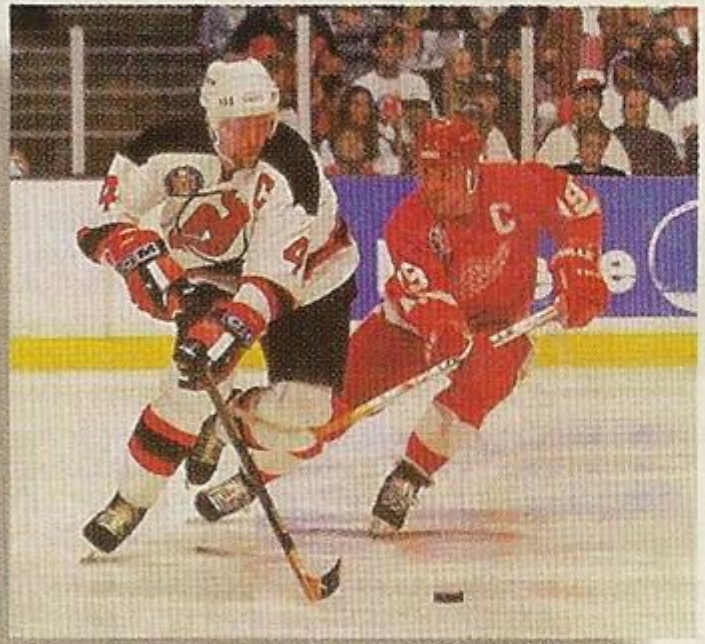
Nintendo

GAME BOY™

DMG-A6HP-E

NHL® 96



EA SPORTS™

Black Pearl SOFTWARE

INSTRUCTION BOOKLET

INHALT

Ziehen Sie Ihre Schlittschuhe an 34
Vor Beginn des Spiels 35
Die Spielsteuerung 36
Spielarten 39

ZIEHEN SIE IHRE SCHLITTSCHUHE AN

Schnappen Sie sich Ihren Hockeyschläger und raus aufs Eis! Suchen Sie sich Ihre NHL-Lieblingsteams aus und nehmen Sie's mit den Besten der NHL auf. Wenden Sie all Ihr Können und Ihre Fähigkeiten an, überlisten Sie Ihren Gegner, und schießen Sie den Puck am gegnerischen Torwart vorbei. Dann geht's weiter zu den Entscheidungsspielen, wo Sie den Ihnen zustehenden Platz unter den Elitespielern der NHL einnehmen und um die höchste Auszeichnung des Sports kämpfen!

VOR BEGINN DES SPIELS

1. Den Schalter Ihres Nintendo® -Game-Boys™ auf OFF (AUS) stellen. Bitte niemals ein Game Pak einschieben oder herausnehmen, wenn das Gerät eingeschaltet ist

2. Schieben Sie das NHL 96 Game Pak in den Schlitz am Game Boy. Das Game Pak gu hineindrücken, damit es sicher einrastet.

3. Das Gerät auf ON (AN) stellen. Die Starttaste drücken, um zum Bildschirm Season Options (Saison-Optionen) zu gelangen.

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-Gam Boy und/oder Super-NES.

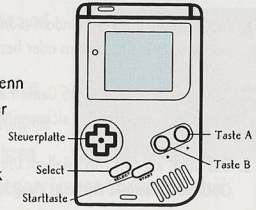
DIE SPIELSTEUERUNG

Starttaste

Damit fängt das Spiel an.
Legt eine Spielpause ein.

Taste A

Mit dem Puck: Drücken, wenn Sie den Puck schießen oder ihn frei machen wollen.



Taste B

Drücken, wenn der Puck erobert, einem anderen Spieler abgenommen oder weitergegeben werden soll.

Steuerplatte

Drücken, um Ihren Spieler in eine beliebige Richtung zu bewegen.

SAISON-OPTIONEN

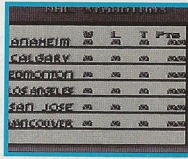
Bewegen Sie den Cursor mit der Steuerplatte (Auf/Ab) auf die Option Ihrer Wahl.

Drücken Sie die Starttaste, um Ihre Wahl zu bestätigen.

EIN SPIEL SPIELEN

Bringt Sie zum Bildschirm Game Options (Spiel-Optionen)

NHL-SPIELSTAND



Bringt Sie zum Bildschirm Standings (Spielstand). Auf der Steuerplatte AUF/AB drücken, um die Conferences (Verbände von Sportsvereinigungen) durchzusehen. Mit Steuerplatte LINKS/RECHTS können Sie die Divisionen durchsehen.

WEITER ZU DEN ENTSCHEIDUNGSSPIELEN

So gelangen Sie direkt zu den Entscheidungsspielen.

DIE BESTEN DER LIGA

Zeigt beim Ligaspiel den gesamten Ligaspielstand.

MIT DER SPIELSAISON FORTFAHREN

Fängt mit der Spielsaison dort wieder an, wo Sie aufgehört haben.

KALENDER

Zeigt die Daten aller auf dem Spielplan verbleibenden Spiele für das gewählte Team. Steuerplatte LINKS/RECHTS drücken, um die Daten durchzusehen.

BIS ZU DIESEM DATUM SPIELEN

Der Computer spielt die Spielsaison bis zum angegebenen Datum. Steuerplatte LINKS/RECHTS drücken, um es wochenweise zu ändern. Steuerplatte AUF/AB drücken, um es tageweise zu ändern.

SPIELARTEN

Ein Spiel: Zeigt das Menü für Spielsaison-Optionen.

Neue Entscheidungsspiele: Wählen Sie das Team, mit dem Sie in die Entscheidungsspiele gehen wollen, und lassen Sie Ihren Gegner vom Computer aussuchen.

Mit den Entscheidungsspielen fortfahren: Zu einer Entscheidungsspiel– Serie dorthin zurückkehren, wo Sie aufgehört haben. Diese Möglichkeit wird Ihnen aber auf dem Menü nur gegeben, wenn Sie schon ein Entscheidungsspiel gewonnen haben.haben.

SIEBEN SPIELE: Beginnen Sie mit der ersten Runde der Entscheidungsspiele. Sie müssen viermal gewinnen, um weiterzuspielen.

Shootout: Wählen Sie die Teams, und nehmen Sie's mit dem Torwart auf.

SPIELABSCHNITTE

Jedes Spiel besteht aus drei Abschnitten und einer oder mehr Spielverlängerungen.

Hinweis: Ein normales Saisonspiel kann eine Spielverlängerung haben. Spielverlängerungen dauern 10 Minuten, oder bis ein Team ein Tor schießt ("Sudden Death" – Entscheidung durch das nächste Tor). Wenn nach 10 Minuten kein Team ein Tor geschossen hat, endet das Spiel unentschieden.

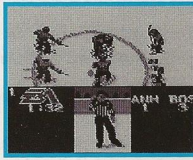
Entscheidungsspiele können nicht unentschieden enden. Die Spieler werden so viele Spielverlängerungen spielen wie nötig, um einen Sieger zu bestimmen. Eine Spielverlängerung dauert so lange, wie der für das Spiel gewählte Spielabschnitt, oder bis ein Team ein Tor schießt.

STRAFZEITEN

An: Die Schiedsrichter rufen alle Strafzeiten und Spielregelverletzungen aus, die sie sehen. (Siehe Penalties and Infractions/Strafzeiten und Spielregelverletzungen) auf Seite 13.
Aus: Das Spiel wird nicht für Strafzeiten oder ein Abseits unterbrochen. Ein unerlaubter Weitschuß wird immer ausgerufen.

DER KAMPF UM DEN PUCK

Oben auf dem Bildschirm sehen Sie die beiden Mittelspieler, und im Fenster darunter sehen Sie einen Schiedsrichter, der den Puck hochhält.



Wenn der Schiedsrichter den Puck fallenläßt, können Sie:

- Die Steuerplatte in die Richtung drücken, in die Sie passen wollen, und dann die Taste B drücken.
- Die Steuerplatte vorwärts drücken und die Taste A drücken, um den Puck zu erobern.

LAUFEN:

Die Taste B drücken, um denjenigen Spieler Ihres Teams in Bewegung zu setzen, der dem Puck am nächsten ist. Bewegen Sie Ihren Spieler mit der Steuerplatte in die Richtung, in die er laufen soll.

Hinweis: Wenn Ihr Spieler den Puck nicht hat, drücken Sie die Taste A, damit er besonders schnell zum Puck laufen kann.

DAS PASSEN

Zum Abgeben des Pucks die Steuerplatte in die Richtung drücken, in die Sie den Puck passen wollen, und die Taste B drücken.

Wenn Sie die Steuerplatte nicht halten, wird der Spieler den Puck in die Richtung passen, in die er zeigt. Zum Passen drückt man am besten auf die Taste B, dann auf der Steuerplatte die Richtung, in die man passen will. Zum Passen drückt man am besten auf die Taste B, hält sie hinunter und drückt dann auf die Steuerplatte drückt, während die Taste B hinuntergehalten wird.

Wenn der Puck über eine mittlere bis lange Strecke hinweg gepaßt wird, drücken Sie sofort, nachdem Sie den Puck abgegeben haben, die Taste B, um den Zielspieler zu steuern, bevor der Puck ankommt. Auf diese Weise weichen Sie den Verteidigern aus und schnappen sich den Puck, solange er frei ist.

DER TORSCHUSS

Wenn Sie im Besitz des Pucks sind, drücken Sie auf die Taste A, um den Puck ins TorZiel zu schlagen. Auf der Steuerplatte LINKS/RECHTS/AUF/AB drücken, um den Puck zu zielen. Für jedes Tor erhalten Sie einen Punkt.

Sie können zwei verschiedene Schläge durchführen: Den Wrist Shot (Schlenzer) und den Slap Shot (Schlagschuß).

SCHLENZER:

Drücken Sie schnell auf die Taste A und lassen Sie sie wieder los. Ein Schlenzer ist langsamer als ein Schlagschuß, ist aber genauer. Schlenzer sind am wirkungsvollsten, wenn der Spieler in der Nähe des Tors ist.

SCHLAGSCHÜSSE:

Drücken Sie auf die Taste A, und halten Sie sie hinunter. Schlagschüsse sind schärfer und schneller als Schlenzer, sind aber nicht so genau. Je länger Sie die Taste A hinunterhalten, desto schärfer wird der Schlagschuß ausfallen.

- Um dem Schlag Höhe zu geben, auf der Steuerplatte UP (AUF) drücken.
- Soll der Schlag niedrig sein, auf der Steuerplatte DOWN(AB) drücken.
- Um in die Ecke des Netzes zu schlagen, auf der Steuerplatte LINKS/RECHTS drücken.

ETWAS ÜBER "ONE-TIMER"

Ein "One-Timer" ist ein Manöver zwischen zwei Mitspielern: Spieler A hat den Puck und gibt ihn an Spieler B ab, der den Puck an seinem Schläger abspringen läßt und damit versucht, ein Tor zu schießen, ohne direkt den Puck zu übernehmen.

Wenn Sie einen "One-Timer" durchführen möchten, drücken Sie auf die Taste B, um den Puck abzugeben. Sobald der Puck abgeben ist, drücken Sie auf die Taste A, und halten Sie sie hinunter.

STRAFZEITEN

Wenn die Option Penalties (Strafzeiten) auf ON (AN) geschaltet ist, rufen die Schiedsrichter alle Strafzeiten für Spielregelverletzungen aus, die Sie bemerken.

Strafschläge: Strafschläge werden gegeben, wenn an dem Spieler, der einen Ausbruch versucht, (der Spieler, der den Puck hat und der mit dem Ausbruch beginnt) eine Spielregelverletzung begangen wird.

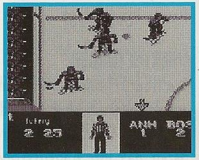
Ein Spieler darf die Strafbank verlassen, wenn das gegnerische Team ein Tor bei einem Power Play schlägt.

ÜBERTRETUNGEN

Die Übertretungen treffen in der Angriffszone zu. Die Angriffszone ist durch eine Linie auf der gegnerischen Seite des Eises markiert. Wenn Sie diese Linie in Richtung des Tors Ihres Gegners überschreiten, befinden Sie sich in der Angriffszone. Denken Sie daran, daß Ihre Angriffszone dieselbe ist, wie die Verteidigungszone Ihres Gegners.

UNERLAUBTER WEITSCHUSS: Ein unerlaubter Weitschuß wird ausgerufen, wenn ein Spieler den Puck über die Mittellinie, die Angriffszone des Gegners und die Ziellinie paßt oder schlägt, aber nicht durch den Torraum. Den Zwei-Linien-Paß gibt es bei NHL 96 nicht

ABSEITS: Der Puck muß in die Angriffszone geschlagen werden, bevor ein Spieler des angreifenden Teams in die Angriffszone läuft, sonst wird ein Abseits ausgerufen.



Ein Schiedsrichterfenster erscheint und warnt Sie, daß ein Spieler Ihres Teams drauf und dran ist, ins Abseits zu laufen.

Wenn Sie die Option Penalties (Strafzeiten) auf ON (AN) geschaltet haben, wird der Schiedsrichter immer ein Abseits bemerken und das Spiel stoppen. Der Puck wird hinter der Linie wieder ins Spiel zurückgeschlagen.

DAS SPIELSTAND-MENÜ

Während des Spiels auf die Starttaste drücken, um das Spiel zu pausieren und sich das Spielstand-Menü anzusehen. Auf die Starttaste drücken, um zum Spiel zurückzukehren.

ENTSCHEIDUNGSSPIEL-ARTEN

Wenn Sie New Playoffs/N Playoff, (Neue Entscheidungsspiele), Continue Playoffs/C Playoff (Mit den Entscheidungsspielen fortfahren) oder Sevens wählen, sind Sie in der Entscheidungsspiel-Serie. Bei diesen Spielarten führen Sie ein Team durch die ganzen Entscheidungsspiele.

Wenn das erste Spiel vorüber ist, erscheinen die neuen Teamaufstellungen. Wenn Sie in der ersten Runde verlieren und Sie noch einmal gegen das betreffende Team spielen möchten, kehren Sie zum Menü Optionen zurück und wählen New Playoffs (Neue Entscheidungsspiele), wählen dann die gleiche Team-Zusammenstellung und versuchen es noch einmal.

T• HQ International Ltd.
4 The Parade
Epsom, Surrey KT18 5DH

© 1996 Electronic Arts. All rights reserved. EA SPORTS is a trademark of, and Electronic A
is a registered trademark of Electronic Arts. T•HQ is a licensed distributor of Electronic Ar
All NHL logos and marks and team logos and marks depicted herein are the property of the
NHL and the respective teams and may not be reproduced without the prior written consent
of NHL Enterprises, Inc. © 1996 NHL.
Black Pearl Software is a division of T•HQ, Inc. © 1996 T•HQ Inc.

Printed in Japan
IMPRIME AU JAPON