

**ACTIVISION®**

ORDERNR. 711.012

# ICE HOCKEY

**GEBRUIKSAANWIJZING - MODE D'EMPLOI****BEDACHT EN ONTWERPEN DOOR ALAN MILLER  
VOOR EEN OF TWEESPELERS**

Face off! Vecht om de puck. Schaats die tegenstander voorbij om op het doel te schieten. Haast u dan terug naar de verdediging als de doelman een wonderbaarlijke redding uitvoerde, en de puck ver naar voren speelde. Hier is een fantastisch man-tegen-man spel zo voor het grijpen. Zo echt, dat het u van uw schaatsen houdt!

**UN JEU CONCU ET DESSINE PAR ALAN MILLER  
POUR UN OU DEUX JOUEURS**

Icehockey. Faites face! Essayez d'attraper le palet. Dépassez à toute vitesse le défenseur adverse. Puis revenez en défense pendant que le goal de l'adversaire fait une passe remarquable à son avant. C'est un jeu fantastique en tête à tête, une lutte amicale passionnante dont vous ne vous lasserez pas. Ce jeu est tellement proche de la réalité que vous en perdrez vos patins!

Te gebruiken bij het  
**ATARI® Video Computer System™**

À utiliser avec **ATARI® Video  
Computer System™**

# SPELREGELS VAN IJSHOCKEY

1. Sluit uw videospel aan. Volg de aanwijzingen van de fabrikant.
2. Doe de spelcassette in het apparaat terwijl dit op **UIT (OFF)** staat.
3. Zet het apparaat **AAN (ON)**. Als er geen beeld verschijnt, moet u de aansluiting van het apparaat met de TV controleren, en vervolgens de punten 1 t/m 3 herhalen.
4. Sluit de Joystick Controllers aan.
5. Zet beide moeilijkheidsschakelaars op **b** (naar beneden)
6. Kies uw spel met de keuzeschakelaar (Game Select Switch):  
Game 1: U speelt tegen het Activision Computer-Team (normale snelheid).  
Game 2: U speelt tegen een vriend (normale snelheid).  
Game 3: U speelt tegen het Activision Computer-Team (extra snel).  
Game 4: U speelt tegen een vriend (extra snel).
7. **Het gebruik van de Joystick Controllers**  
Bij de spelen 2 en 4 is de rechter Joystick bestemd voor de gele spelers. De linker Joystick is bestemd voor de blauwe spelers bij alle spelen. U beweegt de speler van uw team die de stick vasthoudt. Dit is altijd de speler die zich het dichtst bij de puck bevindt. Een beweging van de Joystick naar links, laat deze speler naar links gaan, beweegt u hem naar recht, dan beweegt ook de speler naar rechts. Speler naar voren = Joystick naar voren halen; speler terug = Joystick naar achteren halen.
8. **Het begin van het spel**  
Druk op de Game Reset Knop. Beide teams kiezen positie voor de 'face-off' en na enkele seconden komt de puck in het spel.
9. **Als u op de goal wilt schieten** moet u op de rode knop van uw Joystick drukken. De hoek van het schot is afhankelijk van de plaats van de puck op de hockeystick (zie ook 'Nog Meer Bijzonderheden').
10. **Moeilijkheidsschakelaars** (difficulty switches). Deze dienen voor de 'handicap' van de spelers. Met de schakelaars in de **b-stand** (naar beneden), spelen de spelers zonder handicap. In **stand a** (naar boven) speelt de speler met een handicap van 25% (= 25% snelheidsverlies).
11. **Doel van het spel:** meer doelpunten te scoren dan uw tegenstander per periode van 3 minuten.

Noot voor bezitters van een Sears Tele-Game Video Arcade:  
Moeilijkheidsschakelaars worden hierbij 'skill left (of right) player' genoemd,  
en **a** (naar boven) heet **expert** en **b** (naar beneden) heet **novice**.

# SPELREGELS VAN IJSHOCKEY



1. Sluit uw videospel aan. Volg de aanwijzingen van de fabrikant.
2. Doe de spelcassette in het apparaat terwijl dit op UIT (OFF) staat.
3. Zet het apparaat AAN (ON). Als er geen beeld verschijnt, moet u de aansluiting van het apparaat met de TV controleren, en vervolgens de punten 1 t/m 3 herhalen.
4. Sluit de Joystick Controllers aan.
5. Zet beide moeilijkheidsschakelaars op **b** (naar beneden)
6. Kies uw spel met de keuzeschakelaar (Game Select Switch):  
Game 1: U speelt tegen het Activision Computer-Team (normale snelheid).  
Game 2: U speelt tegen een vriend (normale snelheid).  
Game 3: U speelt tegen het Activision Computer-Team (extra snel).  
Game 4: U speelt tegen een vriend (extra snel).
7. **Het gebruik van de Joystick Controllers**  
Bij de spelen 2 en 4 is de rechter Joystick bestemd voor de gele spelers. De linker Joystick is bestemd voor de blauwe spelers bij alle spelen. U beweegt de speler van uw team die de stick vasthoudt. Dit is altijd de speler die zich het dichtst bij de puck bevindt. Een beweging van de Joystick naar links, laat deze speler naar links gaan, beweegt u hem naar recht, dan beweegt ook de speler naar rechts. Speler naar voren = Joystick naar voren halen; speler terug = Joystick naar achteren halen.
8. **Het begin van het spel**  
Druk op de Game Reset Knop. Beide teams kiezen positie voor de 'face-off' en na enkele seconden komt de puck in het spel.
9. **Als u op de goal wilt schieten** moet u op de rode knop van uw Joystick drukken. De hoek van het schot is afhankelijk van de plaats van de puck op de hockeystick (zie ook 'Nog Meer Bijzonderheden').
10. **Moeilijkheidsschakelaars** (difficulty switches). Deze dienen voor de 'handicap' van de spelers. Met de schakelaars in de **b-stand** (naar beneden), spelen de spelers zonder handicap. In **stand a** (naar boven) speelt de speler met een handicap van 25% (= 25% snelheidsverlies).
11. **Doel van het spel:** meer doelpunten te scoren dan uw tegenstander per periode van 3 minuten.

Noot voor bezitters van een Sears Tele-Game Video Arcade:  
Moeilijkheidsschakelaars worden hierbij "skill left (of right) player" genoemd.  
en **a** (naar boven) heet **expert** en **b** (naar beneden) heet **novice**.

# NOG MEER BIJZONDERHEDEN OVER IJSHOCKEY VAN ACTIVISION

ATARI

MUSEUM.NL

## Aanvallen

Probeer allereerst in het bezit van de puck te komen door er naartoe te schaatsen. Als u de puck heeft, hoort u een 'klik' en begint de puck langs de stick heen en weer te schuiven.

Er zijn 32 verschillende hoeken waaronder u kunt schieten. Hoe verder u de puck op uw stick naar links laat komen, hoe verder het schot naar links zal afwijken en omgekeerd, als u naar rechts wilt schieten. U kunt de puck overigens nooit in eigen doel schieten, maar alleen in de richting van de tegenstander.



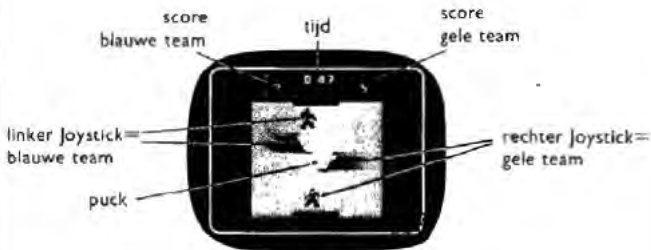
## Verdedigen

Als uw team in de verdediging is, kunt u de joystick gebruiken voor het wegslaan van de puck of voor een fikse body-check zodat de tegenstander een nieuwe aanval moet opzetten.

Bij het verdedigen van het doel, moet u proberen de hoek zoveel mogelijk te verkleinen om de scoringskansen van de tegenstander te beperken.

## Doorspelen van de puck

Ijshockey is een teamsport, passen is dus buitengewoon belangrijk. Voor een wereldpartij moet de doelverdediger echt haarzuiver naar de aanvaller kunnen passen zodat de tegenpartij niet iedere 'bal' gelijk kan onderscheppen. De hoek van het schot is dus erg belangrijk.



## BIJZONDERE EIGENSCHAPPEN VAN IJSHOCKEY VAN ACTIVISION

ATARI  
MUSEUM.NL

Probeer het 'spelen met de band' onder de knie te krijgen. Evenals in het echte ijshockey, kunt u de tegenstander passeren door de puck via de zijkanten van de baan te spelen. Vooral in scoringspositie geeft het 'spelen met de band' vaak een verrassend effect.

Naast de body-check kunt u de tegenstander ook op een andere manier uitschakelen: Als u genoeg dichtbij bent, kunt u met uw stick uithalen en de tegenstander van het ijs slaan. Een speler die is neergegaan, blijft eventjes liggen, zodat u ruimschoots de tijd hebt om er langs te komen. Een doelverdediger die voor zijn goal staat, kan NIET omver worden gekegeld.

## IJSHOCKEY VAN ACTIVISION IS MEER DAN EEN RONDJE SCHAATSEN

Een uitstekende manier om ijshockey van Activision te leren, is een trainingspartij met Game 2. Zet de spelers van de tegenpartij aan de kant en ga oefenen in schaatsen en schieten. Zo weet u het snelst hoe de puck op de stick reageert en welke beperkingen de spelers in hun bewegingen hebben: De aanvaller kan niet helemaal terugkomen en de goalie kan niet onbeperkt uitlopen.

## WORDT LID VAN HET ACTIVISION 'ALL STAR HOCKEY TEAM'

De Activision Spelcomputer is razend knap in schaatsen en scoren, dat zult u snel genoeg merken. Als u dus kans ziet om hem in Game 1 te verslaan, stuur ons dan een briefje met uw score. Zorg er wel voor dat een vriend of kennis de strijd heeft gevolgd zodat hij eveneens het briefje kan ondertekenen. U ontvangt dan van ons het officiële 'All-Star' bewijs.

## ZO WORDT U EEN ACTIVISION IJSHOCKEY- STER

Een paar tips van Alan Miller, ontwerper van Activision Ijshockey.

'Het door mij ontworpen Ijshockey-spel bevat tal van elementen uit de echte ijshockeysport zoals de snelheid en bepaalde spelsituaties. Vanaf het begin moet u een groot reactievermogen bezitten. De speler die in het bezit van de puck is, zal altijd willen scoren. En als u moet verdedigen, zorg er dan voor dat de goalle niet te ver zijn doel uitkomt, want een slimme aanvaller scoort ook nog via de band uit een ogenschijnlijk onmogelijke hoek.

Nog een tip: Ook na uren spelen, zult u misschien nog niet hebben ontdekt dat de puck na het opvangen automatisch in de hoek van de stick terechtkomt. Zodra dus de puck de stick raakt, kunt u hem onder een uitzonderlijk scherpe hoek terugslaan en de tegenpartij verrassen.

Goed, tijd om de schaatsen om te binden en de strijd te beginnen. Laat me even weten hoe het gegaan is.'

Vraag in de video- of TV-shop geregeld naar nieuwe Activision Games. U kunt ons ook een kaartje sturen en wij laten u op gezette tijden weten welke nieuwe Activision video-spelletjes er te koop zijn.

# PRINCIPES DU JEU 'ICE HOCKEY'

1. Mettez votre système de jeu vidéo en marche suivant les instructions du fabricant.
2. Insérez la cassette de jeu avant de mettre le système sous tension.
3. Mettez le système sous tension. Si aucune image n'apparaît à l'écran, vérifiez la connexion entre votre système et le téléviseur, puis répétez les opérations 1 à 3.

4. Connectez les leviers de commande.
5. Placez les sélecteurs de difficulté en position **b (vers le bas)**.

6. Sélectionnez un jeu:

Jeu 1: vous contre l'équipe de l'ordinateur Activision. Action normale.

Jeu 2: vous contre un ami. Action normale.

Jeu 3: vous contre l'équipe de l'ordinateur Activision. Action rapide.

Jeu 4: vous contre un ami. Action rapide.

Remarque: aux jeux 1 et 3, votre équipe joue en bleu, l'équipe de l'ordinateur étant en jaune. Sur les écrans noir et blanc, l'équipe en bleu apparaît en noir et celle en jaune apparaît en blanc.

7. **Utilisation des leviers de commande.** Le levier gauche commande l'équipe en bleu dans tous les jeux. Le levier droit commande l'équipe en jaune dans les jeux 2 et 4. Vous contrôlez le joueur de votre équipe qui tient le stick. Il s'agit toujours du joueur le plus près du palet. Si vous poussez le levier vers la gauche, le joueur se déplace vers la gauche. Si vous poussez le levier vers la droite, le joueur file vers la droite. Poussez le levier vers l'avant ou l'arrière pour faire avancer ou reculer le joueur.
8. **Pour commencer à jouer.** Enfoncez le bouton de remise à l'état initial. Les deux équipes sont face à face. Après quelques secondes, le palet entre en jeu.
9. **Pour lancer le palet.** Enfoncez le bouton rouge de votre levier de commande. Vous pouvez contrôler l'angle de votre lancer suivant la façon dont le palet touche votre stick lorsque vous frappez. (Voir 'Comment jouer').
10. **Sélecteurs de difficulté.** Ils servent de handicap. Les joueurs ne sont pas handicapés tant que le sélecteur se trouve en position **b (vers le bas)**. S'il se trouve en position **a**, le joueur est handicapé par une réduction de 25% de sa vitesse.
11. **But du jeu.** Marquer plus de buts que votre adversaire en trois minutes.

Remarque: pour ceux qui possèdent un système Telé-Game Video Arcade Sears: Les sélecteurs de difficulté sont appelés **skill left** (right) **player a** (vers le haut) est appelé **expert** et **b** (vers le bas) est appelé **novice**.

## COMMENT JOUER A 'ICE HOCKEY' D'ACTIVISION

La première chose à faire est de contrôler le palet, donc de s'en approcher. Dès que vous l'avez accroché, vous entendez un déclic et le palet commence à se déplacer d'avant en arrière le long de votre stick.

Il y a 32 angles de frappe. Votre coup sera dirigé vers l'extrême gauche si le palet se trouve à l'extrémité gauche du stick. Il sera dirigé vers l'extrême droite si le palet se trouve à l'extrémité droite. Tous les autres angles de frappe correspondent à des positions intermédiaires du palet sur le stick. Les joueurs ne peuvent envoyer le palet que vers l'avant, en direction du but de l'adversaire.



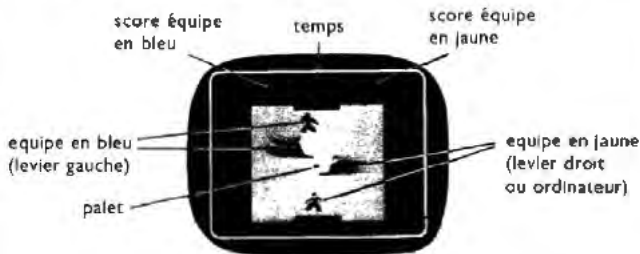
### Defense

Si vous jouez en défense, utilisez votre stick pour renvoyer le palet ou faites obstruction à l'avance de votre adversaire.

Quand vous défendez votre but, il est important de réduire l'angle de frappe de votre adversaire, puisque vous devez essayer de lui compliquer la tâche le plus possible pour qu'il ne puisse envoyer le palet dans les filets.

### Comment passer le palet

Le hockey sur glace est un jeu d'équipe et vous devez apprendre à passer le palet du gardien de but à l'avant. Vous verrez que vous ne pourrez pas atteindre un niveau de championnat si vous ne parvenez pas à contrôler le palet et à le passer de façon efficace à vos co-équipiers. Il ne vous reste donc plus qu'à comprendre et connaître les angles de frappe.



## CARACTERISTIQUES DE 'ICE HOCKEY' D'ACTIVISION

Apprenez à utiliser les limites du terrain, comme dans le vrai hockey sur glace. En effet, vous pouvez passer le palet plus rapidement si vous le lancez contre les limites du terrain. Ce coup particulier peut être utile pour renvoyer le palet à toute vitesse à l'autre bout du terrain ou pour marquer un but.

Outre le contact direct avec l'adversaire, il existe une autre méthode pour ralentir les joueurs de l'autre équipe: les renverser. Si vous êtes assez près d'un joueur adverse, vous pouvez le renverser à l'aide de votre stick. Les joueurs tombés restent sur place pendant quelques secondes, ce qui vous donne un léger avantage. Les gardiens de but **ne peuvent pas** être renversés devant leur but.

## METTEZ-VOUS DANS LA PEAU D'UN JOUEUR DE HOCKEY SUR GLACE GRACE A 'ICE HOCKEY' D'ACTIVISION

Une bonne manière d'apprendre les règles du jeu est de faire quelques parties **en solitaire** (Jeu 2). Placez les joueurs de l'équipe adverse sur les côtés du terrain et faites des essais de mouvements divers. Vous connaîtrez bien vite les différents angles de frappe et vous remarquerez que les mouvements des joueurs sont soumis à certaines restrictions. Par exemple, votre avant ne peut approcher trop près de son propre but et votre gardien de but ne peut s'éloigner de son filet que dans les limites bien précises.

## DEVENEZ MEMBRE DU 'ALL-STAR HOCKEY TEAM' D'ACTIVISION

Vous découvrirez rapidement que notre ordinateur Activision s'est déjà bien entraîné au hockey sur glace. Donc, si vous parvenez à le battre au Jeu 1, envoyez-nous une lettre pour nous signaler votre score. Veillez à ce qu'un ami soit présent pendant le match, afin qu'il ou elle puisse signer la lettre en tant que témoin de votre exploit. Nous vous enverrons un emblème spécial 'All-Star'.

## COMMENT DEVENIR UNE VEDETTE DE 'ICE HOCKEY' D'ACTIVISION

Conseils de Alan Miller, créateur de 'Ice Hockey'.

'Ma version Activision du hockey sur glace reprend de nombreuses caractéristiques du vrai jeu de hockey, dont la vitesse notamment.'

'Il faut être très rapide. Le joueur qui contrôle le palet le plus longtemps gagne le jeu. Lorsque vous êtes en défense, ne soyez pas trop impatient de sortir votre gardien de but de son filet. Un avant astucieux pourrait essayer de marquer un goal facile en lançant le palet contre les limites du terrain.'

'Voici un truc que vous risquez de ne pas découvrir, même après des heures et des heures de jeu; quand un palet est capturé, il se place automatiquement contre le côté intérieur de votre stick. Ainsi, dès que le palet touche le stick, vous pouvez diriger votre coup avec précision et surprendre votre adversaire.'

'Allez-y! Lacez vos patins et foncez! Et écrivez-moi pour me raconter vos exploits.'

Lorsque vous achetez des cassettes de jeu vidéo, cherchez les autres jeux Activision. Ecrivez-vous, nous nous ferons un plaisir d'ajouter votre nom à notre liste d'adresses et de vous tenir au courant des nouveautés d'Activision.

# ACTIVISION®

MUSEUM.NL

**Te gebruiken bij het Atari® Video Computer System T.M.**

**Alle Activision video-speelcassettes vallen onder Activisions garantie van een jaar.**

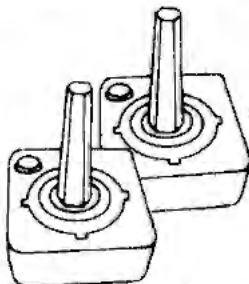
Deze videospel cassette is speciaal ontworpen voor het uitsluitend gebruik in PAL of SECAM TV systemen en wordt niet gegarandeerd bij gebruik in andere systemen.

**A utiliser avec Atari® Video Computer System T.M.**

**Toutes les cassettes de jeu vidéo Activision jouissent d'une garantie Activision d'un an.**

Cette cassette de jeu vidéo Activision est spécialement conçue pour les systèmes de TV PAL ou SECAM. La garantie s'applique exclusivement à ces systèmes.

Gebruik de Joystick controllers



Utilisez les Joystick controllers

Atari Inc. is geen onderdeel van Activision Inc.  
Atari Inc. n'est pas apparentée à Activision Inc.

ATARI® and Video Computer System™ are trademarks of ATARI Inc.

Distributie: Ariola Benelux B.V.  
Postbus 6033  
2001 HA HAARLEM  
HOLLAND



Distributie / Distribution:  
S.A. Ariola Benelux N.V.  
Bloemendreef 3  
Avenue des Allées Fleurées 3  
1810 WEMMEL  
BELGIË / BELGIQUE