

4 The Parade, Epsom
Surrey KT18 5DH

© 1995 Electronic Arts. All rights reserved. EA SPORTS is a trademark of, and Electronic Arts is a registered trademark of Electronic Arts. National Hockey League, NHL, and the logo of the NHL are registered trademarks of the National Hockey League and are used under license by Electronic Arts. © 1995. Used with permission. Malibu Games is a division of T.HQ, Inc. © 1995 T.HQ, Inc.

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON

Nintendo

GAME BOY™

DMG-ANHP-EUR

NHL Hockey 95

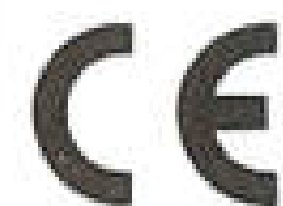


INSTRUCTION BOOKLET



LICENSED BY

Nintendo



Nintendo of Europe GmbH : 63760 Großostheim, Deutschland

Keep this information / Gardez ces informations / Diese Information aufbewahren
Conservare queste informazioni / Guarde estas informes / Bewaar daze informatie
Behåll denna information / Behold denne information / Pidä tämä tieto

NINTENDO®, GAME BOY™, SUPER GAME BOY™ AND  ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO.,LTD.



THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR GAME BOY SYSTEM.

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVE CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIERE DE FABRICATION, DE FIABILITE ET SURTOUT, DE QUALITE. RECHERCHEZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITE AVEC VOTRE SYSTEME GAME BOY.

DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM NINTENDO GAME BOY-SYSTEM PASST.

QUESTO SIGILLO È LA TUA GARANZIA CHE NINTENDO HA VALUTATO ED APPROVATO QUESTO PRODOTTO. RICHIEDILO SEMPRE ALL'ACQUISTO DI GIOCHI ED ACCESSORI PER ASSICURARE LA COMPLETA COMPATIBILITÀ CON IL TUO SISTEMA GAME BOY.

ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES JUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU GAME BOY SYSTEM.

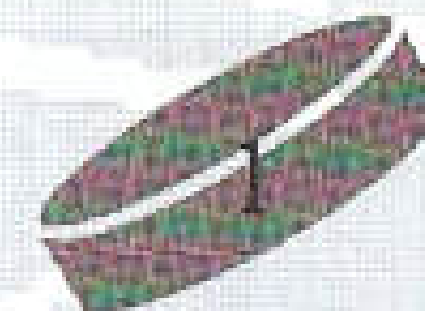
DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET. LET BIJ HET KOPEN VAN SPELEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND GAME BOY-SYSTEEM.

DENNA ETIKETT GARANTERAR ATT NINTENDO STÅR FÖR PRODUKTENS KVALITET. KONTROLLERA ATT ETIKETTEN FINNS PÅ SPEL OCH TILLBEHÖR DU KÖPER FÖR ATT FÖRSÄKRA DIG OM ATT DE ÅR KOMPATIBLA MED GAME BOY.

DETTE SEGL GARANTERER, AT NINTENDO HAR GODKENDT KVALITETEN AF DETTE PRODUKT. SE ALTID EFTER DETTE SEGL, NÅR DU KØBER SPIL OG TIBEHØR, SÅ DU ER SIKKER PÅ FULD KOMPATIBILITET MED DIT GAME BOY.

TÄMÄ TARRA VAKUUTTAA, ETTÄ NINTENDO ON HYVÄKSYNYT TÄMÄN TUOTTEEN LAADUN. TARKISTA AINA TÄMÄ TARRA ENNEN KUIN OSTAT PELEJÄ JA MUITA TARVIKKEITA, JOTTA SAAT VARMASTI GAME BOY YHTEENSOPIVIA TUOTTEITA.

CONTENTS



Strap on your Skates	2	Drop Passes	15
Getting Started	3	Penalties	16
Controls	4	Infractions	17
Game Options	5	Scoreboard Menu	19
The Face Off	9	Playoff Modes	20
Skating	10	Using your Super	
Passing	11	Game Boy Adapter	21
Scoring	12	Hockey Scores	23
About One-Timers	14	Limited Warranty	26

STRAP ON YOUR SKATES!



Grab your stick and hit the ice!

Choose your favourite NHL® team and gear up for the face off - remember the fastest man gets the puck.

Use your skill and knowledge to outmanoeuvre your opponents and get past their goalie. Then select your favourite team, head into the

Playoffs and get ready to

play the playoff game you've always dreamed about!

GETTING STARTED



1. Flip OFF the power switch on your Game Boy™

WARNING: Never try to insert or remove a Game Pak when the power is ON.

2. Insert the Game Pak into the slot on the Game Boy. Press firmly to lock the Game Pak in place.

3. Turn ON the power switch and you'll see the NHL Hockey logo appear. If you don't see it, begin again at step 1.

4. Press the Start Button to bring up the Game Options menu.

CONTROLS

Start Button:

Begins game.
Pauses game.

A Button:

Captures the puck.
Takes shot at goal.

B Button:

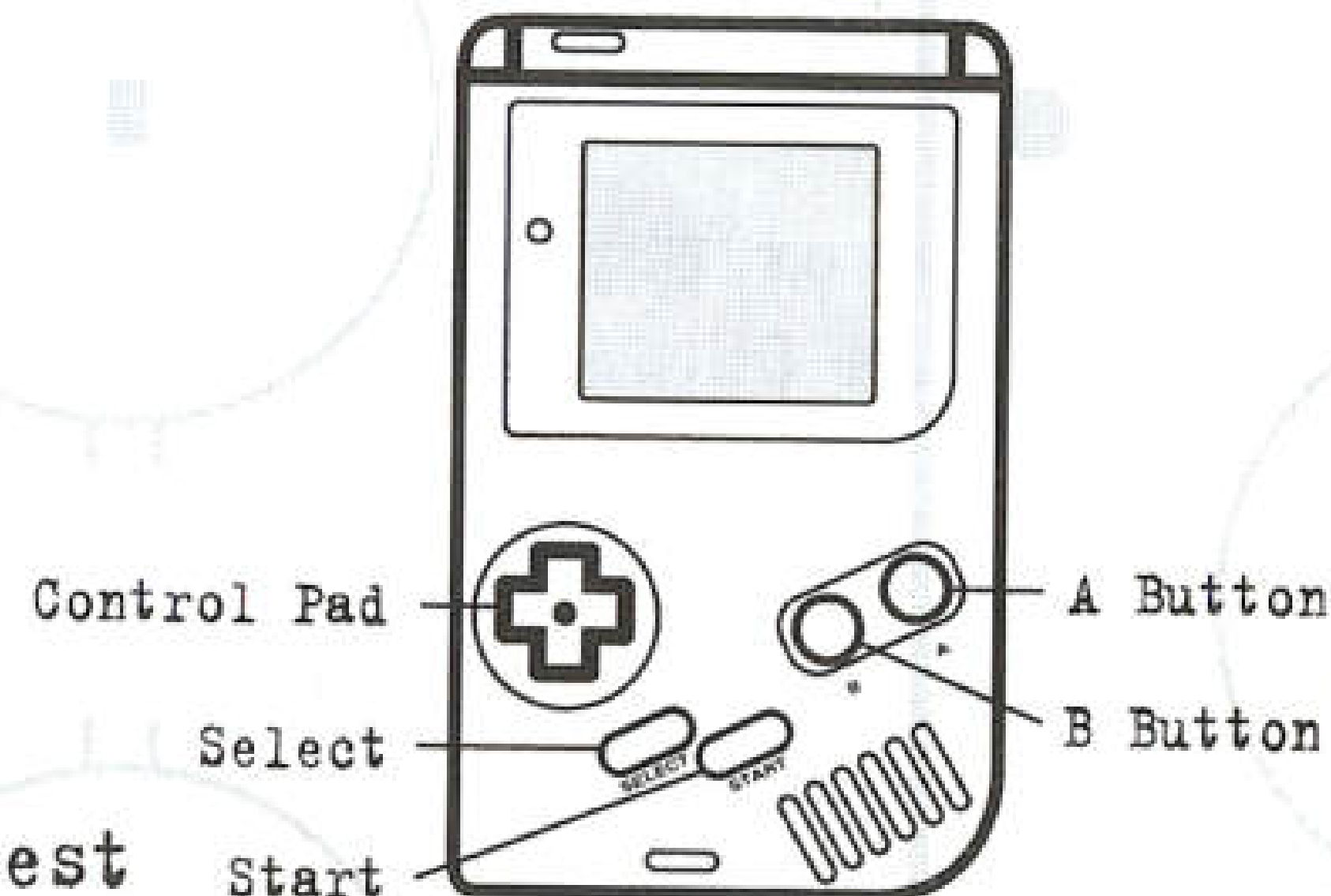
Activates your player closest
to the puck. Passes the puck.

A + B Buttons:

Holds/Hooks.

Control Pad:

Moves your player in the direction pressed.



GAME OPTIONS

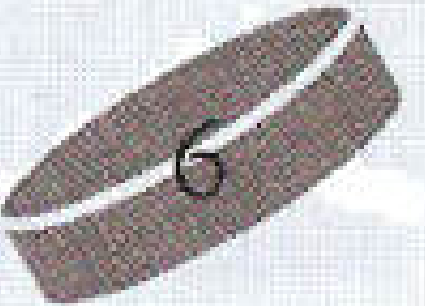
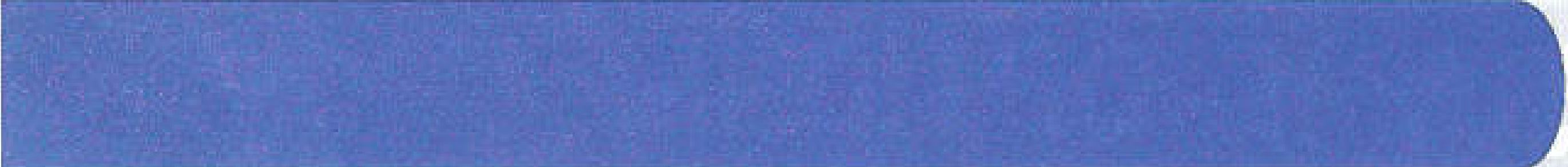
In the Game Options menu, press the Control Pad UP/DOWN to choose an option, pressing LEFT/RIGHT toggles an option. Once all the options are set, press the Start Button to begin the game.

PLAY MODE

You may choose between Regular Season and Playoffs.

A Regular Season game allows only one overtime period. The overtime period lasts for ten minutes or until one team scores ("sudden death"). If neither team scores, the game ends in a tie.




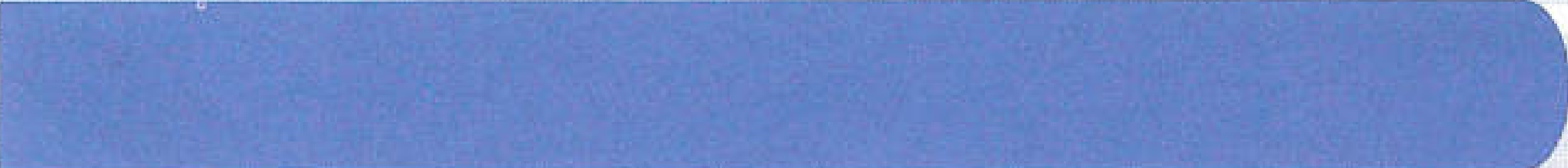


Playoff games cannot end in a tie. Players will play as many sudden death overtime periods as necessary to establish a winner. The overtime periods last as long as the period length selected for that game, or until one team scores.

REGULAR SEASON: Play a single game using the teams as they were at the end of the 1994 season.

NEW PLAYOFFS: Begin the first round of the Playoffs. You'll need only one win to advance.

SEVENS: Begin the first round of the Playoffs. You must score four victories to advance.



CONTINUE PLAYOFFS: Return to a playoff series at the point where you left off. This option appears on the menu only after you win a playoff game.

SHOOTOUT: Choose teams and go one-on-one with the goalie.

VISITOR

The Visitor is on the left side at the top of the Options screen. The visiting team wears light jerseys and faces down-screen in the first period and third periods, up-screen in the second period.

THE FACE OFF

PERIOD

Each game consists of three periods, and one or more overtime periods if necessary.

You may set the period's length at 5, 10, or 20 minutes.

PENALTIES

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

OFF: The game will not be interrupted by penalties or off-sides. Icing is always called.

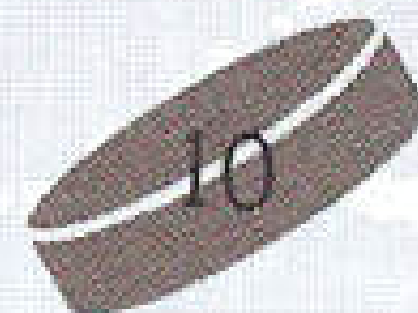
At the top of the screen, you'll see the two centers and below, in the window, a ref holding the puck in the air.

When a ref drops the puck, you can:

- Hold the Control Pad in the direction you want to pass, then press the B Button.
- Press the Control Pad forward and press the A Button to capture the puck.

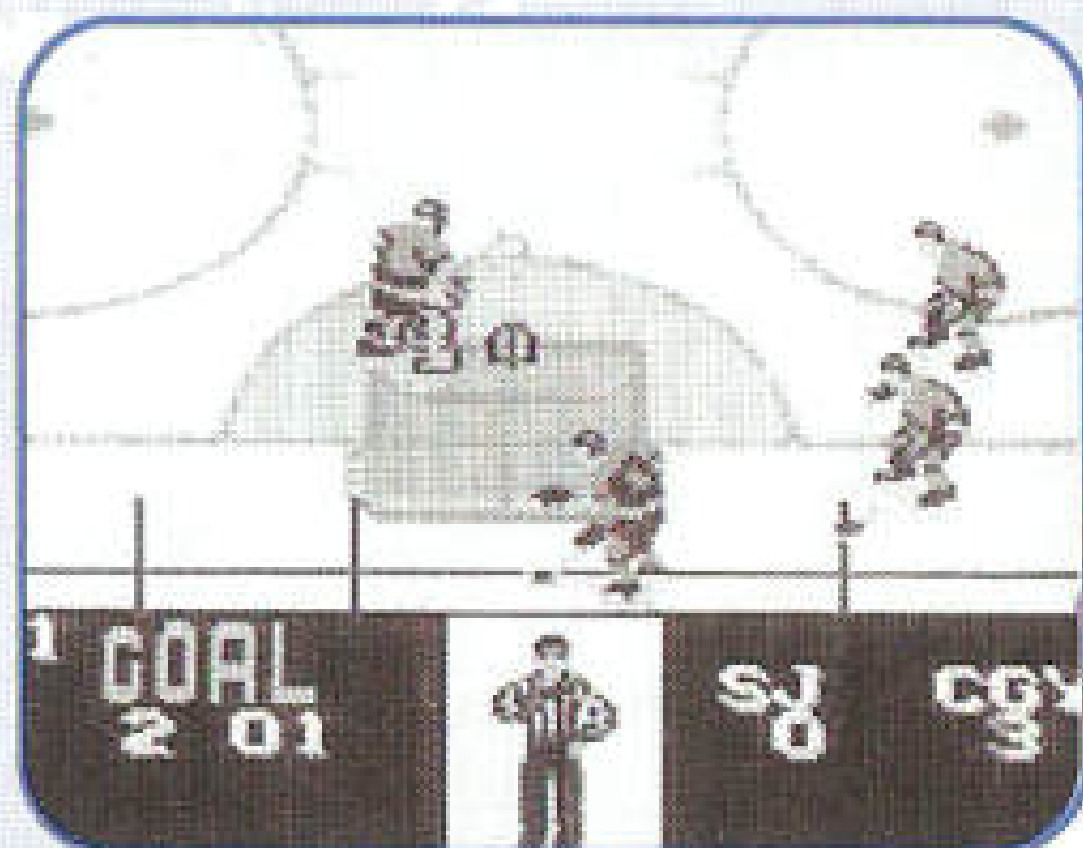


SKATING

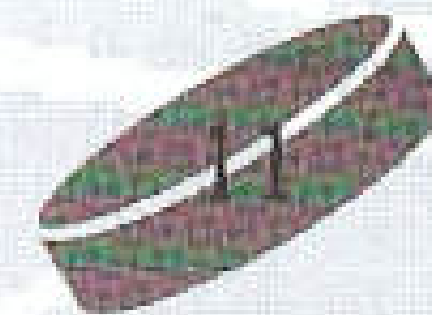


Your puck carrier skates on a dark star.

Press the B Button to activate your team's player who is closest to the puck. You can control the player's direction by pressing the Control Pad in the direction you want the player to go.

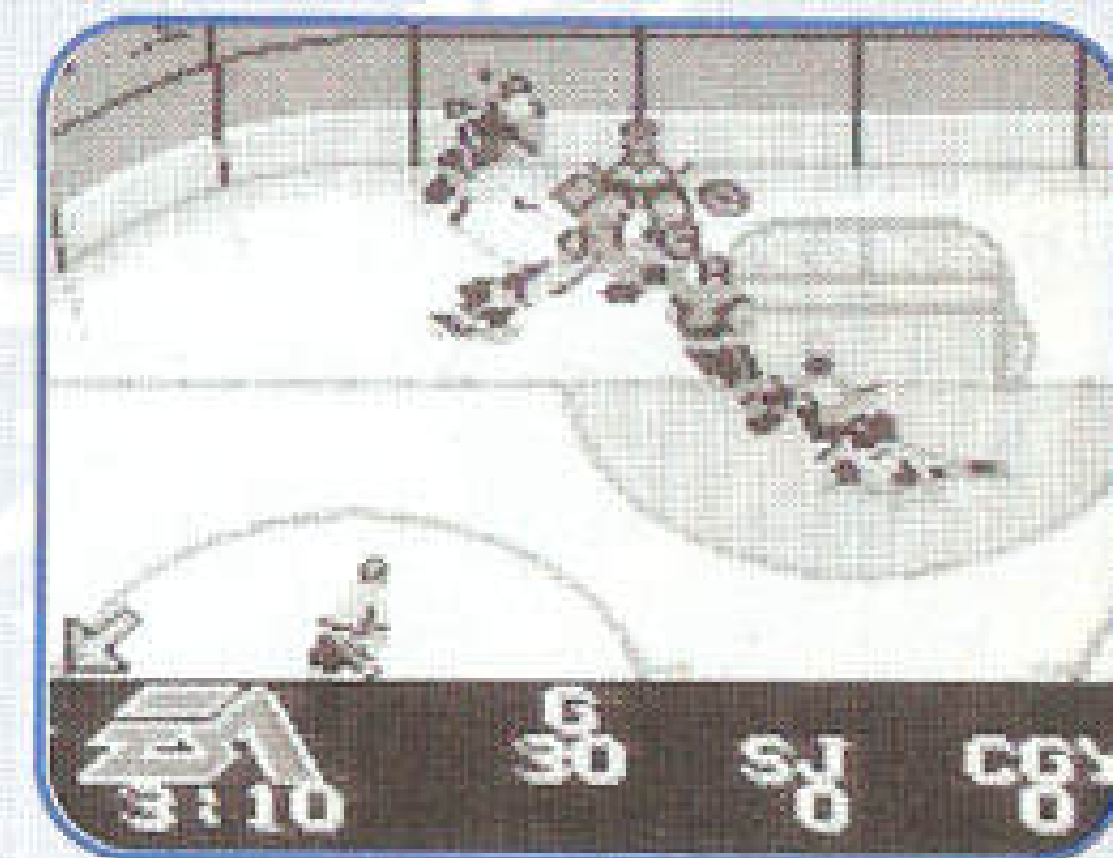


PASSING



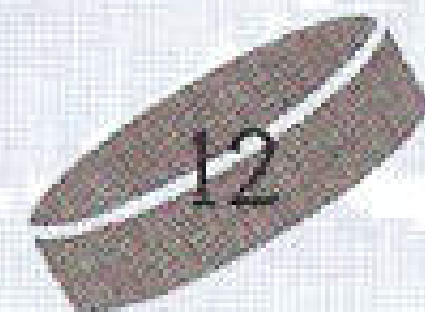
To pass the puck, hold the Control Pad in the direction you want to pass and press the B Button.

If you don't hold the Control Pad, the player will pass the puck in the direction he's facing. The best passing method is to press the B Button. Then press the Control Pad in the direction you want to pass. The pass is launched when you press the Control Pad while you're pressing the B Button.



On medium to long range passes, after you pass, immediately press the B Button to gain control the target player before the puck arrives. You'll evade defenders and pick up the puck in the clear.

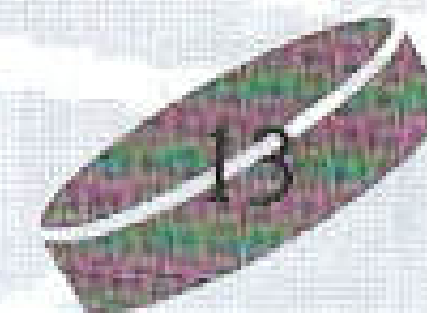
SCORING



To take a shot on goal, press the A Button when you have the puck. Press the Control Pad LEFT/RIGHT/UP/DOWN to aim the puck. You'll receive one point for each goal you make.

You can make two different types of shots: WRIST SHOTS and SLAP SHOTS.

WRIST SHOT: Press and release the A Button quickly. A Wrist Shot is slower than a Slap Shot, but it's more accurate. Wrist shots are the most effective when the player is close to the goal.



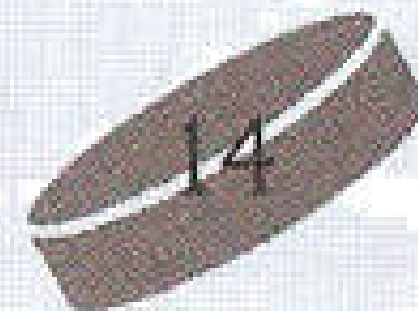
SLAP SHOT: Press and hold down the A Button. Slap Shots are harder and faster than a Wrist Shot, but less accurate. The longer you hold down the A Button, the harder the Slap Shot will be.

To give the shot height, press the Control Pad UP.

To keep the shot low, press the Control Pad DOWN.

To shoot into the corner of the net, press the Control Pad LEFT/RIGHT.

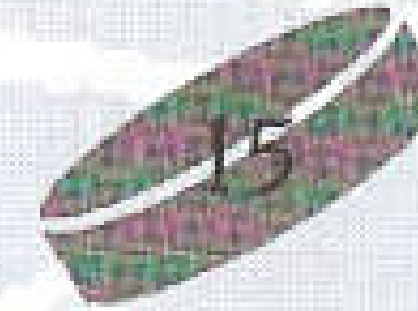
ABOUT ONE-TIMERS



A One-Timer is a manoeuvre between two teammates: Player A has the puck and passes to Player B, who lets the puck ricochet off his stick in an attempt to score without taking control of the puck.

To attempt a One-Timer, press the B Button to pass, then as soon as the puck is passed, press and hold the A Button.

DROP PASSES



A Drop Pass is a soft backwards pass. The puck carrier virtually "leaves" the puck where it is and skates forward.

To Drop Pass, press the Control Pad UP/DOWN (the direction opposite of the direction you're skating in), then press the A Button.

PENALTIES

16

When the Penalties option is ON, the refs call every penalty they see.

PENALTY SHOTS

Penalty Shots are awarded when a penalty is committed on the breakaway man (puck carrier that initiates the breakaway). You'll hear a ding sound when a breakaway has occurred.

One player is released from the Penalty Box when the opposing team scores on a Power Play.

INFRACTIONS

17

Infractions are related to what's called the Attack Zone. The Attack Zone is marked by a blue line on your opponents's side of the ice. When you cross this blue line in the direction of your opponent's goal, you have entered the Attack Zone. Note that your Attack Zone is the same thing as your opponent's defensive zone.

ICING: Icing is called when a player passes or shoots the puck across the center line, the opponent's Attack Zone and the goal line, but not through the crease. There is no "two-line pass" infraction in NHL '95.

OFF-SIDES: The puck must enter the Attack Zone before any player on the offensive team enters the Attack Zone or off-sides will be called.

A referee window will pop up to warn you that your team is about to have a man off-sides.

When you have the Penalties option ON, the referees will always catch the off-sides infraction and stop the action. The puck is faced off behind the line.

SCOREBOARD MENU

During the game, press the Start Button to pause the game and bring up the Scoreboard menu.

Press the Start Button to return to the game.



PLAYOFF MODES

20

When you select New Playoffs, Continue Playoffs or Sevens, you're in the playoff tournament. In any of these modes, you'll be taking a single team through the playoffs.

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

If you lose in the first round and you want to play that team again, return to the Options Menu and select New Playoffs, then select the same match-up and try again.

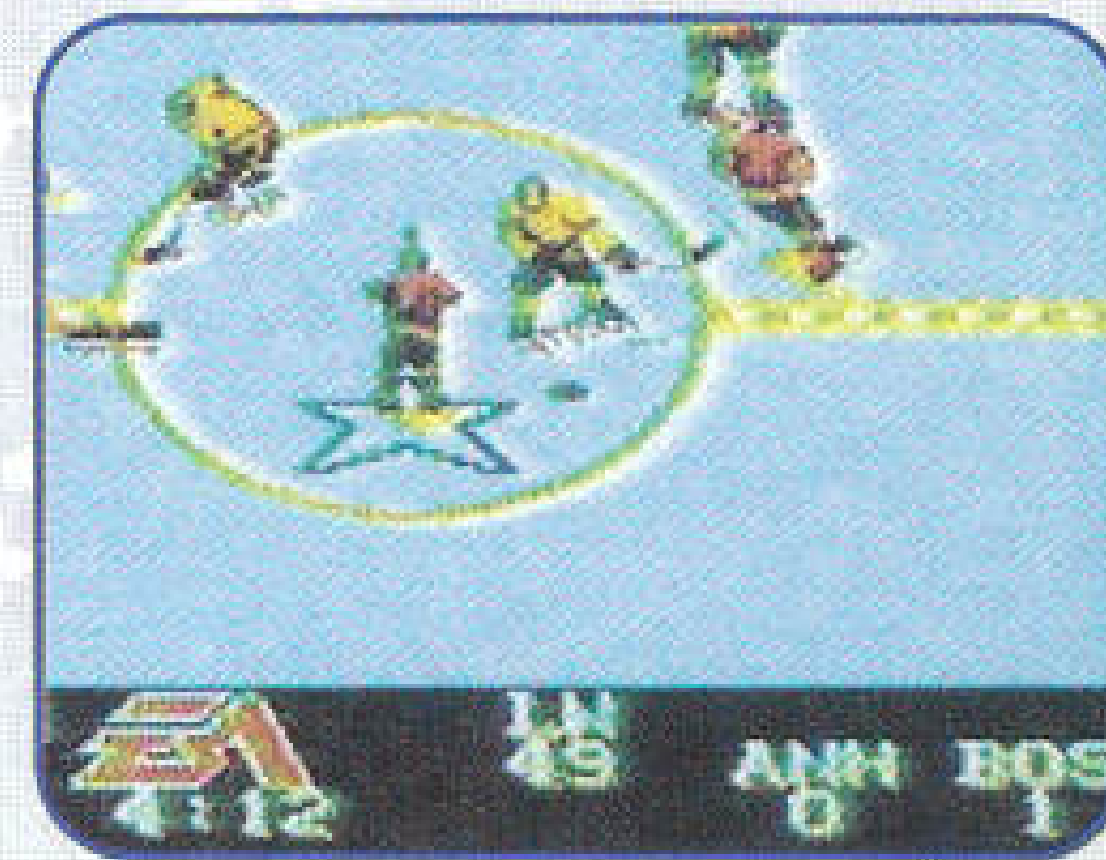
USING YOUR SUPER GAME BOY ADAPTER

21

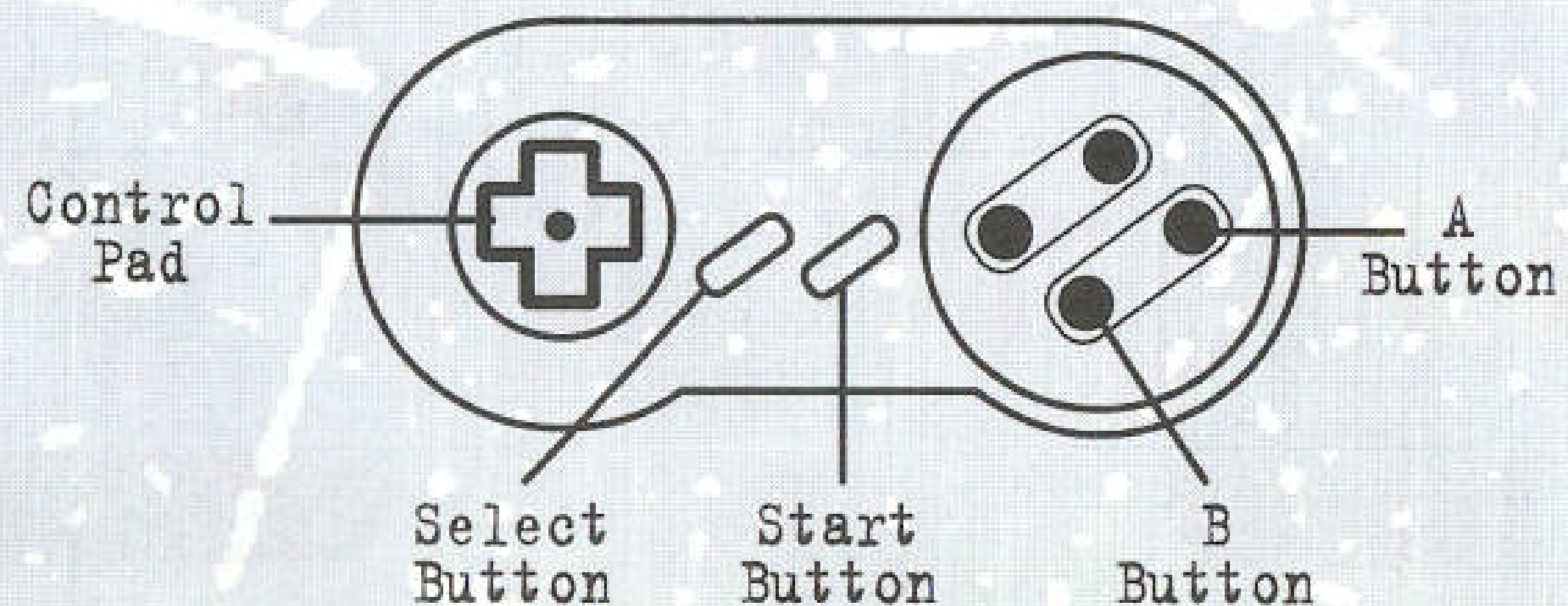
Correctly insert the Game Boy Game Pak into the Super Game Boy. Next, insert the Super Game Boy into the Super NES and move the power switch on the Super NES to the ON position. For further operation information, please consult your Super Game Boy and/or Super NES instruction manual.



Game play on the Super NES using the Super Game Boy adapter. Both sold separately.



This Game Pak has been specially designed to allow enhanced graphics when using the Super Game Boy. Game controls have been pre-set so that the A, B, Start and Select Buttons on your Super NES Controller correspond to the same controls on the Game Boy. If you want to change the controller settings or the colors set for this game, consult your Super Game Boy instruction booklet.



HOCKEY SCORES

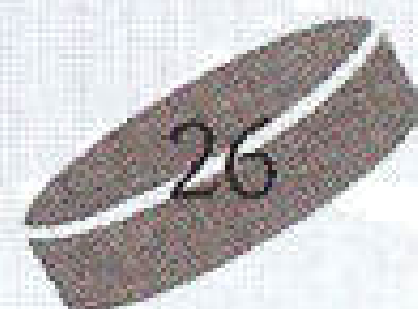
HOCKEY SCORES



HOCKEY SCORES



LIMITED WARRANTY



MALIBU GAMES in the UK offer a warranty of quality on the product for a period of 90 days following purchase. If you should experience a problem during this time, please follow this procedure:

- 1 First, telephone MALIBU GAMES after-sales service in the UK on 01372-745-222 and describe the fault.
- 2 If the fault is not due to operator error or a similar cause, you will be given a return approval number. Send the MALIBU GAMES product in its original box with the receipt to:

**MALIBU
GAMES**

**4 The Parade, Epsom
Surrey KT18 5DH**

- 3 The guarantee is limited to rectification of the defect or supply of a fault-free replacement, at the discretion of MALIBU GAMES. No further claims will be admitted.
- 4 The guarantee is invalid if the fault has arisen from incorrect handling and/or unauthorised attempts at repair and/or damage after purchase.
- 5 After the guarantee has expired, please address all your questions and requests for repairs by telephone to MALIBU GAMES after-sales service (Tel. UK 01372-745-222)

CONTENU



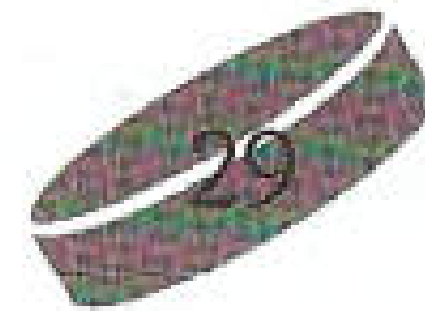
Enfile tes patins	28	Rater le palet	41
Préparez-vous		Penalties	42
à commencer	29	Infractions	43
Contrôles	30	Menu du tableau	
Options de jeu	31	des points	45
La rencontre	35	Mode de Finales	46
Patinage	36	Utilisation de ton Super	
Passes	37	adaptateur Game Boy	47
Enregistrement		Scores de hockey	49
de buts	38		
Tir direct	40		

ENFILEZ VOS PATINS!



Empoignez votre crosse et en avant, sur la patinoire! Choisissez votre équipe dans la L.N.H. (Ligue Nationale de Hockey) et soyez prêt pour la rencontre - N'oubliez pas que c'est le joueur le plus rapide qui auras le palet. Utilisez vos aptitudes et votre savoir-faire pour feinter vos adversaires et envoyer le palet au delà de la ligne de but. Choisissez ensuite votre équipe favorite pour jouer la belle et "ice" vos adversaires dans les séries de matchs de finales dont vous avez toujours rêvé!

PREPAREZ VOUS A COMMENCER



1. Appuyez sur le bouton OFF et éteignez votre Game Boy.
- ATTENTION:** Ne tentez jamais de placer ou d'ôter le paquet de jeu lorsqu'il est branché sur la prise de courant.
2. Placez le paquet de jeu dans l'emplacement qui lui est destiné dans le Game Boy, appuyez fermement pour bien le fixer en place.
 3. Appuyez sur le bouton ON et vous verrez le logo L.N.H. apparaître sur l'écran. Si vous ne le voyez pas, recommencez tout, à partir de l'étape 1.
 4. Appuyez sur le bouton Start pour faire apparaître le menu des Options de jeu.

CONTROLES

Bouton Start:

Il permet de commencer le jeu.
Il permet de faire une pause.

Bouton A:

Il permet de s'emparer du palet.
Il permet d'envoyer le palet vers les buts.

Bouton B:

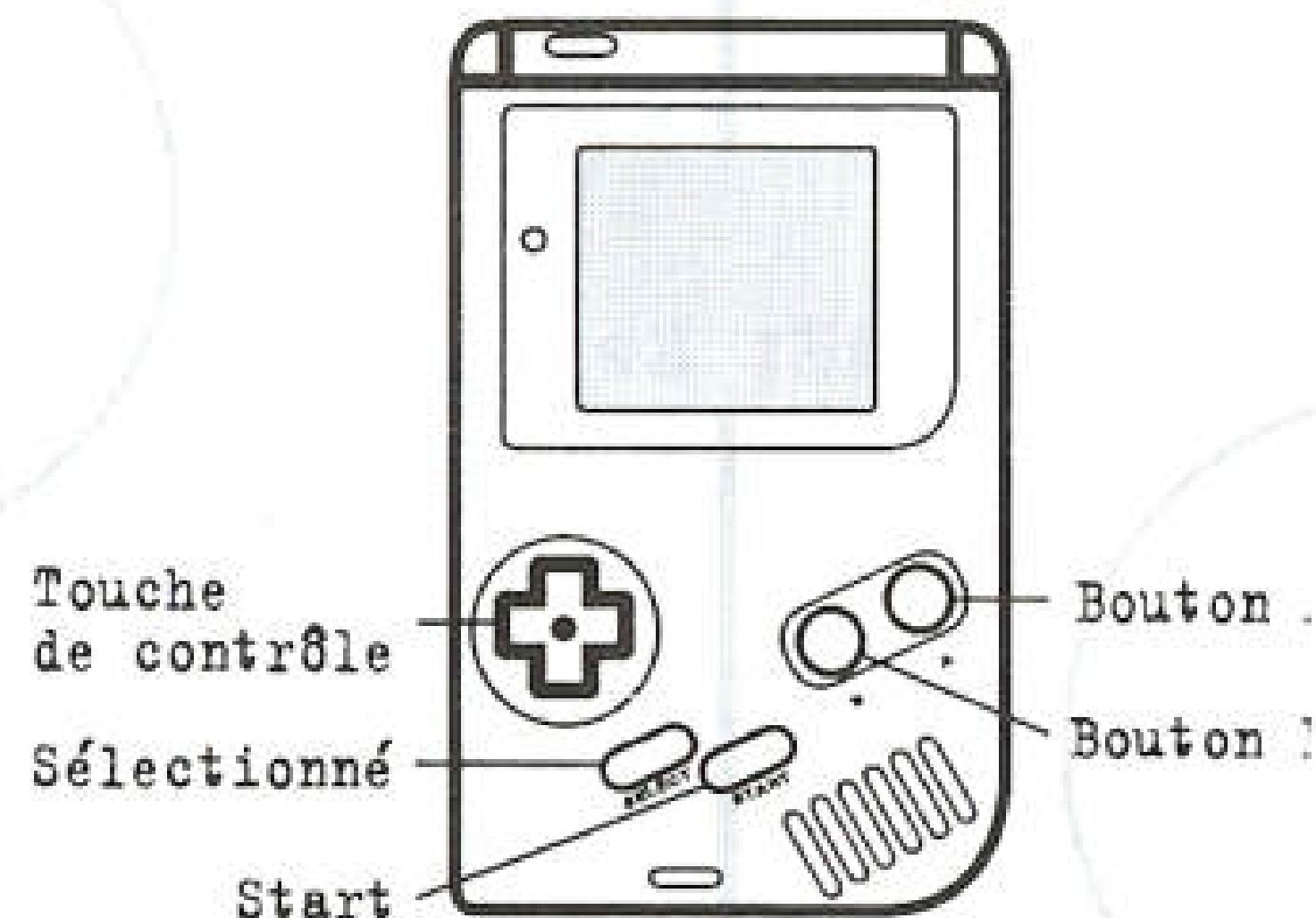
Il vous permet d'activer le joueur le plus proche du palet. Il permet de passer le palet.

Boutons A et B:

Ils permettent de saisir le joueur ou de faire des hooks.
"Hold and hook"

Touche de contrôle:

Elle permet de déplacer votre joueur dans la direction souhaitée selon que vous appuyez à gauche, à droite, vers l'avant ou vers l'arrière de la touche.



OPTIONS DE JEU

Dans le menu des options de jeu, appuyez sur la touche de contrôle UP (Haut)/DOWN (Bas) pour choisir une option. Appuyez sur LEFT (Gauche)/ RIGHT (Droite) permet d'alterner entre les options. Une fois que toutes les options ont été mises en place, appuyez sur le bouton Start pour commencer le jeu.

MODE JEU

Vous pouvez choisir entre Saison normale et Finales.

Un match en saison normale ne vous donne droit qu'à une seule période de prolongation. La période de prolongation dure dix minutes ou alors elle se poursuit jusqu'à ce que l'une des équipes marque un but ("mort soudaine"). Si aucune des équipes n'arrive à l'emporter sur l'autre, le jeu se terminera en match nul.





Les Finales ne peuvent se terminer en match nul. Les hockeyeurs joueront autant de périodes de prolongation par mort soudaine, qu'il sera nécessaire pour établir un gagnant. Les périodes de prolongation auront une durée égale à celle qui a été sélectionnée pour le jeu, ou alors jusqu'à ce que l'une des équipes l'emporte.

SAISON NORMALE: Permet de jouer un seul match en utilisant les équipes comme elles se présentent à la fin de la saison 1994.

NOUVELLE FINALE: Permet de commencer le premier tour des Finales. Vous n'aurez besoin que d'une victoire pour avancer.

SEVENS: Permet d'entamer le premier tour des Finales. Vous devez avoir quatre victoires à votre actif pour avancer.



CONTINUATION DES FINALES: Reprenez les séries de Finales là où vous les avez laissées. Cette option n'apparaîtra sur l'écran que lorsque vous aurez remporté le match de finales.

SERIES DE TIRS: choisissez les équipes et mesurez les au gardien de but à un contre un.

VISITEUR

Les visiteurs sont en haut, sur le côté gauche de l'écran des Options. L'équipe des visiteurs porte des maillots clairs. Elle fait face au bas de l'écran pendant la première et la troisième période, elle fait face au haut de l'écran pendant la seconde période.

PERIODE

Chaque jeu se divise en trois périodes, et une ou plusieurs prolongations selon la nécessité.

Vous pouvez régler la durée de la période à 5, 10, ou 20 minutes.

PENALTIES

ON: Les arbitres sifflent toutes les penalties et les infractions qu'ils voient. (Voir pénalités et infractions.)

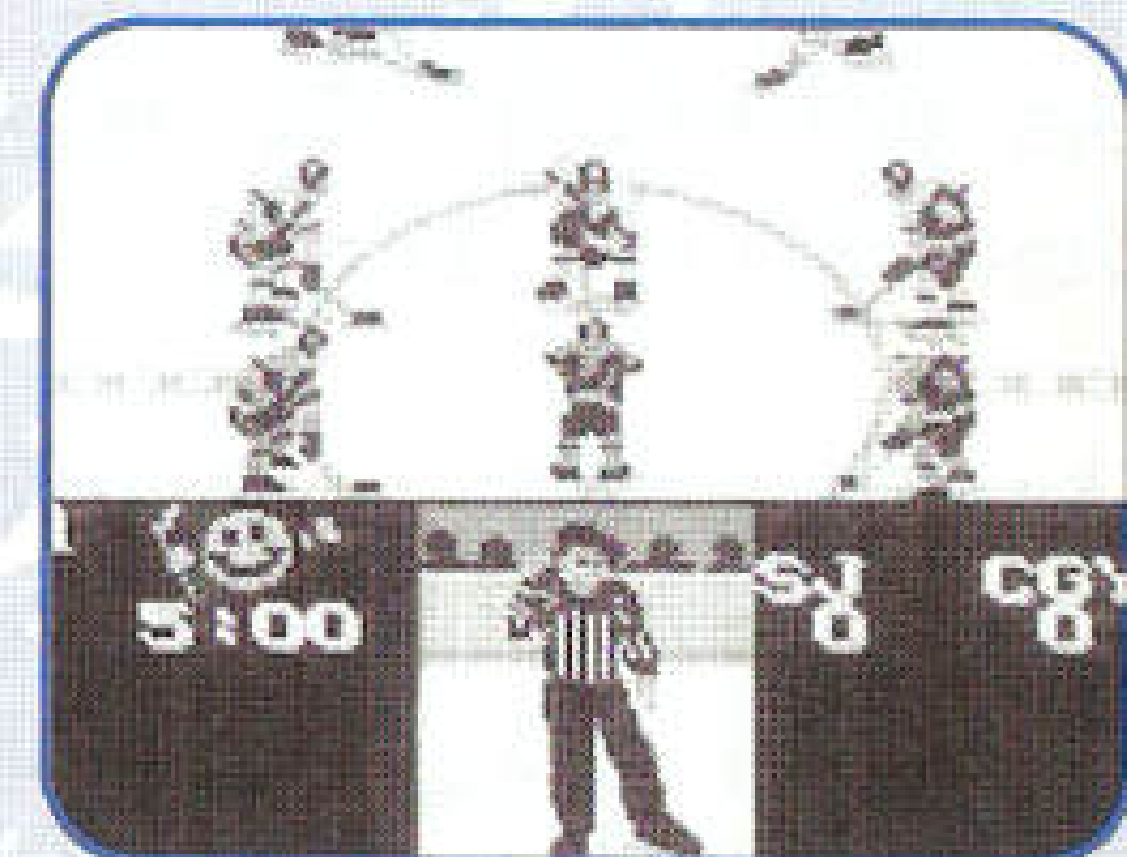
OFF: Le match ne sera pas interrompu lorsqu'un penalty ou un hors-jeu se produira. "Icing" est considéré comme une faute et donne l'avantage à l'autre équipe.

LA RENCONTRE

En haut de l'écran, vous verrez les deux centres et en dessous, dans la fenêtre, vous verrez un arbitre tenant le palet en l'air.

Lorsque l'arbitre laisse tomber le palet, vous pouvez:

- Appuyer sur la touche de contrôle dans la direction où vous vous voulez aller, et appuyer ensuite sur le bouton B.
- Appuyer vers l'avant sur la touche de contrôle et appuyer sur le bouton A pour vous emparer du palet.

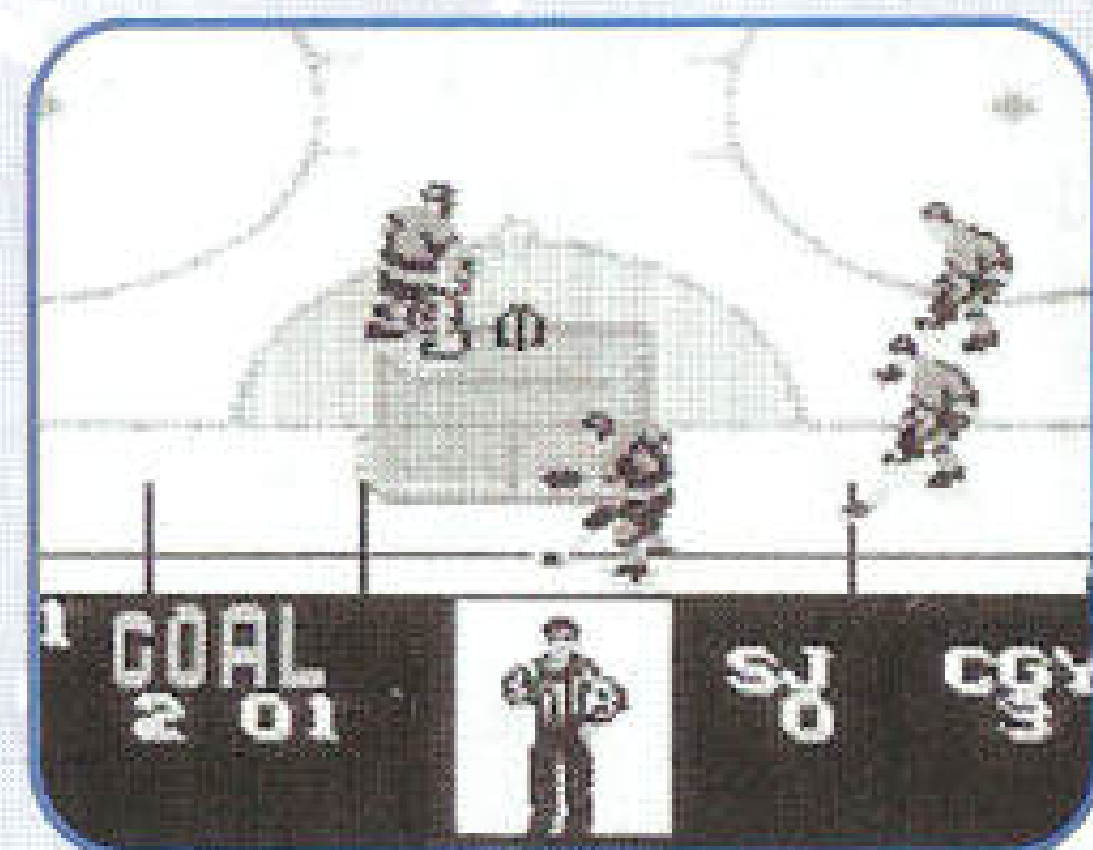


PATINAGE



Le détenteur du palet patine sur une étoile foncée.

Appuyez sur le bouton B pour activer le joueur de votre équipe le plus proche du palet. La direction du joueur se décide en appuyant sur la commande dans la direction souhaitée.



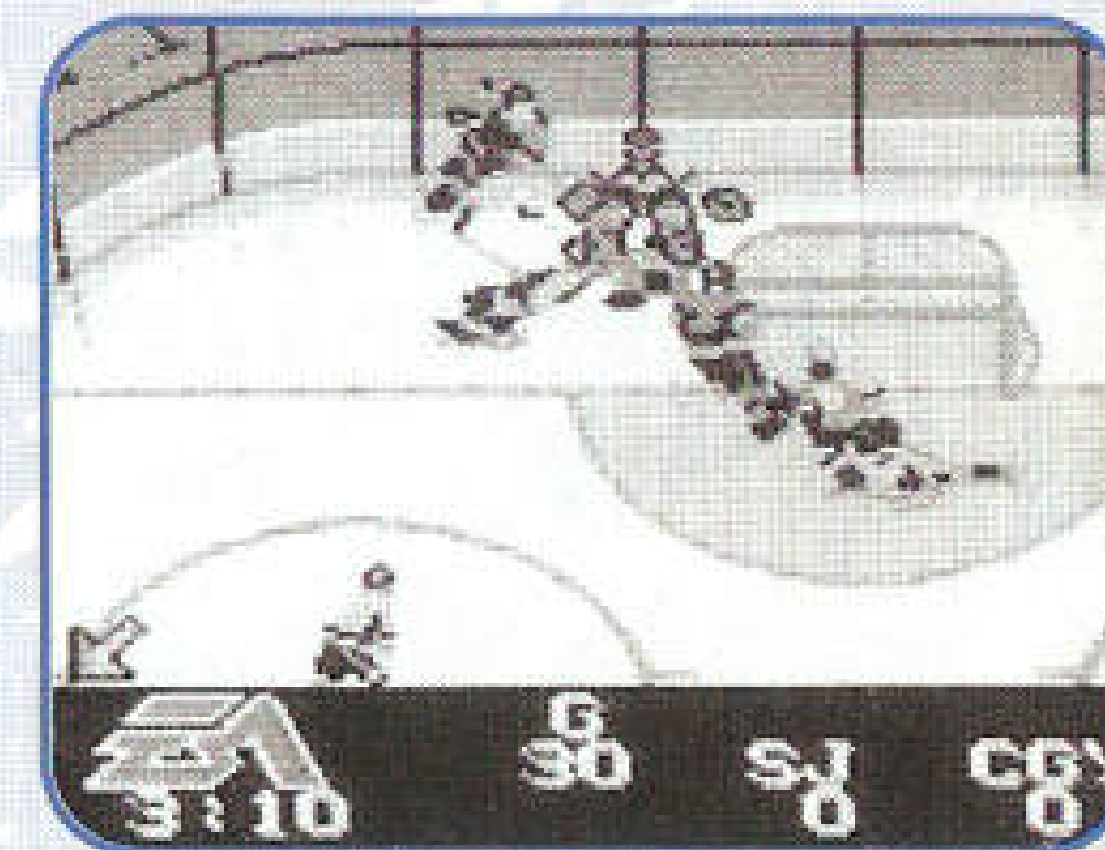
PASSES



Pour passer le palet, tenez la commande dans la direction de la passe, puis appuyez sur le bouton B.

Si vous ne tenez pas la commande dans une direction donnée, le joueur passera le palet droit devant lui. La meilleure façon de passer est la suivante: appuyez sur le bouton B puis appuyez sur la commande dans la direction souhaitée. La passe a lieu au moment où vous appuyez sur la commande tout en maintenant le bouton B enfoncé.

Pour les passes longues et moyennes, appuyez sur le bouton B dès que vous avez fait la passe afin de prendre le joueur destinataire en main avant l'arrivée du palet. Ainsi vous éviterez la défense et récupérerez le palet librement.



SCORE

38

Pour tirer dans le but, appuyez sur le bouton A alors que vous êtes en possession du palet. Visez en appuyant sur LEFT/RIGHT/UP/DOWN (GAUCHE/DROITE/HAUT/BAS) sur le pavé de commande. Vous marquez un point par but réussi.

Vous pouvez utiliser deux différents types de tirs: les TOURS DE POIGNET et les TIRS DIRECTS ("SLAP SHOTS").

TOUR DE POIGNET: Appuyez et relâchez rapidement le bouton A. Les tours de poignets sont moins rapides mais plus précis que les tirs directs ("slap shots"). Ils sont particulièrement efficaces quand le joueur est près du but.

TIR DIRECT ("SLAP SHOT"): Appuyez sur le bouton A et maintenez-le enfoncé. Ces tirs sont plus secs et plus rapides que les tours de poignet, mais moins précis. Le tir est d'autant plus franc que vous gardez le bouton A enfoncé plus longtemps.

Pour donner de la hauteur au tir, appuyez sur la commande UP (HAUT).

Pour garder le tir en bas, appuyez sur la commande DOWN (BAS).

Pour viser l'angle du filet, appuyez sur la commande LEFT/RIGHT (GAUCHE/DROITE).

39

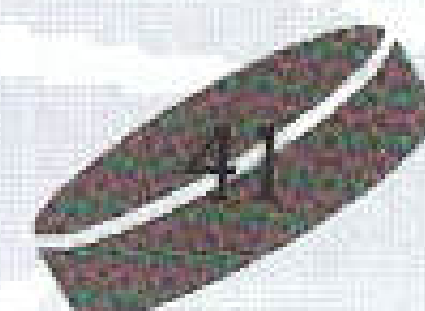
TIRS PAR REBOND ("ONE-TIMERS")



Un tir par rebond ("one-timer") est une manoeuvre entre deux joueurs de la même équipe: le joueur A est en possession du palet et le passe au joueur B qui laisse le palet ricocher sur sa crosse pour tenter de marquer sans prendre possession.

Pour tenter un tir par rebond, faites une passe en appuyant sur le bouton B puis, immédiatement après, enfoncez le bouton A et maintenez-le dans cette position.

DROPS



Un drop est une passe arrière amortie. Le détenteur du palet le "laisse" littéralement où il est et patine vers l'avant.

Pour faire un drop, appuyez sur la commande UP/DOWN (HAUT/BAS) dans la direction inverse de celle dans laquelle vous patinez, puis appuyez sur le bouton A.

PENALITES

42

Quand l'option de pénalités est activée ("ON"), les arbitres signalent toutes les pénalités qu'ils constatent.

TIRS DE REPARATION

Les tirs de réparation sont accordés quand une pénalité est commise sur le joueur à l'origine d'une échappée (le détenteur du palet responsable de l'échappée). En cas d'échappée, vous entendez une tonalité.

Quand l'équipe adverse marque lors d'une période de jeu à équipes inégales ("power-play"), un des joueurs au banc des pénalités reprend le jeu.

INFRACTIONS

43

Les infractions sont relatives à la zone d'attaque. La zone d'attaque est délimitée par une ligne bleue dans le camp de l'équipe adverse. Quand vous franchissez cette ligne en direction du but adverse, vous entrez dans la zone d'attaque. Notez que votre zone d'attaque correspond à la zone de défense de l'adversaire.

DERAPAGE ("ICING"): Il y a dérapage ("icing") quand un joueur fait une passe ou un tir qui traverse la ligne médiane, la zone d'attaque de l'équipe adverse et la ligne de but, mais pas la limite du gardien de but. Dans NHL '95, les "passees à travers deux lignes" ne constituent pas une infraction.



HORS-JEU

HORS-JEU: Le palet doit pénétrer dans la zone d'attaque avant tout joueur de l'équipe attaquante. Sinon il y a hors-jeu.

Une fenêtre d'arbitrage s'affiche pour vous avertir qu'un des membres de votre équipe est sur le point de passer hors-jeu.

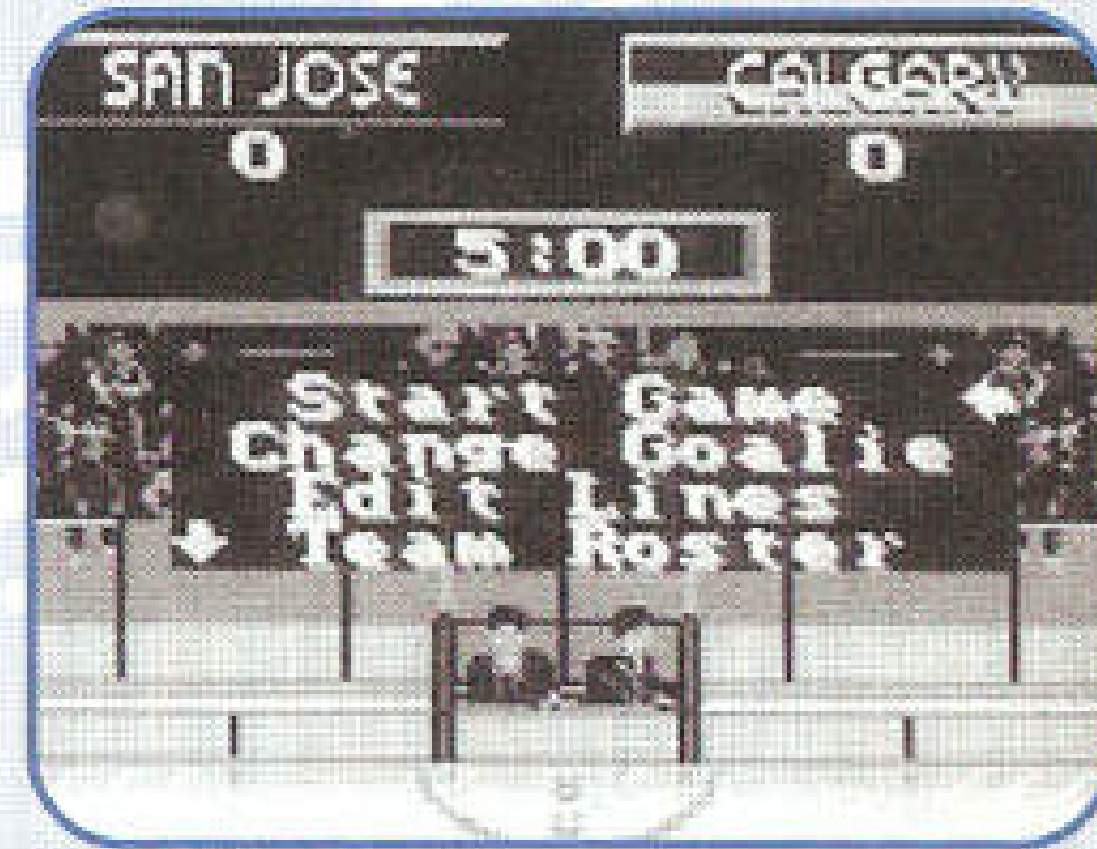
Si l'option de pénalités est activée ("ON"), les arbitres relèvent systématiquement les hors-jeu et arrêtent l'action. Le palet est réengagé derrière la ligne.



TABLEAU D'AFFICHAGE (MENU SCOREBOARD)

Au cours du jeu, appuyez sur le bouton Start si vous voulez faire une pause et voir le menu Scoreboard (Tableau d'affichage).

Appuyez à nouveau sur le bouton Start (Commencer) pour reprendre le jeu.



MODES PLAYOFF (CHAMPIONNAT)



Si vous sélectionnez New Playoffs (Nouveau championnat), Continue Playoffs (Continuer le championnat) ou Sevens (Sept), vous jouez dans un tournoi de championnat. Dans tous ces modes, vous menez une équipe pour l'ensemble du championnat.

A l'issue du premier match, les nouvelles rencontres s'affichent.

Si vous perdez lors du premier tour et que vous voulez rejouer contre la même équipe, repassez au menu Options et sélectionnez New Playoffs (Nouveau championnat), puis sélectionnez la même rencontre et rejouez.

UTILISATION DE TON SUPER ADAPTATEUR GAME BOY



Insérer soigneusement le Game Boy Game Pak dans le Super Game Boy. Insérer ensuite le Super Game Boy dans le Super NES et mettre l'interrupteur de marche/arrêt du Super NES sur la position marche (ON). Pour les plus amples informations d'utilisation, voir le mode d'emploi du Super Game Boy et/ou du Super NES.



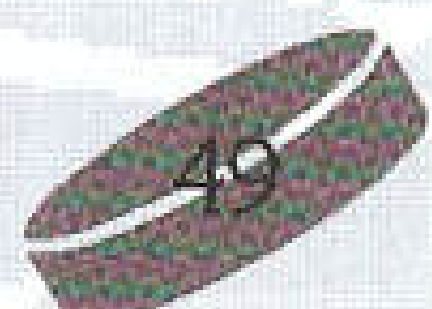
Jeu électronique sur le Super NES en se servant de l'adaptateur Super Game Boy. Les deux sont vendus séparément.



HOCKEY SCORES



HOCKEY SCORES



HOCKEY SCORES



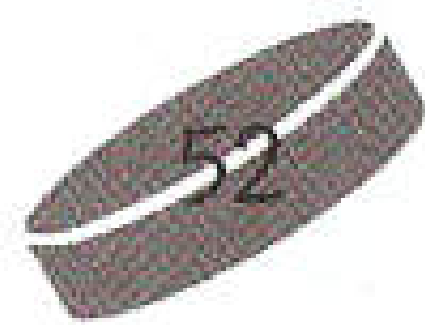
INHALTSVERZEICHNIS



Ziehen Sie Ihre Schlittschuhe an!	52
Vorbereitungen zum Starten des Spiels	53
Steuerungen	54
Verschiedene Spielmöglichkeiten	55
Der Bully	59
Bewegen der Spieler	60
Abgabe des Pucks	61
Tore	62
One-Timer - Einmalige Vorlage	64

Drop Pass - Passiver Rückpaß	65
Fouls	66
Regelverstöße	67
Spielstandanzeige	69
Playoff-Spielarten	70
Benutzen des Super Game Boy Adapters	71
Spielstand beim Eishockey	73
Eingeschränkte Garantieleistungen	75

ZIEHEN SIE IHRE SCHLITTSCHUHE AN!



Nehmen Sie den Schläger zur Hand und ab geht's aufs Eis! Wählen Sie unter den Mannschaften der nordamerikanischen Eishockeyliga Ihre Lieblingsmannschaft aus und machen Sie sich bereit für den Anstoß, den ersten Bully. Vergessen Sie nicht - der schnellste Spieler ergattert den Puck. Benutzen Sie Geschicklichkeit und Scharfsinn, um die gegnerische Mannschaft auszumanoüvrieren und den Puck am gegnerischen Torwart vorbei ins Tor zu befördern. Dann wählen Sie Ihre Lieblingsmannschaft aus und es geht weiter in die

Playoff-Runde, wo Sie Ihre Gegner in einem Wettkampf, von dem Sie immer geträumt haben, buchstäblich aufs Eis führen

VORBEREITUNGEN ZUM STARTEN DES SPIELS



1. Schalten Sie den Hauptschalter an Ihrem Game Boy™ auf Aus.

WARNUNG: Versuchen Sie nie, eine Game Pak - Kassette einzuführen oder zu entnehmen, wenn der Game Boy eingeschaltet ist.

2. Führen Sie die Game Pak - Kassette in den Schlitz an Ihrem Game Boy. Drücken Sie kräftig, damit die Game Pak - Kassette an ihrem richtigen Platz gesperrt wird.

3. Schalten Sie den Hauptschalter des Game Boy ein. Das NHL Hockey - Logo erscheint auf dem Display. Ist das nicht der Fall, so wiederholen Sie die Vorbereitungen ab Schritt 1.

4. Drücken Sie die Starttaste, damit das Menü der Spielmöglichkeiten im Display erscheint.

STEUERUNGEN



Starttaste:

Damit wird ein Spiel gestartet.
Dient auch als Pausentaste während eines Spiels.

Taste A:

Damit wird der Puck gestoppt.
Mit dieser Taste wird auch auf das Tor geschossen.

Taste B:

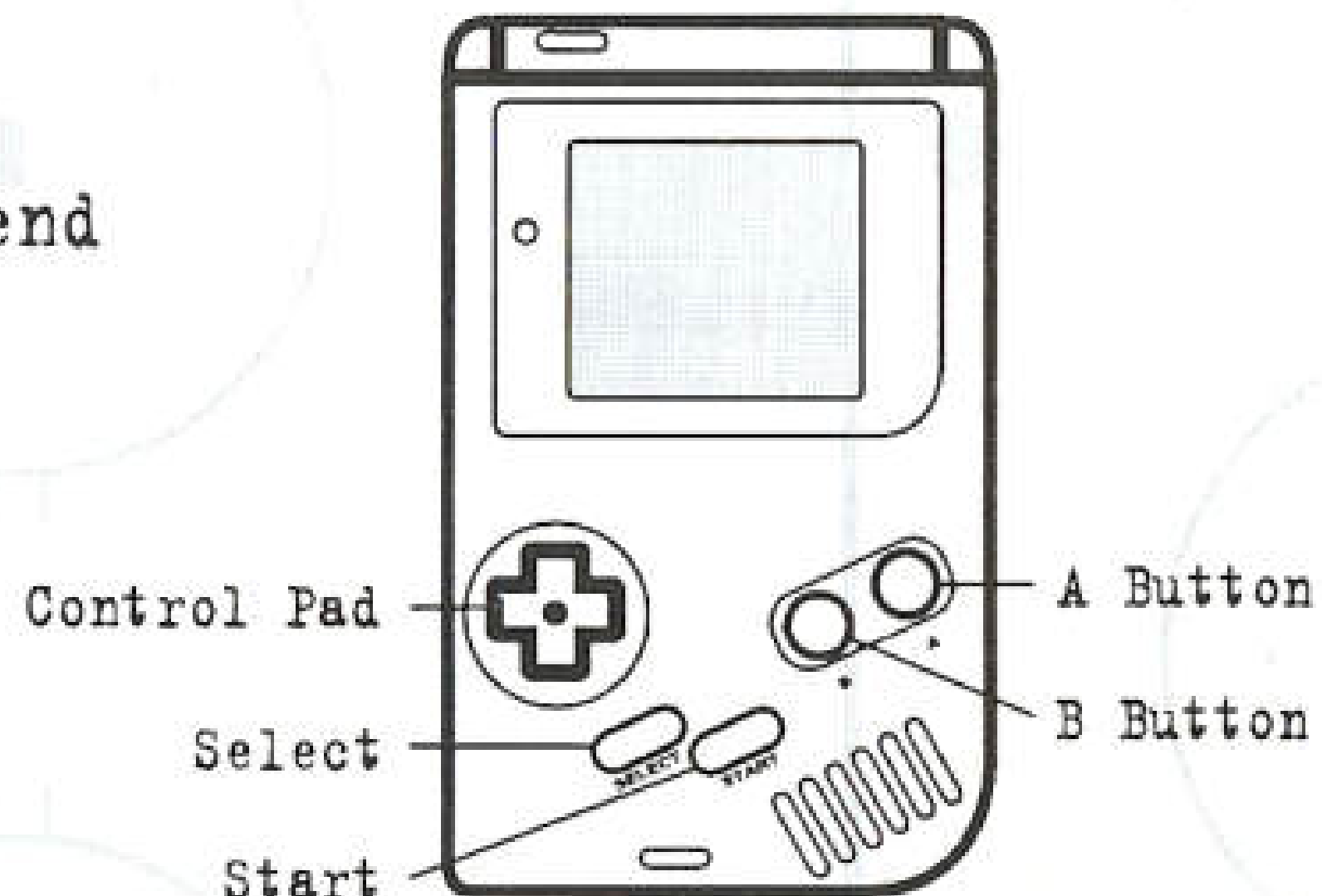
Aktiviert denjenigen Spieler Ihrer Mannschaft, der dem Puck am nächsten ist.
Damit wird der Puck auch weitergepaßt.

Tasten A und B:

Halten/Haken.

Steuerfeld (Richtungstasten):

Damit wird der Spieler in der jeweiligen Richtung bewegt.



SPIELMÖGLICHKEITEN



Befinden Sie sich im Menü für Spielmöglichkeiten, so drücken Sie die Auf/Ab - Taste des Steuerfelds, um eine Option auszuwählen und die Links/Rechts - Taste, um diese Option festzusetzen. Sobald alle Optionen festgesetzt sind, drücken Sie die Starttaste, um mit dem Spiel zu beginnen.



SPIELMODUS

Sie können zwischen regulärem Saisonspiel und Playoffspiel wählen.

In einem regulären Saisonspiel ist nur eine Overtime-Verlängerung erlaubt. Die Dauer der Overtime beträgt zehn Minuten oder bis eine der Mannschaften ein Tor schießt (der sog. "Sudden Death"). Kann keine der beiden Mannschaften ein Tor erzielen, so endet das Spiel mit einem Unentschieden.

Die Spiele der Playoff-Runde können nicht mit einem Unentschieden enden. Die Spieler müssen sovieler "Sudden Death"-Overtime-Verlängerungen austragen, bis ein Sieger feststeht. Die Overtime-Verlängerungen dauern genauso lange, wie die für das Spiel gewählte Länge eines Drittels oder bis das erste Tor erzielt wird.

REGULÄRES SAISONSPIEL: Spielen Sie ein einzelnes Spiel und wählen Sie eine der Mannschaften, die bei Beendigung der Saison 1994 tatsächlich in der NHL spielten..

NEUE PLAYOFFS: Beginnen Sie mit der ersten Runde der Playoffs. Sie brauchen nur einen Sieg, um weiterzukommen.

SEVENS: Beginnen Sie mit der ersten Runde der Playoffs. Sie brauchen vier Siege, um weiterzukommen.

FORTSETZEN DER PLAYOFFS: Kehren Sie wieder an den Punkt einer Playoff-Serie zurück, an dem Sie das letzte Mal aufgehört haben. Diese Option erscheint nur auf dem Menü, wenn Sie ein Spiel der Playoff-Runde gewonnen haben.

SHOOTOUT: Wählen Sie Mannschaften und greifen Sie eins zu eins den Torwart an.

GAST

Der Gast befindet sich auf der linken Seite oben auf dem Optionsdisplay. Die Mannschaft der Gäste trägt helle Trikots und spielt im ersten und im letzten Drittel von oben nach unten, im zweiten Drittel von unten nach oben.



DRITTEL

Jedes Spiel besteht aus drei Dritteln und einer oder mehreren Overtime-Verlängerungen, falls das notwendig ist.

Sie können die Länge der Drittel auf 5, 10 oder 20 Minuten einstellen.

FOULS

AN: Die Schiedsrichter zeigen alle Fouls und Regelwidrigkeiten an, die sie sehen (siehe Fouls und Regelwidrigkeiten).

AUS: Das Spiel wird nicht durch Fouls oder Offside/Abseitsentscheidungen unterbrochen. Icing und unerlaubter Weitschuß wird jedoch immer angezeigt.

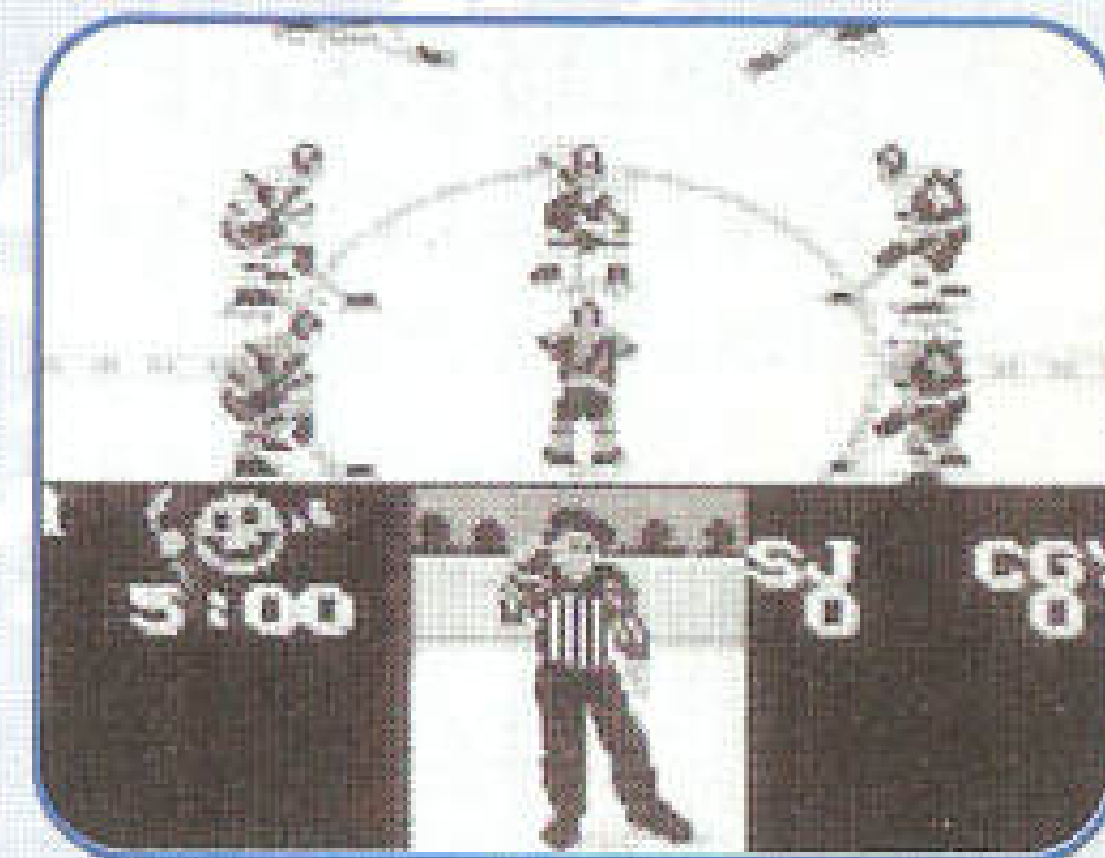
DER BULLY



Oben auf dem Display sehen Sie zwei Mitteldspieler und unten, im Fenster, einen Schiedsrichter, der den Puck hochhält.

Wenn der Schiedsrichter den Puck fallenläßt, können Sie:

- Diejenige Richtungstaste auf dem Steuerfeld drücken und halten, in deren Richtung Sie den Puck abgeben möchten, dann die Taste B drücken.
- Die Richtungstaste auf dem Steuerfeld vorwärtsdrücken und die Taste A drücken, um den Puck zu stoppen.

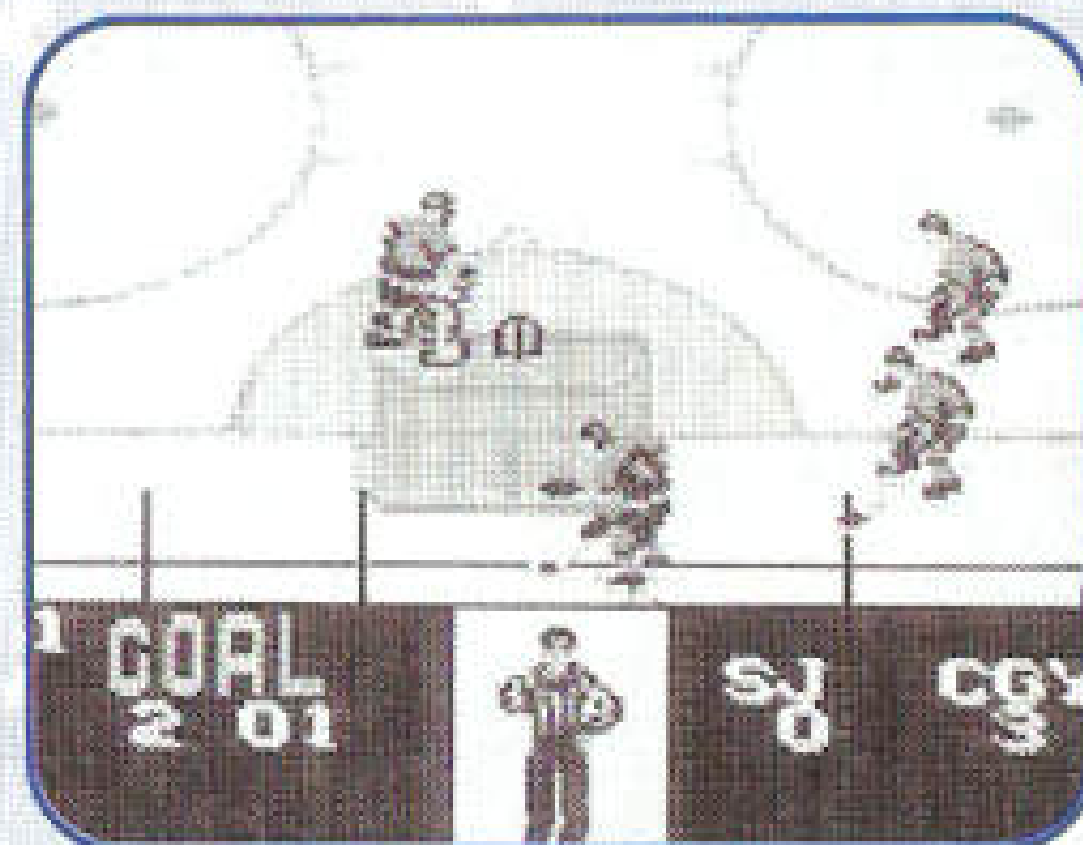


BEWEGEN DER SPIELER

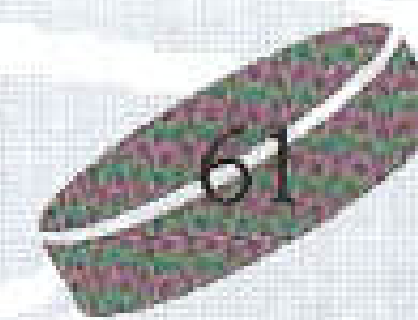


Der Spieler Ihrer Mannschaft, der den Puck hat, bewegt sich auf einem dunklen Stern.

Drücken Sie die Taste B, um den Spieler Ihrer Mannschaft zu aktivieren, der dem Puck am nächsten ist. Sie können die Richtung des Spielers steuern, indem Sie auf dem Steuerfeld die Richtung drücken, in die der Spieler sich bewegen soll.



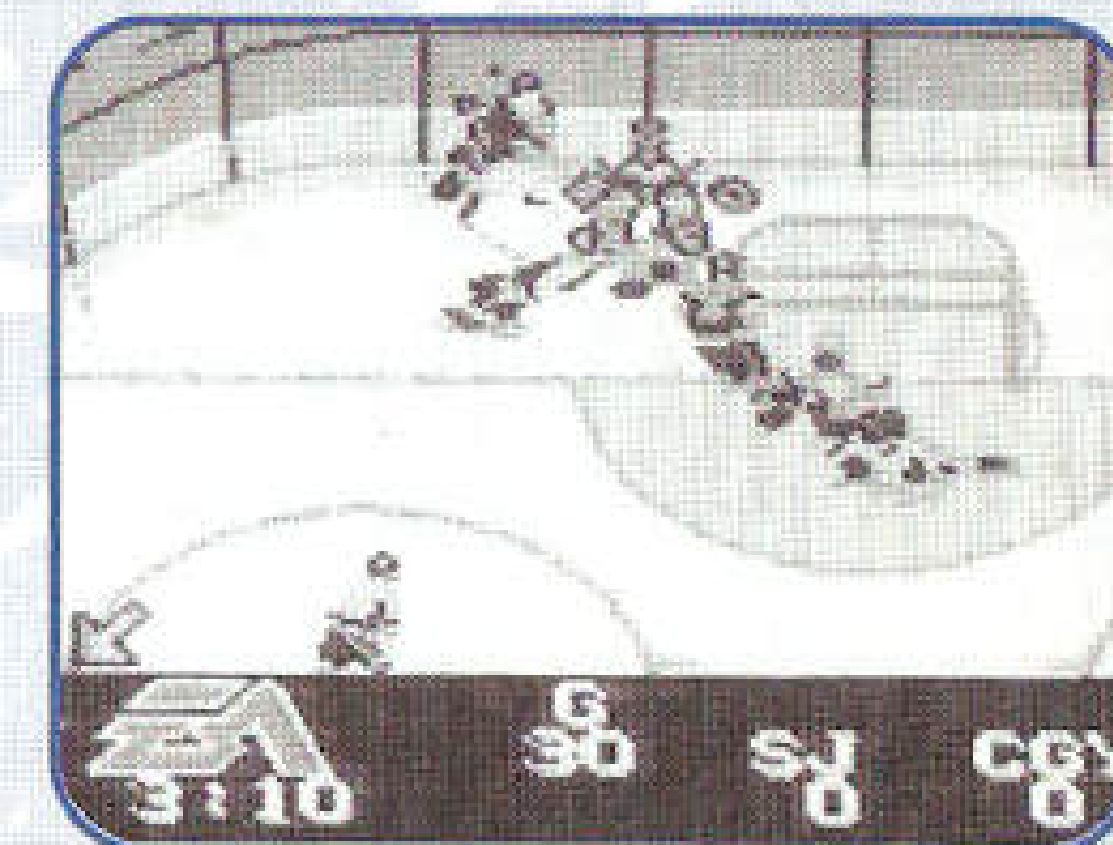
ABGABE DES PUCKS



Um den Puck abzugeben, drücken Sie die jeweilige Richtungstaste auf dem Steuerfeld und drücken die Taste B.

Halten Sie die Richtungstaste auf dem Steuerfeld nicht gedrückt, dann paßt der Spieler den Puck in die Richtung, in der er steht. Die beste Methode zur Puckabgabe ist, die Taste B zu drücken. Drücken Sie dann die Richtungstaste auf dem Steuerfeld in die Richtung, in die Sie passen möchten. Der Paß wird gespielt, wenn Sie das Steuerfeld gedrückt halten, während Sie die Taste B drücken.

Bei weiten oder mittelweiten Pässen drücken Sie nach dem Paß sofort die Taste B, um den Spieler, an den der Puck abgegeben wurde, kontrollieren zu können, bevor der Puck bei ihm ankommt. Dadurch können Sie Verteidiger ausspielen und den Puck ungedeckt annehmen.



TORE

62

Um auf das Tor zu schießen, müssen Sie die Taste A drücken, wenn Sie in Puckbesitz sind. Drücken Sie die Richtungstasten auf dem Steuerfeld, um zu zielen. Für jedes erzielte Tor erhalten Sie einen Punkt.

Sie können zwei verschiedene Schußarten ausführen: Handgelenkschüsse und Schlagschüsse.

HANDGELENKSCHÜSSE: Die Taste A schnell drücken und wieder loslassen. Ein Handgelenkschuß ist langsamer als ein Schlagschuß, dafür jedoch zielgenauer. Handgelenkschüsse sind am effektivsten, wenn der Spieler sich nahe am Tor befindet.

63

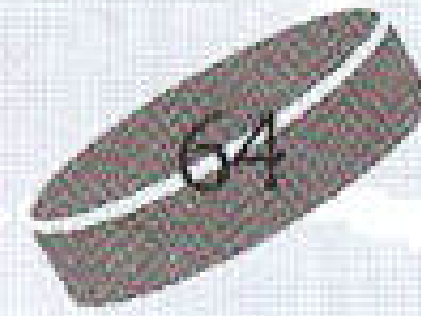
SCHLAGSCHÜSSE: Die Taste A drücken und gedrückt halten. Schlagschüsse sind schärfer und schneller als Handgelenkschüsse, jedoch nicht so zielgenau. Je länger Sie die Taste A gedrückt halten, desto schärfer ist der Schlagschuß.

Um den Schlagschuß höher zu halten, drücken Sie die Richtungstaste nach oben.

Um den Schuß niedrig zu halten, drücken Sie die Richtungstaste nach unten.

Um in eine Ecke des Tores zu schießen, drücken Sie die Richtungstaste nach links oder rechts.

ONE-TIMER - EINMALIGE VORLAGE



Der sogenannte One-Timer ist ein Spielzug zwischen zwei Spielern der gleichen Mannschaft. Spieler A hat den Puck und gibt ihn an Spieler B weiter, der den Puck direkt von seinem Schläger abprallen läßt, um ein Tor zu schießen, ohne zuvor den Puck unter Kontrolle gebracht zu haben.

Um einen One-Timer zu versuchen, drücken Sie die Taste B, um den Puck abzugeben, und dann, sobald der Puck abgegeben wurde, die Taste A und halten sie gedrückt.

“DROP PASS” - PASSIVER RÜCKPAß



Ein Drop Pass ist eine Art passiver Rückpaß. Der Spieler, der den Puck hat, läßt den Puck liegen und läuft nach vorne.

Um dieses Liegenlassen der Scheibe zu ermöglichen, drücken Sie die Auf/Ab-Taste des Steuerfelds (entgegengesetzt der Richtung, in der Sie sich bewegen) und drücken dann die Taste A.

FOULS



Ist die Fouloption eingeschaltet, so zeigen die Schiedsrichter jede Regelwidrigkeit, die sie sehen, an.

PENALTIES

Penalties werden gegeben, wenn ein angreifender Spieler, der alle Gegenspieler hinter sich gelassen hat, gefoult wird. Ein Signal ertönt, wenn ein solcher "Breakaway" stattgefunden hat.

Ein Spieler darf die Strafbank verlassen, wenn die gegnerische Mannschaft in Überzahl ein Tor geschossen hat.

REGELVERSTÖßE



Regelverstöße beziehen sich in diesem Fall auf die sogenannte Angriffszone. Die Angriffszone wird durch eine blaue Linie auf dem Eis auf der Seite Ihres Gegners markiert. Wenn Sie diese blaue Linie in Richtung gegnerisches Tor überqueren, befinden Sie sich in der Angriffszone. Beachten Sie, daß Ihre Angriffszone der Verteidigungszone Ihres Gegners entspricht.

"ICING" UND UNERLAUBTER WEITSCHUß: "Icing" oder unerlaubter Weitschuß wird gepfiffen, wenn ein Spieler oder ein abgeschossener Puck die Mittellinie, die gegnerische Angriffszone und die Torlinie überquert, jedoch nicht den Torwartbereich. Im Spiel NHL '95 gibt es keinen Regelverstoß "Zweilinienzaß".

SPIELSTANDANZEIGE

OFFSIDE - ABSEITS: Der Puck muß in die Angriffszone kommen, bevor ein Spieler des angreifenden Teams die Angriffszone erreicht, ansonsten wird Offside gepfiffen.

Ein Schiedsrichterfenster erscheint auf dem Display und warnt Sie, wenn sich einer Ihrer Spieler gleich im Abseits befindet.

Wenn Sie die Fouloption eingeschaltet haben, so zeigen die Schiedsrichter Offsidesituationen als Regelwidrigkeit an und unterbrechen das Spiel. Es kommt zum Bully hinter der Linie.

Während des Spiels können Sie durch Drücken der Starttaste das Spiel unterbrechen und den Spielstand ablesen.

Drücken Sie die Starttaste nochmals, um wieder zum Spiel zurückzukehren.



“PLAYOFF”-SPIELARTEN

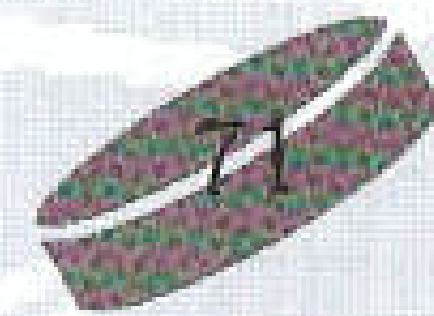


Wenn Sie Neue Playoffs, Playoffs Fortsetzen oder Sevens auswählen, befinden Sie sich im Playoff-Wettkampf. In jeder dieser Spielarten führen Sie eine einzige Mannschaft durch die Playoffs.

Ist das erste Spiel vorbei, so erscheinen die neuen Paarungen in der Anzeige.

Wenn Sie in der ersten Runde verlieren, aber gegen dieselbe Mannschaft nochmals antreten wollen, dann gehen Sie zurück zum Optionsmenü und wählen Neue Playoffs aus. Danach können Sie die gleiche Paarung nochmal auswählen und einen neuen Versuch starten.

BENUTZEN DES SUPER GAME BOY ADAPTERS



Das Game-Boy-Game-Pak korrekt in den Super-Game-Boy einsetzen. Anschließend den Super-Game-Boy in den Super-NES einsetzen und den Netzschalter des Super-NES auf "ON" stellen. Näheres zur weiteren Bedienung entnehmen Sie bitte der Bedienungsanleitung des Super-Game-Boy und/oder Super-NES.



Zum Gebrauch mit dem Super NES in Kombination mit einem Super-Game Boy-Adapter.

Beide separat erhältlich.



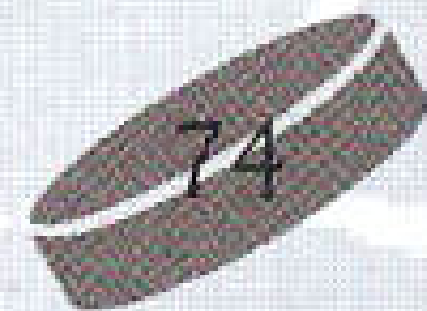
HOCKEY SCORES



HOCKEY SCORES



HOCKEY SCORES



GARANTIELEISTUNGEN



Einer Qualitätsgarantie für die Dauer von sechs Monaten ab Kauf für in Deutschland von MALIBU GAMES gekauften Produkte. Beachten Sie bitte folgendes, wenn Sie trotzdem einen Mangel feststellen:

1. Rufen Sie zuerst den MALIBU GAMES Kundendienst in Deutschland unter der Telefonnummer 089-9280800 an und beschreiben Sie den festgestellten Mangel.
2. Falls kein Bedienungsfehler oder ähnliches vorliegt, erhalten Sie eine Retouren genehmigungs-Nummer. Schicken Sie dann das MALIBU GAMES Produkt im Originalkarton zusammen mit dem Kaufbeleg an:

MALIBU GAMES
Denninger Strasse 116
8000 München 81

3. Die Gewährleistung ist nach Wahl von MALIBU GAMES auf eine Mangelbeseitigung oder auf Ersatzlieferung eines mangelfreien Produkts beschränkt; weitergehende Ansprüche sind ausgeschlossen.

4. Die Gewährleistung erlischt, wenn der Mangel auf einer unsachgemäßen Behandlung und/oder nicht autorisierten Reparaturversuchen und/oder sonstigen Beschädigungen nach dem Kauf beruht.

5. Nach Ablauf der Gewährleistungsfrist wenden Sie sich bitte fermündlich mit allen Fragen und Reparaturwünschen an den MALIBU GAMES Kundendienst (Telefonnummer in Deutschland 089-9280800)

