

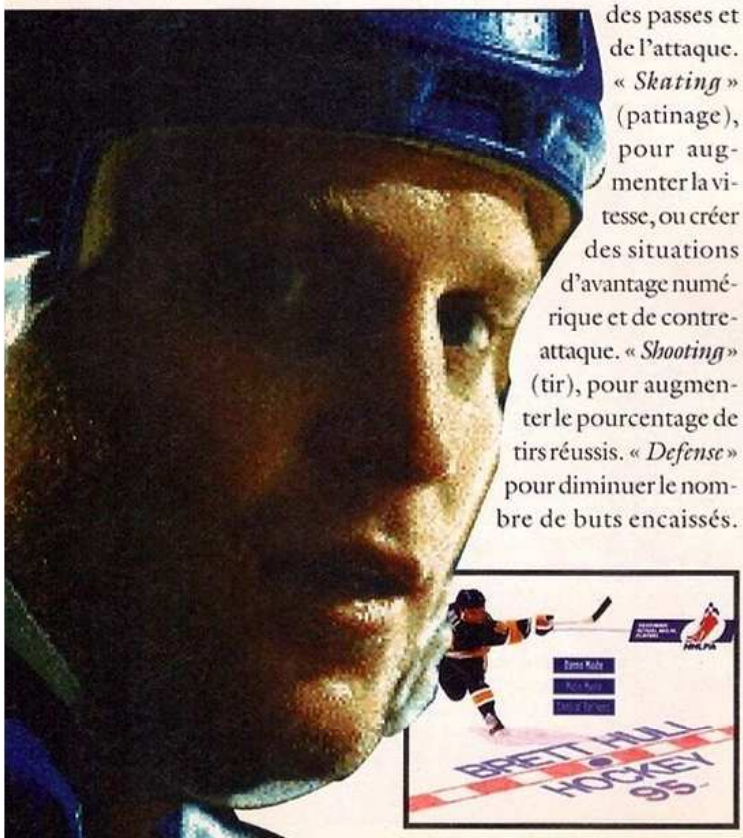
L'ambiance des patinoires canadiennes n'est pas loin. On s'y croirait !

nateur), et la durée des tiers temps. Dans ce menu, vous pouvez aussi visionner des statistiques équipe par équipe, et activer (ou pas) des options, comme les commentaires en direct, les bruitages, les pénalités, fautes en cours de jeu, et enfin, le changement de lignes automatique. Une fois ceci fait, revenez à l'écran principal pour choisir votre mode de contrôle (*Joystick*, *clavier* ou *gamepad*) ainsi que le nombre de joueurs participants (1 ou 2).

Pour commencer, choisissez « *Playgame* ». Vous arrivez alors sur les écrans tactiques où vous exercez votre talent d'entraîneur, soit pour changer la composition de vos lignes offensives/défensives, soit pour créer de toutes pièces votre propre équipe.

Six caractéristiques sont modifiables en mode entraîneur : « *Puck control* » (contrôle du palet), pour augmenter la qualité des passes et de l'attaque. « *Skating* » (patinage), pour augmenter la vitesse, ou créer des situations d'avantage numérique et de contre-attaque. « *Shooting* » (tir), pour augmenter le pourcentage de tirs réussis. « *Defense* » pour diminuer le nombre de buts encaissés. « *Agressiveness* » (agressivité), pour adopter une tactique très offensive permettant aux attaquants de se créer des occasions de buts. Et enfin « *Strength* » (puissance), pour un jeu plus rude avec une ligne d'attaque endurante.

Dosez ces caractéristiques en fonction du jeu que vous voulez vous offrir (offensif, défensif, technique, violent, etc.).



Vous prendrez déjà un avantage sur votre adversaire. Votre équipe en place, le match peut commencer.

Là, désolés, on ne peut plus rien pour vous. Munissez-vous d'un passeport pour la victoire en recourant aux conseils d'un champion : seul Brett Hull vous viendra en aide si vous sélectionnez son équipe. Allez, bonne chance et... Caribou. ■

LES COMMANDES

Les trois vignettes suivantes vous présentent les commandes selon le mode que vous avez choisi. Méfiance, malgré tout : ces images proviennent d'une version américaine avec clavier « Qwerty ». De plus, les couleurs – pour différencier phases offensives/défensives – sont inversées.



• Pour les joysticks, la configuration d'origine des commandes est celle-ci : en attaque, le bouton « A » sert à faire des passes (en donnant une direction), le « B » à faire des tirs à effet (toujours avec une direction) et la combinaison des deux vous donne une reprise ultra-puissante. En défense, « A » vous permet de changer de joueur, « B » de prendre le palet avec la crosse à un adversaire lors de remise en jeu ou d'un contact, et « C » de faire une charge ou un plaquage sur le porteur du palet.



• La méthode de contrôle du gamepad est sensiblement la même. En attaque, servez-vous de « A » pour faire des passes, de « B » pour les tirs à effet, et de « C » pour les tirs en reprise. En défense, le « A » change le joueur actif, le « B » donne un coup de crosse pour récupérer le palet et le « C » un plaquage sur un adversaire.



• Pour les changements de lignes, reportez-vous au tableau ci-contre, comportant les raccourcis clavier. Deux joueurs peuvent se partager le même clavier (si vous ne disposez pas de manettes de jeu). Néanmoins, ce tableau ne prend pas en compte les touches affectées au deuxième joueur. Consultez la documentation en ligne, si besoin est.

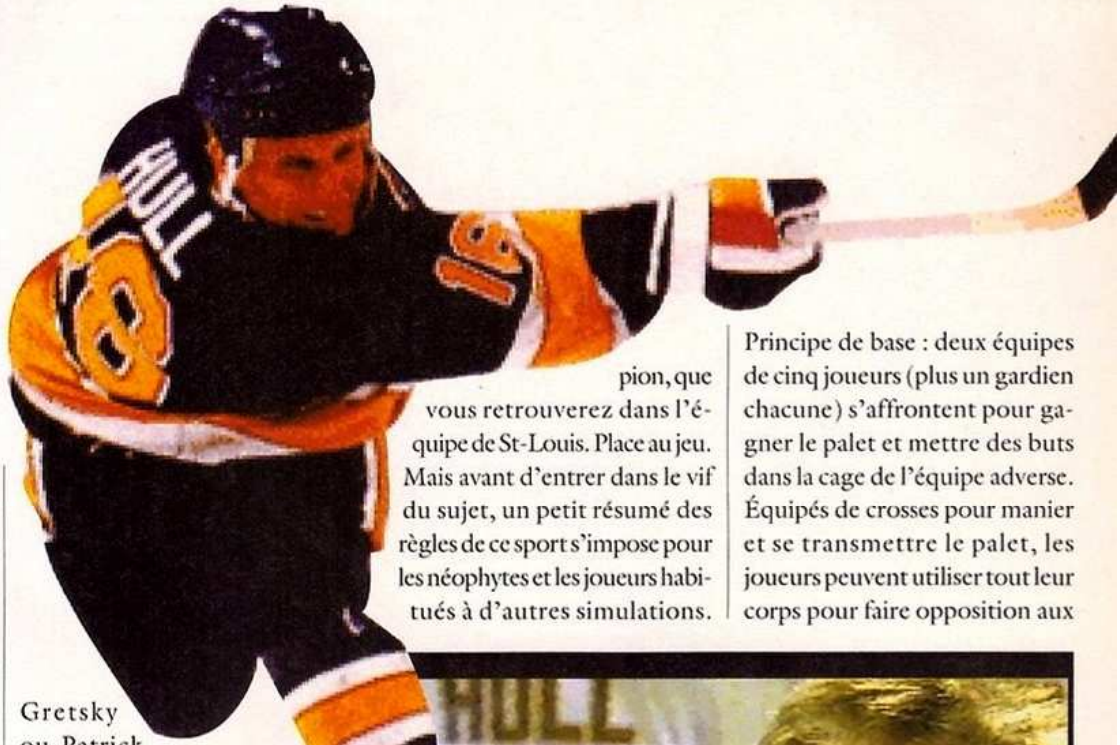
Directions :

Touche « Z »	haut
Touche « X »	bas
Touche « Q »	gauche
Touche « D »	droite
Touche « A »	diagonale haut / gauche
Touche « E »	diagonale haut / droit
Touche « W »	diagonale bas / gauche
Touche « C »	diagonale bas / droite
Touche « Tab »	en attaque, la passe et en défense, changement de joueur
Touche « Majuscule »	en attaque, le tir à effet et en défense, le coup de crosse
Touche « Shift gauche »	en attaque, la reprise et en défense, le plaquage
Touche « F1 à F4 »	changements de ligne

Brett Hull Hockey'95

- **Catégorie :** Simulation sportive
- **Éditeur :** GT Interactive
- **Config. mini :** 486 Dx2 66, CD x2, 4 Mo de Ram.
- **Config. conseillée :** P75, CD x4, 8 mo de Ram.
- **Système :** Windows 95, Dos
- **Accélérateur graphique :** Aucun
- **Mode supporté :** Aucun
- **Nombre de joueurs :** 1 à 2
- **Complexité du jeu :** 2 sur 5

Troisième jeu offert avec ce hors série, cette simulation de hockey sur glace joue la carte du réalisme : Brett Hull Hockey' 95. Une bonne occasion de découvrir ce sport spectaculaire...



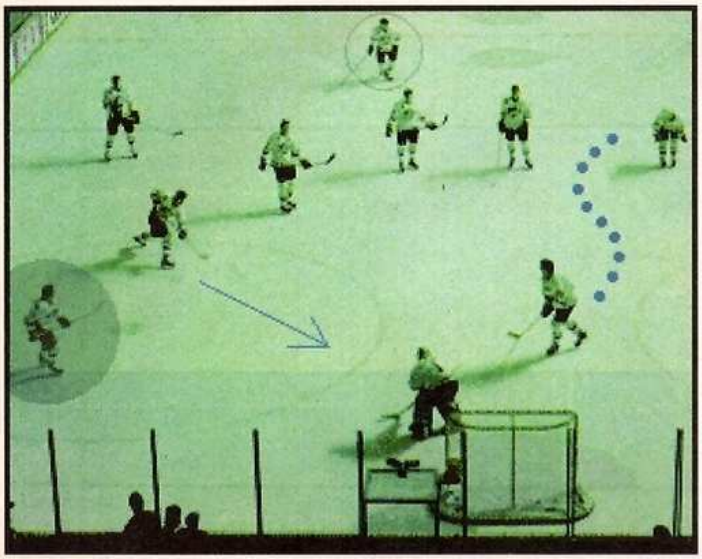
Devenir « l'As des patinoires » et remporter la célèbre Stanley Cup... Voilà ce que vous proposent Brett Hull et tous les champions de la NHL (*National Hockey League*). Une tâche ardue, surtout pour nous, pauvres Français, qui avons généralement qu'une idée assez floue du hockey sur glace. Sport leader au Canada, où l'hiver dure pratiquement les deux tiers de l'année, le hockey est un jeu aussi technique que spectaculaire. Violent, mais aussi d'une précision diabolique, le spectacle proposé par les champions de la NHL attire chaque semaine des milliers de spectateurs dans les patinoires. Il draine aussi des millions de spectateurs en terme d'audience télévision. Mario Lemieux, Wayne Gretsky ou Patrick Roy en sont les grandes stars. Au même titre que Brett Hull dont le palmarès impressionne : meilleur buteur de la NHL en 90 et 91 sous les couleurs des Blues de St-Louis, avec respectivement 72 et 86 buts au cours de la saison officielle (qui comporte près de quatre-vingt-dix matchs avec les « Play-off » – les belles –). Il reçut aussi en 1990, le Trophée Lady Byng, qui récompense le joueur le plus correct de la ligue, et en 91 le Trophée Hart, décerné aux meilleurs joueurs de la saison passée. Voici pour notre champion, que vous retrouverez dans l'équipe de St-Louis. Place au jeu. Mais avant d'entrer dans le vif du sujet, un petit résumé des règles de ce sport s'impose pour les néophytes et les joueurs habitués à d'autres simulations.

Principe de base : deux équipes de cinq joueurs (plus un gardien chacune) s'affrontent pour gagner le palet et mettre des buts dans la cage de l'équipe adverse. Équipés de crosses pour manier et se transmettre le palet, les joueurs peuvent utiliser tout leur corps pour faire opposition aux





À ce stade, à vous de choisir quel type de match vous souhaitez engager et avec quelle équipe.





Surveillez constamment le placement de vos lignes et gare aux pénalités. Essayez de vous retrouver en sur-nombre.





Si vous choisissez les bonnes options tactiques et ne commetez pas trop de fautes, peut-être verrez-vous ce message.

adversaires et leur prendre la précieuse « rondelle », (comme disent nos cousins québécois au sujet du palet).

Sans passer par la case départ...

Sport de contact, le hockey n'en reste pas moins une discipline très technique et tac-tique. Technique, car la variété des coups est grande et tous les joueurs ne possèdent pas la même habilité à les réaliser. Tactique aussi, car la disposition d'une équipe sur la glace reste primordiale et peut changer le cours d'un match. Un gardien, deux défenseurs, deux ailiers et un centre, composent les équipes qui possèdent dans leur rang, plusieurs sélections (appelées « lignes ») chargées d'entrer en cours de match pour permettre à la ligne de base de se reposer. Ces lignes peuvent aussi rentrer dans des conditions bien particulières : par exemple, une ligne peut être chargée uniquement des situations où l'équipe se retrouve en infériorité numérique, suite à une faute ou à la mise en prison tem-poraire d'un joueur (pénalité de deux à cinq minutes, suivant la gravité de l'infraction). Les irrégularités commises, suivant leur gravité (voir encadré), peuvent mener les fautifs en prison, ce qui enlève un joueur à l'équipe. D'autres types de fautes sont signalées par l'arbitre : les retours en zone (*Icing*), lorsque l'équipe attaquante jette le palet dans la zone de défense adverse (derrière la ligne rouge) sans qu'aucun de ces joueurs n'aient franchi la ligne centrale rouge. Néanmoins, si un joueur en attaque récupère le palet, on ne siffle pas la faute.

Autre faute classique, les hors-jeux (*off-side*). Tant que le palet n'a pas passé la ligne de défense de l'adversaire, aucun attaquant de l'équipe tenant le palet ne peut franchir la ligne bleue du camp



adverse. Ces deux fautes donnent lieu à une remise en jeu à deux, à l'opposé de l'endroit où la faute a été commise. Dernière chose concernant les pénalités, elles peuvent être différées par l'arbitre si l'équipe en faute ne tient pas le palet. Tant que les fautifs n'ont pas récupéré le palet ou encaissé un but, la faute passe. En cas de but, la pénalité se voit annulée. Voilà pour les règles. Bon, en route pour la patinoire maintenant.

Au cœur de l'action :

Après la page de présentation, sélectionnez « *Main menu* » pour le type de jeu que vous voulez pratiquer. Vous pouvez jouer un match, une saison courte, une saison entière ou juste les *Play-off*, qui correspondent à la dernière ligne droite du championnat et mènent à la grande finale où les vainqueurs repartent avec la Stanley Cup. Choisissez ensuite votre équipe, ainsi que celle de votre adversaire (humain ou ordi-

LES PÉNALITÉS DE JEU OU MISES EN PRISON

Ce tableau dresse la liste des différentes fautes donnant lieu à des pénalités, donc à des mises en prison.

Tripping (faire un croche pied)	utiliser sa crosse pour déstabiliser un adversaire.
Roughing (brutaliser)	frapper ou bousculer un adversaire.
Holding (tenir)	se servir de ses mains ou de sa crosse pour retenir un adversaire.
Hoocking (crocheter)	utiliser le bout de sa crosse pour empêcher un adversaire de bouger.
High sticking (crosse haute)	mettre sa crosse au-dessus du niveau des épaules et frapper un adversaire.
Slashing (crosse balancée)	balancer sa crosse en face d'un joueur adverse pour le ralentir.
Interference (obstruction)	un joueur empêche un autre d'avancer, alors qu'il n'est pas en possession du palet ou frappe le gardien de but lorsqu'il est dans la surface de réparation.
Cross-checking (charge avec la crosse)	mettre en échec un adversaire avec la crosse tenue des deux mains, la crosse ne touchant plus la glace.

Plusieurs pénalités peuvent être sifflées à l'encontre d'une même équipe, mais il faut néanmoins que trois joueurs, plus le gardien, restent sur la glace.