
Choisir la partie, le joueur, l'équipe, la ligue.

③ **Touche 1:** Pour annuler les choix de la partie.
Viser un but.
Donner des coups de poing pendant une rixe.

④ **Touche 2:** Pour confirmer les choix du joueur, du jeu, de la ligue, de l'équipe.
Faire une passe.
Donner des coups de poing pendant une rixe.

Toma de control

① Botón direccional (botón B)

- ① Patinaje hacia el norte
- ② Patinaje hacia el nordeste
- ③ Patinaje hacia el este
- ④ Patinaje hacia el sudeste
- ⑤ Patinaje hacia el sur
- ⑥ Patinaje hacia el suroeste
- ⑦ Patinaje hacia el oeste
- ⑧ Patinaje hacia el noroeste

② **Botón D:** Patinaje en todos los sentidos
Movimiento del portero hacia el norte, sur, este, y oeste.
Orientación de disparos del tiempo de prolongación.
Selección de juego, jugador, y liga.

③ **Botón 1:** Cancelación de opciones de juego.
Disparo hacia la meta.
Codazos durante el regateo.

④ **Botón 2:** Introducción del jugador, el juego, la liga, y el equipo.
Pase a un compañero.
Codazos durante el regateo.

Prendete il controllo

① Tasto di direzione (Tasto D)

- ① Pattinare a nord
- ② Pattinare a nord est
- ③ Pattinare a est
- ④ Pattinare a sud est
- ⑤ Pattinare a sud
- ⑥ Pattinare a sud ovest
- ⑦ Pattinare a ovest
- ⑧ Pattinare a nord ovest

② **Tasto D:** Per pattinare in tutte le direzioni.
Per spostare il portiere a nord, sud, est ed ovest.
Per mirare i colpi dei tempi supplementari.
Per eseguire le scelte di gioco, giocatori, squadra e girone.

③ **Tasto 1:** Per cancellare le scelte di gioco.
Per eseguire un lancio in porta.
Per tirare pugni durante una rissa.

④ **Tasto 2:** Per immettere le scelte di giocatori, gioco, girone e squadra.
Per passare il dischetto ad un compagno di squadra.
Per tirare pugni durante una rissa.

The Rink

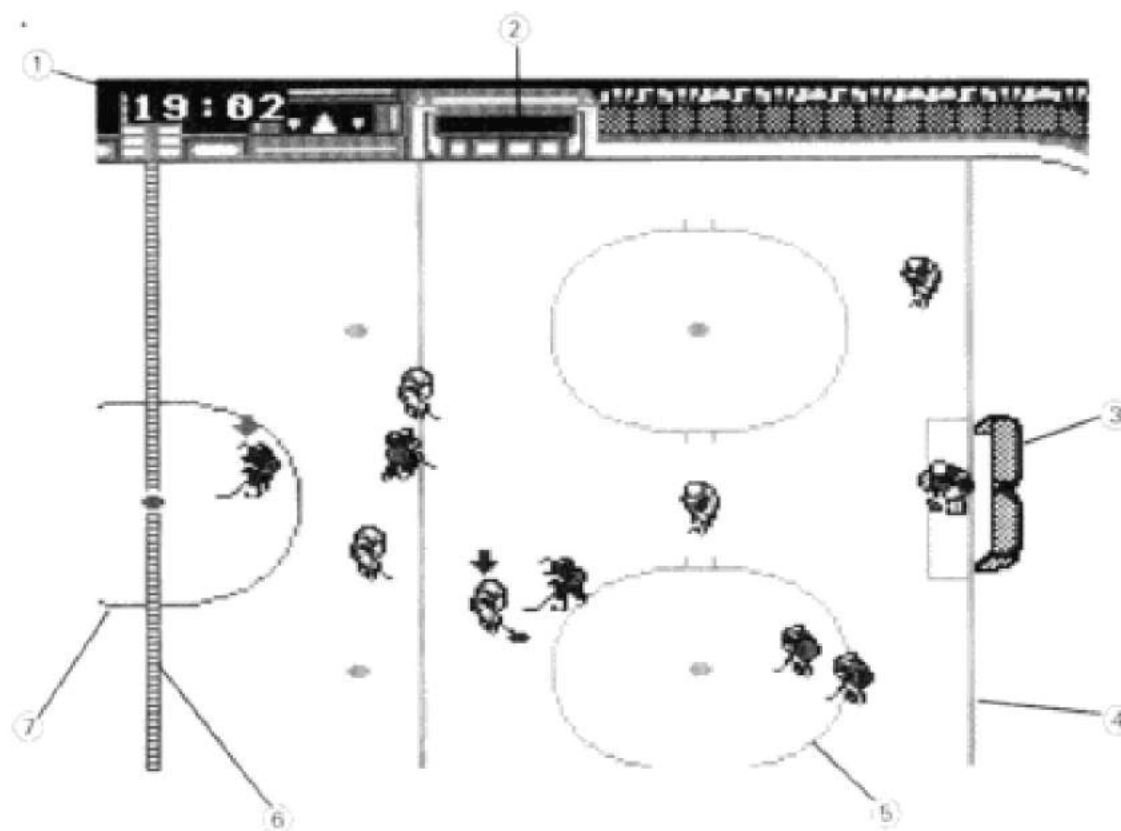
- ① Time Display
- ② Penalty Box
- ③ Goal
- ④ Goal Line
- ⑤ Face-off Circle
- ⑥ Center Line
- ⑦ Center Face-off Circle

Das Spielfeld

- ① Zeitanzeige
- ② Strafbank
- ③ Tor
- ④ Torlinie
- ⑤ Anspielkreis
- ⑥ Mittellinie
- ⑦ Mittelkreis

Ishockeyrinken

- ① Visning av tid som gått
- ② Utvisningsbås
- ③ Mål
- ④ Mållinje
- ⑤ Tekningscirkel
- ⑥ Mittlinje
- ⑦ Tekningscirkel i mitten



La patinoire

- ① Affichage du temps
- ② Box de pénalité
- ③ But
- ④ Ligne de but
- ⑤ Cercle de mise au jeu
- ⑥ Ligne centrale
- ⑦ Cercle central de mise au jeu

Pista de hielo

- ① Visualizador de tiempo
- ② Banquillo
- ③ Meta
- ④ Línea de meta
- ⑤ Círculo de saque
- ⑥ Línea central
- ⑦ Círculo de saque central

La pista di pattinaggio

- ① Visualizzazione del tempo
- ② Recinto delle penalità
- ③ Porta
- ④ Linea di porta
- ⑤ Cerchio d'ingaggio
- ⑥ Linea di centro
- ⑦ Cerchio d'ingaggio centrale

Starting Up

Press Button 1 or 2 when "PUSH START BUTTON" flashes on the title screen.

Selecting Players

Press the D-Button on Control Pad # 1 up or down to select the number of players you want. Press Button 2 to enter your selection.

Select 1 PLAYER from the PLAYER SELECT window to play against the computer. Your next choice is whether to play an Exhibition or Tournament game.

Select 2 PLAYERS from the PLAYER SELECT window to play against a friend. Two-player games can be played only in exhibition mode. Your next choice is which league to play in.



Spielbeginn

Drücken Sie Taste 1 oder 2, wenn die Meldung "PUSH START BUTTON" auf dem Bildschirm blinkt.

Wählen der Spieler

Die Richtungstaste am Bedienpult 1 nach oben oder unten drücken, um die gewünschte Anzahl der Spieler zu wählen. Zur Eingabe Taste 2 drücken.

Um gegen den Computer zu spielen, im Fenster PLAYER SELECT die Wahl 1 PLAYER vornehmen. Die nächste Entscheidung ist, ob ein Freundschaftsspiel oder ein Turnier gespielt werden soll.

Um gegen einen Freund zu spielen, im Fenster PLAYER SELECT die Wahl 2 PLAYER vornehmen. 2-Spieler-Spiele können nur als Freundschaftsspiel gespielt werden. Die nächste Entscheidung ist jetzt, in welcher Liga gespielt werden soll.

Spelstart

Tryck på endera knappen, 1 eller 2, när meddelandet PUSH START BUTTON (tryck på startknappen) blinkar på spelets rubriksceen.

Val av ett spel med en eller två spelare — PLAYER SELECT

Vicka styrtangenten D på styrplattan 1 uppåt eller nedåt för att välja ett spel med en, 1PLAYER, eller två, 2PLAYER, spelare. Tryck på knappen 2 för att mata in det alternativ du valde.

Välj ett spel en spelare, 1PLAYER, i rutan PLAYER SELECT, för att spela mot datorn. Ditt nästa val blir valet mellan turnering, TOURNAMENT, och demonstrationsspel, EXHIBITION.

Välj ett spel med två spelare, 2PLAYER, i rutan PLAYER SELECT för att spela mot din kompis. Ett spel med två spelare kan bara spelas som ett demonstrationsspel EXHIBITION. Ditt nästa val blir valet av den serie du vill spela i.

Pour commencer

Appuyez sur la touche 1 ou 2 lorsque la mention "PUSH START BUTTON" clignote sur l'écran de titre.

Sélection des joueurs

Appuyez sur la touche D du bloc de commande 1 vers le haut ou le bas pour sélectionner le nombre de joueurs souhaité. Appuyez sur la touche 2 pour confirmer votre sélection.

Sélectionnez "1PLAYER" sur la fenêtre "PLAYER SELECT" pour jouer contre l'ordinateur. Vous avez ensuite le choix entre un match amical et un tournoi.

Sélectionnez "2PLAYER" sur la fenêtre "PLAYER SELECT" pour jouer contre un ami. Les parties à deux joueurs ne sont possibles qu'en mode de match amical. Vous avez ensuite le choix de la ligue.

Inicio

Presione el botón 1 o 2 cuando en la pantalla del título parpadee "PUSH START BUTTON".

Selección de jugadores

Presione el botón D del teclado de control 1 hacia arriba o hacia abajo para seleccionar el número de jugadores que desee. Presione el botón 2 para introducir su selección.

Si desea jugar contra la computadora, seleccione 1 PLAYER de la ventanilla PLAYER SELECT. Su próxima opción es si desea participar en un juego de exhibición o de torneo.

Para jugar contra un amigo, seleccione 2 PLAYERS de la ventanilla PLAYER SELECT. Los juegos de 2 jugadores podrán realizarse solamente en el modo de exhibición. Su siguiente opción es la liga que desee jugar.

Inizio

Premete il tasto 1 o 2 quando "PUSH START BUTTON" lampeggia sullo schermo del titolo.

Selezione dei giocatori

Premete il tasto D sulla pulsantiera di controllo #1 verso l'alto o il basso per selezionare il numero di giocatori desiderati. Premete il tasto 2 per immettere la selezione.

Per giocare contro il computer, selezionate 1 PLAYER quando sul display appare PLAYER SELECT. Successivamente dovete scegliere se giocare un'amichevole o un torneo.

Per giocare contro un amico, selezionate 2 PLAYERS quando sul display appare PLAYER SELECT. I giochi a due giocatori possono essere disputati solo nel modo di amichevole. Successivamente dovete scegliere in quale girone giocare.

Selecting Game Modes

Press the D-Button up or down to select the game mode you want. Then press Button 2 to enter your selection.

Exhibition mode is for one or two players and lasts for one game. The title screen appears when your game is over.

Tournament mode is for one player only. You'll choose a league, then play up to three games against teams within that league. You select the team you want to play on, and the computer selects the opposing team.



Wählen des Spielmodus

Die Richtungstaste nach oben oder unten drücken, um den gewünschten Spielmodus zu wählen. Dann Taste 2 drücken, um die Wahl einzugeben.

Der Freundschaftsspielmodus

(EXHIBITION) ist für 1 oder 2 Spieler geeignet und gilt für ein Spiel. Wenn das Spiel vorbei ist, erscheint der Titelschirm erneut.

Der Turniermodus (TOURNAMENT) ist nur für 1 Spieler geeignet. Sie wählen eine Liga, und spielen dann bis zu drei Spiele innerhalb dieser Liga. Sie wählen das Spiel, in dem Sie spielen wollen, und der Computer sucht die Gegner aus.

Val av spelsättet — SELECT GAME

Vicka styrtangenten D uppåt eller nedåt för att välja spelsättet, demonstrationsspel EXHIBITION, eller turnering TOURNAMENT. Tryck därefter på knappen 2 för att mata in ditt val.

Demonstrationsspelet EXHIBITION är avsett att spelas med en eller två spelare. Det omfattar ett spel. Spelets rubrikscen visas igen på bildskärmen så fort spelet är slut.

Turnering TOURNAMENT kan bara spelas efter val av ett spel med en spelare. Du måste först välja serien, du vill spela i, och sedan spelar du tre matcher mot de lag som finns i den serien. Du väljer ditt lag och datorn väljer laget som spelar mot dig.

Sélection des modes de jeu

Appuyez sur la touche D vers le haut ou le bas pour sélectionner le mode de jeu souhaité. Appuyez ensuite sur la touche 2 pour confirmer votre choix.

"EXHIBITION" (match amical): Vous pouvez jouer à un ou deux joueurs et vous faites une seule partie à la fois. L'écran de titre apparaît lorsque la partie est terminée.

"TOURNAMENT" (tournoi): Un seul joueur peut jouer. Vous choisissez une ligue, puis faites trois matches contre des équipes de cette ligue. Vous sélectionnez l'équipe qui doit vous représenter et l'ordinateur choisit l'équipe adverse.

Selección de los modos de juego

Presione el botón D hacia arriba o hacia abajo para seleccionar el modo de juego que desee. Después presione el botón 2 para introducir su selección.

Modo de exhibición Este modo es para uno o dos jugadores y dura un juego. Cuando finalice el juego aparecerá la pantalla del título.

Modo de torneo Este modo es para un jugador solamente. Usted eligirá una liga, y después jugará hasta tres juegos contra el equipo de la misma liga. Usted podrá elegir el equipo con el que desee jugar, y la computadora elegirá el equipo contrincante.

Selezione dei modi di gioco

Premete il tasto D verso l'alto o il basso per selezionare il modo di gioco desiderato. Quindi premete il tasto 2 per immettere la selezione.

Il modo amichevole è per uno o due giocatori e dura un solo gioco. Finito il gioco appare lo schermo dei titoli.

Il modo torneo è per un solo giocatore. Scegliete un girone e quindi giocate fino a tre partite contro squadre di quel girone. Scegliete la squadra in cui volete giocare e il computer seleziona la squadra avversaria.

If you win your first tournament match, you can go on to a second round. If you're successful in the second match, you can play a third and final round. The title screen appears after your last round.

As you play your first tournament game, the other six teams in the league play against each other. The names of the other winning teams appear after your first round is over. As you play your second match, the remaining league winners compete to decide your opponent for the league championship match.

Wenn Sie das erste Turniermatch gewinnen, können Sie in eine zweite Runde aufsteigen. Wenn Sie im zweiten Match erfolgreich sind, können Sie eine dritte und letzte Runde spielen. Der Titelbildschirm erscheint nach der letzten Runde.

Während Sie das erste Turnierspiel spielen, spielen die anderen sechs Mannschaften gegeneinander. Die Namen der Siegermannschaften erscheinen, nachdem Ihre erste Runde gespielt ist. Während Sie das zweite Match spielen, treten die Ligasiieger gegeneinander an, um Ihren Gegner für das Finalspiel zu entscheiden.

Du går vidare till nästa match när du vinner den första matchen i din serie. Du får också spela en tredje match, seriefinalen, när du lyckas vinna den andra matchen. Efter den sista spelrundan visas spelets rubrikscen igen på bildskärmen.

Samtidigt som du spelar din första match i turneringen spelar de andra sex lagen i samma serie mot varandra. Namnen på de andra vinnande lagen visas efter att du har slutat din första match. Samtidigt som du spelar din andra match spelar de vinnande lagen i samma serie mot varandra för att bestämma laget som spelar mot dig i seriens finalmatch.

Si vous gagnez le premier match de tournoi, vous pouvez jouer le second match. Si vous réussissez également le second match, vous pouvez jouer le troisième et dernier match. L'écran de titre apparaît après le dernier match.

Lorsque vous jouez votre premier tournoi, les six autres équipes de la ligue jouent les unes contre les autres. Les noms des équipes gagnantes apparaissent à la fin de votre premier match. Pendant votre second match, les autres gagnants se rencontrent pour déterminer votre adversaire pour le match de championnat de ligue.

Si usted gana el primer partido del torneo, podrá pasar al segundo. Si resulta vencedor en el segundo, podrá jugar un tercero y final. Después del último partido aparecerá la pantalla del título.

Cuando haya jugado el primer partido del torneo, los otros seis equipos vencedores aparecerán después de que haya finalizado su ronda. Cuando juegue su segundo partido, los vencedores restantes de la liga competirán para decidir su contrario para la confrontación de la liga.

Se vincete la prima partita del torneo, potete passare al secondo round. Se avrete successo nella seconda partita, potrete giocare il terzo e ultimo round. Dopo l'ultimo round, appare lo schermo dei titoli.

Mentre giocate la prima partita del torneo, le altre sei squadre del girone giocano una contro l'altra. I nomi delle altre squadre vincenti, appaiono dopo che il vostro primo round è finito. Mentre giocate la seconda partita, i restanti vincitori del girone competono per decidere quale sarà il vostro avversario per l'incontro di campionato del girone.

Selecting a League

You can choose your team from three different leagues. Each league has teams from eight different countries. Teams in the "C" league play at amateur level. "A" teams play the most challenging games.

Press the D-Button on Control Pad #1 up or down to select the league you want, then press Button 2 to enter your selection and make the SELECT TEAM window appear.

Selecting a Team

Press the D-Button up or down to select a team and display its stats for power, speed, and balance. Press Button 2 to enter your selection.



Wählen einer Liga

Sie können Ihre Mannschaft aus drei verschiedenen Ligen wählen. Jede Liga hat Mannschaften aus acht verschiedenen Ländern. Die Mannschaften in der "C"-Liga spielen auf Amateurniveau. Die Mannschaften der "A"-Liga spielen die spannendsten Spiele.

Drücken Sie die Richtungstaste am Bedienpult Nr. 1 nach oben oder unten, um die Liga zu wählen, und drücken Sie dann Taste 2, um die Wahl einzugeben und das Fenster SELECT TEAM verschwinden zu lassen.

Wählen einer Mannschaft

Drücken Sie die Richtungstaste nach oben oder unten, um eine Mannschaft zu wählen und um Angaben über Kraft, Schnelligkeit und Balance der Mannschaft erscheinen zu lassen. Drücken Sie Taste 2, um die Wahl einzugeben.

Serieval — SELECT LEAGUE

Du kan välja ditt lag inom en viss serie bland tre olika serier. Lag från åtta olika länder spelar i en serie. Lagen i serien C spelar på amatörnivå. Lagen i serien A spelar de matcher som utmanar till det allra svåraste spelet.

Vicka styrtangenten D på styrplattan 1 uppåt eller nedåt för att välja serien du vill spela i. Tryck därefter på knappen 2 för att mata in ditt serieval och för att få fram rutan SELECT TEAM (välj ditt lag) på bildskärmen.

Lagval — SELECT TEAM

Vicka styrtangenten D uppåt eller nedåt för att välja ett lag och få fram dess dess plats bland lagen enligt rankinglistan i styrka POWER, snabbhet SPEED och spelbalans BALANCE. Tryck på knappen 2 för att mata in ditt val.

Sélection de la ligue

Vous pouvez choisir votre équipe dans trois ligues différentes. Chaque ligue a des équipes de huit pays différents. Les équipes de la ligue "C" jouent au niveau amateur. Les équipes "A" sont les plus chevronnées.

Appuyez sur la touche D ou sur le bloc de commande 1 vers le haut ou le bas pour sélectionner la ligue que vous voulez, puis appuyez sur la touche 2 pour confirmer votre sélection et faire apparaître la fenêtre "SELECT TEAM".

Sélection de l'équipe

Appuyez sur la touche D vers le haut ou le bas pour choisir une équipe et afficher ses statistiques de puissance, de vitesse et d'équilibre. Appuyez sur la touche 2 pour confirmer votre sélection.

Selección de una liga

Usted podrá elegir su equipo de entre tres diferentes ligas. Cada liga tiene equipos de ocho diferentes países. Los equipos de la liga "C" juegan a nivel de novatos.

Presione el botón D del teclado de control 1 hacia arriba o hacia abajo para seleccionar la liga que desee, y después presione al botón 2 para introducir su selección y hacer que en la ventanilla aparezca SELECT TEAM.

Selección de un equipo

Presione el botón D hacia arriba o hacia abajo para seleccionar un equipo y visualizador su estado de fuerza, velocidad, y equilibrio. Presione el botón 2 para introducir su selección.

Selezione del girone

Potete scegliere la vostra squadra da tre diversi gironi. Ogni girone ha squadre da otto paesi differenti. Le squadre della lega "C", giocano al livello dilettanti. Le squadre della lega "A" giocano le partite più impegnative.

Premete il tasto D sulla pulsantiera di controllo #1 verso l'alto o il basso per selezionare il girone che desiderate, quindi premete il tasto 2 per immettere la vostra selezione e far apparire il riquadro SELECT TEAM.

Selezione della squadra

Premete il tasto D verso l'alto o il basso per selezionare una squadra e visualizzarne le statistiche di forza, velocità ed equilibrio. Premete il tasto 2 per immettere la selezione.

Team Rankings

Each team has a ranking from A to C for power, speed, and balance. "A" is the top rank. Select the team with the best overall ranking to play the fastest, toughest game.

Computer Opponent, Exhibition Game

Select your team first, then select the computer's team. A "1" appears next to your team's name, and a "C" appears next to the computer team's name.

Press Button 2 to start the game. The Versus screen appears, showing your team's colors on the left and your opponent's colors on the right.



Mannschaftswertung

Jede Mannschaft hat eine Wertung von A bis C für Kraft, Schnelligkeit und Balance. "A" ist die höchste Wertung. Wählen Sie die Mannschaft mit der besten Gesamtwertung, um das schnellste, härteste Spiel spielen zu können.

Computergegner, Freundsschaftsspiel

Wählen Sie Ihre Mannschaft zuerst, und dann die des Computers. Eine "1" erscheint neben dem Namen Ihrer Mannschaft, und ein "C" neben dem Namen der Mannschaft des Computers.

Drücken Sie Taste 2, um das Spiel zu starten. Der Gegenüberstellungsbildschirm (VERSUS) erscheint und zeigt die Farben Ihrer Mannschaft links und die des Gegners rechts.

Lagens rankinglista — TEAM RANK

Varje lag har en rankinglista, på vilken styrkan POWER, snabbheten SPEED och spelbalansen BALANCE, betygsätts från A till C. A är det högsta omdömet. Välj ett lag som har fått det högsta medelbetyget på sin rankinglista för att spela ett tufft och snabbt spel.

Datorn som motståndare i ett demonstrationsspel EXHIBITION

Välj först ditt lag och sedan datorns lag. Siffran 1 visas nu framför namnet på ditt lag och bokstaven C framför namnet på datorns lag.

Tryck på knappen 2 för att starta spelet. Vem-mot-vem-scenen visas nu, där dina lagfärger visas till vänster och din motståndares lagfärger till höger.

Classement des équipes

Chaque équipe est notée de A à C pour la puissance, la vitesse et l'équilibre. "A" est la note la plus élevée. Sélectionnez l'équipe avec les meilleures notes pour faire une partie vraiment musclée.

Partie contre l'ordinateur, match amical

Sélectionnez d'abord votre équipe, puis celle de l'ordinateur. Un "1" apparaît en face du nom de votre équipe, et un "C" en face du nom de l'équipe de l'ordinateur.

Appuyez sur la touche 2 pour commencer la partie. L'écran de disposition du terrain apparaît. Il montre les couleurs de votre équipe à gauche et celles de l'équipe adverse à droite.

Categoría de los equipos

Cada equipo posee una categoría de A a C de acuerdo con su fuerza, velocidad, y equilibrio. "A" es la categoría superior. Seleccione el equipo que posea la mejor categoría general a fin de jugar el juego más rápido y duro.

Juego de exhibición contra la computadora

Seleccione en primer lugar su equipo, y después el de la computadora. Al lado del nombre de su equipo aparecerá un "1", y al lado del nombre del equipo de la computadora aparecerá una "C".

Presione el botón 2 para iniciar el juego. Aparecerá la pantalla de equipos contrincantes mostrando los colores de su equipo a la izquierda y los de su contrincante a la derecha.

Classifiche delle squadre

Ogni squadra ha un valore assegnato da A a C per la forza, la velocità e l'equilibrio. "A" è il valore più alto. Selezionate la squadra con i valori più elevati per giocare il gioco più veloce e tenace.

Computer come avversario, partita amichevole

Innanzitutto selezionate la vostra squadra, quindi selezionate la squadra del computer. Accanto al nome della vostra squadra appare "1" e accanto al nome della squadra del computer appare "C".

Premete il tasto 2 per iniziare il gioco. Lo schermo di confronto appare visualizzando i colori della vostra squadra sulla sinistra e i colori del vostro avversario sulla destra.

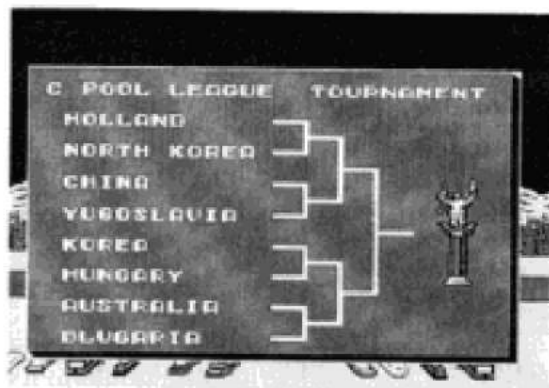
Two Players, Exhibition Game

Player #1 selects his or her team first. Player #2 then selects his or her team using the D-Button and Button 2 on Control Pad #2. A "1" appears next to player #1's team name, and a "2" appears in front of player #2's team name.

Player #2 presses Button 2 on Control Pad #2 to start the game.

Tournament Game

Select your team, then press Button 2. A diagram appears, showing the matches within your league. This diagram reappears after every match you win, showing your next opponent.



2-Spieler-Freundschaftsspiel

Spieler Nr. 1 wählt seine Mannschaft zuerst. Spieler Nr. 2 wählt dann seine Mannschaft mit der Richtungstaste und Taste 2 am Bedienpult Nr. 2. Eine "1" erscheint neben dem Namen der Mannschaft von Spieler 1, und eine "2" neben dem Namen der Mannschaft von Spieler 2.

Spieler Nr. 2 drückt die Taste 2 am Bedienpult Nr. 2, um das Spiel zu starten.

Turnierspiel

Wählen Sie Ihre Mannschaft und drücken Sie dann Taste 2. Jetzt erscheint eine Abbildung der Turnieraufstellung, die die Spiele in Ihrer Liga zeigt. Diese Darstellung erscheint nach jedem Match das Sie gewinnen erneut und zeigt den nächsten Gegner.

Ett demonstrationsspel med två spelare EXHIBITION

Spelaren nr. 1 väljer först hennes/hans lag. Därefter väljer spelaren nr. 2 sitt lag genom att använda styrtangenten D och knappen 2 på styrplattan 2. Siffran 1 visas framför namnet på den första spelarens lag och siffran 2 framför namnet på den andra spelarens lag.

Spelaren nr. 2 trycker på knappen 2 på styrplattan 2 för att starta spelet.

Turnering — TOURNAMENT

Välj först ditt lag och tryck sedan på knappen 2. Nu visas en grupperingstavla som visar matcherna som spelas i din serie POOL LEAGUE. Denna tavla visas efter varje match, du vinner, så att du kan se mot vilket lag du spelar din nästa match.

Deux joueurs, match amical

Le joueur 1 sélectionne son équipe en premier. Le joueur 2 choisit ensuite son équipe à l'aide de la touche D et de la touche 2 sur le bloc de commande 2. Un "1" apparaît en face du nom de l'équipe du joueur 1, et un "2" en face de celui du joueur 2.

Le joueur 2 appuie sur la touche 2 du bloc de commande 2 pour commencer la partie.

Tournoi

Sélectionnez votre équipe, puis appuyez sur la touche 2. Un schéma apparaît et indique les matchs prévus dans votre ligue. Il reparaît après chaque match que vous gagnez, pour vous faire connaître votre prochain adversaire.

Juego de exhibición de dos jugadores

El jugador 1 selecciona en primer lugar su equipo. El jugador 2 selecciona después su equipo empleando el botón D y el botón 2 con el teclado de control 2. A "1" aparecerá a continuación del nombre del equipo 1, y "2" aparecerá frente al nombre del equipo del jugador 2.

El jugador 2 deberá presionar en primer lugar el botón 2 del teclado de control 2.

Juego de torneo

Selección en primer lugar su equipo, y después presione el botón 2. Aparecerá un diagrama mostrando los encuentros dentro de su liga. Este diagrama reaparecerá cada vez que usted gane, mostrando su siguiente contrincante.

Due giocatori, partita amichevole

Innanzitutto il giocatore #1 seleziona la sua squadra. Poi il giocatore #2 seleziona la sua squadra usando il tasto D e il tasto 2 sulla pulsantiera di controllo #2. Accanto al nome della squadra del giocatore #1 appare "1" e di fronte al nome della squadra del giocatore #2 appare "2".

Il giocatore #2 deve premere il tasto 2 sulla pulsantiera di controllo #2 per iniziare il gioco.

Torneo

Selezionate la vostra squadra, quindi premete il tasto 2. Appare uno schema indicante le partite del vostro girone. Questo schema appare nuovamente dopo ogni partita che vincete, indicandovi il vostro prossimo avversario.

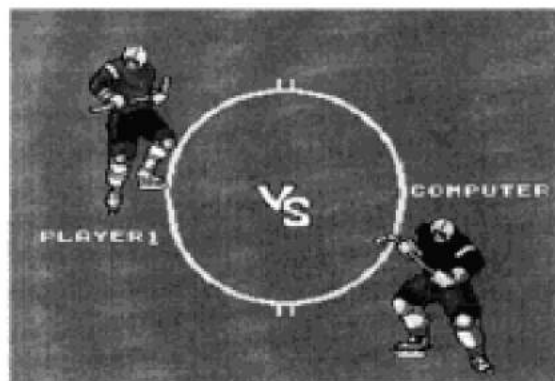
Changing Your Mind

Press Button 1 to cancel your last team, league, game, or player selection any time before the Versus screen appears. (Player #2 must use Control Pad #2 to cancel his or her choices in the SELECT TEAM window.)

Continue pressing Button 1 to cancel all your selections and close windows until only the PLAYER SELECT window appears.

The Versus Screen

Use this screen to check your team's and the opposing team's uniform colors. Player #1's team lines up on the left. The Computer's team or Player #2's team lines up on the right.



Wenn Sie sich anders entscheiden

Drücken Sie Taste 1, um die letzte Eingabe für Mannschaft, Liga, Spiel oder Spielerwahl rückgängig zu machen, bevor der Gegenüberstellungsbildschirm erscheint. (Spieler 2 muß Bedienpult 2 verwenden, um seine Wahl im Fenster SELECT TEAM zu löschen.)

Drücken Sie Taste 1, um alle Eingaben zu löschen und alle Fenster zu schließen, bis nur noch das Fenster PLAYER SELECT erscheint.

Der Gegenüberstellungsbildschirm

Auf diesem Bildschirm können Sie die Trikotfarben Ihrer und der Gegnermannschaft prüfen. Die Mannschaft von Spieler 1 stellt sich links auf, und die von Spieler 2 oder dem Computer rechts.

När du ändrar dig

Tryck på knappen 1, närhelst innan vem-mot-vem-scenen visas på bildskärmen, för att makulera laget du valde förra gången, serien du spelade i, spelsättet eller valet av ett spel med en eller två spelare. (Spelaren nr. 2 måste använda styrplattan 2 för att makulera sina val i rutan SELECT TEAM för lagval.)

Håll knappen 1 intryckt för att makulera alla val och för att få rutorna att slockna ända tills rutan PLAYER SELECT visas för val av ett spel med en eller två spelare.

Vem-mot-vem-scenen

Titta på denna scen för att kontrollera ditt lags och motståndarlagets lagfärger (ishockeydräkternas färger). Spelarens nr. 1 lag radar upp sig till vänster. Datorns eller spelarens nr. 2 lag till höger.

Si vous changez d'avis

Appuyez sur la touche 1 pour annuler votre dernier choix d'équipe, de ligue, de partie ou de joueur, à tout moment avant que l'écran de disposition du terrain n'apparaisse. (Le joueur 2 doit utiliser le bloc de commande 2 pour annuler son choix dans la fenêtre "SELECT TEAM".)

Continuez d'appuyer sur la touche 1 pour annuler tous vos choix et fermer les fenêtres jusqu'à ce que la fenêtre "PLAYER SELECT" apparaisse.

L'écran de disposition du terrain

Utilisez cet écran pour vérifier la couleur de maillot de votre équipe et celle de l'équipe adverse. L'équipe du joueur 1 est à gauche, celle de l'ordinateur ou du joueur 2 à droite.

Cuando cambie de parecer

Presione el botón 1 para cancelar su última selección de equipo, liga, juego, o jugador en cualquier momento antes de que aparezca la pantalla de equipos contrincantes. (El jugador 2 deberá emplear el teclado de control 2 para cancelar sus selecciones en la ventanilla SELECT TEAM.)

Continúe presionando el botón 1 para cancelar sus selecciones y cambiar de ventana hasta que solamente aparezca la ventana PLAYER SELECT.

Pantalla de equipos contrincantes

Emplee esta pantalla para comprobar los colores de los uniformes de su equipo y del equipo contrario. El equipo del jugador 1 se alineará a la izquierda. El equipo de la computadora o del jugador 2 se alineará a la derecha.

Cambiamenti

Premete il tasto 1 per cancellare la vostra ultima selezione di squadra, girone, gioco o giocatore, in qualsiasi momento prima che appaia lo schermo di confronto. (Il giocatore #2 deve usare la pulsantiera di controllo #2 per cancellare le sue scelte nel riquadro SELECT TEAM).

Continuate a premere il tasto 1 per cancellare tutte le selezioni effettuate e chiudere i vari riquadri finché appare il display PLAYER SELECT.

Lo schermo di confronto

Usate questo schermo per controllare i colori dell'uniforme della vostra squadra e di quella dell'avversario. La squadra del giocatore #1 è allineata sulla sinistra. La squadra del computer o del giocatore #2 è allineata sulla destra.

Face Off!

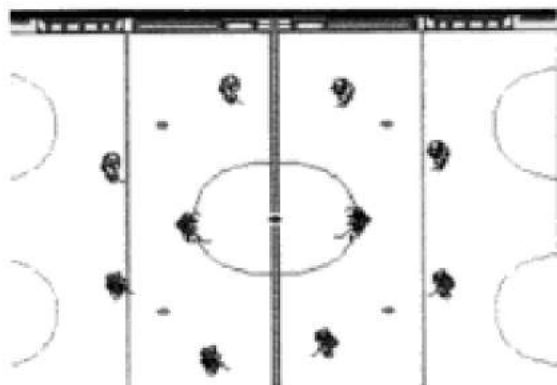
Once the rink appears, your team skates out to line-up at center circle. Your Center Forward faces the opposing team's Center Forward at the center face-off spot. When the referee drops the puck and leaves the ice, press Button 2 to try to tap the puck to a team member. The fastest player gains control first.

Abschlag!

Sobald das Spielfeld erscheint, fährt Ihre Mannschaft zur Aufstellung am Mittelkreis zusammen. Ihr Mittelspieler stellt sich dem des Gegners gegenüber am Abspielpunkt gegenüber auf. Wenn der Schiedsrichter den Puck fallenläßt und das Eis verläßt, drücken Sie Taste 2, um zu versuchen, den Puck zu einem Mitspieler zu schlagen. Der schnellste Spieler gewinnt hier die Oberhand.

Tekning!

Ditt lag åker utåt, så fort rinkens visas, för att ställa sig runt mittcirkeln. Din centerforward står med ansikte mot ansikte mot motståndarlagets centerforward i tekning vid mittcirkeln. Tryck på knappen 2 så fort domaren tappar pucken och lämnar isen, för att försöka styra pucken till en lagkamrat. Den snabbaste spelaren tar ledningen vid spelets början.



Face à face!

Dès que la patinoire apparaît, vos équipiers patinent pour se disposer autour du cercle central. Votre avant centre fait face à l'avant centre de l'équipe adverse, sur le cercle central de mise au jeu. Dès que l'arbitre laisse tomber la rondelle et quitte la glace, appuyez sur la touche 2 pour essayer d'envoyer la rondelle à un coéquipier. Le joueur le plus rapide est celui qui s'impose en premier.

Saque

Una vez que aparezca la pista de hielo, su equipo atravesará la línea hasta el círculo central. Su delantero centro hará frente al delantero centro del equipo contrario en el punto de saque. Cuando el árbitro deje caer el disco y abandone la pista, presione el botón 2 para tratar de pasar el disco a otro miembro del equipo. El jugador más rápido será el que gane en primer lugar el control.

Ingaggio!

Una volta che appare la pista di pattinaggio, la vostra squadra pattina fino a disporsi attorno al cerchio centrale. Sul luogo d'ingaggio il vostro centravanti fronteggia il centravanti avversario. Quando l'arbitro lancia il disco e lascia la pista, premere il tasto 2 per provare a passare il disco ad un membro della squadra. Il giocatore più veloce ottiene per primo il controllo.

Cut to the Chase

Once the puck hits the ice, a blue arrow appears above Player #1's Center, and a red arrow appears above Player #2's Center. Move the D-Button to move your team members around the rink.

Opposing team members skate nearby, bodychecking your players and trying to intercept passes. Arrows point to the team member with the puck and the pursuing defensive player.

- ① Player #2 on defense
- ② Player #1 on offense
- ③ Attack zone

Die Jagd aufnehmen

Wenn der Puck auf das Eis fällt, erscheint ein blauer Pfeil über der Mitte von Spieler 1, und ein roter Pfeil über der Mitte von Spieler 2. Bewegen Sie die Richtungstaste, um Ihre Spieler auf dem Eis zu bewegen.

Die Spieler des Gegners laufen in der Nähe herum, rempeln Ihre Spieler an, und versuchen, Pässe abzufangen. Pfeile weisen auf den Spieler, der gerade den Puck führt und auf verfolgende Verteidiger.

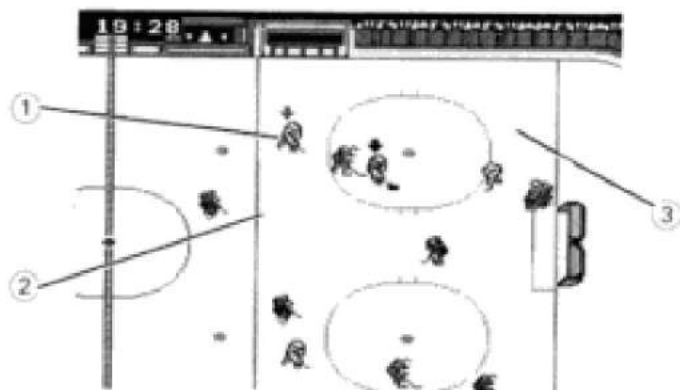
- ① Spieler Nr. 2 in der Verteidigung
- ② Spieler Nr. 1 im Angriff
- ③ Angriffszone

Avbryt jakten efter pucken

En blå pil visas ovanför spelarens nr. 1 centerforward och en röd pil ovanför spelarens nr. 2 centerforward så fort pucken slår mot isen. Vicka styrtangenten D åt lämpligt håll för att styra medlemmarna i ditt lag runt rinkens.

Motståndarlagets lagmedlemmar åker i närheten, och bodycheckar ishockeyspelarna i ditt lag för att försöka hejda puckens passning från en spelare till en annan. Pilarna pekar på den lagmedlem, som har pucken, och på motståndarlagets försvarsspelare.

- ① Spelaren nr. 2 i försvarsställning
- ② Spelaren nr. 1 i anfallsställning
- ③ Anfallszonen



En chasse

Dès que la rondelle touche la glace, une flèche bleue apparaît au-dessus du centre du joueur 1, et une flèche rouge au-dessus de celui du joueur 2. Utilisez la touche D pour faire évoluer vos coéquipiers sur la patinoire.

Les membres de l'équipe adverse patinent à proximité, cognent vos équipiers et essaient d'intercepter des passes. Les flèches indiquent le joueur avec la rondelle et le joueur en défense qui le poursuit.

- ① Joueur 2 en défense
- ② Joueur 1 en attaque
- ③ Zone d'attaque

En persecución del disco

Una vez que el disco golpee el hielo, aparecerá una flecha azul sobre el delantero centro del jugador 1, y otra roja sobre el delantero centro del jugador 2. Mueva el botón D para mover los miembros de su equipo alrededor del campo.

Los miembros del equipo contrario se acercarán y golpearán con el cuerpo a los de su equipo tratando de interceptar pases. Las flechas indicarán el equipo en posesión del disco y el jugador de la defensa.

- ① Jugador 2 a la defensiva
- ② Jugador 1 de la ofensiva
- ③ Zona de ataque

La caccia è aperta!

Una volta che il disco si trova sul ghiaccio, una freccia blu appare sopra il centravanti del giocatore #1 e una freccia rossa appare sopra il centravanti del giocatore #2. Spostare il tasto D per muovere i membri della squadra attorno alla pista.

I membri della squadra avversaria, pattinano vicino ai vostri giocatori marcandoli e tentando di intercettare i passaggi. Le frecce indicano il membro della squadra che controlla il disco e il difensore dell'altra squadra che lo insegue.

- ① Giocatore #2 in difesa
- ② Giocatore #1 in attacco
- ③ Zona di attacco

Offense: Pass, Shoot and Score!

Press Button 2 when you're in control of the puck to pass it to one of your teammates. Watch out for opposing players, who check your play and try to block or intercept your pass.

Press Button 1 to shoot for a goal. If your shot makes it into the net, you score one point. An instant replay shows your goal. Press Button 2 to skip the replay.

Angriff: Paß, Schuß und Tor!

Drücken Sie Taste 2, wenn Sie den Puck führen, um ihn zu einem Ihrer Mitspieler abzugeben. Passen Sie auf Gegenspieler auf, die Sie anfahren und versuchen, Ihre Pässe zu blockieren oder abzufangen.

Drücken Sie Taste 1, um ein Tor zu schießen. Wenn Ihr Schuß das Netz erreicht, erzielen Sie einen Punkt, und eine Rückblende zeigt den Torschuß noch einmal. Drücken Sie Taste 2, um die Rückblende zu überspringen.

Anfallsspel: Passa pucken, slå pucken mot målet och vinn poäng!

Tryck på knappen 2, när en medlem i ditt lag styr pucken, för att passa pucken till en lagkamrat i ditt lag. Håll ett öga på motståndarlagets ishockeyspelare för att se vem försöker tackla, blockera eller hejda dig från att passa pucken.

Tryck på knappen 1 för att slå ett skott mot målet. Du får en poäng om skottet går in i nätet. Målet visas ögonblickligen på nytt. Tryck på knappen 2 för att hoppa över målskottets visning.

En attaque: passez, tirez et marquez un but!

Appuyez sur la touche 2 lorsque vous avez la rondelle pour la passer à vos coéquipiers. Attention aux joueurs de l'équipe adverse qui essaient de bloquer ou d'intercepter votre passe.

Appuyez sur la touche 1 pour tirer vers le but. Si la rondelle entre dans les filets, vous marquez un point. Vous revoyez immédiatement votre tir sur l'écran. Appuyez sur la touche 2 si vous ne voulez pas le regarder.

Ofensiva: ¡pase, golpe, y puntuación!

Presione el botón 2 cuando se encuentre al control del disco para pasar éste a uno de sus compañeros. Observe a sus contrincantes, que impedirán su juego golpeando a sus compañeros o interceptando su pase.

Presione el botón 1 para disparar a portería. Si su disparo entra en la red, ganará un punto. Una repetición instantánea mostrará su gol. Presione el botón 2 para saltar la repetición.

Attacco: passate, lanciate e segnate!

Premete il tasto 2 quando avete il controllo del disco, per passarlo ad un vostro compagno di squadra. Fate attenzione ai giocatori avversari, che controllano il vostro gioco e tentano di bloccare o intercettare il vostro passaggio.

Premete il tasto 1 per lanciare in porta. Se il vostro lancio finisce in rete, segnate un punto. Un'immediato replay, mostra la vostra azione. Premere il tasto 2 per saltare il replay.

Defense: Chase, Check and Block

Press Button 2 to move your arrow to the team member who is closest to the puck. Then use the D-Button to send him in pursuit. Press Button 2 again to continue the chase, shifting the arrow to the teammate who's closest to the puck.

Check the opposing puck carrier to knock the puck loose. Or intercept a pass and go back on offense.

When an opposing puck carrier threatens your goal, move the D-Button to move your goaltender. Your active defensive player continues to pursue the puck as you move the goaltender.

Verteidigung: Jagen, Rempeln und Blockieren

Drücken Sie Taste 2, um den Pfeil zu dem Spieler zu bewegen, der am nächsten am Puck ist. Verwenden Sie dann die Richtungstaste, um ihn als Verfolger einzusetzen. Drücken Sie Taste 2 erneut, um die Verfolgung fortzusetzen, jeweils mit dem Spieler, der am nächsten am Puck ist.

Fahren Sie den Gegner, der gerade den Puck führt an, um den Puck zu befreien. Oder fangen Sie einen Paß ab und gehen Sie wieder zum Angriff über.

Wenn ein Gegner, der den Puck führt, zu nahe an Ihr Tor kommt, bewegen Sie mit der Richtungstaste den Torhüter. Ihr aktiver Verteidigungsspieler verfolgt den Puck weiter, während Sie den Torhüter bewegen.

Försvarsspel: Sätt efter pucken, tackla och blockera

Tryck på knappen 2 för att flytta pilen ovanför den lagmedlem i ditt lag som befinner sig närmast pucken. Vicka sedan styrtangenten D åt lämpligt håll för att sätta honom efter pucken. Tryck en gång till på knappen 2 för att fortsätta jakten efter pucken genom att flytta pilen ovanför den lagmedlem som för ögonblicket befinner sig närmast pucken.

Tackla puckföraren, som styr pucken i motståndarlaget, för att slå pucken fri. Eller blockera den spelare som passar pucken och återgå till anfallsspel.

Vicka på styrtangenten D för att flytta på din målvakt när puckföraren i motståndarlaget hotar att slå ett målskott. Din mest idoga försvarsspelare fortsätter att jaga efter pucken samtidigt som du flyttar på målvakten.

Défense: poursuivez, cognez et bloquez

Appuyez sur la touche 2 pour mettre la flèche sur le coéquipier le plus proche de la rondelle. Utilisez ensuite la touche D pour l'envoyer en poursuite. Appuyez de nouveau sur la touche 2 pour continuer la poursuite, et amener la flèche sur le coéquipier le plus proche de la rondelle.

Arrêtez l'attaquant porteur de la rondelle pour lui faire lâcher la rondelle. Ou bien interceptez une passe et repassez en attaque.

Lorsqu'un attaquant porteur de la rondelle menace votre but, agissez sur la touche D pour déplacer votre gardien de but. Votre joueur actif en défense continue de poursuivre la rondelle pendant que vous déplacez le gardien de but.

Defensiva: ¡Persecución, derrido de contrarios, y bloqueo!

Presione el botón 2 para mover para mover su flecha hasta el miembro del equipo que esté más cerca del disco. Después emplee el botón D para enviarlo en persecución de dicho disco. Vuelva a presionar el botón 2 para continuar la persecución, desplazando la flecha hasta el miembro del equipo que se encuentre más cerca del disco.

Golpee con el cuerpo al contrario que lleve el disco a fin de hacer que lo pierda. O intercepte un pase y vuelva a la ofensiva.

Cuando un oponente que lleve el disco trate de tirar a meta, mueva el botón D para mover a su portero. Su jugador de la defensa continuará persiguiendo el disco a fin de mover a su portero.

Difesa: inseguite, controllate e bloccate

Premete il tasto 2 per spostare la vostra freccia sul membro della squadra più vicino al disco. Quindi usate il tasto D per mandarlo in inseguimento. Premete ancora il tasto 2 per continuare l'inseguimento, spostando la freccia sul compagno di squadra più vicino al disco.

Bloccate l'avversario con il disco per strapparglielo via. Oppure intercettate un passaggio e tornate in attacco.

Quando un avversario si avvicina alla vostra porta con il disco, spostate il tasto D per muovere il vostro portiere. Il vostro difensore attivo continua ad inseguire il disco mentre muovete il portiere.

It's a Brawl . . .

When a fight breaks out, you move in for a view that's up close and personal. Press either Button 1 or 2 to throw a flurry of punches. You're slugging with the glove that matches your uniform. Throw the most punches to push the opponent's glove to his or her side of the punch gauge and win the brawl.

. . . And a Penalty!

The losing brawler goes to the penalty box for two minutes or until the end of the period, whichever comes first. During that time, the loser plays shorthanded. Play resumes with a puck drop and face-off in the closest circle.

Es gibt Schlägereien . . .

Wenn eine Schlägerei ausbricht, wird auf einen Sichtwinkel umgeschaltet, der nah und persönlich ist. Drücken Sie Taste 1 oder 2, um Schläge auszuteilen. Sie schlagen mit dem Handschuh zu, der zu Ihrem Trikot gehört. Schlagen Sie so oft wie möglich zu, um den Handschuh des Gegners zur anderen Seite der Schlaganzeige zu bewegen, um so die Schlägerei zu gewinnen.

. . . und eine Strafbank!

Wer die Schlägerei verliert, muß zwei Minuten oder für die Dauer des Spielabschnitts, je nachdem was zuerst kommt, auf die Strafbank. Während dieser Zeit spielt die betreffende Mannschaft mit weniger Spielern. Das Spiel wird mit einem Abschlag am nächstgelegenen Anspielpunkt fortgesetzt.

Det blev ett slagsmål . . .

Du blandar dig i slagsmålet med hjälp av en närbild. Tryck på endera knappen, 1 eller 2, för att blanda dig i leken med en serie knytnävsslag. Du drämmer till med den ishockeyhandske som passar till din laguniform. Dräm till så att motståndarlagets handske flyttas på motståndarlagets sida om slagmätaren för att vinna slagsmålet.

. . . och utvisning!

Den slagskämpe, som förlorar, får sitta i två minuter i utvisningsbåsen eller till slutet av perioden, vilket som inträffar först. Under den tiden spelar förloraren med ett underbemannat lag. Spelet fortsätter med puckens fall mot isen och i tekning vid närmaste cirkel.

C'est une rixe . . .

Si une bagarre se déclare, l'affrontement devient plus personnel. Appuyez sur la touche 1 ou 2 pour envoyer une cascade de coups de poing. Vous frappez avec le gant aux couleurs de votre maillot. Donnez le maximum de coups de poing pour pousser le gant de votre adversaire vers son côté de la jauge de coups de poing et gagner le combat.

. . . Et une pénalité!

Le perdant de la bagarre va dans le box de pénalité pendant deux minutes ou jusqu'à la fin de la manche, si elle arrive avant deux minutes. Pendant ce temps, l'équipe perdante joue avec un joueur de moins. La partie reprend en lançant la rondelle sur le cercle de mise au jeu le plus proche.

Regateo

Cuando se entable un regate, acérquese para ver un regate más cercano y personal. Presione el botón 1 o 2 a fin de lanzar una serie de codazos. Usted golpeará con el guante que coincida con su uniforme. Dé cuantos puñetazos pueda a fin de empujar el guante de su contrario al lado de su indicador de puñetazos y ganar el regateo.

. . . y ¡penalty!

El que pierda en el regateo, irá al banquillo durante dos minutos o hasta que finalice el período, lo que primero venza. Durante este tiempo, el equipo perdedor jugará con menos jugadores. EL juego se reanudará con la caída del disco y el saque en el círculo más cercano.

Una rissa . . .

Quando scoppia una rissa, la ripresa si avvicina. Premete il tasto 1 o 2 per tirare una raffica di pugni. Colpите con il guantone dello stesso colore dell'uniforme. Tirate il maggior numero di pugni per spingere il guantone dell'avversario dalla sua parte del punch gauge e vincete la rissa.

...e una penalità!

L'attaccabrighe perdente va nel recinto delle penalità per due minuti o fino alla fine del periodo, qualunque sia il primo a venire. In quel periodo la squadra del perdente gioca in minoranza. Il gioco riprende lasciando cadere il disco e ingaggiando nel cerchio più vicino.

Note:

This game works so that, when the player having the puck shoots it beyond the other team's goal line without passing the Goal Crease from behind the center line, and another player than the goaltender of the other team touches the puck, the player who shot will be penalized for icing. However, if the puck hits the backboard and bumps back and passes the goal line again without any player of the other team touching it, there will be no icing even if the player of the other team touches the puck first. Also, if the puck is shot right into the goal, you will receive points.

- ① Icing
- ② Not Icing
- ③ Goal Crease

Hinweis:

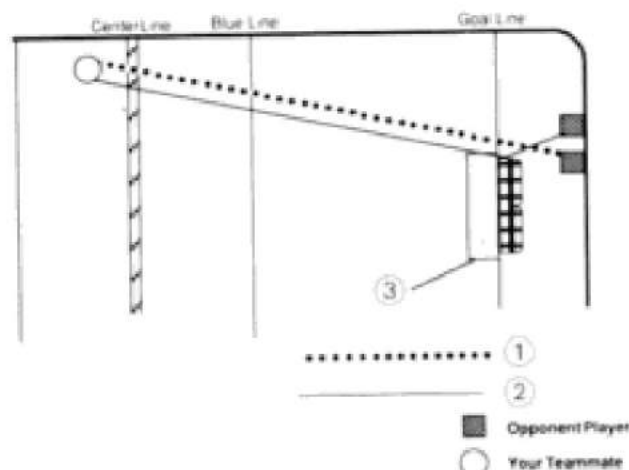
Wenn ein Spieler einer Mannschaft den Puck von hinter der Mittellinie über die gegnerische Torlinie schießt ohne über die Torseitenlinie zu fahren und der Puck von einem anderen Spieler als dem Torhüter der gegnerischen Mannschaft berührt wird, wird der Spieler, der den Schuß abgab, für einen unerlaubten Weitschuß bestraft. Durchläuft jedoch der Puck den Torraum, so gilt dies nicht als unerlaubter Weitschuß, auch wenn er vorher von einem Gegenspieler berührt wurde. Geht er ins Tor, so ist dies gültig.

- ① Unerlaubter Weitschuß
- ② Erlaubter Schuß
- ③ Torseitenlinie

OBS!

Enligt reglerna i detta spel spelas spelet så att spelaren, som slog pucken, straffas för icing när den spelare, som styr pucken, slår pucken över motståndarlagets mållinje utan att pucken passerar målområdet från ett läge bakom mittlinjen och när en annan spelare än målvakten i motståndarlaget vidrör pucken. Men, om pucken slår mot skyddsplanket, studsar tillbaka och passerar mållinjen utan att någon spelare i motståndarlaget vidrör pucken, då straffas inte ishockeyspelaren som slog pucken för icing, inte ens när en spelare i motståndarlaget först vidrör pucken. Dessutom får du poängar när pucken slås rakt in i målburen.

- ① Icing
- ② Ej icing
- ③ Målområdet



Remarque:

Dans ce jeu, si le joueur avec la rondelle tire au-delà de la ligne de but de l'autre équipe de derrière la ligne centrale sans traverser la zone de but, et si un joueur autre que le gardien de but de l'autre équipe touche la rondelle, le joueur qui tire est pénalisé. Cependant, si la rondelle rebondit contre le fond et repasse la ligne de but sans être touchée par un joueur de l'autre équipe, il n'y a pas de pénalité même si un joueur de l'autre équipe touche la rondelle en premier. Si la rondelle atterrit en plein dans le but, vous marquez des points.

- ① Pénalité
- ② Pas de pénalité
- ③ Zone de but

Nota:

Este juego funciona de forma tal que, cuando un jugador que posea el disco lance éste más allá de la línea de meta del equipo contrario sin pasar la línea de puerta desde detrás de la línea central, y otro jugador que no sea el portero del otro equipo toque el disco, el jugador que golpeó el disco será castigado por falta. Sin embargo, si el disco gopea el panel posterior, rebota, y pasa la línea de meta de nuevo sin que ningún jugador del otro equipo lo toque, no habrá tal penalización, incluso aunque un jugador del otro jugador del otro equipo toque en primer lugar el disco. Además, si el disco se mete directamente en la portería, usted recibirá puntos.

- ① Falta
- ② No es falta
- ③ Línea de puerta

Nota:

Quando il giocatore che ha il disco lo lancia oltre la linea di porta dell'altra squadra senza oltre passare la linea di porta da dietro la linea di centro e un altro giocatore al di fuori del portiere dell'altra squadra tocca il disco, il giocatore che ha lanciato sarà penalizzato per icing. Tuttavia, se il disco urta il fondo campo, rimbalza e passa di nuovo la linea di porta senza che alcun giocatore dell'altra squadra l'abbia toccato, non ci sarà alcun icing anche se un giocatore dell'altra squadra tocca il disco per primo. Inoltre, se il disco viene lanciato direttamente in porta, otterrete dei punti.

- ① Icing
- ② Non icing
- ③ Linea di porta

Faster When You're Having Fun

Just like the real game, your ice hockey game is sixty minutes long, divided into three twenty-minute periods. Teams switch sides after each period.

The clock at the upper left corner of the rink counts down seconds and minutes remaining in a period. But since this is a super-fast action sport, game time goes by more quickly than real time. Watch out!

Schnelligkeit macht Spaß

Genau wie im echten Spiel ist auch Ihr Eishockeyspiel 60 Minuten lang, unterteilt in drei 20-Minuten-Abschnitte. Nach jedem Spielabschnitt wechseln die Mannschaften die Seiten.

Die Uhr oben links neben dem Spielfeld zählt die Zeit in Sekunden und Minuten herab. Aber da es sich hier um ein schnelles Action-Spiel handelt, läuft diese Uhr schneller als die wirkliche Zeit. Passen Sie auf!

Tiden går snabbare när du har roligt!

Precis som i en verklig ishockeymatch varar spelet i sextio minuter, som delas i tre tjugominuters perioder. Lagen byter sida efter varje period.

Tiden, som visas upp i ishockeyrinkens vänstra hörn, räknar ned sekunderna och minuterna som återstår i den period som spelas för tillfället. Men eftersom detta spel är ett blixtnabbt spel går tiden fortare än i verkligheten. Akta dig!

Un match plus rapide que le vrai

Comme pour un vrai match de hockey, chaque partie dure soixante minutes, divisées en trois manches de vingt minutes. Les équipes changent de côté après chaque manche.

Le chronomètre situé dans le coin supérieur gauche de la patinoire compte les secondes et les minutes restantes pour chaque manche. Mais comme c'est un sport super-rapide, le temps file plus vite qu'en réalité. Faites attention!

El juego parecerá más corto cuanto más disfrute con él

Al igual que en un juego real, este juego de hockey sobre hielo dura sesenta minutos, dividido en tres periodos de veinte minutos. Los equipos cambian de campo cada periodo.

El reloj de la esquina superior del campo irá contando hacia atrás los segundos y minutos del periodo. Pero como éste es un juego de acción superrápida, ¡el tiempo correrá más que el real. Esté alerta!

Più veloce mentre vi divertite

Proprio come nel gioco vero, il vostro gioco dell'hockey dura sessanta minuti, divisi in tre tempi da venti minuti. Le squadre alternano lati del campo ad ogni tempo.

L'orologio sull'angolo sinistro superiore della pista coneggia all'indietro i secondi e i minuti rimanenti in un tempo. Ma, poiché questo è un gioco di azione super veloce, il tempo di gioco va più velocemente del tempo reale. Fate attenzione!

Pep Talk!

Exhausted? It's not over yet! After the second period you return to the locker room for a few choice words from the coach. Depending on how you're doing, the ice may be the kindest thing in sight after the coach gets through with you.

Scoreboard

The scoreboard appears after each goal is scored, and at the end of each period. The team that scores the most goals by the end of the third period wins the game.

In case of a tie, both teams participate in an overtime shot contest. If the overtime shot contest ends in a tie, each team takes turns making shots until one team misses a shot. The team scoring the most shots wins.

Aufmunternde Worte!

Müde? Jetzt noch nicht. Nach dem zweiten Spielabschnitt kehren Sie in den Umkleideraum zurück, um ein paar aufmunternde Worte vom Coach zu hören. Je nachdem, wie Sie gespielt haben, kann es sein, daß Ihnen das Eis wie eine Erlösung vorkommt, wenn er Sie wieder ins Spiel schickt.

Die Punktwertung

Die Punktwertung erscheint nach jedem Tor und am Ende jedes Spielabschnitts. Die Mannschaft, die am Ende des dritten Abschnitts die meisten Tore geschossen hat, gewinnt das Spiel.

Bei einem Gleichstand findet ein Toreschießen statt. Wenn auch das Toreschießen mit einem Gleichstand endet, machen beide Mannschaften abwechselnd einen Schuß, solange bis einer einen verpaßt. Die Mannschaft, die jetzt einen Punkt mehr hat, gewinnt.

Uppmuntran!

Utpumpad? Spelet är inte ännu över! När den andra perioden slutar går ditt lag till omklädningsrummet för att lyssna på tränarens valda ord. Det kan ju hända, om du har gjort bort dig i matchen, att isen ser ut vara det allra varmaste i närheten när tränaren är färdig med dig.

Måltavlan med lagställningarna

Måltavlan visas efter varje mål och efter varje period. Laget som fått de flesta målen vid slutet av den tredje perioden vinner matchen.

Om matchen skulle sluta oavgjort deltar de båda lagen i en tävling om målskott på övertid. När också denna tävling slutar oavgjort slår de båda lagen växelvist målskott tills det ena laget missar ett skott. Laget som får de flesta målskotten vinner.

Conciliabule

Vous êtes fatigué? Mais ce n'est pas encore fini! Lorsque la seconde manche est terminée, vous retournez dans votre vestiaire pour discuter avec l'entraîneur. Suivant la manière dont vous vous êtes comporté, vous serez peut-être content de retrouver la glace lorsque l'entraîneur en aura fini avec vous.

Panneau d'affichage

Le panneau d'affichage apparaît après chaque but marqué et à la fin de chaque manche. L'équipe qui marque le plus de buts à la fin de la troisième manche gagne le match.

En cas de match nul, les deux équipes s'affrontent dans le concours de tir de prolongation. Si ce concours se termine également par un match nul, chaque équipe tire l'une après l'autre jusqu'à ce qu'il y en ait une qui rate le but. L'équipe qui marque le plus de points gagne.

¡Ánimo!

¿Se encuentra agotado? ¡No se dé todavía por vencido! Después del segundo período, usted volverá a la casilla para escuchar algunos consejos de su entrenador. Dependiendo de cómo haya estado jugando, la pista de hielo puede resultar la cosa más amable después de lo que le haya dicho su entrenador.

Marcador

El marcador aparecerá después de cada gol, y al final de cada período. El equipo que logre más goles al final del tercer período ganará el partido.

En caso de empate, ambos equipos realizarán tiros de desempate. Si esto finaliza en empate, seguirán realizándose tiros de desempate. El equipo que más goles meta será el vencedor.

Incitamenti!

Esausti? Non è ancora finita! Dopo il secondo tempo tornate negli spogliatoi per qualche suggerimento dal vostro allenatore. A seconda di come vi state comportando in campo, il ghiaccio potrebbe essere la cosa più cara che vi resta dopo che l'allenatore ha finito con voi!

Segnapunti

Il tabellone segnapunti appare dopo ogni goal segnato e alla fine di ogni tempo. La squadra che segna il maggior numero di goal fino alla fine del terzo tempo, vince la partita.

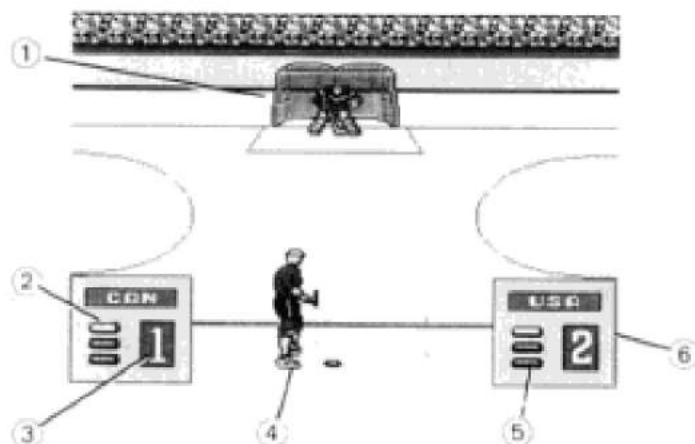
Nel caso di un pareggio, entrambe le squadre eseguiranno dei tiri supplementari. Se terminati i tiri supplementari si verifica un altro pareggio, ogni squadra si alterna nell'esecuzione di tiri finché una manca un tiro. La squadra che effettua il maggior numero di tiri vince.

Overtime Shot Contest

In an overtime shot contest, a close-up view of the goal area appears. Each contestant's scoreboard appears. Buttons on the shot counters dim after players take their shots.

Each team's Center takes three shots. Take your penalty shot when your team name flashes.

- ① Goaltender
- ② Shot counter
- ③ Player #1's score
- ④ Shooter
- ⑤ Shot counter
- ⑥ Player #2's score



Toreschießen

Bei einem Toreschießen erscheint eine Nahabbildung des Torbereichs, mit einer Einblendung der Wertung der Mannschaften.

Die hellen Felder in den Punkteanzeigen verblassen, wenn die Spieler schießen. Jeder Mittenspieler macht drei Schüsse.

Machen Sie Ihren Strafschuß, wenn Ihr Mannschaftsname blinkt.

- ① Torhüter
- ② Schußzählung
- ③ Punktwertung für Spieler 1
- ④ Schießender Spieler
- ⑤ Schußzählung
- ⑥ Punktwertung für Spieler 2

Tävling om målskott på övertid

Under denna tävling visas en närbild på målburen på bildskärmen.

Måltavlorna för varje tävlare visas också. De små rektanglarna på skotträknaren avbländas allteftersom målskotten slås.

Centerforwardspelarna i de båda lagen slår tre målskott. Slå ditt målskott när namnet på ditt lag blinkar.

- ① Målvakt
- ② Skotträknare
- ③ Spelarens nr. 1 poängställning
- ④ Spelaren, som slår målskottet
- ⑤ Skotträknare
- ⑥ Spelarens nr. 2 poängställning

Concours de tir de prolongation

Lors du concours de tir de prolongation, vous voyez un gros plan de la zone de but. Le panneau d'affichage de chaque équipe apparaît. Les touches des compteurs de tirs s'assombrissent après que les joueurs ont tiré.

Le centre de chaque équipe tire trois fois. Prenez votre tir de pénalité lorsque le nom de votre équipe clignote.

- ① Gardien de but
- ② Compteur de tir
- ③ Score du joueur 1
- ④ Marqueur de but
- ⑤ Compteur de tir
- ⑥ Score du joueur 2

Tiros de desempate

En los tiros de desempate, aparecerá una vista de primer plano del área de la portería. También aparecerá el marcador de cada equipo. La parte inferior de los contadores de tiros se oscurecerá después de que cada jugador haya realizado sus tiros.

El delantero centro de cada equipo realizará tres tiros. Realice el tiro cuando parpadee el nombre de su equipo.

- ① Portero
- ② Contador de tiros
- ③ Puntuación del jugador 1
- ④ Tirador
- ⑤ Contador de tiros
- ⑥ Contador del jugador 2

Tiri supplementari

Nel contesto dei tiri supplementari, l'area di porta appare avvicinata. Appare inoltre il tabellone segnapunti di ogni giocatore. I riquadri sul contapunti si attenuano dopo che i giocatori hanno eseguito i tiri.

Il centravanti di ogni squadra esegue tre tiri. Eseguite il tiro di punizione quando il nome della vostra squadra lampeggia.

- ① Portiere
- ② Contapunti
- ③ Punteggio del giocatore # 1
- ④ Lanciatore
- ⑤ Contapunti
- ⑥ Punteggio del giocatore # 2

When you're the shooter: Move the D-Button to aim your shot. Still pressing the D-Button, press Button 2 to shoot. Don't let your opponent see how you're setting up your shot.

When you're the goaltender: Press the D-Button in the direction you think the puck is aimed to block and save, immediately after your opponent shoots.

Wenn Sie an der Reihe sind: Bewegen Sie die die Richtungstaste, um zu zielen. Halten Sie die Richtungstaste gedrückt und drücken Sie Taste 2 zum Schießen. Lassen Sie nicht den Gegner sehen, wie sie Ihren Schuß platzieren.

Wenn Sie der Torhüter sind: Drücken Sie die Richtungstaste in die Richtung, aus der Sie den Puck erwarten, sofort nachdem der Gegner schießt.

När du slår målskottet: Vicka styrtangenten D åt lämpligt håll för att rikta skottet. Fortsätt att hålla styrtangenten D nedtryckt åt det hållet och tryck in knappen 2 för att slå målskottet. Låt inte din motståndare se hur du riktar ditt målskott.

När du är målvakt: Vicka styrtangenten D ögonblickligen, efter att din motståndare har slagit sitt målskott, åt det håll du tror att motståndaren slår pucken för att blockera och försöka med målvaktsräddning.

Lorsque vous êtes marqueur de but: Utilisez la touche D pour viser. Tout en continuant d'appuyer sur la touche D, appuyez sur la touche 2 pour tirer. Ne laissez pas votre opposant voir comment vous tirez.

Lorsque vous êtes gardien de but: Appuyez sur la touche D dans la direction où la rondelle est dirigée pour la bloquer et l'arrêter, immédiatement après le tir de votre adversaire.

Cuando usted sea tirador: Mueva el botón D para apuntar. Manteniendo presionado todavía el botón D, presione el botón 2 para disparar. No deje que su contrincante vea cómo está preparando su tiro.

Cuando usted sea el portero: Presione el botón D en el sentido en el que piense que va a venir el disco a fin de pararlo inmediatamente después de que su contrario dispare.

Quando voi siete il lanciatore: muovete il tasto D per mirare al vostro colpo. Premendo il tasto D, premere il tasto 2 per lanciare. Non fate vedere al vostro avversario dove state dirigendo il tiro.

Quando voi siete il portiere: premete il tasto D nella direzione in cui pensate il disco sia diretto per bloccarlo e parare, subito dopo che l'avversario ha lanciato.

Tips & Strategies:

- When you're the saving goalie, anticipate your opponent's aim and get into position fast to stone the shot. Then pass to a teammate.
- When you can't run with it, feed the puck to a teammate.
- If you get trapped in a corner during an offensive play, bounce a shot off the boards or pass to a teammate.
- When you're playing shorthanded, try to kill the penalty by retaining possession until time runs out for that period. Skate behind the goal to shake the goons.
- Above all, practice! That's the way to rack up those slap shots!

Tips und Strategien:

- Wenn Sie der Torhüter sind, versuchen Sie das Ziel des Gegners vorauszusehen und gehen Sie in Position, um den Schuß abzublocken. Dann geben Sie schnell an einen Mannschaftskameraden ab.
- Wenn Sie nicht damit weiterlaufen können, geben Sie den Puck schnell an einen Mannschaftskameraden ab.
- Wenn Sie bei einem Angriff in einer Ecke eingekesselt werden, lassen Sie einen Schuß von der Bande abprallen, um ihn abzugeben.
- Wenn Sie mit einem Spieler-Handicap spielen versuchen Sie, den Puck solange im Besitz zu behalten, bis die Strafzeit abgelaufen ist. Fahren Sie hinter das Tor, um besonders aggressive Gegner loszuwerden.
- Und vor allem: Üben Sie! Das ist die sicherste Methode, um tolle Punktwertungen zu erzielen.

Råd och strategi:

- När du försöker med målvaktsräddning måste du försöka ana motståndarens skottriktning och fort ställa dig i lämpligt läge för att bryta skottlinjen. Passa sedan pucken till en lagkamrat.
- När du inte kan komma undan med pucken måste du passa pucken till en lagkamrat.
- Studsa pucken mot skyddsplanket eller passa pucken till en lagkamrat om du blir fångad i ett hörn under anfallsspel.
- Försök att vänta ut utvisningstiden, när du spelar mot nummeröverläge, genom att hålla pucken tills perioden slutar. Åk bakom målburen för att skaka av dig gåpåarna.
- Framför allt: Träna och träna! Det är det bästa sättet att kunna slå slagskott!

Conseils et stratégies:

- Lorsque vous êtes à la place du gardien de but, anticipez le tir de votre adversaire et prenez rapidement position pour bloquer le tir. Passez ensuite la rondelle à un coéquipier.
- Si vous ne pouvez pas courir avec la rondelle, passez-la à un coéquipier.
- Si vous vous retrouvez coincé dans un coin pendant une attaque, faites rebondir la rondelle contre la palissade pour la passer à un coéquipier.
- Si vous jouez avec un coéquipier en moins, essayez de faire passer la pénalité en gardant possession de la rondelle jusqu'à ce que le temps pour cette période soit écoulé. Patinez derrière le gardien de but pour faire passer le temps.
- Surtout, entraînez-vous! C'est comme ça que vous pourrez envoyer des "slap shots"!

Consejos y estrategias

- Cuando usted sea el portero de la defensa, anticipe rápidamente al tiro de su contrario a fin de bloquear el disco. Después pase el disco a un compañero suyo.
- Cuando no pueda correr, pase el disco a un compañero.
- Cuando se encuentre atrapado en una esquina durante la ofensiva, haga rebotar el disco en los tableros o páselo a un compañero.
- Cuando su equipo esté jugando con menos jugadores que el contrario, pruebe a hacer pasar el tiempo de penalización manteniendo el disco en su posesión. Patine por detrás de la portería para esquivar a los contrarios más violentos.
- Y, lo que es más importante, ¡practique! ¡Esta es la única forma de conseguir buenos golpes!

Consigli e strategie:

- Quando voi siete il portiere, anticipate la mossa dell'avversario e mettetevi in posizione velocemente in modo da bloccare il tiro. Quindi passate ad un compagno di squadra.
- Quando non potete correre con il disco, passatelo ad un compagno di squadra.
- Se siete intrappolati in un angolo durante un'azione d'attacco, lanciate il disco in modo che rimbalzi sui bordi della pista o passatelo a un compagno di squadra.
- Quando siete in minoranza, cercate di eliminare l'effetto della penalità trattenendo il disco fino alla fine del tempo. Pattinate dietro la porta per liberarvi degli inseguitori.
- Ma soprattutto, pratica! È l'unico modo di segnare quegli "slap shot"!

Game Terms

Attack Zone: The area that contains the goal a team is shooting at, from behind the goal to the nearest blue line.

Between the Pipes: In the goal, a goal scored.

Boards: The wooden or fiberglass wall or fence surrounding the surface of the ice.

Bodycheck: To bump or physically contact an opponent above the knees who is in possession of, contesting for, or approaching the puck.

Center: The player between two wings on the forward line, usually the one who takes the face-off draw.

Check: To legally bump an opponent away from the puck or play.

End: Either of the two zones in which the nets are located.

Face-off: The beginning or resumption of play, with a puck drop between two Centers.

Spielausdrücke

Angriffszone: Der Teil des Spielfelds, in dem sich das gegnerische Tor befindet, von Spielfeldrand hinter dem Tor bis zur nächsten blauen Linie.

Bande: Die Holz- oder Glasfaserplatten, die die Spielfläche abgrenzen.

Mittenspieler: Der Spieler zwischen den beiden Seitenspielern in der vorderen Reihe; normalerweise derjenige der den Abschlag annimmt.

Tordrittel: Eine der beiden Zonen, in denen sich die Tore befinden.

Abschlag: Beginn oder Fortsetzung des Spiels. Dabei wird der Puck zwischen den beiden Mittenspielern fallengelassen.

Spielerhandicap: Eine Situation, bei der eine Mannschaft mehr Spieler auf dem Eis hat als die andere, weil mehrere Spieler der anderen Mannschaft Strafzeit auf der Bank verbüßen.

Slap Shot: Ein Schuß mit voller Kraft.

Mauern: Die Schüsse der Gegnermannschaft abblocken.

Ishockeytermerna

Anfallszon: Zonen, där den målburen finns, mot vilken laget slår sina målskott. Anfallszonen omfattar området från målburens baksida till närmaste blå linje.

Mellan stolparna: In i målburen, vilket betyder ett mål.

Skyddsplank: Av trä eller plexiglas. Skyddsplanket, som omringar isen.

Bodycheckning: Att törna emot eller att fysiskt komma i kontakt med den motståndares kropp ovanför knäna, som har pucken, tävlar om pucken eller närmar sig pucken.

Centerforward: Ishockeyspelaren mellan forwardlinjens två vingar. Vanligen den spelare, som tar tekningen.

Tackling: Att legalt knuffa motståndaren bort ifrån pucken eller ur spelet.

Slutet på planhalvan: Endera delen på planhalvorna, där näten finns.

Tekning: Vid början eller vid spelets fortsättning, när pucken faller mellan de två centerforwardspelarna.

Termes du jeu

Attack Zone: La zone qui contient le but visé par une équipe, de derrière le but jusqu'à la ligne bleue la plus proche.

Between the Pipes: Dans le but, un point est marqué.

Boards: Le mur ou la palissade en bois ou en fibre de verre qui entoure la patinoire.

Bodycheck: Cogner ou toucher un adversaire au-dessus des genoux lorsqu'il est en possession de la rondelle, essaie de la prendre ou l'approche.

Center: Le joueur entre les deux ailes de la ligne avant, généralement celui qui fait la mise au jeu.

Check: Repousser légalement un adversaire pour l'éloigner de la rondelle.

End: Une des deux zones comprenant les filets.

Face-off (mise au jeu): Le début ou la reprise du jeu, qui s'effectue en lâchant la rondelle entre les deux centres.

Termini di gioco

Zona d'attacco: è l'area dove è collocata la porta e verso cui una squadra dovrebbe tirare. Quest'area va da dietro la porta fino alla linea blu più vicina.

Tra i pali: nella porta, un goal segnato.

Limiti di campo: la parete o recinto in legno o fibra di vetro che circonda la superficie di ghiaccio.

Marcatura: spingere o urtare fisicamente sopra le ginocchia un avversario che possiede il disco oppure sta lottando per il suo possesso o gli si sta avvicinando.

Centravanti: il giocatore la cui area d'azione è quella tra le due ali sulla linea di attacco, di solito quello che disputa l'ingaggio.

Bloccaggio: allontanare correttamente un avversario dal disco o dal gioco.

Fine campo: le due zone in cui sono situate le reti.

Ingaggio: l'inizio o la ripresa del gioco: il disco viene fatto cadere tra i due centravanti.

Fan: To miss the puck in an attempted pass or shot.

Feed: To pass the puck to a teammate.

Goon: A particularly rough or violent player.

Goon It Up: To play in an extremely aggressive manner or fight.

Gunner: A player with excellent shooting skills.

Iceman: A hockey player.

Icing: To shoot for a goal from behind the center line.

Open Ice: An unguarded area of ice.

Power Play: A situation in which a team has more players on the ice than the opposing team, due to a penalty served by the opposing team.

Miss: Att missa pucken vid ett försök till puckens passning eller ett skott.

Passa pucken: Att passa pucken till en lagkamrat.

Gåpåare: En speciellt tuff eller våldsam ishockeyspelare

Aggressivt spel: Att spela ett speciellt aggressivt spel och/eller att delta i slagsmål.

Målgörare: En ishockeyspelare, som är skicklig i att slå målskott.

Ishockeyspelare: Ishockeyspelare som spelar med i laget.

Icing: Att slå ett målskott från ett läge bakom mittlinjen.

Fri is: Ett obebakat område på isen.

Nummeröverläge: Situationen, då ett lag har fler lagmedlemmar på isen än motståndarlaget, beroende på utvisning av motståndarlagets lagmedlem (-medlemmar).

Fan: Rater la rondelle dans un essai de passe ou de tir.

Feed (passe): Passer la rondelle à un coéquipier.

Goon: Un joueur particulièrement agressif ou violent.

Goon it Up: Jouer d'une manière extrêmement agressive ou se battre.

Gunner: Un joueur qui tire très bien.

Iceman: Un joueur de hockey.

Icing: Tirer vers les buts de derrière la ligne centrale.

Open Ice: Une zone de la patinoire vide.

Power Play: Une situation dans laquelle une équipe a plus de joueurs que l'équipe adverse, car l'autre équipe a une pénalité.

Fan: perdere il disco nel tentativo di passarlo o tirarlo.

Feed: passare il disco ad un compagno di squadra.

Goon: un giocatore particolarmente rude e violento.

Goon it Up: giocare in modo estremamente aggressivo o lottare.

Gunner: un giocatore dotato di eccellenti doti di tiro.

Iceman: un giocatore di hockey sul ghiaccio.

Icing: lanciare per un goal da dietro la linea di centro.

Open Ice: un'area del campo non difesa.

Power Play: una situazione in cui una squadra ha più giocatori in campo dell'altra squadra, a causa di penalità subite dalla squadra avversaria.

Puck Carrier: The player controlling the puck.

Save: To prevent a goal by catching or blocking the puck before it crosses the goal line.

Slap shot: A powerful shot in which a player winds up with a full backswing then follows through, driving the puck at speeds of up to 110 miles per hour.

Stone: To stop the opposing team's shots.

Take a Run at: To purposefully and violently skate into or check an opponent.

Tight Checking: A style of play emphasizing constant defensive pressure.

Tip In: A goal scored by a player skating close to the opposing team's goal, by tapping in a teammate's pass or shot.

Use One's Edges: To take full advantage of your skates' technical capabilities when changing directions, stopping short and starting fast.

Puckförare: Ishockeyspelaren, som styr pucken.

Målvaktsräddning: Att hejda ett mål genom att tackla eller blockera pucken innan den går över mållinjen.

Slagskott: Ett kraftigt slag, som en ishockeyspelare slår med backswing, följer upp och som driver pucken med upp till 180 km/t. över isen.

Brytning: Att bryta motståndarlagets skott.

Att markera ut: Att målmedvetet och våldsamt åka emot eller tackla en motståndare.

Tätt försvarsspel: En viss stil av spel som oavbrutet förstärker försvarsspelets tryck mot motståndarna.

Målstyrning: Ett mål, som en ishockeyspelare gör genom att åka intill motståndarlagets målbur och utnyttja lagkamratens passning av pucken eller ett skott.

Utnyttja din skridskoskicklighet: Utnyttja din tekniska skridskoskicklighet tillfullo när du ändrar riktning, stannar plötsligt och sätter igång med hög fart.

Puck Carrier: Le joueur qui détient la rondelle.

Save: Empêcher un but d'entrer en attrapant ou en bloquant la rondelle avant qu'elle ne traverse la ligne de but.

Slap shot: Un tir puissant dans lequel le joueur fait un swing en arrière et tire avec force, envoyant la rondelle à des vitesses allant jusqu'à 150 km à l'heure.

Stone: Arrêter les tirs de l'équipe adverse.

Take a Run At: Rentrer violemment exprès dans un adversaire ou le repousser.

Tight Checking: Un style de jeu mettant l'accent sur une pression de défense constante.

Tip In: Un but marqué par un joueur patinant près du but de l'équipe adverse, en tapant une passe d'un coéquipier ou en tirant.

Use One's Edges: Utiliser toutes vos techniques de patinage au moment des changements de direction, des arrêts et des départs fulgurants.

Puck Carrier: il giocatore che sta controllando il disco.

Save: prevenire un goal afferrando o bloccando il disco prima che attraversi la linea di porta.

Slap shot: un potente tiro per cui il giocatore colpisce con tutta la sua forza e fa scorrere il disco a una velocità oltre 110 miglia orarie.

Stone: fermare i lanci della squadra avversaria.

Take a Run At: pattinare violentemente e di proposito contro un avversario o allontanarlo dal disco.

Tight Checking: un tipo di gioco che enfatizza la costante pressione difensiva.

Tip In: un goal segnato da un giocatore che pattina vicino alla porta della squadra avversaria, colpendo il disco appena ricevuto da un compagno di squadra attraverso un tiro o passaggio.

Use One's Edges: trarre pieno vantaggio dalle proprie capacità tecniche di pattinaggio quando si cambia direzione, fermandosi per un attimo e riprendendo velocemente.

HANDLING THE SEGA CARD AND THE MEGA CARTRIDGE

The SEGA CARD and the MEGA CARTRIDGE are intended exclusively for the SEGA MASTER SYSTEM.

For Proper Usage

- ① Do not get wet!
 - ② Do not bend!
 - ③ Do not subject to any violent impact!
 - ④ Do not expose to direct sunlight!
 - ⑤ Do not damage or disfigure!
 - ⑥ Do not place near any high temperature source!
 - ⑦ Do not expose to thinner, benzine, etc.!
- * Be especially careful not to stick anything on the SEGA CARD!
 - When wet, completely dry before using.
 - When it becomes dirty, carefully wipe it with a soft cloth dipped in soapy water.
 - After use, put it in its case.



BEHANDLUNG DER SEGA-CARD UND DER MEGA-CARTRIDGE

Die SEGA-CARD und die MEGA-CARTRIDGE sind ausschließlich für das SEGA MASTER SYSTEM bestimmt.

Vorsichtsmaßnahmen

- ① Vor Nässe schützen!
 - ② Nicht knicken!
 - ③ Vor Gewalteinwirkungen schützen!
 - ④ Nicht direkt der Sonne aussetzen!
 - ⑤ Nicht beschädigen oder verunstalten!
 - ⑥ Vor Hitze schützen!
 - ⑦ Nicht mit Verdünnung, Benzin usw. in Berührung bringen!
- * Achten Sie besonders darauf, daß Sie nichts auf die SEGA-CARD kleben!
 - Bei Nässe vor dem Gebrauch vollständig trocknen.
 - Bei Verschmutzung vorsichtig mit einem weichen, in Seifenwasser getauchten Tuch abreiben.
 - Nach Gebrauch in die Hülle legen.



HUR DU SKÖTER SEGA CARD OCH CARTRIDGES

SEGA Card och Cartridges är endast avsedda till att användas tillsammans med Sega Master System.

Försiktighetsåtgärder

- ① Aktas för fukt och vatten!
 - ② Får ej vikas!
 - ③ Får ej utsättas för stötar!
 - ④ Utsätt dem ej för starkt solljus!
 - ⑤ Öppna dem ej eller skada dem!
 - ⑥ Förvaras ej nära värmekälla!
 - ⑦ Använd inga lösningsmedel vid rengöring!
- * Var speciellt försiktig med att inte göra åverkan på SEGA Card!
 - Om fukt eller liknande hamnar på kassetten, så torka bort det innan användning.
 - Om spelet blir smutsigt—torka försiktigt bort smutsen med en mjuk trasa fuktad med lite tvålatten.
 - Efter användandet så lägg tillbaka spelet i fodralet.

MANIPULATION DE LA CARTE SEGA ET DE LA CARTOUCHE MEGA

La CARTE SEGA et la CARTOUCHE MEGA sont conçues exclusivement pour le SEGA MASTER SYSTEM.

Pour une utilisation appropriée

- ① Ne pas mouiller.
 - ② Ne pas plier.
 - ③ Ne pas soumettre à des chocs violents.
 - ④ Ne pas exposer au soleil.
 - ⑤ Ne pas abîmer.
 - ⑥ Ne pas laisser à proximité d'une source de chaleur.
 - ⑦ Ne pas mettre en contact avec du diluant, de l'essence, etc.
- * Ne rien coller sur la carte SEGA.
 - Si votre cartouche est mouillée, séchez-la bien avant de la réutiliser.
 - Si elle est sale, frottez-la avec précaution à l'aide d'un chiffon humide et d'un peu de savon.
 - Si vous ne vous en servez plus, rangez-la dans sa boîte.



MANEJO DE LA TARJETA SEGA Y EL CARTUCHO MEGA

La tarjeta SEGA y el cartucho MEGA están diseñados únicamente para el SEGA MASTER SYSTEM.

Para un mejor uso

- ① ¡No mojarlo!
 - ② ¡No doblarlo!
 - ③ ¡No darle golpes violentos!
 - ④ ¡No exponerlo a la luz directa del sol!
 - ⑤ ¡No dañarlo ni rayarlo!
 - ⑥ ¡No exponerlo a altas temperaturas!
 - ⑦ ¡No exponerlo a diluyente, bencina, etc.!
- * ¡Tener especial cuidado en no pegar nada en la tarjeta SEGA!
 - Cuando esté húmedo, séquelo por completo antes de usarlo.
 - Cuando esté sucio, límpielo con cuidado con un paño suave humedecido en agua con jabón.
 - Después de usarlo, colóquelo en su funda.



PRECAUZIONI RIGUARDO ALLA SEGA CARD E MEGA CARTRIDGE

La SEGA CARD e la MEGA CARTRIDGE sono destinate esclusivamente al "MASTER SYSTEM" SEGA.

Per un uso appropriato

- ① Non bagnarla!
 - ② Non piegarla!
 - ③ Evitare i colpi violenti!
 - ④ Non esporla alla luce diretta del sole!
 - ⑤ Non danneggiarla o colpirla!
 - ⑥ Non lasciarla vicino a fonti di calore!
 - ⑦ Non bagnarla con benzina o altro!
- * In particolare non attaccare niente alla SEGA CARD!
 - Quando si bagna, asciugarla bene prima dell'uso.
 - Quando si sporca, pulirla con un panno morbido inumidito con dell'acqua insaponata.
 - Dopo l'uso rimetterla nella sua custodia.



SEGA

Printed in Japan