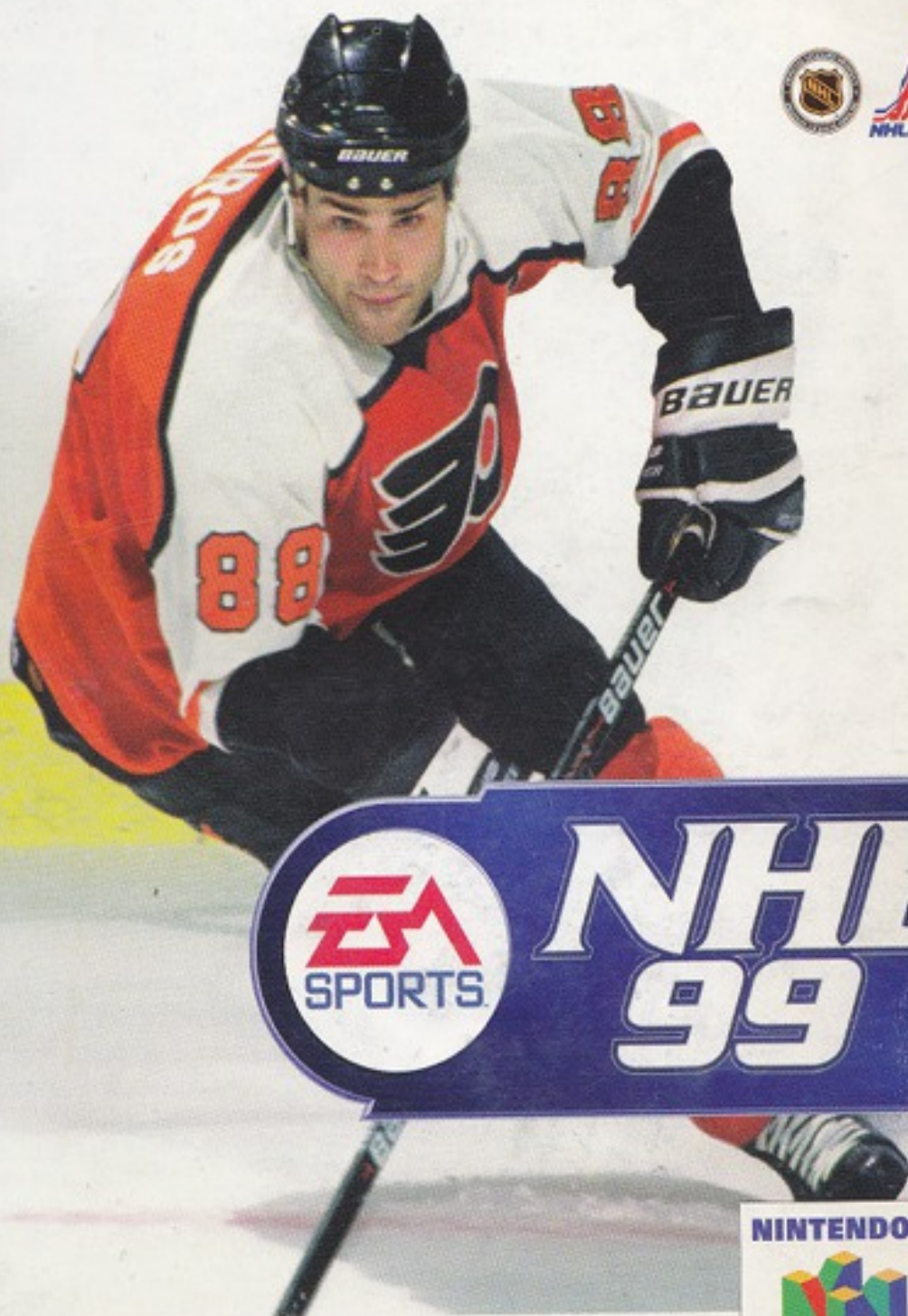


NHL 99

NUS-N9HP-EUR

Scanné par BFrancois

<http://www.emulation64.fr>



 EA SPORTS

NHL
99

INSTRUCTION BOOKLET

NINTENDO⁶⁴



Emulation64.fr

SOMMAIRE

INSTALLATION DU JEU	28
RÉCAPITULATIF DES COMMANDES	28
Commandes dans les menus	28
Joueur avec le palet	29
Joueur sans le palet	29
Gardien	30
Stratégies	30
QUICKSTART (JEU IMMÉDIAT)	31
GAME SETUP (CONFIGURATION DU JEU)	32
Game modes (Modes de jeu)	32
Skill levels (Niveaux de compétence)	32
Rules (Règles)	32
LINE CHANGES (CHANGEMENTS DE LIGNES)	33
Options	33
ROSTERS (EFFECTIFS)	34
Stats central (Centre statistique)	35
Controller Pak	35
EXHIBITION	36
Team select (Choix de l'équipe)	36
Multiplayer (Multijoueur)	36
Commandes de jeu	36
Faceoffs (Engagements)	36
Offense (Attaque)	37
Defence (Défense)	37
Gardiens	37
Fighting (Bagarre)	38
Line changing (Changement de ligne)	38
Changement de stratégie	38
Pause	38
End of the game (Fin du match)	39
LE MODE SEASON (SAISON)	40
Season settings (Paramètres saison)	40
Team Select (Choix de l'équipe)	40
Season (Saison)	40
LE MODE PLAYOFF	41
Playoff settings (Paramètres Playoffs)	41
Team Select (Choix de l'équipe)	41
Playoffs	42
LE MODE TOURNAMENT (TOURNOI)	42
Tournament settings (Paramètres tournoi)	42
Team Select (Choix d'équipe)	43
Tournament (Tournoi)	43
SHOOTOUT (TIRS AU BUT)	43
Shootout player select (Choix joueurs tirs au but)	44
STRATEGIES DE MATCH	44
Offensive strategies (Stratégies d'attaque)	44
Defensive strategies (Stratégies de défense)	44
REGLES DU JEU	45
Offside (Hors-jeu)	45
Two line passing (Les deux lignes)	45
Icing (Dégagement interdit)	45
Penalties (Pénalités)	45
GLOSSAIRE FRANCO-ANGLAIS DES TERMES DE HOCKEY ..	46

LA MANETTE DE JEU NINTENDO® 64

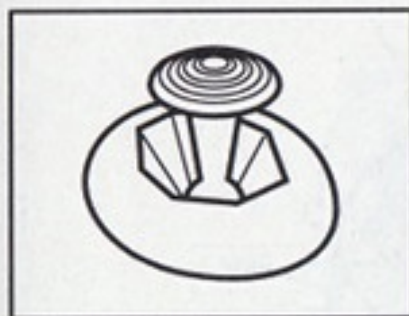
Description du stick multidirectionnel

Le stick multidirectionnel de la Nintendo® 64 utilise un système analogique pour interpréter les angles et directions de mouvement. Ceci permet un contrôle très précis, impossible à obtenir avec la manette multidirectionnelle classique.

Au moment où vous allumez la console, laissez le stick multidirectionnel en position verticale.



Si, au moment où vous allumez la console, le stick est incliné (comme sur la figure ci-contre), c'est cette position qui sera retenue comme position de référence. Les jeux utilisant le stick multidirectionnel ne pourront donc pas fonctionner correctement.



Pour redéfinir la position de référence du stick multidirectionnel une fois la partie commencée, faites-le revenir à sa position centrale (comme sur l'image de gauche), puis appuyez sur **START** tout en maintenant les boutons **L** et **R** enfoncés les boutons.

Le stick multidirectionnel est un instrument de haute précision, à manipuler avec précaution ; veillez à ne pas renverser de liquides, ni à poser d'objets dessus.

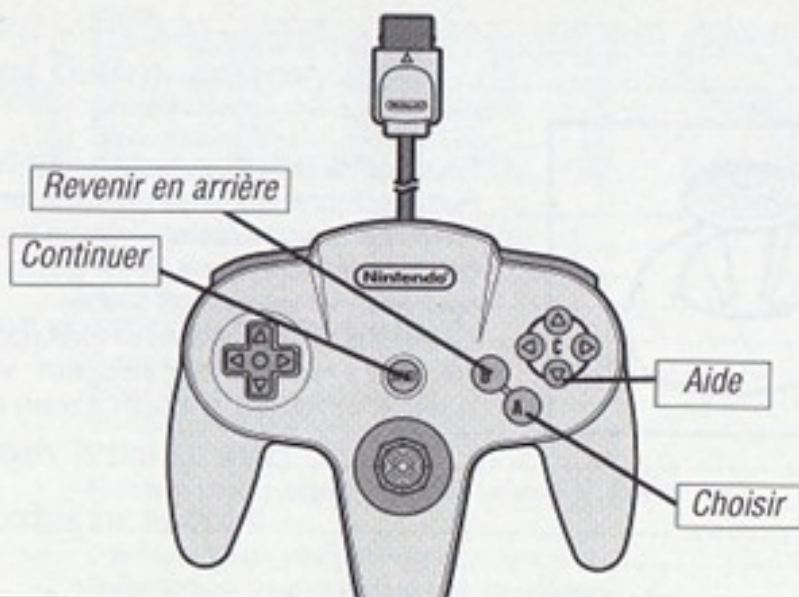
INSTALLATION DU JEU

1. Eteignez votre console Nintendo 64™.
 - **ATTENTION** : n'essayez jamais d'introduire ou de retirer une cartouche de jeu lorsque votre console est sous tension.
2. Assurez-vous qu'une manette est bien branchée sur le port 1 de la console.
 - Si vous jouez à deux, branchez l'autre manette sur l'autre port.
3. Insérez la cartouche de jeu dans la fente de la console. Appuyez fermement de manière à introduire la cartouche de jeu correctement.
4. Allumez la console. Les logos NHL®, NHLPA™, et EA SPORTS apparaissent suivis de la séquence d'introduction et de l'écran de titre de *NHL 99*. Si rien n'apparaît, recommencez à partir de l'étape 1.
5. A partir de l'écran de titre *NHL 99*, appuyez sur la touche **A** pour commencer un match ou sur la touche **START** pour accéder au menu Game Setup .

Vous pensez posséder un jeu ? C'est aussi un moyen de communication. Envoyez vos idées et commentaires sur *NHL 99* à l'adresse nhl99@ea.com.

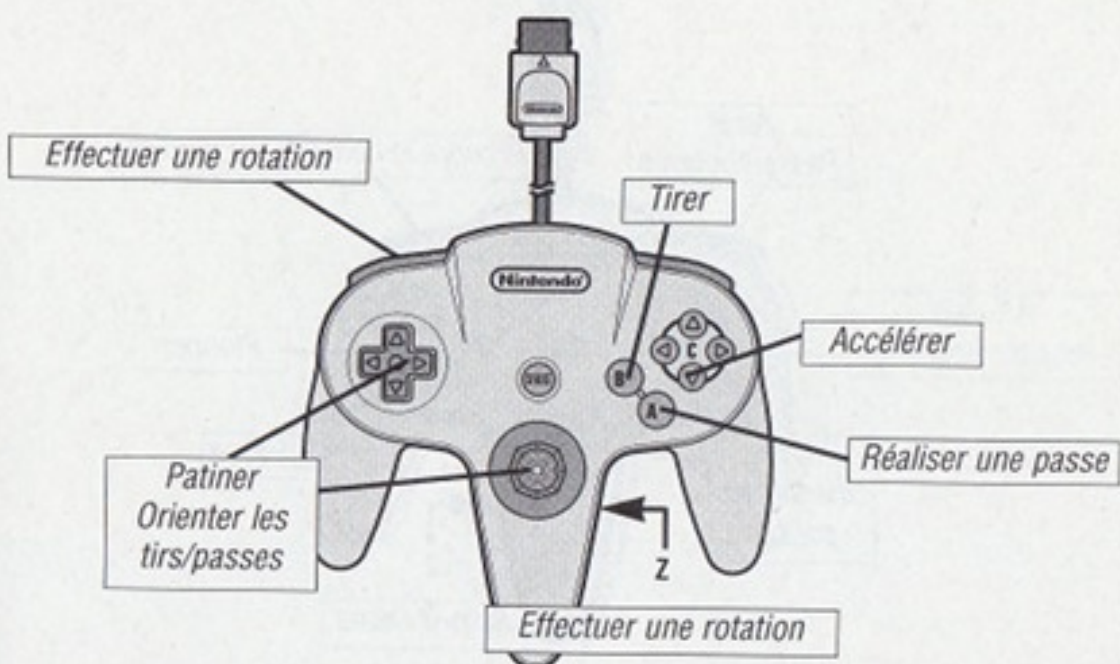
RECAPITULATIF DES COMMANDES

Commandes dans les menus

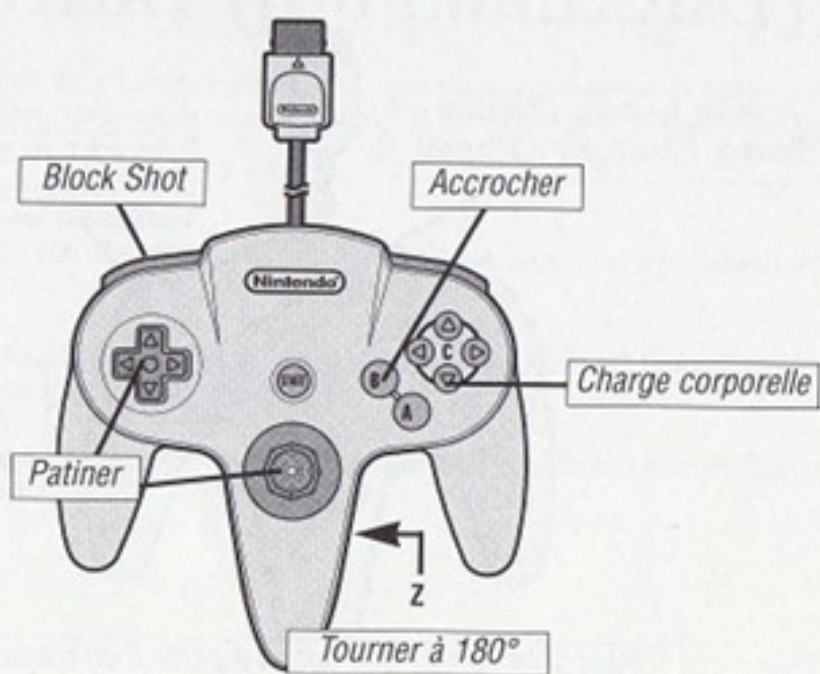


Touches Haut/Bas pour parcourir les options
Touches Gauche/Droite pour faire défiler les choix

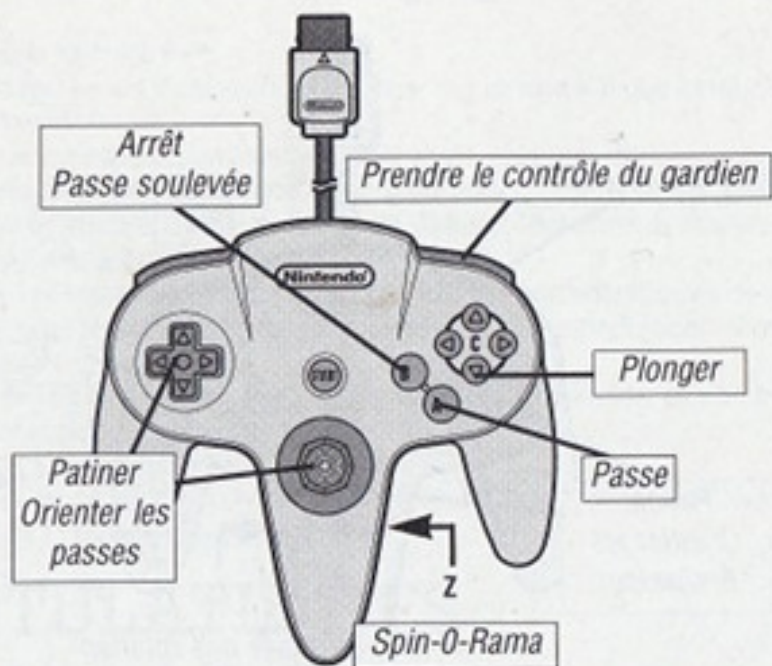
Joueur avec le palet



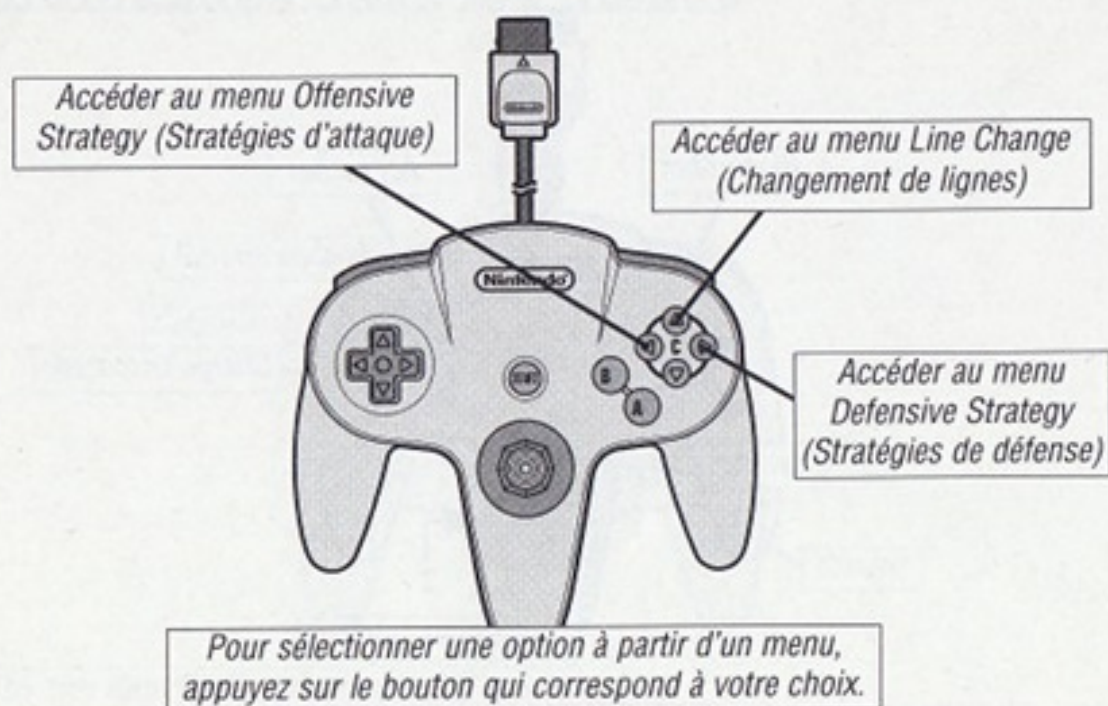
Joueur sans le palet



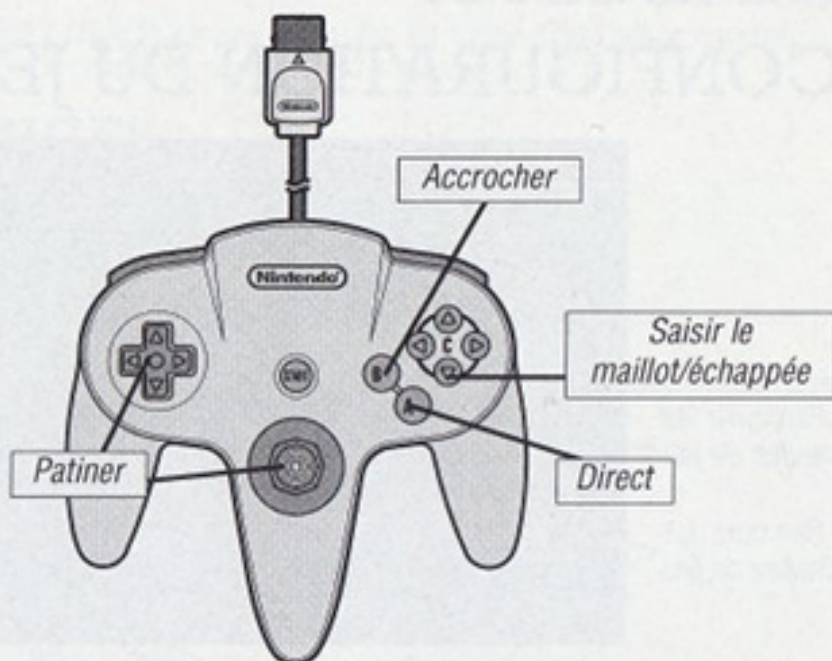
Gardien



Stratégies



Bagarre



QUICKSTART (JEU IMMÉDIAT)

Commencez tout de suite à jouer ! Grâce à cette option, vous vous retrouvez tout de suite sur la glace pour un match de débutant. Washington rencontre Detroit. Vous rejouez ainsi la finale de la Coupe Stanley 1998.

Pour commencer un match rapidement :

1. A partir de l'écran de titre *NHL 99*, appuyez sur **A**. La patinoire apparaît et les équipes sont déjà sur la glace.
 2. Lorsque l'arbitre jette le palet sur la glace, utilisez le pavé-D dans la direction dans laquelle vous souhaitez faire la passe et appuyez sur **A**.
- Pour accéder au menu Pause, appuyez sur la touche **START**. Pour revenir au match, appuyez de nouveau sur **START**.

GAME SETUP (CONFIGURATION DU JEU)

Parcourir les
modes de jeu

Parcourir les
niveaux de jeu



Remarque : lorsque **C Down** s'affiche en bas à gauche de l'écran, appuyez sur la touche Bas du pavé-C pour accéder à l'écran d'aide. Cette aide indique les commandes spécifiques à l'écran en cours.

Remarque : les options par défaut sont indiquées en **gras** dans le manuel.

Game modes (Modes de jeu)

BEGINNER (DEBUTANT) Vous jouez sans écoper de pénalités ni commettre de fautes. Vous pouvez ainsi vous concentrer sur les principes de base du jeu.

EXHIBITION Participez à la guerre sur la glace de *NHL 99*. Vous n'avez qu'un seul match pour la gagner.

SEASON (SAISON) Essayez de dominer vos adversaires au cours de toute une saison NHL.

PLAYOFFS En course pour essayer de remporter le trophée légendaire de Lord Stanley !

TOURNAMENT (TOURNOI) Participez à un tournoi aux côtés des meilleures équipes du monde.

SHOOTOUT (TIRS AU BUT) Testez votre capacité à mettre le palet dans la cage au cours de cette petite compétition.

Skill levels (Niveaux de compétence)

ROOKIE (AMATEUR) La vitesse de jeu est lente, les joueurs contrôlés par l'ordinateur peu agressifs et vous pouvez donc réussir à marquer plus facilement.

PRO Les adversaires contrôlés par l'ordinateur ne sont pas des amateurs et adoptent des stratégies complexes.

ALL STAR L'élite des joueurs de hockey. Ceux-ci patinent plus vite, frappent plus fort et réagissent plus rapidement.

Rules (Règles)

PENALTIES (PENALITES) Utilisez le curseur pour déterminer la fréquence des pénalités. Le reste du temps, cette option est désactivée.

FIGHTING (BAGARRE) Activez ou désactivez les possibilités de bagarre (ON/OFF).

ICING (DEGAGEMENT INTERDIT) Lorsque cette option est activée (ON), l'arbitre signale les dégagements interdits.

2 LINE PASS (PASSE APRES 2 LIGNES) Lorsque cette option est activée (ON), l'arbitre vous siffle lorsque vous n'appliquez pas la règle de la passe après les 2 lignes.

LINE CHANGES (CHANGEMENTS DE LIGNES)

AUTO : l'ordinateur parcourt vos lignes à chaque engagement.

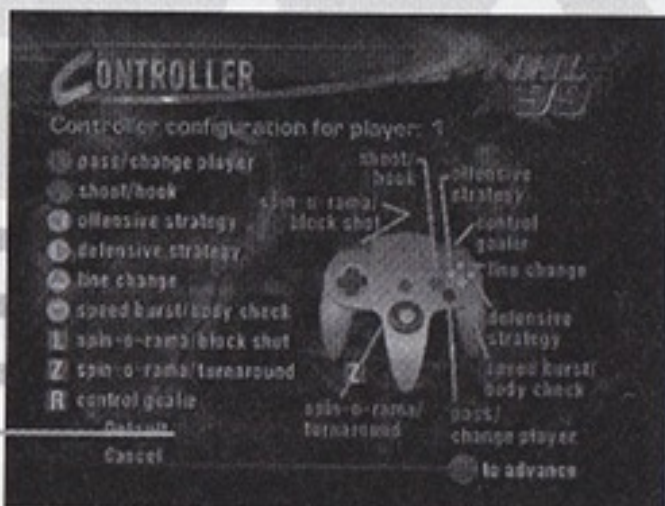
MANUAL (MANUEL) : vous devez changer vous-même vos lignes. Attention, les joueurs qui restent trop longtemps sur la glace se fatiguent.

OFF (SANS) : vos meilleurs joueurs restent sur la glace pendant tout le match et conservent toute leur énergie jusqu'à la fin.

Options

[CONFIGURE CONTROLLER] CONFIGURE CONTROLLER (CONFIG. COMMANDES)

Adaptez la configuration de vos commandes à votre style de jeu.



Revenir à la configuration par défaut

Mettez en surbrillance une commande et appuyez sur la touche que vous voulez lui assigner

CAMERAS Déterminez l'angle de vue par défaut ainsi que les autres positions de caméra.

CAMERA VIEW (ANGLE DE VUE) : lorsque vous parcourez les caméras, un écran vous affiche chaque vue disponible.

AUTO ZOOM (ZOOM AUTO.) : lorsque cette option est activée (**ON**), la caméra effectue un zoom avant lorsque le palet se trouve sur le point d'engagement ou dans la surface du gardien.

AUTO REPLAY (VIDEO AUTOMATIQUE) : lorsque l'option est activée (**ON**), des séquences vidéo apparaissent après un but.

REVERSE ANGLE (ANGLE INVERSE) : activez cette option (**ON**) pour faire tourner l'angle de caméra.

PASSWORD (MOT DE PASSE) Entrez des mots de passe pour accéder aux "codes triche" de *NHL 99*.

HEAVY METER (INDICATEUR DE VITESSE) Il indique la vitesse de vos tirs frappés. Vous pouvez le régler en **MPH** (miles), **KPH** (kilomètres) ou le désactiver (**OFF**).

ROSTERS (EFFECTIFS)

COACHING STRATEGY (STRATEGIE DE MATCH) Déterminez la stratégie par défaut de votre équipe. Vous pourrez la modifier au cours du match.

1. Sélectionnez l'équipe pour laquelle vous souhaitez mettre en place des stratégies.
2. Sélectionnez une stratégie pour chaque situation de jeu.
3. Utilisez les curseurs pour déterminer le degré de pressing que vous souhaitez voir appliquer par l'équipe.
4. Appuyez sur la touche **START** pour accepter et quitter.

EDIT LINES (EDITER LIGNES) Modifiez les lignes de n'importe quelle équipe et essayez différentes combinaisons de joueurs.

1. Choisissez une équipe et la ligne que vous souhaitez éditer.
2. Mettez en surbrillance le joueur que vous souhaitez supprimer de cette ligne.
3. Appuyez sur la touche **Droite du pavé-C** pour accéder à l'effectif. Mettez ensuite en surbrillance le joueur que vous souhaitez intégrer à la ligne.
4. Appuyez sur **A**. Le nouveau joueur rejoint la ligne.
5. Appuyez sur la touche **START** pour sauvegarder vos modifications et quitter.

TRADE PLAYERS (TRANSFERER JOUEURS) Effectuez des transferts de joueurs entre deux équipes. Vous pouvez transférer jusqu'à trois joueurs d'une même équipe au cours d'un même transfert.

1. Choisissez les équipes entre lesquelles vous souhaitez transférer des joueurs.
2. Sélectionnez le(s) joueur(s) que vous souhaitez transférer de la première équipe et accédez à l'effectif de la seconde équipe.
3. Sélectionnez le(s) joueur(s) que vous souhaitez transférer de la deuxième équipe.
 - L'indicateur de transfert augmente parallèlement au niveau des joueurs que vous placez dans l'équipe.
4. Appuyez sur la touche **START** pour effectuer le transfert et quitter.

Remarque : si vous ajoutez un joueur dont le numéro de maillot est déjà porté au sein de l'effectif, vous devez sélectionner un numéro différent pour le nouveau joueur.

- Pour choisir un numéro, utilisez les touches **Gauche/Droite du pavé-D** pour le sélectionner et appuyez sur **A**.

FREE AGENTS (JOUEURS LIBRES) Déplacez des joueurs du groupe des joueurs libres pour les intégrer à un effectif et vice versa.

- Pour engager un joueur libre, sélectionnez une équipe, accédez au groupe des joueurs libres et déplacez le joueur dans sa nouvelle équipe.
- Pour vous débarrasser d'un joueur, sélectionnez une équipe et faites passer le joueur dans le groupe des joueurs libres.

CREATE PLAYER (CREER JOUEUR) Créez de nouveaux joueurs en tant qu'agents libres ou modifiez-les.

1. Complétez les informations sur le joueur, puis appuyez sur la touche **START** pour valider votre choix.

2. Distribuez des points de compétence pour personnaliser votre joueur et appuyez sur la touche **START** pour valider votre choix. Le joueur rejoint le groupe des joueurs libres.
 - L'indicateur situé au bas de l'écran affiche la quantité de compétence qu'il vous reste à distribuer.
 - Pour modifier ou supprimer un joueur créé, sélectionnez **EDIT (MODIFIER)** ou **DELETE (SUPPRIMER)** à partir du menu **Create player (Créer joueur)**, puis choisissez le joueur à partir de la liste.

RESET ROSTERS (EFFECTIFS PAR DEFAUT) Vous restaurez toutes les lignes et tous les effectifs par défaut de *NHL 99*.

Stats central (Centre statistique)

Affichez des statistiques concernant les équipes, effectifs et joueurs et consultez les statistiques des leaders et de l'utilisateur.

TEAM STATS (STAT. EQUIPES) Comparez des équipes sur des points importants. Vous pouvez reclasser les équipes par ligue, conférence ou division.

ROSTER STATS (STAT. EFFECTIFS) Affichez les effectifs de n'importe quelle équipe afin de voir comment les joueurs d'une même équipe se complètent statistiquement. Vous pouvez également classer les joueurs par leaders dans n'importe quelle catégorie.

PLAYER STATS (STAT. JOUEURS) Vous disposez des statistiques concernant tous les joueurs. Cet écran fonctionne de la même manière que l'écran Roster Stats.

USER STATS (STAT. UTILISATEUR) Comparez vos statistiques personnelles avec celles d'autres utilisateurs de *NHL 99*. *NHL 99* conserve des informations statistiques à l'occasion de chaque match joué avec une équipe contrôlée par l'utilisateur.

LEADERS L'écran Leaders est identique à l'écran Player stats, mais il ne concerne que les 20 premiers joueurs de chaque catégorie.

Controller Pak

Il vous permet de charger et de sauvegarder des saisons, des playoffs, des tournois, des effectifs, des paramètres et des pseudos.

Remarque : n'insérez ou ne retirez jamais de Controller Pak lors du chargement ou de la sauvegarde de fichiers.

LOAD GAME (CHARGER MATCH) Vous pouvez reprendre une saison, un playoff ou un tournoi que vous avez sauvegardé.

LOAD ROSTERS (CHARGER EFFECTIFS) Vous chargez des effectifs sauvegardés.

SAVE ROSTERS (SAUVEGARDER EFFECTIFS) Après avoir créé des joueurs, édité des lignes ou transféré des joueurs, vous pouvez sauvegarder vos nouveaux effectifs.

LOAD SETTINGS (CHARGER PARAMETRES) Chargez un paramètre sauvegardé. (Si vous démarrez *NHL 99* avec un Controller Pak qui possède déjà des paramètres sauvegardés, ces paramètres deviennent les paramètres par défaut.)

SAVE SETTINGS (SAUVEGARDER PARAMETRES) Vous sauvegardez les règles et changements d'options.

LOAD USER LOG (CHARGER PSEUDO) Chargez votre pseudo chaque fois que vous jouez et disposez ainsi de statistiques toujours mises à jour et précises.

SAVE USER LOG (SAUVEGARDER PSEUDO) Sauvegardez votre pseudo afin de garder des statistiques personnelles mises à jour tant que vous jouez à *NHL 99*.

MENU (CONTROLLER PAK) Gérez vos pages mémoire *NHL 99*.

EXHIBITION

- Pour commencer un match d'exhibition, sélectionnez EXHIBITION à partir du menu de Game Setup et appuyez sur la touche **START**. L'écran Team Select apparaît.

Team select (Choix de l'équipe)

Chaque équipe de *NHL 99* peut jouer en mode Exhibition, y compris les équipes de la NHL, les clubs nationaux et les équipes All Star. Déterminez vous-même les rencontres ou laissez *NHL 99* effectuer des sélections aléatoires à votre place.

- Pour choisir des équipes de manière aléatoire, appuyez sur **L** (équipe à l'extérieur) ou **R** (équipe à domicile).
- Pour accepter les équipes sélectionnées, appuyez sur la touche **START**. L'écran Controller Setup (Config. commandes) apparaît.

Controller setup (Configuration des commandes)

Sélectionnez une équipe que vous souhaitez contrôler. Vous pouvez ensuite saisir un nom d'utilisateur pour les statistiques.

- Pour alterner entre un gardien **AUTO** ou **MANUAL**, appuyez sur la touche **Haut du pavé-C**.
- Pour verrouiller un poste, appuyez sur **L** ou **R**. Le poste que vous verrouillez est le poste que vous contrôlez durant tout le match, que votre joueur soit ou non en possession du palet.
- Si vous ne choisissez pas de poste, vous contrôlez toujours le possesseur du palet en attaque.
- Pour accepter la configuration des commandes, appuyez sur la touche **START**. L'intro du match commence.

ASTUCE EA : les gardiens qui sont contrôlés par l'ordinateur effectuent leurs arrêts automatiquement, mais dès qu'ils sont en possession du palet, c'est vous qui prenez leur contrôle.

Multiplayer (Multijoueur)

Jusqu'à quatre joueurs peuvent participer à un match simple de *NHL 99*.

Une icône correspondant à chaque manette connectée à la Nintendo 64 apparaît à l'écran. Lorsque les utilisateurs sélectionnent des équipes, les icônes se colorent. Gardez votre couleur en mémoire : le joueur que vous contrôlez sur la glace patine sur une étoile de la même couleur.

COMMANDES DE JEU

Joueurs en pleine forme ou en petite forme

Tout comme dans la réalité, les joueurs de *NHL 99* traversent des périodes où ils sont en grande forme et d'autres où ils sont fatigués, ce qui modifie leur performance sur la glace.

Au cours d'un match, les noms des joueurs qui sont en pleine forme apparaissent en rouge, alors que ceux des joueurs qui sont en petite forme sont en bleu. Dans les écrans Edit lines (Editer lignes), Lines (Lignes) et Pairings (Paires), une marque rouge indique, avant les engagements, les joueurs en grande forme et une marque bleue attire l'attention sur les joueurs en petite forme.

ASTUCE EA : seules les commandes par défaut sont décrites dans cette rubrique.

Faceoffs (Engagements)

- Pour **saisir le palet**, utilisez le pavé-D dans la direction du coéquipier à qui vous souhaitez passer le palet, puis appuyez sur **A** lorsque le palet touche la glace.

Offense (Attaque)

Patinage et manipulation de la crosse

- Pour **patiner**, utilisez le pavé-D dans la direction où vous souhaitez aller.
- Pour **accélérer**, appuyez sur la touche **Bas du pavé-C**.
- Pour **tourner** lorsque le possesseur du palet se trouve dans la zone de défense ou la zone neutre, appuyez sur **L** ou **Z**. Le joueur effectue une rotation de 360° tout en gardant la possession du palet.

Passe

- Pour réaliser une **passe**, utilisez le pavé-D en direction d'un coéquipier, puis appuyez sur **A** et relâchez.
- Pour passer le palet et le récupérer tout de suite, utilisez le pavé-D en direction d'un coéquipier, puis appuyez sur **A** et maintenez la touche enfoncée pendant une demi-seconde. Lorsque votre coéquipier reçoit le palet, il vous le repasse immédiatement.
- Pour exécuter une passe en retrait, utilisez le pavé-D en direction d'un coéquipier qui vous suit, puis appuyez sur **A** et relâchez.

Tir

- Pour **tirer**, utilisez le pavé-D pour viser une zone du filet, puis appuyez sur **B** et relâchez.
- Lorsque votre joueur conclut, l'indicateur de vitesse apparaît sous son étoile. Plus l'indicateur est élevé lorsque vous relâchez **B**, plus le tir a été fort. Un radar affiche les tirs forts sous le score.
- Pour réaliser un **tir indirect**, faites une passe à un coéquipier. Avant que le palet ne lui parvienne, appuyez sur **B**. Le joueur qui reçoit la passe effectue un tir frappé rapide.
- Pour **feinter** un tir, appuyez sur **A** au moment de tirer.
- Pour exécuter un **tir en rotation**, appuyez sur **L** ou **Z** lorsque le porteur du palet se trouve dans la zone d'attaque. Le joueur effectue une rotation de 360° et tire lorsqu'il est à mi-chemin.

Defense (Défense)

- Pour effectuer une **accélération** ou une **charge corporelle** (lorsque cela est possible), appuyez sur la touche **Bas du pavé-C**.
- Pour **contrôler** le joueur le plus proche du palet, appuyez sur **A**.
- Pour **harponner** (avec la crosse, lorsque la distance le permet) ou **saisir** (avec les mains), appuyez sur **B**.
- Pour **bloquer un tir**, appuyez sur **L**.
- Pour **changer de direction** à 180°, appuyez sur **Z** lorsque vous pouvez stopper le palet.
- Pour **dégager** le palet des balustrades, utilisez le pavé-D en direction des balustrades et appuyez sur **B**.

Gardiens

ASTUCE EA : pour pouvoir effectuer des arrêts, vous devez contrôler le gardien manuellement (option MANUAL).

- Pour **prendre le contrôle** du gardien, appuyez sur **R**.
- Pour **abandonner le contrôle** du gardien, appuyez sur **A** et prenez le contrôle du joueur le plus proche du palet.
- Pour effectuer un **arrêt**, appuyez sur **B**.

Après un arrêt (gardiens contrôlés manuellement ou automatiquement) :

- Pour faire une **passe**, utilisez le pavé-D dans la direction d'un coéquipier, puis appuyez sur **A** et relâchez.
- Pour réaliser une **petite passe**, utilisez le pavé-D dans la direction d'un coéquipier, puis appuyez sur **B** et relâchez.

Fighting (Bagarre)

Pour pouvoir effectuer ce qui est mentionné dans cette rubrique, l'option Fighting (Bagarre) doit être activée (ON).

ASTUCE EA : lorsqu'un joueur très agressif frappe fortement un autre joueur agressif, il y a de fortes chances que cela dégénère en bagarre.

Commandes :

- Pour envoyer un **direct**, appuyez sur **A**.
- Pour **accrocher**, appuyez sur **B**.
- Pour balancer un **uppercut**, appuyez sur **Z**.
- Pour **esquiver un coup**, appuyez sur la touche **Bas du pavé-D**.
- Pour **saisir le maillot** de votre adversaire, patinez dans sa direction et appuyez sur la touche **Bas du pavé C**.
- Pour vous **détacher** d'un adversaire, patinez loin de lui et appuyez sur la touche **Bas du pavé C**.

Line changing (Changement de ligne)

Pour pouvoir effectuer les actions mentionnées ci-dessous, vous devez avoir opté pour des changements de ligne manuels (MANUAL).

ASTUCE EA : lorsqu'une période commence, toutes les lignes possèdent 100% de leur énergie, mais plus la période avance, plus leur énergie diminue. Lorsque vos lignes sont fatiguées, la barre d'énergie se réduit. Procédez à des changements de ligne avant que vos joueurs ne se fatiguent trop.

- Pour changer des lignes **avant un engagement**, appuyez sur les touches **Haut, Bas, Gauche** ou **Droite du pavé C** et sélectionnez la ligne correspondante à partir du menu Line changes (Changement de lignes).
- Pour changer des lignes **au cours du match**, appuyez sur la touche **Haut du pavé C** pour accéder au menu Changement de lignes, puis appuyez sur les touches **Haut, Bas, Gauche** ou **Droite** du pavé C pour sélectionner la ligne correspondante.

ASTUCE EA : en situation de supériorité ou d'infériorité numérique, vous n'avez le choix qu'entre deux lignes.

Changement de stratégie

- Pour **changer de stratégie** en cours de match, appuyez sur la touche **Gauche du pavé C** (attaque) ou sur la touche **Droite du pavé C** (défense) pour accéder au menu Strategy change (Changement de stratégie). Appuyez ensuite sur les touches **Haut, Bas, Gauche** ou **Droite** du pavé C pour sélectionner la stratégie de votre choix.

Pause

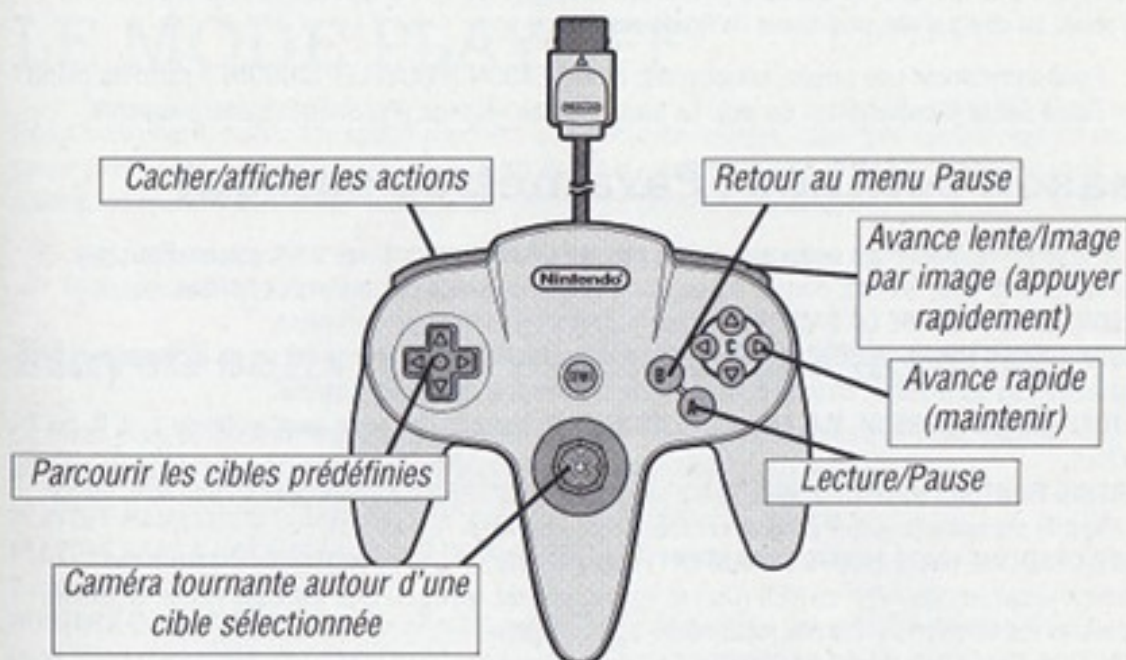
Vous pouvez afficher le menu Pause pour accéder aux options qui lui sont spécifiques ou simplement pour vous reposer.

De nombreux éléments du menu Pause apparaissent également dans le menu Game Setup

(Configuration des commandes).

- Pour afficher le menu Pause, appuyez sur la touche **START**.
- Pour revenir au match après avoir (si vous le souhaitez) sélectionné des options, appuyez également sur la touche **START**.

INSTANT REPLAY (RALENTI) Grâce à cette option, vous pouvez revoir les grands moments du match.



- Pour déplacer la cible manuellement, appuyez sur **Z** et utilisez la pavé-D dans n'importe quelle direction.

GOALIE (GARDIEN) Activez cette option pour remplacer un gardien ou bien sélectionnez **GOALIE: PULL (RETIRER LE GARDIEN)** pour laisser de la place à un patineur supplémentaire.

TIME-OUT (ARRET DE JEU) Chaque équipe dispose d'un arrêt de jeu par match. Il permet à tous les joueurs de retrouver leur énergie d'un tiers.

QUIT (QUITTER) Vous quittez le match en cours.

End of the game (Fin du match)

Après le coup de sifflet final, le menu End of the game (Fin du match) apparaît et affiche les trois joueurs vedette du match.

Vous pouvez, à partir de ce menu, afficher les statistiques finales du match ou sélectionner **REMATCH (REJOUER LE MATCH)** pour revenir dans le match avec les mêmes équipes et les mêmes paramètres.

- Pour revenir au menu Game Setup (Configuration du jeu), sélectionnez **EXIT (QUITTER)**, puis **YES (OUI)**.

LE MODE SEASON (SAISON)

Le mode Saison reproduit une saison authentique de la NHL. Seules les équipes de la NHL peuvent jouer et elles sont classées en fonction de leur conférence et division.

Lorsqu'une saison normale se termine, les huit premières équipes de chaque conférence participent aux playoffs. Une fois que les champions ont reçu la coupe, tous les trophées importants de la NHL sont remis au cours d'une cérémonie de fin de saison.

- Pour commencer une saison, sélectionnez **NEW SEASON (NOUVELLE SAISON)** à partir du menu Game Setup (Configuration du jeu). Le menu Season settings (Paramètres saison) apparaît.

Season settings (Paramètres saison)

Ce menu propose différentes options qui vous permettent de personnaliser votre saison. Pour que votre saison soit plus réaliste, donnez-lui un nom, puis passez aux paramètres par défaut.

SEASON NAME (NOM DE LA SAISON) Saisissez un nom de saison personnalisé.

SEASON GAMES (NBRE DE MATCHS DE SAISON) Choisissez une saison de 26 ou de 82 matchs. Lors d'une saison de 26 matchs, chaque équipe rencontre une fois toutes les équipes.

PLAYOFF GAMES (NBRE DE MATCHS DE PLAYOFFS) Choisissez une série de playoffs de 1, 3, 5, ou 7 matchs.

STARTING ROSTERS (LES TITULAIRES) Utilisez les effectifs **DEFAULT (PAR DEFAUT)** de *NHL 99* ou des effectifs personnalisés que vous avez créés et sauvegardés.

TRADE DEADLINE (DATE LIMITE TRANSFERT) Choisissez **NO (Non)** pour pouvoir effectuer des transferts jusqu'aux playoffs, ou **YES (Oui)** si vous souhaitez appliquer à la lettre les règles de la NHL concernant les transferts (18 mars midi, heure du pacifique).

STATISTICS TRACKING (SUIVI STATISTIQUE) Sélectionnez **FULL (TOTAL)** pour suivre toutes les statistiques tout au long de la saison ou **PARTIAL (PARTIEL)** pour obtenir uniquement les résultats de l'utilisateur et les statistiques de l'équipe.

- Pour accepter les paramètres de la saison, appuyez sur la touche **START**. L'écran Team Select (Choix d'équipe) apparaît.

Team Select (Choix de l'équipe)

Choisissez l'équipe qui vous semble la plus à même d'atteindre la finale de la Coupe Stanley ou sélectionnez de nombreuses équipes. Vous pouvez sélectionner toutes les équipes et participer à chaque match de la saison.

- Lorsque vous avez sélectionné l'équipe (ou les équipes) de votre choix, appuyez sur la touche **START**. Le menu Season (Saison) apparaît.

Season (Saison)

De nombreuses options qui apparaissent dans le menu Season sont identiques à celles du menu Game Setup (Configuration du jeu).

MATCHUPS (ADVERSAIRES) Accédez à l'écran Matchups (Adversaires) pour jouer ou simuler le match suivant qui est prévu et obtenir des informations sur le score et les statistiques des matchs terminés.

- Pour commencer le match suivant, mettez-le en surbrillance et appuyez sur la touche **START**. L'écran Controller Setup (Config. Commandes) apparaît.

CALENDAR (CALENDRIER) Affichez le programme de chaque équipe mois par mois. A l'instar de l'écran Matchups, vous pouvez jouer ou simuler des matchs et afficher les récapitulatifs des matchs déjà joués.

STANDINGS (CLASSEMENTS) Analysez les classements de la saison par ligue, conférence ou division. Les huit premières équipes de chaque conférence participent ensuite aux playoffs.

TEAM SELECT (CHOIX D'EQUIPE) Revenez à l'écran Team Select pour reconfigurer les équipes contrôlées par l'utilisateur et par l'ordinateur.

LE MODE PLAYOFF

Peu d'événements du monde sportif suscitent un enthousiasme aussi important que les playoffs de la coupe Stanley. Le mode Playoff vous permet d'éviter la saison régulière et de commencer tout de suite au moment le plus important de la compétition de hockey de la NHL.

- Pour commencer un Playoff, sélectionnez **PLAYOFF** à partir du menu Game Setup. Le menu Playoffs settings (Paramètres playoffs) apparaît.

Playoff settings (Paramètres Playoffs)

Ce menu vous propose différentes options qui vous permettent de personnaliser votre playoff. Pour plus de réalisme, donnez-lui un nom et accédez aux paramètres par défaut.

PLAYOFF NAME (NOM PLAYOFFS) Entrez un nom personnalisé de playoff.

PLAYOFF GAMES (NBRE DE MATCHS DE PLAYOFFS) Choisissez une série de playoffs de 1, 3, 5, ou 7 matchs.

ROSTERS (EFFECTIFS) Utilisez les effectifs par défaut de *NHL 99* ou des effectifs personnalisés que vous avez créés et sauvegardés.

VALID CONFERENCE (CONFERENCE REGLEMENTAIRE) Choisissez **YES (Oui)** pour limiter les équipes à leur conférence NHL. Si vous choisissez **NO**, vous pouvez assembler des équipes quelle que soit leur conférence.

DUPLICATE TEAMS (DUPLIQUER LES EQUIPES) Si vous sélectionnez **YES**, une équipe peut jouer contre elle-même dans les playoffs mais les statistiques des joueurs ne sont pas sauvegardés. Si vous choisissez **NO**, vous ne pouvez entrer chaque équipe qu'une seule fois.

STATISTICS TRACKING (SUIVI STATISTIQUE) Choisissez **FULL (TOTAL)** pour suivre toutes les statistiques de tous les playoffs, ou **PARTIAL** pour suivre uniquement les résultats de l'utilisateur et les statistiques de l'équipe.

- Pour accepter les paramètres des playoffs, appuyez sur la touche **START**. L'écran Team Select apparaît.

Team Select (Choix de l'équipe)

Sélectionnez l'équipe qui vous semble avoir le plus de chances de remporter la coupe ou choisissez de nombreuses équipes. Vous pouvez contrôler chaque équipe et participer à chaque match de playoff. Vous pouvez personnaliser l'écran Team Select (Choix d'équipe) en y intégrant vos équipes favorites ou en recréant les playoffs de la coupe Stanley 1998.

Remarque : seules les équipes de la NHL peuvent participer au Playoff.

- Pour remplir le tableau des playoffs de manière aléatoire, appuyez sur **L** ou **R**.
- Lorsque vous avez sélectionné l'équipe (ou les équipes) de votre choix, appuyez sur la touche **START**. Le menu Playoff apparaît.

Playoffs

Plusieurs options qui apparaissent dans le menu Playoffs sont identiques à celles du menu Game Setup.

MATCHUPS (ADVERSAIRES) Accédez à l'écran Matchups pour jouer ou simuler le match qui est prévu et obtenir des statistiques et des informations sur les matchs déjà joués.

- Pour commencer le match suivant, mettez-le en surbrillance et appuyez sur la touche **START**. L'écran Controller Setup (Config. commandes) apparaît.

PLAYOFF TREE (TABLEAU DES PLAYOFFS) Accédez au tableau des playoffs pour voir comment chaque équipe est arrivée à ce niveau-là ou pour accéder à l'écran Calendar (Calendrier).

- A partir de l'écran Calendar, vous pouvez jouer ou simuler des matchs, ou voir les récapitulatifs de matchs qui ont déjà été joués.

TEAM SELECT (CHOIX D'EQUIPE) Revenez à l'écran Team Select pour reconfigurer les équipes contrôlées par l'utilisateur et par la console.

LE MODE TOURNAMENT (TOURNOI)

Les tournois de *NHL 99* se déroulent comme la plupart des tournois de hockey. Ils commencent par un tournoi en poules, se poursuivent par des tours à élimination simple et se terminent par des matchs pour le podium. Vous trouverez ci-dessous une description générale de ces différentes étapes.

ROUND ROBIN (TOURNOI EN POULES) La console place automatiquement chaque équipe au sein d'une poule. Chaque équipe doit jouer contre toutes les autres équipes de sa poule pour terminer un tour.

QUARTER FINAL ROUND (QUART DE FINALE) Les quatre premières équipes de chaque groupe accèdent aux quarts de finale et sont réparties selon leurs résultats en poule. En général, la meilleure équipe du groupe A rencontre la dernière équipe du groupe B, la deuxième équipe rencontre l'avant-dernière, etc...

SEMIFINAL ROUND (DEMI-FINALE) Le quart de finale est un tour à élimination simple ; les quatre équipes restantes accèdent donc aux demi-finales. La demi-finale est un tour qui va permettre de déterminer les équipes qui vont s'affronter pour monter sur le podium.

BRONZE MEDAL GAME (MATCH POUR LA MEDAILLE DE BRONZE) Les deux équipes perdantes des demi-finales se rencontrent pour remporter la médaille de bronze. C'est l'équipe qui gagne ce match qui reçoit la médaille, alors que les joueurs de l'équipe perdante ont droit à une tape amicale dans le dos bien méritée.

GOLD MEDAL GAME (MATCH POUR LA MEDAILLE D'OR) Les vainqueurs des demi-finales ont l'occasion de jouer pour l'or. Le perdant de la finale reçoit la médaille d'argent.

- Pour commencer un tournoi, sélectionnez **NEW TOURNAMENT (NOUVEAU TOURNOI)** à partir du menu Game Setup. Le menu Tournament settings (Paramètres tournoi) apparaît.

Tournament settings (Paramètres tournoi)

Ce menu propose de nombreuses options vous donnant la possibilité de personnaliser votre tournoi, notamment le nombre de tours et le nombre d'équipes.

TOURNAMENT NAME (NOM DU TOURNOI) Entrez un nom pour personnaliser votre tournoi.

ROUND ROBIN (TOURNOI EN POULES) Choisissez **YES** pour participer au tournoi en poules ou **NO** si vous souhaitez commencer aux quarts de finale.

NO. OF ROUNDS (NBRE DE TOURS) Cette option est disponible uniquement pour le tournoi en poules. Choisissez 1, 2, 3, ou 4 tours.

NO. OF TEAMS (NBRE D'EQUIPES) Cette option est disponible uniquement pour le tournoi en poules. Choisissez 8, 12, ou 16 équipes pour le premier tour.

DUPLICATE TEAMS (DUPLIQUER LES EQUIPES) Si vous sélectionnez **YES**, une équipe peut jouer contre elle-même dans le tournoi mais les statistiques des joueurs ne sont pas sauvegardés. Si vous choisissez **NO**, vous ne pouvez entrer chaque équipe qu'une seule fois.

STATISTICS TRACKING (SUIVI STATISTIQUE) Choisissez **FULL (TOTAL)** pour suivre toutes les statistiques du tournoi, ou **PARTIAL (PARTIEL)** pour suivre uniquement les résultats de l'utilisateur et les statistiques de l'équipe.

Team Select (Choix d'équipe)

Sélectionnez une équipe pour essayer d'obtenir la médaille d'or ou sélectionnez plusieurs équipes.

Toutes les équipes de la NHL et toutes les équipes nationales sont disponibles en mode tournoi. Vous pouvez sélectionner vos équipes préférées ou bien laisser *NHL 99* procéder à la sélection.

- Pour remplir le tableau du tournoi de manière aléatoire, appuyez sur **L** ou **R**.
- Lorsque vous avez sélectionné l'équipe (ou les équipes) de votre choix, appuyez sur la touche **START**. Le menu Tournament apparaît.

Tournament (Tournoi)

Plusieurs options qui apparaissent dans le menu Tournament sont identiques à celles du menu Game Setup.

MATCHUPS (ADVERSAIRES) Accédez à l'écran Matchups pour jouer ou simuler le match qui est prévu et obtenir des informations sur le score et les statistiques des matchs déjà joués.

- Pour commencer le match suivant, appuyez sur la touche **START**. Le menu Controller Setup (Config. commandes) apparaît.

CALENDAR (CALENDRIER) Affichez le programme de chaque équipe, mois par mois. A l'instar de l'écran Matchups (Adversaires), vous pouvez jouer ou simuler des matchs et affichez les récapitulatifs des matchs déjà joués.

TEAM SELECT (CHOIX D'EQUIPE) Revenez à l'écran Choix d'équipe pour reconfigurer les équipes contrôlées par l'utilisateur et par l'ordinateur.

SHOOTOUT (TIRS AU BUT)

Au cours d'une épreuve de tirs au but, chaque membre de chaque équipe vient tirer. Chaque joueur tire une fois, un joueur de chaque équipe après l'autre. L'équipe qui a marqué le plus de buts à la fin de l'épreuve gagne.

- Pour commencer les tirs au but, sélectionnez **SHOOTOUT (TIRS AU BUT)** à partir de l'écran Game Setup. L'écran Shootout Team Select (Choix équipe tirs au but) apparaît.
- Pour accepter les équipes sélectionnées, appuyez sur la touche **START**. L'écran Controller Setup (Config. commandes) apparaît.
- Lorsque vous avez accepté la configuration des commandes, le menu Shootout player select (Choix joueurs tirs au but) apparaît.

Shootout player select (Choix joueurs tirs au but)

Ce menu vous permet d'intégrer n'importe quel joueur de votre effectif dans la formation qui va tirer les tirs au but et n'importe quel gardien dans la surface.

Pour modifier votre ligne en vue des tirs au but :

1. Mettez en surbrillance le joueur que vous souhaitez supprimer de la ligne, puis appuyez sur la touche **Droite du pavé C** pour accéder à l'effectif.
2. Mettez en surbrillance le joueur que vous souhaitez insérer et appuyez sur **A**. Le nouveau joueur rejoint votre formation.
3. Pour reprendre le contrôle de la formation, appuyez sur la touche **Droite du pavé C**.
4. Appuyez sur la touche **START** pour accepter la formation. Les tirs au but commencent.

STRATEGIES DE MATCH

Pour pouvoir profiter au maximum des possibilités offertes par *NHL 99*, vous devez d'abord vous familiariser avec les stratégies du hockey. L'entraîneur Marc Crawford, vainqueur de la coupe Stanley, vous donne dans cette rubrique des indications.

Offensive strategies (Stratégies d'attaque)

Positional (Postes) : "Avec cette stratégie, les joueurs couvrent des zones comme dans les vieux matchs de hockey que nous jouions. Cette stratégie est extrêmement conservatrice mais elle a toujours sa place dans le jeu d'aujourd'hui. Le fait que vos coéquipiers couvrent toutes les zones constitue son avantage."

Triangle (Triangle) : "Le but est ici de surcharger un côté de la patinoire et de créer des occasions 3 sur 2 ou 2 sur 1. Lorsque vous y parvenez dans la zone d'attaque, les déviations sont automatiques. Certains joueurs utilisent très bien la glace dans ce type de situation ; vous devez donc essayer le triangle avec vos joueurs les plus offensifs."

Funnel (Entonnoir) : " Tout tir provenant des cercles d'engagement peut être une occasion de marquer. La stratégie de l'entonnoir consiste à déplacer autant de joueurs que possible dans cette zone. En chargeant constamment le filet, vous vous créez plus d'occasions de but et vous avez des joueurs en place pour les rebonds."

Combinaison (Combinaison) : "La combinaison permet de sélectionner automatiquement la meilleure stratégie pour la situation de jeu en cours. En d'autres termes, votre équipe s'adapte. Par exemple, si votre adversaire se trouve dans une zone stricte, vous pouvez mettre au point un triangle dans le coin haut car tous ses ailiers ne sont pas là pour l'aider. "

Defensive strategies (Stratégies de défense)

Zone (Zone) : "C'est une stratégie saine, similaire à la stratégie d'attaque des postes, mais vous avez plus de liberté pour intégrer de nouvelles idées. Utilisez cette stratégie avec une ligne de défenseurs et essayez d'intercepter les passes. "

Man-to-man (Marquage) : "Vous devez disposer de joueurs incroyablement habiles pour utiliser efficacement cette stratégie. Avec un adversaire battant votre joueur, l'équipe adverse a au moins un 2 contre 1. Utilisez cette stratégie lorsque votre première ligne défie la troisième ligne de votre adversaire."

Combinaison (Combinaison) : "En défense, la combinaison est un mélange de la stratégie de marquage et de zone. En général, votre patineur qui est en possession du palet effectue un marquage. Vos autres joueurs couvrent les zones. La beauté de cette stratégie réside dans le fait que si votre joueur est battu, son coéquipier chargé de la zone peut l'aider."

Box + 1 (Zone + 1) : "Vos ailiers et défenseurs appliquent une stratégie standard de zone, alors que le centre assume une position de "vagabond". Cette stratégie fonctionne mieux lorsque le centre sait aussi bien défendre parce qu'il doit s'adapter rapidement et intelligemment à l'attaque. La zone tourne afin qu'il y ait toujours un homme sur le palet. "

REGLES DU JEU

Cette rubrique définit les règles du hockey et les pénalités en vigueur dans *NHL 99*.

Offside (Hors-jeu)

Il y a hors-jeu lorsqu'un attaquant précède le palet sur la ligne bleue dans la zone d'attaque. Si vous risquez d'être hors-jeu, un indicateur apparaît à l'écran jusqu'à ce que vos coéquipiers dégagent la zone.

Lorsque l'arbitre siffle un hors-jeu, le jeu s'arrête et a lieu un engagement sur le point d'engagement de la zone neutre le plus proche de l'incident.

Two line passing (Les deux lignes)

Une passe au-delà des deux lignes est signalée et sifflée lorsque le palet franchit deux lignes (c'est-à-dire de la ligne bleue à la ligne rouge centrale). Une passe ne doit s'effectuer que sur une seule ligne à la fois. Le jeu s'arrête donc et l'arbitre jette le palet sur le point d'engagement le plus proche de l'incident.

Icing (Dégagement interdit)

Un dégagement interdit se produit lorsqu'un joueur envoie le palet de sa demi-patinoire de défense jusqu'au delà de la ligne de but adverse et que c'est un défenseur, autre que le gardien, qui est le premier à toucher le palet. Le jeu s'arrête et un engagement a lieu là où a commencé la passe. Le dégagement interdit n'est pas signalé si la passe a pour origine un engagement, si le palet traverse une partie de la surface du gardien ou si l'équipe attaquante est en minorité.

Penalties (Pénalités)

Lorsqu'un joueur enfreint l'une des règles mentionnées ci-dessous, l'arbitre inflige une pénalité.

BOARDING (CHARGE CONTRE LA BANDE) : une pénalité est infligée à tout joueur qui charge un adversaire de telle manière qu'il est projeté violemment contre la bande.

CHARGING (CHARGE) : une pénalité est infligée à tout joueur qui a chargé délibérément et violemment plus de deux fois son adversaire.

CROSS CHECKING (CHARGE AVEC LA CROSSE) : tout joueur qui met en échec un joueur adverse avec la crosse tenue des deux mains, aucune partie de la crosse touchant la glace, se voit infliger une pénalité.

HIGH STICKING (CROSSE HAUTE) : il est interdit de tenir la crosse plus haute que la hauteur normale de l'épaule et une pénalité est infligée à tout joueur violant cette règle.

HOOING (ACCROCHAGE) : une pénalité est infligée à tout joueur qui empêche un adversaire d'avancer en l'accrochant avec la crosse.

INTERFERENCE (INTERFERENCE) : tout joueur entrant en contact avec le gardien de l'équipe adverse lorsque celui-ci est en possession du palet et à l'intérieur de la surface du gardien se voit infligé une pénalité.

ROUGHING (BRUTALITE) : une pénalité est infligée à tout joueur qui charge violemment un adversaire et le blesse.

SLASHING (COUP DE CROSSE) : une pénalité est infligée à tout joueur qui frappe ou essaie de frapper un adversaire avec sa crosse.

SPEARING (PIQUAGE) : une pénalité est infligée à tout joueur qui tente de harponner un adversaire avec la pointe ou le pommeau de sa crosse.

Banc des pénalités

Si l'équipe du joueur qui a commis la faute est en possession du palet, le jeu est arrêté immédiatement et l'arbitre envoie le joueur sur le banc des pénalités.

Si c'est l'autre équipe qui est en possession du palet, le jeu continue jusqu'à ce que le palet change de camp, auquel cas l'arbitre arrête le jeu, ou jusqu'à ce que l'équipe marque, auquel cas la pénalité est annulée.

Pendant que le joueur est assis sur le banc des pénalités, son équipe ne peut pas le remplacer et elle se retrouve donc en infériorité numérique (avec un joueur en moins sur la glace). L'équipe adverse se retrouve, elle, en supériorité numérique.

Une équipe ne peut pas jouer avec moins de trois joueurs sur la glace (sans compter le gardien). Par conséquent, si une équipe possède deux joueurs sur le banc des pénalités et qu'un troisième joueur commet une faute, le troisième joueur va sur le banc des pénalités mais est remplacé sur la glace par un autre joueur du banc des pénalités. Mais le temps de pénalité du joueur n'est pas décompté tant que l'un de ses coéquipiers n'est pas relâché.

Lorsque le temps de la pénalité s'est écoulé, le joueur quitte le banc et rejoint tout de suite la glace. Cependant, si une équipe se trouvant en supériorité numérique marque contre une équipe en infériorité numérique, un joueur de l'équipe en infériorité numérique est relâché plus tôt que prévu et rejoint sa ligne pour l'engagement suivant.

Penalty shots (Tirs de pénalité)

On reconnaît qu'il y a une échappée lorsque le possesseur du palet passe la défense et arrive dans la zone d'attaque créant une situation de 1 contre 1 avec le gardien de l'équipe adverse.

Tout effort visant à "tackler" de la zone arrière le possesseur du palet a pour conséquence un tir de pénalité pour l'attaque.

Un joueur place le palet sur le point d'engagement central. Au signal de l'arbitre, le joueur joue le palet et tente de marquer contre le gardien de but. Lorsque le palet est tiré, l'action de jeu est considérée comme terminée. Aucun but ne peut être marqué par un second tir.

Le gardien de but doit rester dans son territoire jusqu'à ce que le joueur exécutant le tir ait touché le palet.

GLOSSAIRE FRANCO-ANGLAIS DES TERMES DE HOCKEY

Ailier (Winger) : joueur situé sur l'aile droite ou l'aile gauche.

Assistance (Assist) : lorsqu'un but est marqué, un point est accordé non seulement au joueur qui a envoyé le palet dans la cage, mais également à celui qui a effectué la passe décisive. Ainsi, pour établir le classement des buteurs, on comptabilise toujours le total de points marqués, le total des buts et le total des assistances.

Avant (Forward) : un avant est l'un des joueurs ou tous les joueurs patinant sur la ligne avant : l'ailier gauche, le centre et l'ailier droit. Sa tâche est de charger offensivement et de marquer.

Balustrades (Boards) : barrières de bois qui déterminent la surface de jeu. Elles sont surmontées de parois transparentes en plexiglas afin de protéger les joueurs et les spectateurs.

Charge corporelle (Body check) : le joueur utilise son corps pour bloquer ou frapper un adversaire. La charge corporelle est utilisée seulement lorsque le joueur recevant le coup contrôle le palet ou lorsqu'il a été le dernier à le toucher.

Charge défensive (Backchecking) : le fait de revenir en arrière vers sa ligne de but tout en couvrant un attaquant.

Charge offensive (Forechecking) : le fait de charger un adversaire dans sa zone de défense afin de regagner le palet et de continuer l'attaque.

Défenseurs (Defensemen) : ce sont les deux joueurs de la ligne arrière. Ils ont pour tâche de contrer les attaques de l'équipe adverse et de contenir l'attaque de leur propre équipe sur la ligne bleue.

Engagement (faceoff) : l'arbitre jette le palet sur la glace entre les crosses des deux joueurs chargés de l'engagement et le jeu commence. Les engagements permettent de commencer le jeu et suivent tous les arrêts de jeu.

Echappée (Breakaway) : définit l'action d'un joueur contrôlant et conduisant le palet et n'ayant plus aucun adversaire entre lui et le gardien adverse (ou le but, si le gardien a été retiré).

Feinte (Deke) : superbe manipulation de la crosse et bon patinage visant à feinter ou à tromper un adversaire.

Gardien de but (Goaltender) : le gardien se place devant la cage de son équipe et essaie d'empêcher l'équipe adverse de faire pénétrer le palet dans le but. Appelé aussi "portier".

Infériorité numérique (Penalty killing) : une équipe est en infériorité numérique quand elle dispose de moins de joueurs sur la glace que son adversaire au moment où le but est marqué.

Lignes bleues (Blue lines) : lignes de 30 cm de large qui s'étendent sur toute la largeur de la patinoire, parallèlement aux lignes de but et perpendiculairement aux bandes, et qui déterminent les zones de hors-jeu.

Lignes de but (Goal lines) : deux lignes rouges tirées entre les poteaux de but et qui s'étend sur toute la largeur de la patinoire. Elles permettent de déterminer les dégagements interdits.

Ligne rouge (Red line) : ligne centrale qui divise la patinoire en deux parties égales sur laquelle se trouve un cercle central qui permet de faire effectuer l'engagement lors du coup d'envoi du match ou après chaque but marqué.

Mise en échec (Checking) : le fait d'empêcher la progression d'un joueur possédant le palet, soit en bloquant sa progression avec le corps, soit avec la crosse.

Supériorité numérique (Power play) : une équipe est en supériorité numérique quand elle dispose de plus de joueurs sur la glace que son adversaire au moment où le but est marqué.

Surface du gardien (Crease) : zone délimitée par des lignes rouges et peinte en bleu située en face de chaque but. Seul le gardien y a accès. Aucun joueur ne peut marquer de cette zone sauf s'il est piégé par un défenseur ou si le palet entre le premier dans la zone.

Zone d'attaque (Attack zone) : zone de la patinoire située entre la ligne bleue de l'adversaire et la ligne de but. Appellée aussi "zone offensive".

Zone de défense (Defensive zone) : zone de la patinoire située entre votre ligne bleue et la ligne de but.

Zone neutre (Neutral zone) : zone située au centre de la patinoire entre les deux lignes bleues.