

SEGA-SKIVA FÖR PC/MAC- INFORMATION OM ANVÄNDNING

HÄLSORÅD

Använd denna programvara i ett rum med god belysning och sitt på ett ordentligt avstånd från dator- eller TV-skärmen för att inte överanstränga ögonen. Gör ett avbrott på 10 till 20 minuter varje timme och spela inte när du är trött eller fått för litet sömn. Långvarigt spelande eller för kort avstånd till dator- eller TV-skärmen kan ge upphov till försämrad synskärpa.

I sällsynta fall, kan stimulering från starkt ljus eller starkt blinkande ljus vid oavbrutet stirrande på en dator- eller TV-skärm orsaka tillfälliga krampryckningar eller medvetlöshet hos vissa människor. Rådfråga en läkare innan du spelar detta spel om du drabbas av dessa symptom. Sluta spela omedelbart om du drabbas av yrsel, illamående eller åksjuka medan du spelar detta spel. Sök läkare om besvären fortsätter.

SKÖTSELRÅD

Hantera spelskivorna varsamt för att undvika repor eller smuts på någon av sidorna. Böj inte skivorna eller förstora inte mitthålen på dem.

Rengör skivorna med en mjuk torkduk, som t.ex. en putsduk för glasögon. Torka lätt, i ett radiellt rörelsemönster, utåt från mitthålet mot kanten. Rengör aldrig skivor med thinner, bensen eller andra starka kemikalier.

Skriv inte eller klistra inte på etiketter på någon av sidorna på skivorna. Förvara skivorna i originalfodralet när du spelat färdigt. Förvara inte skivorna på ett hett eller fuktigt ställe.

Spelskivorna med NHL™ Eastside Hockey Manager 2005 innehåller program för att användas på en PC. Spela inte dessa skivor på en vanlig cd-spelare eftersom det kan skada hörlurarna eller högtalarna.

* Läs också bruksanvisningen till din dator.

* Spelskivorna får inte användas för kommersiell uthyrning.

* Otillåten kopiering av denna bruksanvisning är förbjuden.

* Otillåten kopiering och baklängeskonstruering (reverse engineering) av denna programvara är förbjuden.

SEGA-PC018-NC

© Sports Interactive Limited, 2005. Published by SEGA Europe Limited. Developed by Sports Interactive Limited. SEGA and the SEGA Logo are either registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. Eastside Hockey Manager is a trademark of Sports Interactive Limited. All Rights Reserved. Officially Licensed Product of the National Hockey League Players' Association and the National Hockey League. National Hockey League Players' Association, NHLPA and the NHLPA Logo are trademarks of the NHLPA and are used, under licence, by SEGA Europe Limited. NHL and the NHL Shield are trademarks of the NHL. All NHL logos and marks and team logos and marks depicted herein are the property of the NHL and the respective teams and many not be reproduced without the prior written consent of NHL Enterprises, L.P.



Innehåll

Installation	3
PC / MAC	3

Spelinställningar	3
Språk	3
Valuta / Löner / Spelarbilder / Databaser	4
Sparade spel / Spara Automatiskt / Autospara	5
Packad sparfil / Spara säkert / linkande text /	
Bakgrundsmatcher / Spelklocka / Datumformat / Måttenhet	6
Målvissning / Skriv till	7

Spela spelet	7
DIN KARRIÄR	7
Val av liga	7
Göm attribut / Riktiga spelare / Manager profil / Lösenord /	
Managernamn och Nationalitet	8
Val av lag / Valet är ditt. / Nyhetsrutan	9
Högerklicka	10

Ditt lag	10
Truppen	10
Laguttagning / Spelarindikatorer	11
TRUPPHANTERING	12

Träning	13
Ändra värdet på dina spelares egenskaper	13
Användning av dina tränare	14
TRÄNINGSMÖRÄDEN	14
Kondition / Taktik	14
Skott / Offensiv förmåga / Defensiv förmåga / Målvaktsspel /	
Ny position / Ny sida	15
Anpassa träningsrutiner / Träningsintensitet	16
TRÄNINGSLÄGER	16

Taktik och uppställningar	18
Taktiska val	19
Lika styrkor	20
OFFENSIVA SYSTEM / OFFENSIV ZON / FORECHECKING	20
DEFENSIVT SKYDD / BACKCHECKING / PRESS / TACKLINGAR / SARGSPEL	21
Numerärt överläge	21
PP-SYSTEM	21
Numerärt underläge	22
PK-SYSTEM / LAGORDER	22
FÖRDELNING AV ISTID / ALLMÄNNA INSTRUKTIONER / BACKCHECKING	23
EXTRA ORDER / MATCHA FEMMOR / EXTRA ANFALLARE / KAPTENER	24



YTTERLIGARE ORDER	25
Nya taktiska val i NHL™ EHM 2005	25
Finanser	27

Kommunikation med spelare	29
Marknadsstatus	30
Val för general manager	32

Din assisterande GM	32
----------------------------------	----

Spelarövergångar	32
BYTESHANDELSSYSTEMET	33
KÖP/SÄLJ-SYSTEMET	34
LÅN	35
Fria agenter i NHL™ / Grupp två (II) RFA / Grupp tre (III) UFA	36
Grupp fem (V) Spelarens val / Grupp sex (VI)	37
BERÄTTIGAD TILL WAIVER	37
BRITTISKA TVÄVÅGAKONTRAKT	38

Draft	38
Spelar- och ledarsökning / Scouting	39
International Scouting Service (ISS) Rankings / Snabbsök	41

Inför en match	41
DITT SCHEMA	41
JÄMFÖRA LAG/FÖRHANDSGRANSKA / SLUTCHECK	42

Matchdag	42
MATCHSKÄRMEN / KOMMENTATOR	42
SUMMERING / MATCHSTATISTIK / TAKTISK VY	43
REPRIS / BETYG	44
HEMMA/BORTASTATISTIK / DOMARE/DATUM/PUBLIK /	
ÄNDRA TAKTIK / TA UT MÅLVAKTEN / SENASTE RESULTAT	45
SPELHÄNDELSER	46

Din karriär	46
GENERAL MANAGER-POÄNG / RYKTE / STATISTIK FÖR GENERAL MANAGER ..	46
HISTORIK / SÖKA ETT NYTT JOBB / AVGÅ/DRA DIG TILLBAKA /	
SPEL ONLINE/NÄTVERK	47
Starta ett onlinespel	47
Hoppa med i ett onlinespel	48
ONLINEKONTROLLER	48
GM-VAL	49

Förklaring av egenskaper	50
---------------------------------------	----

Hockeytermer	54
---------------------------	----

Credits	58
----------------------	----

Garanti	61
----------------------	----

Installation

För att installera spelet sätt i NHL Eastside Hockey Manager 2005 CD i din CD/DVD Drive.

■ Pc

Om du har auto-run aktiverat på din dator så kommer programmet att öppnas automatiskt och starta installationen av NHL Eastside Hockey Manager 2005. Om auto-run inte är installerat så går du in och utforskar din cd. Klicka på setup.exe och följ instruktionerna på skärmen.

MINIMIKRAV FÖR WINDOWS

Microsoft Windows 98 SE, ME, 2000 eller XP (95/NT stöds ej) • Intel Pentium II, 433 Mhz • 128 MB System RAM • 4x CD ROM-läsare • 500 MB ledigt hårddiskutrymme • 1024X768 bildskärm • Ethernetanslutning (för nätverksspel) • Microsoft-kompatibelt tangentbord och mus

REKOMMENDERAS FÖR WINDOWS

Intel Pentium III eller högre / AMD Athlon eller högre, 1.2 Ghz • Windows XP • 256 MB RAM

■ Mac

En mapp kallad NHL Eastside Hockey Manager 2005 kommer att öppnas på ditt skrivbord. Dubbelklicka på installationsfilen för att starta installationsprogrammet. Följ därefter instruktionerna på skärmen för att installera spelet. När spelet väl installerats klart så är det bara att starta och börja spela.

MINIMIKRAV FÖR MACINTOSH

Valfri Macintosh med en PowerPC, 400 Mhz • Mac OS 10.2 eller senare • 128 MB RAM • 500 MB ledigt hårddiskutrymme • 1024X768 bildskärm • Ethernetanslutning (för nätverksspel)

REKOMMENDERAS FÖR MACINTOSH

Macintosh PowerPC, 1.2 Ghz G4 eller snabbare • Mac OS 10.3 • 256 MB RAM

Spelinställningar

SPRÅK

I NHL™ Eastside Hockey Manager 2005 kan du spela med ett av följande fyra språk: engelska, franska, tyska, eller svenska.



VALUTA

Precis som språkinställningen är valutainställningen i NHL™ Eastside Hockey Manager 2005 likvärdig med din nuvarande språkinställning på din dator.

Valutan kan ändras så att den passar just den liga du valt att spela. Om du exempelvis leder ett franskt lag bör du använda valutan Euro (€) istället för din lokala valuta.

LÖNER

Löner i spelet för både spelare och ledare kan visas på tre olika sätt: veckovis, månadsvis eller årsvis.

När du startar spelet kommer du att märka att en stor portion av ditt lags budget går åt till att betala ut löner. Med det i åtanke kan du se vad en viss lön kostar över en viss tidsperiod, exempelvis årslönen för en spelare som har 1500 \$ i veckan. Detta är viktigt om du vill ha god kontroll över din organisations ekonomiska situation, vilket de flesta framgångsrika managers har.



SPELARBILDER

NHL™ EHM innehåller ett antal spelarbilder som visas i spelarnas profiler. Du stänger av dem genom att välja "Av" på den här menyn. Du stänger av dem genom att rensa denna ruta. Eftersom "PÅ" är förinställt behöver du inte ändra den här inställningen om du vill ha spelarbilderna aktiverade.

DATABASER

NHL™ Eastside Hockey Manager 2005 är ett gigantiskt spel som inkluderar alla kända spelare och ett stort antal okända spelare. Hur många av dessa som skall inkluderas är upp till dig och prestandan på din dator.

Spelet innehåller över 32 000 ledare och 3 200 lag, så välj förstärkt med tanke på hur snabbt du vill att spelet ska köras.

När du installerar NHL™ Eastside Hockey Manager 2005 fastställs specifikationen på din dator automatiskt. Din databas ställs in mot bakgrund av detta.

Med inställningen i normalläge kommer databasen att inkludera alla spelare som associeras med de ligor samt de nationer du valt. Till dessa inkluderas alla välkända spelare inom världshockeyn.

För minimalalternativet kommer bara spelare som tillhör din liga eller som är kända att inkluderas.

Om du har problem med spelhastigheten i NHL™ Eastside Hockey Manager 2005 och din databas är inställd på normal, bör du ändra denna inställning till minimum.

SPARADE SPEL

Varje spel i NHL™ Eastside Hockey Manager 2005 sparas i en databas för framtida referenser. Om du har dåligt med hårddiskutrymme, bör du minimera antalet sparade spel i databasen. Minsta antalet sparade spel är 5 000.

SPARA AUTOMATISKT

Med den här sparfunktionen kan du automatisera sparandet av spel i NHL™ Eastside Hockey Manager 2005. Du ges möjlighet att schemalägga sparandet av aktuellt spel från veckovis till årsvis.

Du kan även välja att aldrig spara några spel. Med den inställningen sparar du spel på egen hand genom att klicka på knappen "Spara spel" när detta blir aktuellt, t.ex. när du vill avbryta ett spel.

Kom ihåg att originalfilen överskrivs när du sparar automatiskt. Om du gillar att gå tillbaka i dina spel bör du därför se till att den här funktionen är avstängd så att du inte kan fuska.

AUTOSPARA

Med den här funktionen kan du behålla en kopia av de senaste två spel som sparats automatiskt. Dessa spel kommer att markeras i din "Save game"-mapp under namnen "Savegame name_2" och "Savegame name_3". Detta kommer att bidra till ett större skydd mot förluster av värdefulla spel genom exempelvis strömbrott under sparprocessen. Dessutom kan du återvända till ett tidigare datum om vissa resultat skulle missgynna dig (men vem skulle vilja göra det?...).

Varje sparad spel tar samma hårddiskutrymme i anspråk som originalfilen. Om du har dåligt med hårddiskutrymme bör du därför inte använda den här funktionen.



PACKAD SPARFIL

Om du har dåligt med hårddiskutrymme kan du spara komprimerade filer i NHL™ Eastside Hockey Manager 2005. Nackdelen med detta är att det tar lite längre tid att spara spel (såvida du inte äger en snabb hårddisk). Detta gäller också rullande sparande.

SPARA SÄKERT

På menyn Spelalternativ finns alternativet Spara säkert, med vilket spelet temporärt "bufferar" ditt sparade spel i minnet samtidigt som det kontrollerar att det finns tillräckligt med hårddiskutrymme. Om kontrollen ger ett godkänt resultat sparas spelet som vanligt. Skulle kontrollen inte ge ett godkänt resultat varnas du för att du måste vidta åtgärder för att öka hårddiskutrymmet.

BLINKANDE TEXT

Din uppmärksamhet kommer att påkallas vid förekomst av viktig information i spelet, till exempel nyheter, genom blinkande text. Om du vill stänga av den här funktionen väljer du helt enkelt Av vid alternativet Blinkande text.

Du bör enbart välja det här alternativet om du använder en dator med hög prestanda.

BAKGRUNDSMATCHER

När ditt lag åker in på isen kan du följa resultaten i matcher som pågår samtidigt.

Förinställt alternativ är Normalt. Bruk av bakgrundsmatcher kan dock resultera i att matchklockan uppdateras sporadiskt på vissa datorer med låg prestanda. Skulle detta hända bör du välja Bakgrundsmatcher på eller av.

SPELKLOCKA

De två alternativen UPP eller NER visar klockan på olika sätt. Med alternativet UPP räknar klockan upp från 00:00 till 60:00 precis som i europeiska matcher. Med alternativet NER räknar klockan ner från 20:00 till 00:00 i varje period precis som i Nordamerika.

DATUMFORMAT

Om du vill spela med det nordamerikanska standardsystemet MM/DD/ÅÅ kan du välja det på den här menyn. I annat fall spelar du med det europeiska systemet DD/MM/ÅÅ.

MÅTTENHET

NHL™ Eastside Hockey Manager 2005 används spelarnas längd, vikt och isens storlek till fullo. Du kan välja metersystemet eller det brittiska standardsystemet.

MÅLVISNING

Matchresultat, slutsiffror och kommande möten kan ses på två olika sätt, antingen på nordamerikanskt sätt med hemmalaget sist eller på europeiskt sätt med hemmalaget först.

SKRIV TILL

Det finns många tillfällen då det kan vara värt att skriva ut information från NHL™ Eastside Hockey Manager 2005.

Det går att skriva ut alla de sidor i NHL™ Eastside Hockey Manager 2005 som har Skriv ut-alternativet. När du använder den här funktionen kan du välja att skriva till en skrivare, text (en textfil kommer att skapas i din skrivarkatalog i NHL™ Eastside Hockey Manager 2005), båda dessa eller till en HTML-fil i vissa delar av spelet.

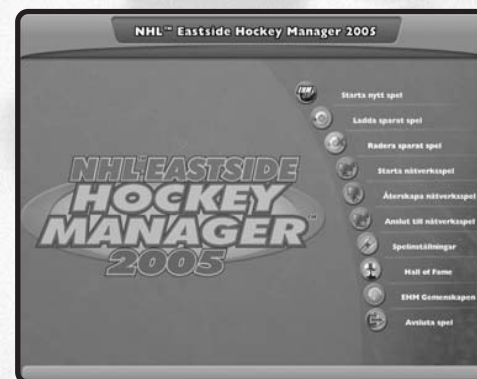
Efter att du gjort dina personliga inställningar kommer du att tas till startskärmen för NHL™ Eastside Hockey Manager 2005, där du kan välja att skapa ett nytt spel eller ladda ett tidigare spel.

Spela spelet

■ Din karriär

VAL AV LIGA

Det första steget i din karriär är ditt eget val av vilka ligor som skall vara aktiva i ditt spel. NHL™ Eastside Hockey Manager 2005 innehåller många av de största och bästa ligorna i världen. Du kan välja att en liga skall vara "utökad" eller "standard".





Om du väljer att en liga ska vara utökad, kan du interagera med den vid vilken tidpunkt som helst. Alla detaljer från ligan simuleras till fullo. Du väljer en utökad liga genom att placera ett kryss i rutan intill ligan under rubriken Utökad.

En 'standardliga' kommer att simuleras med användandet av snabbstart-motorn, och du kommer inte att kunna vara interaktiv med ligan på samma nivå som med en utökad liga. Skulle du under spelets gång vilja ta ett jobb i en standardliga så kommer denna att spelas som utökad och simuleras med den fullständiga match-motorn.

Under spelets gång kommer det att vara möjligt att ändra mellan "utökad" och "standard" på det sätt som beskrivs ovan. Detta dock gäller bara ligor som valts vid starten av spelet.

Notera även att National Hockey League™ (NHL™) alltid måste väljas (antingen som "utökad" eller "standard") eftersom den spelar en central roll i hockeyvärlden och i NHL™ Eastside Hockey Manager 2005. Observera för att starta ett spel måste du välja minst en liga som 'utökad'.

GÖM ATTRIBUT

Med den här inställningen (även kallad Fog of War) gömmer du egenskaper för mindre kända spelare, vilket tvingar dig som manager att använda dina scouter till fullo för att upptäcka nya talanger (precis som i verkligheten). Välj Av för att se samtliga spelares egenskaper.

RIKTIGA SPELARE

I NHL™ Eastside Hockey Manager 2005 kan du starta ett spel helt baserat på fiktiva spelare. Alla riktiga spelare kommer således att raderas från detta spel. Välj helt enkelt att ha det här alternativet Av när du startar ett nytt spel. Alla spelare i detta nya spel väljs slumpvist.

MANAGER PROFIL

Så snart du har laddat spelet kan du börja att skapa din managerprofil.

LÖSENORD

Om du har installerat NHL™ Eastside Hockey Manager 2005 på en offentlig dator kan du välja att lösenordsskydda ditt sparade spel. Du gör detta genom att helt enkelt ange ett lösenord i general manager-rutan. Det går inte att spåra ett bortglömt lösenord, så välj detta med noggrannhet, annars kommer ditt sparade spel att gå förlorat och du får starta om på nytt.

MANAGERNAMN OCH NATIONALITET

Efter att du har valt ditt namn måste du välja nationalitet. Varje nation i världen är representerad, men notera att GM:s från vissa nationer kan få det svårare att coacha i vissa utländska ligor. Våldigt få europeiska GM:s och tränare har till exempel gjort succé i NHL™. Medan du självklart tenderar att välja din egen nationalitet, är det värt att tänka på hur detta val kan påverka ditt lags framgångar.

VAL AV LAG

Att välja lag är enkelt, eftersom vi alla tenderar att välja våra favoritlag. Varje lag har olika mål och krav beroende på vilken nivå det spelar på, vilket du kommer att märka när du gör ditt val.

Om du exempelvis tar över ett topplag i NHL™, kommer förväntningarna på dig att laget tar sig långt i NHL:s slutspel och är en av medtävlarna om Stanley Cup att stiga. Skulle du dock ta över ett mindre talangfullt NHL™-lag så kan du komma undan med ett års uppbyggnad innan du når toppen.

I Europa är det annorlunda. Här kan styrelsen kräva allt ifrån att vinna titeln till att klara sig från kvalserien. Andra GM:s kanske väljer att ta över ett lag i de lägre divisionerna (t.ex. vår egen Allsvenskan) och därifrån leda laget till uppflyttning och framgång.

VALET ÄR DITT.

Bekräfta det lag du har valt genom att klicka på knappen intill lagets namn och därefter på "Fortsätt" för att gå vidare.

NYHETSROUTAN

Nyhetsrutan spelar en central roll i NHL™ Eastside Hockey Manager 2005. Det är den första ruta du kommer att se när du startar ett nytt spel, och spelet kommer att kretsa runt just denna ruta. Under spelets gång kommer du att ges de senaste nyheterna rörande ditt lag och hockeyvärlden i den här rutan. Din uppmärksamhet påkallas genom "Du har nyheter" som sitter centralt placerad på skärmen. Du når även Nyhetsrutan via kuvertikonen längst ner till vänster på skärmen.





Från denna huvudmeny kan du navigera runt i NHL™ Eastside Hockey Manager 2005. Se "Ditt lag" för mer information om detta.

HÖGERKLICKA

I vissa delar av NHL™ EHM 2005 måste du använda dig av högerklick. Om du högerklickar på ett lag- eller spelarnamn kommer du på de flesta menyer att kunna välja alternativ från handlingsmenyn. Så snart en meny visas efter att du högerklickar, kan du klicka på vad du vill för att utföra motsvarande åtgärd som den på handlingsmenyn (som du kan fortsätta att använda).

De ges tre nyheter när du startar ett nytt spel. Den första bekräftar att du är general manager för det lag du har valt. Den andra innehåller information om vad styrelsen förväntar sig av dig. Den tredje innehåller kommande säsongs spelprogram.

Styrelsens förväntningar är följande:

Styrelsen vill ha titeln: De som har anställt dig kräver att du gör en bra insats för att vinna titlar denna säsong. Om du inte vinner något kan du räkna med att styrelsen inte kommer att se mellan fingrarna.

Laget ska nå slutspelet: Lättare i vissa ligor än andra beroende på hur många slutspelsplatser det finns. Styrelsen kräver att laget når slutspelet både för prestigens och ekonomins skull, speciellt som de anser att du har den spelartrupp du behöver för att lyckas med detta. Även denna gång kan ditt jobb hänga på en skör tråd om du skulle misslyckas.

Förbättra truppen: Din styrelse är ett förstående gäng. De inser att din nuvarande trupp inte räcker till för att vara med och fightas i slutspelet eller att undvika nedflyttning. Din uppgift blir att bygga från grunden.

Undvika nedflyttning: Trots att truppen inte är den starkaste, anser styrelsen att du borde klara dig från nedflyttning. Om laget blir nedflyttat kan du räkna med att styrelsen kommer att vidta åtgärder.

Slutligen visas ditt lags tre första matcher för säsongen. Spelprogrammet är viktigt. Genom att studera detta kan du se vilka matcher du måste vinna. Fyra eller fem raka hemmamatcher mot lag i din egen division, eller matcher mot lag som har samma målsättning som du, måste vinnas.

Ditt lag

TRUPPEN

Efter att du har träffat ditt lag vill du nog gärna granska truppen, eftersom du ju i slutändan står eller faller med spelarnas prestationer på isen. Granska din trupp genom att klicka på "trupp"-knappen till vänster på skärmen eller på ditt namn längst upp till vänster och välja "<lagnamn> trupp" från rullgardinsmenyn.

Det är troligt att du som general manager vill veta så mycket som möjligt om ditt nya lag. I NHL™ Eastside Hockey Manager 2005 kan du granska mängder av information om dina spelare innan du tar ut ett lag.

LAGUTTAGNING

När du tar över ett nytt lag kommer inga laguttagningar vara gjorda. Det antal spelare som kan byta om till match i din liga anges längst ner till höger på truppenmenyn. Klä en spelare genom att klicka i den röda boxen bredvid spelarens namn. "MV" betyder målvakt och "S" betyder utespelare. Två målvakter och minst 5 utespelare (2 backar och 3 forwards) måste alltid vara ombytta inför varje match.

SPELARINDIKATORER

På huvudmenyn kan en spelare då och då visas tillsammans med ett antal ikoner:

SKA En röd ikon betyder att spelaren är skadad och inte kan delta i matchen. Du kan frigöra en plats i laget genom att placera spelaren på skadelistan, där spelaren måste spendera minst sju dagar. Gör detta genom att välja fliken "Handling" och "Placera på skadereserven" i spelarprofilen. Se "Åtgärder mot spelare" för mer information om detta.

En orangefärgad ikon betyder att spelaren återupptagit någon form av lättare träning och är nu skadelistad från dag till dag. I nödfall kan du spela med denna spelare, men då tar du risken att skadan återkommer eller att en ny skada uppkommer.

SL Spelaren har placerats i skadereserven. Denna reserv finns bara i vissa ligor.

SUS Spelaren är för närvarande avstängd och otillgänglig för denna match. Granska spelarens status genom att klicka på Status-knappen i spelarprofilen.

ÖNS Spelaren har blivit listad av en annan klubb. Detta betyder inte att du garanterat får ett bud på denna spelare. Du kanske vill kontrollera att spelarens kontrakt är uppdaterat så att han inte lämnar laget på fri transfer, vilket innebär att du förlorar spelaren utan kompensation. Kontrollera vilka klubbar som är intresserade genom att gå till spelarprofilen och klicka på "Information".

BUD Ett bud har inkommit för en spelare vilket du antingen håller på att förhandla eller överväger.

SLU Spelaren har bestämt sig för att sluta spela professionell hockey i slutet på säsongen.

INT Spelaren är för närvarande på landskampsuppdrag och därför otillgänglig.



UTL Det kan i vissa ligor finnas restriktioner på hur många utländska spelare som får vara ombytta under en match. Ta reda på hur många utländska spelare du får använda genom att klicka på knappen "Nästa match" på huvudmenyn. Några ligor har även restriktioner för hur många utländska spelare du kan ha i truppen totalt. Ta reda på hur många utländska spelare du får använda genom att som ovan klicka på knappen "Nästa match" på huvudmenyn. Du kan även använda menyn "Information om liga" på tävlingsskärmen.

EJT Spelaren kan inte spela i nästa match.

BGR Spelaren begär transfer.

LST Spelaren har förklarats vara tillgänglig för köp.

LÅN Spelaren har förklarats vara tillgänglig för lån.

ÖVG En övergång för spelaren har förhandlats fram och spelaren förväntas lämna klubben inom kort.

MSD Detta betyder att spelaren är missnöjd. Du kanske vet varför? I annat fall kan du kontrollera informationsrutan i spelarprofilen.

FA Spelaren har avisat att han vill lämna laget som fri agent. Se kapitlet om "Bud" i den här manualen för mer information.

FRÅ Spelaren har missat träning eller gjort sig själv otillgänglig för denna match.

VGR Spelaren har vänligt men bestämt tackat nej till spel i landslaget.

U Spelaren räknas som framtidslöfte för denna liga

V Spelaren räknas som veteranspelare i denna liga

ÖVR Denna spelare är överårig och kan ej delta i spel

TVÅ Denna spelare har ett tvåväga kontrakt

■ Trupphantering

Nyckeln till framgång ligger i att kunna hantera alla sina spelare på bästa sätt. Gå därför till truppmenyn och välj menyn "Visa", följt av "trupphantering". En lista på varje spelare som tecknat kontrakt med din klubb visas tillsammans med lag som är knutna till klubben (ett farmarlag eller juniorlag). Här kan du flytta omkring spelarna med hjälp av ett klick med musen. Om du vill placera en spelare i ett annat lag dubbelklickar du helt enkelt på det lagets namn i spelarens kolumn för att överföra denne. Spelare som inte kan flyttas till andra lag har dessa namn gråskuggade i sina kolumner. Du kan inte göra något åt detta.

Träning

Tillsammans med taktik är träning en av de viktigaste metoderna för att få ut det mesta av dina spelare. Det är även ett av de mest komplicerade områdena för en manager att bemästra. Vad det hela handlar om är att förbättra sina spelares egenskaper.

För att öka dessa behöver du hjälp från dina tränare. Genom dessa kan du anpassa spelarnas egenskaper efter ditt eget spelsystem (se avsnittet nedan för mer information om taktik i NHL™ Eastside Hockey Manager 2005).

Träningen i NHL™ EHM 2005 har ändrats och förenklats så att du som general manager kan få ut det bästa av dina spelare. När du klickar på fliken Träning kan du nu se en tabell med alla dina spelare och vilka träningsmoment du kan beordra dem att öva på. Samtliga spelare startar med allmän träning, men du kan utarbeta detaljerade träningsprogram för hela truppen. Träningsmenyns nya gränssnitt, som är både intuitivt och användarvänligt, gör det enklare för dig att överföra en spelare till ett annat område. Allt du behöver göra är att klicka med musen.

Vad bör du till exempel göra med den där blixtnabba yttaren som inte kan göra mål? Om du beordrar honom att skotträna kommer han snart att börja spotta in mål. Och vad bör du göra med den talangfulle spelaren som knappt orkar att genomföra några spelpass? Säg åt honom att fokusera på konditionsträning, så blir han snart bättre. Försök att uppnå maximal effekt genom att utse tränare med rätta kvalifikationer för att överse dessa träningsmoment. Du gör detta genom att helt enkelt ta bort överflödiga markeringar i tränarens uppdragsrutor på skärmens nedre vänstra del. Låt markeringarna vara kvar för de moment du vill ha kvar för tränaren i fråga.

En annan nyhet är att du kan välja hur mycket tid per träningspass som ska spenderas på speciallag. Längst ner till höger på skärmen finns tre alternativ: Normalt spel, Numerärt överläge och Numerärt underläge. Motsvarande siffror anger den tid (i procent) ditt lag kommer att spendera på aktuella träningsmoment. Om ditt lag exempelvis är hopplöst i numerärt underläge, kan du öka det procentuella värdet för detta träningsmoment och se om det hjälper.

ÄNDRA VÄRDET PÅ DINA SPELARES EGENSKAPER

Du kan se om träningen har någon positiv eller negativ effekt på dina spelare genom att granska träningsrutan. Klicka på Träning, följt av visningsmenyn längst upp till vänster på skärmen. "Visa som standard" kommer i regel att vara inställt, men om du klickar på "Egenskaper" ges du en god överblick över dina spelares värden. Härifrån kan du välja att granska olika menyer, t.ex. fysiska, psykiska, anfallsspel eller försvarsspel.



Där träningen går bra kommer spelarens egenskapssiffra att vara **GRÖN**. En **RÖD** siffra betyder att egenskapen gått ner. **GUL** betyder att egenskapen är oförändrad.



ANVÄNDNING AV DINA TRÄNARE

Klicka på fliken Överblick för att utse en av dina tränare till instruktör inom ett visst område. Samtliga tränare anges på panelen längst ner till vänster. Ta bort kryssmarkeringen på de områden du inte vill att tränaren ska täcka. Lämna de aktuella områdena markerade, varefter träningen anpassas till dina val.

Tränarna jobbar inledningsvis med samtliga träningsområden. För att få ut det bästa av dem och hur de använder sin tid, bör du enbart välja högst tre träningsområden till varje tränare.

■ Träningsområden

KONDITION

Vissa tränare lägger mer vikt vid kondition än vid andra egenskaper. Anledningen till detta är att hårt fysiskt spel utgör ett viktigt element i ishockey och att alla spelare måste ha toppfysik för att "överleva" ute på isen. Spelare som orkar spela en hel match utan att tröttna kommer ha ett övertag över dem vars ork tryter. Några tränare kommer att se konditionsträning som allmän träning och kommer därför att fokusera mindre på detta. Precis som med alla andra aspekter i detta spel är det upp till dig att hitta den rätta balansen.

TAKTIK

Om du vill utveckla en effektiv taktik måste du bedriva framgångsrik träning på detta område. Mycket arbete krävs för att skapa en samspel

enhet på isen. Framgången ligger dock i individens förmåga att ta till sig den taktiska regimen och vad du kräver som general manager.

SKOTT

"Du gör inte mål på 100 % av de skott som du inte skjuter." Visa ord. Dina spelare måste skjuta för att kunna vinna. Skottträning kan vara ett lämpligt sätt att få fram skottspecialister eller hjälpa en formsvag spelare att återfå självförtroendet.

OFFENSIV FÖRMÅGA

Värdefullt för alla spelare, men främst för anfallsbenägna forwards och offensiva försvarare. Om du beordrar vissa spelare att arbeta på de offensiva aspekterna av deras spel, kommer de att dra långtgående fördelar av detta på den offensiva sidan av röda linjen.

DEFENSIV FÖRMÅGA

Du vill även kunna få fram spelare med bättre defensiva egenskaper. Den här träningen bör användas för spelare som du inte förväntar dig kan bli skyttekungar, dvs. spelare i tredje- och fjärdefemman samt defensiva forwards och försvarare. Du kan även inkludera spelare som du anser inte ger sitt bästa, oavsett var de spelar. Du är på rätt väg om du lyckas få en temperamentsfull forward att följa din lagstrategi i spel i egen zon.

MÅLVAKTSSPEL

Som du förstår är det bara en viss spelare som kan bli aktuell här. Visst känns dem igen, de något tokiga individer som sätter på sig masker och benskydd och ställer sig mellan målstolparna. Målvakten spelar en mycket viktig roll för laget, så det är mycket viktigt för lagets framgång att du lär honom alla tekniska aspekter på målvaksarbetet. Att anställa en målvaktstränare vore en perfekt idé.

NY POSITION

Du kanske behöver skola om en spelare till en ny position. Du tränar om en spelare genom att klicka på ny position i nedre delen av skärmen och bestäm vilken position du vill träna din spelare till. Om träningen lyckas kommer spelaren nu att kunna spela i sin nya och gamla position. Skulle du träna din spelare till en tredje position kommer han att förlora den första nya egenskapen du givit honom. Spelare med hög arbetskapacitet och beslutsamhet kommer att vara mer lyckosamma inom detta än andra.

NY SIDA

I likhet med träning till en ny position är det möjligt att skola om en spelare till en ny sida. Detta kan vara användbart om du har en obalanserad trupp på ena sidan eller om du föredrar att en spelare ska skjuta från endera sidan. Precis som med positionsträning beror eventuell framgång i denna typ av träning på spelarens egenskaper.



ANPASSA TRÄNINGSRUTINER

Anpassa träningsprogrammet genom att klicka på önskat schema på den vänstra menyraden och växla mellan tillhörande aspekter i panelen längst ner på skärmen.

TRÄNINGSENTENSITET

Den grad av intensitet som du bestämmer är viktigt för att rutinen skall fungera på ett effektivt sätt. Det är också viktigt att uppnå rätt balans och inte överträna dina spelare så att de är så slut på matchdagen att de inte orkar spela eller drar på sig onödiga skador.

Den intensitet du väljer är beroende av dina tränares kvaliteter och hur motiverade dina spelare är.

Ingen träning - Ingen träning sker med den här inställningen. Egenskaper kan bli lidande om du väljer det här alternativet.

Lätt - Här tränas spelarna lätt, vilket minskar risken något att egenskaperna blir lidande.

Medium - Kan ses som den mest balanserade typen av träning. Spelarna kommer att höja sina värden samtidigt som de inte skadas fysiskt.

Intensiv - Här sker den högsta höjningen av en spelares egenskaper, men risken att spelaren skadas sig eller blir utmattad ökar drastiskt. Ibland kan det vara bra att ta till denna träning, förutsatt att du håller ett öga på dina spelare.

■ Träningsläger

En nyhet i NHL™ EHM 2005 är träningslägren. På försäsongen ligger varje lag på träningsläger för att få in formen just innan matchsäsongen börjar. Detta ger dig som general manager möjlighet att prova olika taktiska dispositioner och uppställningar, och spelarna möjlighet att spela till sig en plats i laget genom öppna försök.

Innan du kan gå till skärmen för träningslägret måste du vänta i några dagar tills lägret öppnas. Träningslägret inleds ungefär en månad innan lagets första säsongsmatch spelas. Du informeras om träningslägrets start genom en nyhetsbulletin på nyhetsskärmen.

På skärmen Träningsläger anges hela din laguppställning. Till höger på skärmen finns två kolumner (standard) – en blå och en röd. I dessa kolumner anges vilka spelare som tillhör de olika träningslagen på lägret. Klicka på "Blå" för att förpassa en spelare till det blå laget, och gör på samma sätt för "röda" spelare. Om du har en stor spelartrupp kan du välja att spela med fyra lag i stället för två. Gör detta genom att klicka på rullgardinsmenyn "Lag" längst upp till höger och välj "Fyra". Det vita och det gröna laget tillkommer, varefter du kan placera spelare i dem på samma sätt som tidigare. Antalet spelare i varje position anges i panelen

på skärmens nedre del. Där kan du se om lagen är balanserade (eller överrepresenterade i en viss position). Om du ändrar dig rörande hur många lag du vill spela med eller vilka spelare som ska spela i vilka lag, klickar du helt enkelt på knappen "Återställ lag" för att återställa lagen och börja om från början.

Träningslägren innehåller i regel öppna försök. Här kan lagets ledning ta sig en titt på nya talanger utan någon extra kostnad. Detta kan leda till att ett välbehövligt behov tillgodoses eller att ett hål i spelartruppen fylls. Öppna försök tillåts som standard. Om du inte vill tillåta dem (och köra träningslägret med låst spelartrupp) klickar du på knappen Öppna försök längst upp på skärmen och väljer "Nej". Om du tillåter öppna försök kommer du säkert att upptäcka att de spelare som dyker upp hör till lokalbefolkningen där ditt lag spelar, detta främst på grund av att reskostnaderna för dessa hoppfulla spelare till lag på längre avstånd eller till och med utomlands är för höga.

Träningslägret pågår i åtta dagar, varefter du får besked om hur väl du gjort i från dig under de olika momenten i form av en nyhetsbulletin. Ditt lag kommer dessutom att öva på s.k. snabbspel under fyra dagar (fyra eller åtta matcher beroende på hur många lag du spelar med). Matcherna varar i två 20-minutersperioder och spelas med snabb spelmotor, vilket betyder att GM inte kan spela igenom matchen på samma sätt som en vanlig säsongsmatch. GM kan dock se målen och statistiken från matchen i fråga genom att klicka på resultatet på skärmen Lägrprogram.

I slutet på dag fyra kommer din tränarstab att skicka en nyhetsbulletin till dig där du erbjuds att skära ned på antalet medverkande i träningslägret. Detta betyder att du kan reducera spelartruppen tills du bara har kvar de spelare du verkligen vill fokusera på under resten av träningen. De spelare som försvinner kommer från farmarlag, okontrakterade spelare du har inbjudit till träningslägret eller öppna försöksspelare. Ta bort en spelare från träningslägret genom att ange dennes profil och välja "Avbryt försök" på handlingsmenyn. Om spelaren har ett kontrakt med dig går du helt enkelt till skärmen Hantering av trupp och skickar tillbaka honom till valfritt farmarlag. Denna typ av nedskärningar kan vara givande, men är inte nödvändiga. Om du vill använda en stor spelartrupp under hela träningslägret kan du göra det. Tränarstaben ger dig råd, den utfärdar inga order.

Du kan följa dina spelares framsteg under träningslägret (vissa spelare gör inga framsteg). På skärmen Träningsläger (menyraden till vänster) kan du visa statistik från snabbmatcherna. Denna statistik (från var och en av snabbmatcherna under träningslägret) talar om för GM vilka som gjort bra ifrån sig samt vilka som inte imponerat och som kan förvänta sig kicken.



Taktik och uppställningar

Taktik och uppställningar är den viktigaste aspekten på ditt arbete som GM. God taktisk kunskap är viktig om du skall lyckas i ditt yrke. NHL™ Eastside Hockey Manager 2005 ger dig möjlighet att anpassa och utveckla din egen stil och taktik på en mängd olika sätt.

Mest viktig är kunskapen om hur du placerar ut dina spelare. Nedan anges tre olika standardformationer i hockey:

Lika styrka: fem mot fem eller fyra mot fyra. Precis som namnet säger ges du samma antal spelare på isen som din motståndare. Ett typiskt lag spelar med 4 kedjor och 3 backpar. En del coacher gillar att toppa laget genom att spela med sina bästa spelare i samma femma, andra föredrar att sprida ut manskapet för att få ett jämnare lag. Du kan läsa mer om detta längre fram i taktikavsnittet.

Spel i numerärt överläge (NÖ): Detta kan antingen vara ett överläge på en eller två man. Dessa situationer utgör dina största målchanser. Spelare som passar in här är goda skridskoåkare, puckhållare samt spelare med målsinne. Defensiva spelare med bra skott och passningsförmåga är också ett måste. Du kan även välja att lägga till en extra forward och spela med honom i backposition.

Numerärt underläge (PK): Motsatsen till numerärt överläge. Här spelar du med en man mindre under en viss tid och måste göra allt i din makt för att inte släppa in några mål. Spelare med god arbetskapacitet, beslutsamhet och brytning med klubba kommer väl till hands. Kort och gott: du vill ha dina bästa defensiva spelare på isen när du spelar i numerärt underläge.

Knappen "Alla femmor" ger dig en god överblick över dina femmor. Du kan bläddra och se dem individuellt genom att använda pilarna i högra hörnet.



Placera en spelare i en femma genom att klicka på hans nummer till vänster om namnet (siffran färgas gul) och sedan på den siluett som motsvarar den position du vill att han ska spela i. Du kan även byta till "Alla femmor" och upprepa samma procedur, klicka på namnet och sedan på den position du vill ha spelaren i.

Om du inte vill placera ut alla dina spelare kan du låta din tränare ta detta beslut. Klicka på "Fråga tränare" för att låta honom ta beslutet. Skulle du anse att hans åsikter är fel kan du placera ut din spelare själv och sedan fylla de tomma luckorna.

TAKTISKA VAL

I NHL™ Eastside Hockey Manager 2005 kan du som general manager utveckla system med hjälp av taktiska val. Detta är nog det mest anpassningsbara och komplicerade momentet i spelet. Det kan dock vara svårt att utveckla ett system som fungerar. Ansvar för att skapa ett taktiskt system som är slagkraftigt på isen ligger på dig som general manager.

Att arbeta fram en bra taktik är inte något man gör i en handvändning. Några av de bästa taktiska dispositionerna har tagit år att arbeta fram innan de fungerat framgångsrikt. Vilken typ av manager kommer du att vara? Typen som arbetar med det du har eller typen som skaffar spelare som passar din taktik bäst?

Något som du också bör tänka på är att även din motståndare kan vara ett taktiskt geni och förmodligen mer framgångsrik än dig i början. Din taktik måste med andra ord vara flexibel och kunna anpassas för olika situationer.

Varje femma kan ha en individuell stil som skiljer sig från resten av laget. En mer detaljerad beskrivning av de taktiska möjligheter som finns följer nedan i Lika styrkor/Numerärt överläge/Numerärt underläge:





LIKA STYRKOR

Mentalitet: Precis som det låter. Du kan få dina spelare att spela offensivt, defensivt eller en blandning av dessa två.

■ Offensiva system

Passningar: Här föredrar dina spelare att passa pucken till varandra snabbt och säkert och leta efter öppningar.

Skridskoåkning: Dina spelare kommer här att åka in med pucken i offensiv zon och försöka sätta upp spel därinne.

Lyft in och jaga: Spelarna förpassar pucken till hörnen i den offensiva zonen och kämpar sedan längs sargen för att hitta öppningar i försvaret.

Blandad: En kombination av alla tre system ovan.

■ Offensiv zon

Positionsspel: Spelarna håller sina positioner i offensiv zon.

Attackera mål: Laget skickar in sin center framför mål för att denne ska störa målvakten eller tvinga in pucken i mål.

Triangel: Din kedja försöker skapa en triangel när de är i offensiv zon för att stressa försvaret och hitta fria ytor för målchanser.

Bakom mål: Detta system passar bra med "lyft in och jaga"-systemet (se ovan). En spelare (vanligtvis centern) placerar sig med pucken bakom mål och försöker passa en ytter som skrinar in framför mål.

■ Forechecking

Fälla i neutral zon: Syftet med denna taktik är att stoppa motståndarnas offensiva spel genom att "läsa" pucken i mittzonen och därefter starta en kontring.

Lås vänstra flanken: I det här systemet åker centern och högeryttern in i motståndarnas zon för att störa dem. Dina spelare tvingar puckföraren på isens "öppna" sida samtidigt som dina två backar och din vänsterytter backar in i neutral zon. Med alla dina spelare framför röda linjen får dina motståndare svårt att starta en bra offensiv. Om de försöker föra upp spelet finns det ju ingenstans att ta vägen, förutsatt att dina spelare lyckas tvinga ner pucken. Det är här puckövertagandet sker.

Passiv forechecking: I det här systemet jagar den spelare som är närmast mål puckhållaren, samtidigt som de kvarvarande fyra bildar en box för att bryta ner spelet mellan offensiva blå och röda linjen.

Hög forechecking: Ganska likt "passiv forechecking" och "lås vänstra flanken", men din press sker mycket högre upp i neutral zon för att hindra motståndarna att få tag i pucken.

■ Defensivt skydd

Zon: Spelarna ansvarar för ett speciellt område på isen.

Man-Man: Varje spelare ges en egen motståndare att bevaka.

■ Backchecking

Hård: Dina forwards gör allt i sin makt för att åka tillbaka och försvara egen zon.

Lätt: Dina forwards åker inte tillbaka för att försvara den egna zonen så ofta, vilket lämnar denna zon öppen.

Normal: En kombination av systemen ovan.

■ Press

Hård: Spelarna stressar puckhållaren ofta och ihållande.

Lätt: Spelarna stressar inte puckhållaren så ofta.

Normal: En kombination av systemen ovan.

■ Tacklingar

Lätt: Spelarna tacklar inte speciellt hårt eller ofta.

Normal: En kombination av Lätt och Hård.

Hård: Spelarna tacklar sina motståndare så hårt de kan. Med den här taktiken riskerar spelarna att dra på sig utvisningar eller att missa en tackling och tappa sina positioner.

■ Sargspel

Finess: Spelarna undviker om möjligt spel längs sargen och föredrar att spela ut pucken.

Mixad: En kombination av Finess och Kraft.

Kraft: Spelarna försöker spela pucken längs sargen och hitta en öppning därifrån.

NUMERÄRT ÖVERLÄGE

■ PP-system

Överbelasta: Genom att fler spelare attackerar puckhållaren pressas motståndarna att tappa pucken och ge ditt lag möjlighet att kontra.

Paraply: En man (i regel en toppskytt) placerar sig innanför den offensiva zonen vid blå linjen. Han spelar passningsspel med två spelare och letar efter öppningar. Två andra spelare går på mål för att täcka målvakten och styra skott.



Utspritt: Syftet med denna taktik är att försöka tänja försvaret så mycket som möjligt för att skapa utrymme för skott. Två spelare placerar sig vid blå linjen nära tekningscirkelarna. En ytter placerar sig halvvägs in i offensiv zon (nära sargen) med centern framför mål. Den kvarvarande ytttern åker bakom den förlängda mållinjen. Spelaren som står placerad nära sargen halvvägs inne i zonen är spelfördelare och letar efter det avgörande passet. Genom att laget utnyttjar detta utrymme ges en av spelarna vid blå linjen möjlighet att gå på mål.

1-3-1: Bara en man står vid blå linjen och tre spelar framför honom. Två yttertr spelar vid sargen, vilket möjliggör för den tredje spelaren att gå på mål tillsammans med centern.

NUMERÄRT UNDERLÄGE

■ PK-system

Hög press: Syftet med detta system är att pressa ut spelet i mittzonen och ställa det anfallande laget offside. Spelarna ställer upp i en box (se Tåt box) och spelar högt i zonen.

Låg press: Detta system bjuder in motståndarna mot målet, men syftar till att blockera spelet framför mål och stoppa alla skott. Puckhållaren bakom mållinjen sätts under press.

Diamant: Här placeras en spelare framför mål och en längst upp i zonen. Två spelare står lite längre ut mot sargerna nära blå linjen och försöka bryta upp spelet genom att skära av passningsalternativen.

Tåt box: Detta system ställer upp två rader med spelare centralt i zonen. De två backarna stannar vid målet för att rensa framför detta, medan två forwards sätter press på puckhållaren.

■ Lagorder



■ Fördelning av istid

Matchning av forwards

- Normal innebär att ett standardsystem används.
- Jämn innebär att de fyra kedjorna ges ungefär samma tid på isen.
- Överbelasta innebär att de två förstakedjorna spelar mest.
- Endast tre innebär att bara de tre första kedjorna spelar, inte den fjärde.
- Endast två innebär att bara de två förstakedjorna spelar.

Matching av backar

- Normal innebär att ett standardsystem används.
- Jämn innebär att de tre backparen ges ungefär samma tid på isen.
- Överbelasta innebär att de två första backparen spelar mer än det tredje.
- Endast två innebär att bara de två första backparen spelar.

Matching i PP

- Använd bästa innebär att din bästa femma används i första hand.
- Jämn innebär att alla femmor får spela i numerärt överläge.

■ Allmänna instruktioner

Defensiv täckning

- Zon innebär att en speciell isyta täcks
- Man innebär att varje spelare markerar en motståndare.

■ Backchecking

- **Hård:** Dina forwards gör allt i sin makt för att åka tillbaka och försvara egen zon.
- **Lätt:** Dina forwards åker inte tillbaka för att försvara den egna zonen så ofta, vilket lämnar denna zon öppen.
- **Normal:** En kombination av systemen ovan.

Press

- **Hård:** Spelarna stressar puckhållaren ofta och ihållande.
- **Lätt:** Spelarna stressar inte puckhållaren så ofta.
- **Normal:** En kombination av systemen ovan.

Tacklingar

- **Lätt:** Spelarna tacklar inte speciellt hårt eller ofta.
- **Normal:** En kombination av systemen ovan.
- **Hård:** Spelarna tacklar hårt och följer upp sina tacklingar.

Sargspel

- **Finess** – Spelarna undviker spel längs sargen.
- **Mix** – En kombination av Finess och Kraft.
- **Kraft** – Spelarna försöker få fram pucken längs sargen.



■ Extra Order

Målvaktsorder

- Stanna i mål innebär att målvakten stannar i mål och låter utspelarna spela pucken.
- Spela pucken innebär att målvakten kan åka omkring i den defensiva zonen och agera som en tredje försvarare om situationen kräver detta.

Skott

- **Sparsam:** Spelarna tänker sig för innan de skjuter och göra detta bara när det finns en god chans att göra mål.
- **Kraftig:** Spelarna skjuter så fort de får en chans.
- **Normal:** En kombination av systemen ovan.

Skotttyta

Inga Orders:

- **Sikta högt:** Spelarna siktar högt för att placera pucken i nättaket.
- **Sikta lågt:** Spelarna siktar lågt och skjuter längs isen.
- **Sikta mellan benen:** Spelarna försöker att göra mål mellan benen på målvakten.

■ Matcha femmor

- Om du väljer Ja kan du på en rullgardinsmeny välja vilken av dina formationer som ska matchas mot en viss motståndarformation. Om du till exempel vill matcha din tredjeformation mot motståndarens stjärnspäckade förstaformation, ska du välja alternativet '3vs1'.

■ Extra Anfallare

Du har också möjlighet att välja vilka extra forwards du vill slänga in på isen för att jaga den där viktiga kvitteringspucken när du tagit ut din målvakt. När målvakten lämnar isen kommer en av dina extra forwards att ta hans plats på isen. Självklart ska du välja några av dina bästa spelare, eftersom detta ökar din chans att göra mål.

■ Kaptener

Att välja kapten och två assisterande kaptener är ett viktigt beslut. Kaptenen har nämligen ett stort ansvar både på och utanför isen. Du bör utse en karaktärsfast spelare som uppvisar både beslutsamhet, lagarbete och inflytande. En spelare med höga värden för dessa egenskaper skulle bli en bra kapten. Det du dessutom vill se är en ledargestalt som representerar laget väl. Pittsburghs Mario Lemieux eller Detroits Steve Yzerman har till exempel många år som kaptener bakom sig och förknippas starkt med respektive lag.

Vad gäller assisterande kaptener bör du söka spelare med liknande egenskaper. Dessa kaptener ska vara ledargestalter som vid behov kan

■ Ytterligare order

Om du högerklickar på siluetten i taktikrutan har du möjlighet att ge individuella order till individuella formationer. Här kan du ge offensiva eller defensiva order samt ställa in olika spelalternativ, till exempel om spelarna skall skjuta eller passa när de har pucken. Om du väljer passningsspel kan du definiera hur detta ska ske. Slutligen kan du även bestämma om spelarna kan slåss i matcherna.

■ NYA TAKTISKA VAL I NHL™ EHM 2005

I NHL™ EHM 2005 har du som general manager ett ännu större antal taktiska standardalternativ att använda eller basera ditt spel på. Dessa kan indelas i fyra allmänna stilgrupper med normala, offensiva och defensiva spelmöjligheter.

Standard – Din grundläggande (normala) spelstil. Den innefattar både finess och styrka, men även att trasa sönder spelet på mittfältet. Det här alternativet är lämpligt för spelartrupper som både består av finlire och arbetshästar.

Finess – Spelarna tenderar att göra snygga saker med pucken i stället för att tackla och spela fysiskt. Detta är något för den som gillar snabbt passningsspel med möjligheter för spektakulärt uppvisningsspel. Det här alternativet är speciellt lämpligt för spelartrupper som inte innehåller särskilt många välbyggda spelare, t.ex. i Ryssland där majoriteten av ligaspelarna inte är särskilt kraftiga.

Fysisk – Den raka motsatsen till Finess. Spelarna koncentrerar sig huvudsakligen på motståndaren i stället för pucken. Huvudsyftet med detta är att trötta ut motståndarna med fysisk ishockey (genom fasthållning, tacklingar, etc.) och dra nytta av de misstag detta resulterar i. Man bör ha en spelartrupp med ganska kraftiga spelare som är duktiga på fasthållning, tackling och annat hårt spel, men detta kan även fungera med mindre spelare förutsatt att dessa är envisa och arbetar hårt.

Annat – Spel i mittzon och Satsa allt framåt.

Det är inte många hockeyfantaster som gillar taktiken Spel i mittzon, främst för att anhopningen av så många spelare i denna mittzonen hämmar offensivt skönspele och kreativitet. Taktiken är dock mycket framgångsrik, och de lag som saknar riktigt stora talanger kan lyckas väl om de använder sig av den. Taktiken kräver god anpassningsförmåga, lagspel, hårt arbete, placeringsförmåga och spelare som kan ta tillvara sina chanser. De flesta lag i NHL™ använder sig av den här taktiken, som har visat sig kunna leda ända fram till cupvinst. Ett exempel på detta är New Jersey Devils™. Om du inte vet vilken taktik du ska välja, är den här taktiken en bra utgångspunkt.



Taktiken Satsa allt framåt handlar bara om attack. Ett mycket litet utrymme lämnas för försvarsspel i den här taktiken, så den bör enbart användas av lag som ligger under med några mål i matchens slutskede. En mer ambitiös tränare kan välja att använda sig av den här taktiken under längre perioder, men ett permanent bruk kan visa sig ödesdigert eftersom detta med sannolikhet leder till baklängesmål oavsett hur duktiga lagets spelare är. Spelare med offensiva talanger kommer att göra bra ifrån sig, men eftersom motståndarlaget kommer att göra allt för att avgöra matchen på en kontring, bör du bara använda dig av denna taktik i nödfall.

På menyn Visa kan du nu ställa in individuella spelarinstruktioner (samtidigt som du fortfarande kan välja instruktioner för en viss position genom att högerklicka på en siluett på den taktiska isbilden). Välj helt enkelt en av alternativen nedan och klicka på alternativet när det anges till höger om namnet på den spelare du vill instruera.

Benägenhet att skjuta/passa – Du kanske vill att vissa duktiga skyttar ska skjuta mer än de passar, och att dåliga skyttar ska passa pucken. Oavsett vad du vill, kan du ställa in det här.

Föra pucken – Vissa spelare är duktigare på att åka med pucken än andra. Undvik att försätta ditt lag under press när det har pucken genom att låta spelare med god klubbteknik, skridskoåkning och balans föra pucken.

Följ med anfall – Främst avsett för backar, men även för forwards. Om ditt lag vinner pucken i försvarszonen förväntas de iscensätta en snabb kontring så att isen sprutar. Här kan du specificera vem som ska följa med kontringen och ven som ska stanna kvar i händelse av att ditt lag tappar pucken igen. Det är dina offensiva backar som bör följa med i anfall och eventuellt etablera spelet i den offensiva zonen, och dina defensiva backar som bör hålla sig i bakgrunden. Samma princip gäller för dina forwards. Det är dina målpottare och kreativa spelfördelare som bör satsa på kontring och dina arbetshästar och fjärdekedja som bör ta det försiktiga.

Enkla passningar – I stället för att ideligen tappa pucken är det bättre om spelarna koncentrerar sig på enkelt passningsspel. Drömspelet kan vänta. Det är bara spelare med god överblick av spelet och god passningsförmåga som bör försöka sig på snygga långpassningar.

Slagsmål – Nu kan du instruera individuella spelare att slåss, inte bara spelare i en viss position. Du vet vilka dessa spelare är, så ge dem fria händer. Glöm en och annan styrkessvag ytter! Låt de starka spelarna visa vad de går för!

Eftersom datorkontrollerade lag är mycket mer taktiskt medvetna i NHL™ EHM 2005 är det mycket viktigt att du som general manager väljer rätt taktik i jakten på framgång.

FINANSER

Att sköta finanserna är en av dina viktigaste arbetsuppgifter som GM. Det är viktigt att du sköter detta eftersom de flesta lag vill hålla nere på utgifterna. Det är du som avgör om det hela går ihop och om du blir framgångsrik i NHL™ Eastside Hockey Manager 2005.

Du har tillgång till ett stort antal informationskällor. Välj 'Ekonomi' från den vänstra panelen. På den här skärmen anges grundläggande inkomster och utgifter för de två senaste månaderna och de två senaste kalenderåren samt lagets budget, kapital och övergångspengar. Välj rullgardinsmenyn "Visa" för att se detaljerade uppgifter om inkomster och utgifter.

	Inkomst	Utgift	Balans	Budget
Salaries	\$1,100,000	\$0	\$1,100,000	\$0
Wages (Wages)	\$1,000,000	\$0	\$1,000,000	\$0
Capital	\$22,100,000	\$0	\$22,100,000	\$0
Transfer Budget (grv)	\$200,000	\$0	\$200,000	\$0
Wage Budget (grv)	\$1,300,000	\$0	\$1,300,000	\$0
Total (grv)	\$13,600,000	\$0	\$13,600,000	\$0

Rapport om spelarlönerna					
	Antal	Minimera	Maximera	Översikt	Totalt
Defensive	6	\$0	\$0	\$0	\$0
Forward	6	\$11,700	\$11,700	\$11,700	\$70,200
Goalie	1	\$0	\$11,700	\$11,700	\$11,700
Coach	1	\$0	\$11,700	\$11,700	\$11,700
Trainers	1	\$0	\$11,700	\$11,700	\$11,700
Staff	1	\$0	\$11,700	\$11,700	\$11,700
Medical	1	\$0	\$11,700	\$11,700	\$11,700
Team	1	\$0	\$11,700	\$11,700	\$11,700
Total	20	\$0	\$11,700	\$11,700	\$70,200

Kapital

Detta är till för de aspekter som inte rör den spelande delen i hockey. Allt går ju upp, inklusive kostnader för underhåll av arenan och böter. Det gäller att ha en god ekonomi och att se till att klubben håller sig "flytande". Skulle du få problem med ekonomin, kommer inte styrelsen att vara sen att agera.

Lönetak – Om du arbetar för en klubb som inte betalar ut spelarlöner över en viss nivå, måste du givetvis känna till denna gräns. Ekonomiskärmen innehåller den information du behöver.

Spelarbudget – Denna post representerar hur mycket pengar du har till ditt förfogande för att betala spelarlönerna. Självklart har vissa lag större spelarbudget än andra. Du får helt enkelt klara dig på vad din klubb erbjuder. Du kanske tycker att vissa spelare i truppen är för dyra för klubben och vill bereda plats för en annan spelare med andra kvaliteter. Du kan även be din styrelse att sätta till mer pengar. Du gör detta genom



att klicka på "Styrelsens förtroende" och välja lämplig åtgärd. Se avsnittet Spelarövergångar för mer information om spelarövergångar i NHL™ Eastside Hockey Manager 2005.

I NHL™ Eastside Hockey Manager 2005 kan du som general manager se alla individuella spelarlöner oavsett vilka lag spelarna tillhör. Klicka på "Individuella löner" på menyn "Visa" för att se hur spelarlönerna fördelar sig på ditt manskap. Här ser du lätt om du betalar reserver och andra periferia spelare för mycket. När du har problem med ekonomin kommer den här skärmen att vara till nytta för dina försök att lösa löneproblemet.

Kontraktlistan innehåller information om hur länge varje individuellt kontrakt löper och hur mycket det kostar. Du får även veta vilken lön du måste utbetala till varje individuellt spelare de kommande tre säsongerna. Din långsiktig planering och ekonomiska sanering underlättas, eftersom du till exempel kan se om flera av dina spelare blir fria agenter samtidigt. Kunskap om detta i god tid betyder att du inte behöver förhandla om flera kontrakt samtidigt (vilket kan drabba din ekonomi hårt).



Övergångspengar – Detta är bara aktuellt om du spelar i en liga där man använder pengar som betalningsmedel, i motsats till den nordamerikanska ligan, där man använder byteshandelssystemet (se Spelarövergångar för mer info). I likhet med spelarbudgeten finns det vissa spelare som du inte kommer att ha råd att köpa, så det gäller att du är smart i dina inköp och i din strävan att göra ett kap.

Kommunikation med spelare

Under din karriär som general manager kommer du att handskas med en lång rad spelare. Hur varje spelare hanterar detta beror på spelaren själv (och dennes egenskaper) samt på hur rättvis du är i din bedömning. I NHL™ Eastside Hockey Manager 2005 kan du vidta en mängd olika åtgärder mot spelare genom att välja "Handling" längst upp till vänster på Spelarprofil-skärmen. Dessa handlingar beskrivs nedan:

Lägg till på önskelista: Om du vill hålla koll på en spelare, placerar du honom på din önskelista. När du väl gjort detta kommer du att ges information om spelaren via nyhetsrutan, exempelvis om skador, övergångar och förhandlingar.

Du tar bort en spelare från önskelistan genom att upprepa tilläggsproceduren, men i detta läge kan du välja att ta bort spelaren.

Placera på Waiver: Waiver-systemet, som endast är ett alternativ i NHL™, kan verka komplicerat. Det innebär att en spelare erbjuds till resten av ligan innan han kan placeras i ett farmarlag. Man använder detta för att frigöra en plats i sin laguppställning. Om inget lag väljer att värva spelaren, kan denne utan problem skickas till ett farmarlag. Skulle du vilja återkalla spelaren och därefter skicka ner honom igen, kan han spendera max 30 dagar i A-truppen eller spela max 10 matcher utan att du behöver göra om Waivern.

Skulle dock ett lag välja att värva honom, har du inget annat val än att släppa honom. I det fall mer än ett lag försöker värva spelaren, kommer det lag med lägst vinstprocent att ges förtur.

Den tid det tar innan en spelare försvinner kan variera, beroende på vilken dag ett lag placerar sin spelare på Waivern. Följande tider gäller:

För begäran som inkommer mellan 15 september och 1 juni:		
INLÄMNAD	WAIVER-PERIOD	GENOMGÅNGSDATUM
Måndag	48 timmar	Onsdag (EM)
Tisdag	48 timmar	Torsdag (EM)
Onsdag	48 timmar	Fredag (EM)
Torsdag	48 timmar	Lördag (EM)
Fredag	96 timmar	Tisdag (EM)
Lördag	72 timmar	Tisdag (EM)
Söndag	72 timmar	Onsdag (EM)

För värvningar under resten av året gäller minst 120 timmar från inlämnad begäran.



Vissa spelare är inte inkluderade i Waiver-systemet under vissa perioder i sin karriär. Se avsnittet Spelarövergångar i den här manualen för mer information.

Skicka till farmlag/juniorer: Du kan välja att skicka tillgängliga spelare till ditt farmlag eller juniorlag. Detta beror på reglerna för den liga du är verksam i. Syftet med övergången är att frigöra plats i laguppställningen eller för att ge en tidigare skadad spelare lite istid. Du kan även ge en junior möjlighet att bli mer erfarenhet innan han börjar spela för A-laget. Du måste dock vara försiktig, eftersom vissa spelare kan bli mycket upprörda om du skickar dem till farmlaget.

Återkalla till A-laget: Återkallar en spelare från farmlag-/juniorlaget. Du kanske har problem med skador och behöver stärka din trupp. I stället för att gå ut och köpa en spelare låter du en av dina farmlagsspelare få chansen. Det kan även vara så att en spelare i farmlaget spelar på topp, och då bör du ju testa honom i även A-laget.

Bestämma spelarstatus: Du smider säkert en mängd olika planer för din spelartrupp. Det är här du talar om för dem om de spelar en roll (eller ej) i dessa planer. Följande kategorier finns:

Den här spelaren är en av lagets nyckelspelare
Den här spelaren är lagets viktigaste spelare
Den här spelaren är ordinarie i laget
Den här spelaren är på gränsen till att vara ordinarie
Den här spelaren är ett framtidslöfte
Den här spelaren är en medelgod ung spelare
Den här spelaren behövs ej i laget

MARKNADSSTATUS

Den här spelaren är ovärderlig
Den här spelaren är tillgänglig (ingen orsak)
Den här spelaren är tillgänglig på grund av finansiella orsaker
Den här spelaren är tillgänglig för lån

Erbjud nytt kontrakt: När tiden har kommit för att förhandla ett nytt kontrakt, gör du det på den här skärmen. Här kan du förhandla bonus och löner med dina spelare. Du kan läsa mer om detta i avsnittet Spelarövergångar.

Erbjud provspel: Du kan erbjuda provspel till en spelare som för närvarande är fri agent men som du inte är säker på att du vill värva. Spelaren i fråga kan bara spela träningsmatcher, men du får ändå en god blick över om han kommer att passa in i ditt lag och om han är värd övergångssumman. Spelaren kan välja att neka ditt erbjudande, men detta är ett bra (men inte garanterat) sätt att hitta nya talanger om du förfogar över ett lag med begränsade tillgångar.

Bestrafva spelare: Skulle en spelare gå över gränsen för vad som är tillåtet, eller om du helt enkelt irriterar dig på honom, kan du ge honom en reprimand i form av officiell varning eller böter (löneavdrag).

Precis som med alla andra beslut i NHL™ Eastside Hockey Manager 2005 kan detta få konsekvenser som du inte räknat med, inte bara för den inblandade spelaren utan även för annan personal i klubben. Tänk därför alltid på konsekvenserna när du bötfäller en spelare.

Att ge en spelare en officiell varning för sitt uppträdande kan vara ett mer klokt beslut. Förhoppningsvis kommer spelaren att göra allt för att visa att han bättrat sig och tagit åt sig av kritiken. Ger varningen dock inget resultat, kan du tvingas att bötfälla spelaren. Du kan då ange någon av följande anledningar:

Ingen anledning – Du gillar helt enkelt inte spelare och vill skada honom där det gör mest ont, nämligen i plånboken.

Oprofessionellt uppträdande – Har spelaren gjort sig skyldig till olämpliga uttalanden om dig, dina spelare eller laget i media? Har spelaren varit ute och festat dagen före en viktig match? Här aktualiseras allt som du anser vara oprofessionellt.

Matchstraff i senaste matchen – Har spelaren blivit utvisad för något du anser skadar laget? Låt honom då få veta att han inte kan göra det igen.

Våldsamt uppträdande – Det finns en gräns för detta även i hockey. Slagsmål är en sak, rena våldshandlingar en annan.

Dålig prestation – Spelare som tjänar stora pengar för det jobb de utför förväntas uppvisa en viss standard. Om en spelare presterar långt under sin kapacitet, kan du låta honom få reda på det.

Släppa spelare: Det kan komma en dag när du av finansiella skäl tvingas släppa en spelare och köpa ut denne från sitt kontrakt. Spelaren i fråga kanske inte längre får plats i ditt lag, han kanske inte motsvarar dina krav eller du kanske helt enkelt vill göra dig av med en trubbelmakare. Om du vill släppa en spelare måste du ersätta honom med det som återstår av hans nuvarande kontrakt.

I NHL™ måste spelaren gå igenom en Waiver innan du kan släppa honom. Se avsnittet Spelarövergångar och Placera på Waiver för mer information.

Begär rapport från läkare/hjälptränare: Skulle du vara osäker på din spelares fysiska kondition eller förmåga, kan du be en kvalificerad grupp av människor, nämligen dina läkare/hjälptränare, om en rapport. Tränaren eller läkaren kommer omedelbart att lämna en rapport direkt i din nyhetsruta.

Skapa notering: Som GM har du möjlighet att påminna dig själv om en särskild åtgärd angående en spelare. Alternativen är: Ingen, Lovande yngling, Möjlig transfer, Kontraktsförnyelse och Lagmedlem. Du kan bestämma om du vill bli påmind varje vecka, månad eller aldrig.



Jämför spelare: I NHL™ Eastside Hockey Manager 2005 kan du jämföra spelare med varandra i syfte att få veta på vem som är bäst eller vem som passar just dig bäst. Spelarna jämförs på tre nivåer.

- **Personlig** – Deras positioner, längd, vikt, ålder, skottbenägenhet, nationalitet och nuvarande lag.
- **Egenskaper** – Spelarnas egenskaper jämförs, varefter du får veta vem som är bäst inom varje kategori. Grönt betyder att spelaren är bättre, rött att han är sämre och gul att båda spelarna är likvärdiga.
- **Statistik** – En grundlig jämförelse av två spelares statistik för att se vem som är bäst.

VAL FÖR GENERAL MANAGER

Visst kan du behöva semester om jobbet som general manager skulle visa sig vara för påfrestande för dig. Du kan då lämna över ansvaret till din assisterande general manager. Du tar semester genom att välja "Val för general manager" på rullgardinsmenyn under ditt namn längst upp i vänstra hörnet. Här ges du en mängd alternativ du använder för att tala om hur du vill att ditt lag skall skötas i din frånvaro.

Skulle du inte ha en assisterande general manager, väljer spelet den person som är mest lämplig.

Din assisterande GM

Din assisterande manager kan vara till mer hjälp än du tror. Han är inte bara duktig på att skrika ut order under träningspassen utan ger dig också ovärderlig insyn i organisationen. Om du har anställt en assisterande GM så kan du välja granska en lagrapport från handlingsmenyn. Din assisterande GM kommer då att presentera en rapport med en mängd olika detaljer såsom (Hårdast skott tex). Du kan även granska framtidslöften. När det är dags för Draft så kommer din Assisterande GM väl till pass, han kommer tillsammans med din huvudtränare och huvudscout att sammanställa en lista över alla Draft-val.

Spelarövergångar

Att vara en GM innebär mer än att bara välja lag och taktik. Du måste även anställa och sparka medlemmar ur din stab samt framför allt att köpa nya spelare som kan hjälpa dig till framgång. NHL™ Eastside Hockey Manager 2005 reflekterar två olika transfersystem i hockeyvärlden, nämligen byteshandelssystemet och köp-/sälssystemet.

■ Byteshandelssystemet

Byteshandelssystemet används i nordamerikansk hockey. Enklast kan man förklara detta begrepp med att man byter spelare i stället för att bolla stora summor pengar mellan lagen. Du kan byta alla spelare som du har rättigheter till, exempelvis A-lagsspelare, farmarlagsspelare eller ett osignerat löfte du inte längre är intresserad av. Draftval kan också inkluderas i byten (se "Draft" längre fram i den här manualen för mer information). Pengar kan också erbjudas i samband med byten om summan som du har tillgänglig förmodligen inte räcker till för att både köpa spelare och trygga din klubbs framtida ekonomiska framtid.

Det är viktigt att komma ihåg att du inte kan bjuda på ett lags bästa spelare utan att erbjuda ett väl balanserat bud. Laget i fråga kanske till och med vägrar att förhandla med dig. Du måste alltid tänka på lagets framtid. Är en dyr värvning som verkar sund just nu bättre än en investering i framtiden med ett lysande löfte?

Skulle ett byte accepteras, övertar lagen i fråga respektive spelares kontrakt.

Erbjud ett byte genom att klicka på spelaren och välja "Inbjud till förhandling" längst upp till vänster på handlingsmenyn. Du kan inbjud till förhandling (och lägga till spelare) på samma område på ett lags truppmeny. Det enklaste sättet att lägga till spelare och förhandla på är att klicka på '+'. Klicka i den grå rutan för en spelare i den här kolumnen för att lägga till denne eller förhandla vidare. Klicka två gånger för att ta bort spelaren.

Om du vill veta vad förhandlingspartnern är ute efter, så kan du granska nedre delen av skärmen. Tänk på att denna information inte utgör någon garanti för att ett lag kommer att acceptera ditt bud. Den utgör endast ett riktmärke för dig.

Om du vill inlämna en förfrågan om en spelare väljer du "Inbjud till förhandling" i spelarens handlingsmeny och klickar på "Förfrågan" längst ner på skärmen. Detta alternativ är bara tillgängligt om din ruta är tom. Du kan även inlämna en förfrågan om ett speciellt draftval. Laget besvarar din förfrågan inom en till två dagar med egna krav eller ett nekande.

Du har även möjlighet att fråga ett lag vad de kan tänka sig vilja ge i utbyte mot en av dina spelare. Inbjud helt enkelt till förhandling med laget och ange vad du är villig att erbjuda från ditt lag. Erbjud bytet när det andra lagets ruta är tom, varefter du måste vänta några dagar på ett svar i form av egna krav eller ett nekande.



■ Köp/Sälj-systemet

Detta system används i Europa. Det påminner i vissa delar om byteshandelssystemet, men de flesta europeiska lag föredrar det framför byteshandel. Eftersom de flesta klubbar inte besitter massiva tillgångar, handlar det inte om stora övergångssummor, men pengar är mycket vanligare betalningsmedel än spelare. Fria agenter är också mycket mer vanligt i europeisk hockey. Detta gör att klubbarna inte behöver betala ut en övergångssumma utan kan fokusera sig på att förhandla fram ett lämpligt kontrakt med spelaren.



Att sätta ihop ett bud: När du bestämt dig för att köpa en spelare klickar du på spelarprofilen och väljer "Försök köpa" från handlingsmenyn. En skärm visas på vilken du kan sätta ihop ett lämpligt förslag.

Utgångspris – Detta är summan som skall betalas för spelaren och således det centrala i affären. I de flesta fall återspeglar priset spelarens förmåga. Ett riktigt skambud för en toppspelare kommer inte att få en klubb att sälja honom. Hjulen kan eventuellt börja rulla om du erbjuder en högre summa. Det bör tilläggas att du inte bör erbjuda mer pengar än vad du har råd med. Spelare som har gjorts tillgängliga eller som är missnöjda är generellt sett billigare att köpa, eftersom deras lag gärna vill bli av med dem.

Månatlig avbetalning – Skulle du ha dåligt med pengar kan du försöka att dela upp betalningen under en viss tid (6 mån - 2 år). Även om dina finanser är goda kan det vara klokt att dela upp betalningen för att undvika en alltför stor utbetalning från ditt konto på en och samma gång.

Betalning efter matcher – Ytterligare en summa kan förhandlas in i affären mot bakgrund av hur många matcher spelaren deltar i. Detta är bra för ett lag som saknar kapital och vill skjuta på betalningen för en lukrativ affär på framtiden. Denna typ av affär är kanske mest lämplig om du vill värva ett framtidslöfte som kanske inte kommer att spela så många matcher direkt eller en veteran som är i slutet på sin karriär.

Att göra budet offentligt – Om budet ska offentliggöras eller inte beror på om du är säljande eller köpande part i affären. Om du får ett bud på en av dina spelare, är det i ditt intresse att så många som möjligt får veta det så att priset trissas upp. Om du däremot vill köpa en spelare, vill du så få som möjligt ska få vetskap om detta så att det inte inkommer rivaliserande bud för spelaren, speciellt om denne är av hög kaliber.

Spelarbyte – Klubbar kan här lägga till en spelare som en del i budet eller ett rakt byte, något som påminner starkt om det nordamerikanska systemet. Skillnaden jämfört med den nordamerikanska modellen är att du måste förhandla fram ett kontrakt med spelaren. Vissa lag kommer dock inte att vara intresserade av att byta någon av sina (eller dina) spelare. Byt en spelare genom att klicka på "Byte" och därefter på den spelare du vill byta.

■ Lån

Återigen är detta alternativ mycket mer populärt i Europa. Möjligheten att kunna låna spelare är perfekt för lag med få kontanter. Föreslå ett lån genom att klicka på spelarens profil och välja "Försök låna" längst upp till vänster på handlingsmenyn. Du kan välja två olika alternativ:

Lånet går ut – Välj längden på lånet. Varje liga har sina egna regler för hur länge du kan låna en spelare samt när du får låna dem. Du bör teckna ett långt lånekontrakt om du vill att spelaren ska tillbringa en längre tid i laget. Är lånet tänkt att ersätta en skadad/avstängd spelare, bör du att skriva ett kortare kontrakt, speciellt om din liga har restriktioner rörande storleken på spelartrupper.

Lön – Gör ditt låneförslag mer attraktivt genom att erbjuda att betala en del av spelarens lön under en viss tid. Du kan erbjuda vad du vill mellan 0% och 100%, förutsatt att dina finanser tillåter detta.

FRIA AGENTER I NHL™

När en spelare i NHL™ närmar sig slutet på sitt kontrakt ges han två alternativ. Han kan fortsätta sin karriär i sitt nuvarande lag eller bli en fri agent. NHL™ har ett antal regler och bestämmelser som reglerar vilken typ av fri agent spelaren kan utgöra. Detta är beroende av ålder, storlek på nuvarande kontrakt och antal år i NHL™. De olika grupperna är:

GRUPP TVÅ (II) RFA

De fria agenterna i grupp II är 30 år eller yngre den 30 juni och har fått ett kvalificerat kontraktförslag från sitt lag. Med ett kvalificerat förslag menas ett erbjudande med en minimilön baserad på spelarens gamla kontrakt. Denna minimilön fastställs mot bakgrund av spelarens tidigare lön. Om spelaren ligger under lönesnittet i ligan har han rätten till 10 % löneökning i ett kvalificerat bud. Om spelaren ligger lika med eller över lönesnittet, måste summan vara likvärdig med spelarens gamla kontrakt.

Skulle spelaren vägra detta erbjudande (och därmed bli begränsad fri agent), ges han två alternativ. Han kan vänta tills hans krav går igenom eller bli upplösd av ett annat lag. Skulle ett annat lag plocka upp honom kommer hans dåvarande lag att kompenseras, såvida inte detta lag vill lägga in ett motbud. Kompensationen kommer att vara i Draftval beroende på storleken på kontraktet som spelaren erbjudits.

Se tabellen nedan:

\$727,502 eller under	-- inget
\$727,502 - \$1,000,315	-- Val i 3:e Rundan
\$1,000,315 - \$1,182,191	-- Val i 2:a Rundan
\$1,182,191 - \$1,455,005	-- Val i 1:a Rundan
\$1,455,005 - \$1,818,754	-- Val i 1:a & 3:e Rundan
\$1,818,754 - \$2,182,505	-- Val i 1:a & 2:e Rundan
\$2,182,505 - \$2,546,256	-- Två Val i 1:a Rundan
\$2,546,256 - \$3,091,882	-- Två Val 1:a Rundan & ett Val i 2:a Rundan
\$3,091,882 and over	-- Tre Val i 1:a Rundan
Varje \$1,818,754 efter \$3,091,882 -- Ger ytterligare ett val i 1:a Rundan	

GRUPP TRE (III) UFA

De fria agenterna i grupp III är 31 år eller äldre den 30 juni och har spelat minst 4 år i NHL™. Spelarna som ingår i denna kategori har inga restriktioner alls, utan kan gå till vilket lag som helst utan att en krona betalas i kompensation.

GRUPP FEM (V) SPELARENS VAL

De fria agenterna i grupp V har spelat hockey i 10 säsonger (NHL™ eller i lägre serier) och har tjänat under snittet i ligan samt blivit erbjudna ett kvalificerat bud. Dessa spelare har rättigheten att en gång i sin karriär välja att bli fri agent i klass III De har till den 15 juni på sig att bestämma om de vill göra detta. Skulle en spelare välja detta och senare i sin karriär falla tillbaka till grupp V kommer han automatiskt att bli fri agent i grupp II.

Om spelaren inte väljer att utnyttja denna möjlighet, faller han under reglerna för fria agenter i grupp II (se ovan).

GRUPP SEX (VI)

Fria agenter i grupp VI är 25 år eller äldre och har spelat professionell hockey i minst tre år. En back eller forward måste ha spelat 80 matcher, grund- och slutspel inräknat. Målvakter måste ha spelat 28 matcher, grund- och slutspel inräknat. Spelare som kvalificerar sig för detta har samma rättigheter som en grupp III UFA-spelare.

■ Berättigad till Waiver

Som general manager i NHL™ behöver du veta vilka av dina spelare som måste passera genom Waiver-förfarandet innan de kan gå till ett annat lag och vilka spelare som kan gå direkt. Gå till truppmenyn och klicka på "Visa" för att visa skärmen "Berättigad till Waiver". Här anges hela ditt lag samt huruvida de individuella spelarna omfattas av en Waiver eller Waiver Draft. Här visas även det antal matcher som varje spelare har spelat i NHL™. Detta ger GM möjlighet att fastställa hur många matcher som återstår innan en viss spelare når Waiver-gränsen. De två kryssrutorna i kolumnen intill matchkolumnen anger om spelaren i fråga omfattas av en Waiver och/eller Waiver Draft. Om du håller ett öga på den här skärmen kommer du att kunna hantera din spelartrupp bättre.

[illegible]



■ Brittiska tvåvägskontrakt

Om du är general manager för ett lag i British Elite Ice Hockey League (EIHL, högsta serien), kan du teckna tvåväga kontrakt för att skaffa spelare med låg risk och till låg kostnad. Ett tvåväga kontrakt blir aktuellt när ett EIHL-lag intresserar sig för en spelare som spelar under BNL-nivån. EIHL-laget kontaktar det mindre laget i syfte att teckna ett tvåväga kontrakt som täcker kostnaden för spelarens lön under lånets löptid. Om båda lagen samt spelaren accepterar, kommer det nya kontraktet att löpa säsongen ut. Elitlagen ges prioritet, men i vissa fall kommer de spelare som efterfrågas att vara otillgängliga på grund av spel i de lägre ligorna.

Teckna ett tvåväga kontrakt med en spelare genom att välja "Erbjud ett tvåväga kontrakt" vid aktuell spelarprofil på handlingsmenyn. Du uppmanas att bekräfta ditt bud samt informeras om sista kontraktsdatum samt spelarens lön (reglerna för tvåväga kontrakt säger att dessa inte kan ändras). Om laget accepterar har spelaren en dag på sig att tacka ja eller nej.

Draft

Draften är en annan sida av hockeyn och NHL™ Eastside Hockey Manager 2005 som bara existerar i vissa ligor i Nordamerika. Detta kan enklast förklaras som en metod för att värva och utveckla nya unga talanger. Varje år kommer varje lag att ha tillgång till ett antal draftval som kan användas för att erhålla rättigheter till en viss spelare som inte spelar i ligan. Draften består av ett antal rundor i vilka varje lag ges ett val, förutsatt att de inte förhandlat bort det (se avsnittet Köp/Sälj-systemet för mer information).

Ordningen för varje Draft bestäms av föregående säsonges slutplaceringar. Lagen väljer i omvänd ordning från sluttabeln. Det lag som exempelvis vunnit Stanley Cup väljer sist i Draften. Detta gäller dock bara i första rundan. I vissa fall har ju inte Stanley Cup-vinnarna tagit fler poäng än andra lag under säsongen. Det finns en mängd olika faktorer att ta med i beräkningen vid fastställandet av ett lags chans att få första valet. Följande tabell används för att räkna ut chansen.

I NHL™ förhindrar man att lag förlorar matcher medvetet för att få första valet genom att genomföra en lottdragning för de fem sämst placerade lagen. Det finns en mängd olika faktorer att ta med i beräkningen när man räknar ut ett lags chans att få första valet. Följande tabell används för att räkna ut chanserna för de sämst placerade lagen:

- 30th (25%),	- 29th (18.8%),
- 28th (14.2%),	- 27th (10.7%),
- 26th (8.1%),	

SPELAR- OCH LEDARSÖKNING

Med spelar- och ledarsökningsfunktionen förenklar du ditt jobb som general manager genom att ställa in olika filter för den gigantisk databasen i NHL™ Eastside Hockey Manager 2005. Du använder denna filterfunktion för att lättare hitta den typ av spelare du söker.

Varje egenskap är värderad från 1-20, där 1 är fruktansvärt dålig och 20 är fantastisk. Dessa egenskaper förklaras i slutet på den här manualen.

SCOUTING

Som general manager är det av största vikt för dig att dina scouter används på bästa möjliga sätt. Den nya scoutingfunktionen i NHL™ EHM 2005 ger dig möjlighet att noga granska alla spelare världen över. Detta förutsätter förstås att de har ett scoutinglag!

Det är enkelt att nå Scouting-skärmen. Längst ner till vänster på skärmen hittar du ett antal alternativ, inklusive Scouting. Klicka på detta för att hamna i centrum för alla dina scoutingaktiviteter. Härifrån kan du nå hela världen.

Välj en scout genom att klicka på den scoutknapp som visas och välj scoutens namn. Klicka på samma knapp för att visa ytterligare ett alternativ längst ner på listan, "Utse scout". Du kan välja bland flera olika alternativ när du bestämmer vad dina scouter ska göra. De kan följa:

- Ett individuellt lag. Om en viktig slutspelsmatch stundar, kan du skicka en eller två scouter för att kartlägga motståndarlaget. Dina scouter sänder sedan tillbaka uttömmande information om lagets samtliga spelare.
- En hel liga. Låt oss säga att du tränar ett brittisk lag. Om du vet vilken typ av spelare du vill ha, kan det vara värdefullt att följa en liga i vilka flera sådana spelare deltar. Detta ger dig en god möjlighet att attrahera nya spelare.
- Nästa motståndare. Eftersom matcherna duggar tätt i de flesta ligor, är det värdefullt att få information om sina kommande motståndare. Låt en scout ta sig en titt på dina motståndare och ge dig en kort men detaljerad rapport i nyhetsform i god tid före nästa match.
- Önskelista. Du har möjligen en lista med spelare du är intresserad av, men vill gärna veta lite mer om dem. Det kan vara mycket användbart att låta en scout titta närmare på dessa spelare. Scouten talar om ifall någon av dessa spelare inte passar in i ditt system och ger detaljerad information om de spelare du vill ha i ditt lag.
- Unga spelare. Man bör alltid planera för framtiden, speciellt när budgeten är snäv. Du kan skicka ut scouter för att söka unga talanger och sedan ta emot rapporter om lovande spelare som söker kontrakt. Vem vet, kanske du får in en fullträff.



- **Draft.** Om du är verksam i en liga som använder sig av Draft-systemet i slutet på säsongen, kan du beordra en scout att hålla ett öga på spelare som omfattas av detta system. Det här är ett mycket viktigt område, så du bör beordra två eller tre scouter (förutsatt att dina personalresurser och din ekonomi tillåter) att hålla ett öga på dessa spelare så du har en total överblick av situationen när Draften börjar.
- **Land.** Vissa länder har massor av hockeytalanger, så om du sänder scouter till exempelvis Kanada, Sverige eller Ryssland kan du räkna med att få in rapporter om flera talanger, av vilka åtminstone några kommer att intressera dig. Även länder som inte är direkt kända för att fostra mängder av supertalanger (till exempel Tyskland, Österrike och Schweiz) kan leda till ett köp av en mycket värdefull spelare. Det här är ett bra verktyg om du är verksam i en liga som använder restriktioner rörande antalet utländska spelare. Du bör dessutom tänka på att skicka en scout som kommer från landet i fråga. Denna scout känner ju till hockeyn i sitt hemland och kan ge dig bättre information än en scout som aldrig har satt sin fot i landet.
- **Region.** Skicka ut scouter till en region om du vill erhålla en lång, allmän lista på spelare som du sedan kan gallra ur. Precis som är fallet med länder, kommer vissa regioner att innehålla fler spelare av intresse än andra, så välj förståndigt.

Så snart du har valt destination för din scout uppmanas du att ge instruktioner till denne. Huvudalternativet är Varaktighet. Du kan skicka ut en scout på ett temporärt eller permanent uppdrag. Det senare kan vara lämpligt om scouten kommer från området i fråga och kan förväntas vara speciellt effektiv i sitt arbete. Du kan även välja Intensitet. Ett intensivt scoutingprogram innebär att scouten lämnar in detaljerade rapporter om ett stort antal spelare. Ett lättare schema resulterar i mindre omfattande kartläggningar, vilket kan vara lämpligt alldeles inför Draft-perioden. Välj bland övriga alternativ på den här menyn för att konfigurera precis hur din scout ska rapportera (utifrån spelarnas ålder till deras rykte). Du kanske redan känner till ett lands vassaste spelare. I så fall kan du välja "Ignorera kända spelare" för att prioritera rapporter om okända förmågor och spelare som är speciellt relevanta för ditt lag. Det är meningslöst om scouterna rapporterar om spelare du inte har någon chans på, så se till att de förstår precis hur de ska arbeta.

När du är färdig, beger sig scouten till sin destination och börjar arbeta. Med tiden kommer scoutingskärmen att fyllas med spelare som scouten har följt. Hans/hennes rekommendationer baseras på en bedömning av huruvida spelaren i fråga passar i din organisation. Detta anges med noll till fem stjärnor i den vänstra kolumnen. Du kan även se detta stjärnsystem på Draft-skärmen om du väljer scout och går till rullgardinsmenyn Scouting.

Då och då kommer en scout att ge en personlig rekommendation av en viss spelare. Denna information ges i nyhetsform. I detta läge måste du välja att lägga ett bud direkt, fortsätta att bevaka spelaren i fråga eller ignorera meddelandet.

Rapporter om individuella spelare finns vid varje spelarprofil på fliken Scoutingrapport. Här lämnar scouterna rapporter om de senaste matcherna och spelarbedömningar (vilket är en nyhet i NHL™ EHM 2005). Här beskriver scouterna vad de förväntar sig av en spelare, huruvida denna passar i din organisation och vilken roll han kan spela, samt jämför spelaren med en etablerad spelare i din liga. Du ges ett betygskort med gradering av den individuella spelarens prestationer (från A till F).

Med så många alternativ till buds kan du inte skylla på någon annan om du köper fel spelare.

INTERNATIONAL SCOUTING SERVICE (ISS) RANKINGS

International Scouting Service är en etablerad organisation som skapar utförliga rapporter över de 200 bästa tillgängliga spelarna. Dessa rapporter publiceras 3 gånger under säsongens gång (För-, Mitt- och Slutranking). Denna service är ovärderlig för dig som general manager. NHL™ Eastside Hockey Manager 2005 tillhandahåller denna ranking så att du kan sätta dig in i ännu mer information och statistik!

SNABBSÖK

Du vet vilken spelare du söker, men måste även hitta honom. Enkelt! Du väljer helt enkelt "Snabbsökning" på Sök-menyn. Du kan här söka efter länder, klubbnamn och ledare. Sökning efter ett visst namn kommer att ge dig all relevant information som matchar din text.

Inför en match

Toppmanagers kan allt om sina motståndare, från vilket system de spelar till deras främsta målskyttar och bästa försvarare. I NHL™ Eastside Hockey Manager 2005 kan du förbereda dig inför varje match på ett sätt som ger dig alla förutsättningar att lyckas.

■ Ditt schema

Ligans spelschema är ofta en aspekt som glöms bort. Din laguttagning bör ju anpassas efter dina kommande motståndare. Om du till exempel har en match mot ett svagt motstånd och därefter en match mot en av dina största konkurrenter, kanske du bör vila några av dina nyckelspelare under den första matchen. Om du är indragen i nedflyttningsstriden och har ett möte med ett lag som befinner sig i en liknande situation, kan det vara



klokt att använda dina bästa spelare. Konsten att tyda ett spelschema kan ibland utgöra skillnaden mellan en framgångsrik eller misslyckad säsong.

■ Jämföra lag/Förhandsgranska

I NHL™ Eastside Hockey Manager 2005 kan du förhandsgranska matcher som du har på ditt spelschema. Gå till din truppmeny och välj "Program", följt av knappen "Förhandsgranska" längst upp till höger. Du hamnar på skärmen för lagjämförelser, som du även kan nå från handlingsmenyn längst upp till vänster på en lagmeny

Här kan du se lagstatistik, spelarstatistik och jämförelser mellan lagen. Lagstatistik jämför allt du behöver veta från räddningsprocent till effektivitet i numerärt överläge, för att bara nämna något. På fliken Spelarstatistik visas dina och motståndarens bästa spelare i varje kategori. Matchning innehåller historik mellan lagen och en lista över filtrerbar information.

■ Slutcheck

Vid det här laget bör du vara väl förberedd inför din kommande match. Innan du går vidare spel bör du kontrollera följande:

- Har du bytt om tillräckligt antal spelare?
- Har alla dina uttagna spelare fått klartecken till spel?
- Har du fastställt lagets taktik och instruktioner?
- Har du valt en kapten och två alternativ?
- Har du granskat ditt motstånd?

När du svarat JA på alla dessa frågor kan du börja din match.

Matchdag

■ Matchskärmen

Matcher i NHL™ Eastside Hockey Manager 2005 visas på matchskärmen, som innehåller en mängd information om allt du vill veta om ditt lag och matchen.

■ Kommentator

En kommentator förklarar vad som händer på isen under matcher i NHL™ Eastside Hockey Manager 2005. Läs kommentatortexten om du vill veta vad som händer. Det finns fem olika hastighetslägen att välja, från mycket långsamt till mycket snabbt. Du kan även välja tre olika hastigheter på klockan. En "Snabb" inställning innebär att klockan stegar 10 sekunder i

taget och uppdaterar matchen i samma hastighet. "Medium" innebär normal hastighet och uppdaterar bara informationen var 10:e sekund. "Långsam" innebär att all information uppdateras varje sekund.

På matchskärmens vänstra sida finns ett antal alternativ som du kan använda.

■ Summering

I den här rutan anges vem som gjort mål när och hur, och vem som assisterat. Den påminner olika mediernas sätt att presentera en match: så snart ett mål gjorts anges detta på rutan.

Om du vill granska händelseförloppet fram till målet klickar du bara på resultatet till vänster.

I det högra hörnet kan du klicka på "Sammanfattning utvisningar". I detta läge visas information om utvisningar i rutan. Klicka återigen ute till vänster för att granska händelseförloppet som ledde till utvisningen. Återgå till målinformationen genom att återigen klicka på samma knapp.

■ Matchstatistik

I den här rutan får du matchinformation direkt. Överblicken som presenteras här är lämplig för analys av var ditt lag är starkt respektive svagt, något som kan påverka hur du matchar laget. Om du klickar på "Skottförsök"-knappen kan du få en överblick från var du och din motståndare skjuter era skott. Du kan även se resultatet av dina och din motståndares skott genom att klicka på "Skott på mål". Röda skott betyder missar och gröna betyder gjorda mål.

■ Taktisk vy

NHL™ EHM 2005 innehåller en taktisk vy som ständigt uppdateras med information om vad som händer på isen. Med denna möjlighet kan du som general manager se när och var laget gör rätt eller fel och ta välinformerade beslut mot bakgrund av detta.

Starta helt enkelt en match och välj "Släpp pucken". Klicka på "Matchvy" för att gå till den ruta där matchen visas. Om du ökar hastigheten för kommentarer och klocka kommer matchen att spelas snabbare. Om du är tålmodig och vill se alla matcher i normal hastighet bör du således välja inställningen "Medium". Välj "Allt" från summeringsmenyn för att se hela matchen samt "Nyckel" för att bara se nyckelsekvenserna. Välj "Inga" för att skipa kommentarer och bilder helt, vilket betyder att bara mål och utvisningar rapporteras (varje eller var femte minut beroende på vilken kommentatorshastighet du har valt).



De spelare som för närvarande befinner sig på isen anges intill bilden på rinken. Här kan du se vilka spelare som finns inne på isen och ta mer informerade beslut mot bakgrund av detta. Aktuell matchstatistik anges under rinken. Håll ett noggrant öga på denna statistik, eftersom den innehåller all information om aktuell match. Om du till exempel ges information om att ditt lag inte skuter tillräckligt ofta, har du omedelbart chansen att åtgärda detta.



■ Repris

Varje matchkommentar sparas i NHL™ Eastside Hockey Manager 2005 och kan repriseras. I slutet på varje period kan du se vad som har hänt under de senaste 20 minuterna. Varje period filteras och kan ses längst upp till vänster via fliken "Visa".

■ Betyg

Varje spelare har ett betyg som uppdateras kontinuerligt under matchens gång. Betyget går från 1 till 10 där 10 är bäst.

Förklaring av betygen följer nedan:

- 10 – Spelaren gör en kanonmatch och är en kandidat för matchens lirare.
- 9 – Spelaren gör en utmärkt match.
- 8 – Spelaren gör en bra match.
- 7 – Spelaren presterar något över sin vanliga standard.
- 6 – Spelaren gör en medelmåttig match.
- 5 – Spelaren presterar något under sin vanliga standard.
- 4 – Spelaren gör en dålig match. Bänka honom.
- 3 eller mindre – Spelaren gör en oacceptabelt dålig match. Bänka honom eller vidta disciplinära åtgärder efter matchen.

Matchens tre lirare visas i form av stjärnor i respektive färg intill om spelarens namn när matchen slutar. I vissa ligor, till exempel det brittiska Elite Ice Hockey League (EIHL), utser man en matchens lirare från varje lag. Detta används även i NHL™ EHM 2005 i tillämpliga fall.

Du bänkar en spelare under matchens gång genom att gå till rullgardinsmenyn "Visa" och välja "Bänkning". Klicka på "BEN"-ikonen intill en spelare för att bänka honom. Ikonen färgas blå för att visa att spelaren har spelat färdigt för den här gången.

■ Hemma/Bortastatistik

Här visas en ingående presentation av varje individuell spelares statistik. Klicka på höger- och vänsterpilarna till vänster om rubriklisten för att för att se andra kategorier. Du kan även placera muspekaren över en kolumn för att tillhörande kategori.

■ Domare/Datum/Publik

Informationen i dessa tre kategorier anges längst ner i "Summering"-rutan. Domaren är nog den viktigaste av de tre. Du bör se upp om han är strikt. Om domaren dock är mild kan du kanske utnyttja detta.

■ Ändra taktik

Skulle du vilja ändra taktik under matchens gång, kan du göra detta på två olika sätt. Klicka på hemma/borta-taktikikonen (beroende på om du spelar hemma eller borta) eller på ditt lagnamn längst upp i rutan. Om du klickar på din motståndares namn kommer du bara att se dennes laguppställning.

■ Ta ut målvakten

Du har möjlighet att ta ut din målvakt när ditt lag ligger under i slutet på en match och sätta in en extra forward med den egna kassen tom. Du gör detta genom att gå till din taktikruta och välja "Ta ut målvakt" från den vänstra menyn, varefter målvakten lämnar målet vid första bästa tillfälle. Även om du har en extra man i anfallet, är ditt mål skrämmande tomt och du riskerar att förlora matchen med större siffror.

Skulle ett mål bli gjort i endera riktningen, kommer din målvakt att återvända till sin kasse.

■ Senaste resultat

Din match spelas sällan ensam. Medan du spelar kan du följa vad som händer i andra matcher som pågår samtidigt. Dessa resultat uppdateras konstant, vilket är speciellt användbart om du påverkas av resultat i andra matcher.



■ Spelhändelser

Eftersom byten av femmor sker automatiskt i NHL™ Eastside Hockey Manager 2005, behöver du inte sätta spelet på paus och byta manuellt. Du kan dock anpassa hur mycket istid varje femma skall få genom att använda dina taktiska inställningar (se avsnittet Taktik och uppställningar i den här manualen).

Din karriär

Din karriär är självklart oerhört viktig för dig. På rullgardinsmenyn under ditt manager-namn finns en mängd alternativ du kan välja för att följa din karriär.

■ General manager-poäng

Du kan tjäna poäng för varje åtgärd du vidtar i NHL™ Eastside Hockey Manager 2005. Du erhåller sådana poäng genom att främst vinna matcher, hålla en god position i ligan och fatta bra beslut för laget. Om du samlar ihop tillräckligt med poäng kanske du till och med slå dig in i Hall of Fame.

■ Rykte

Ditt rykte kommer att vara oprövat när du startar ett nytt spel. Det finns sex andra nivåer som kan bli aktuella för dig: Superb, Mycket Bra, Bra, OK, Dålig och Mycket Dålig.

■ Statistik för General Manager

På menyn "Visa" kan du se olika typer av statistik för general managers i ditt spel.

Statistik för General Manager		
Pos	Namn	Statistik
1	John Danks	Team USA
2	John Danks	Kanada
3	John Danks	USA
4	John Danks	USA
5	John Danks	USA
6	John Danks	USA
7	John Danks	USA
8	John Danks	USA
9	John Danks	USA
10	John Danks	USA
11	John Danks	USA
12	John Danks	USA
13	John Danks	USA
14	John Danks	USA
15	John Danks	USA
16	John Danks	USA
17	John Danks	USA
18	John Danks	USA
19	John Danks	USA
20	John Danks	USA
21	John Danks	USA
22	John Danks	USA
23	John Danks	USA
24	John Danks	USA
25	John Danks	USA
26	John Danks	USA
27	John Danks	USA
28	John Danks	USA
29	John Danks	USA
30	John Danks	USA
31	John Danks	USA
32	John Danks	USA
33	John Danks	USA
34	John Danks	USA
35	John Danks	USA
36	John Danks	USA
37	John Danks	USA
38	John Danks	USA
39	John Danks	USA
40	John Danks	USA
41	John Danks	USA
42	John Danks	USA
43	John Danks	USA
44	John Danks	USA
45	John Danks	USA
46	John Danks	USA
47	John Danks	USA
48	John Danks	USA
49	John Danks	USA
50	John Danks	USA

■ Historik

Här kan du se en komplett summering av din karriär, t.ex. spelaraffärer, vunna tävlingar och nya jobb. Från "Visa"- och "Filter"-menyerna kan du söka just den information du vill ha.

■ Söka ett nytt jobb

Det kan komma en dag när du vill pröva din lycka någon annanstans genom att söka ett attraktivt managerjobb i en annan klubb. Se vilka jobb som finns tillgängliga genom att klicka på ditt manager-namn och "Jobbinformation" på rullgardinsmenyn under detta namn.

Sök därefter ett ledigt jobb genom att klicka på ett lag som söker en general manager och "Sök Jobb" längst ner i högra hörnet.

Din nuvarande klubb kommer dock inte att nöja sig med detta "svek", och skulle det vara så att du söker ett antal jobb men inte lyckas få några av dessa, kan din nuvarande klubb besluta sig för att sparka dig för din svekfullhet.

Skulle din karriär gå bra kan du till och med ta över ett landslag om en sådan post skulle bli ledig. NHL™ Eastside Hockey Manager 2005 innehåller alla stora internationella hockeyturneringar och låter dessutom general managers anställa och sparka personal i syfte att nå framgång med sina landslag.

■ Avgå/Dra dig tillbaka

Skulle det hela bli lite för mycket för dig och du inte ser någon framtid i ditt lag, kan du välja att avgå och ställa dig till allmänt förfogande för andra lag.

Du kan även välja att dra dig tillbaka helt från hockeylivet. Din general manager och tillhörande information kommer då att raderas helt från spelet.

■ Spel Online/Nätverk

STARTA ETT ONLINESPEL

Att starta ett NHL™ EHM 2005-spel på ett lokalt nätverk eller via Internet påminner starkt om att starta ett spel för en deltagare. Kontrollera att du är inloggad på Internet och klicka på alternativet "Starta spel online". Följ samma procedur som när du spelar ensam.

Du kan vara värd för nätverksspelet efter att du har ställt in spelet och valt vilket lag du ska vara. Gå till spelstatusskärmen genom att klicka på klock-ikonerna längst ner till vänster på skärmen (eller på valmenyn), varefter du ser din Server IP-adress (längst upp till vänster på skärmen). Här anges även andra deltagare i spelet och deras status.



Obs: Om du är värd för ett NHL™ EHM 2005-onlinespel, måste du öppna port nummer 10095 för att ditt spel ska bli tillgängligt.

HOPPA MED I ETT ONLINESPEL

Allt du behöver göra för att hoppa med i ett NHL™ EHM 2005-spel på ett lokalt nätverk via TCP/IP är att starta ditt spel på vanligt sätt.

När detta är gjort klickar du på "Hoppa med i onlinespel" på startskärmen. Du uppmanas därefter att ange en giltig IP-adress för ditt deltagande i onlinespelet. När detta är gjort uppmanas du att hoppa med i aktuellt spel (om du inte redan har gjort det) eller återuppta kontrollen av ett lag du startat med i aktuellt spel tidigare. Din IP-adress sparas på en lista som innehåller servrar du har spelat på nyligen, så att du snabbt och enkelt kan återvända till dina nätverksspel. Tryck på "Radera" för att radera denna lista.

■ Onlinekontroller

NHL™ EHM 2005 innehåller ett antal användarstyrda kommandon och kontroller för onlinespel. Dessa beskrivs nedan:

Tidsbegränsning för fortsatt spel: Värderna kan ställa in hur länge general managers kan spela per dag innan spelet fortsätter. Följande alternativ finns tillgängliga:

Efter att 10 % av spelarna har fortsatt	30 sekunder
Efter att 20% av spelarna har fortsatt	1 minut
Efter att 30% av spelarna har fortsatt	2 minuter
Efter att 40% av spelarna har fortsatt	3 minuter
Efter att 50% av spelarna har fortsatt	4 minuter
	5 minuter



Gå till skärmen Spelinställningar via valmenyn för att välja ett av dessa alternativ.

Servernamn: Här kan värden välja ett specifikt servernamn för hans/hennes sparade spel.

Server lösenord: Här kan värden välja ett lösenord för den server som används för att spara spelet.

IP Ban: Om värden av någon anledning vill bannlysa en viss användare från sin server och alla sparade spel, kan han/hon göra detta genom att lägga till aktuell IP på listan över bannlysta spelare. Välj alternativet "Bannlyst IP" på valmenyn för att visa de IP-adresser som för tillfället är bannlysta.

■ GM-val

Tvinga GM på semester: Tvinga en general manager att ta semester. Det här alternativet är användbart om en viss GM inte infinner sig under ett onlinespel.

Tvinga GM att fortsätta: Tvinga en general manager att gå vidare i spelet. Det här alternativet är användbart om en viss GM tar god tid på sig att fortsätta spelet.

Tvinga GM att sluta: Tvinga en general manager att lämna ett nätverksspel. Om en användare inte har deltagit i ett spel på länge eller helt enkelt inte håller måttet, kan du tvinga honom/henne att lämna spelet för gott.

Sparka spelare: Sparka en spelare från onlinespelet.

Bannlys spelare: Bannlys en spelare och hans/hennes IP-adress från ett spel. Denna adress placeras på listan över bannlysta spelare.



Förklaring av egenskaper

EGENSKAPER FÖR SPELARE

■ Psysiska

Aggressivitet - Hur aggressiv en spelare är.

Viktig för: En stor del av spelare. Aggressivitet är viktigt i hockey, och utan den så skulle många spelare var överksamma på isen. För mycket aggressivitet på för många spelare i din trupp kan dock ställa till problem.

Speluppfattning - Hur bra en spelare kan läsa spelet.

Viktig för: Topp forwards och backar. Om de kan läsa spelet bra så finns det chans att hindra saker innan de händer.

Mod - Hur modig en spelare är.

Viktig för: Spelare som du vill ska tåla spelet när det börjar bli tufft.

Kreativitet - Hur troligt det är att han skapar chanser.

Viktig för: Forwards och speciellt för centrar

Beslutsamhet - Hur mycket vilja och kämparanda spelaren har.

Viktig för: Den spelare som du bestämmer ska vara kapten men helt vill du nog se att hela laget har ett bra värde i detta.

Finess - Hur sannolikt det är att spelaren glänser till och gör något oväntat.

Viktig för: Din stjärnspelare. Varje lag hoppas på att ha en karaktär med så högt som möjligt i detta.

Inflytande - Hur väl en spelare leder genom föredöme och respekt.

Viktig för: Spelaren som bär kaptenskapet i laget,

Lagarbete - Hur bra spelaren är på att kämpa för laget och inte bara för sig själv

Viktig för: En majoritet i ditt lag om du vill att de skall arbeta tillsammans istället för ett gäng välbetalda individualister.

Arbetskapacitet - Hur bra spelaren är på att kämpa hela matchen igenom oberoende av resultat.

Viktig för: Alla. Det är bra att ha spelare som kämpar i varje byte de gör i vått och torrt.

■ Fysiska

Acceleration - Hur snabbt en spelare når max hastighet

Viktig för: De yttrar som du planerar att basera ditt spel runt. Speciellt viktigt för kontringslag.

Smidighet - Hur bra en spelare är på att hålla balans och kontroll i knepiga situationer.

Viktig för: Återigen så är det bra om dina yttrar har högt i detta för att få till ett bra spel.

Balans - Hur bra spelare är på att hålla balansen.

Viktig för: De flesta. Det är viktigt om du vill ha ett lag som kan åka skridskor.

Snabbhet - Topp hastighet för en spelare..

Viktig för: De spelare som har en hög hastighet har ett övertag över sina mindre talangfulla motståndare. Detta är viktigt om du vill vara en "målspruta".

Uthållighet - Hur länge en spelare kan spela innan han blir utmattad.

Viktig för: Spelare som spelare långa pass på isen. Det är värdelöst att ha en begåvad spelare som inte orkar mer än 30 sekunder innan han tröttnar och måste byta.

Styrka - Hur fysiskt stark en spelare är.

Viktig för: Powerforwards som gillar att gå in och stängas framför mål.

■ Tekniska

Checkning - Hur bra en spelare är på att markera och störa offensiva spelare.

Viktig för: Dina försvarare. Om du har en "polis" i laget.

Styrning - Hur bra spelaren är på att styra skott.

Viktig för: Centrar som gillar att placera sig i styrnings lägen.

Dribbla - Hur bra en spelare är på att kroppsfinna istället för att använda klubbteknik egenskapen.

Viktig för: Generellt sätt yttrar. Men även alla spelare som har bra i detta för att utmanövrera sina motståndare

Tekningar - Hur bra en spelare är i tekningssituationer

Viktig för: För Centrar. Denna förmåga är viktigare än vad många tror att vinna en tekningssituation kan vara A och O i att skapa press.

Tacklingar - Hur bra spelaren är på att dela ut tacklingar på isen.

Viktig för: Starka backar. Får du in en klockren tackling så kan de lyfta hela laget.

Spel utan puck - Speluppfattning och kunskapen/viljan att skapa ytor för andra spelare samt röra sig till öppna ytor.

Viktig för: Offensiva spelare som har högt i detta är dina favoriter.

Passningar - Hur passnings säker en spelare är både hur bra han är på att passa samt hur lätt det är att fånga ett pass lagt från spelaren.

Viktig för: Alla som vill finnas kvar i dina planer. En spelare som inte kan passa är en risk för laget.

Klubbrytning - Hur bra en spelare är på att bryta spelet med sin klubba.

Viktig för: Backar. En spelare som kan bryta spelet med sin klubba är värdefullt. Även målvakter bör besitta en hög kunskap i denna egenskap.

Positionsspel - Hur bra en spelare är på att täcka isyta. För målvakter så betyder det hur bra det är på att skära av vinklar.

Viktig för: Alla spelare som har defensiva uppdrag, speciellt om du spelar zon spel.

Slagskott - Hur bra spelaren är på att skjuta slagskott, en blandning mellan kraft och pricksäkerhet.

Viktig för: Spelare som är topp skyttar. En bra skytt är värd sin vikt i guld.



Snabbhet - Topp hastighet för en spelare..

Viktig för: De spelare som har en hög hastighet har ett övertag över sina mindre talangfulla motståndare. Detta är viktigt om du vill vara en "målspruta".

Uthållighet - Hur länge en spelare kan spela innan han blir utmattad.

Viktig för: Spelare som spelare långa pass på isen. Det är värdelöst att ha en begåvad spelare som inte orkar mer än 30 sekunder innan han tröttnar och måste byta.

Styrka - Hur fysiskt stark en spelare är.

Viktig för: Powerforwards som gillar att gå in och stängas framför mål.

■ Tekniska

Checkning - Hur bra en spelare är på att markera och störa offensiva spelare.

Viktig för: Dina försvarare. Om du har en "polis" i laget.

Styrning - Hur bra spelaren är på att styra skott.

Viktig för: Centrar som gillar att placera sig i styrnings lägen.

Dribbla - Hur bra en spelare är på att kroppsinta istället för att använda klubbteknik egenskapen.

Viktig för: Generellt sätt yttrar. Men även alla spelare som har bra i detta för att utmanövrera sina motståndare

Tekningar - Hur bra en spelare är i tekningssituationer

Viktig för: För Centrar. Denna förmåga är viktigare än vad många tror att vinna en tekningssituation kan vara A och O i att skapa press.

Tacklingar - Hur bra spelaren är på att dela ut tacklingar på isen.

Viktig för: Starka backar. Får du in en klockren tackling så kan de lyfta hela laget.

Spel utan puck - Speluppfattning och kunskapen/viljan att skapa ytor för andra spelare samt röra sig till öppna ytor.

Viktig för: Offensiva spelare som har högt i detta är dina favoriter.

Passningar - Hur passnings säker en spelare är både hur bra han är på att passa samt hur lätt det är att fånga ett pass lagt från spelaren.

Viktig för: Alla som vill finnas kvar i dina planer. En spelare som inte kan passa är en risk för laget.

Klubbrytning - Hur bra en spelare är på att bryta spelet med sin klubba.

Viktig för: Backar. En spelare som kan bryta spelet med sin klubba är värdefullt. Även målvakter bör besitta en hög kunskap i denna egenskap.

Positionsspel - Hur bra en spelare är på att täcka isyta. För målvakter så betyder det hur bra det är på att skära av vinklar.

Viktig för: Alla spelare som har defensiva uppdrag , speciellt om du spelar zon spel.

Slagskott - Hur bra spelaren är på att skjuta slagskott, en blandning mellan kraft och pricksäkerhet.

Viktig för: Spelare som är topp skyttar. En bra skytt är värd sin vikt i guld.

Klubbteknik - Hur bra spelaren är på att förflytta pucken med klubban.

Viktig för: Dina yttrar. Om du kombinerar denna förmåga med andra så har du möjlighet att få se riktigt explosivt offensivt spel

Handledskott - Hur bra handledskott spelaren har, n blandning av pricksäkerhet och kraft.

Viktig för: Dina offensiva spelare som du planerar att gör mål med.

■ Målvakts specifika egenskaper

Klubbhandske - Hur bra målvakten är med klubbhandsken.

Handske - Hur bra målvakten är med "plocken".

Returkontroll - Hur bra målvakten är på att ta och kontrollera returer.

Återhämtning - Hur snabbt han kan komma upp i utgångsställning igen.

Reflexer - Hur bra målvakten är på att rädda även på udda ställen i målet.

Egenskaper för tränare

■ Psykiska

Anpassningsförmåga - Hur bra det är på att smälta in i olika träningsystem, kulturer och regimer.

Beslutsamhet - Hans drivkraft att vara framgångsrik.

Grad av disciplin - Hur hård han är när det gäller disciplinen av träning, alla ska ge allt osv.

Personlig kontakt - Hur bra han är på att motivera på personlig nivå.

Motivera - Hur bra han är att få ut det mesta av spelarna.

Arbeta med ungdomar - Hur bra han är på att arbeta med ungdomar.

■ Tekniska

Målvaktsträning - Hur bra han är på att träna målvakter.

Backträning - Hur bra han är på att träna backar.

Forwardsträning - Hur bra han är på att träna forwards,

Bedöma spelarförmåga - Hur bra han är på att bedöma talang.

Bedöma spelarpotential - Hur bra han är på att bedöma om spelaren har någon potential at bli en bra spelare (T.ex. om en ung spelare kommer att bli en stjärna eller inte).

Taktiskt kunnande - Hans kunskap om taktiker och implementering.

Fysioterapi - Endast läkare. Medicinsk kunskap samt rehabiliterings kunskap



Hockeytermer

Backchecking – Forwards i offensiva zonen åker tillbaka för att försvara.

Klubbhandske – Handsken som målvakten håller klubban med.

Blå linjen – En av två linjer som går längs isen, en på vardera sidan om den röda linjen. Vilket delar in rinken i tre delar – två offensiva/defensiva zoner (beroende på vilket lag som är vart i perioden) och den neutrala zonen vilken är i mitten.

Boarding – Våldsam tackling av motspelare in i sargen.

Friläge – En spelare som har pucken och det återstår bara målvakten mellan honom och målburen. Officiellt så måste spelaren vara 3 skår framför närmaste motståndare.

Charging – Springande, åkande och hoppande mer än 3 skår in i en motståndare på ett våldsamt sätt.

Checking – Liknande charging men helt tillåtet

Målområde – Den blå zonen framför målvakten. Om ett mål görs medan en spelare står i detta område så kan målet förklaras ogiltigt.

Cross Checking – Stötande med skaftet på klubbans medan den är i luften på en motståndare eller i riktningen.

Dribbla (deking) – En kroppsfinst görs genom att man rör kroppen i en fejkad manöver och därigenom lurar motståndaren om sin åkriking.

Ombytt – Spelare som gjort sig klar för match.

Mål i tom bur – Ett mål som gjorts medan målvakten har tagits ut.

Tekning – Detta moment sker när man startar ett spel som stoppats för endera anledningen eller start match/period.

Five-hole – Området omkring målvaktens ben. Det kallas så eftersom det är det femte hålet när man räknar luckor som målvakten inte täcker.

Forecheck – Forwards skyndar sig in för att störa eller ta pucken i motståndarens defensiva zon.

Franchise – Höjdarna. De största aktörerna inom hockey är inte bara lag. Dom är – franchises. Franchise spelaren är stjärnspelaren i laget.

Hög klubba (High sticking) – Att föra klubban över höjd med axeln.

Hakning (Hooking) – Genom att använda bladet på klubban för att rycka, haka eller kroka på ett överdrivet sätt. Spelare som hakar kan lätt identifieras genom att de åker med sin spelare som släptåg.

Icing – En avblåsning när en spelare skickar pucken från sin sida av röda ändra förbi motståndarens förlängda mållinje. Det finns två typer av icing – automatisk och touch. Automatisk icing resulterar i att domaren stoppar spelet in play och drar ner spelet (tekniken) i den defensiva zon som spelaren som slog pucken tillhör. Touch betyder att en spelare måste röra pucken innan domaren blåser. Om en försvarar rör pucken så kommer spelet att blåsas av och om en anfallare rör pucken så kommer spelet att fortgå. Ett lag som har en man mindre får spela pucken hur de vill.

Interference – En spelare som söker kontakt med en annan spelare som inte har pucken. Eller om en spelare som åker på målvakten medvetet.

Knäackling(Kneeing) – Användande av knät i en tackling.

Femmor – Hockey kräver att varje lag måste ta ut ett visst antal spelare inför varje match (3 kedjor och 2 backpar) dessa spelare byter med varandra på isen med jämna mellanrum. En spelare kan spela i mer än en femma.

Neutral Zon – Den centrala delen av isen mellan de blå linjerna.

Offside – Ett lag går offside om de passerar offensiv blå linjen med någon av sina spelare före pucken. Tekningen kommer då att bli utanför offensiv blå linje. Beroende på vilken sida spelaren var på. En spelare måste vara över med båda skridskorna för att en offside skall kunna blåsas.

Redline offside – Detta sker när en spelare spelar pucken över två linjer (framåt). Om pucken spelas framför den tilltänkta mottagaren så är passet giltigt. Om en spelare korsar blå innan pucken så kommer också en redline offside att blåsas.

Direktskott(one timer) – När spelaren skjuter direkt på första touch av pucken.

Utvisning – En utvisning utdelas för ett regelbrott av en spelare eller ett lag. Att få en utvisning betyder att du kommer att få spela men en eller två man mindre under en viss tid. En utvisning är antingen en minor eller en major, beroende på regelbrottet, och precis som ordet betyder så är en major en längre tid. In specifika situationer där spelaren är fri kan ett straffslag utdelas.

Straffslag – Ett straffslag utdelas till ett lag som fått en av sina spelare nerdragen i ett friläge. Pucken placeras på mittcirkeln och spelaren måste därifrån ta pucken och försöka att göra mål. Inga andra spelare än målvakten och straffläggaren får vara på isen under ett straffslag.

Numerärt underläges taktik (boxplay taktik)(NU) – Det finns olika taktiker för spel med en man mindre på isen de kallas för taktik i numerärt underläge eller boxplay.

PIM – Engelsk förkortning Penalties in Minutes (i.e. penalty minutes).

Poäng (mål) – Du får en poäng antingen genom att göra ett mål eller assistera till ett.

Point (position) – Point positionen är inne i den offensiva zonen precis framför blålinjen. Det finns två områden placerade generellt sett ovanför tekningscirkelarna och dess närhet med utrymme för flexibilitet. Försvarare tar ofta dessa positioner under powerplay-situationer men det kan även visa sig användbart att spela en forward här, speciellt om denne besitter ett bra vrist eller/och slagskott.

Klubbrytning – Försök att slå bort pucken från motståndaren med hjälp av klubban.

Numerärt överläge (Power Play) (NÖ) – När ett lag har en eller två spelare mer än sin motståndare pga. utvisning. Inget lag kan ha mindre än tre spelare på isen. Så om två spelare blir utvisade i en fyra mot fyra situationer (2 man kvar på isen) så kommer det att bli 5 mot 3 och sen ändras till 4 mot 3 vid nästa stopp. Om ett mål görs i power play så kommer utvisningen att vara över och spelet återgår till det normala.

Röda linjen – Den röda linjen som fungerar som mittlinje på isen.

Roughing – mindre bråk ev. knuffar som inte anses vara ett fullskaligt bråk därför en minor

Numerärt underläge – Ett lag som är i numerärt underläge han antingen en eller två man mindre på isen pga. utvisning

Slagskott – Ett slagskott är när en spelare höjer klubban och skjuter ett kraftfullt skott.

Slashing – När en spelare svingar sin klubba efter en motståndare, det spelar ingen roll om slaget träffar eller inte.

Slottet – Slottet är . The area in question is between the two face off circles in the offensive zone. A 'High Slot' is a little further away from the goal, nearer the blue line, but still between the circles.

Klubbteknik – En term som används för att transportera pucken i hög hastighet med god kontroll.

Tripping – Användande av klubba, arm eller annan kroppsdel för att motståndaren att snubbla.

Handledskott – Handledskott är ett snabbt skott som sker med en snärtande rörelse med handleden.



LICENSAVTAL FÖR SLUTANVÄNDARE AV SPELPROGRAMVARA

VIKTIGT: LÄS DETTA LICENSAVTAL NOGRANT

LÄS den följande informationen noggrant eftersom den anger de villkor på vilka SEGA Europe Limited med koncernbolag ("SEGA") och dess licensgivare, inkluderande Sports Interactive Limited ("Sports Interactive") tillåter att Du använder den Spelprogramvara som ingår i spelet.

GENOM ATT INSTALLERA SPELPROGRAMVARAN SAMTYCKER DU TILL VILLKOREN I AVTALET

OM DU INTE SAMTYCKER TILL VILLKOREN får Du inte använda Spelprogramvaran och Du får inte någon rätt att använda eller installera den programvara som ingår i detta installationspaket. Om Du har några frågor ber vi dig kontakta vår kundtjänst på något av de ställen som anges i den dokumentation som medföljer Spelprogramvaran. Observera att Du kan komma att debiteras en kostnad för telefonsamtal till vår kundtjänst.

1. LICENS ATT ANVÄNDA SPELPROGRAMVARAN

Uttrycket "Spelprogramvaran" inkluderar spelet och all programvara som ingår i installationspaketet eller på annat sätt ingår i medföljande eller tillhörande datamedia, all programvara som används när spelet körs online, allt tryckt material, all elektronisk eller online-dokumentation samt alla kopior och alla verk som härleddes ur sådan programvara eller sådant material. SEGA ger dig genom denna licens en icke-exklusiv, icke-överlåtelsebar, begränsad rätt att uteslutande för personligt och icke-kommersiellt bruk installera och använda ett exemplar av Spelprogramvaran. Alla rättigheter som inte uttryckligen upplåtits genom detta Licensavtal förbehålles SEGA. Detta är ett licensavtal och inte ett köpeavtal. Licensavtalet ger Dig inte någon äganderätt till Spelprogramvaran och skall inte tolkas som en försäljning eller överlåtelse av några som helst immateriella rättigheter till Spelprogramvaran.

2. Äganderätt och Rättigheter

Spelprogramvara

Du godkänner och bekräftar att äganderätten och alla övriga rättigheter till varje copyright, mönster, databasrätt, patent- och upphovsrätt, know-how, varumärke, firma, affärshemlighet, varumärke (både registrerat och oregistrerat) eller ansökningar avseende sådana immateriella rättigheter ("Immateriellrätterna") som ingår i eller är förbundna med Spelprogramvaran och varje exemplar därav (inkluderande, men ej begränsat till data, databaser, mönster, titlar, programkod, teman, tillbehör, rollerfigurer, namn på rollerfigurer, handling, dialoger, speciella fraser, platser, idéer, konstnärligt arbete, animationer, ljud, musik, audiovisuella effekter, texter, funktionssätt, moral rights samt all tillhörande dokumentation) ägs av SEGA, Sports Interactive eller deras licensgivare. Spelprogramvaran innehåller licensierat material och SEGA, Sports Interactive eller deras licensgivare kommer att skydda sina rättigheter i händelse av brott mot detta Avtal.

Varumärken

Eastside Ice Hockey Manager, Eastside Ice Hockey Manager-logotypen, Sports Interactive och Sports Interactive-logotypen är registrerade varumärken för Sports Interactive i Storbritannien och andra länder. SEGA och SEGAs logotyp är varumärken eller registrerade varumärken för SEGA. Alla rättigheter förbehålles.

Alla övriga varumärken tillhör sina respektive ägare och SEGA eller Sports Interactive påtar sig inte någon garanti eller något ansvar för något enskilt varumärke.

SEGA och Sports Interactive påtar sig sålunda ingen som helst garanti eller något ansvar för de namn som ingår i Spelprogramvaran, inkluderande men ej begränsat till namn på ishockeyklubbar, spelare, managers, tränare, fysioterapeuter, arenor, tävlingar, organisationer eller föreningar ("Ishockeydata") vars varumärken tillhör deras respektive ägare. Sports Interactive och SEGA använder Ishockeydata endast för att informera om världens ishockey och denna användning är underordnad i förhållande till spelfunktionerna i Spelprogramvaran. Med undantag för vad som uttryckligen anges i Spelprogramvaran är ingen ishockeyspelare, klubb, anställd, arena, tävling, förening eller organisation genom reklamupplagor eller på annat sätt anknuten till eller förbunden med Spelprogramvaran och varken SEGA eller Sports Interactive gör gällande att någon sådan anknytning eller förbindelse existerar.

All statistik som ingår i Ishockeydata består av insamlade eller datorgenererade data och är avsedd att vara rättvis. Den är emellertid inte avsedd som och ska inte ses som en sann bild av skickligheten eller prestationsförmågan hos enskilda klubbar eller spelare utan endast som en datoriserad tolkning av inmatade eller självgenererade data.

Om någon ishockeyspelare, klubb, förening eller organisation har invändningar mot att ingå i Spelprogramvaran som Ishockeydata eller innehåll i Ishockeydata ber vi Er underrätta SEGA eller Sports Interactive genom att kontakta vår kundtjänst på någon av de platser som anges i informationsmaterialet som medföljer Spelprogramvaran, varvid Sports Interactive kommer att vidta skäliga åtgärder för att hantera legitima anspråk. Observera att Du kan komma att debiteras en kostnad för telefonsamtal till vår kundtjänst.

Oaktat det föregående har Sports Interactive och SEGA vidtagit skäliga ansträngningar för att uppfylla alla tillämpliga lagar och bestämmelser.

Databas

Alla Copyright- och databasrättigheter till de Ishockeydata från verkliga livet som ingår i Spelprogramvaran ("Databasen") tillhör Sports Interactive liksom alla ändringar, förbättringar, uppdateringar eller redigerade versioner därav.

Databaserna ingår och används i Spelprogramvaran under licens från Sports Interactive, vars rättigheter härmed förbehålles.

Databasen får endast användas tillsammans med och som en del av den Spelprogramvara med vilken den levereras i enlighet med detta Licensavtal, dvs. uteslutande för personligt, icke-kommersiellt bruk i hemmet eller i enlighet med vad som uttryckligen anges på Sports Interactives hemsida sigames.com/databases/terms.

Endast Sports Interactive eller person som skriftligen befullmäktigats av Sports Interactive får:

- använda Databasen fristående från det tillhörande spelet;
- för något ändamål extrahera eller återanvända data från Databasen;
- använda Databasen för att tillhandahålla tjänster eller information till tredje man eller för att inkludera i andra produkter eller tjänster.

3. Användning av Spelprogramvaran

Du förbinder Dig att endast använda Spelprogramvaran och dess olika delar på ett sätt som överensstämmer med detta Licensavtal och ATT INTE:

- utan tillstånd av SEGA använda Spelprogramvaran eller någon del därav i kommersiellt syfte, till exempel genom användning i Internetkaféer, dataspelhallar eller andra platser för uthyrningsverksamhet;
- utan ytterligare Licens använda eller tillåta användning av Spelprogramvaran på mer än en dator, spelkonsol, handhållen apparat eller PDA i taget.
- kopiera Spelprogramvaran eller del därav;
- använda eller tillåta användning av Spelprogramvaran i nätverk, fleranvändarsystem eller system för fjärråtkomst, inkluderande användning online, med undantag för vad som uttryckligen tillåtits av SEGA och under förutsättning av samtycke till användarvillkoren;
- sälja, uthyra, leasa, licensiera, distribuera eller på annat sätt överlåta Spelprogramvaran eller kopia därav utan att dessförrinnan inhämta SEGAs skriftligt medgivande;
- dekonstruera (reverse engineer), extrahera källkod, modifiera, dekompilera, disassemblera eller framställa härledda verk från Spelprogramvaran, modifiera, bearbeta, kombinera, översätta eller disassemblera Spelprogramvaran eller någon del därav (med undantag för vad som är uttryckligen tillåtet enligt tillämplig lag, varvid äganderätten till alla ändringar, bearbetningar, förbättringar etc. direkt vid tillkomsten skall tillfalla Sports Interactive);
- lägsna, deaktivera eller kringgå information eller etikett angående äganderätt som anbringats på eller ingår i Spelprogramvaran;
- exportera eller reexportera Spelprogramvaran, kopia eller bearbetning i strid mot tillämpliga lagar och bestämmelser; och
- framställa data eller exekverbara program som efterliknar data eller funktionalitet hos Spelprogramvaran
- använda, kopiera, överlåta eller distribuera Spelprogramvaran eller del därav på annat sätt än vad som är uttryckligen tillåtet enligt detta Licensavtal.

Du förbinder dig att läsa och följa de försiktighetsåtgärder, underhållsanvisningar och säkerhetsinstruktioner som framgår av den dokumentation som medföljer Spelprogramvaran.

4. Garanti

Spelprogramvaran tillhandahålles utan andra garantier än vad som uttryckligen framgår av dessa villkor eller som krävs av tillämplig lag.

Licensavtalet inskränker inte Dina rättigheter enligt konsumentlagstiftningen.

5. Ansvarsbegränsning

SEGA, Sports Interactive och deras licensgivare ansvarar ej för utebliven vinst, egendomsskada, förlorade data, förlust av goodwill, skada på spelkonsol, dator eller handdator, fel eller förlust av affärsinformation eller annan information med anledning av innehav, användning eller felaktighet i Spelprogramvaran, även om de skulle ha informerats om risken för sådan skada.

SEGA, Sports Interactive och deras licensgivare ansvarar ej för sådan sakskada, personskada eller förlust som orsakats av användarens vårdslöshet, olyckschändelse eller felaktig användning eller om Spelprogramvaran på något sätt modifierats (av annan än SEGA eller Sports Interactive) efter inköpet.

SEGAs, Sports Interactives och deras licensgivares ansvar ska inte överstiga det pris som faktiskt betalats för Spelprogramvaran.

Denna friskrivning begränsar inte SEGAs, Sports Interactives eller deras licensgivares ansvar för dödsfall eller personskada på grund av vårdslöshet hos någon av dem.

Om någon bestämmelse i detta Licensavtal skulle befinnas strida mot tillämplig lag skall avtalets återstående bestämmelser inte påverkas utan åga fortsatt tillämpning.

6. Upphörande

Utöver de övriga rättigheter som kan tillkomma SEGA, Sports Interactive och deras licensgivare, medför brott mot någon bestämmelse i Licensavtalet att avtalet automatiskt upphör. I sådant fall måste Du förstöra alla exemplar av Spelprogramvaran och samtliga dess beståndsdelar.

7. Domstolsförelägganden

Med anledning av att SEGA, Sports Interactive eller deras licensgivare kan drabbas av irreparabel skada vid brott mot bestämmelserna i detta Licensavtal bekräftar Du att Du godkänner att de, ensamma eller tillsammans, får vidta sådana åtgärder som de anser påkallade, vilket utöver de övriga rättsmedel som står till buds enligt tillämplig lag även inkluderar rätten att ansöka om förbudsföreläggande och andra sedvanerättsliga rättsmedel (equitable remedies).

8. Förbindelse om skadeslöshet

Du förbinder dig att hålla SEGA, Sports Interactive och deras licensgivare, samarbetspartners, koncernbolag, leverantörer, tjänstemän, styrelseledamöter, anställda och representanter skadeslösa med avseende på alla krav, skadestånd och kostnader (inkluderande kostnader för juridiskt biträde) som direkt eller indirekt uppkommit genom att Du genom handling eller underlåtenhet använt Spelprogramvaran på annat sätt än i enlighet med bestämmelserna i detta Avtal.

9. Diverse

Detta Licensavtal utgör hela avtalet mellan SEGA och Dig med avseende på användning av Spelprogramvaran och ersätter alla tidigare avtal och utfästelser, garantier eller överenskomelser (ingenting i avtalet utesluter ansvar för uppgifter som lämnats i bedrägligt syfte).

Om någon bestämmelse i detta Licensavtal skulle vara ogiltig eller inte verkställbar skall bestämmelsen modifieras endast så långt det är nödvändigt för att den skall kunna göras gällande och de återstående bestämmelserna i Licensavtalet ska inte påverkas.

Ingen bestämmelse i detta Licensavtal skall ge tredje man någon förmån eller någon rätt att göra gällande villkor i Licensavtalet. Bestämmelserna i Contracts (Rights of Third Parties Act) 1999 (i dess vid var tid gällande lydelse) skall ej äga tillämpning. Detta Licensavtal regleras av engelsk lag och tvister skall med uteslutande av varje annat forum avgöras av engelsk domstol.

SPORTS INTERACTIVE UTFÄSTER EN BELÖNING: till var och en som (konfidentiellt) lämnar sådan information till Sports Interactive att fällande dom erhålles mot personer som använder olagliga kopior av denna eller annan produkt från Sports Interactive.



Credits

SPORTS INTERACTIVE

NHL Eastside Hockey Manager 2005

Head Coach
Risto Remes

Director of Player Personnel
Phillip Foose

Director of Hockey Relations
Grant Appleyard

**Athletic Trainer/
Director of Special Projects**
Graeme Kelly

Color Commentary
Craig Hunter

Skating and Skills Instructor
Neil Dejyothin

Chief Amateur Scout
Philip Rolfe

Part-time coach
Olli Porola

Chairman/Governor
Ov Collyer

Chairman/Governor
Paul Collyer

**Vice President of Business
Operations**
Miles Jacobson

General Manager
Marc Vaughan

Assistant Coach
Kevin Turner, Keith Flannery,
Svein Kvernoey, Paul Norman,
Ammanuel Araia

Director of Community Relations
Marc Duffy

Zamboni Driver
Joe O'Reilly

Pro Scout
Mark Woodger, Pete Sottrel,
Dean Gripton, Marlon Davidson,
Scott Harwood

Director of Media Relations
Nick Habershon

Office Linebacker
Francis Cole

Equipment Manager
Alex Bell

SEGA EUROPE LTD.

President
Naoya Tsurumi

COO
Mike Hayes

European Marketing Director
Matthew Woodley

Head Of European Marketing
Gary Knight

**Head of Development –
Sport & Mobile**
Andrew Brennand

Licensing Manager
Nivine Emeran

Group Lawyer
Nicola Steel

European Marketing Manager
Helen Nicholas

European PR Manager
Lynn Daniel

Senior Brand Manager – Sports
Matt Eyre

Assistant Brand Manager – Sports
Mark Cook

International Brand Manager
Ben Stevens

Community Liaison Officer
Alex Friend

UK Marketing Manager
Tina Hicks

UK Product Manager
Phil Lamb

Creative Services
Tom Bingle, Morgan Gibbons

Localisation Team
Daniela Kaynert, Brigitte Nadesan,
Marta Lois Gonzalez,
Giuseppe Rizzo

QA Manager
Mark Le Breton

QA Supervisor
Darius Sadeghian, Marlon Grant

Master Tech.
Trevor Barnes

Lead Tester
Justyn McLean

Testers
Dwayne Buck, David George,
Ron Jackson, Stephen Malcolm,
David Milmine, George Sakkas,
Anthon Thomas

Language Lead
Max Brode

Language Testers
Jean-Baptiste Bagot,
Rickard Kallden

SOE Special Thanks:
Front Room – myfrontroom.co.uk
John Lee – NASN
Louise Gaynor – Target NMI
Andrew Johnston, Joyce LaBriola,
Glen Thornborough, Chris Nikolis,
Katja Mathey, Gernot Tripcke, Chris
McCarthy, Ruth Gruhin, Lynn White,
Marty McQuaig, Mike Ouellet,
Milan Czarnowski, Pavol Galcko and
Matjaz Zargi.



Garanti

GARANTI: SEGA Europe Limited garanterar dig, den ursprungliga köparen av Spelet, att detta Spel kommer att prestera på alla väsentliga punkter som beskrivs i den medföljande bruksanvisningen under en period av 90 dagar från inköpsdatumet. Om ett problem uppstår med Spelet som täcks av garantin inom denna 90-dagarsperiod, kommer din spelhandlare att reparera eller byta ut Spelet, efter eget gottfinnande, utan extra kostnad i enlighet med förloppet som anges nedan.

Denna garanti: (a) gäller inte om Spelet har använts i en affärsverksamhet eller i kommersiella syften, och (b) annulleras om svårigheter med Spelet är relaterat till olycka, missbruk, virus eller oriktig användning. Denna garanti ger dig specifika rättigheter, och du kan också ha lagstadgade och andra rättigheter i det rättskipningsområde du bor i.

RETURER INOM 90 DAGAR: Anspråk på garantin ska göras hos den spelhandlare där du köpte Spelet. Returnera Spelet till spelhandlaren tillsammans med en kopia av originalkvittot och en beskrivning av svårigheterna du har med Spelet. Spelhandlaren kommer, efter eget gottfinnande, att antingen reparera eller byta ut Spelet. Utbytesspelet kommer att garanteras för den tid som är kvar på den ursprungliga garantiperioden eller 90 dagar från bytet, vilketdera som är längre. Om Spelet av någon anledning inte kan repareras eller bytas ut, har du rätt att få ersättning för direkta (men inga andra) skadeanspråk inom rimlig omfattning men inte högre än det pris du betalade för Spelet. Övannämnda (reparation, utbyte eller begränsade skadeersättning) är din enda gottgörelse.

BEGRÄNSNINGAR: I DEN JURIDISKT VIDASTE OMFATTNINGEN ÄR VARKEN SEGA EUROPE LIMITED, DESS ÅTERFÖRSÄLJARE ELLER LEVERANTÖRER SKADESTÅNDSSKYLDIGA FÖR SPECIELLA, OFÖRUTSEDDA, INDIREKTA ELLER FÖLJDSKADOR SAMT STRAFFSKADESTÅND SOM UPPSTÅR AV ATT SPELET INNEHAS, ANVÄNDS ELLER HAR ETT TEKNISKT FEL.

Information i detta dokument, inklusive webbadress och andra webbplatslänkar, kan komma att ändras utan förvarning. Om inget annat anges, är exemplen på företag, organisationer, produkter, människor och händelser som återges här fiktiva och ingen anknytning till någon verklig/verkligt företag, produkt, person eller händelse är avsedd eller ska vara underförstådd. Det är användarens ansvar att följa alla tillämpliga upphovsrättslagar. Utan begränsning av rättigheter vid upphovsrätt, får ingen del av detta dokument reproduceras, lagras i eller introduceras i ett inhämtningssystem, eller sändas i någon form eller med något sätt (elektroniskt, mekaniskt, fotokopiering, inspelning eller annat) eller för något ändamål, utan ett uttryckligt skriftligt tillstånd från SEGA Europe Limited.