

SEGA^{TM/NC}

Sega, Game Gear, Sega Sports, & Team Player are trademarks of SEGA. NHL and Stanley Cup are registered trademarks of the National Hockey League. Team names and logos depicted are officially licensed trademarks of the National Hockey League. NHLPA, National Hockey League Players Association and the logo of the NHLPA are registered trademarks of the NHLPA and are used under license by SEGA. © 1995 SEGA OF CANADA INC., 45 Sims Crescent, Richmond Hill, Ontario L5B 1C9. All rights reserved. Printed in Canada.

Sega, Game Gear, Sega Sports et Team Player sont des marques de commerce de SEGA. NHL et Stanley Cup sont des marques déposées de la Ligue nationale de hockey. Les noms et les logos des équipes illustrées sont des marques officiellement licenciées de la Ligue nationale de hockey. NHLPA, National Hockey League Players Association et le logo de la NHLPA sont des marques déposées de la NHLPA et sont utilisées en vertu d'une licence par SEGA. © 1995 SEGA OF CANADA INC., 45 Sims Crescent, Richmond Hill (Ontario) L5B 1C9. Tous droits réservés. Imprimé au Canada.

SEGA

GAME GEAR



2534

SEGA^{TM/NC}
SPORTS



**INSTRUCTION MANUAL /
MANUEL D'INSTRUCTIONS**

NHL
ALL-STAR
MATCH DES ÉTOILES
HOCKEY



EPILEPSY WARNING

READ BEFORE USING YOUR SEGA VIDEO GAME SYSTEM

A very small percentage of individuals may experience epileptic seizures when exposed to certain light patterns or flashing lights. Exposure to certain patterns or backgrounds on a television screen or while playing video games may induce an epileptic seizure in these individuals. Certain conditions may induce undetected epileptic symptoms even in persons who have no history of prior seizures or epilepsy. **If you, or anyone in your family, has an epileptic condition, consult your physician prior to playing. If you experience any of the following symptoms while playing a video game: dizziness, altered vision, eye or muscle twitches, loss of awareness, disorientation, any involuntary movement or convulsions, IMMEDIATELY discontinue use and consult your physician before resuming play.**

HANDLING THIS CARTRIDGE

- This Cartridge is intended exclusively for the Sega™ Game Gear™ System.
- Do not bend, crush or submerge in liquids.
- Do not leave in direct sunlight or near a radiator or other source of heat.
- Be sure to take an occasional recess during extended play.

AVERTISSEMENT CONCERNANT L'ÉPILEPSIE

À LIRE AVANT D'UTILISER VOTRE SYSTÈME DE JEU VIDÉO SEGA

Un très petit pourcentage de personnes risquent d'avoir une crise d'épilepsie lorsqu'elles sont exposées à certaines types d'éclairage ou à des lampes clignotantes. S'exposer à certains éclairages ou arrière-plans d'un écran de télévision ou jouer à des jeux vidéo peut provoquer une crise d'épilepsie chez ces personnes. Certaines conditions peuvent provoquer des symptômes d'épilepsie non décelés, même chez celles n'ayant pas d'antécédents d'attaques ou d'épilepsie. Si vous ou quelqu'un de votre famille êtes atteint d'un trouble épileptique, consultez votre médecin avant de jouer. Si, quand vous jouez un jeu vidéo, vous éprouvez un des symptômes suivants: vertiges, altération de la vue, contractions des yeux ou d'un muscle, perte de conscience, désorientation, tout mouvement involontaire ou convulsions, vous devez IMMÉDIATEMENT cesser de jouer et consulter votre médecin avant de recommencer.

MANIPULATION DE CETTE CARTOUCHE

- Cette cartouche est destinée uniquement au Système Game Gear^{MC} Sega^{MC}.
- Évitez de plier, de presser la cartouche ou de l'immerger dans un liquide.
- Ne laissez pas la cartouche à la lumière directe du soleil ni à proximité d'un radiateur ou d'une autre source de chaleur.
- Veillez à interrompre le jeu de temps à autre si vous jouez longtemps.

TABLE OF CONTENTS/TABLE DES MATIÈRES

Setting Up / Mise en place	2
Play Controls / Commandes de jeu	3
Game Setup / Mise en place du jeu	4
Game Modes / Types des jeux	4
On The Ice / Sur la glace	6
The Face Off / La mise en jeu	6
Offense / Attaque	7
Defense / Défense	9
Line Changes / Changements de lignes	10
Offside / Hors-jeu	11
Penalties / Pénalités	11
Team Options / Options d'équipes	12
Scoreboard / Tableau d'affichage	12
Change Goalie / Changement de gardien	13
Goalie Stats / Statistiques des gardiens	13
Player Stats / Statistiques des joueurs	14
Game Summary / Résumé du jeu	15
Scoring Summary / Résumé de la marque	16
Penalty Summary / Résumé des pénalités	16
Team Roster•Edit Roster / Liste des joueurs•Substitutions	17
Timeout / Arrêt du jeu	20
Playoffs•Playoffs Best of 7 / Éliminatoires•Éliminatoires en 7 rencontres ..	20
Password / Introduction d'un mot de passe	21
Credits / Réalisation	22

SETTING UP / MISE EN PLACE



Always turn the power switch OFF before inserting or removing the cartridge.
Mettez toujours l'interrupteur sur la position OFF avant d'insérer ou de retirer la cartouche.

1. Set up your Sega™ Game Gear™ and make sure the power switch is OFF.
Mettez votre Sega™ Game Gear™ en place et assurez-vous que l'interrupteur est à la position OFF.
2. Insert the game cartridge FIRMLY into your Game Gear.
Insérez la cartouche de jeu FERMEMENT dans la fente de votre Game Gear.
3. Turn the power switch ON. In a moment, the SEGA logo will appear, followed by the Title screen.
Mettez l'interrupteur à la position ON. Après un bref instant le logo SEGA apparaît, suivi de l'écran du titre du jeu.
4. Press Start to go to the Main menu.
Pressez Start pour faire apparaître le menu principal.

Note: If you don't see the SEGA logo, turn the power switch OFF. Make sure the cartridge is FIRMLY inserted in the Game Gear, and then turn the power switch ON.

Remarque : Si le logo SEGA n'apparaît pas, mettez l'interrupteur sur OFF. Assurez-vous que la cartouche est insérée FERMEMENT dans le Game Gear, et remettez l'interrupteur sur ON.

PLAY CONTROLS / COMMANDES DE JEU

D-(Directional) Pad /
Commande D



Start Button
Bouton de départ

Button 2
Bouton 2

Button 1
Bouton 1

Start the Game / Début du jeu	Start / Start
Skate / Pour patiner	D-Pad left•right•up•down / Commande D gauche•droite•haut•bas
Pause the Game / Pause du jeu	Start / Start

WITHOUT THE PUCK / SANS RONDELLE

Control Closest Defender /	Button 1 / Bouton 1
Pour diriger le défenseur le plus proche	
Check / Mise en échec	Button 2 / Bouton 2

WITH THE PUCK / AVEC LA RONDELLE

Pass / Passe	Button 1 + D-Pad / Bouton 1 + Commande D
Shoot / Lancer	Button 2 + D-Pad / Bouton 2 + Commande D

GAME SETUP / MISE EN PLACE DU JEU



You'll use the Main menu to select the options and settings for each game.
Vous utiliserez le menu principal pour sélectionner les options et les réglages de chaque rencontre.

- To highlight an option, D-Pad up/down.
- Pour surligner une option, commande D haut/bas.
- To cycle through the settings, press Button 1 or 2.
- Pour parcourir les réglages, pressez le bouton 1 ou 2.
- To begin the game, press Start.
- Pour commencer un jeu, pressez Start.

GAME MODES / TYPES DES JEUX

There are three different game modes to choose from.
Vous pouvez choisir parmi trois types de jeux.

Regular Season / Saison régulière—Select a match-up of any two teams, including the All-Star teams. / Choisissez les deux équipes, même des équipes d'étoiles, qui s'affronteront.

Regular Playoffs / Éliminatoires—Select from one of the eight playoff pairings to begin a single elimination tournament. / Pour commencer un tournoi éliminatoire d'une seule rencontre, choisissez une combinaison de deux équipes parmi huit combinaisons possibles.

Playoffs Best of 7 / Éliminatoires en 7 rencontres—Select from one of the eight playoff pairings to begin a best-of-7 tournament. / Pour commencer un tournoi en 7 rencontres, choisissez une combinaison de deux équipes parmi huit combinaisons possibles.

Continue Playoffs / Reprise des éliminatoires—Go to the password screen and enter your password. At the end of every playoff game, the password for the next game is automatically entered for you. / *Faites apparaître l'écran du mot de passe et introduisez votre mot de passe. À la fin de chaque rencontre éliminatoire, le mot de passe de la prochaine rencontre est automatiquement introduit pour vous.*

ONE PLAYER / UN SEUL JOUEUR

Select which team you will control: Home or Visitor. / *Choisissez l'équipe que vous dirigerez : celle qui reçoit ou celle qui est invitée.*

HOME / ÉQUIPE QUI REÇOIT

Select the Home team. / *Sélectionnez l'équipe qui reçoit.(home)*

VISITOR / ÉQUIPE INVITÉE

Select the Visitor team. / *Choisissez l'équipe invitée.(visitor)*

PERIOD / PÉRIODE

Select the Period length: 5, 10, or 20 minutes. / *Sélectionnez la durée de la période : 5, 10 ou 20 minutes.*

LINE CHANGE / CHANGEMENTS DE LIGNES

Turn Line Changes ON or OFF. / *Vous pouvez choisir cette option (ON) ou jouer sans changements (OFF).*

PENALTY / PÉNALITÉS

Turn Penalties ON or OFF. / *Avec pénalités (ON) ou sans pénalités (OFF).*

OFFSIDE / HORS-JEU

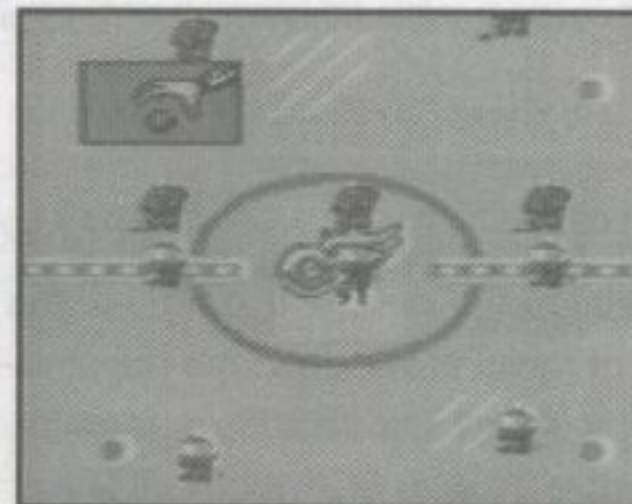
Turn Offside ON or OFF. / *Avec hors-jeu (ON) ou sans hors-jeu (OFF).*

ON THE ICE / SUR LA GLACE

NHL All-Star Hockey allows for a wide range of skillfulness during the game. This section outlines all the on-ice button controls. Accurate passing and shooting are essential for victory, and the more you practice the different controls to discover the subtle variations, the more effective you'll be on the ice.

NHL All-Star Hockey vous donne l'occasion de démontrer toute votre adresse pendant le jeu. Dans la présente section nous vous donnons une vue d'ensemble de tous les boutons des commandes utilisables sur la glace. Des passes et des lancers précis sont essentiels pour gagner. En vous exerçant, vous découvrirez peu à peu les variations subtiles des différentes commandes, et votre jeu deviendra plus efficace.

THE FACE OFF / LA MISE EN JEU



The Home team faces up-screen for the 1st and 3rd periods. When the referee drops the puck, try to control it by passing it to a teammate or checking the opposing player.

L'équipe qui reçoit fait face au haut de l'écran pendant la première et la troisième période. Quand l'arbitre lâche la rondelle, essayez de la contrôler en la passant à un coéquipier ou en mettant le joueur adverse en échec.

- To pass the live puck to a teammate, press **Button 1** while holding the D-Pad in the direction of the player you wish to pass it to.
- Pour passer la rondelle à un coéquipier, pressez le **bouton 1** tout en maintenant la commande D dans la direction du joueur à qui vous tentez de faire la passe.

OFFENSE / ATTAQUE

When your team has the puck, you always control the player with the puck. The object of the game is to move the puck down the ice toward your opponent's goal and to shoot the puck into the goal.

Quand votre équipe est en possession de la rondelle, vous dirigez toujours le joueur qui contrôle la rondelle. L'objet du jeu est de faire monter la rondelle vers le but de votre adversaire et de la lancer au fond du but.

Skating / Patinage

Press and hold the D-Pad to move the puck-carrier in any direction. The skater briefly slows down when you reverse direction.

Pressez et maintenez la commande D pour diriger le joueur dans la direction voulue. Le patineur ralentit momentanément lorsque vous lui faites faire demi-tour.

Passing / Passe

Whichever way you have the Directional Pad pressed at the time of the pass, that's the direction the pass will travel. If you don't have the D-Pad pressed, the pass will travel in the direction the puck-carrier is facing.

La commande D sert à donner une direction à la passe. Si vous ne pressez pas la commande D, la passe ira dans la direction du joueur qui fait la passe.

- To pass the puck, press **Button 1**.
- *Pour passer la rondelle, pressez le bouton 1.*

Wrist Shot / Lancer du poignet

The Wrist Shot is quick and accurate, but not very powerful. It's most effective when you're close to the net.

Le lancer du poignet est rapide et précis, mais il n'est pas très puissant. C'est le lancer le plus efficace lorsque vous êtes à proximité du filet.

- To perform a wrist shot, press and release **Button 2**.
- *Pour effectuer un lancer du poignet, pressez et relâchez le bouton 2.*

Be sure to release the button quickly, or you'll wind up with a Slap Shot.

Relâchez le bouton rapidement, sinon vous effectuerez un lancer frappé.

Slap Shot / Lancer frappé

The Slap Shot is not as accurate as the Wrist Shot, but it's a lot more powerful.

Le lancer frappé n'est pas aussi précis que le lancer du poignet, mais il est beaucoup plus puissant.

- To perform a Slap Shot, hold **Button 2** and then release.
- *Pour effectuer un lancer frappé, maintenez puis relâchez le bouton 2.*

Be sure to hold the button long enough for the shooter to wind up, and then release the button.

Maintenez le bouton assez longtemps pour donner au joueur le temps de relever son bâton, puis relâchez le bouton.

One-Timer / «One-timer»

A One-Timer requires split-second timing. The shooter anticipates the arrival of the puck and shoots the instant he receives it. A One-Timer is usually set up off a pass, but it can be executed off a rebound or a loose puck. A One-Timer is just as accurate as a Wrist Shot and just as powerful as a Slap Shot.

Un one-timer demande une précision à la fraction de seconde près. Le joueur anticipe l'arrivée de la rondelle et tire exactement au moment où il la reçoit. Un one-timer est en général le résultat d'une passe, mais il peut être exécuté à partir d'un retour ou d'une rondelle libre. Un one-timer est aussi précis qu'un lancer du poignet et aussi puissant qu'un lancer frappé.

- To execute a One-Timer, press **Button 2** a split second before the puck reaches your player.
- *Pour effectuer un one-timer, pressez le bouton 2 une fraction de seconde avant que la rondelle atteigne votre joueur.*

The player about to receive the puck raises his stick in preparation for the shot. As soon as the puck arrives, he slaps it towards the net.

Le joueur s'apprête à recevoir la rondelle en relevant son bâton. Au moment où la rondelle lui parvient, il la frappe en direction du but.

Aiming the Shot / Ajustement du lancer

Use the Directional Pad to aim the shot. The left/right inputs determine which side of the net the shot will head toward. The up/down inputs determine the height of the shot. D-Pad up sends the puck high. D-Pad down keeps the puck low. Combinations D-Pad inputs (such as left/up or right/down) allow you to combine direction and height.

Utilisez la commande de direction pour ajuster le lancer. Les entrées gauche/droite déterminent le côté du but vers lequel se dirigera la rondelle. Les entrées haut/bas déterminent la hauteur du tir. La commande D-haut envoie la rondelle en hauteur. La commande D-bas garde la rondelle au ras de la glace. Les combinaisons des entrées de la commande D (par exemple gauche/haut ou droite/bas) vous permettent de varier la direction et la hauteur du lancer.

DEFENSE / DÉFENSE

On Defense, the man you control is highlighted with a square. During play, you'll need to constantly switch the highlight square so as to control the man closest to the puck.

En défense, le joueur que vous dirigez est surligné avec un carré. Pendant le jeu, vous devrez changer constamment le carré de surlignage pour diriger le joueur le plus proche de la rondelle.

- To activate the man closest to the puck, press **Button 1**.
- *Pour activer le joueur le plus près de la rondelle, pressez le bouton 1.*

Checking / Mise en échec

When your defender is positioned next to the puck-carrier, you can attempt to dislodge the puck by checking him. A player's checking effectiveness varies according to his Checking rating.

Quand votre défenseur est près du joueur en possession de la rondelle, vous pouvez tenter de la lui faire perdre en le mettant en échec. L'efficacité de la mise en échec d'un joueur dépend de l'évaluation de ses mises en échec.

- To check an opposing player, press **Button 2** while holding the D-Pad in the direction of the player you wish to check.
- *Pour mettre un joueur en échec, pressez le bouton 2 en maintenant la commande D dans la direction du joueur que vous voulez mettre en échec.*

The effectiveness of your checks depends on your positioning, your speed, and your timing.

L'efficacité de vos mises en échec dépend de votre position, de votre vitesse et de votre minutage.

LINE CHANGES / CHANGEMENTS DE LIGNES

When you have Line Changes ON, the computer automatically manages the line changes to suit each situation. Keep in mind that the lines lose stamina as they remain on the ice, and the Timeout can be used to restore the stamina of all the lines. (See Timeout on p. 20)

Quand vous activez l'option changements de lignes, l'opérateur exécute automatiquement les changements de lignes pour répondre à chaque situation. Quand elles restent sur la glace, les lignes perdent leur puissance peu à peu; vous pouvez profiter d'une pause du jeu pour leur permettre de reprendre leurs forces. (Voir Pause du jeu page 20.)

When you have Line Change OFF, you use Scoring Line 1 throughout the game.

Quand l'option de changements de lignes est inactive (OFF), vous utilisez la ligne offensive 1 tout au long de la rencontre.

SC1 and SC2—Scoring Lines 1 and 2 are the best offensive lines. They're fast and good with the puck. Scoring Line 1 is more formidable than Scoring Line 2.

Lignes offensives 1 et 2 (SC1 et SC2) - Vos lignes offensives 1 et 2 sont les meilleures. Elles sont rapides et adroites avec la rondelle. La ligne 1 est meilleure que la ligne 2.

CHK—The Check Line is used for defensive situations to wear down the opponent with hard physical play. It's effective in keeping the opposing team out of the attacking zone.

Mise en échec (CHK) - La ligne de mise en échec est utilisée dans les situations défensives pour fatiguer l'adversaire grâce à un jeu à grand engagement physique. Elle est efficace pour tenir l'adversaire en dehors de la zone d'attaque.

PPI and PP2—The two Power Play Lines are designed to take full advantage of your opponent's penalty situation. When the other team is short-handed, one of the Power Play lines appears. Power Play Line 1 is more formidable than Power Play Line 2.

Lignes d'avantage numérique (PPI et PP2)- Les deux lignes d'avantage numérique sont étudiées particulièrement pour profiter des pénalités infligées à l'adversaire. Lorsque l'autre équipe est en désavantage numérique, une des lignes d'avantage numérique apparaît. La ligne 1 est plus puissante que la ligne 2.

PK1 and PK2—The two Penalty Killing Lines are designed to thwart the opposing team's Power Play Lines when you're short-handed. Penalty Killing Line 1 is more formidable than Penalty Killing Line 2.

Lignes de désavantage numérique (PK1 et PK2)- Les deux lignes de désavantage numérique sont conçues pour contrecarrer les attaques des lignes offensives adverses lorsque vous êtes en désavantage numérique. La ligne de désavantage numérique 1 est supérieure à la ligne 2.

OFFSIDE / HORS-JEU

This occurs when the puck carrier skates across the blue line with a teammate already in the attacking zone, or when the puck carrier passes the puck across the blue line to a teammate waiting in the attacking zone. When you play with Offside ON, the referee stops the action whenever this infraction occurs and sets up a face-off on the offending team's side of the center line.

Il y a hors-jeu quand la rondelle passe la ligne bleue alors qu'un joueur de l'équipe attaquante se trouve déjà dans la zone d'attaque. Cette situation se produit quand un joueur qui possède la rondelle passe la ligne alors qu'un de ses coéquipiers se trouve déjà dans la zone d'attaque, ou qu'il passe la rondelle à travers la ligne bleue à un coéquipier qui se trouve déjà dans la zone d'attaque. Quand vous jouez avec l'option hors-jeu activée (ON), l'arbitre arrête le jeu à chaque fois que vous commettez cette infraction. Il y a alors une remise en jeu du côté de l'équipe attaquante, à la ligne du milieu de la glace.

PENALTIES / PÉNALITÉS

When you play with Penalties ON, the referees penalize players for illegally hitting or interfering with the opponent. To avoid penalties, be careful not to check opposing players from behind or interfere with the opponent's goalie.

Quand vous jouez avec l'option de pénalités activée (ON), les arbitres pénalisent les joueurs qui frappent illégalement leurs adversaires ou commettent une interférence. Pour éviter des pénalités, ne faites pas de mise en échec par l'arrière et n'entravez pas les mouvements du gardien adverse.

TEAM OPTIONS / OPTIONS D'ÉQUIPES



The Team Options screen allows you to access all the information and statistics relevant to the game.

L'écran des options d'équipes vous donne accès à toutes les informations et à toutes les statistiques utiles de la rencontre.

- To pause the game and bring up the Team Options menu, press **Start**.
- *Pour faire une pause de jeu et faire apparaître le menu des options d'équipes, pressez **Start**.*
- To access an item on the Team Options menu, highlight the item with the D-Pad and press **Button 1** or **2**.
- *Pour parvenir à un élément sur l'écran des options du menu des équipes, surlignez cet élément à l'aide de la commande D et pressez le bouton 1 ou 2.*

RESUME GAME / REPRISE DU JEU

- To return to the game, press **Start**.
- *Pour retourner au jeu, pressez **start**.*

SCOREBOARD / TABLEAU D'AFFICHAGE



The Scoreboard shows the game score, the time remaining in the current period, the period number, and players currently in the penalty box with the time remaining in their penalty.

Le tableau d'affichage indique la marque de la rencontre, le temps restant de la période en cours, le numéro de la période, les joueurs pénalisés et le temps restant de leur pénalité.

CHANGE GOALIE / CHANGEMENT DE GARDIEN

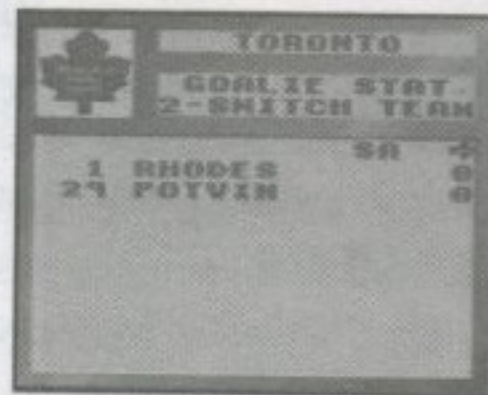


The Change Goalie screen allows you to change your goalie.

L'écran de changement de gardien vous permet de changer votre gardien.

- To change your goalie, highlight the other goalie and press **Button 1** or **2**.
- Pour changer de gardien, surlignez l'autre gardien et pressez le **bouton 1** ou **2**.

GOALIE STATS / STATISTIQUES DES GARDIENS



The Goalie Stats screens show the important goalie stats for both teams.

Les écrans de statistiques des gardiens indiquent les statistiques significatives des gardiens pour les deux équipes.

- To cycle through the stats, D-Pad **left/right**.
- Pour parcourir les statistiques, commande **D gauche/droite**.
- To switch to the other team's stats, press **Button 2**.
- Pour passer aux statistiques de l'autre équipe, pressez le **bouton 2**.

SA = number of Saves by that goalie

SA = nombre des arrêts du gardien

GA = number of Goal Against that goalie

GA = nombre des buts encaissés par ce gardien

PCT = Percentage of shots saved

PCT = pourcentage des arrêts

PLAYER STATS / STATISTIQUES DES JOUEURS



The Player Stats screen show the important stats for all the players on both teams.

L'écran des statistiques des joueurs indique les statistiques utiles des joueurs des deux équipes.

- To cycle through the stats, D-Pad **left/right**.
- Pour parcourir les statistiques, commande **D gauche/droite**.
- To switch to the other team's stats, press **Button 2**.
- Pour passer aux statistiques de l'autre équipe, pressez le **bouton 2**.

G = number of goals scored

G = nombre de buts marqués

A = number of assists made

A = nombre d'assistances obtenues

PTS = total points scored (one point for each goal/assist)

PTS = total des points obtenus (un point par but ou assistance)

SOG = number of shots on goal

SOG = nombre de tirs au but

PP = number of power play goals

PP = nombre de buts marqués en avantage numérique

SH = number of short handed goals

SH = nombre de buts marqués en désavantage numérique

PIM = total penalty time in minutes

PIM = pénalités totales en minutes

EDR = current endurance level

EDR = niveau d'endurance actuel

The Endurance with Line Changes OFF is always 100 for all players. Endurance applies only when Line Changes are ON.

L'endurance sans changements de lignes (OFF) est toujours à 100% pour tous les joueurs.

L'endurance ne s'applique que lorsque l'option changements de lignes est activée (ON).

STAT = player's status (ICE, BENCH, or PENALTY)

STAT = situation du joueur [sur la glace (ICE), sur le banc (BENCH) ou en pénalité (PENALTY)]

GAME SUMMARY / RÉSUMÉ DU JEU

GAME SUMMARY		
1	SCORE	0
0	SOG	0
0	SHOT PCT	0
0	PP	0
0	SH	0
0	PIM	0
1	FACEOFF	0
99	ONETIME PCT	0
0	PASS PCT	0
00:00	ATTACK	00:00

The Game Summary shows the current statistics for the game. The home team is shown on the right hand side.

Le résumé du jeu indique les statistiques de la rencontre à mesure que celle-ci se déroule. Celles de l'équipe qui reçoit se trouvent du côté droit.

SCORE = number of goals scored

SCORE = nombre des buts marqués

SOG = number of shots on goal

SOG = nombre des tirs au but

SHOT PCT = shooting percentage

SHOT PCT = pourcentage des lancers

PP = number of power play goals scored

PP = nombre des buts marqués en avantage numérique

SH = number of short handed goals scored

SH = nombre des buts marqués en désavantage numérique

PIM = penalties (in minutes)

PIM = pénalités (en minutes)

FACEOFF = number of face-offs won

FACEOFF = nombre des mises en jeu gagnées

ONETIME PCT = percentage of one-timers scored

ONETIME PCT = pourcentage des «one-timers» marqués

PASS PCT = percentage of successful passes

PASS PCT = pourcentage des passes réussies

ATTACK = amount of time in the attacking zone

ATTACK = temps passé dans la zone d'attaque

The Attacking Zone is the area on the ice past the opponent's blue line.

La zone d'attaque est la partie de la glace derrière la ligne bleue de l'adversaire.

SCORING SUMMARY / RÉSUMÉ DE LA MARQUE

SCORE SUMMARY		
LOS ANGELES		
1	04:23	
99	GRETZKY	
LOS ANGELES		
1	03:46	
99	GRETZKY	
02	ZHITNIK	

The Scoring Summary screen re-caps all the scoring in the game in chronological order. Each goal summary shows the period in which the goal was scored and the time remaining in the period.

L'écran du résumé de la marque indique les buts de la rencontre classés par ordre chronologique. Chaque résumé des buts indique la période durant laquelle le but a été compté et le temps restant de la période.

The first player listed in the goal summary is the player who scored the goal. Beneath the scorer is the player(s) who assisted on the goal.

Le joueur en tête du résumé est le joueur qui a marqué le but. En-dessous du joueur qui a compté se trouve le joueur qui a obtenu une assistance.

PENALTY SUMMARY / RÉSUMÉ DES PÉNALITÉS

PENALTY SUMMARY		
VANCOUVER		
1	03:04	
	HOOING	2MIN
NY RANGERS		
1	01:46	
	TRIPPING	2MIN

The Penalty Summary screen re-caps all the penalties in the game in chronological order. Each penalty summary shows the team which committed the penalty, the period in which the penalty occurred, the time remaining in the period, the kind of penalty, and the amount of time the team was penalized.

L'écran du résumé des pénalités indique toutes les pénalités de la rencontre classées par ordre chronologique. Chaque résumé des pénalités indique l'équipe qui a commis l'infraction, la période durant laquelle la pénalité a eu lieu, le temps restant dans la période, le type de pénalité et la durée de la pénalité.

TEAM ROSTER·TEAM EDIT / LISTE DES JOUEURS·SUBSTITUTIONS

LOS ANGELES	
CHECKING	
POS	PLAYER
LN	TODD
LN	CONACHER
RH	SHUCHUK
LD	DUFRESNE
RD	MCSORLEY

The Team Roster screen shows the seven lines of your team. If you are playing with Line Changes OFF, you'll use Scoring Line 1 throughout the game. If you are playing with Line Changes ON, the computer will automatically manage the line changes.

L'écran de la liste des joueurs montre les sept lignes de votre équipe. Si vous jouez sans changements de lignes (OFF), vous utiliserez la ligne offensive 1 tout au long de la rencontre. Si vous jouez avec l'option activée (ON), l'ordinateur effectuera les changements de lignes automatiquement.

You can edit your lines (make changes and substitutions) during the game.

Vous pouvez faire des substitutions (effectuer des changements et des substitutions) pendant la rencontre.

- To edit a line, highlight the player you wish to switch and then press **Button 2**.
- Pour changer un joueur d'une de vos lignes, surlignez ce joueur et pressez le bouton 2.

The Roster Edit screen appears.

L'écran de substitution de la liste des joueurs apparaît.

CALGARY		
SCORING 1		
NO	NAME	STATUS
25	NILUNDYK	ICE
72	NYLANDER	BEN
26	REICHEL	BEN
11	KISIO	BEN
42	LAHOSE	BEN
18	ROBERTS	ICE
13	TITOV	BEN
32	SULLIVAN	BEN
12	KRUSE	BEN

The status of each player on the roster appears on the right side of the screen. ICE = on the ice, BEN = on the bench, PEN = in the penalty box.

La situation de chaque joueur de la liste des joueurs apparaît sur le côté droit de l'écran. ICE = sur la glace, BEN = sur le banc, PEN = sur le banc de pénalité.

If you replace the selected player with a player on the ice, the two players switch positions. If you replace the selected player with a player in the penalty box, the player in the box will substitute for the selected player after the penalty time has elapsed.

Si vous remplacez le joueur choisi par un joueur qui se trouve sur la glace, les deux joueurs changent de place immédiatement. Si vous remplacez le joueur choisi par un joueur qui se trouve sur le banc des pénalités, le changement aura lieu après expiration de la pénalité.

- To replace the selected player, highlight a player from the Roster and then press **Button 1**.
- Pour remplacer le joueur choisi, surlignez le joueur à partir de la liste des joueurs et pressez le bouton 1.

You might wish to check the player ratings before you make your decision.

Avant de prendre une décision, vous pourriez vérifier l'évaluation du joueur.

- To cycle through the player ratings, D-Pad **left/right**.
- Pour parcourir l'évaluation du joueur, commande D gauche/droite.

The larger the rating number, the more effective that player is in that category.
Plus le chiffre indiqué par l'évaluation est élevé, plus ce joueur est efficace pour cette catégorie.

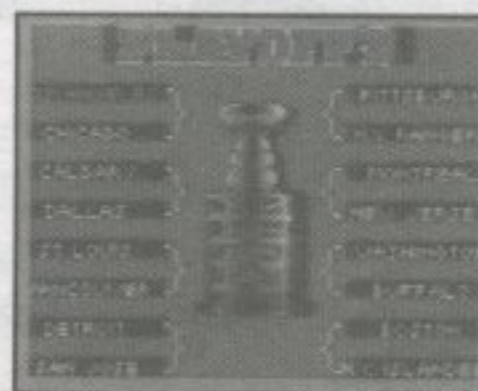
- OVR = player's overall ability
OVR = *habileté générale du joueur*
STR = player's strength
STR = *force du joueur*
INT = player's intimidation factor
INT = *capacité d'intimidation du joueur*
SPD = player's speed
SPD = *vitesse du joueur*
SHS = how the player shoots (left or right)
SHS = *lancer du joueur (gaucher ou droitier)*
OFF = player's offensive ability
OFF = *habileté offensive du joueur*
DEF = player's defensive ability
DEF = *habileté défensive du joueur*
SHT = player's shooting ability
SHT = *capacité de lancer du joueur*
PAS = player's passing ability
PAS = *efficacité des passes*
HDL = player's stick handling ability
HDL = *habileté du joueur à manier le bâton*
SLP = player's slapshot ability
SLP = *efficacité du lancer frappé du joueur*
STM = player's stamina
STM = *tonus du joueur*
AGG = player's aggressiveness
AGG = *agressivité du joueur*
CHK = player's checking ability
CHK = *capacité de mise en échec du joueur*

TIME OUT / ARRÊT DU JEU

The time out is useful when you have Line Changes ON. When you call a time out, all of your lines are restored to full strength. You are allowed one time out per game, so be sure to use it wisely.

L'arrêt du jeu peut être utile lorsque l'option de changements de lignes est activée (ON). Quand vous demandez un arrêt du jeu, toutes vos lignes reprennent toutes leurs forces. Comme vous avez droit à un seul arrêt du jeu par rencontre, choisissez bien votre moment.

PLAYOFFS·PLAYOFFS BEST OF 7 / ÉLIMINATOIRES·ELIMINATOIRES EN 7 RENCONTRES



The two playoff modes allow you to compete in a tournament for the championship cup. The Playoffs end when you lose a Playoff round or when you win the final round.

Les deux modes des rencontres éliminatoires vous permettent de participer à un tournoi pour la coupe du championnat. Les éliminatoires se terminent lorsque vous perdez une ronde éliminatoire ou quand vous gagnez la ronde finale.

After you win a Playoff round, the Playoff bracket appears with the password at the bottom of the screen. Write down the password.

Lorsque vous avez gagné une ronde éliminatoire, l'encadré d'éliminatoires qui apparaît alors vous indique le mot de passe au bas de l'écran. Inscrivez ce mot de passe.

- To return to the Main menu, press Start.
- *Pour revenir au menu principal, pressez Start.*
- To confirm the password, highlight Password and press Button 1 or 2.
- *Pour confirmer le mot de passe, surlignez-le et pressez le bouton 1 ou 2.*

The password screen appears. Make sure to confirm the password as it appears on the Password screen with the password you've written down.

L'écran du mot de passe apparaît. Vérifiez si le mot de passe correspond bien à celui que vous avez inscrit.

- To resume the Playoffs, press Start.
- *Pour reprendre les éliminatoires, pressez start.*

ENTERING A PASSWORD / INTRODUCTION D'UN MOT DE PASSE



- To enter a number/letter in the password line, highlight the desired number/letter and press **Button 1**.
- *Pour introduire un numéro ou une lettre sur la ligne de mot de passe, surlignez le numéro ou la lettre voulue, et pressez le bouton 1.*
- To delete the last character entered, press **Button 2**.
- *Pour effacer le dernier caractère choisi, pressez le bouton 2.*

GRAYMATTER CREDITS / RÉALISATION

Project Leader / Chef du projet	Rob Anderson
Programming / Programmation	Rob Anderson, Kin Shing Yu
Artwork / Graphismes	Mark D'Agnillo
Assistant Producer / Production associé	Hugh Cruttenden
Statistical Compilation / Compilation des statistiques	Darek Tam
Design / Conception	Adam Mock, Rob Anderson
Music / Musique	David Javalosa, Wiloy Evans Bob Hardy

SEGA CREDITS / RÉALISATIONS SEGA

Producer / Producteur	Michael Meischeid
Product Manager / Directeur du produit	Kelly Ryan
Assistant Producer / Producteur associé	Chris Cutliff
Test Lead / Chef des essais	Lance Nelson
Assistant Leads / Chefs associés	Armando Anguiano, Peter Golyn
Testers / Essais	John Melchior, Erik Larsen, Dan Pendergast, Jeff Jones Lorne Asuncion, Kevin Johnson, Mo Berry, Doug Smith Ed Chennault, Peter Trkovsky, Mike Mansourian
Manual / Manuel	T.S. Flanagan
Special Thanks / Remerciements spéciaux ..	Richard Robbins, Howard Swartz

All NHL and team logos and other marks depicted are the property of the NHL and the respective teams and may not be reproduced without the prior written consent of NHL Enterprises, Inc. © 1995 NHL

Tous les logos et toutes les autres marques de la NHL/LNH représentés sont des propriétés de la NHL/LNH et de leurs équipes respectives et ne peuvent être reproduits sans l'accord écrit préalable de NHL Enterprises, Inc. © 1995 NHL

LIMITED WARRANTY

Sega of Canada, Inc., warrants to the original consumer purchaser that the Sega Game Gear Cartridge shall be free from defects in material and workmanship for a period of 90 days from the date of purchase. If a defect covered by this limited warranty occurs during this 90-day warranty period, Sega will repair or replace the defective cartridge or component part, at its option, free of charge. This limited warranty does not apply if the defects have been caused by negligence, accident, unreasonable use, modification, tampering or any other causes not related to defective materials or workmanship.

To receive Canadian warranty service, call the Sega Canadian Consumer Service Department at:

1-800-872-7342

DO NOT RETURN YOUR SEGA GAME GEAR CARTRIDGE TO YOUR RETAIL SELLER. Return the cartridge to Sega Consumer Service. Please call first for further information. If the Sega technician is unable to solve the problem by phone, he will provide you with instructions on returning your defective cartridge to us. The cost of returning the cartridge to Sega's Service Center shall be paid by the purchaser.

REPAIRS AFTER EXPIRATION OF WARRANTY

If your Sega Game Gear Cartridge requires repairs after termination of the 90-day limited warranty period, you may contact the Sega Consumer Service Department at the number listed above. If the technician is unable to solve the problem by phone, he will advise you of the estimated cost of repair. If you elect to have the repair done, you will need to return the defective merchandise, freight prepaid and insured against loss or damage, to Sega's Service Center with an enclosed check or money order payable to Sega of Canada, Inc., for the amount of the cost estimate provided to you by the technician. If, after inspection, it is determined that your cartridge cannot be repaired, it will be returned to you and your payment will be refunded.

LIMITATIONS ON WARRANTY

Any applicable implied warranties, including warranties of merchantability and fitness for a particular purpose, are hereby limited to 90 days from the date of purchase and are subject to the conditions set forth herein. In no event shall Sega of Canada, Inc., be liable for consequential or incidental damages resulting from the breach of any express or implied warranties.

The provisions of this limited warranty are valid in Canada only. Some provinces do not allow limitations on how long an implied warranty lasts, or exclusion of consequential or incidental damages, so the above limitation or exclusion may not apply to you. This warranty provides you with specific legal rights. You may have other rights which vary from province to province.

GARANTIE LIMITÉE

Sega of Canada, Inc., garantit à l'acheteur-consommateur d'origine que la Cartouche Sega Game Gear n'aura pas de défauts en matières premières et en fabrication pendant la période de 90 jours suivant la date de l'achat. Si une défectuosité couverte par cette garantie limitée survient durant cette période de garantie de 90 jours, Sega décidera de réparer ou de remplacer gratuitement la cartouche ou la partie défectueuse. Cette garantie limitée n'est pas applicable aux défectuosités provoquées par une négligence, un accident, une utilisation abusive, une modification, une altération ou une autre cause n'ayant pas de rapport avec les matières premières ou la fabrication.

Au Canada, pour obtenir un service garanti veuillez téléphoner au Service à la clientèle de Sega au Canada au: 1-800-872-7342.

NE RENVOYEZ PAS VOTRE CARTOUCHE SEGA GAME GEAR À VOTRE DÉTAILLANT. Renvoyez la cartouche au Service à la clientèle de Sega. Veuillez téléphoner d'abord pour obtenir des renseignements supplémentaires. Si le/la technicien(ne) n'est pas capable de résoudre le problème au téléphone, cette personne vous donnera les instructions nécessaires pour renvoyer la cartouche défectueuse à Sega. Les frais pour retourner une cartouche au Centre de Service à la clientèle de Sega sont à la charge de l'acheteur.

RÉPARATIONS APRÈS EXPIRATION DE LA GARANTIE

Si votre Cartouche Sega Game Gear a besoin d'être réparée après l'expiration de la garantie limitée de 90 jours, vous pouvez téléphoner au Service à la clientèle Sega au numéro indiqué ci-dessus. Si le/la technicien(ne) n'est pas capable de résoudre le problème par téléphone, cette personne vous fera connaître le prix estimatif de la réparation. Si vous décidez de faire réparer la cartouche, vous devrez la renvoyer avec les frais de transport payés et assurés contre les pertes et les dommages au Centre de Service à la clientèle de Sega, accompagnée d'un chèque ou d'un mandat payable à Sega of Canada Inc., au montant des frais que vous aura communiqué le/la technicien(ne). Si après inspection Sega constate que la cartouche est irréparable, elle vous sera retournée et votre paiement vous sera remboursé.

LIMITATIONS DE LA GARANTIE

Toutes les garanties tacites applicables, y compris la garantie de qualité marchande et d'aptitude à un usage particulier, sont par les présentes limitées à 90 jours après la date de l'achat et soumises aux conditions stipulées aux présentes. En aucun cas Sega of Canada, Inc. ne sera responsable des dommages indirects ou fortuits résultant d'un manquement à une garantie expresse ou tacite.

Les conditions de cette Garantie limitée sont valables seulement au Canada. Certaines provinces n'autorisent pas de limitations ni pour la durée d'une garantie tacite ni pour les exclusions des dommages indirects ou fortuits; en pareil cas les limitations et les exclusions précitées pourraient ne pas s'appliquer à vous. La présente garantie vous accorde des droits légaux spécifiques. Vous pourriez avoir d'autres droits qui varient d'une province à une autre.