



SUPER HOCKEY^{*}

MODE D'EMPLOI



SUPER NINTENDOTM
ENTERTAINMENT SYSTEM

ATTENTION : VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRECAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE CE JEU AVANT D'UTILISER LA CONSOLE NINTENDO OU LES CARTOUCHES.



Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez une console de jeu, des cartouches ou des accessoires pour assurer une totale compatibilité avec vos produits Nintendo.

Nous vous remercions d'avoir choisi la cartouche de jeu Super Hockey* pour votre Super Nintendo Entertainment System.

Nous vous recommandons de lire attentivement les instructions de ce manuel afin de bénéficier pleinement de votre nouveau jeu. Prenez soin de conserver le livre pour vous y reporter ultérieurement

Cette cartouche de jeu possède une pile de sauvegarde vous permettant d'enregistrer votre progression dans le jeu. Si vous allumez et éteignez continuellement votre console, vous risquez d'effacer les données sauvegardées. Evitez donc de mettre la console hors tension avant d'avoir sauvegardé votre partie, car vous pourriez en perdre les données.

TM and [®] are trademarks of Nintendo Co., Ltd.

© 1994 Nintendo Co., Ltd.

*© 1993, 1994 Sculptured Software, Inc. Licensed exclusively to Nintendo.

Table des Matières

HOCKEY : LE BUT DU JEU	4
LES COMMANDES	6
MODES DE JEU	8
OPTIONS	9
LE JEU	10
ATTAQUE	11
DEFENSE	12
MODE DEMONSTRATION	13
MATCHS DE SAISON	14
MEILLEUR DES 7 SERIES	16
RESTAURER UNE PARTIE SAUVEGARDEE	17
PENALITES	18
JEU AVANCE :	
Changement de ligne &	
remplacement du gardien de but	21
JEU AVANCE :	
Stratégie et astuces	22

Hockey : le but du jeu

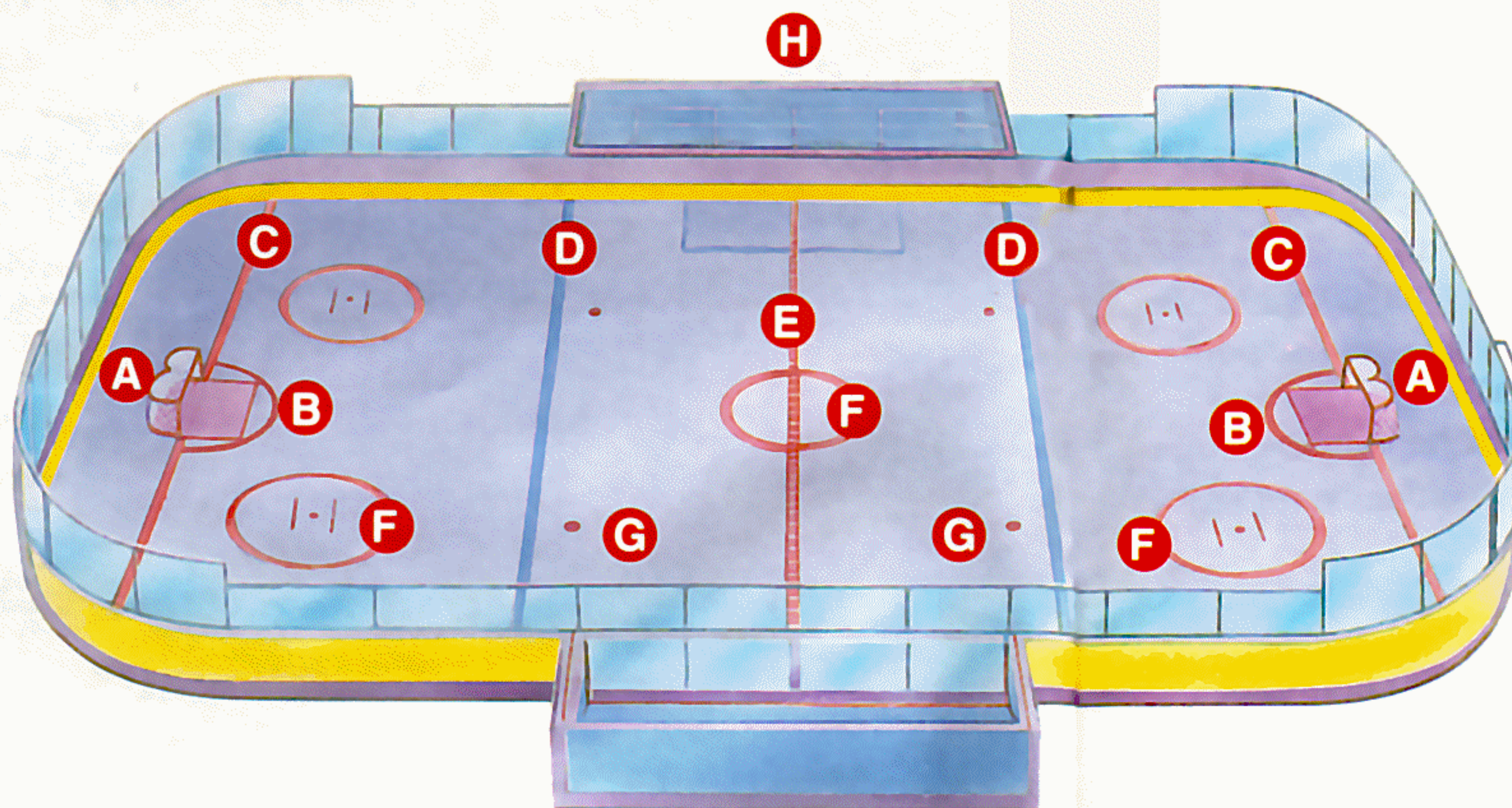
Le but du jeu de hockey est très simple à comprendre : que votre palet traverse la ligne de but de votre adversaire le plus souvent possible tout en l'empêchant d'en faire autant. Les règles peuvent sembler complexes pour un novice ; en fait elles sont très simples.

Dans Super Hockey, vous n'avez pas à vous inquiéter des règles concernant l'équipement, les dimensions de la

patinoire, etc. Cependant, le dégagement interdit est LA règle constamment en vigueur dans Super Hockey. Pour cela, le palet doit traverser la ligne rouge centrale à partir de la moitié de la patinoire du hockeyer et franchir la ligne de but adverse. Dès qu'un joueur de la défense -- autre que le goal -- touche le palet, l'arbitre demande un engagement au bout du cercle d'engagement de l'équipe sanctionnée. Pour plus de détails sur

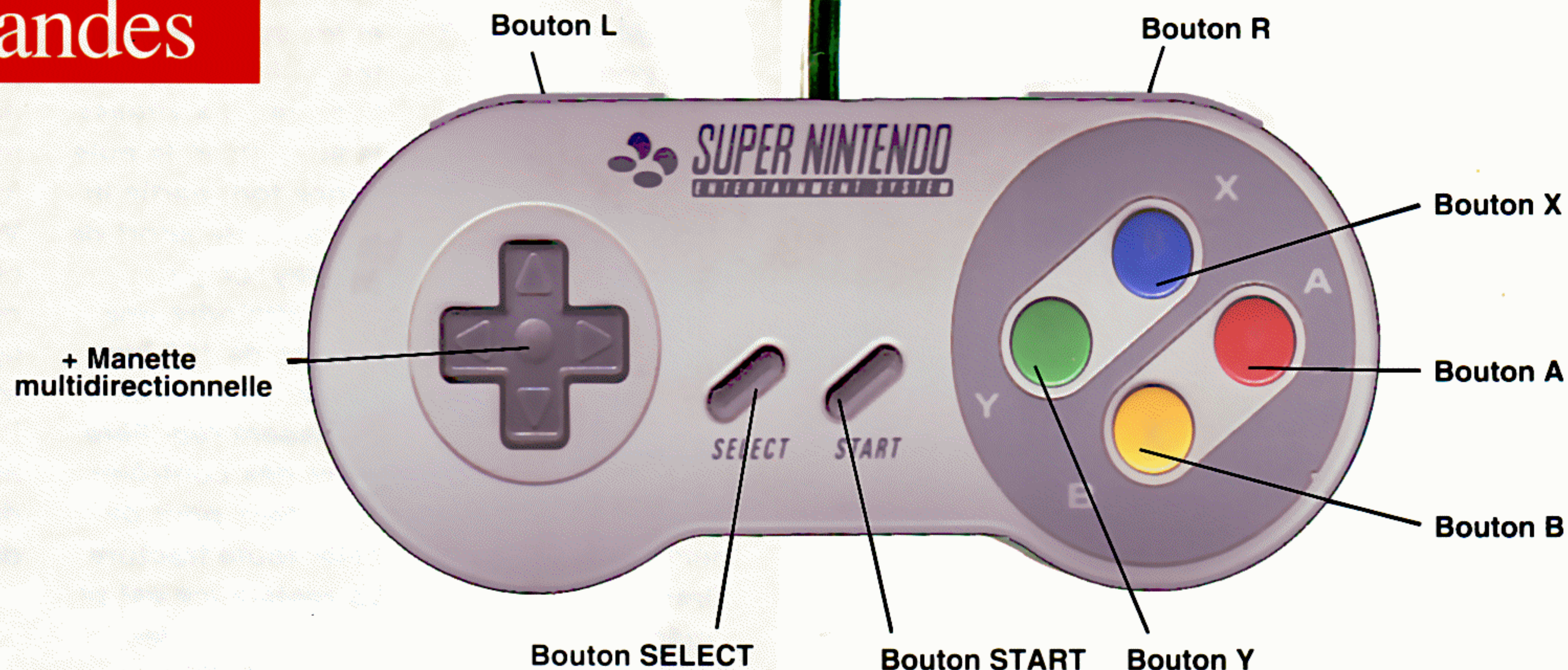
les dégagements interdits, les hors-jeu et les autres pénalités, voir le chapitre adéquat. La vitesse, la subtilité et la puissance font partie intégrante du sport de hockey. Le palet peut atteindre une vitesse de 160 km/heure. Les joueurs subissent régulièrement des contrôles médicaux pour déceler toute fracture. La résistance est primordiale, car les rotations de ligne amènent des nouveaux joueurs sur la glace sans que le

tempo de la partie en soit modifié. Dans Super Hockey, vous pouvez faire "tourner" des lignes pour mettre vos meilleurs joueurs sur la glace. Vous pouvez aussi choisir manuellement d'alterner les lignes dès que vos loueurs se fatiguent. D'autres options modifiables sont décrites plus tard dans ce manuel.



- A** But
- B** Territoire de but
- C** Ligne de but
- D** Ligne bleue
- E** Ligne rouge centrale
- F** Cercles d'engagement
- G** Points d'engagement
- H** Zone neutre

Les Commandes



6

La manette de jeu Attaque

+ Manette Multidirec.

- Déplace votre joueur
- Accès aux sélections des différents menus

Bouton SELECT

- Modifie les sélections des menus
- Affiche les stats du jeu en cours

Bouton START

- Amène le menu suivant
- Affiche le menu Instant Replay en cours de partie

Bouton L

- Affiche le menu de Changement de ligne

Bouton R

- Affiche le menu de Remplacement du Gardien

Bouton X

- Retour au menu précédent
- Faire glisser le palet

Bouton Y

- Retour au menu précédent

- Tir frappé

Bouton B

- Affiche le menu suivant
- Tir du poignet

Bouton A

- Affiche le menu suivant
- Passe

Voir la section "Attaque" pour plus de détails sur l'éventail d'actions en ce mode.

7

La manette de jeu Défense

+ Manette Multidirec.

- Déplace votre joueur
- Accès aux sélections des différents menus

Bouton SELECT

- Modifie les sélections des menus
- Affiche les stats du jeu en cours

Bouton START

- Amène le menu suivant
- Affiche le menu Instant Replay en cours de partie

Bouton L

- Affiche le menu de Changement de ligne

Bouton R

- Affiche le menu de Remplacement du Gardien

Bouton X

- Charge avec la hanche

Bouton Y

- Charge avec l'épaule

Bouton B

- Charge avec la crosse


Bouton A

- Passer au défenseur le plus proche du palet

Pour plus de détails sur les mouvements de défense, voir le chapitre adéquat.

Modes de jeu

Dans Super Hockey, nous vous présentons trois modes de jeu différents. Pour choisir un mode, appuyez sur Haut et Bas de la manette multidirectionnelle puis sur A, B ou START quand le mode choisi est en surbrillance. Sur tous les menus, les boutons Y et X vous ramènent à l'écran précédent.



EXHIBITION

SEASON PLAY

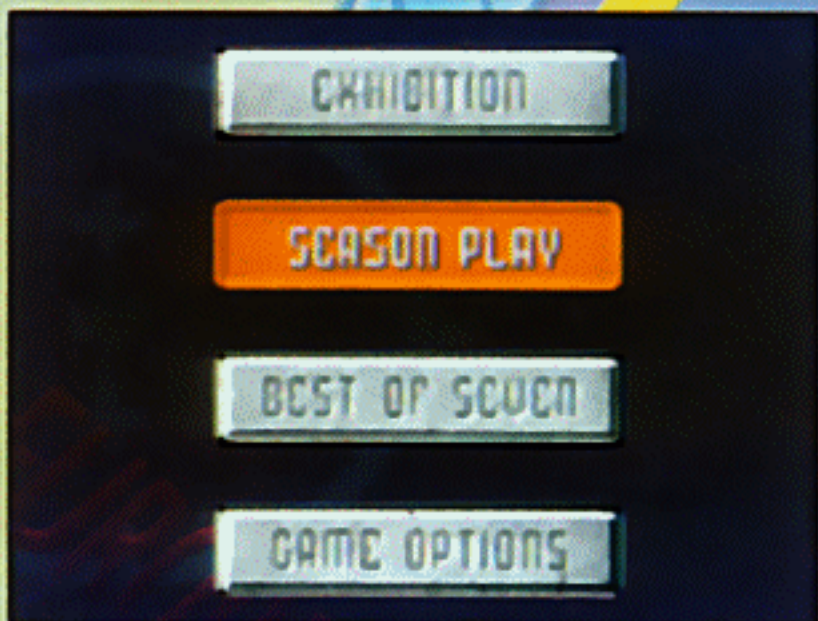
BEST OF SEVEN

GAME OPTIONS

DEMONSTRATION

Dans ce mode, vous faites une partie simple contre l'ordinateur ou un ami.

8



EXHIBITION


SEASON PLAY

BEST OF SEVEN

GAME OPTIONS

JEU DE SAISON

Vous ne pouvez jouer que contre l'ordinateur. Dans ce mode, vous devez achever une saison entière de 84 jeux avant de pouvoir accéder aux finales. Le jeu sauvegarde vos parties en cours de saison, y compris les matchs gagnés/perdus et les statistiques accumulées de vos joueurs. Voir le chapitre "Matchs de Saison" pour plus de détails.



EXHIBITION

SEASON PLAY

BEST OF SEVEN

GAME OPTIONS

MEILLEUR DES 7 SERIES (4 DE 7)

Ce mode voit s'affronter deux joueurs dans une série de 7 jeux. Bien que ce soit une simulation des finales des Championnats du monde, vous pouvez choisir l'équipe que vous désirez. Pendant les séries, le jeu sauvegarde les statistiques accumulées des deux équipes. Voir le chapitre correspondant pour plus de détails sur ce mode de jeu.

Remarque : vous ne pouvez sélectionner les modes 2 joueurs (DEMONSTRATION deux joueurs et MEILLEUR DES 7) que si les deux manettes sont raccordées à votre Super NES.

Options

La barre *OPTIONS* sur le premier menu vous permet de modifier certains paramètres à votre convenance. Appuyez sur Haut ou Bas de la manette multidirectionnelle pour choisir l'option. Appuyez sur Droite ou Gauche de la manette multidirectionnelle pour modifier le paramètre. Appuyez ensuite sur A, B ou START lorsque tout est terminé.

PENALITES

Vous pouvez choisir de jouer sans pénalités sanctionnées (NON) ou seulement avec les pénalités de lignes sanctionnées (OUI). En choisissant OUI, toutes les pénalités sont tenues en compte. Comme nous l'avons précédemment expliqué, l'arbitre sanctionnera toujours un **Dégagement Interdit**. Voir plus loin pour plus de détails sur les pénalités et autres règles du hockey.



9

CHANGEMENT DE LIGNE

Choisissez OUI si vous désirez remplacer manuellement des joueurs. Si le changement de ligne est sur NON, vous utiliserez par défaut vos meilleurs joueurs. Voir le chapitre "Jeu Avancé" pour plus de détails sur le Changement de Ligne.



DUREE DE LA PERIODE

Elle peut être de 5, 10 ou 20 minutes.

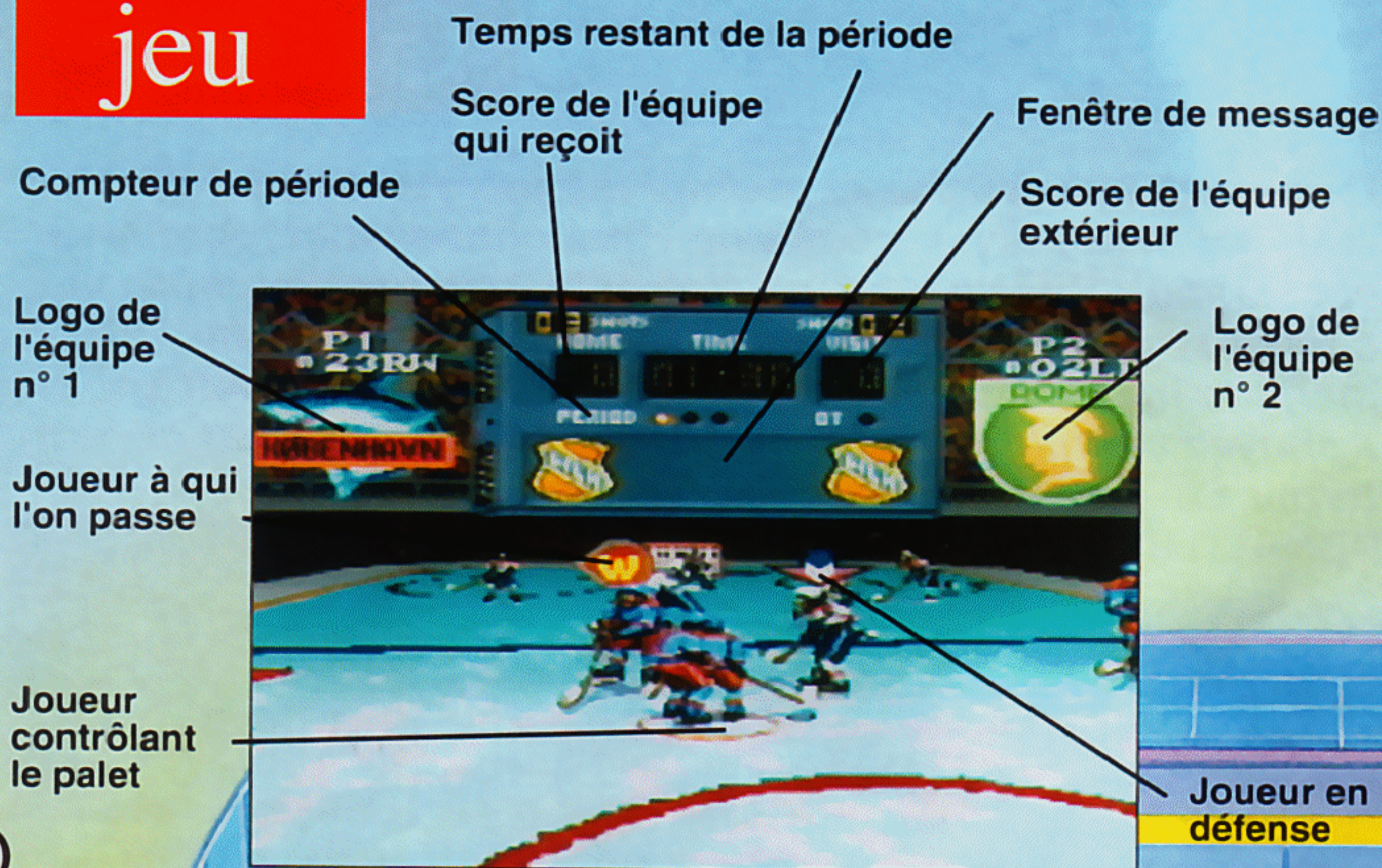
TEXTES ECRAN

Vous avez le choix entre l'anglais et le français.

La pile à lithium de votre cartouche de jeu sauvegarde automatiquement toutes les modifications que vous apportez aux options. Donc, vous n'avez pas à les ajuster chaque fois que vous jouez.



Le jeu



10

DISPOSITION DE L'ECRAN

L'écran dans Super Hockey change constamment avec l'action du jeu. Les coins supérieurs gauche et droit indiquent les logos des équipes impliquées dans le jeu. Lorsqu'il y a pénalité ou changement de ligne, ils sont remplacés par l'arbitre, le menu de Changement de Ligne ou la case de pénalités. Vous remarquerez aussi des icônes indiquant quel joueur contrôle le palet et quel joueur est prêt à recevoir une passe. Voir ci-contre pour plus de détails sur les icônes.



INSTANT REPLAY

A n'importe quel moment au cours du jeu, vous pouvez appuyer sur le bouton **START** pour faire une pause. Alors que l'action est suspendue, le menu Instant Replay s'affiche sur le tableau des points. Avec ce menu, vous pouvez revoir l'action. Vous pouvez aussi utiliser un ralenti pour voir comment vous avez marqué ou comment vous avez percuté votre adversaire.

Attaque

TIR (Boutons Y & B)

Lorsque vous êtes en attaque, deux choix s'offrent à vous : le tir frappé au moyen du bouton Y ou le tir du poignet avec le bouton B. Tout joueur possède un classement déterminant la puissance et la précision de chaque tir. Par définition, un tir frappé est plus puissant et plus rapide qu'un tir du poignet, mais il est aussi plus long à démarrer et moins précis. Un tir du poignet est plus rapide au démarrage et plus précis mais moins puissant. Ces deux genres de tir sont automatiquement lancés en direction du but.

PASSE (Bouton A)

Lorsque votre équipe est en attaque, vous pouvez passer le palet à l'un de vos coéquipiers au moyen du bouton A. En général, ce joueur est dans votre champ de vision. Le joueur prêt à recevoir la passe est représenté avec une icône au-dessus de la tête. La forme de l'icône indique sa position ; le chiffre de celui en possession du palet est indiqué au-dessus du logo de l'équipe, à côté du tableau des scores. Ces deux indices vous permettront de passer le palet au meilleur joueur, dans n'importe quelle situation.

En plus de son chiffre et de sa position, vous saurez quand vous pouvez passer au joueur d'après la couleur de l'icône. Vert vous indique que la passe est sûre et qu'elle atteindra presque toujours le joueur. Jaune veut dire que la passe est risquée mais qu'elle peut atteindre sa destination. Rouge indique que le "récepteur" est contré par un défenseur et qu'il ne recevra pas la passe.

Lorsque votre joueur a le palet, il sera pratiquement sous les spots... puisqu'une icône circulaire va apparaître sous lui.



FAIRE GLISSER LE PALET

Au moyen du bouton X, vous pouvez faire glisser le palet dans la direction à laquelle vous faites face. Ce n'est pas un tir puissant mais il permet de faire glisser le palet le long de la glace afin de gaspiller du temps au compteur.

Défense

Voici quelques mouvements possibles lorsque vous ne contrôlez pas le palet.



CHANGER DE DEFENSEUR (Bouton A)

Le bouton A permet de passer automatiquement au défenseur le plus proche du palet. Lorsque vous êtes en défense et qu'aucune équipe contrôle le palet, une flèche aux couleurs de votre équipe va apparaître au-dessus de la tête du joueur que vous dirigez. Si celui-ci n'est pas visible à l'écran, une flèche va vous indiquer dans quelle direction appuyer sur la manette multidirectionnelle afin de le faire apparaître.



CHARGE AVEC LA CROSSE (Bouton B)

Le bouton B vous permet de faire une charge avec la crosse et ce, afin d'essayer de prendre le palet. Si votre charge est trop agressive; vous pouvez être pénalisé pour "faire trébucher" ou "cinglage". Si vous chargez contre quelqu'un qui n'a pas le palet, vous pouvez être sanctionné pour "obstruction".



CHARGE AVEC L'EPAULE (Bouton Y)

Cette charge puissante - parfaitement légale- culbute le joueur possédant le palet. Si vous utilisez ce mouvement avec excès ou s'il est dirigé contre un joueur n'ayant pas le palet, vous pouvez être sanctionné pour "dureté" ou "obstruction".

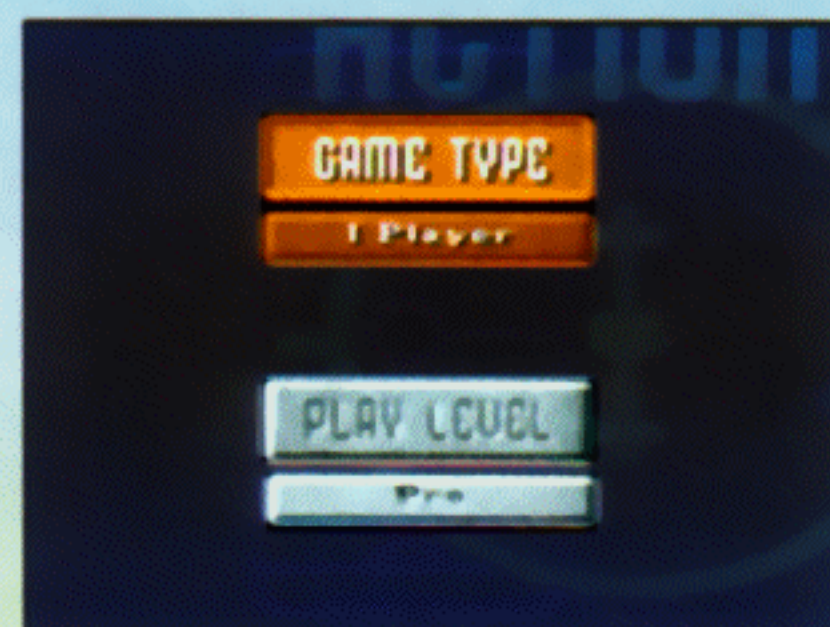
CHARGE AVEC LA HANCHE (Bouton X)

Cette charge vous permet d'envoyer voltiger l'adversaire très loin sur la glace. Elle aussi est légale, si utilisée contre le possesseur du palet ; sinon il en résultera une sanction pour "dureté".

Mode Démo

MODE DEMONSTRATION

Dans ce mode, vous jouez une partie simple contre un adversaire, que ce soit l'ordinateur ou un ami. Après avoir sélectionné le mode DEMONSTRATION et le nombre de joueurs, vous pouvez choisir votre équipe. Utilisez la manette multidirectionnelle pour sélectionner une division et appuyez sur A, B ou START pour voir les équipes de cette division. Quand le logo de l'équipe que vous désirez faire jouer est entre les parenthèses, appuyez sur A, B ou START pour choisir cette équipe. Le joueur n°2 peut sélectionner simultanément son équipe. Lorsque tout est fait, l'action commence !



OPTIONS

Après avoir choisi DEMONSTRATION, vous allez voir un menu d'options. Il vous permet de choisir le nombre de joueurs et le niveau de difficulté. Vous ne pouvez sélectionner un mode 2 joueurs que si les deux manettes sont raccordées à votre Super NES. Une fois que vous avez ajusté les options, appuyez sur A, B ou START.

NIVEAU

Trois niveaux de difficulté s'offrent à vous : Débutant, Ordinaire et Expert. Le premier est le plus facile et le dernier le plus intense. Dans les niveaux les plus complexes, les joueurs dirigés par l'ordinateur sont plus intelligents et réagissent plus vite.

COMMENTATEUR

A la fin de chaque jeu et entre les périodes, le reporter va faire une apparition et vous commenter l'action. Il va donner un résumé des scores et mettre en valeur les moments chauds du jeu, tels que les trois points en séquence par le même joueur ou les exclusions.

Jeu de Saison

EUROPEAN CONFERENCE				
Northern				
	W	L	T	PTS
Oslo	5	1	1	11
Helsinki	4	0	3	11
Copenhagen	4	3	0	8
Stockholm	3	3	1	7
Minsk	2	3	2	6
Moscow	2	4	1	5
Kiev	1	5	1	3
Western				
	W	L	T	PTS
Lisbon	4	3	0	8
Rome	3	3	1	7
Paris	2	3	2	6
Madrid	1	2	4	6
London	2	4	1	5
Berlin	1	3	3	5
Bern	1	5	1	3

JEU DE SAISON

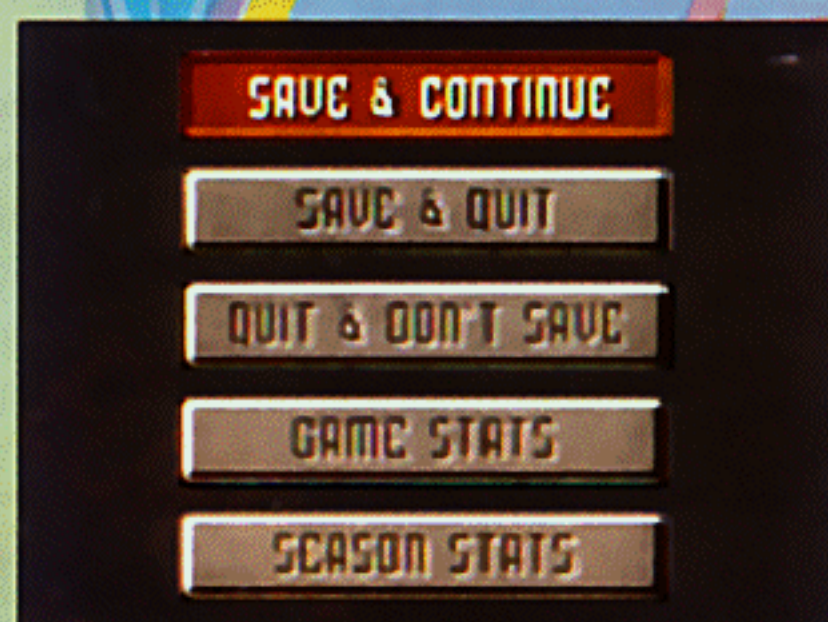
Pour tester avec précision votre adresse et votre détermination, vous devez expérimenter une saison complète d'action. En mode SAISON, c'est possible. Il vous faudra jouer 84 matchs dans leur totalité pour accéder aux finales des Championnats du Monde. En cours de partie, les statistiques accumulées de vos joueurs seront enregistrées grâce à la pile de sauvegarde. Vous choisissez votre équipe comme dans le mode DEMONSTRATION, mais vous jouez solo et vos adversaires sont choisis en fonction de l'agenda de la saison.

PASSER DES MATCHS

Si vous désirez procéder rapidement dans une saison, ou que vous n'avez pas envie de jouer contre une équipe précise, choisissez PROCHAIN JEU. Avant chaque match, vous pouvez soit JOUER, soit passer au PROCHAIN JEU. En choisissant PROCHAIN JEU, l'ordinateur va amener les résultats du jeu selon les capacités de votre équipe et de vos adversaires.

SAUVEGARDER DES JEUX

Après chaque match, le reporter fait un récapitulatif. A ce moment là, vous pouvez sauvegarder votre jeu. Vous pouvez Sauvegarder et Continuer, Sauvegarder et Quitter ou Quitter sans Sauvegarder. En sélectionnant une option de Sauvegarde, quatre cases s'affichent. Choisissez l'une d'elles à l'aide de la manette multidirectionnelle et sauvegardez en appuyant sur A, B ou START. Si vous choisissez une case possédant déjà une sauvegarde, vous effacerez les données existantes. Soyez donc prudent dans votre choix. Si les quatre cases sont utilisées, vous devrez enregistrer sur une sauvegarde. Si vous décidez de ne pas sauvegarder, appuyez sur le bouton X ou Y pour revenir au menu précédent.



STATISTIQUES

Après chaque jeu dans la saison, vous pouvez voir soit les STATS DU JEU pour le jeu que vous venez de finir, soit les STATS DE LA SAISON. Les STATS DU JEU seront générées même si vous passez le jeu.

London Game Stats				
Player	G	A	SOG	PIM
22	0	0	1	2
15	1	0	3	0
12	0	0	1	0
25	0	0	2	0
16	0	0	1	0
21	0	0	0	4
20	1	1	3	0
44	0	0	1	1
19	0	0	0	0
4	0	0	0	0
23	0	1	0	0
27	0	0	0	0
2	0	0	0	1
7	1	0	0	0
3	0	0	0	0

FIN DE SAISON

Les records de chaque équipe sont évalués à la fin de la saison. Pendant celle-ci, votre équipe marque 2 points pour une victoire et 0 si elle perd. Les deux équipes marquent un point lors d'un match à égalité. Dans le barème des Championnats du Monde, les huit meilleures équipes (par points) de chaque conférence ont accès aux finales, avec l'équipe n°1 affrontant la 8ème équipe, l'équipe n°2 la 7ème, etc. Si les deux meilleures équipes sont dans la même division, la meilleure équipe de l'autre division sera gratifiée par une tête de série en 2ème finale. L'ordinateur vous fera savoir si vous êtes classé pour les finales et affichera les combinaisons pour celles-ci. Vous pouvez utiliser la manette multidirectionnelle pour faire défiler l'écran et ainsi voir la totalité des affichages.

London Season Stats				
Player	G	A	SOG	PIM
22	7	6	16	16
15	2	1	10	0
12	2	1	7	0
25	1	0	16	0
16	3	3	12	0
21	1	2	4	20
20	3	4	15	4
44	3	3	11	1
19	4	0	8	16
4	2	0	0	16
23	0	3	4	12
27	1	1	2	0
2	0	0	0	16
7	0	0	1	0
3	0	1	1	16

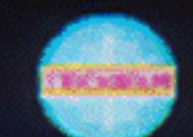
European Conference Quarter - Finals



VS.



VS.

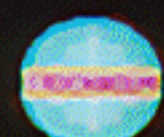


TERMINER LES FINALES

Si vous perdez un seul des MEILLEURS DES 7 SERIES dans les finales, votre équipe est éliminée. Remarque : vous ne pouvez pas passer de jeu dans les finales, la coupe des Championnats du Monde se mérite ! Lorsque vous êtes en finale, les statistiques de votre saison s'effacent et vous commencez à accumuler les stats pour les finales. Ainsi, vous pouvez évaluer les performances de votre joueur pendant les moments forts. Après avoir gagné le trophée des Championnats du Monde, la coupe vous appartient pendant un an, jusqu'à ce que le challenge reprenne l'année d'après !

NORTHERN DIVISION Quarter - Finals

PLAYOFF GAMES



VS.



Stockholm
NINET O

Madrid
NINET O

PLAY GAME

Modes de jeu

NEW BEST OF SEVEN

CONTINUE BEST OF SEVEN

16



MEILLEUR DES 7 SERIES

Cette compétition voit s'affronter deux équipes dans un meilleur simple des 7 séries. Ce mode est pour deux joueurs et est une simulation d'une des séries des Championnats du Monde. Lors du Meilleur des 7 Séries, le jeu sauvegarde les stats accumulées des équipes de chaque joueur.



TERMINER LES SERIES

Après chaque jeu, vous pouvez sauvegarder dès que le journaliste a terminé le résumé de l'action. La pile à mémoire vous permet de sauvegarder le record et les stats accumulées. Choisissez une case au moyen de la manette multidirectionnelle et appuyez sur A, B ou START pour sauvegarder. Attention : lorsque vous choisissez une case possédant des données déjà enregistrées, votre sauvegarde effacera celles-ci.

Restaurer un jeu sauvegardé



17

RESTAURER UN JEU SAUVEGARDE

Dans les modes de jeu où vous pouvez sauvegarder votre progression (JEU DE SAISON et MEILLEUR DES 7 SERIES), vous avez une option pour démarrer un nouveau jeu ou pour continuer une Saison (ou des Séries) sauvegardée. Sélectionnez une des cases de sauvegarde et appuyez sur A, B ou START pour continuer le jeu là où vous l'aviez laissé.

Avant de commencer une Saison sauvegardée (ou Meilleur des 7 Séries), vous allez consulter un compte-rendu des stats accumulées de votre équipe.



Hockey :

Pénalités

Quand OUI est sélectionné pour les PENALITES sur le menu OPTIONS, les pénalités suivantes seront sanctionnées. La plupart d'entre elles sont sujettes à une pénalité mineure de 2 minutes, bien que dans certains cas, une pénalité majeure de 5 minutes puisse être appliquée. Pour une pénalité mineure, le joueur fautif doit s'asseoir sur le banc des pénalités (ou prison) pendant 2 minutes (ou jusqu'à ce qu'un but soit marqué), ce qui fait que son équipe est en infériorité numérique. Les fautifs d'une pénalité majeure doivent purger intégralement le temps de la faute. L'équipe ayant l'avantage du nombre possède alors ce qu'on appelle la "puissance du jeu". L'équipe en infériorité numérique envoie alors une ligne de Penalty Killing qui fera de son mieux pour empêcher l'équipe adverse de marquer pendant la Puissance du Jeu. Cela se fait en général par le biais de tactiques diverses pour faire gaspiller du temps.

18 **PENALITE DIFFEREE**

Quand un joueur est pénalisé alors que l'équipe adverse est en possession du palet, la partie continue jusqu'à ce que son équipe récupère le palet (rondelle). Pendant ce temps, l'équipe du joueur sanctionné ne peut pas marquer, de façon à ce que l'équipe adverse puisse remplacer son gardien (voir "Jeu Avancé").



FAIRE TREBUCHER

Ce geste est sanctionné si un joueur utilise sa crosse, son genou, son pied, sa main, son bras ou son coude pour que l'autre joueur tombe. Remarque : si un joueur ayant le palet - sans opposition entre lui et le gardien de but adverse - trébuche, l'équipe non fautive a droit à un tir de pénalty. Si un joueur trébuche alors qu'il essaie de marquer dans une cage vide, le gardien l'emporte automatiquement.



CHARGE AVEC LA CROSSE

Un joueur est pénalisé s'il charge avec les deux bras sur la crosse alors que celle-ci ne touche pas la glace.



Hockey : Pénaltiés

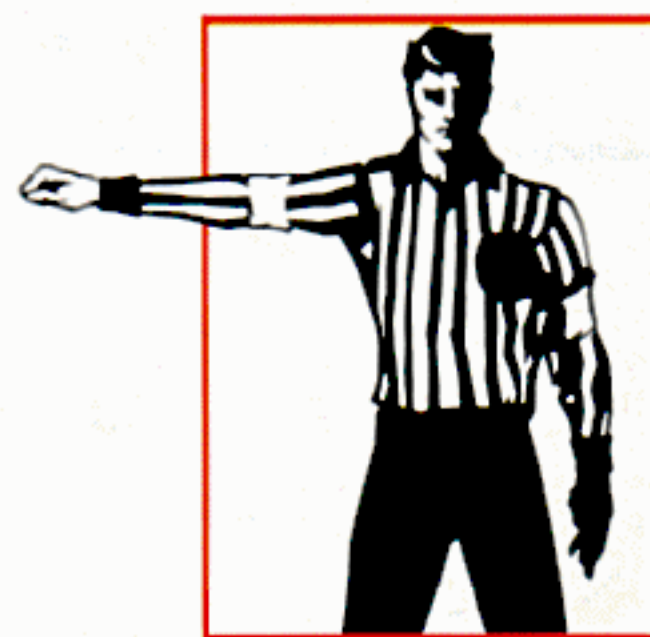
CINGLAGE

Le joueur se voit sanctionner par cette pénalité s'il utilise un mouvement de cinglage avec son stick pour entraver la progression d'un joueur adverse.



DURETE

Tout joueur faisant preuve de "dureté" non nécessaire sera pénalisé. Attention donc à ne pas trop utiliser la charge avec l'épaule.



ACCROCHER

Cette pénalité est utilisée contre un joueur s'il obstrue la progression de l'adversaire en "l'accrochant" avec sa crosse.



OBSTRUCTION

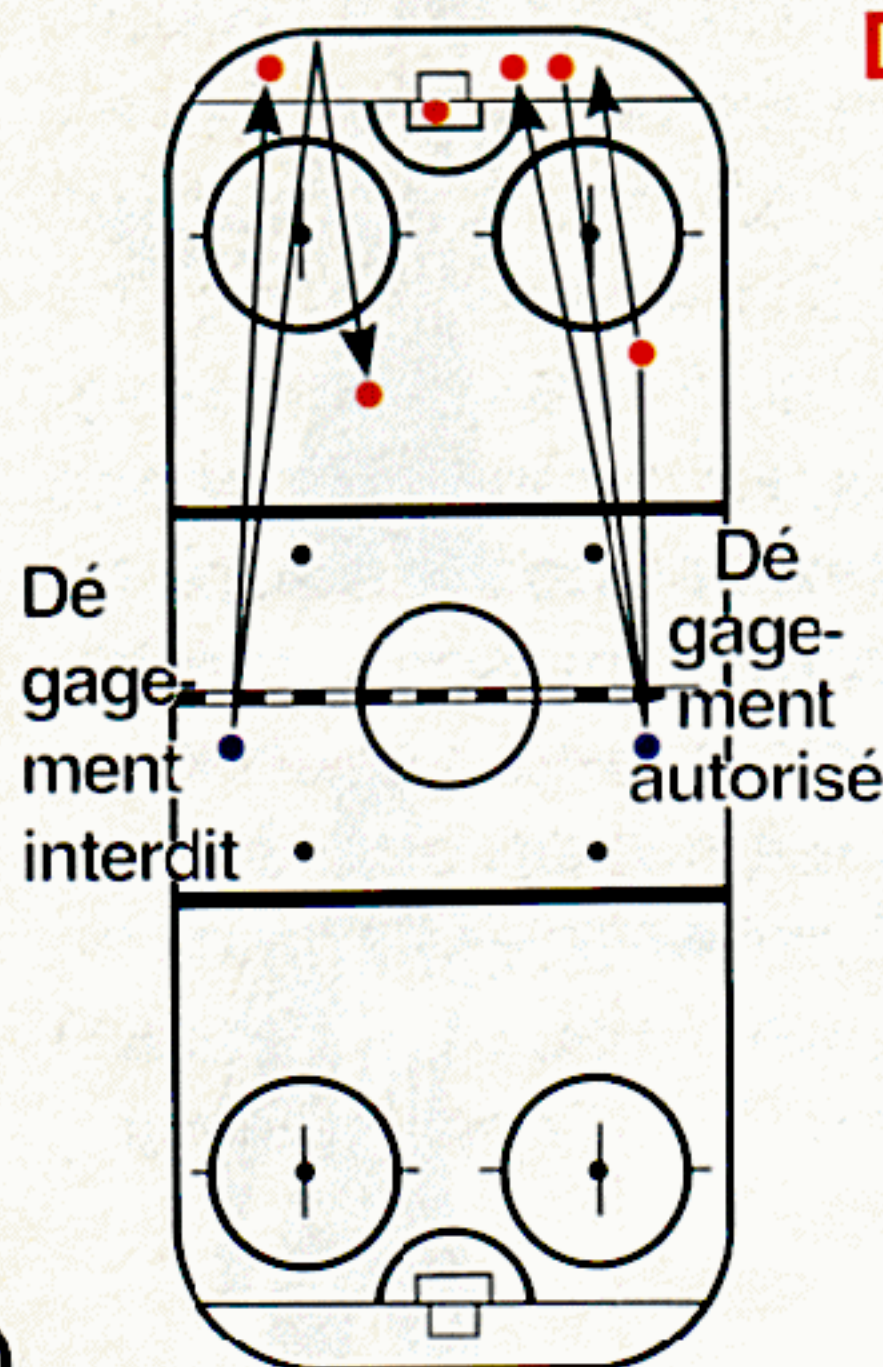
Tout joueur se verra sanctionné par cette pénalité s'il entrave la progression d'un adversaire ne possédant pas le palet. Quiconque obstrue les mouvements du goal est aussi sujet à cette pénalité. Un joueur ne doit pas pénétrer dans le territoire de but à moins que le palet n'y soit déjà.



En hockey, il y a beaucoup d'autres pénalités, mais celles citées ci-dessus sont sans conteste les plus communes.

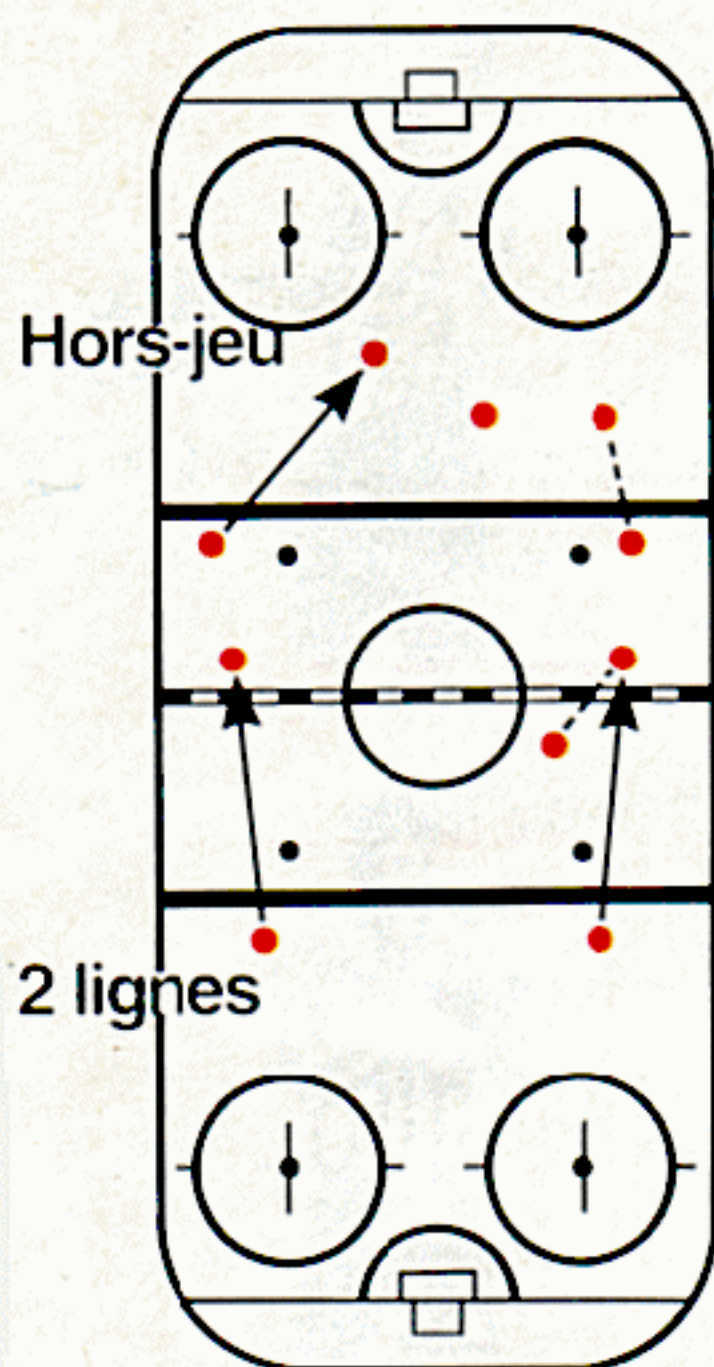
Hockey :

Pénaltiés



DEGAGEMENT INTERDIT

Ceci arrive lorsqu'une équipe à égalité ou en supériorité numérique, effectue un tir à partir d'un côté de la ligne rouge centrale et que le palet franchit la ligne de but adverse. Le dégagement interdit se produit aussi quand un joueur de l'équipe défensive touche le palet après qu'il ait traversé la ligne de but. Si une équipe en infériorité numérique lance le palet à partir de la ligne rouge centrale au delà de la ligne de but, le dégagement est autorisé. Il sera aussi autorisé si un joueur de la défense ou si le gardien de but touche le palet avant qu'il traverse la ligne de but. En cas de dégagement interdit, un engagement a lieu sur le cercle d'engagement de l'équipe fautive. Le dégagement interdit est toujours sanctionné dans Super Hockey.



HORS-JEU

Au menu OPTIONS, trois choix s'offrent à vous : HORS-JEU, OUI et NON. HORS-JEU et NON sont similaires et ne comptabilisent que la faute de hors-jeu. En sélectionnant OUI, le hors-jeu et les pénalités mineures (ou charges) sont comptabilisés. Un hors-jeu se produit si un joueur de l'équipe attaquante précède le palet dans la zone d'attaque. Si un joueur passe le palet dans la zone d'attaque vers un coéquipier, l'arbitre sifflera "un rappel à l'ordre". Si un défenseur intercepte le palet, la partie continue sans hors-jeu. Si la passe illégale est complétée, il y a hors-jeu. Si l'arbitre utilise le rappel à l'ordre, ne récupérez pas le palet pour qu'il n'y ait pas de hors-jeu. Evitez donc cette passe.

Jeu Avancé

CHANGEMENTS DE LIGNE & REMPLACEMENT DU GARDIEN DE BUT

En choisissant OUI de changement de ligne sur le menu OPTIONS, vous pouvez déterminer quand vous pouvez amener des nouveaux joueurs en cours de match. Avant chaque engagement, vous pouvez consulter le menu de Changement de Ligne en appuyant sur le bouton L et en le maintenant enfoncé. Vous pouvez alors utiliser la manette multidirectionnelle pour sélectionner une nouvelle ligne. Quand le marqueur est à côté de la ligne que vous désirez utiliser, relâchez le bouton L pour que le changement se produise. Les compteurs d'énergie à côté de chaque nom de ligne indiquent le degré de fatigue de vos joueurs. Remarque : si vous avez choisi NON pour le Changement de Ligne dans le menu OPTIONS, vous jouerez toujours avec votre première ligne qui est composée de vos meilleurs joueurs.

Votre gardien est automatiquement substitué quand il y a un rappel à l'ordre. Mais vous pouvez choisir de remplacer votre gardien ou de revenir à votre ancien goal de soutien en utilisant le menu Remplacement du Gardien et en appuyant sur le bouton R que vous maintenez enfoncé. Les fonctions sont identiques à celles du menu Changement de Ligne.





STRATEGIES

1. Si votre équipe est en infériorité numérique à cause d'une pénalité, faites glisser le palet dans la zone d'attaque adverse (utilisez le bouton X) et partez à sa poursuite. Cela permet de perdre du temps et le dégagement interdit ne sera pas sanctionné puisqu'il manque un homme dans votre équipe.



2. Evitez d'arrêter net trop souvent car plus vous le faites, plus l'arbitre y verra un mouvement illégal et vous sanctionnera en fonction.

3. Vous pouvez feinter un tir frappé en appuyant sur le bouton B après avoir appuyé sur le bouton Y. Vous pourrez ainsi prendre le goal par surprise en effectuant un plongeon, puis en poussant le palet dans la cage grâce à un tir du poignet.



4. Vous pouvez utiliser la manette multidirectionnelle pour amener votre tir frappé ou votre tir du poignet sur un endroit précis du filet. La plupart des goals ont une couverture de défense faible en ce qui concerne une partie de leur cage. Mettez donc à profit cette faiblesse pour marquer !



Notes

AVERTISSEMENT

Ce jeu NINTENDO ne doit pas être utilisé conjointement avec d'autres appareils tels qu'adaptateurs, copieurs ou autres matériels modificateurs du jeu.

La garantie du produit NINTENDO ne s'appliquera pas en cas de perte ou dommage résultant de l'utilisation de tels appareils.

NINTENDO (et/ou tout distributeur ou licencié NINTENDO) ne peut être tenu pour responsable des dommages ou pertes dues à l'utilisation de ces appareils. Si l'utilisation d'un tel appareil entraîne l'arrêt de votre jeu, déconnectez délicatement l'appareil afin d'éviter tout dommage aux connecteurs, et recommencez à jouer normalement.

Si votre jeu ne fonctionne pas alors qu'aucun appareil n'est connecté, contactez votre distributeur NINTENDO ou appelez NINTENDO aux numéros suivants :

POUR LA FRANCE, appelez S.O.S. NINTENDO au 16 (1) 34.64.77.55 ou, si vous avez un Minitel, composez le 3615 NINTENDO.

POUR LA BELGIQUE, appelez le CLUB NINTENDO au 02/478.92.08

ATTENTION

POUR LA FRANCE SEULEMENT

Par application des règles légales et réglementaires françaises et communautaires, il est strictement interdit de faire des copies des jeux NINTENDO à des fins autres que l'établissement d'une copie de sauvegarde ou d'un usage strictement privé du copiste (Code de la Propriété Intellectuelle et Directive n° 91/250 du Conseil des Communautés Européennes du 24 mai 1991). Toute infraction sera poursuivie.

POUR LA BELGIQUE SEULEMENT

Par application des règles légales et réglementaires communautaires, il est strictement interdit de faire des copies des jeux NINTENDO à des fins autres que l'établissement d'une copie de sauvegarde ou d'un usage strictement privé du copiste (Directive n° 91/250 du Conseil des Communautés Européennes du 24 mai 1991). Toute infraction sera poursuivie.

GARANTIE LIMITEE A 180 JOURS

Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS
(Cartouches)

NINTENDO FRANCE garantit la cartouche destinée à l'utilisation de la Super Nintendo pendant une période de **180 jours** à compter de la date d'achat. La garantie couvre les pièces et la main d'œuvre ainsi que les frais de port retour. **NINTENDO FRANCE** réparera ou remplacera gratuitement à son choix, toute pièce ou matériel défectueux.

Pour tout problème rencontré, appelez le **SOS NINTENDO au 16 (1) 34 64 77 55** et un conseiller technique vous orientera. Si le conseiller ne peut résoudre le problème par téléphone, adressez-nous directement votre cartouche en recommandé et en port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat, ou du bon de garantie dûment rempli à :

NINTENDO S.A.V.

BP 797

95004 CERGY PONTOISE CEDEX

N'oubliez pas de mentionner clairement vos nom, adresse et téléphone ainsi qu'une brève description des défauts constatés.

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou du bon de garantie correctement rempli, ou celles dont la garantie est périmée seront réparées à la charge du client, suivant le tarif en vigueur. **NINTENDO FRANCE** vous fera connaître par écrit le coût de la réparation ou du remplacement de la pièce défectueuse. Un chèque ou un mandat pour le montant correspondant, libellé à l'ordre de **NINTENDO FRANCE**, devra être joint à votre envoi.

Cette garantie ne s'appliquera pas si la cartouche a été détériorée par une cause étrangère au matériel, endommagée par négligence, accident, usage abusif, utilisation d'accessoires non agréés par **NINTENDO FRANCE**, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

En tout état de cause, la garantie légale concernant les défauts et vices cachés s'appliquera dans les conditions des Articles 1641 et suivants du Code Civil.

**Pour toute information sur les jeux Nintendo,
appelez le S.O.S. NINTENDO au 16 (1) 34 64 77 55.
Si vous avez un Minitel, 3615 NINTENDO, 24h/24h, 7 jours/7.
Ou écrivez-nous au
CLUB NINTENDO
BP 14
95311 ST OUEN L'AUMONE**

GARANTIE LIMITEE A 180 JOURS

Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

NINTENDO REPAIR SERVICE («NINTENDO») garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM GAME PAK («Cartouche») ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 180 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît durant cette période, NINTENDO soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.

26

Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à :

NINTENDO REPAIR SERVICE
Trade Mart, B.P.271
1020 Bruxelles
BELGIQUE

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de NINTENDO ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. A cet effet, appelez nos services au no. 02-478.90.48, ext. 60/61 pour connaître le montant qui vous sera facturé.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après

POUR DES ASTUCES TOP NIVEAU CONTACTEZ NOTRE HOTLINE SOS NINTENDO

Les robots-mutants entravent votre progression ?
Votre cartouche de jeu vous pose des problèmes ?

Vous êtes bloqué dans un niveau ?

Vous êtes perdu dans un labyrinthe ?

N'hésitez pas et appelez un de nos conseillers en
jeux ! Pour vous, il fera l'impossible !

Ce sont des méga-pros et ils vous sortiront des
difficultés les plus incroyables.

POUR NOUS CONTACTER :

EN FRANCE

16 (1) 34 64 77 55

du lundi au samedi, de 9h à 19h (18h les vendredi et samedi)

ou 24h / 24h, 3615 NINTENDO

**Ou écrivez-nous au
CLUB NINTENDO**

BP 14

95311 ST OUEN L'AUMONE

EN BELGIQUE

02/478.92.08

du lundi au vendredi, de 14h à 18h



DISTRIBUTED BY NINTENDO
DISTRIBUE PAR NINTENDO

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON