

# Slap Shot™



SEGA®



## Instructions de chargement:

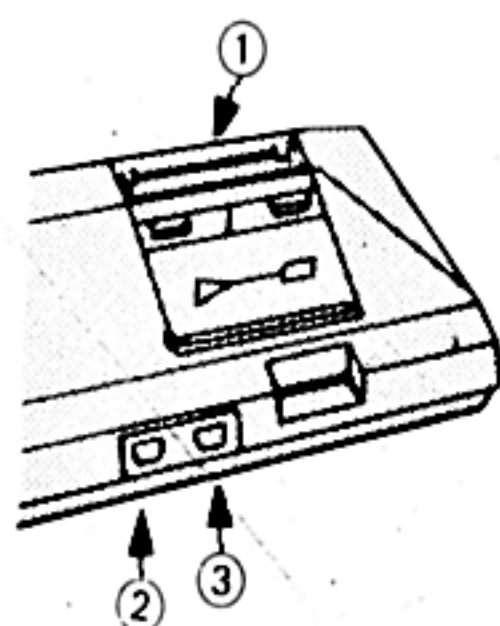
**Mise en route:** nombre.

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



## 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 ligues. 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 rafraîchir dans le box de pénalité et mettre vos équipiers à la merci d'une équipe supérieure en nombre.

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.

## 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.

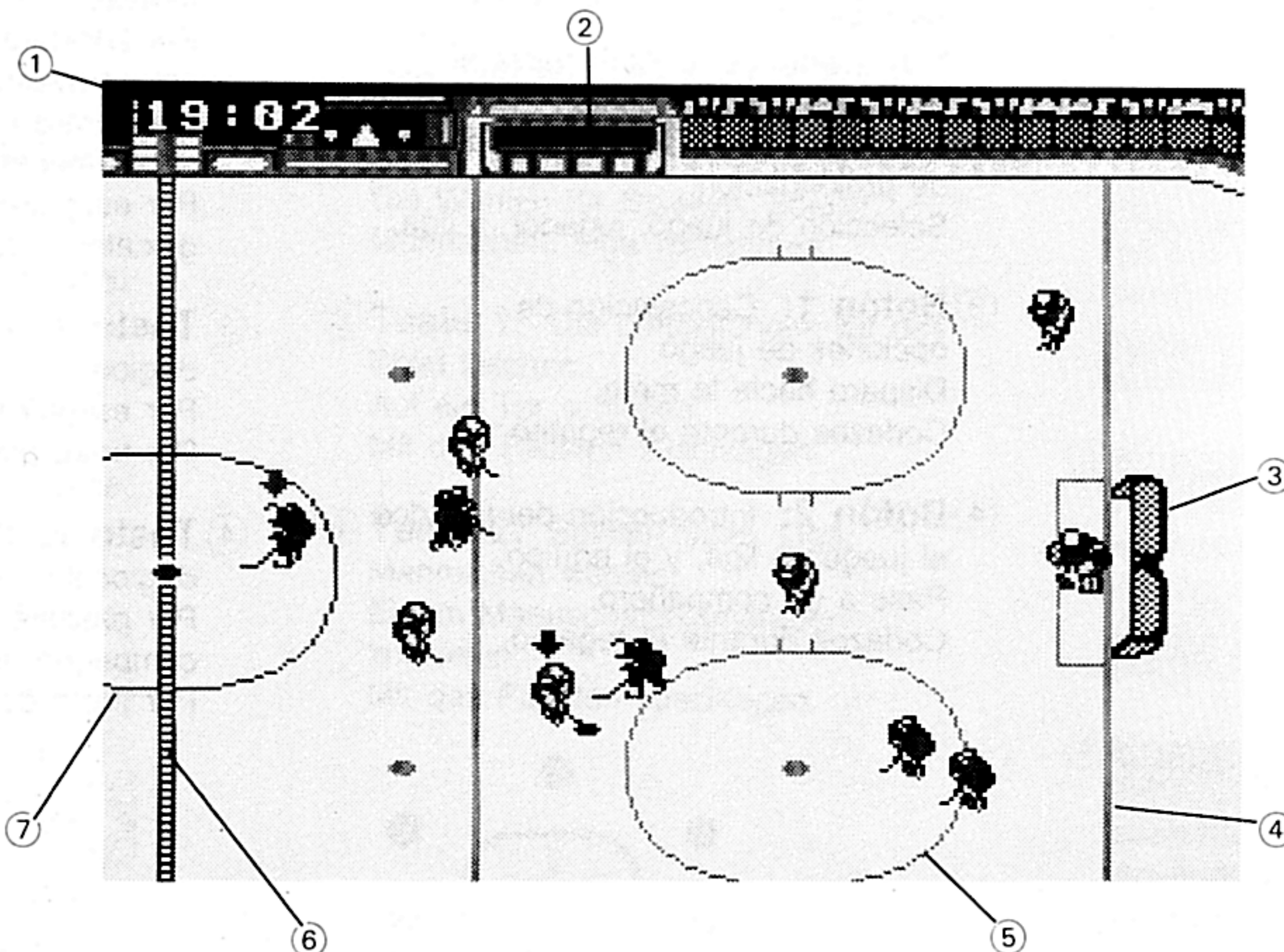
③ **Touche 1:** Pour annuler les choix de la partie.  
Viser un but.  
Donner des coups de poing pendant une rixe.

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.



## 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



## 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.





## 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.



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.

## 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.



## Classement des équipes

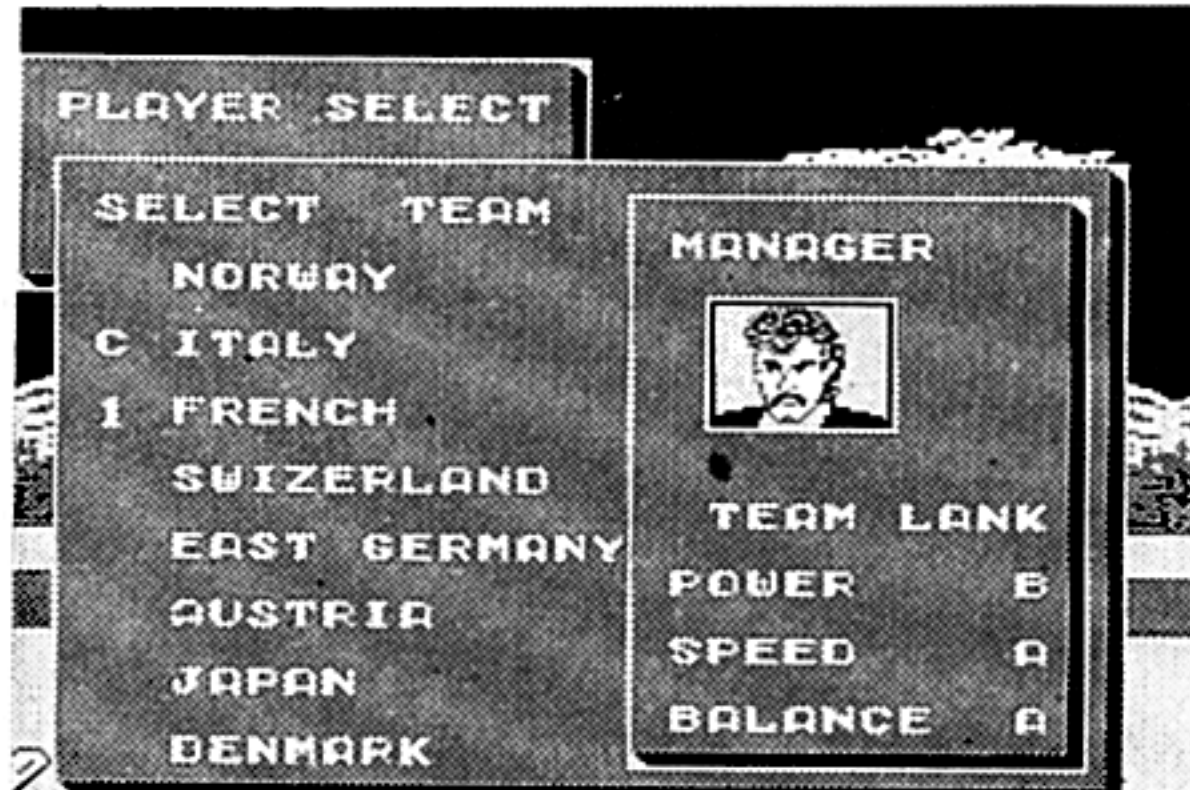
Chaque équipe est notée de A à C pour la puissance, la vitesse et l'équilibre. “A” est la note la plus élevée. Sélectionnez l'équipe avec les meilleures notes pour faire une partie vraiment musclée.

## 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.





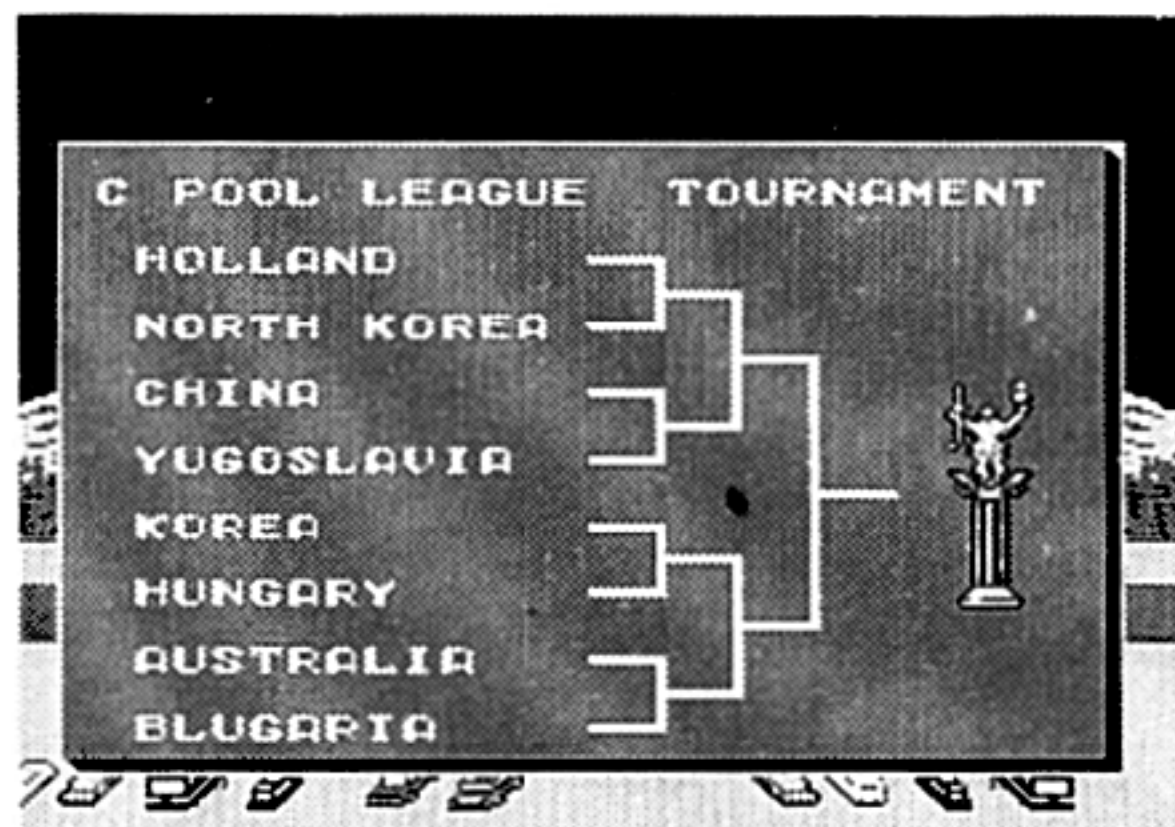
## Deux joueurs, match amical

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.



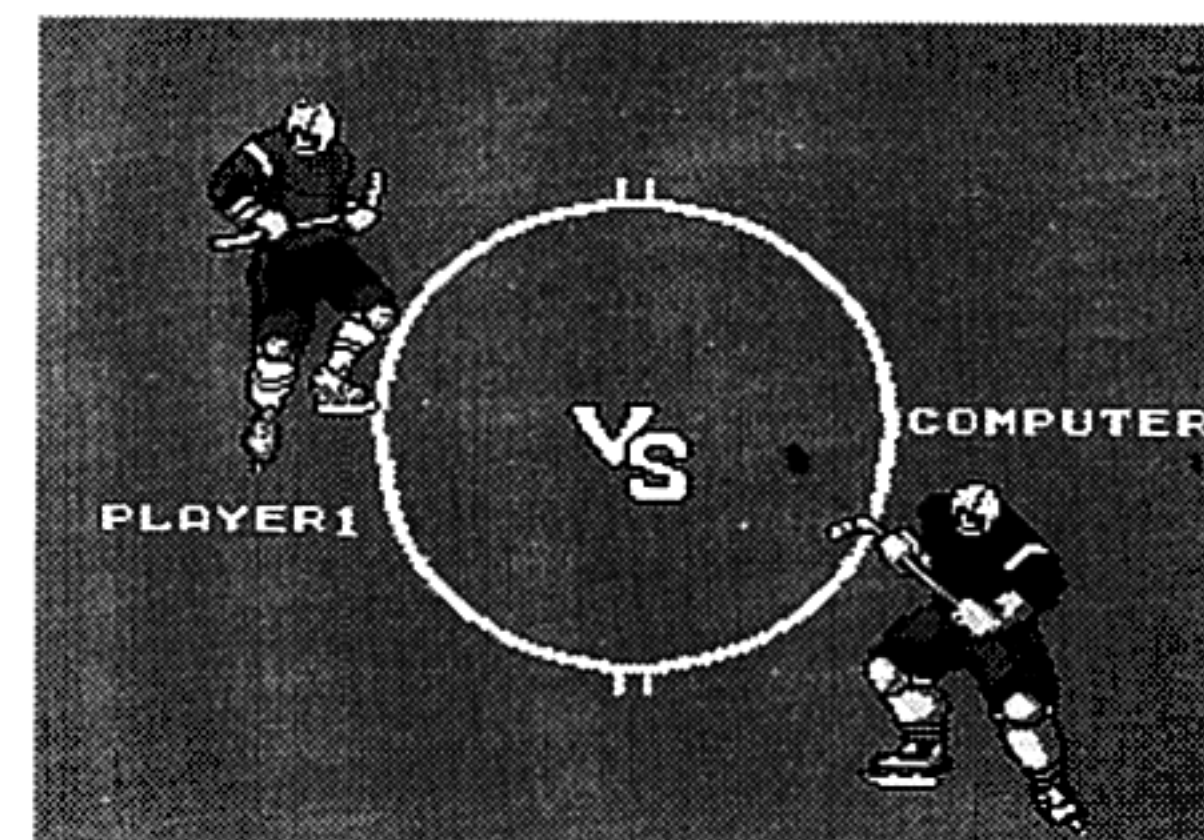
## Si vous changez d'avis

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.

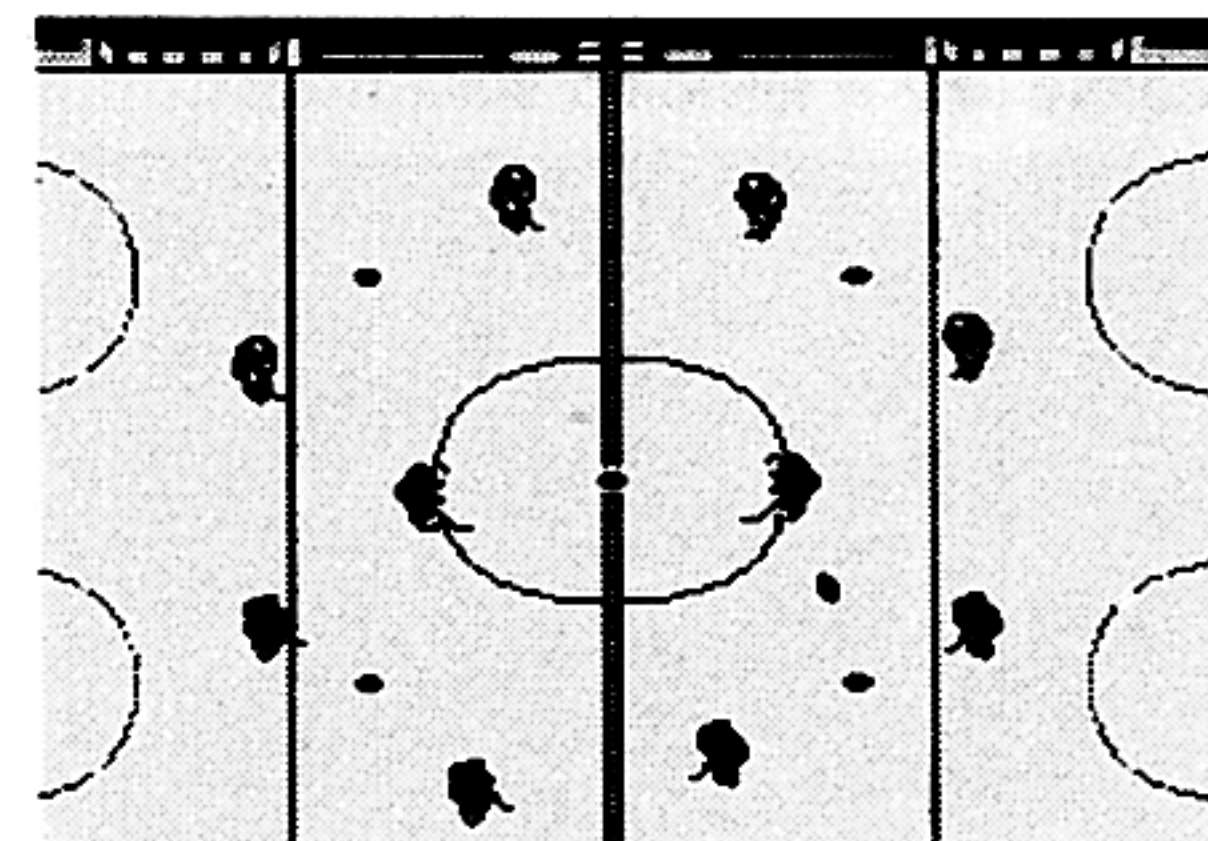
## L'écran de disposition du terrain

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.



## 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.





## 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.

## 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.

## 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.

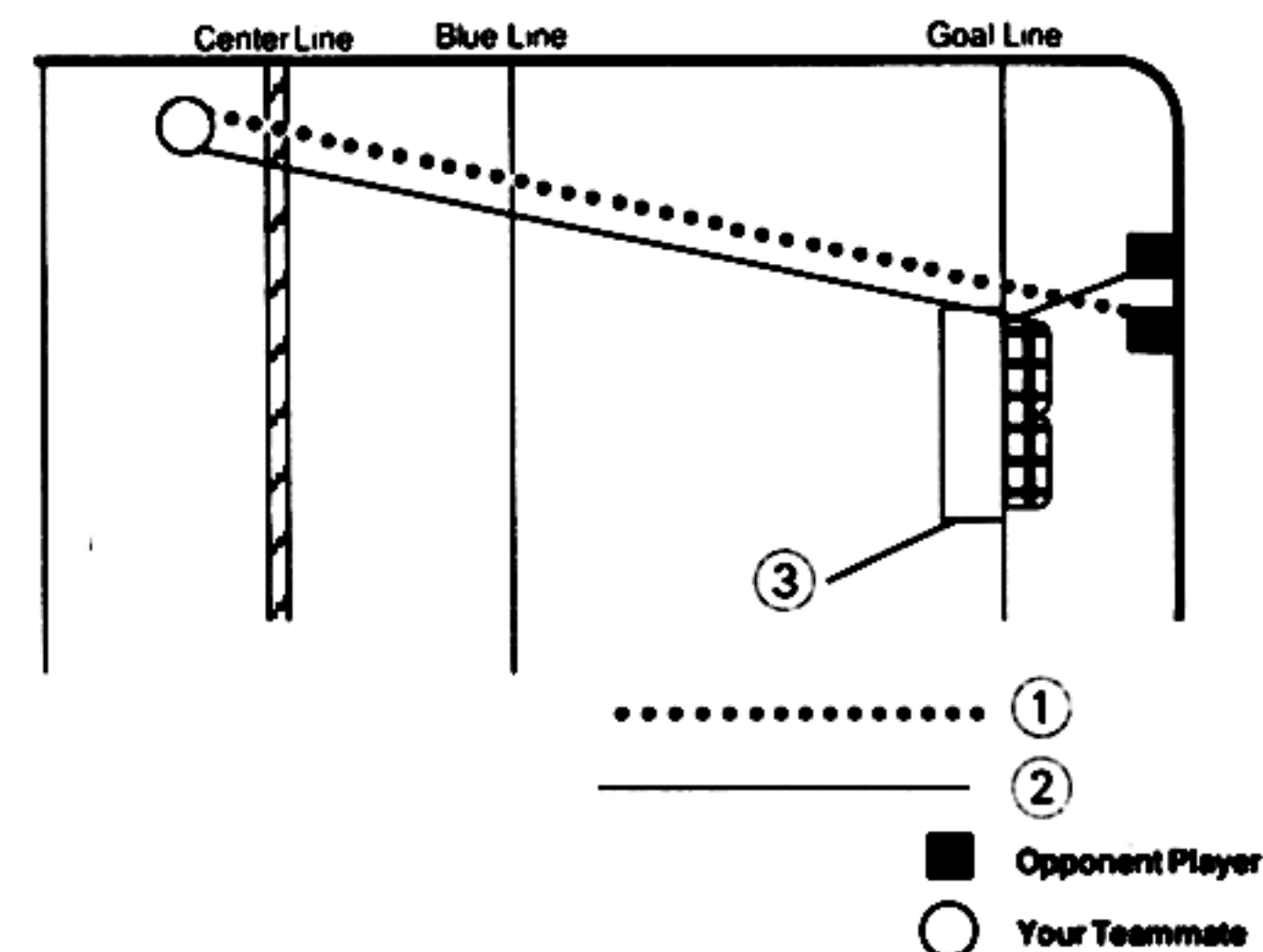
## ...Et une pénalité!

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.

### 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



## 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!

## 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.

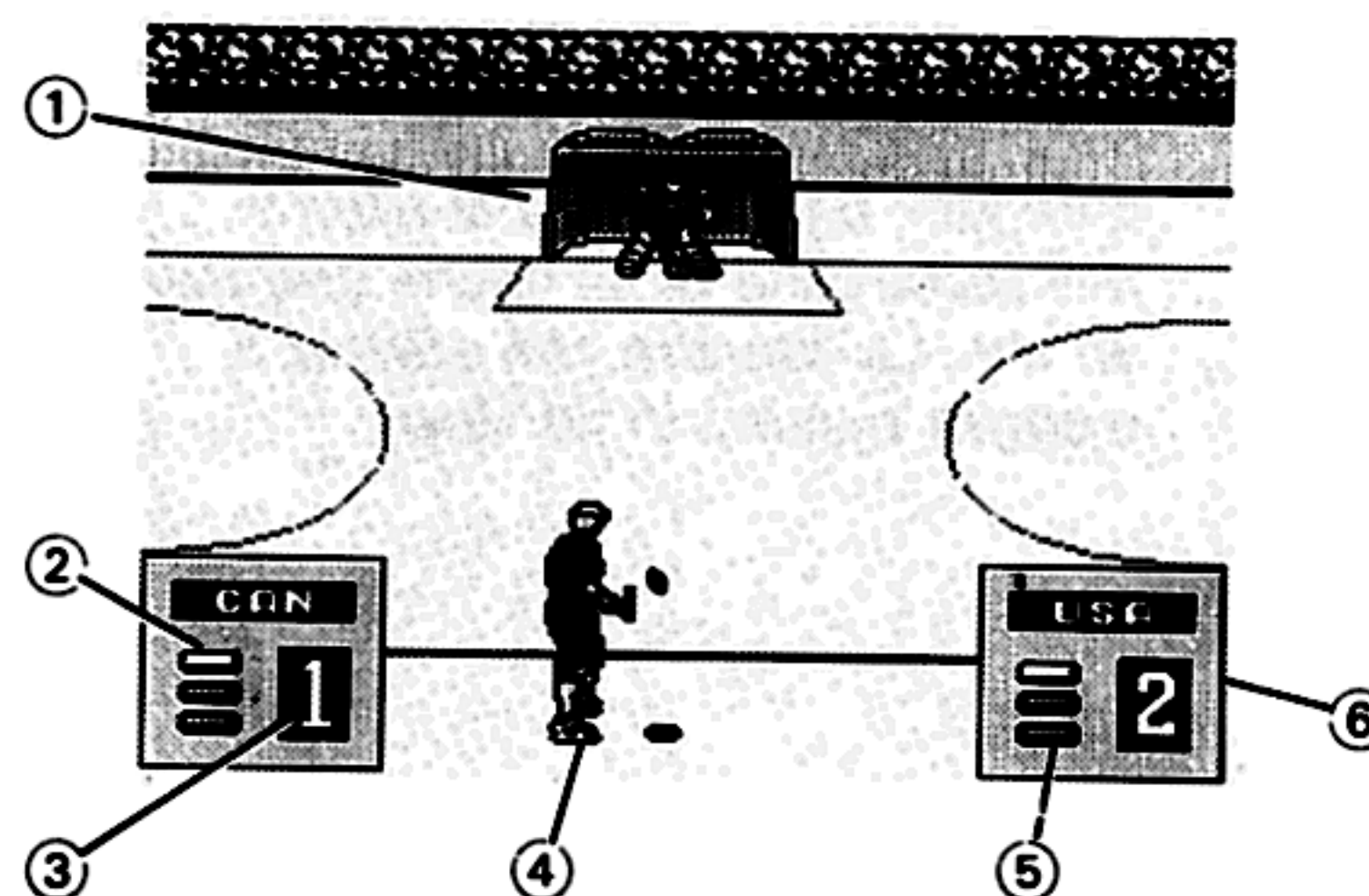
En cas de match nul, les deux équipes s'affrontent dans le concours de tir de prolongation. Si ce concours se termine également par un match nul, chaque équipe tire l'une après l'autre jusqu'à ce qu'il y en ait une qui rate le but. L'équipe qui marque le plus de points gagne.

## 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



**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.

## 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"!

## 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.

**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.

**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.



**SEGA®**

Printed in Japan