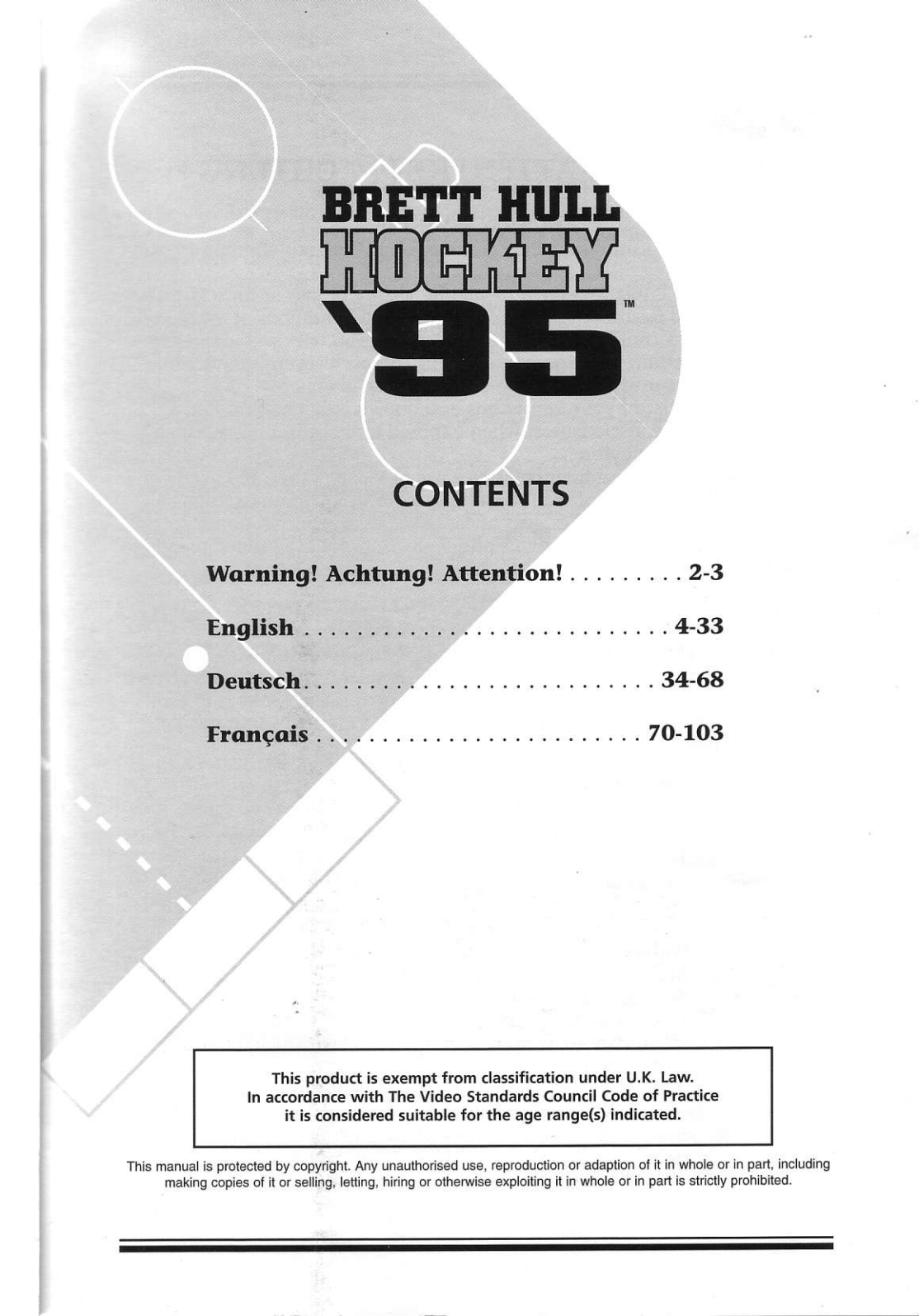


# BRETT HULL HOCKEY '95™

**INSTRUCTION MANUAL**





# **BRETT HULL HOCKEY '95™**

## **CONTENTS**

<b>Warning! Achtung! Attention!</b> .....	<b>2-3</b>
<b>English</b> .....	<b>4-33</b>
<b>Deutsch</b> .....	<b>34-68</b>
<b>Français</b> .....	<b>70-103</b>

**This product is exempt from classification under U.K. Law.  
In accordance with The Video Standards Council Code of Practice  
it is considered suitable for the age range(s) indicated.**

This manual is protected by copyright. Any unauthorised use, reproduction or adaption of it in whole or in part, including making copies of it or selling, letting, hiring or otherwise exploiting it in whole or in part is strictly prohibited.

---

---

## **WARNING ! ATTENTION ! ACHTUNG !**

### **EPILEPSY WARNING**

Please read before using any video game or allowing your children to use it.

Some people are liable to have an epileptic seizure or loss of consciousness when exposed to flashing lights or certain normal conditions of everyday life. Such persons could risk a seizure while watching televised images or while playing certain video games, and this can occur even if there have been no previous medical problems or experience of epilepsy.

If you or a member of your family has ever shown epileptic symptoms (seizure or loss of consciousness) when exposed to flickering lights, consult your doctor before playing.

Parents should supervise their children's use of video games. If you or your children experience any of the following symptoms — dizziness, altered vision, eye or muscle twitches, loss of consciousness, disorientation, involuntary movements or convulsions — discontinue use immediately and consult your doctor.

### **PLEASE TAKE THE FOLLOWING GENERAL PRECAUTIONS WHEN PLAYING VIDEO GAMES**

Do not sit too close to the television screen; position yourself with the linking cable at full stretch. Play video games preferably on a small screen. Do not play if you are tired or have not had much sleep. Make sure that the room in which you are playing is well lit. Rest for 10-15 minutes per hour while playing video games.

### **EPILEPSIE-WARNUNG**

Bitte lesen Sie diesen Text, bevor Sie mit dem Videospiel beginnen. Manche Menschen zeigen bei bestimmten Arten von flimmerndem Lichtquellen oder ähnlichen, in der Umgebung täglich vorkommenden Elementen eine Neigung zu epileptischen Krisen oder Ohnmachtsanfällen. Dieses Risiko kann bei bestimmten Fernsehbildern oder Videospielen auftreten. Das Phänomen kann auch auftreten, ohne daß die betreffende Person in diesem Zusammenhang je medizinisch behandelt wurde oder einen epileptischen Anfall erlitten hat.

Sollten Sie selbst oder ein Mitglied Ihrer Familie je bei flimmernden Lichtquellen epilepsie-ähnliche Symptome empfunden haben, so wenden Sie sich vor jeder Benutzung an den Arzt.

Wir empfehlen Eltern, ihre Kinder beim Videospielen aufmerksam zu beobachten. Brechen Sie das Spiel sofort ab, und konsultieren Sie einen Arzt, falls Sie selbst oder Ihr Kind eines der folgenden Symptome verspüren: Schwindel, Sehstörungen, Augen- oder Muskelkontraktionen, Bewußtseinsverlust, Orientierungsschwierigkeiten, unkontrollierte Bewegungen oder krampfartige Zuckungen.

## **IN JEDEM FALL ZU TREFFENDE VORSICHTSMASSNAHMEN BEI DER BENUTZUNG EINES VIDEOSPIELS**

Sitzen Sie nicht zu nah am Fernsehbildschirm; auf jeden Fall so weit entfernt wie es das Anschlußkabel erlaubt. Spielen Sie Videospiele vorzugsweise auf kleinem Bildschirm. Spielen Sie nicht, wenn Sie übermüdet sind oder nicht genug geschlafen haben. Vergewissern Sie sich, daß Sie in einem gut beleuchteten Raum spielen. Schalten Sie beim Spielen jede Stunde eine zehn- bis fünfzehnminütige Pause ein.

### **AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE**

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou qu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter votre médecin.

### **PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO**

Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille. Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

**CREDITS**

<b>Design</b>	Radical Entertainment, Ltd.
<b>Programmers</b>	Emmanuel Lopez, Bob Edmond
<b>Development Producer</b>	Kevin Wilkinson
<b>Artist</b>	Lynda Nakashima
<b>Musicians</b>	Paul Wilkinson, Brian Green
<b>Lead Test</b>	Scott Barnes
<b>Testing</b>	Randy Hauser, Kevin Seiter, Brian Nelson, Michael Persons
<b>Game Announcer</b>	Al Michaels
<b>Product Marketing</b>	Daniel Jeung
<b>Manual Writing</b>	Jim Carr
<b>Manual Editing</b>	Shirley Sellers
<b>Producer</b>	Pete Pavich

**Table of Contents**

Brett Hull . . . . .	6
Al Michaels . . . . .	6
Introduction . . . . .	7
Getting Started . . . . .	7
Hard Drive Installation . . . . .	8
From Floppy Disks . . . . .	8
From a CD-ROM . . . . .	8
Loading Instructions . . . . .	9
Keyboard, Joystick or Gravis PC GamePad™ . . . . .	10
Joystick/Control Pad Calibration . . . . .	10
Moving Through Menus . . . . .	10
Quick Start Guide . . . . .	10
Start-Up Menu . . . . .	11
Main Menu . . . . .	12
Regular, Season or Playoff . . . . .	12
Choose Teams/View '93-'94 Stats . . . . .	13
Periods . . . . .	14
Options . . . . .	14
Load Game . . . . .	15
Play Game . . . . .	15
Gameplay . . . . .	17
Scoreboard . . . . .	17
Face-Offs . . . . .	18
Possession of the Puck . . . . .	18
Line Changes . . . . .	20
Checking . . . . .	20
The Goalie . . . . .	20
Infractions . . . . .	21
Penalties . . . . .	22
Timeout Screen . . . . .	23
End of Period/Game . . . . .	26
Sudden Death Overtime . . . . .	26
All Stars' Screen . . . . .	26
Loading a Saved Game . . . . .	27
Troubleshooting and DOS Help . . . . .	27
Customer Service . . . . .	32







## Brett Hull

"Hullie" was born in Belleville, Ontario, Canada, in the summer of 1964. Brett first learned to skate in Chicago's Oak Park Arena. At age 17, he was playing Midget hockey in North Vancouver.

After playing for the Penticton Knights (1982-84), he was off to Minnesota-Duluth College and its Bulldogs team.

Brett's NHL debut came in the Stanley Cup Finals in 1986, when he was called up late in the season by the Calgary Flames. Midway through the 1987-88 season, he was traded to the St. Louis Blues.

It was in St. Louis that Brett became a star. He led the NHL in goal scoring in 1990 and 1991, with seasons of 72 and 86 goals. He captured the Lady Byng trophy in 1990 as the league's most gentlemanly player, and the Hart Trophy, given to the league's MVP, in 1991.

## Al Michaels

Accolade and Al Michaels first teamed up in 1992, with Michaels' play-by-play announcing of "Al Michaels Announces HardBall III".

Best known as the voice of ABC's "Monday Night Football", Michaels is also an experienced hockey announcer, having called the action at the 1980, 1984 and 1988 Olympiads, and also the 1993 Stanley Cup.

Michaels' incredible reign at ABC Sports includes seven World Series, five Major League Baseball All-Star games, and seven League Championship Series, as well as hosting "Wide World of Sports" events and tennis matches.

He has been selected American national Sportscaster of the Year three times and has garnered two Emmys as outstanding Sports Personality host.



## INTRODUCTION

Whether it's slap shots and break-away goals or bone-jarring body checks, *Brett Hull Hockey '95* delivers fast-skating, high-sticking action, just like the real game. On the ice, *Brett Hull Hockey '95* offers state-of-the-art graphics and sound techniques that put you in the centre of the action: You can slap powerful shots from the blue line, steal the puck or knock an opponent to the ice.

This user's guide gives you the information you need to generate action-packed, like-being-on-the-ice excitement!

## GETTING STARTED

To play *Brett Hull Hockey '95*, your computer must have:

- 486DX 33MHz or better CPU
- 4 megabytes RAM
- Hard drive with 15 megabytes free
- SVGA graphics (640x480) capabilities
- CD-ROM drive for CD-ROM version
- Joystick or Gravis PC GamePad™ highly recommended
- One of the following Sound Blaster-compatible soundcards: Sound Blaster, Sound Blaster Pro, Sound Blaster 16, Pro Audio Spectrum 16/Studio, Gravis Ultra Sound or a 100% Sound Blaster-compatible sound card

**Note: You must have 592Kb of free memory to run Brett Hull Hockey '95. If you are using Double-Space, you must install the Brett Hull files on a non-compressed portion of your hard drive. Brett Hull Hockey '95 does not run in Windows™.**

## HARD DRIVE INSTALLATION

This section contains two sets of hard drive installation instructions: The first are for those installing *Brett Hull Hockey '95* from floppy diskettes, the second for those installing *Brett Hull Hockey '95* from a CD-ROM.

### From Floppy Disks

- 1 Power up your computer as you normally would.
- 2 Insert Disk 1 into your floppy drive (usually A: or B:).
- 3 At the DOS prompt, type the letter of the drive you're using, followed by a colon, for example A: and press <Enter>.
- 4 Type INSTALL and press <Enter>.
- 5 Follow the on-screen instructions.
- 6 After INSTALL finishes copying Brett Hull Hockey '95 to your hard drive, it displays a Setup Program screen. Follow on-screen prompts to configure your computer's soundcard to run with Brett Hull Hockey '95.
- 7 When installation is complete, type Hockey and press <Enter>.

### About Your Diskettes

These diskettes are free from on-disk copy-protection schemes allowing you to freely make backup copies using the DOS DISKCOPY program. See Troubleshooting and DOS Help on pg. 27 for making backup copies.

### From a CD-ROM

Before installing *Brett Hull Hockey '95*, make sure your CD-ROM drive and soundcard are installed and operating properly. Follow the instructions in the respective installation guides to install the CD-ROM and soundcard hardware and "device driver" software.

To play, you must first install files from the CD-ROM disc onto your hard disk. Here's how.

- 1 Power up your computer as you normally would.
- 2 Open the CD-ROM drive tray, then place your Brett Hull Hockey '95 compact disc on the tray with the label side up.

- 3 Close the drive tray.
- 4 At the DOS prompt, type the letter of your CD-ROM drive, followed by a colon, and press <Enter>. For instance, type D: and press <Enter>.
- 5 At the DOS prompt, type INSTALL and the letter of the drive where you want to place the game's files, followed by a colon, then press <Enter>. For example, to install on the C: hard drive, type INSTALL C: and press <Enter>.
- 6 After INSTALL finishes copying files to your hard drive, it displays a "Brett Hull Hockey '95 Setup Program" screen. Follow on-screen prompts to configure your computer's soundcard to work with Brett Hull Hockey '95.

### Handling Your Compact Disc

- Your *Brett Hull Hockey '95* compact disc is intended for use exclusively in a CD-ROM drive--not a standard audio CD player.
- Avoid bending the compact disc. Do not touch, smudge or scratch its surface.
- Do not leave it in direct sunlight or near a radiator or other source of heat.
- Always store the compact disc in its protective case for safekeeping.

## LOADING INSTRUCTIONS

- 1 Boot your computer with a "clean" copy of DOS. See Troubleshooting and DOS Help on pg.27 for instructions.
- 2 At the DOS prompt, type the letter of the drive where the game is located, followed by a colon (for example, C:) and press <Enter>.
- 3 Change to the subdirectory in which you installed the game. For example, if you installed Brett Hull Hockey '95 in the installation program's default subdirectory (i.e., \BH95), type CD\BH95 and press <Enter>.
- 4 Type HOCKEY and press <Enter>.

## KEYBOARD, JOYSTICK OR GRAVIS PC GAMEPAD™

You can play *Brett Hull Hockey '95* with a keyboard, joystick or Gravis PC GamePad. For simplicity of use, we refer only to the keyboard commands throughout this manual. The program automatically chooses joysticks or control pads if they are connected.

### Joystick/Control Pad Calibration

If you select joystick or control pad as your controller, you will be prompted to calibrate the selection. Follow on-screen prompts to complete the calibration.

**Note: If necessary, press Alt-C to recalibrate your controller during gameplay.**

## Moving Through Menus

### Keyboard

Highlight the option you want by pressing the <up>, <down>, <right>, or <left> arrow key then press <Enter> to select.

### Joystick or Control Pad

Highlight an option by pressing the joystick or direction controller up, down, left or right. Press Button A on the joystick (or the blue button on the control pad) to advance/select.

## QUICK START GUIDE

- 1 Follow the Loading Instructions on pg.9, to load *Brett Hull Hockey '95*. After the game loads, press <Enter> twice to go to the Start-Up Menu.
- 2 One Player Home is the default setting.

- 3 Use the <down> arrow key to highlight Control Options then press <Enter>. Select the controller you want then press <Enter>.
- 4 Use the <down> arrow key to highlight Main Menu and press <Enter>.
- 5 Use the <down> arrow key to highlight Play Game and press <Enter>.
- 6 Press <Enter> again to play with the following default settings : One Player Home (St. Louis) vs. Computer Away (Vancouver)
  - Line Changes: Off
  - Penalties: Off (ref will not call penalties)
  - Offside: Off (Offsides will not be called)
  - Announcer: On (Al Michaels calls play-by-play)
  - Sound: ON (sound effects, crowd noise and music)

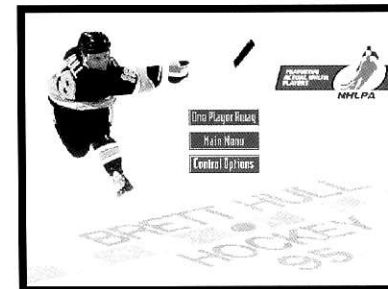
## START-UP MENU

Follow the Loading Instructions on pg.9 to load the game. After the game loads, press <Enter> twice to go to the Start-Up Menu. This menu gives you three options which are described below. Use the <up> and <down> arrow keys to highlight the option you want, then press <Enter> to select that option.

One Player Away/One Player Home/Two Players: Press <Enter> or <left>, <right> arrow keys to cycle through the choices.

**Note: Two Player Mode is not available during the Playoffs or Season Play.**

**Main Menu:** This takes you to the Main Menu screen, where you select game mode, choose teams, view statistics, set period length, access the Options Menu, load a saved game or start gameplay. See Main Menu, pg.12, for complete details.



**Control Options:** Takes you to the Player Setup screen, where you select the keyboard, joystick or Gravis GamePad™ for gameplay. As you scroll through the choices, the on-screen illustration shows which buttons or keys control passing, shooting or changing lines. See the outside back cover of this manual for a control chart.

- **One Player Mode:** Press the <up> or <down> arrow key to make your controller selection, then <right> or <left> arrow key to select which player you will control.
- **Two Player Mode:** Press the <left> or <right> arrow key to highlight Player One or Player Two, then <up> or <down> arrow key to select the keyboard, joystick or control pad.

When you're satisfied with your selections, press **<Enter>** to return to the Start-Up Menu. If you selected joystick or control pad, follow the on-screen prompts to calibrate your selection.

## MAIN MENU

Highlight Main Menu on the Start-Up screen, then press **<Enter>**. The following is a description of each option available on the Main Menu.



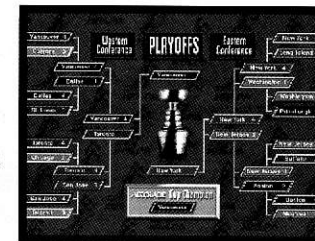
## Regular, Season, or Playoff

Press the <right> or <left> arrow key to cycle through these choices.

- **Regular Game:** Play one game at a time against the computer or a human opponent to develop your skills.
- **New Season (one player mode):** Play seasons of 11, 42 (half season) or 84 games (full season). If you qualify, you'll play for the championship cup. During Season Play, the computer chooses your opponent in a pre-set schedule. A League Standings screen appears before and after each game, updating your team's wins, losses and total points.

- **New Playoff (one player mode):** Go straight to the Playoffs in a best of 3, 5 or 7 game format.

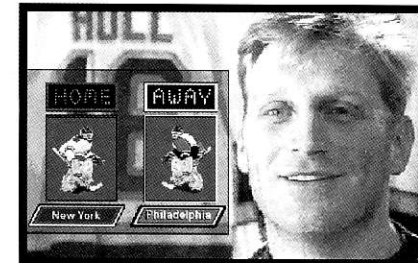
A Playoff Tree screen appears before and after each game to update you on your progression.



## Choose Teams/View '93-'94 Stats

Press the <right> or <left> arrow key to toggle between the choices. Press **<Enter>** when the one you want is displayed.

- **Choose Teams:** Select your Home and Away teams from a list of 26 league teams. Use the <right> or <left> arrow key to highlight Home or Away, then press the <up> or <down> arrow key to scroll through the list of teams. When the teams you want are displayed, press **<Enter>** to return to the Main Menu.



### Notes:

- **The Away Team option is not available in Season or Playoff mode.**
- **In Season play, the team you select as Home may not necessarily begin as the Home Team.**



- **View '93-'94 Stats:** This screen displays statistics in seven categories on every player for the '93-'94 season. Use the <left> or <right> arrow key to highlight a category and automatically sort statistics (best to worst) in that category.

PLAYER	TEAM	POINTS	GOALS	ASSISTS	PTS PER GAME
Grecky	LA	22	47	69	17
Dates	EDS	17	46	63	19
Fedorov	DET	29	35	64	12
Lindros	PHI	32	28	60	14
Bure	VAN	35	24	59	11
Rovchi	PHI	26	39	56	9
Hall	STL	39	39	55	10
Messier	NYC	21	34	55	6
Muller	MTL	20	34	54	22
Gaborik	TOR	18	36	54	27
Quinn	DET	22	31	53	7
Lewicki	NYC	12	43	52	19
Lemah	VAN	18	28	51	17
Lafontaine	BOS	21	33	51	15

The categories are: Goals, Assists, Points (goals + assists), +/- (+ is awarded whenever the player is on the ice and his team scores a goal; - is awarded if the team is scored against.), Penalty Minutes and Games Played.

## Periods

Each game consists of three periods. Use the <right> or <left> arrow key to select 2, 5, 10 or 20 minute periods.

## Options

The Option selection from the Main Menu gives you seven choices that control gameplay features. Use the <up> and <down> arrow keys to highlight an option then use the <right> and <left> arrow keys to cycle through the choices available.



- **Announcer:** When On, Al Michaels calls the plays.
- **Sound:** This lets you turn sound effects, music and crowd noise to On or Off.
- **Icing:** Turn this On if you want the ref to call Icing during a game.
- **Offsides:** Turn this On if you want the referee to call Offsides.
- **Penalties:** The referee will call minor penalties with this feature On.

- **Line Changes:** Turn this on to enable line changes during a game. See Line Changes, pg.20.

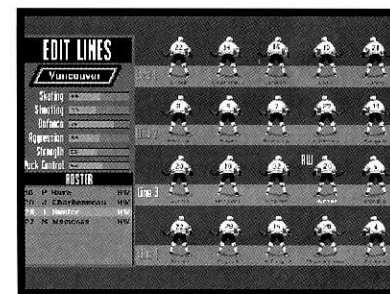
## Load Game

This allows you to resume a saved game. See Loading a Saved Game, pg.27.

## Play Game

Takes you to the Match Up screen which shows the teams scheduled for play and their overall skill ratings. The higher a team's rating, the better the team. The following options are included on the Match Up screen:

- **Play Game:** Takes you to the rink, ready for the Face-Off with your opponent.
- **Edit Lines:** This option lets you create your own skating lines (i.e., Scoring, Penalties or Power Plays). The Edit Line screen displays four available lines: The default Lines No. 1 and No. 2 are your best scoring lines, No. 3 and No. 4 are best at checking. You may edit them however you like.



The Edit Lines screen includes players' numbers, names, and positions. It also ranks the players from 1 (weakest) to 100 (strongest) in the following skills:

- Skating
- Shooting
- Defence
- Aggressiveness
- Strength
- Puck Control

To edit any of the lines:

- 1 Use the <right> and <left> arrow keys to highlight the name of your Home team player who you want to remove. That player's name appears in the Roster displayed in the lower left corner of the screen.

- 2 Use the <up> and <down> arrow keys to highlight the name of player in the Roster who you want to move into the line.
- 3 When you have completed editing the Home team lines, press <Enter> to display the Away team's lines. Repeat steps 1-2 to edit these lines or press <Enter> again to return to the Match Up screen.

- **Coach Teams:** You can customise *Brett Hull Hockey '95* teams by changing their abilities in six skill categories. For example, you can make a team that skates fast and handles the puck well, or an aggressive hard-checking team that plays great defence. Here's how to make changes:



- 1 Use the <up> and <down> arrow keys to highlight the skill you want to change on the Home team.
- 2 Use the <right> and <left> arrow keys to increase or decrease that skill level.
- 3 When the Home team is set up the way you want, press <Enter> to move to the Away team. Repeat steps 1 and 2 to customise the Away team or press <Enter> again to return to the Match Up screen.

**Note: The Team Power Resource meter in the bottom centre of the screen expands and contracts as you increase or decrease each skill attribute. When empty, you cannot increase a skill until you decrease another skill rating.**

Here's a description of each skill set at its maximum level:

**Puck Control**

Emphasises passing and a puck control offence.

**Skating**

Emphasizes speed, creating odd-man advantages and breakaways.

**Shooting**

Promotes higher-percentage shots.

**Defence**

Promotes fewer goals scored against; defencemen generally stay in their zone.

**Aggressiveness**

Offensive men rush net, creating excellent scoring opportunities, players chase puck into corners and play a very offensive-minded game.

**Strength**

A tougher checking game, chasing after loose pucks. Also provides higher line endurance.

- Exit Game: Returns you to Main Menu.

**GAMEPLAY**

As gameplay begins, the screen shows the rink from behind the lower goalie, then pans up to centre ice. The referee and the two centres are ready for the game-starting Face-Off. The player you control is indicated by a circle underneath him; his number and position also shown. This circle is green when you are controlling a Home team player, blue when you are controlling an Away Team player. The circle fills with a grey tint when the controlling player has possession of the puck.

To pause the game press Alt-P.

**Scoreboard**



The scoreboard above the rink displays a variety of important information. Naturally, it displays each team's score, the period and time left in that period. It also shows the jersey number of any players called for penalties and the time left in their penalties.



In addition, the scoreboard shows which line of skaters is in the game for each team, highlighting the number of the active line in white. When the line on the ice begins tiring, the power bar next to it decreases in size, indicating it's time to switch lines.

The scoreboard displays other important information when necessary. For example, when a goalie stops a shot and holds the puck, a grey text box drops down and displays a "Face-off message".

## Face-Offs

In a Face-Off, the referee drops the puck onto the ice and two players attempt to gain control or pass the puck to a teammate. Face-offs occur at the start of each period, after the goalie traps the puck while making a save, after penalties, Offsides or Icing is called and after goals are scored.

Press the <right> or <left> arrow key when the referee drops the puck, and press the <left> arrow key to control the puck or push it to another player.

## Possession of the Puck

Players automatically gain possession of a loose puck when their sticks make contact with it. When a player on the Home team gains possession, a thick green circle appears under him, and his number and position appear on the ice. Away team players in possession skate with a thick blue circle underneath. When a player on either team loses possession, the circle disappears.

To change control to another player: Press <.> until the blue circle filled with a grey tint appears under the player you want to control. Player 2 presses <Tab> to change control to another player.

## Passing

Passing the puck is the key to winning hockey games. A well-timed pass to a skater flying up the ice is one of hockey's most exciting plays. Player 1 passes by pressing and holding 7, 8, 9, 4, 6, 1, 2 or 3 to aim then <.> to execute. (Player 2 uses Q, W, E, A, D, Z, X, or C to aim then <Tab> to execute.)

## Shooting

*Brett Hull Hockey '95* gives you the following kinds of shots:

**Slap Shot:** A powerful but often inaccurate shot usually taken from a great distance from the net. When taking a slap shot, a player takes a big windup and blasts away.

When a goalie blocks a slap shot, the puck often rebounds, so be prepared to pick up the loose puck or play defence. To take a slap shot:

- Press and hold 7, 8, 9, 4, 6, 1, 2 or 3 key to aim and the right <Shift> to execute. (Player 2 uses the Q, W, E, A, D, Z, X, or C key to aim, then presses and releases the left <Shift>.) The longer you hold the <Shift> down, the harder you're slap shot will be.

**Wrist Shot:** Although not as flashy or as powerful as the slap shot, the wrist shot is often more effective for scoring. A wrist shot aimed on goal is a closer, more accurate shot. It often catches the goalie by surprise, perhaps because he's screened out or doesn't see the puck being shot. To take a wrist shot:

- Press and hold 7, 8, 9, 4, 6, 1, 2 or 3 key to aim and the </> to execute. (Player 2 uses the Q, W, E, A, D, Z, X, or C key to aim, then presses and releases the <Caps Lock>.)

**One-Timer:** A one-timer is an extremely powerful scoring shot taken without receiving or gaining control of a pass. To take a one-timer:

- Press and hold 7, 8, 9, 4, 6, 1, 2 or 3 key to aim and the <.> to pass to the intended shooter. Press the right <Shift> to windup before the pass arrives. When the puck reaches the shooter he immediately shoots at the goal. (Player 2 uses the Q, W, E, A, D, Z, X, or C key to aim, then presses <Tab> to pass and left <Shift> to execute the shot.)

## Line Changes

The players on each of your team's line can fatigue as a game progresses. During a game, the lines are represented as L1, L2, L3 or L4, and are color-coded to indicate their level of fatigue: green = full strength, yellow = fatigued and red = exhausted.

To change fatigued lines and get fresh players on the ice: Press <F1>, <F2>, <F3>, or <F4> for the Home team lines. Press <F5>, <F6>, <F7>, <F8> for the Away team lines.

**Tip: Have your goalie hold, or ice, the puck during line changes to avoid the odd man scoring chances by the other team.**

## Checking

Checking is the only way to steal the puck from a player on the other team. There are two types of checking:

**Body Check:** This tactic is used to knock the opposing player off the puck by bashing into him. You may only Body Check a player who has possession of the puck, or else the referee may call a penalty.

To execute a Body Check:

- Press the right <Shift>. Pressing repeatedly will give you a speed burst but tires the line faster. (Player 2 uses the left <Shift>.)

**Poke Check:** A player uses the hockey stick to try to steal the puck from the opposing player. The Poke Check is also an effective technique for a Face Off. To execute a Poke Check:

- Press the </> key. (Player 2 uses <Caps Lock>.)

## The Goalie

The computer controls the goalie's movement until he gains possession of the puck. Once the goalie has the puck, you can pass to a teammate by pressing <.> or hold it until the referee calls a Face-Off in one of the two circles near the net.

To have the goalie pass the puck:

- Press the <right> or <left> arrow key in the direction you want to pass, then press <.>. (Player 2 uses <Tab>.)

**Tip: When the crease (area in front of the net) is crowded, take extra care in passing the puck to avoid turnovers.**

## Infractions

The refs can call a number of infractions, such as Offsides and Icing, during *Brett Hull Hockey '95* games. To understand how to avoid having these infractions called on you, you must understand the rules governing hockey's blue and red line. Both these rules and the infractions are described here.

The red centre line divides the hockey rink into two equal halves. On each side of the red centre line is a blue line, which marks the Offensive and Defensive Zones for each team. One team's Defensive Zone is the other team's Offensive Zone. The area between the two blue lines is the Neutral Zone.

### Offsides

Offsides, the most common reason the referee stops play, occurs when an offensive player crosses into the opposing team's Defensive Zone before the puck crosses the blue line. When Offsides is called, the Face-Off occurs just outside the blue line. Teams lose many scoring opportunities because players skate offside.

### Icing

Icing, another common reason the ref stops play, may be called if the offensive team shoots the puck down the ice into the opposing team's Defensive Zone without first crossing the red centre line. However, if the offensive team gets to the puck before the defence or the goalie touches the puck, the refs will not call Icing.

When the referee calls Icing, a Face-Off occurs in the Face-Off circle nearest the offending team's goal.



## Penalties

When players commit a minor penalty, they're sent to the penalty box for two minutes. This gives the other team a skating advantage known as a Power Play--with one or more extra players--for two minutes. Committing multiple penalties can result in more than one player being sent to the penalty box.

Here are the minor penalties called in *Brett Hull Hockey '95*:

- **Tripping:** Using the hockey stick to trip an opponent during a game.
- **Roughing:** Minor punching or shoving of an opposing player.
- **Holding:** Illegally holding an opponent by using hands or stick.
- **Hooking:** Using the blade of the stick to impede the motion of another player.
- **High-sticking:** Carrying the stick above shoulder level and striking an opponent.
- **Slashing:** Swinging the stick at another player in an effort to slow his progress.
- **Interference:** A player tries to impede the progress of a player not in possession of the puck, or hits the goalie when he's in the crease.
- **Cross-checking:** Striking an opponent while both hands are on the stick and none of the stick is on the ice.

Multiple penalties can be called on one team, but a minimum of three skaters and a goalie remain on the ice at all times.

## Delayed Penalties

When a penalty is called on the team that is not in control of the puck, the referee calls a Delayed Penalty. Play continues until the penalized team gains possession of the puck or is scored upon.

When a goal is scored, the penalty is waived. Neither team is allowed to edit lines during a Delayed Penalty call.

## Timeout Screen

To call a timeout, press <Esc> any time during play. This gives you ten options, spread across two screens. The Timeout screen also allows you to save a game and return to DOS.



To select an options, use the <up> and <down> arrow keys to highlight the option you want, then press <Enter>. To move to the second screen of options, highlight the down-facing arrow, then press <Enter>.

The available options are:

## Instant Replay

This replays the last 10 seconds of action in the game.

- |                           |                         |
|---------------------------|-------------------------|
| <F1> = Scan the rink      | <F6> = Stop/pause       |
| <F2> = Save               | <F7> = Stop action play |
| <F3> = Return to game     | <F8> = Play             |
| <F4> = Rewind             | <F9> = Fast forward     |
| <F5> = Stop action rewind |                         |

**Note: Up to 5 replays per game can be stored using the Save button (F2) on the Instant Replay screen. To view the saved replays, highlight Instant Replay on the End of Game screen and press <Enter>. These replays are from the current game only and are not available for viewing after the start of a new game.**

**Tip: You can also access Instant Replay anytime during a game by pressing the <Backspace> key.**

## Adjust Goalie

This option lets you change goalies on the team you are controlling. To change goalies:

- 1 Highlight Adjust Goalie and press **<Enter>**.
- 2 Use the **<up>** and **<down>** arrow keys to scroll through the goalie numbers, making substitutions.
- 3 Press **<Esc>** when you're satisfied with the substitutions.

**Tip: You can pull the goalie to add an extra player.**

## Announcer

To turn Al Michael's play-by-play On or Off, highlight Announcer and press **<Enter>**.

## Sound

Highlight Sound and press **<Enter>** to select Stereo or Off.

Resume Game

This option returns you to the current game.

## Edit Lines

This option lets you modify the team you are controlling. (See Edit Lines, pg.15.) Press **<Enter>** to return to the Timeout screen.

## Game Stats

This option displays two screens of team statistics in ten categories: Goals, Shots on Goal, Body checks, Passing % (percentage), Time of Possession, One-Timers, Shooting %, Breakaways, Penalties and Power Plays.

VANCOUVER		BOSTON	
4	GOALS	9	
22	SHOTS ON GOAL	12	
22	BODYCHECKS	12	
22	PASSING %	12	
12:40	TIME OF POSSESSION	7:20	

To move from the first screen to the second, use the **<down>** arrow key to highlight the down-facing arrow, then press **<Enter>** or the **<down>** arrow key again. Press **<Enter>** to return to the Timeout screen.

## Player Stats

This option displays all players with points or penalties for each team.

To move through multiple screens, use the **<down>** arrow key to highlight the down-facing arrow, then press **<Enter>** or the **<down>** arrow key again.

VANCOUVER				
	Goals	Assists	Points	Penalty Minutes
28 T. Linden	2	2	6	2
12 C. Ronning	2	2	6	3
39 G. Adams	2	1	5	5
61 P. Bure	2	1	5	3
27 J. Lumme	1	1	3	6
36 X. Moiselwitsch	1	1	3	5
61 G. Courtnall	1	1	3	3
27 D. Babych	1	1	3	6

Press **<Enter>** to return to the Timeout screen.

## Scoring Summary

This option displays the period in which goals were scored, the name of players who scored and/or assisted, and the time in which the goal was scored.

Press **<Enter>** to return to the Timeout screen.

Period	Team	Goal/Assist	Time
1	New York	11 M. Messier (1) (A. Graves, B. Leetch)	2:21
2	New York	2 B. Leetch (1) (unassisted)	13:40
3	Vancouver	10 P. Bure (1) (C. Ronning, T. Linden)	12:23
3	New York	9 A. Graves (1) (A. Zubov)	17:39

## Penalty Summary

This option shows the penalties, the period in which they were called, the name of the player whistled for the infraction, and the time of the penalty.

Press **<Enter>** to return to the Timeout screen.

Period	Team	Player	Time
1	Vancouver	29 G. Odjick (1) (Roughing)	2:21
2	New York	2 B. Leetch (1) (Tripping)	12:23
3	New York	9 A. Graves (1) (Tripping)	17:39

## Exit to Dos/Save Games

While on the Timeout screen press **<Esc>** to go to the Exit to DOS/Save Game screen.

To exit to DOS without saving your game, highlight Exit and press **<Enter>**.

To return to the Timeout screen without saving the game, highlight Cancel and press <Enter>.

To save the current game:

- 1 Highlight Save.
- 2 Use the keyboard to type a name for the game. Names can be up to 28 characters long, and contain alphabetic and numeric characters. Use the <Backspace> key to back over and correct mistakes.
- 3 Highlight Resume and press <Enter> when you're satisfied with the name you've typed.

## End of Period/Game

The End of Period/Game screen will automatically be displayed after each period and at the end of a game. This screen includes the following options:



- Game Stats
- Scoring Summary
- Penalty Summary
- Player Stats
- Edits Lines (End of Period screen only)
- Resume Game (End of Period screen only)

## Sudden Death Overtime

In Regular gameplay and in the Playoffs the length of overtime periods will match the current game period length. Overtime will continue until one team scores (sudden death). In Season Play, overtime consists of one 5 minute period and the first team to score wins. If neither team scores, the game results in a tie.

## All Stars' Screen

At the end of each contest, *Brett Hull Hockey '95* picks the three standout players, parading them one at a time across the ice while receiving an ovation from the crowd.

## Loading a Saved Game

To load a saved game:

- 1 Highlight Main Menu on the Start-Up screen and press <Enter>.
- 2 Highlight Load Game on the Main Menu screen and press <Enter>.
- 3 Highlight the name of the game you want to load and press <Enter>. The Timeout screen will appear.
- 4 Highlight Resume Game and press <Enter>. You will return to the game at the point where you saved it.

## TROUBLESHOOTING AND DOS HELP

Be sure to read Getting Started on pg.7. If you have any questions about *Brett Hull Hockey '95* that you can't find answers to in the manual, our Customer Service Technicians can help (see Customer Service, pg.32). Please read the following section before calling us. It might solve your problem and save you from having to call Tech Support unnecessarily.

### How to Backup Your Diskettes

- 1 Insert the original disk into your floppy drive.
- 2 At the C:> prompt, type CD\DOS and press <Enter>.
- 3 Next type DISKCOPY A: A: and press <Enter>. Follow the on-screen prompts. Swap disks when asked to do so.
- 4 Repeat steps 1 through 3 until all the *Brett Hull Hockey '95* diskettes are copied.

**Note: If you are copying in the B:> drive, type DISKCOPY B: B: and press <Enter>.**



## If Your Game Won't Run...

Most *Brett Hull Hockey '95* problems are caused by your system's memory configuration. Try a different start up for your computer called Booting Clean. Booting this way often corrects freezing, most error messages, and erratic game play. This procedure is temporary and does not change your computer.

You boot clean differently with DOS 5.0 and DOS 6.xx. Find out the DOS version you have by typing VER <Enter> at the C:> prompt.

### Booting Clean with DOS 5.0

You must create a Clean Boot diskette. The following steps can only be done in drive A. Here's how you make this disk:

- 1 Insert the diskette in drive A:.
- 2 At the C:> prompt, type CD\DOS and press <Enter>.
- 3 Type FORMAT A:/S <Enter>.
- 4 When the format is done change to the A: drive. Type A: <Enter>.
- 5 At the A:> prompt, type COPY CON CONFIG.SYS <Enter>.
- 6 The cursor moves down a line. Type DOS=HIGH, UMB <Enter>.
- 7 Type DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS <Enter>.
- 8 Press <Ctrl> and Z keys at the same time. Then press <Enter>.
- 9 Now type COPY CON AUTOEXEC.BAT <Enter>.
- 10 Type PROMPT \$P\$G <Enter>.
- 11 Press <Ctrl> and Z keys at the same time. Then press <Enter>.
- 12 You have created the Clean Boot diskette. Keep the disk in drive A: Reboot your computer.
- 13 At the A: prompt type C: <Enter>. Now you're ready to play *Brett Hull Hockey '95*!

## Booting Clean with DOS 6.xx

Boot Clean directly from the keyboard. Here's how:

- 1 Reboot your computer.
- 2 When you see the message "STARTING MS-DOS" press F8.
- 3 MS-DOS asks you to confirm each config.sys command. You give yes or no responses to each command line.
- 4 Say yes to only the following lines:  
DOS=HIGH, UMB  
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
- 5 At the C:> prompt load in *Brett Hull Hockey '95*!

**Note: If you have a third party memory manager like 386MAX or QEMM you should say yes to the equivalent command lines.**

## Booting Clean with Your Mouse

If you boot clean and are using a mouse you must load in the mouse driver. At the C:> prompt change to your mouse directory by typing CD\MOUSE <Enter>. Then at the C:MOUSE> prompt type MOUSE <Enter>. The mouse driver will be installed.

## Booting Clean with Other Operating Systems

This game is developed for DOS 5.0 and DOS 6.xx. If you have a another operating system do a similar clean boot for your system. The DOS 5.0 boot disk will most likely work on all operating systems.



## Soundcard Problems

### Soundcard Settings

If you're having trouble getting sound, check the sound settings in the *Brett Hull Hockey '95* set up. They should match the setting on your soundcard.

Use this command at the C:> prompt, TYPE AUTOEXEC.BAT. Look for the line that begins with "SET BLASTER=". This line lists your soundcard settings. Use these settings in the Brett Hull Hockey '95 setup. The 'A' is the Port Address, the 'I' is the IRQ Interrupt, and the 'D' is the DMA channel.

Next at the BH95 prompt, type SETUP. Go to the soundcard selection screen. Choose Manual Selection. Then choose Sound Blaster. Now enter the settings you found in the SET BLASTER line.

### No Sound After Booting Clean

Some soundcards need a command line in the config.sys to run. If you boot clean and do not load this soundcard line there will be no sound.

Check your config.sys file. At the C:> prompt use the command TYPE CONFIG.SYS <Enter>. The soundcard line will start with DEVICE= and then be followed by a soundcard name.

If you use a clean boot disk add this line to the disk's config.sys file.

If you use DOS 6.xx say yes to this soundcard line.

## License Agreement

*Brett Hull Hockey '95* is a trademark of Accolade, Inc. and is officially licensed by Brett Hull and the National Hockey League Players' Association. NHLPA is a trademark of the National Hockey League Players' Association and is used, under license, by Accolade, Inc. Logo and name ©NHLPA. Al Michaels' name is used under license by Accolade, Inc. Gravis PC GamePad is a trademark of Advanced Gravis Computer Technology Limited. Sport Accolade is a trademark of Accolade, Inc. ©1995 Accolade, Inc. All other trademarks and registered trademarks are properties of their respective owners.

This computer software product (the Software) and user manual are provided to the Customer under license from Accolade, Inc. and are subject to the following terms and conditions, to which the Customer agrees by opening the package of the Software, user manual and/ or using the Software: Granting of this license does not transfer any right, title or interest in the Software, or user manual to the Customer except as expressly set forth in this License Agreement. The Software and user manual may not be duplicated or copied for any reason. The Customer may not transfer or resell the Software or user manual.

The remedies provided above are the Customer's sole and exclusive remedies. In no event shall Accolade, Inc. be liable for any direct, indirect, special, incidental or consequential damages with respect to the Software or the user manual. Except as provided above, Accolade, Inc. makes no warranties, either expressed or implied, with respect to the Software or user manual, and expressly disclaims all implied warranties, including, without limitation, the warranty of merchantability and of fitness for a particular purpose.

## CUSTOMER SOFTWARE SUPPORT

If you require verbal assistance, please call our Customer Services Department on 0171 391 4343 between 10.30 - 12.00 noon and 2.30 - 5.00pm, Monday to Friday.

Please ask permission of the person paying the bill before making the call.

## WIE WARRANTY INFORMATION

### Warranty

Warner Interactive Entertainment Ltd. warrants to the original purchaser of this computer software product that the media on which the software programs are recorded will be free from defects in materials and workmanship under normal use for a period of 90 days after the date of original purchase ('the Warranty Period'). During the Warranty Period defective media will be replaced free of charge if the original product is returned to the Retail outlet where originally purchased, with dated proof of purchase.

This warranty is in addition to and does not affect your statutory rights.

This warranty does not apply to the software programs themselves which are provided "as is", nor does it apply to media which may have been subject to misuse, damage, corruption or excessive wear.

**CREDITS**

<b>Design</b>	Radical Entertainment, Ltd.
<b>Programmierer</b>	Emmanuel Lopez, Bob Edmond
<b>Produzent</b>	Kevin Wilkinson
<b>Grafik</b>	Lynda Nakashima
<b>Musiker</b>	Paul Wilkinson, Brian Green
<b>Testleitung</b>	Scott Barnes
<b>Produkttests</b>	Randy Hauser, Kevin Seiter, Brian Nelson, Michael Persons
<b>Ansager</b>	Al Michaels
<b>Marketing</b>	Daniel Jeung
<b>Handbuchttexte</b>	Jim Carr
<b>Handbuch-Redaktion</b>	Shirley Sellers
<b>Produzent</b>	Pete Pavich

**Inhaltsverzeichnis**

Brett Hull	36
Al Michaels	36
Einleitung	37
Spielbeginn	37
Festplatteninstallation	38
Von Floppy Disks	38
Von CD-ROM	38
Ladeanweisungen	40
Tastatur, Joystick oder Gravis PC GamePad™	40
Joystick/Control-Pad-Kalibrierung	40
Steuerung innerhalb der Menüs	41
Schnellstart	41
Start-Menü	42
Hauptmenü	43
Regular (Regulär), Season (Saison) oder Playoff	43
Choose Teams (Teamauswahl)/View '93-'94 Stats (Statistiken)	44
Periods (Spieellänge)	45
Options (Optionen)	45
Load Game (Spiel Laden)	46
Play Game (Spielen)	46
Spielverlauf	49
Scoreboard (Anzeigetafel)	49
Face-Offs (Bully)	50
Im Besitz des Pucks	50
Line Changes (Aufstellungswechsel)	52
Checking (Attackieren)	52
The Goalie (Der Torwart)	53
Regelverstöße	53
Penalties (Strafzeiten)	54
Timeout-Bildschirm (Auszeit)	55
Ende eines Drittels/des Spiels	59
Verlängerung mit Sudden Death	60
All Stars' Screen	60
Laden von gespeicherten Spielen	60
Problemlösungen und DOS-Hilfe	61
Kundenservice	67



## Brett Hull

"Hullie" wurde in Belleville, Ontario, Kanada, im Sommer 1964 geboren. Eislaufen lernte Brett Hull in der Oak Park Arena von Chicago. Bereits im Alter von 17 Jahren spielte er Eishockey in der Jugend-Liga für North Vancouver.

Nach seiner Spielzeit für die Pennigton Knights (1982 - 84) wechselte er aufs Minnesota-Duluth College und in das Team der Bulldogs.

Brett Hulls Debüt in der NHL war das Stanley-Cup-Finale 1986; er war damals erst gegen Ende der Saison ins Team der Calgary Flames gewechselt. Mitten in der Saison 1987-88 wechselte er erneut und zwar zu den St. Louis Blues.

Hier in St. Louis wurde Brett Hull zum Star. Er führte die Torjäger-Statistik der NHL 1990 and 1991 mit 72 bzw. 86 Toren an. 1990 wurde ihm die Lady-Bing-Trophäe (ein Fair-Play-Pokal) und 1991 die Hart-Trophäe als wertvollstem Spieler (MVP) der Liga verliehen.

## Al Michaels

Accolade und Al Michaels begannen ihre Zusammenarbeit im Jahr 1992 mit Michaels Ansagetätigkeit für "HardBall III".

In den USA ist Al Michaels bekannt als Sprecher beim "Monday Night Football" auf "ABC", Michaels ist aber ebenfalls ein erfahrener Eishockey-Kommentator, der die Olympiade 1980, 1984 und 1988 sowie den Stanley Cup 1993 kommentieren durfte.

Michaels unglaubliche Karriere bei ABC Sports schließt sieben World Series, fünf Major League Baseball All-Star Spiele und sieben League Championship Series ein. Außerdem war er Moderator für "Wide World of Sports" und Übertragungen von Tennisspielen.

Er wurde dreimal zum "Sportscaster of the Year" der USA gewählt und hat zwei Emmys als herausragender Sportmoderator gewonnen.



## EINLEITUNG

Suchen Sie Schlagschüsse, schnelle Konter oder Body Checks, die die Knochen zum Knirschen bringen? Brett Hull Hockey '95 liefert Ihnen Eishockey-Action wie im richtigen Leben. Auf dem Eis bietet Ihnen Brett Hull Hockey '95 State-of-the-art Grafiken und Sound, so daß Sie sich gleich inmitten der Action fühlen: Sie können kraftvolle Schlagschüsse von der blauen Linie abziehen, der anderen Mannschaft den Puck stehlen oder einen gegnerischen Spieler aufs Eis werfen.

Dieses Handbuch gibt Ihnen alle Informationen gibt Ihnen alle Informationen, damit Sie an der High-Speed-Eishockey-Action teilnehmen können, so als würden Sie selbst auf dem Feld stehen!

## SPIELBEGINN

Um Brett Hull Hockey '95 zu spielen, muß Ihr PC folgende Anforderungen erfüllen:

- 486DX 33 MHz oder besser
- 4 MByte RAM
- Festplatte mit 15 Mbyte freiem Speicher
- SVGA-Grafikkarte mit einer Auflösung von 640 x 480
- CD-ROM-Laufwerk (nur für die CD-ROM-Version)
- Joystick oder Gravis PC GamePad (sehr empfohlen)
- Eine der folgenden Sound-Blaster-kompatiblen Soundkarten: Sound Blaster, Sound Blaster Pro, Sound Blaster 16, Pro Audio Spectrum 16/Studio, Gravis Ultra Sound oder eine 100 % Sound-Blaster-kompatible Soundkarte

**Anmerkung:** Sie müssen 592 KByte freien Systemspeicher haben, um Brett Hull Hockey '95 zu starten. Wenn Sie Double-Space benutzen, müssen die Brett-Hull-Dateien auf einer nicht komprimierten Partition Ihrer Festplatte installiert sein. Brett Hull Hockey '95 läuft nicht unter Windows.



## FESTPLATTENINSTALLATION

Diese Sektion beschäftigt sich auf zweifache Weise mit der Installation auf Festplatte: Zuerst beschäftigen wir uns mit der Installation von Floppy Disk, danach mit der von CD-ROM.

### Von Floppy Disk

- 1 Schalten Sie Ihren Computer wie gewohnt ein.
- 2 Legen Sie Disk 1 in Ihr Floppy-Laufwerk (normalerweise A: oder B:).
- 3 In der DOS Eingabezeile tippen Sie den Buchstaben dieses Laufwerks gefolgt von einem Doppelpunkt (z.B. A:) und drücken dann <Enter>.
- 4 Tippen Sie INSTALL und drücken Sie <Enter>.
- 5 Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.
- 6 Nachdem das Installationsprogramm Brett Hull Hockey '95 auf Ihre Festplatte übertragen hat, wird ein Setup-Programm gestartet. Folgen Sie auch hier den Anweisungen, um Ihre Soundkarte für Brett Hull Hockey '95 zu konfigurieren.
- 7 Wenn die Installation beendet ist, tippen Sie Hockey und drücken <Enter>.

### Disketten-Informationen

Die Disketten sind nicht kopiergeschützt, um Ihnen die Möglichkeit zu geben, Backups mit jedem beliebigen Disketten-Kopierprogramm zu machen.

Siehe auch den Abschnitt Problemlösungen und DOS-Hilfe auf Seite 61.

### Von CD-ROM

Bitte stellen Sie vor der Installation sicher, daß Ihr CD-ROM-Laufwerk und Ihre Soundkarte installiert sind und problemlos funktionieren. Befolgen Sie die Herstelleranweisungen im Handbuch für CD-ROM-Laufwerk und Soundkarte in bezug auf Treiber-Software.

Zum Spielen müssen Sie erst einige Dateien von der CD-ROM auf Ihrer Festplatte installieren. Und so geht's:

- 1 Schalten Sie Ihren Computer wie gewohnt ein.
- 2 Öffnen Sie die Schublade Ihres CD-ROM, und legen Sie die Brett Hull Hockey '95 CD ins Laufwerk (Label nach oben).
- 3 Schließen Sie die Schublade.
- 4 In der DOS-Eingabezeile tippen Sie den Buchstaben Ihres CD-ROM-Laufwerks gefolgt von einem Doppelpunkt und drücken <Enter>. Geben Sie z.B. D: ein und drücken <Enter>.
- 5 Tippen Sie dann INSTALL und den Buchstaben des Laufwerks, auf das Sie die Dateien des Spiels übertragen wollen, gefolgt von einem Doppelpunkt und drücken Sie <Enter>. Wenn Sie z.B. das Spiel auf Ihrer Festplatte C installieren wollen, tippen Sie INSTALL C: und drücken <Enter>.
- 6 Nachdem das Installationsprogramm einige Dateien auf Ihre Festplatte kopiert hat, wird das "Brett Hull Hockey '95 Setup Programm" gestartet. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm, um Ihre Soundkarte entsprechend zu konfigurieren.

### Behandlung der Compact Disc (CD)

- Ihre *Brett Hull Hockey '95* CD ist zur Benutzung in einem CD-ROM-Laufwerk vorgesehen, nicht in einem standardmäßigen CD-Audio-Spieler.
- Vermeiden Sie, die CD zu biegen. Berühren Sie nach Möglichkeit nicht die Oberfläche, und hinterlassen Sie keine Verschmierungen oder Kratzer.
- Die CD sollte nicht direkt in der Sonne oder auf der Heizung sowie anderen Wärmequellen liegen.
- Lagern Sie die CD aus Schutzgründen immer in ihrer Hülle.

## Ladeanweisungen

- 1 Starten Sie Ihren Computer unter DOS. Siehe auch Problemlösungen und DOS-Hilfe auf Seite 61 dieses Handbuchs.
- 2 Tippen Sie in der DOS-Eingabezeile den Buchstaben des Laufwerks, auf dem sich das Spiel befindet, gefolgt von einem Doppelpunkt ein (z.B. C:) und drücken Sie <Enter>.
- 3 Wechseln Sie ins Unterverzeichnis, in dem Sie das Spiel installiert haben. Wenn Sie zum Beispiel Brett Hull Hockey '95 unter der Vorgabe des Installationsprogramms übertragen haben (\BH95), tippen Sie einfach CD\BH95 und drücken Sie <Enter>.
- 4 Tippen Sie HOCKEY und drücken Sie <Enter>.

## TASTATUR, JOYSTICK ODER GRAVIS PC GamePad

Sie können *Brett Hull Hockey '95* über Tastatur, Joystick oder Gravis PC GamePad spielen. Zur Vereinfachung beziehen wir uns in diesem Handbuch ausschließlich auf die Tastatur-Kommandos. Das Programm läßt sich automatisch über Joystick oder Control-Pads steuern, wenn diese angeschlossen sind.

## Joystick/Control-Pad-Kalibrierung

Sollten Sie Joystick oder Control-Pad angeschlossen haben, werden Sie vom Programm aufgefordert, diese zu kalibrieren. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm, um die Kalibrierung durchzuführen

**Anmerkung: Falls nötig, drücken Sie während des Spiels Alt-C, um die Controller erneut zu kalibrieren.**

## Steuerung innerhalb der Menüs

### Tastatur

Wählen Sie den gewünschten Menüpunkt durch Drücken der Pfeiltasten <hoch>, <runter>, <links> oder <rechts> an und drücken Sie <Enter> zur Auswahl.

### Joystick oder Control-Pad

Wählen Sie den gewünschten Menüpunkt über die Richtungssteuerung des Joysticks oder Controllers <hoch>, <runter>, <links> oder <rechts> an. Drücken Sie Knopf A am Joystick (oder den blauen Knopf auf dem Control-Pad) zur Auswahl.

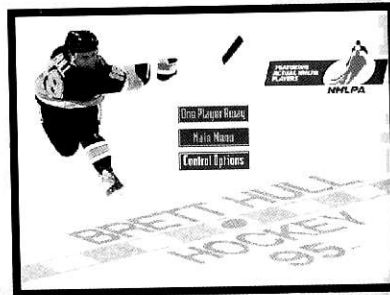
## SCHNELLSTART

- 1 Folgen Sie den Ladeanweisungen auf Seite 60, um *Brett Hull Hockey '95* zu laden. Nachdem das Spiel geladen ist, drücken Sie zweimal <Enter>, um zum Start-up Menu (Startmenü) zu gelangen.
- 2 One Player Home (Ein Spieler Heimspiel) ist die Voreinstellung.
- 3 Benutzen Sie die Pfeiltaste <runter>, um Control Options (Controller-Einstellungen) zu markieren, und drücken Sie <Enter>. Wählen Sie dann den passenden Controller und drücken Sie erneut <Enter>.
- 4 Benutzen Sie die Pfeiltaste <runter>, um Main Menu (Hauptmenü) zu markieren, und drücken Sie <Enter>.
- 5 Benutzen Sie die Pfeiltaste <runter>, um Play Game (Spielen) zu markieren, und drücken Sie <Enter>.
- 6 Drücken Sie erneut <Enter>, um mit den folgenden Voreinstellungen zu spielen:
  - Ein Spieler Heimspiel (St. Louis) gegen Computer Auswärts (Vancouver)
  - Aufstellungswechsel: Aus
  - Strafstoße: Aus (Schiedsrichter pfeift nicht)
  - Abseits: Aus (Abseits wird nicht gepfiffen)

- Ansager: An (Al Michaels kommentiert)
- Sound: An (Soundeffekte, Zuschauergeräusche und Musik)

## START-UP MENU (Startmenü)

Folgen Sie den Ladeanweisungen auf Seite 60, um das Spiel zu laden. Nachdem das Spiel geladen ist, drücken Sie zweimal **<Enter>**, um zum Start-Up Menu (Startmenü) zu gelangen. In diesem Menü haben Sie die im folgenden beschriebenen drei Optionen. Benutzen Sie die Pfeiltasten **<hoch>** und **<runter>**, um eine gewünschte Option zu markieren. Drücken Sie dann **<Enter>**, um die Option auszuwählen.



One Player Away/One Player Home/Two Players (Ein Spieler Auswärts/Ein Spieler Heimspiel/Zwei Spieler):

Drücken Sie **<Enter>** oder die Pfeiltasten **<links>** und **<rechts>** zur Auswahl.

**Anmerkung:** Der Zwei-Spieler-Modus ist bei Playoffs und Season Play (Saison Spielen) nicht wählbar.

**Main Menu (Hauptmenü):** Dieser Menüpunkt führt Sie zum Bildschirm mit dem Hauptmenü, wo Sie den Spielmodus, die Teams, Statistiken und Spiellänge auswählen können. Außerdem gelangen Sie von hier aus zum Options Menu (Optionsmenü), Laden und Speichern oder dem Spielstart-Bildschirm. Siehe Main Menu (Hauptmenü) auf Seite 43 für eine detaillierte Beschreibung.

**Control Options (Controller-Einstellungen):** Dies lässt den Player-Setup-Bildschirm erscheinen, auf dem Sie Tastatur, Joystick oder Gravis GamePad zum Steuern auswählen können. Während Sie durch die Einstellungen scrollen, zeigen Illustrationen am Bildschirm die Knopfbelegungen für Passen, Schießen oder Aufstellungswechsel an. Siehe auch die Übersicht auf der Rückseite des Handbuchs.

- One Player Mode (Ein-Spieler-Modus): Drücken Sie die Pfeiltasten **<hoch>** oder **<runter>**, um die Auswahl für Ihren Controller zu treffen, dann die Pfeiltasten **<links>** oder **<rechts>** für die Spielerauswahl.
- Two Player Mode (Zwei-Spieler-Modus): Drücken Sie die Pfeiltasten **<links>** oder **<rechts>**, um Player One (Spieler Nummer Eins) oder Player Two (Spieler Nummer Zwei) anzuwählen und stellen Sie dann Tastatur, Joystick oder Control-Pad über die Pfeiltasten **<hoch>** oder **<runter>** ein.

Wenn Sie mit allen Einstellungen zufrieden sind, drücken Sie **<Enter>**, um zum Start-Up Menu (Startmenü) zu gelangen. Sollten Sie Joystick oder Control-Pad gewählt haben, folgen Sie den Anweisungen für die Kalibrierung.

## MAIN MENU (Hauptmenü)

Markieren Sie Main Menu (Hauptmenü) auf dem Start-Up-Bildschirm und drücken Sie dann **<Enter>**. Im folgenden beschreiben wir die einzelnen Menüpunkte des Main Menu (Hauptmenüs).



### Regular (Regulär), Season (Saison) oder Playoff

Drücken Sie die Pfeiltasten **<links>** oder **<rechts>** zur Auswahl.

- **Regular Game (Reguläres Spiel):** Spielen Sie ein Einzelspiel gegen den Computer oder einen menschlichen Gegner, um etwas zu üben.
- **New Season, one player mode (Neue Saison, Ein-Spieler-Modus):** Spielen Sie eine Saison von 11, 42 (Halbe Saison) oder 84 Einzelspielen (Volle Saison). Sollten Sie sich qualifizieren, treten Sie um den Meisterschafts-Pokal an. Während der Saison wählt der Computer die gegnerischen Mannschaften nach dem vorher festgelegten Spielplan aus. Eine Ligatabelle erscheint vor



und nach jedem Spiel und wird ständig mit den Siegen, Niederlagen und Ergebnissen der Teams auf neuestem Stand gehalten.

- **New Playoff, one player mode (Neues Playoff-Turnier, Ein-Spieler-Modus):** Gehen Sie direkt in eine neue Playoff-Runde mit 3, 5 oder 7 Spielen. Ein Playoff-Baummenü erscheint vor und nach jedem Spiel, um Sie über den Fortgang auf dem laufenden zu halten.



## Choose Teams (Teamauswahl)/View '93-'94 Stats (Statistiken)

Drücken Sie die Pfeiltasten <links> oder <rechts> zur Auswahl. Drücken Sie dann <Enter> als Bestätigung.



- **Choose Teams (Teamauswahl):** Wählen Sie Ihre Heim- und Auswärtsmannschaft aus einer Liste von 26 Teams. Benutzen Sie die Pfeiltasten <links> und <rechts> zum Markieren von Home (Heim) oder Away (Auswärts) und drücken Sie die Pfeiltasten <hoch> und <runter>, um durch die Liste der Teams zu scrollen. Wird das gewünschte Team angezeigt, drücken Sie <Enter>, um zum Main Menu (Hauptmenü) zurückzukehren.

**Anmerkungen:** Option Away (Auswärts) ist im Saison- oder Playoff-Modus gesperrt. Im Saison-Modus beginnen Sie Ihr Spiel nicht unbedingt mit der Heimmannschaft.

- **View '93-'94 Stats (Statistiken):** Dieser Bildschirm zeigt Statistiken in sieben Kategorien für jeden Spieler der Saison '93-'94. Benutzen Sie die Pfeiltasten <links> oder <rechts>, um eine Kategorie zu markieren und automatisch zu sortieren (von den besten bis zu den schlechtesten).

PLAYER	TEAM	GOALS	ASSISTS	POINTS	GP
Gretzky	LA	22	47	69	17
Galeks	BOS	17	46	63	19
Fedorov	DET	26	34	60	12
Lindros	PHI	32	28	60	14
Bure	VAN	35	24	59	21
Ricchi	PHI	26	30	56	8
Muller	STL	36	28	64	18
Messier	NYC	21	34	55	6
Muller	MTL	20	34	54	22
Gilmour	TOR	10	36	46	27
Yervan	DET	22	31	53	7
Leetch	NYC	12	40	52	19
Lemay	VAN	18	28	46	17
LaFontaine	BUF	21	30	51	35

Die Kategorien sind: Goals (Tore), Assists (Vorlagen), Points (Punkte der Tore und Vorlagen), +/- (+ wird angezeigt, wenn ein Spieler auf dem Eis ist und sein Team punktet; - wird angezeigt, wenn der Gegner punktet), Penalty Minutes (Strafzeiten) und Games Played (Gespielte Spiele).

## Spiellänge

Jedes Spiel besteht aus drei Dritteln. Benutzen Sie die Pfeiltasten <links> und <rechts>, um 2-, 5-, 10- oder 20-minütige Drittel einzustellen.

## Options (Optionen)

Der Menüpunkt Optionen des Hauptmenüs eröffnet die Auswahl über sieben Parameter für die Spieleinstellung.

Benutzen Sie die Pfeiltasten <hoch> und <runter>, um eine Option zu markieren und dann <links> oder <rechts> zur Auswahl.



- **Announcement (Ansager):** Stellung On (An) bedeutet: Al Michaels kommentiert.
- **Sound:** Hier werden Soundeffekte, Musik und die Geräuschkulisse an- oder ausgeschaltet.
- **icing (Unerlaubter Weitschuß):** Schalten Sie hier auf On (An), damit der Schiedsrichter unerlaubte Weitschüsse pfeift.



- **Offsides (Abseits):** Schalten Sie hier auf On (An), damit der Schiedsrichter Abseits pfeift.
- **Penalties (Strafen):** Bei On (An) pfeift der Schiedsrichter auch kleinste Regelverstöße.
- **Line Changes (Aufstellungswechsel):** Ist dies eingeschaltet, so sind Wechsel der Aufstellung während des Spiels erlaubt. Siehe auch Line Changes (Aufstellungswechsel) auf Seite 52.

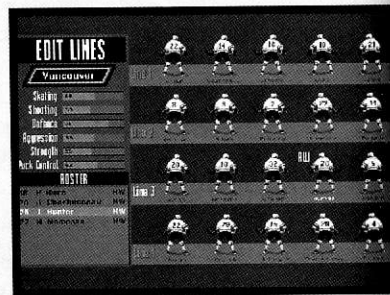
## Load Game (Spiel Laden)

Hier können Sie ein gespeichertes Spiel wieder laden und fortsetzen. Siehe auch Laden eines gespeicherten Spiels auf Seite 60.

## Play Game (Spielen)

Hier wird zuerst der Match-Up-Bildschirm gezeigt, auf dem die Teams mit ihren Stärken und Schwächen erscheinen. Je höher die Zahlenwerte der Einstufung, desto besser spielt das Team. Im folgenden erklären wir die Einstellungen des Match-Up-Bildschirms:

- **Play Game (Spielen):** Bringt Sie aufs Eis, direkt vor die Nase Ihres Gegners.
- **Edit Lines (Aufstellung ändern):** Mit dieser Option lassen sich die Aufstellungen Ihrer Mannschaft z.B für Angriffsreihen, Unter- oder Überzahlspiel einstellen. Der Bildschirm zum Ändern der Aufstellung zeigt vier Aufstellungsreihen: Die voreingestellten Reihen Nr. 1 und Nr. 2 sind die besten Angreifer und die Reihen Nr. 3 und Nr. 4 die besten Verteidiger. Sie können die Aufstellung jedoch beliebig verändern.



Die Anzeige auf dem Bildschirm zur Änderung der Aufstellung zeigt Nummer und Name des Spielers sowie seine Position. Außerdem wurden die Spieler mit Zahlenwerten zwischen 1 (am schwächsten) und 100 (am stärksten) in den folgenden Kategorien eingestuft:

- Skating (Eislaufen)
- Shooting (Schießen)
- Defense (Verteidigung)
- Aggressiveness (Aggressivität)
- Strength (Kraft)
- Puck Control (Kontrolle des Pucks)

Wenn Sie die Aufstellung verändern möchten:

- 1 Benutzen Sie die Pfeiltasten <links> und <rechts>, um den Namen des Spielers Ihres Heimteams, den Sie auswechseln möchten, zu markieren. Dieser Spieler wird dann in der Anzeige in der linken unteren Ecke des Bildschirms erscheinen.
- 2 Benutzen Sie die Pfeiltasten <hoch> und <runter>, um einen Spieler aus der Auswechselliste links unten zu markieren und somit in die Aufstellung zu nehmen.
- 3 Sollten Sie mit der Änderung der Heimmannschaft fertig sein, drücken Sie <Enter>, um zum Auswärtsteam zu wechseln. Wiederholen Sie dort die Schritte 1 - 2 für Änderungen und drücken Sie <Enter>, um zum Match-Up-Bildschirm zurückzugelangen.

- **Coach Teams (Teams trainieren):** Sie dürfen die Teams in *Brett Hull Hockey '95* komplett in sechs vorgegebenen Kategorien verändern. Sie könnten zum Beispiel die Teamwerte so verändern, daß das Team extrem schnelle Eisläufer mit hervorragender Puckkontrolle enthält, oder Sie geben dem Team über die Maßen Aggressivität, so daß es in der Verteidigung kaum zu schlagen ist. So stellen Sie diese Gesamtwerte ein:



- 1 Benutzen Sie die Pfeiltasten <hoch> und <runter>, um den gewünschten Wert Ihrer Heimmannschaft zu markieren.
- 2 Die Pfeiltasten <links> und <rechts> dienen dann zum Verändern des Wertes.
- 3 Sollten Sie Ihr Heimteam passend eingestellt haben, drücken Sie <Enter>, um zum Auswärtsteam zu wechseln. Wiederholen Sie hier die Schritte 1 und 2 für eventuelle Änderungen und drücken Sie dann nochmals <Enter>, um wieder zum Match-Up-Bildschirm zurückzukehren.

Anmerkung: Die Anzeige Team Power Resource (Kraftreserven des Teams) am unteren Rand des Bildschirms wird größer bzw. kleiner, wenn Sie einzelne Zahlenwerte verändern. Sollte die Anzeige leer sein, müssen Sie erst einen einzelnen Zahlenwert verringern, um einen anderen wieder erhöhen zu können.

Hier folgt eine Beschreibung der einzelnen Eigenschaften bei maximaler Erhöhung:

- Puck Control (Puckkontrolle)** Betont die Fähigkeit abzuspielen und den Puck offensiv zu kontrollieren.
- Skating (Eislaufen)** Betont die Geschwindigkeit, auch im direkten Mannvergleich und bei Kontern
- Shooting (Schießen)** Verbessert die Schußgenauigkeit.
- Defense (Verteidigung)** Verbessert die Abwehrfähigkeit; Verteidiger bleiben eher im eigenen Torraum
- Aggressiveness (Aggressivität)** Stürmer drängen aufs gegnerische Tor, Spieler gehen bis in die Ecken und unterstützen ein offensivbetontes Spiel.
- Strength (Kraft)** Mehr Bodychecks und Verfolgung eines verlorengegangenen Pucks. Verbessert auch die Ausdauer der einzelnen Reihen.

- Exit Game (Spiel verlassen): Rückkehr zum Main Menu (Hauptmenü).

## SPIELVERLAUF

Zu Beginn des Spiels erscheint der untere Teil der Eisarena auf dem Bildschirm mit dem Tor im Blickfeld. Dann wird der Ausschnitt ins Zentrum des Spielfelds verschoben. Der Schiedsrichter und die beiden Spieler im zentralen Mittelfeld machen sich fertig für den ersten Bully. Der Spieler, den Sie kontrollieren, wird durch eine unterliegende kreisförmige Markierung hervorgehoben; mit zusätzlichen Angaben zur Person und Rückennummer. Die kreisförmige Markierung ist grün, wenn Sie einen Spieler aus dem Heimteam steuern, und blau, wenn Sie Auswärts spielen. Die Markierung wird grau ausgefüllt, wenn sich der Spieler im Besitz des Pucks befindet.

Zur Unterbrechung (Pause) des Spiels drücken Sie Alt-P.

## Scoreboard (Anzeigetafel)



Die Anzeigetafel über dem Spielfeld zeigt einige wichtige Informationen. Wie üblich, wird der aktuelle Punktstand, das momentane Drittel und die verbliebene Spielzeit angezeigt. Außerdem werden die Rückennummern der Spieler aufgelistet, die eine Zeitstrafe absitzen und wie lange diese noch dauert. Zusätzlich enthält die Anzeigetafel Informationen darüber, welche Spielerreihen gerade auf dem Eis sind (in weiß markiert). Wenn sich z.B. die Angriffsreihe erschöpft, sinkt die nebenliegende Kraftanzeige, um anzuzeigen, daß es Zeit wird, auszuwechseln. Wenn erwünscht, zeigt die Anzeigetafel noch weitere wichtige Infos. Sollte zum Beispiel der Torwart den Puck mit der Hand fangen, erscheint eine graue Textbox mit einer Bully-Meldung.

## Face-Offs (Bullys)

Beim Bully läßt der Schiedsrichter den Puck mitten zwischen zwei Spieler fallen, von denen jeder sofort versucht, Kontrolle über den Puck zu erlangen und/oder ihn an einen Mitspieler abzuspielen. Ein Bully wird immer zu Beginn eines jeden Drittels ausgeführt, nachdem der Torwart den Puck in der Hand hat oder abdeckt, nach Strafstoßen, Abseits, unerlaubten Weitschüssen oder nachdem ein Tor gefallen ist.

Drücken Sie die Pfeiltasten <links> oder <rechts>, wenn der Schiedsrichter den Puck fallen läßt, und drücken Sie die Pfeiltaste <links>, um den Puck unter Kontrolle zu behalten und ihn an einen Mitspieler weiterzuspielen.

## Im Besitz des Pucks

Spieler geraten automatisch in Besitz des Pucks, wenn ihr Schläger damit in Kontakt kommt. Sollte ein Spieler des Heimteams den Puck besitzen, so wird er mit einem dicken grünen Kreis unterlegt und seine Rückennummer sowie seine Position erscheinen auf dem Eis. Auswärts-Spieler erscheinen mit einem dicken blauen Kreis markiert. Sollte ein Spieler den Puck verlieren, verschwindet auch die Markierung.

Wenn Sie mit Ihrer Steuerung auf einen anderen Spieler wechseln möchten: Drücken Sie <. > bis der blaue Kreis mit einer grauen Farbe gefüllt unter dem Spieler erscheint, den Sie wünschen. Der zweite Spieler muß <Tab> auf der Tastatur drücken, um zu einem anderen Spieler zu wechseln.

## Passing (Abspielen)

Korrektes Abspielen ist der Schlüssel zum Sieg im Eishockey. Ein wohlplazierter Pass auf einen Mitspieler, der gerade übers Eis flitzt, ist einer der aufregendsten Spielzüge im Eishockey. Spieler 1 passt durch Drücken und Halten von 7, 8, 9, 4, 6, 1, 2 oder 3 zum Zielen und dann <. > zum Abspiel. Spieler 2 muß Q, W, E, A, D, Z, X oder C zum Zielen und <Tab> für das Abspiel benutzen.

## Shooting (Schießen)

In *Brett Hull Hockey '95* gibt es die folgenden Schüsse:

**Slap Shot (Schlagschuß):** Ein kraftvoller, aber normalerweise ungenauer Schuß aus einer größeren Distanz. Beim Schlagschuß holt der Spieler weit aus und zieht kräftig ab.

Wenn der Torwart einen Schlagschuß abwehrt, kommt es oft zu einem Abpraller. Seien Sie also auf der Hut, um den führerlosen Puck schnell wieder unter Kontrolle zu bringen.

Um einen Schlagschuß auszuführen:

- Drücken und halten Sie 7, 8, 9, 4, 6, 1, 2 oder 3 zum Zielen und die rechte <Shift>-Taste zum Ausführen. Spieler 2 muß Q, W, E, A, D, Z, X oder C zum Zielen und die linke <Shift>-Taste zum Schießen benutzen. Je länger Sie die <Shift>-Taste gedrückt halten, um so kraftvoller wird Ihr Schlagschuß ausfallen.

**Wrist Shot (Schlenzer aus dem Handgelenk):** Obwohl er nicht so kraftvoll wie der Schlagschuß ist, ist der Schlenzer manchmal effektiver beim Punkten. Ein Schlenzer sollte aus einer nahen Distanz zum Tor kommen und ist meistens genauer gezielt. Oft erwischt man den Torwart damit auf dem falschen Fuß, oder er sieht den Puck nicht kommen, weil er verdeckt war.

Um einen Schlenzer auszuführen:

- Drücken und halten Sie 7, 8, 9, 4, 6, 1, 2 oder 3 zum Zielen und </> zum Ausführen. Spieler 2 muß Q, W, E, A, D, Z, X oder C zum Zielen und die <Caps Lock>-Taste zum Schuß benutzen.

**One-Timer (Direktabnahme):** Die Direktabnahme ist wie geschaffen, um kraftvoll aus nächster Nähe aufs Tor zu schießen ohne vorher den Puck anzunehmen oder zu führen.

Um eine Direktabnahme auszuführen:

- Drücken und halten Sie 7, 8, 9, 4, 6, 1, 2 oder 3 zum Zielen und <. >, so als wollten Sie zu einem Spieler passen, der in Schußposition steht. Bevor jedoch der Pass den beabsichtigten Schützen erreicht, drücken Sie die rechte <Shift>-Taste. Sollte der Puck dann den Schützen erreichen, schießt dieser sofort aufs Tor. Spieler 2 muß Q, W, E, A, D, Z, X oder C zum Zielen und <Tab> zum Passen benutzen. Für die Direktabnahme sollte dann die linke <Shift>-Taste gedrückt werden.



## Line Changes (Aufstellungswechsel)

Die Spieler Ihres Teams ermüden mit fortschreitendem Spiel. Während des Spielverlaufs werden die Reihen mit ihren Buchstaben L1, L2, L3 oder L4 repräsentiert und sind durch Farben markiert, um den Erschöpfungsgrad anzuzeigen: Grün=Volle Kraft, Gelb=Müde und Rot=Erschöpft.

Damit Sie ermüdete durch frische Spieler ersetzen können, drücken Sie <F1>, <F2>, <F3> oder <F4> für Ihre Heimmannschaft und <F5>, <F6>, <F7> oder <F8> für das Auswärtsteam.

**Tip:** Ihr Torwart sollte gerade den Puck halten oder einen unerlaubten Weitschuß machen, damit die gegnerische Mannschaft nicht während des Wechsels ein Tor schießt.

## Checking (Attackieren)

Eine direkte Attacke ist die einzige Möglichkeit, dem Gegner den Puck zu entwinden.

Es gibt zwei Alternativen der direkten Attacke:

**Body Check:** Hier versucht man, den puckführenden Spieler einfach wegzurempeln. Body Checks funktionieren nur bei Spielern, die tatsächlich in Puckbesitz sind, ansonsten wird der Schiedsrichter pfeifen und eine Strafzeit verhängen.

Um einen Body Check auszuführen:

- Drücken Sie die rechte <Shift>-Taste. Durch mehrmaliges Drücken bekommen Sie eine höhere Geschwindigkeit, laufen aber Gefahr, die Spieler eher zu ermüden. Spieler 2 muß die linke <Shift>-Taste benutzen.

**Poke Check (Stochern):** Dabei wird der Schläger verwendet, um dem Gegner den Puck zu entwinden. Stochern führt auch beim Bully oftmals zum Erfolg.

Um mit dem Schläger zu stochern:

- Drücken Sie </>. Spieler 2 benutzt <Caps Lock>.

## The Goalie (Der Torwart)

Die Bewegungen des Torwarts werden automatisch so lange durch den Computer kontrolliert, bis er in den Besitz des Pucks gelangt. Hat der Torwart den Puck, können Sie durch Drücken von <.> zu einem Mitspieler passen. Oder Sie halten den Puck, bis der Schiedsrichter einen Bully pfeift, der dann in einem der beiden Kreise vor ihrem Tor stattfindet.

Um mit dem Torwart abzuspielen:

- Drücken Sie die Pfeiltaste <links> oder <rechts> zum Zielen und dann <.> zum Passen. Spieler 2 muß <Tab> benutzen.

**Tip:** Wenn der Strafraum vorm Tor voller Spieler ist, sollten Sie beim Abspielen extra vorsichtig sein, um nicht den Gegner in Puckbesitz zu bringen.

## Regelverstöße

In *Brett Hull Hockey '95* pfeifen die Schiedsrichter eine Reihe von Regelverstößen wie Abseits oder unerlaubte Weitschüsse. Um diese Regelverstöße zu verstehen, muß man sich über die Bedeutung der roten und blauen Linien im klaren sein. Beide Regeln sind im folgenden ausführlich erklärt.

Die zentrale rote Linie teilt das Eishockeyfeld in zwei gleichgroße Hälften. Auf jeder Seite dieser roten Linie befinden sich blaue Linien, die die Angriffs- bzw. Abwehrzonen jedes Teams definieren. Die Angriffszone des einen Teams ist die Abwehrzone des anderen. Zwischen den beiden blauen Linien befindet sich die neutrale Zone.

## Offsides (Abseits)

Abseits - einer der häufigsten Gründe, warum der Schiedsrichter pfeift - besteht dann, wenn ein Angriffsspieler eines Teams in die Abwehrzone des Gegners eindringt, bevor der Puck die blaue Linie überquert hat. Sollte ein Abseits angezeigt sein, so wird das Spiel mit einem Bully an der blauen Linie fortgesetzt. Dadurch verpatzen sich Teams die besten Torchancen.



## Icing (Unerlaubter Weitschuß)

Unerlaubte Weitschüsse - ein anderer häufiger Grund, warum der Schiedsrichter zur Pfeife greift - entstehen, wenn ein Team den Puck in die Abwehrzone des Gegners schießt, ohne vorher selbst die rote Line überquert zu haben. Sollte jedoch die eigene Mannschaft schneller an den Puck kommen als der gegnerische Torwart oder die Abwehrspieler, so wird kein unerlaubter Weitschuß gepfiffen.

Bei einem Pfiff wegen unerlaubtem Weitschuß, kommt es zum Bully im torenahen Kreis des Teams, das geschossen hat.

## Penalties (Strafzeiten)

Sollte ein Spieler eine kleinere Regelwidrigkeit begehen, so muß er für zwei Minuten auf die Strafbank. Das gibt dem anderen Team einen Vorteil, den man Power Play nennt, ein Überzahlspiel mit einem oder mehreren Spielern für die entsprechenden Minuten, denn sollte ein Team mehrere Fouls begehen, so können auch mehrere Spieler auf der Strafbank sitzen.

Hier eine Auflistung der Fouls, die zu einer Strafzeit in Brett Hull Hockey '95 führen:

- **Tripping (Beinstellen):** Benutzung des Schlägers, um den Gegner zu Fall zu bringen.
- **Roughing (Übertriebene Härte):** Stoßen oder Schubsen eines gegnerischen Spielers.
- **Holding (Halten):** Illegales Festhalten mit Stock oder Händen.
- **Hooking (Hakeln):** Die Krümmung des Stocks wird benutzt, um sich beim Gegner einzuhängen.
- **High-sticking (Hoher Stock):** Halten und Stoßen mit dem Stock über Schulterhöhe.
- **Slashing (Stockschlag):** Stockschläge, um einen Gegenspieler zurückzuhalten oder zu verlangsamen.
- **Interference (Unerlaubtes Stören):** Beeinträchtigung der Bewegung von Gegenspielern, die nicht im Besitz des Pucks sind; besonders des Torwarts, wenn er sich im Strafraum befindet.

- **Cross-Check:** Stoßen eines Gegenspielers mit beiden Händen am Stock, während sich der Stock nicht in Kontakt mit dem Eis befindet.

Es können mehrere Strafzeiten zugleich verhängt werden, doch es müssen immer mindestens drei Feldspieler und der Torwart auf dem Eis sein.

## Delayed Penalties (Vorteilregel)

Sollte ein Foul eines Teams gepfiffen werden, das sich gar nicht im Besitz des Pucks befindet, so greift die Vorteilregel. Das Spiel kann so lange weiterlaufen, bis das foulende Team in den Besitz des Pucks kommt oder ein Gegentor fällt. Sollte die gefoulte Mannschaft ein Tor schießen, gibt es keine Strafzeit für den Gegner. Während der Vorteil läuft, darf kein Team auswechseln.

## Timeout-Bildschirm (Auszeit)

Um eine Auszeit auszurufen, genügt es, wenn Sie während des Spiels <Esc> drücken. Auf den dann erscheinenden zwei Bildschirmseiten stehen insgesamt zehn Menüpunkte. Außerdem können Sie von hier aus ein Spiel speichern und zu DOS zurückkehren.

Um einen Menüpunkt anzuwählen, benutzen Sie die Pfeiltasten <hoch> und <runter> zum Markieren der gewünschten Option und drücken dann <Enter>. Für einen Wechsel auf die zweite Bildschirmseite markieren Sie bitte den abwärtsweisenden Pfeil und drücken <Enter>.

Die vorhandenen Menüpunkte sind:



## Instant Replay (Sofortwiederholung)

Hier lassen sich die letzten 10 Sekunden des Spiels wiederholen.

- <F1> = Spielfeld abschnappen
- <F2> = Speichern
- <F3> = Zurück zum Spiel
- <F4> = Rückspulen
- <F5> = Einzelbild rückwärts
- <F6> = Stop/Pause
- <F7> = Einzelbild vorwärts
- <F8> = Abspielen
- <F9> = Vorspulen

Anmerkung: Maximal 5 Wiederholungen lassen sich pro Spiel über die <F2>-Taste aus dem Instant-Replay-Bildschirm speichern. Wenn Sie sich diese gespeicherten Wiederholungen ansehen möchten, markieren Sie Instant Replay auf dem End-of-Game-Bildschirm, und drücken Sie <Enter>. Diese Wiederholungen sind aus dem momentanen Spiel und nicht mehr zugänglich, wenn Sie ein neues Spiel gestartet haben.

Tip: Die Instant-Replay-Funktion lässt sich auch während des Spiels jederzeit durch Drücken von <Backspace> aufrufen.

## Adjust Goalie (Torwart auswechseln)

Unter diesem Menüpunkt lässt sich der Torwart Ihres Teams auswechseln. Zum Wechseln verfahren Sie wie folgt:

- 1 Leuchten Sie Adjust Goalie an und drücken Sie <Enter>.
- 2 Benutzen Sie die Pfeiltasten <hoch> und <runter>, um durch die Rückennummern zu scrollen und somit die Auswechslung einzustellen.
- 3 Drücken Sie <Esc>, wenn Sie mit der Einstellung zufrieden sind.

Tip: Man kann für den Torwart einen extra Feldspieler aufstellen.

## Announcer (Ansager)

Um Al Michaels Ansagen On (An) oder Off (Aus) zu schalten, markieren Sie Announcer, und drücken Sie <Enter>.

## Sound

Markieren Sie Sound, und drücken Sie <Enter>, um Stereo an- oder auszuschalten.

Resume Game (Spiel wieder aufnehmen)

Hiermit kehren Sie zum momentanen Spiel zurück.

## Line Changes (Aufstellungswechsel)

Unter diesem Menüpunkt lässt sich die Aufstellung Ihres Teams direkt verändern. Siehe auch Line Changes auf Seite 52. Drücken Sie <Enter>, um zum Timeout-Bildschirm zurückzukehren.

## Game Stats (Statistiken)

Unter diesem Menüpunkt sind zwei Bildschirme mit Statistiken in zehn Kategorien enthalten: Goals (Tore), Shots on Goal (Schüsse aufs Tor), Body Checks, Passing % (Pässe in %), Time of Possession (Zeit im Puckbesitz), One-Timers (Direktabnahmen), Shooting % (Schüsse in %), Breakaways (Konter), Penalties (Strafen) and Power Plays (Überzahlspiel).

Vancouver		Boston	
4	GOALS	9	
22	SHOTS ON GOAL	12	
22	BODYCHECKS	12	
22	PASSING %	12	
12:40	TIME OF POSSESSION	7:20	

Um von einem Bildschirm auf den anderen zu wechseln, benutzen Sie die Pfeiltaste <runter>, und markieren Sie den nach unten zeigenden Pfeil an. Drücken Sie dann <Enter> oder nochmals die Pfeiltaste <runter>.

Drücken Sie <Enter>, um zum Timeout-Bildschirm zurückzukehren.

## Player Stats (Spieler-Statistiken)

Dieser Menüpunkt präsentiert Ihnen alle Spieler der Teams mit den entsprechenden Punkten und Strafzeiten. Um hier die Bildschirmseiten durchzublätern, benutzen Sie die Pfeiltaste <runter>, um den nach unten zeigenden Pfeil zu markieren. Drücken Sie dann <Enter> oder erneut die Pfeiltaste <runter>.

Drücken Sie <Enter>, um zum Timeout-Bildschirm zurückzukehren.

## Scoring Summary (Tore-Übersicht)

Dieser Menüpunkt zeigt die Drittel, in denen Tore gefallen sind, die Namen der Spieler, die getroffen oder vorgelegt haben, und die Minute, in der die Tore gefallen sind.

Drücken Sie <Enter>, um zum Timeout-Bildschirm zurückzukehren.

## Penalty Summary (Strafen-Übersicht)

Unter diesem Menüpunkt erfahren Sie alles über die verhängten Strafen, in welchem Drittel sie gepfiffen wurden, die Namen der bestraften Spieler und die damit verbundene Strafzeit.

Drücken Sie auch hier <Enter>, um zum Timeout-Bildschirm zurückzugelangen.

PLAYER STATS					
Vancouver					
		Goals	Assists	Points	Penalty Minutes
29	T. Linden	2	2	6	2
12	C. Ronning	2	2	6	3
39	G. Adams	2	1	5	5
61	P. Bure	2	1	5	3
27	J. Lurme	1	1	3	5
36	X. Moisevitsch	1	1	3	5
61	G. Courtnall	1	1	3	3
27	D. Babych	1	1	3	6

Period	Team	Goal/Assist	Time
1	New York	11 M. Messier (1) (A. Graves, B. Leetch)	2:21
2	New York	2 B. Leetch (1) (unassisted)	13:40
3	Vancouver	10 P. Bure (1) (C. Ronning, T. Linden)	12:23
3	New York	9 A. Graves (1) (A. Zubov)	17:39

Period	Team	Player	Penalty	Time
1	Vancouver	29 G. Odjick	(1) (Roughing)	2:21
2	New York	2 B. Leetch	(1) (Tripping)	12:23
3	New York	9 A. Graves	(1) (Tripping)	17:39

## Exit to Dos/Save Games (Spiel verlassen/Spiel speichern)

Während Sie sich auf dem Timeout-Bildschirm befinden, können Sie jederzeit <Esc> drücken, um auf den Screen Exit to Dos/Save Games (Spiel verlassen/Spiel speichern) zu gelangen.

Sollten Sie das Spiel verlassen wollen ohne zu speichern, dann markieren Sie Exit, und drücken Sie <Enter>. Um auf den Timeout-Bildschirm zurückzukehren ohne das Spiel zu speichern, markieren Sie Cancel, und drücken Sie <Enter>.

Um das momentane Spiel zu speichern:

1. Markieren Sie Save (Speichern).
2. Benutzen Sie die Tastatur, um Ihrem Spiel einen Namen zu geben. Die Namen können maximal 28 Zeichen lang sein und dürfen Buchstaben und Zahlen enthalten. <Backspace> darf zum Korrigieren benutzt werden.
3. Markieren Sie Resume (Wiederaufnehmen), und drücken Sie <Enter>, wenn Sie mit dem eingetippten Namen zufrieden sind.

## End of Period/Game (Ende eines Drittels/des Spiels)

Der End of Period/Game-Bildschirm erscheint automatisch nach jedem Drittel oder nach Ende des Spiels. Dieser Screen enthält die folgenden Informationen:

- Game Stats (Spielstatistiken)
- Scoring Summary (Tore-Übersicht)
- Penalty Summary (Strafen-Übersicht)
- Player Stats (Spielerstatistiken)
- Edits Lines (Aufstellungswechsel; nur in den Drittelpausen)
- Resume Game (Spiel wieder aufnehmen; nur in den Drittelpausen)





## Verlängerung mit Sudden Death

Bei regulärem Spiel und in den Playoffs gleicht die Zeit der Verlängerung der Einstellung für die einzelnen Drittel. Es wird so lange verlängert, bis ein Team ein Tor schießt (Sudden Death). Im Saison-Modus besteht die Verlängerung aus einem fünfminütigen Drittel, in dem der Sieger das erste Tor schießen muß. Sollte keine Mannschaft ein Tor schießen, kommt es zum Unentschieden.

## All Stars' Screen (Parade der Besten)

Nach einem Match in *Brett Hull Hockey '95* werden die drei herausragendsten Spieler gewählt und laufen noch einmal unter dem Jubel der Zuschauer übers Eis.

## Loading a Saved Game (Gespeichertes Spiel laden)

Um einen vorher gespeicherten Spielstand zu laden:

- 1 Markieren Sie Main Menu (Hauptmenü) auf dem Start-Up-Bildschirm und drücken Sie **<Enter>**.
- 2 Markieren Sie Load Game (Spiel laden) auf dem Main-Menu-Bildschirm und drücken Sie **<Enter>**.
- 3 Markieren Sie dann den Namen des Spiels, das Sie laden wollen und drücken Sie **<Enter>**. Danach wird der Timeout-Bildschirm erscheinen.
- 4 Markieren Sie Resume Game und drücken Sie **<Enter>**. Sie werden genau zu dem Zeitpunkt wieder ins Spiel gebracht, zu dem Sie es unterbrochen hatten.

## PROBLEMLÖSUNGEN UND DOS-HILFE

Lesen Sie zuerst Spielbeginn auf Seite 37. Sollten Sie irgendwelche Fragen bezüglich *Brett Hull Hockey '95* haben, so finden Sie die Antworten sicher im Handbuch oder unser Kundenservice kann Ihnen weiterhelfen (siehe auch Kundenservice auf Seite 66). Sie sollten jedoch vor einem Anruf die nun folgende Sektion lesen. Es könnte Ihr Problem lösen und einen Anruf überflüssig machen.

### Wie Sie ein Backup Ihrer Disketten erstellen

- 1 Legen Sie eine Original-Diskette ins Laufwerk.
- 2 Tippen Sie in der DOS-Eingabezeile CD\DOS und drücken Sie **<Enter>**.
- 3 Als nächstes tippen Sie DISKCOPY A: A: und drücken **<Enter>**. Folgen Sie den Anweisungen am Bildschirm. Wechseln Sie die Disketten wie angefordert.
- 4 Wiederholen Sie die Schritte 1 bis 3 bis alle Disketten von *Brett Hull Hockey '95* kopiert sind.

Es ist illegal, unerlaubte Kopien dieser Software zu erstellen. Die Software unterliegt dem Copyright. Sie machen sich strafbar, wenn Sie illegale Kopien dieser Software weitergeben; ausgenommen ist nur das Backup zu eigenen Archivzwecken. Vervielfältigung dieser Software, insbesondere für Verkauf, Verleih oder als Geschenk, ist verboten.

**Anmerkung: Sollten Sie in Ihrem Laufwerk B kopieren, tippen Sie DISKCOPY B: B: und drücken dann <Enter>.**

## Wenn das Spiel nicht startet

Die meisten Probleme bei *Brett Hull Hockey '95* entstehen durch die Speicherkonfiguration Ihres Systems. Versuchen Sie, Ihren Computer möglichst "sauber" hochzufahren. Ein spezielles Booten behebt oft Probleme wie einen Programmstillstand, diverse Fehlermeldungen und Fehler beim Spielen. Eine Prozedur zum "sauberen" Starten Ihres Computers ist rein temporär und



verändert nichts an seinem normalen Zustand.

Ein "sauberes" Booten unterscheidet sich bei DOS 5.0 und DOS 6.xx. Zuerst müssen Sie herausfinden, welche Version von DOS Sie besitzen, indem Sie VER in der DOS-Eingabezeile eintippen und dann <Enter> drücken.

## "Sauberes" Booten unter DOS 5.0

Zuerst müssen Sie eine Boot-Diskette erstellen. Die folgenden Schritte beziehen sich auf Laufwerk A:

- 1 Legen Sie eine leere Diskette in Laufwerk A.
- 2 In der Eingabezeile tippen Sie FORMAT A:/S und <Enter>.
- 3 Wenn das Formatieren abgeschlossen ist, wechseln Sie zu Laufwerk A durch Eintippen A: und <Enter>.
- 4 Wenn in der Eingabezeile A:> erscheint, tippen Sie EDIT CONFIG.SYS.
- 5 Diese Text-Datei muß folgende Angaben enthalten:

```
device=c:\dos\himem.sys  
dos=high,umb
```

device=CD-ROM Treiber      OPTIONAL, fügen Sie hier  
Ihren CD-ROM Treiber ein

device=Soundkartentreiber      OPTIONAL, fügen Sie hier Ihren  
Soundkartentreiber ein

```
files=50
```

- 6 Beenden und speichern Sie durch <Alt-D>, <B> und zweimal <Enter>.
- 7 Tippen Sie nun EDIT AUTOEXEC.BAT und <Enter>.
- 8 Diese Textdatei muß folgende Angaben enthalten:

```
prompt $p$g  
path=c:\dos;c:\  
set temp=c:\dos  
keyb gr
```

c:\dos\mscdex.exe      OPTIONAL, fügen Sie hier  
Zusätze für Ihr CD-ROM hinzu

```
c:\MAUS
```

OPTIONAL, fügen Sie hier Ihren  
Maustreiber ein

```
c:
```

- 9 Verfahren Sie wie in Schritt 6.
- 10 Belassen Sie die Diskette im Laufwerk, und starten Sie Ihren Computer neu.
- 11 Wechseln Sie nun wie gewohnt in das Verzeichnis, in dem Sie Brett Hull Hockey '95 installiert haben, und tippen Sie BH95.

## "Sauberes" Booten unter DOS 6.xx

Kontrollieren Sie den Boot-Vorgang über die Tastatur. So geht's:

- 1 Führen Sie einen Neustart Ihres Computers aus.
- 2 Wenn die Meldung "STARTING MS-DOS" erscheint, drücken Sie F8.
- 3 MS-DOS wird Sie nun fragen, jedes auszuführende Config.Sys-Kommando zu bestätigen. Sie müssen zu jeder Zeile Yes oder No eingeben.
- 4 Bestätigen Sie nur die folgenden Zeilen mit Yes:

```
CONFIG.SYS
```

```
device=c:\dos\himem.sys  
dos=high,umb
```

device=CD-ROM Treiber      OPTIONAL, bestätigen Sie  
hier Ihren CD-ROM Treiber

device=Soundkartentreiber      OPTIONAL, bestätigen Sie  
hier Ihren  
Soundkartentreiber

```
files=50
```

```
AUTOEXEC.BAT
```

```
prompt $p$g  
path=c:\dos;c:\  
set temp=c:\dos
```

keyb gr

c:\dos\mscdex.exe

OPTIONAL, bestätigen Sie hier  
Ihren CD-ROM Treiber

c:\MAUS

OPTIONAL, bestätigen Sie hier  
Ihren Maus-Treiber

5 Starten Sie dann *Brett Hull Hockey '95* wie gewohnt!

Anmerkung: Sollten Sie einen Speichermanager wie 386MAX oder QEMM benutzen, müssen Sie deren entsprechende Aufrufzeilen auch mit Yes beantworten.

## “Sauberes” Booten mit anderen Betriebssystemen

Das Spiel wurde für DOS 5.0 und DOS 6.xx entwickelt. Wenn Sie ein anderes Betriebssystem besitzen, folgen Sie den dort beschriebenen Vorschriften für ein “sauberes” Booten. Die DOS 5.0 Boot-Diskette sollte jedoch bei den meisten Systemen funktionieren.

## Soundkarten-Probleme

### Soundkarten-Einstellungen

Sollten Sie Probleme mit dem Sound haben, überprüfen Sie die Einstellungen im Setup von *Brett Hull Hockey '95*. Die Einstellungen müssen mit Ihrer Soundkarte korrespondieren.

Benutzen Sie das folgende Kommando in der DOS-Eingabezeile: TYPE AUTOEXEC.BAT. Suchen Sie nach einer Zeile, die wie folgt beginnt: “SET BLASTER=”. In dieser Zeile stehen die Parameter für Ihre Soundkarte. Benutzen Sie dieselben Einstellungen im Setup von *Brett Hull Hockey '95*. Hierbei ist ‘A’ die Adresse des Port, das ‘I’ steht für den IRQ (Interrupt) und das ‘D’ bezeichnet den DMA-Kanal.

Wenn wieder die BH95 Eingabezeile erscheint, tippen Sie SETUP und gehen so zum Auswahlmenü für die Soundkarte. Wählen Sie Manual Selection (manuelle Auswahl). Dann gehen Sie auf Sound Blaster und geben die Einstellungen aus der Zeile nach SET BLASTER ein.

## Kein Sound trotz “sauberen” Startens

Einige Soundkarten benötigen eine Zeile mit Parametern in der Config.Sys, um vernünftig zu funktionieren. Wenn Sie “sauber” booten und diese Zeile nicht ausgeführt wird, hören Sie auch keinen Sound.

Überprüfen Sie Ihre Config.Sys-Datei. Tippen Sie in der DOS-Eingabezeile TYPE CONFIG.SYS und <Enter>. Die Zeile für Ihre Soundkarte müsste mit “DEVICE=” beginnen und dann von dem Namen der Soundkarte gefolgt sein.

Wenn Sie mit einer Boot-Diskette arbeiten, fügen Sie diese Zeile in Ihre Config.Sys-Datei ein. Sollten Sie unter DOS 6.xx starten, bestätigen Sie einfach die Zeile für die Soundkarte mit Yes.

## Lizenzvereinbarung

Brett Hull Hockey '95 ist ein eingetragenes Warenzeichen von Accolade, Inc. und ist offiziell lizenziert von Brett Hull und der National Hockey League Players' Association. NHLPA ist ein eingetragenes Warenzeichen der National Hockey League Players' Association und von Accolade, Inc. lizenziert. Das Logo und der Name sind ©NHLPA. Al Michaels Name ist lizenziert von Accolade, Inc. Gravis PC GamePad ist ein eingetragenes Warenzeichen von Advanced Gravis Computer Technology Limited. Sport Accolade ist ein eingetragenes Warenzeichen von Accolade, Inc. ©1995 Accolade, Inc. Alle anderen Warenzeichen sind eingetragene Warenzeichen und Eigentum der entsprechenden Firmen.

Diese Computer-Software und das Handbuch sind dem Kunden unter den folgenden Accolade-Lizenzvereinbarungen zur Verfügung gestellt worden, die der Kunde durch Öffnen der Verpackung, des Handbuchs und/oder durch Benutzung der Software akzeptiert: Die Gewährung dieser Lizenz schließt nicht die Übertragung der Rechte, Namen oder Beteiligungen an dieser Software oder dem Handbuch auf den Kunden ein, außer dem, was ausdrücklich in dieser Lizenzvereinbarung gestattet ist. Die Software und das Handbuch darf unter keinen Umständen vervielfältigt werden.

Die obigen Rechtsansprüche sind die einzigen und exklusiven Rechtsansprüche, die dem Kunden gegeben sind. In keinem Fall ist Accolade, Inc. haftbar für irgendwelche direkten, indirekten, speziellen, zufälligen oder andere Folgen, die aus der Nutzung der Software oder des Handbuchs entstehen. Außer der oben angegebenen Garantie übernimmt Accolade, Inc. keine Garantie, weder ausdrücklich noch impliziert in Bezug auf die Software oder das Handbuch.

## TECHNISCHE HILFE UND KUNDENSERVICE

Sie haben technische Probleme beim Installieren der Software oder stecken mitten im Spiel fest und wissen nicht weiter? Kein Problem - unsere Hotline-Mitarbeiter helfen Ihnen gerne weiter. Tips und Tricks sowie alle weiteren Informationen zu unseren Produkten erhalten Sie ebenfalls zu den angegebenen Zeiten unter folgender Telefonnummer:

Dienstags und donnerstags zwischen 15.00 und 18.00 Uhr, Tel. 040-378 55 306

Sie können uns auch gerne schreiben:

Warner Interactive Entertainment  
Germany GmbH  
Kundenservice  
Lüchenerstraße 2  
22083 Hamburg

Falls Sie Probleme bei der Installation der Software haben, wäre es schön, wenn Sie die folgenden Fragen beantworten, bevor Sie unsere Hotline anrufen. Damit helfen Sie uns, möglichst schnell den Kern des Problems zu finden und Ihnen eine geeignete Lösung anzubieten.

Welches Betriebssystem benutzen Sie?

(z.B. MS-DOS 5.0, MS-DOS 6.0, DR DOS 6.0+SSTOR etc.)

.....  
( Welche Fehlermeldung erscheint?

(z.B. Cluster/Sektorenfehler, Install-Error etc.)

.....  
( Was für Laufwerke sind in Ihrem Rechner?

(z.B. 3.5", 5.25", CD-ROM Laufwerk)

.....  
( Welche Soundkarte benutzen Sie?

(Typ und genaue Bezeichnung)

.....  
( Welche Hardware-Erweiterungen benutzen Sie?

(z.B. Modemkarte, Faxkarte, Scannerkarte etc.)

## Gewährleistungsinformation von WIE

### Garantie

Warner Interactive Entertainment Ltd. garantiert dem Käufer dieses Softwareproduktes, daß die Datenträger, auf denen die Softwareprogramme gespeichert sind, bei normaler Verwendung über einen Zeitraum von 90 Tagen nach dem ursprünglichen Kaufdatum (Garantiezeitraum) in bezug auf das Material und die Verarbeitung fehlerfrei sind. Während des Garantiezeitraumes werden defekte Datenträger kostenlos ersetzt, wenn das vollständige Produkt an den Händler, bei dem es ursprünglich gekauft wurde, mit Nachweis des Kaufdatums zurückgegeben wird.

Diese Garantie gilt zusätzlich zu den gesetzlichen Verbraucherschutzbestimmungen.

Die Garantie gilt nicht für die Softwareprogramme als solche. Sie gilt ebenfalls nicht für Datenträger, die fehlerhaft verwendet, verfälscht oder beschädigt wurden oder übermäßigem Verschleiß ausgesetzt waren.



**GÉNÉRIQUE**

<b>Design</b>	Radical Entertainment, Ltd.
<b>Programmeurs</b>	Emmanuel Lopez, Bob Edmond
<b>Responsable du développement</b>	Kevin Wilkinson
<b>Artiste</b>	Lynda Nakashima
<b>Musiciens</b>	Paul Wilkinson, Brian Green
<b>Responsable test</b>	Scott Barnes
<b>Responsable vérificateur</b>	Randy Hauser, Kevin Seiter Brian Nelson, Michael Persons
<b>Commentateur</b>	Al Michaels
<b>Responsable marketing</b>	Daniel Jeung
<b>Rédaction du manuel</b>	Jim Carr
<b>Edition du manuel</b>	Shirley Sellers
<b>Réalisateur</b>	Pete Pavich

**Table des matières**

Brett Hull . . . . .	72
Al Michaels . . . . .	72
Présentation . . . . .	73
Configuration requise . . . . .	73
Installation sur disque dur . . . . .	74
A partir des disquettes . . . . .	74
A partir du CD-ROM . . . . .	74
Instructions relatives au chargement . . . . .	75
Clavier, joystick ou manette de jeu PC Game Pad™ . . . . .	76
Démarrage rapide . . . . .	77
Start-up Menu (Menu de démarrage) . . . . .	78
Main Menu (Menu principal) . . . . .	79
Regular (Match normal), Season (Saison) ou Playoff (Éliminatoires) . . . . .	79
Choose Teams/View'93-94' Stats (Choix des équipes et statistiques de 1993 et 1994) . . . . .	80
Tiers-temps . . . . .	81
Options . . . . .	82
Load Game (Chargement d'une partie) . . . . .	82
Play Game (Jouer une partie) . . . . .	83
Jouer une partie . . . . .	86
Scoreboard (Tableau d'affichage) . . . . .	86
La remise de jeu . . . . .	87
Pour être en possession du palet . . . . .	87
Les passes . . . . .	87
Le tir au but . . . . .	88
Modification de la sélection de joueurs . . . . .	89
Le gardien de but . . . . .	90
Les fautes . . . . .	90
Les pénalités . . . . .	91
Écran d'arrêt de jeu . . . . .	92
End of period/Game (Fin de tiers-temps/Partie) . . . . .	96
Sudden Death Overtime (Prolongation mort subite) . . . . .	97
L'écran «All Stars» . . . . .	97
Chargement d'une partie enregistrée . . . . .	97
Résolution des problèmes et informations DOS . . . . .	98
Service clientèle . . . . .	102





## Brett Hull

"Hullie" est né durant l'été de 1964 à Belleville, dans la province de l'Ontario au Canada. C'est à la patinoire de Oak Park à Chicago que Brett a mis ses premiers patins. A 17 ans, il faisait partie d'une équipe d'hockeyeurs juniors près de Vancouver.

Après avoir joué de 1982 à 1984 avec les Knights de Penticton, Brett est parti à l'Université de Minnesota-Duluth pour entrer dans l'équipe des Bulldogs.

Il a fait ses débuts en NHL durant la Coupe Stanley de 1986, lorsque les Calgary Flames ont fait appel à lui à la mi-saison. Au beau milieu de la saison 1987-88, il fut transféré aux Blues de St. Louis.

C'est là que Brett devint une véritable star du hockey. Il fut le meilleur buteur en 1990 et 1991 avec, respectivement, 72 et 86 buts inscrits. En 1990, il remporta le trophée Lady Byng, qui récompense le joueur le plus correct, puis en 1991, le trophée Hart, remis aux meilleurs joueurs de la ligue.

## Al Michaels

Ce CD est commenté par Al Michaels un des journalistes sportifs les plus connus aux Etats-Unis et qui travaille pour la chaîne de télévision ABC. Al a reçu deux Emmy Awards le récompensant pour son travail dans le sport ("Outstanding Sports Personality"). Al Michaels a également été nommé journaliste sportif de l'année à trois reprises ("Sportscaster of the Year"). Il habite Los Angeles et vous pouvez l'entendre commenter un grand nombre de jeux interactifs dans la gamme Accolade.



## PRESENTATION

Que ce soit des combinaisons de jeu ultra rapides, des buts marqués sur contre-attaque ou des charges impressionnantes, Brett Hull Hockey '95 vous offre du patinage ultra-rapide et des actions de crosses spectaculaires tout comme si vous participiez à une véritable rencontre de haut niveau. Brett Hull Hockey '95 présente les graphismes et les effets audio les plus sophistiqués qui vous permettent d'être au centre de l'action sur la glace. Vous pouvez frapper depuis le milieu du terrain, récupérer le palet ou faire manger la glace à vos adversaires!

Le mode d'emploi vous offre toutes les informations nécessaires pour vous défoncer, comme si vous y étiez vraiment !

## CONFIGURATION REQUISE

- microprocesseur 486DX 33MHz ou supérieur
- 4 Mo de RAM libres
- 15 Mo de libres sur le disque dur
- Moniteur SVGA (résolution graphique : 640x480)
- lecteur de CD-ROM (pour la version CD-ROM)
- joystick ou manette de jeu Gravis PC GamePad™ recommandé
- carte-son compatible Sound Blaster (au choix : Sound Blaster, Sound Blaster Pro, Sound Blaster 16, Pro Audio Spectrum 16/Studio, Gravis Ultra Sound ou carte-son 100% compatible Sound Blaster)

**Attention : vous devez disposer, au minimum, de 592 Ko de mémoire libre pour pouvoir jouer à Brett Hull Hockey '95. Si vous utilisez DoubleSpace, installez les fichiers Brett Hull sur une partition non compressée du disque dur. Brett Hull Hockey '95 ne fonctionne pas sous Windows™.**

## INSTALLATION SUR DISQUE DUR

Vous trouverez dans cette partie deux sortes d'instructions relatives à l'installation sur disque dur : la première concerne l'installation de *Brett Hull Hockey '95* à partir de disquettes, la seconde à partir du CD-ROM.

### A partir des disquettes :

1. Allumez l'ordinateur.
2. Insérez la disquette 1 (Disk 1) dans le lecteur de disquette (en principe A: ou B:).
3. A l'invite du DOS, entrez la lettre correspondant au lecteur de disquette suivie de deux points puis appuyez sur <Enter> (par exemple A: <Enter>).
4. Tapez INSTALL et appuyez sur la touche <Enter>.
5. Suivez les instructions qui s'affichent à l'écran.
6. Une fois la copie de *Brett Hull Hockey '95* sur disque dur terminée, un écran apparaît vous permettant d'adapter la configuration au matériel utilisé. Suivez les instructions s'affichant à l'écran et configurez la carte-son de manière à ce qu'elle fonctionne avec *Brett Hull Hockey '95*.
7. Une fois l'installation terminée, tapez Hockey et appuyez sur la touche <Enter>.

### A propos des disquettes

Ces disquettes ne sont pas protégées en écriture, ce qui permet de faire des copies de sauvegarde en utilisant la commande DISKCOPY sous DOS. Pour savoir comment procéder, reportez-vous aux sections Résolution des problèmes et Informations DOS page 98.

### A partir du CD-ROM

Avant de lancer l'installation de *Brett Hull Hockey '95*, assurez-vous qu'un lecteur de CD-ROM et une carte-son sont installés et fonctionnent correctement. Si ce n'est pas le cas, suivez les instructions fournies dans les manuels d'installation respectifs pour les ajouter et les configurer à l'aide des pilotes de périphériques.

Pour pouvoir jouer, commencez par installer les fichiers du CD-ROM sur le disque dur en respectant les étapes suivantes :

1. Allumez l'ordinateur.
2. Placez le disque *Brett Hull Hockey '95* dans le lecteur de CD-ROM, face imprimée sur le dessus.
3. A l'invite du DOS, tapez la lettre correspondant au lecteur de CD-ROM suivie de deux points et appuyez sur <Enter>. Par exemple, tapez D: et appuyez sur <Enter>.
4. A l'invite du DOS, tapez INSTALL et la lettre du lecteur sur lequel vous désirez copier les fichiers du jeu suivie de deux points, puis appuyez sur <Enter>. Par exemple, pour installer le jeu sur C:, tapez INSTALL C: et appuyez sur <Enter>.
5. Une fois les fichiers copiés sur le disque dur, un écran apparaît vous indiquant que l'installation a été effectuée. Lorsqu'elles apparaissent, suivez les instructions s'affichant à l'écran et configurez la carte-son de manière à ce qu'elle fonctionne avec *Brett Hull Hockey '95*.

### Maniement du disque

- Ce disque ne peut être "lu" que sur un lecteur de CD-ROM - il ne fonctionne pas sur les lecteurs de CD-audio.
- Evitez de tordre le disque, de toucher, salir ou rayer sa surface.
- Ne l'exposez pas au rayonnement direct du soleil, ni près d'un radiateur ou d'une autre source de chaleur.
- Pour le protéger, rangez-le toujours dans son boîtier.

### Instructions relatives au chargement

1. Redémarrez l'ordinateur (assurez-vous d'utiliser une copie minimale de DOS, en cas de problème reportez-vous à la section Résolution des problèmes et Informations DOS page 98).
2. A l'invite du DOS, tapez la lettre du lecteur dans lequel le jeu est installé suivie de deux points (par exemple C:) et appuyez sur <Enter>.
3. Placez-vous sur le répertoire dans lequel le jeu est installé. Par exemple, si vous avez installé *Brett Hull Hockey '95* dans le

répertoire proposé par défaut (soit \BH95), tapez CD BH95 et appuyez sur <Enter>.

4. Tapez HOCKEY et appuyez sur <Enter>.

## CLAVIER, JOYSTICK OU MANETTE DE JEU PC GamePad™

Bien que vous puissiez utiliser clavier, joystick ou manette, seules les commandes relatives à l'utilisation du clavier sont mentionnées dans ce manuel. Si un autre périphérique est connecté, le programme le détecte automatiquement.

### Configuration

Configurez le joystick ou la manette de jeu en suivant les instructions s'affichant à l'écran.

**Attention : il est possible que vous soyez amené à reconfigurer le périphérique utilisé en cours de partie. Dans ce cas, utilisez la combinaison de touches Alt C.**

## Déplacement dans les menus

### Avec le clavier

Utilisez les flèches de direction pour sélectionner une option (elle se met alors en surbrillance) et appuyez sur <Enter> pour valider votre choix.

### Avec le joystick ou la manette de jeu

Utilisez le joystick ou la manette multidirectionnelle pour sélectionner l'option de votre choix.

Appuyez sur le bouton A du joystick (ou sur le bouton bleu de la manette de jeu) pour passer à la sélection suivante.

## DEMARRAGE RAPIDE

1. Pour charger *Brett Hull Hockey '95*, suivez les instructions relatives au chargement page 82. Une fois le jeu chargé, appuyez deux fois sur <Enter> pour passer au menu de démarrage (Start-Up Menu).
2. Par défaut, le jeu est chargé en mode un joueur.
3. Pour choisir votre périphérique de contrôle, sélectionnez Control Options (Options de contrôle) en utilisant la flèche de direction <bas> et appuyez sur <Enter>. Une fois votre choix effectué, appuyez sur <Enter> pour valider.
4. Sélectionnez Main Menu (Menu principal) en utilisant la flèche de direction <bas> et appuyez sur <Enter>.
5. Sélectionnez Play Game (Jouer une partie) en utilisant la flèche de direction <bas> et appuyez sur <Enter>.
6. Pour utiliser les réglages par défaut, appuyez de nouveau sur <Enter> : Joueur à domicile (St. Louis) contre ordinateur visiteur (Vancouver)
  - Line Changes (Changements de ligne): Off
  - Penalties (Pénalités): Off (l'arbitre ne donnera aucune pénalité)
  - Offside (hors-jeu): Off (aucun hors-jeu ne sera relevé)
  - Announcer (commentaires): On (Al Michaels annonce tous les coups un par un)
  - Sound (sons): On (effets sonores, bruit de foule et musique)



## START-UP MENU (Menu de démarrage)

Pour charger Brett Hull Hockey '95, suivez les instructions relatives au chargement page 82. Une fois le jeu chargé, appuyez deux fois sur **<Enter>** pour passer au menu de démarrage (Start-Up Menu). Ce menu offre les trois options décrites ci-dessous. Utilisez les flèches de direction **<haut>** et **<bas>** afin de sélectionner l'option désirée. Appuyez sur **<Enter>** pour valider votre choix.



Un joueur visiteur/ Un joueur jouant à domicile / Deux joueurs: appuyez sur **<Enter>** ou sur les flèches de direction **<gauche>** ou **<droite>** pour faire votre choix.

**Attention : l'option Mode deux joueurs n'est pas disponible durant des rencontres faisant partie d'un tournoi par élimination ou d'une saison.**

**Main menu (Menu principal):** cette option vous permet d'accéder à l'écran du Menu principal. C'est là que vous sélectionnez le mode de jeu et les équipes, visionnez les statistiques et établissez la durée des tiers-temps. C'est aussi à partir de cet écran que vous pouvez accéder au Menu options, charger, enregistrer ou commencer une partie. Pour plus de détails, reportez-vous au chapitre Menu principal, page 79.

**Control options (Options de contrôle):** cette option permet d'accéder à l'écran de Réglage qui permet de choisir le périphérique utilisé pour jouer : keyboard (clavier), joystick ou Gravis GamePad™. Lorsque vous faites votre choix, une séquence vous indique quels boutons ou touches doivent être utilisés pour les passes, les tirs ou les changements de combinaison de jeu. Reportez-vous au dos de ce manuel pour consulter le tableau de commande.

- **Mode Un joueur:** utilisez les flèches de direction **<haut>** et **<bas>** pour sélectionner le type de commande désiré, puis les flèches de direction **<droite>** et **<gauche>** pour choisir le joueur que vous allez contrôler.
- **Mode Deux joueurs:** utilisez les flèches de direction **<haut>** et **<bas>** pour sélectionner le Joueur Un ou le Joueur Deux, puis les flèches de direction **<droite>** et **<gauche>** pour sélectionner le clavier, le joystick ou la manette de jeu.

Une fois votre choix effectué, appuyez sur **<Enter>** pour valider et retourner au Menu de démarrage. Si vous avez choisi le joystick ou la manette de jeu, suivez les directives qui s'affichent à l'écran afin de régler votre sélection.

## MAIN MENU (menu principal)

Sur l'écran Start-up menu (Menu de démarrage), sélectionnez l'option Main menu (Menu principal), puis appuyez sur **<Enter>**. Le Menu principal apparaît avec les options suivantes:



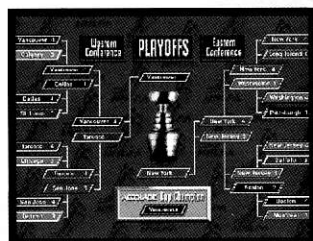
## Regular (Match normal), Season (Saison) ou Playoff (Eliminatoires)

Utilisez les flèches de direction **<droite>** et **<gauche>** pour faire votre choix.

- **Regular (match normal):** jouez une partie contre l'ordinateur ou un autre adversaire. Cette option vous permet d'améliorer votre jeu.
- **New Season (nouvelle saison) (mode un joueur):** vous avez le choix entre une saison de 11, 42 (demi-saison) ou 84 rencontres (saison complète). Si vous vous qualifiez, vous

pourrez participer à la coupe de championnat. En mode Saison, l'ordinateur sélectionne lui-même l'équipe adverse selon un calendrier établi à l'avance. Un écran de classement de la ligue s'affiche avant et après chaque rencontre, mettant à jour les défaites, victoires et points gagnés par votre équipe.

- **New Playoff (nouveaux éliminatoires) (mode un joueur):** vous pouvez directement participer à des rencontres par éliminatoire au meilleur des 3, 5 ou 7 matches. Un écran présentant le tableau des éliminatoires apparaît avant et après chaque rencontre, vous permettant de connaître votre place.



## Choose Teams/View'93-'94 Stat (choix des équipes et statistiques de 1993 et 1994)

Utilisez les flèches de direction <gauche> et <droite> pour faire votre choix. Appuyez sur <Enter> une fois que l'équipe désirée apparaît à l'écran.

- **Choose Teams (choisir une équipe):** sélectionnez les équipes des joueurs à domicile ou des visiteurs parmi les 26 équipes de la ligue. Utilisez les flèches de direction <droite> et <gauche> pour sélectionner HOME (Domicile) ou AWAY (Visiteur), puis les flèches de direction <haut> et <bas> pour faire défiler la liste des équipes. Lorsque les équipes désirées apparaissent à l'écran, appuyez sur <Enter> pour retourner au Menu principal.



### Attention :

- L'option Visiteurs n'est pas disponible en mode Eliminatoires ou Saison.
- En mode Saison, l'équipe que vous avez choisie comme équipe locale, ne commence pas automatiquement comme équipe à domicile.

- **Visionner les statistiques de 1993 et 1994:** cet écran affiche les statistiques de chaque joueur pour la saison 93-94, suivant six catégories différentes. Utilisez les flèches de direction <droite> et <gauche> pour sélectionner une catégorie. Le programme classe alors automatiquement les résultats (du meilleur au moins bon) selon la catégorie sélectionnée.

Player	Team	Goals	Assists	Points	Penalty Minutes	Games Played
Drechy	LA	22	47	69	17	42
Oates	BOS	17	46	63	19	42
Fedorov	DET	26	34	60	12	42
Lindros	PHI	32	28	60	14	42
Espe	VAN	35	24	59	21	42
Recchi	PHI	26	30	56	8	42
Hull	STL	36	20	56	10	42
Messier	NYC	21	34	55	6	42
Mulder	MTL	20	34	54	22	42
Gilmour	TOR	18	36	54	27	42
Vezina	DET	22	31	53	7	42
Leaford	NYC	12	40	52	19	42
Lemari	VAN	18	28	46	17	42
Latorfano	BUFF	21	28	49	15	42

Les catégories sont: Goals (buts), Assists (passes décisives), Points (goals + assists) (points (buts + passes décisives)), +/- (+ est décerné à chaque fois qu'un joueur est en jeu et que son équipe marque un but; - est décerné si l'équipe encaisse un but), Penalty Minutes (minutes de pénalité) et Games Played (matches joués).

## Tiers-temps

Chaque rencontre est divisée en trois tiers-temps. Utilisez les flèches de direction <droite> et <gauche> pour choisir entre des tiers-temps de 2, 5, 10 ou 20 minutes chacun.

## Options

La sélection Options, dans le menu principal, vous offre sept possibilités pour configurer la partie. Utilisez les flèches de direction haut et bas pour sélectionner une option, puis utilisez les flèches de direction droite et gauche pour naviguer parmi les divers choix disponibles:



- **Announcer (commentaires):** lorsqu'il est choisi, Al Michaels commente la partie.
- **Sound (son):** cette option vous permet de mettre en marche ou d'arrêter les bruitages, la musique et l'ambiance du public.
- **Icing (retour en zone):** activez cette option si vous désirez que l'arbitre sanctionne un non-retour en zone pendant une rencontre.
- **Offsides (hors jeu):** activez cette option si vous désirez que l'arbitre sanctionne les hors jeu.
- **Penalties (pénalités):** l'arbitre sifflera les fautes mineures si cette option est sélectionnée.
- **Line Changes (modification de la sélection de joueurs):** mettez cette option en marche si vous désirez changer de combinaison de jeu durant une partie. Pour plus de détails, reportez-vous au chapitre Modification de la sélection de joueurs, page 89.

## Load Game (Chargement d'une partie)

Cette option permet de reprendre une partie préalablement enregistrée. Pour plus de détails, reportez-vous au chapitre Chargement d'une partie enregistrée, page 97.

## Play Game (Jouer une partie)

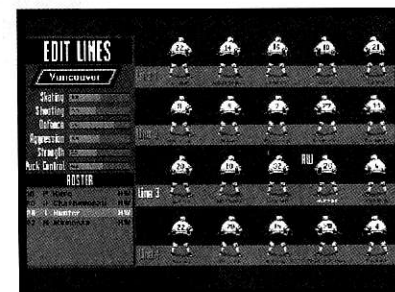
Cette option vous permet d'accéder à l'écran Tactique de jeu (voir ci-après) grâce auquel vous pourrez effectuer les dernières mises au point avant de vous lancer dans la partie.

Tactique de jeu

Cet écran indique les équipes prévues sur le calendrier de la saison, ainsi que leurs cotes. Plus ces cotes sont élevées, meilleure est l'équipe. Les options suivantes sont incluses dans cet écran :

- **Play Game (Jouer une partie):** Ceci vous conduit directement à la patinoire. Vous êtes alors prêt à affronter l'équipe adverse

- **Edit Lines (Combinaisons de jeu):** Cette option vous permet de créer votre propre tactique de jeu (marquage de but, pénalités, attaque en avantage numérique). L'écran de combinaison de jeu offre quatre possibilités : les formations par défaut 1 et 2 sont idéales pour marquer, alors que les formations 3 et 4 sont avant tout des combinaisons de défense. Vous pouvez en modifier les joueurs comme bon vous semble.



L'écran Combinaison de jeu indique les numéros des joueurs, leurs noms et positions. D'autre part, vous pouvez consulter leur niveau, de 1 (le plus faible) à 100 (le plus fort), dans les catégories suivantes :

- Skating (Patinage)
- Aggression (Agressivité)
- Shooting (Tir au but)
- Strength (Force)
- Defense (Défense)
- Puck control (Contrôle du palet)

Pour modifier les combinaisons de jeu :

1. Utilisez les flèches de direction <droite> et <gauche> pour sélectionner le joueur de votre équipe jouant à domicile que vous désirez déplacer. Le nom de ce joueur apparaît alors sur la



liste de la sélection de l'équipe, dans la partie inférieure gauche de l'écran.

- Utilisez les flèches de direction <haut> et <bas> pour sélectionner le nom du joueur qui fait partie de la sélection de l'équipe et que vous désirez envoyer sur le terrain.
- Une fois votre combinaison de jeu effectuée pour l'équipe qui joue à domicile, appuyez sur <Enter> afin que s'affiche la combinaison de jeu de l'équipe des visiteurs. Reprenez les étapes 1 et 2 afin d'organiser cette nouvelle équipe ou appuyez à nouveau sur <Enter> pour retourner à l'écran de Jeu.

- **Coach Teams (Equipe personnalisée):** Vous avez la possibilité de personnaliser les équipes de Brett Hull Hockey 95' en modifiant leur adresse dans six catégories différentes. Vous pouvez, par exemple, créer une équipe qui patine rapidement et manie le palet avec la plus grande dextérité, ou bien une équipe particulièrement habile en charges et en défense.



L'écran se présente de la façon suivante: Chaque catégorie de jeu possède un potentiomètre de couleur pouvant contenir jusqu'à 25 unités.

En bas au centre de l'écran se trouve l'indicateur de ressources. Lorsque vous arrivez sur l'écran cet indicateur est vide.

Les réglages s'opèrent en puisant des unités dans un potentiomètre (qui sont alors transmis dans l'indicateur de ressources) pour les répercuter dans le potentiomètre d'une autre catégorie de jeu.

Voici comment opérer ces changements :

- Utilisez les flèches de direction <haut> et <bas> pour sélectionner la catégorie de jeu que vous désirez modifier dans l'équipe qui joue à domicile.
- Utilisez les flèches de direction <droite> et <gauche> pour augmenter ou réduire le niveau d'adresse dans la catégorie choisie.

- Une fois effectués les réglages de l'équipe à domicile, appuyez sur <Enter> afin de passer à l'équipe des visiteurs (dans le cas d'une partie à deux joueurs). Vous pouvez soit reprendre les étapes 1 et 2 pour personnaliser l'équipe des visiteurs, soit appuyer à nouveau sur <Enter> pour retourner à l'écran de Jeu.

**Attention: l'indicateur de ressources de l'équipe qui se trouve au centre dans la partie inférieure de l'écran, augmente ou décroît selon le niveau d'adresse choisi dans chaque catégorie. Lorsque l'indicateur est au niveau le plus bas, vous ne pouvez plus augmenter une catégorie, à moins d'en diminuer une autre.**

Voici une description de chaque catégorie à leur niveau maximal :

**Puck Control**

**(Contrôle du palet)**

Pour augmenter la qualité des passes et l'attaque.

**Skating (Patinage)**

Pour augmenter la vitesse, créer des situations davantage numériques et de contre-attaques.

**Shooting (Tir)**

Pour augmenter le pourcentage de tirs réussis.

**Defense (Défense)**

Pour diminuer le nombre de buts encaissés. Les défenseurs restent généralement dans leur zone.

**Aggressiveness**

**(Agressivité)**

Les attaquants sont plus rapides, créant aussi de plus nombreuses occasions de buts. Les joueurs attaquent le palet dans les coins et adoptent une tactique de jeu extrêmement offensive.

**Strength (Puissance)**

Pour un jeu plus rude. Les joueurs attaquent constamment le palet. Cette catégorie offre plus d'endurance à la ligne d'attaque.



- Exit Game (Quitter une partie) Pour revenir au menu principal.

## Jouer une partie

En début de partie, l'écran affiche la patinoire. Cette vue panoramique commence de derrière le gardien de but inférieur et se termine au centre du terrain. L'arbitre et les deux avants sont prêts pour la mise en jeu. Le joueur que vous contrôlez est reconnaissable par le cercle qui l'entoure ; son numéro de maillot et sa position sont aussi indiqués. Le cercle est vert lorsque vous contrôlez un joueur d'une équipe jouant à domicile, et bleu lorsqu'il s'agit d'un joueur d'une équipe Visiteurs. D'autre part, ce cercle se remplit de gris lorsque le joueur que vous contrôlez prend possession du palet.

Pour mettre la partie en mode Pause, appuyez sur Alt-P.

## Scoreboard (Tableau d'affichage)

NEW YORK				ST. LOUIS			
NO.	PENALTY	G	A	NO.	PENALTY	G	A
1				1			
2				2			
3				3			
4				4			
5				5			
6				6			
7				7			
8				8			
9				9			
10				10			
11				11			
12				12			
13				13			
14				14			
15				15			
16				16			
17				17			
18				18			
19				19			
20				20			
21				21			
22				22			
23				23			
24				24			
25				25			
26				26			
27				27			
28				28			
29				29			
30				30			
31				31			
32				32			
33				33			
34				34			
35				35			
36				36			
37				37			
38				38			
39				39			
40				40			
41				41			
42				42			
43				43			
44				44			
45				45			
46				46			
47				47			
48				48			
49				49			
50				50			

Le tableau d'affichage qui se trouve au-dessus de la patinoire donne un certain nombre d'informations importantes. Il indique naturellement le score de la partie, le tiers-temps en cours et le temps qu'il reste à jouer. Il affiche aussi le numéro de maillot du ou des joueurs en prison ainsi que le temps qu'il leur reste avant de pouvoir revenir jouer.

D'autre part, le tableau d'affichage indique pour chaque équipe la combinaison des joueurs ; la combinaison active est sélectionnée. Lorsque cette sélection de joueurs en jeu commence à se fatiguer, l'indicateur de puissance se met à décroître, vous signalant ainsi qu'il est temps de changer de joueur.

Quand nécessaire, le tableau d'affichage indique d'autres informations importantes. Par exemple, lorsqu'un gardien de but arrête un tir et garde le palet, un message en gris indique qu'il faut effectuer une remise en jeu (Face-off).

## La remise en jeu

Pour une remise en jeu, l'arbitre laisse tomber le palet sur la glace et deux joueurs doivent tenter de s'en emparer ou de le passer à un de leurs coéquipiers. Cette remise en jeu à deux a lieu dans les cas suivants : au début de chaque tiers-temps, lorsqu'un gardien de but prend le palet en empêchant un but d'être marqué, après une pénalité, un hors-jeu ou un retour en zone signalés par l'arbitre, ou lorsqu'un but est marqué.

Utilisez les flèches de direction <droite> et <gauche> lorsque l'arbitre lâche le palet, et appuyez sur la flèche de direction <gauche> pour contrôler le palet ou le passer à un autre joueur.

## Pour être en possession du palet

Un joueur entre en possession du palet lorsque sa crosse le touche. Lorsqu'un joueur de l'équipe jouant à domicile prend le palet, un cercle vert apparaît sous lui. Le numéro de son maillot et sa position sont indiqués sur la glace. Lorsqu'il s'agit d'un joueur de l'équipe Visiteurs, c'est alors un cercle bleu qui apparaît. Le cercle disparaît si le joueur perd le palet.

Pour contrôler un autre joueur :

Joueur 1 : appuyez sur <.> jusqu'à ce que le cercle bleu teinté de gris apparaisse sous le joueur que vous désirez contrôler.

Joueur 2 : appuyez sur <Tab>.

## Les passes

La passe est la clef pour gagner une partie de hockey. Une passe bien faite à un joueur en plein élan qui monte vers le but adverse est un des moments les plus excitants de ce jeu. Pour faire une passe :

Joueur 1 : maintenez appuyées les touches 7, 8, 9, 4, 6, 1, 2 ou 3 pour viser, puis <.> pour tirer.

Joueur 2 : utilisez les touches A, Z, E, Q, D, W, X, ou C pour viser, puis <Tab> pour tirer.

## Le tir au but

Brett Hull Hockey '95 permet d'effectuer les tirs suivants :

Slap Shot (Tir giflé) : un tir puissant mais peu précis qui est le plus souvent effectué loin des buts adverses. Lorsqu'un joueur fait un tir giflé, il lève sa crosse très haut avant de frapper.

Lorsqu'un gardien de but arrête un tir giflé, le palet le plus souvent rebondit. Soyez donc prêts à le récupérer au plus vite, que ce soit pour attaquer de nouveau ou pour jouer en défense. Pour effectuer un tir giflé :

- Joueur 1 : maintenez appuyées les touches 7, 8, 9, 4, 6, 1, 2 ou 3 pour viser, puis la touche <Shift> de droite pour tirer.
- Joueur 2 : utilisez les touches A, Z, E, Q, D, W, X, ou C pour viser, appuyez et relâchez la touche <Shift> de gauche pour tirer.

Plus vous maintenez appuyée longtemps la touche <Shift>, plus le tir sera puissant.

**Wrist Shot (Tir à effet)**: bien que moins impressionnant et moins puissant que le tir giflé, le tir à effet est souvent plus efficace pour marquer des buts. C'est un tir beaucoup plus précis et qui s'effectue plus près du but. Le gardien adverse ne s'y attend pas, probablement parce que le tireur masque le palet ce qui l'empêche de le voir partir. Pour effectuer un tir à effet :

- Joueur 1 : maintenez appuyées les touches 7, 8, 9, 4, 6, 1, 2 ou 3 pour viser, puis la touche </> pour tirer.
- Joueur 2 : utilisez les touches A, Z, E, Q, D, W, X, ou C pour viser, appuyez et relâchez la touche <Caps Locks> pour tirer.

**One-Timer (Reprise)**: une reprise est un coup extrêmement puissant effectué directement après une passe, sans contrôle du palet. Pour effectuer une reprise :

- Joueur 1 : maintenez appuyées les touches 7, 8, 9, 4, 6, 1, 2 ou 3 pour viser, puis la touche <.> pour passer au tireur. Appuyez la touche <Shift> de droite pour armer avant même que la passe ne soit effectuée. Lorsque le palet atteint le tireur, celui-ci tire sans attendre.

- Joueur 2 : utilisez les touches A, Z, E, Q, D, W, X, ou C pour viser, ensuite appuyez sur la touche <Tab> pour passer et la touche <Shift> de gauche pour tirer.

## Modification de la sélection de joueurs

Les joueurs de votre équipe peuvent se fatiguer au fur et à mesure du déroulement de la partie. Durant un match, les formations de joueurs sont représentées par L1, L2, L3 ou L4, et ont chacune une couleur indiquant leur condition physique : vert = en pleine forme, jaune = fatigué, rouge = épuisé.

Pour remplacer une formation fatiguée par une autre en meilleure forme : appuyez sur <F1>, <F2>, <F3>, ou <F4> pour les équipes jouant à domicile. Appuyez sur <F5>, <F6>, <F7>, <F8> pour les équipes Visiteurs.

**Conseil : durant les changements de formations, faites en sorte que votre gardien de but tienne le palet dans son gant ou sur la glace pour éviter à l'équipe adverse de marquer pendant ce temps.**

## Charge

La charge est le seul moyen de prendre le palet à un joueur de l'équipe adverse. Il en existe deux sortes :

Body Check (Plaquage) : cette méthode pour prendre le palet à un adversaire consiste à lui foncer dedans. Vous ne pouvez plaquer qu'un joueur en possession du palet. Dans le cas contraire, l'arbitre signalera une faute. Pour charger :

- Joueur 1 : appuyez sur la touche <Shift> de droite.
- Joueur 2 : utilisez la touche <Shift> de gauche.

Vous gagnerez de la vitesse en appuyant plusieurs fois de suite. Cependant la formation en jeu se fatiguera alors plus rapidement.

Poke Check (Charge avec la crosse) : un joueur se sert de sa crosse pour tenter de prendre le palet à un joueur adverse. Cette technique est aussi très efficace lors des remises en jeu.

Pour effectuer un tacle piqué :

- Joueur 1 : appuyez sur la touche </>.
- Joueur 2 : utilisez la touche <Caps Lock>.

## Le gardien de but

L'ordinateur contrôle les mouvements du gardien de but jusqu'au moment où il entre en possession du palet. Une fois fait, vous pouvez passer le palet à un de vos coéquipiers en appuyant sur la touche <. > ou bien maintenir appuyé jusqu'à ce que l'arbitre siffle une remise en jeu dans une des deux zones près du but.

Pour que le gardien passe le palet :

- Joueur 1 : appuyez sur les flèches de direction <droite> ou <gauche> selon la direction de votre passe, puis appuyez sur <. >.
- Joueur 2 : utilisez la touche <Tab>.

**Conseil : lorsqu'il y a trop de monde dans la surface de réparation (zone devant le but), faites bien attention à vos passes pour éviter une contre-attaque.**

## Les fautes

Au cours des parties de *Brett Hull Hockey '95*, les arbitres peuvent sanctionner un certain nombre de fautes comme les hors jeu ou les retours en zone. Pour éviter une pénalité, il faut avant tout bien comprendre les règles des lignes bleue et rouge.

En voici une explication: la ligne rouge au centre divise la patinoire en deux surfaces égales. De chaque côté de cette ligne rouge se trouve une ligne bleue qui délimite les zones d'attaque et de défense de chaque équipe. La zone de défense d'une équipe est la zone d'attaque de l'équipe adverse. La zone se trouvant entre les deux lignes bleues est appelée la zone neutre.

## Le hors jeu

Le hors jeu est une des fautes les plus signalées par l'arbitre. Un hors jeu est signalé lorsqu'un attaquant passe la zone de défense de l'équipe adverse avant que le palet ne passe la ligne bleue. Lorsqu'un hors jeu est sifflé, une remise en jeu à deux est effectuée juste à l'extérieur de cette ligne bleue. De nombreuses occasions de buts sont perdues à cause des hors jeu.

## Le retour en zone

Le retour en zone est une autre faute classique en hockey. Elle est signalée lorsque l'équipe qui attaque frappe le palet dans la zone de défense de l'équipe adverse, sans avoir d'abord franchi la ligne centrale rouge. Cependant, si l'équipe attaquante attrape le palet avant qu'un joueur adverse ne le fasse, l'arbitre ne signalera pas de faute.

Lorsque l'arbitre signale un retour en zone, une remise en jeu à deux est effectuée dans le cercle le plus proche des buts de l'équipe attaquante.

## Les pénalités

Lorsqu'un joueur commet une faute mineure, il est envoyé en prison pendant deux minutes. Ceci permet à l'équipe adverse de jouer en avantage numérique -avec un ou plusieurs joueurs en plus- pendant deux minutes. Si plusieurs fautes sont commises, plusieurs joueurs de la même équipe peuvent être ainsi pénalisés.

Voici les fautes mineures sanctionnées dans *Brett Hull Hockey '95*:

- **Tripping (Faire un croche-pied):** utiliser sa crosse pour faire tomber un adversaire.
- **Roughing (Brutaliser):** frapper ou bousculer un adversaire.
- **Holding (Tenir):** se servir de ses mains ou de sa crosse pour retenir un adversaire.
- **Hooking (Crocheter):** utiliser le bout de sa crosse pour empêcher un adversaire de bouger.



- **High-sticking (Crosse haute):** mettre sa crosse au-dessus du niveau des épaules et frapper un adversaire.
- **Slashing (Crosse balancée):** balancer sa crosse en face d'un joueur adverse afin de le faire ralentir.
- **Interference (Obstruction):** un joueur essaye d'empêcher un autre d'avancer alors qu'il n'est pas en possession du palet, ou frappe le gardien de but lorsqu'il est dans la surface de réparation.
- **Cross-checking (Charge avec la crosse):** mettre en échec un adversaire avec la crosse tenue des deux mains, ancienne partie de la crosse ne touchant pas la glace.

Plusieurs pénalités peuvent être signalées à l'encontre d'une même équipe, mais il doit rester un minimum de trois joueurs et un gardien de but sur la patinoire.

## Pénalités différées

Lorsqu'une pénalité est signalée à l'encontre de l'équipe n'ayant pas le palet, l'arbitre peut demander à ce que cette pénalité soit remise à plus tard. La rencontre se poursuit jusqu'à ce que l'équipe en question récupère le palet ou encaisse un but. Dans ce dernier cas, la pénalité est levée. Aucune équipe ne peut modifier sa formation de joueurs lorsque l'arbitre signale une pénalité différée.

## Ecran d'arrêt de jeu

Pour demander un arrêt de jeu, appuyez à tout moment durant une rencontre sur la touche <Esc>. Ceci vous offre dix options qui s'affichent sur deux écrans. L'écran d'arrêt de jeu vous permet aussi d'enregistrer une partie et de revenir au DOS.

Pour sélectionner une option, appuyez sur les flèches de direction <haut> ou <bas> pour sélectionner l'option désirée, puis appuyez sur <Enter>. Pour atteindre le deuxième écran d'options, sélectionnez la flèche vers le bas, puis appuyez sur <Enter>.



Les options disponibles sont les suivantes :

## Instant replay (Ralenti)

Ceci vous permet de revoir les 10 dernières secondes de jeu.

- |  |                             |
|--|-----------------------------|
| <F1> = Examiner la patinoire             | <F6> = Arrêt/pause          |
| <F2> = Enregistrer                       | <F7> = Arrêt Action Lecture |
| <F3> = Retour à la partie                | <F8> = Lecture              |
| <F4> = Retour en arrière                 | <F9> = Marche avant rapide  |
| <F5> = Arrêt action Retour<br>en arrière |                             |

**Attention : vous pouvez sauvegarder jusqu'à 5 ralentis par partie en vous servant de la touche d'enregistrement (F2) sur l'écran de Ralenti. Pour visionner les ralentis ainsi enregistrés, sélectionnez l'option Ralenti sur l'écran de Fin de partie, puis appuyez sur <Enter>. Ces ralentis ne sont disponibles que durant la partie en cours et ne peuvent être visionnés lorsqu'une nouvelle partie est commencée.**

**Conseil : vous pouvez aussi avoir accès à l'option Ralenti à tout moment durant une rencontre, en appuyant sur la touche <Backspace>.**

## Adjust goalie (Réglage du gardien de but)

Cette option vous permet de changer de gardien de but dans l'équipe que vous contrôlez. Pour changer de gardien de but :

- 1 Sélectionnez l'option «Adjust Goalie», puis appuyez sur <Enter>.
- 2 Utilisez les flèches de direction <haut> ou <bas> pour faire défiler les numéros des gardiens et effectuer le remplacement.
- 3 Appuyez sur <Esc> pour valider votre choix.



**Conseil : vous pouvez retirer le gardien de but afin d'avoir un joueur de plus dans votre équipe.**

## Announcer (Commentateur)

Pour entendre les commentaires de Al Michael, sélectionnez l'option «Announcer» et appuyez sur <Enter>.

## Sound (Son)

Sélectionnez l'option «Sound» et appuyez sur <Enter> pour mettre en mode Stéréo ou Mono.

## Resume Game (Reprendre le match)

L'option «Resume Game» vous permet de revenir à la rencontre en cours.

## Edit Lines (Modification de la sélection de joueurs)

L'option «Edit Lines» vous permet de modifier l'équipe que vous contrôlez. (Voir le chapitre Modification de sélection de joueurs, page 89). Appuyez sur <Enter> pour revenir à l'écran d'arrêt de jeu.

## Game Stats (Statistiques)

L'option «Game Stats» affiche deux écrans de statistiques dans dix catégories différentes : Goals (buts), Shots on Goal (tirs au but), Body checks (charges), Passing % (pourcentage de passes), Time of Possession (durée de possession du palet), One-Timers (reprises), Shooting % (pourcentage de tirs), Breakaways (contre-attaques), Penalties (pénalités), Power Plays (situations de supériorité numérique).

VANCOUVER		BOSTON	
4	GOALS	9	
22	SHOTS ON GOAL	12	
22	BODYCHECKS	12	
22	PASSING %	12	
12:40	TIME OF POSSESSION	7:20	

Pour passer du premier écran au second, utilisez la flèche de direction <bas> pour sélectionner la flèche pointée vers le bas, puis appuyez sur <Enter> ou bien à nouveau sur la flèche de direction <bas>. Appuyez sur <Enter> pour revenir à l'écran d'arrêt de jeu.

## Player Stats (Statistiques des joueurs)

L'option «Player Stats» affiche les points et les pénalités des joueurs de chaque équipe.

Pour passer d'un écran à l'autre, utilisez la flèche de direction <bas> pour sélectionner la flèche pointée vers le bas, puis appuyez sur <Enter> ou bien à nouveau sur la flèche de direction <bas>.

Appuyez sur <Enter> pour revenir à l'écran d'arrêt de jeu.

VANCOUVER					
	Goals	Assists	Points	Penalty Minutes	
29	T. Linden	2	2	6	2
12	C. Ronning	2	2	6	3
39	G. Adams	2	1	5	5
61	P. Bure	2	1	5	3
27	J. Lumme	1	1	3	6
36	X. Moisewitsch	1	1	3	5
61	G. Courtmail	1	1	3	3
27	D. Babych	1	1	3	6

## Scoring Summary (Résumé des résultats)

L'option «Scoring Summary» vous indique durant quel tiers-temps les buts ont été inscrits, le nom des joueurs ayant marqué les points, ou fait les passes, et l'heure au chronomètre à laquelle les buts ont été marqués.

Appuyez sur <Enter> pour revenir à l'écran d'arrêt de jeu.

Period	Team	Goal/Assist	Time
1	New York	11 M. Messier (1) (A. Graves, B. Leetch)	2:21
2	New York	2 B. Leetch (1) (unassisted)	13:40
3	Vancouver	10 P. Bure (1) (C. Ronning, T. Linden)	12:23
3	New York	9 A. Graves (1) (A. Zubov)	17:39

## Penalty Summary (Résumé des pénalités)

L'option «Penalty Summary» vous indique durant quel tiers-temps les pénalités ont été sifflées, le nom des joueurs pénalisés et l'heure au chronomètre à laquelle les pénalités ont été signalées.

Appuyez sur <Enter> pour revenir à l'écran d'arrêt de jeu.

Period	Team	Player	Penalty	Time
1	New York	29 G. Odjick (1)	(Roughing)	2:21
2	New York	2 B. Leetch (1)	(Tripping)	12:23
3	New York	9 A. Graves (1)	(Tripping)	17:39

## Revenir au DOS / Enregistrer une partie

Lorsque vous êtes à l'écran d'arrêt de jeu, appuyez sur <Esc> pour afficher l'écran "Exit to DOS/Save screen" permettant de revenir au DOS et d'enregistrer une partie.

Pour revenir au DOS sans enregistrer votre dernière partie :

1. Sélectionnez «Exit» (Quitter).
2. Appuyez sur <Enter>.

Pour revenir à l'écran d'arrêt de jeu sans enregistrer votre dernière partie :

1. Sélectionnez «Cancel» (Annuler).
2. Appuyez sur <Enter>.

Pour enregistrer votre dernière partie :

1. Sélectionnez «Save» (Enregistrer).
2. Utilisez le clavier pour taper le nom de la partie enregistrée. Le nom ne peut pas contenir plus de 28 lettres ou chiffres. Utilisez la touche <Backspace> pour revenir en arrière et corriger une erreur.
3. Sélectionnez «Resume» (Continuer) puis appuyez sur <Enter> pour valider votre choix de nom.

## End of Period/Game (Fin de tiers-temps / Partie)

L'écran «End of Period/Game» (Fin de tiers-temps / Partie) apparaît automatiquement à la fin de chaque tiers-temps et de chaque partie. Cet écran vous offre les options suivantes :

- Game Stats (Statistiques de la partie)
- Scoring Summary (Résumé des résultats)
- Penalty Summary (Résumé des pénalités)



- Player Stats (Statistiques des joueurs)
- Edit Lines (Modification de la sélection de joueurs - Ecran de Fin de tiers-temps seulement)
- Resume Game (Reprise de la partie - Ecran de Fin de tiers-temps seulement)

## Sudden Death Overtime (Prolongation mort subite)

En mode Match normal et lors des éliminatoires la durée des tiers-temps de prolongation est identique à la durée des tiers-temps du reste de la rencontre. Cette prolongation durera jusqu'à ce que l'une des deux équipes marque (mort subite). En match de saison, la prolongation dure 5 minutes et la première équipe qui marque gagne. Si aucune équipe n'inscrit de but, c'est alors le match nul parfait.

## L'écran «All Stars»

A la fin de chaque compétition, *Brett Hull Hockey '95* sélectionne les trois meilleurs joueurs. Ils font alors un tour d'honneur autour de la patinoire sous les applaudissements de la foule.

## Chargement d'une partie enregistrée

Pour charger une partie enregistrée, respectez les étapes suivantes :

1. Sur l'écran Start-Up (démarrage), sélectionnez Main Menu (menu principal) et appuyez sur <Enter>.
2. Sur l'écran Main Menu, sélectionnez Load Game (charger une partie) et appuyez sur <Enter>.
3. Sélectionnez le nom de la partie que vous désirez charger et appuyez sur <Enter>. L'écran Timeout apparaît alors.
4. Sélectionnez Resume Game (reprendre la partie) et appuyez sur <Enter> pour charger la partie au point où vous en étiez lors du dernier enregistrement.

## RÉSOLUTION DES PROBLÈMES ET INFORMATIONS DOS

N'oubliez pas de lire la section Configuration Requête page 2. Si ce manuel ne contient pas la solution que vous cherchez, les techniciens de notre service clientèle sont à votre disposition pour toute question relative à *Brett Hull Hockey '95* (cf. page 31). Veuillez cependant à prendre totalement connaissance des informations fournies dans cette section avant de nous contacter. Il se peut que vous y trouviez le renseignement dont vous avez besoin sans avoir à contacter notre support technique.

### Comment faire des copies de sauvegarde de vos disquettes ?

1. Placez la disquette source dans le lecteur de disquette.
2. A l'invite du DOS, tapez CD DOS et appuyez sur **<Enter>**.
3. Appuyez sur **<Enter>** après avoir tapé DISKCOPY A: A: (si le lecteur de disquette est représenté par la lettre B, tapez DISKCOPY B: B:). Suivez ensuite les instructions s'affichant à l'écran et changez de disquette lorsque le programme vous le demande.
4. Reprenez les étapes de 1 à 3 jusqu'à ce que toutes les disquettes de *Brett Hull Hockey '95* soient copiées.

La reproduction non autorisée de ce logiciel est illégale. Ce logiciel est protégé par la loi sur les droits d'auteur. Il est illégal de le copier, sauf pour le sauvegarder dans un but d'archivage. La reproduction de ce logiciel, quelle qu'en soit la motivation (vente, location, prêt ou cadeau) est un délit passible de condamnations pénales.

### Si le jeu ne fonctionne pas

La plupart des difficultés rencontrées avec *Brett Hull Hockey '95* sont dues à des problèmes de configuration mémoire de l'ordinateur. Dans ce cas, initialisez votre système à partir d'une copie minimale de DOS. Ce type d'initialisation supprime souvent les problèmes de blocage, de messages d'erreur et de jeux erratiques.

Cette procédure est temporaire et ne modifie aucunement la configuration de l'ordinateur utilisé.

La réinitialisation est différente sous DOS 5.0 et DOS 6.xx. Commencez donc par vérifier la version DOS que vous utilisez en tapant VER **<Enter>** à l'invite du DOS.

### Réinitialisation à partir d'une version minimale sous DOS 5.0

Pour ce faire, vous ne pouvez utiliser que le lecteur de disquette. Respectez les étapes suivantes :

Vérifiez dans le SETUP de l'ordinateur la lettre attribuée au lecteur de disquette utilisé lors d'une réinitialisation. Si le lecteur est représenté par la lettre B, remplacez A: par B: dans les étapes suivantes.

1. Placez la disquette dans le lecteur prévu à cet effet.
2. A l'invite du DOS, tapez CD \DOS et appuyez sur **<Enter>**.
3. Tapez FORMAT A:/S **<Enter>**.
4. Une fois le formatage terminé, placez-vous sur le lecteur A: en tapant A: **<Enter>**.
5. Au prompt A:>, tapez COPY CON CONFIG.SYS **<Enter>**.
6. Le curseur passe à la ligne suivante. Tapez DOS=HIGH, UMB **<Enter>**.
7. Tapez DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS **<Enter>**.
8. Appuyez simultanément sur les touches <Ctrl> et Z puis sur **<Enter>**.
9. Tapez COPY CON AUTOEXEC.BAT **<Enter>**.
10. Tapez PROMPT \$P\$G **<Enter>**.
11. Appuyez simultanément sur les touches <Ctrl> et Z puis sur **<Enter>**.
12. Votre disquette est prête; réinitialisez l'ordinateur en la laissant dans le lecteur.
13. Au prompt A:, tapez C: **<Enter>**. Vous pouvez maintenant vous lancer dans une partie de *Brett Hull Hockey '95* !



## Réinitialisation à partir d'une version minimale sous DOS 6.xx

Vous pouvez le faire directement à partir du clavier en respectant les étapes suivantes :

1. Réinitialisez l'ordinateur (appuyez simultanément sur les touches Ctrl + Alt + Suppr).
2. Lorsque le message "STARTING MS-DOS" apparaît, appuyez sur la touche F8.
3. MS-DOS vous demande alors de confirmer chacune des lignes de programmation du config.sys.
4. Vous pouvez répondre par oui ou par non à chaque ligne, mais ne répondez oui qu'aux lignes suivantes :  
DOS=HIGH, UMB  
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
5. Au prompt C:> vous n'avez plus qu'à charger  
*Brett Hull Hockey '95 !*

**Attention : si vous utilisez un gestionnaire de mémoire comme 386MAX ou QEMM répondez par oui aux lignes de programmation correspondantes.**

## Réinitialisation à partir d'une version minimale avec une souris

Si vous réinitialisez alors que vous utilisez une souris, n'oubliez pas de charger le pilote correspondant. A l'invite du DOS, placez-vous sur le répertoire souris en tapant CD\MOUSE <Enter>. Puis au prompt C:MOUSE> tapez MOUSE <Enter>. Le pilote de la souris s'installe automatiquement.

## Réinitialisation à partir d'une version minimale sous d'autres systèmes d'exploitation

Ce jeu est conçu pour fonctionner sous DOS 5.0 et DOS 6.xx. Si votre système d'exploitation est différent, procédez de la même manière que précédemment pour créer un système de réinitialisation. La disquette d'initialisation DOS 5.0 fonctionne pratiquement sur tous les systèmes d'exploitation.

## Problèmes de carte-son

### Configuration de la carte-son

Si vous avez du mal à obtenir les effets sonores, vérifiez les réglages définis dans l'installation de *Brett Hull Hockey '95* ; ils doivent correspondre aux caractéristiques de la carte-son installée.

Au prompt C:>, tapez TYPE AUTOEXEC.BAT. Repérez la ligne commençant par "SET BLASTER=" car elle définit les réglages de votre carte-son. Utilisez ces réglages dans le programme d'installation de *Brett Hull Hockey '95*. 'A' désigne l'adresse du port, 'I' le port IRQ et 'D' le canal DMA.

Puis, au prompt BH95, tapez SETUP. Placez-vous sur l'écran de sélection de carte-son. Choisissez Manual Selection (sélection manuelle) puis Sound Blaster. Sur la ligne SET BLASTER, entrez les réglages définis dans l'AUTOEXEC.BAT.

### Aucun son malgré la réinitialisation

Certaines cartes-son ne fonctionnent que si une ligne particulière de programmation est présente dans le fichier config.sys. Ainsi, même si vous réinitialisez, aucun son ne sera diffusé tant que cette ligne ne sera pas ajoutée.

Vérifiez le fichier config.sys. Pour y accéder, tapez TYPE CONFIG.SYS <Enter> au prompt C:>. La ligne relative à la configuration de la carte-son commence par DEVICE= suivi du nom d'une carte-son.

Si vous utilisez une disquette d'initialisation, veillez à ajouter cette ligne dans le fichier config.sys.

Si l'ordinateur utilisé fonctionne sous DOS 6.xx, acceptez cette ligne de programmation relative à la carte-son.



## SERVICE CLIENTELE

Nous vous remercions d'avoir choisi l'un de nos produits.

Afin de bénéficier de notre service après-vente, merci de nous retourner la carte de garantie ci-jointe.

Ce produit a été testé sur la plupart des micro-ordinateurs existant actuellement en France. Si toutefois, vous rencontrez des problèmes de fonctionnement, vous pouvez nous contacter au (1) 43 12 31 02 de 10 h 00 à 12 h 30 et de 14 h 00 à 18 h 00, du lundi au vendredi. Un technicien sera à votre disposition pour répondre à toutes vos questions.

Si vous avez un modem...

Accolade vous propose un service clientèle, des renseignements, des démonstrations, un support technique ainsi que d'autres informations sur les services en ligne suivants :

CompuServe : Game Publishers A Forum, tapez «GO GAMAPUB»

Adresse électronique : 76004,2132

Internet : 76004.2132@compuserve.com, Accolade@aol.com

## INFORMATIONS SUR LA GARANTIE WIE

### Garantie

Warner Interactive Entertainment Ltd. garantit à l'acheteur de ce logiciel informatique que le support de celui-ci est sans défaut, ni dans le matériau ni dans sa fabrication, sous conditions normales d'utilisation, pendant une période de 90 jours suivant la date d'achat ("période de garantie"). Pendant la période de garantie, les supports défectueux seront remplacés gratuitement sur présentation d'une preuve d'achat datée, en renvoyant le produit au détaillant qui l'a vendu .

Cette garantie s'ajoute à vos droits légaux sans les modifier.

Cette garantie ne s'applique ni aux programmes logiciels en soi qui sont fournis "dans l'état", ni aux supports qui pourraient avoir été mal utilisés, endommagés, altérés, ou ayant subi une usure excessive.