

NHL 06

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

NHL 06

autor: Adam „eJay” Kaczmarek

GRYOnline.pl

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.

www.gry-online.pl

Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

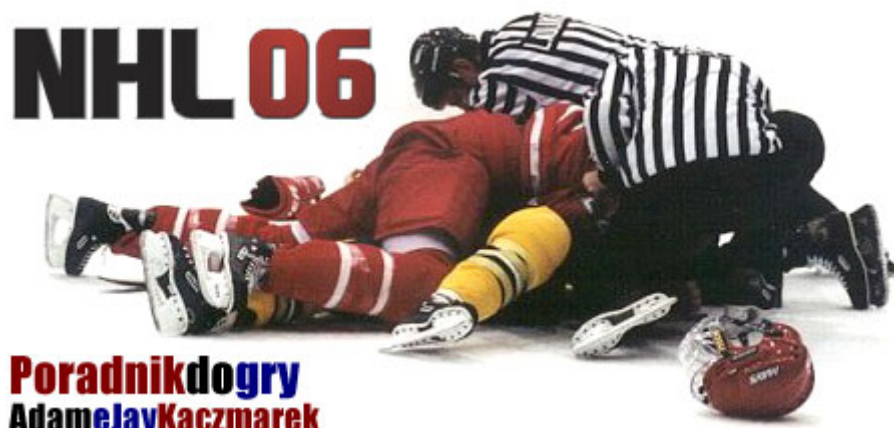
[Kup książkę](#)

SPIS TREŚCI

Wprowadzenie	3
Podstawowe zasady gry	4
Spalone	4
Przerwy	6
Faule	7
Dynasty Mode	9
Początek	9
Menu główne	14
Upgrades	18
Finances	20
Skład - Edycja linii	22
Treningi	28
Strategie	30
Rozegrania ofensywne	30
Zagrania defensywne	33
Power Play	36
Penalty Kill	39
Quick Plays - Ofensywa i defensywa	42
Skill Stick	43
Mecz – sytuacje, porady	44
Po sezonie	46

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.
Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest zabronione bez pisemnego zezwolenia GRY-OnLine S.A. Ilustracja na okładce - wykorzystana za zgodą © Shutterstock Images LLC. Wszelkie prawa zastrzeżone. Zgoda na wykorzystanie wizerunku podpisana z Shutterstock, Inc.

Dodatkowe informacje na temat opisywanej w tej publikacji gry znajdziecie na stronach serwisu GRY-OnLine.
www.gry-online.pl



Wprowadzenie

Poradnik do NHL 06 zawiera wiele rad odnośnie zarządzania drużyną i skierowany jest do graczy, którym gra sprawia kłopot. Zaimplementowane podstawowe zasady hokeja powinny w znaczący sposób wzbogacić wiedzę na temat tej dyscypliny sportu. Nie zaznaczyłem wyraźnie jednej koncepcji budowania drużyny, gdyż właśnie na tym polu pozostawiam wolną rękę potencjalnemu graczowi. Poradnik wzbogacony jest licznymi zdjęciami i opisami. Krok po kroku odkrywa wszelkie tajemnice nowej odsłony serii.

W kwestii klawiszologii – zachęcam do kupna pada, gdyż tylko na nim można w pełni docenić nowe możliwości NHL 06. Cały spis klawiszy zawarty jest w głównym menu.

Życzę miłej zabawy, bo hokej (nawet na ekranie komputera) to też zabawa.

Podstawowe zasady gry

S p a l o n e

Two line pass



Zasada tego spalonego jest dość skomplikowana i do dziś wzbudza kontrowersje. Żeby jednak nie rozpisywać tego w formie elaboratu, spróbuję wyjaśnić to w miarę prosto i bez zbędnych szczegółów. W gruncie rzeczy cały ten przepis nie pozwala graczowi ze strefy defensywnej podawać do kolegi, który jest w strefie neutralnej i przekroczył czerwoną linię na środku lodowiska. Posługując się powyższym obrazkiem można opisać to tak:

Zawodnik nr 1 jest w strefie defensywnej. Zawodnik nr 2 wjechał w strefę neutralną i jest blisko przekroczenia linii czerwonej. W tym momencie można jeszcze podawać krążek. Jednak gdy zawodnik nr 2 przekroczy linię środkową (czerwoną) i krążek do niego trafi po przejechaniu linii, wtedy odgwizdywany jest spalony tzw. „Two line pass”. Przepis ten nie obowiązuje, gdy zawodnik nr 1 wjedzie w strefę neutralną. Tu można rozgrywać akcję w dowolny sposób.

Offside

Ten rodzaj spalonego jest już o wiele łatwiejszy do wytłumaczenia. Zawodnik z krążkiem jako pierwszy musi wjechać w strefę ofensywną, czyli w stronę bramki przeciwnika. Obrazek doskonale wyjaśnia tą regułę. Zawodnik nr 1 jest w posiadaniu krążka, natomiast zawodnik nr 2 chce wspomóc kolegę w ataku. Musi jednak poczekać, zanim 1 wjedzie za niebieską linię. Wtedy reszta zespołu może wjechać za nim. Należy bacznie przestrzegać tego przepisu, bo obowiązuje on również wtedy, gdy przeciwnik wybije krążek i przejmie go w strefie neutralnej. Wtedy ponownie należy przeczekać, aż zespół się wróci do strefy neutralnej/defensywnej. Zresztą w razie zagrożenia „zrobienia” spalonego będziecie widzieli ostrzegawczy sygnał w postaci napisu w prawym górnym rogu – „Offside warning”.

P r z e r w y

Icing (uwolnienie)



Uwolnienie to nic innego, jak wybijcie krążka z własnej strefy defensywnej do strefy defensywnej przeciwnika. Używa się go przy standardowej grze na czas lub zażegnaniu niebezpieczeństwa. Podobnie jak w przypadku spalonego będziecie widzieli napis „Icing Warning”. Gra zostaje przerwana tylko wtedy, gdy wybity krążek zostanie przechwycony przez hokeistę przeciwnej drużyny. Reguła ta nie ma miejsca w sytuacji, gdy krążek zostaje wybity przez drużynę grającą w osłabieniu. Gra wznowiana jest w „kółku”, którego najbliższym był zawodnik wybijający krążek.

F a c e o f f



Czasem przy dużym tłoku bramkarze lubią przetrzymywać krążek. Kładą się na niego i zabezpieczają przed napastnikami. Aby zmusić przeciwnego bramkarza do wykonania takiego manewru, należy jak najszybciej (po jego interwencji i chwyceniu krążka) stanąć obok niego i spróbować uderzyć krążek (taki mały pressing). Gra wznowiana jest w kółku obok bramki. Te wznowienia to właśnie Faceoff's. Mają one miejsce po każdej przerwie w grze.

F a u l e

Elbowing



Nadmierna i częsta gra łokciem kończy się karą 2 minut spędzonych na ławce kar.

Roughing



To chamskie i bezpardonowe wejście w przeciwnika za pomocą dłoni. Kończy się karą 2 minut.