

NHL 08

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

NHL 08

autor: Paweł „JopkinZ” Fronczak

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

Wstęp	3
Reguły i opcje	4
Sterowanie	8
Dynasty Mode	10
Początek	10
Free Agents, transfery i finanse	14
Upgrades	17
Scouting	20
Practice Schedule	22
Strategy	25
Edit Lines	31
Playoffs	35
Po sezonie	37
Strzelamy bramki	38
Przykładowa zagrywka	38
One-timer	41
Deke	43
Powerplay	46
Shorthanded	48
Open Ice Control	49
Open Ice Support	51
Gra w obronie	54
Zakończenie	56

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



Wstęp

NHL 08 to wymagająca gra. Z powodu dopracowanego zachowania bramkarzy o wiele trudniej strzelić bramkę. I dobrze! Dzięki temu gra zyskuje wiele realizmu i jest ciekawsza. Poprawiona SI działa też lepiej w obronie (acz zdarzają się wpadki...).

Kilka spraw organizacyjnych. W poradniku jest sporo rysunków oraz przeze mnie dorabianych „strzałek”. Kolorem **czarnym** zaznaczyłem drogę krążka – każde podanie czy strzał to właśnie czarna linia. Natomiast kolorem **zielonym** oznaczyłem tor ruchu zawodników. Połapanie się w obrazkach nie powinno sprawić Wam kłopotu.

Tak więc bez dalszego gadania, zapraszam do czytania.

Reguły i opcje

Te nie zmieniają się w NHL od lat, lecz warto się z nimi zapoznać. Mamy tu sporo suwaków, którymi możemy ukształtować rozgrywkę do naszych potrzeb. No to po kolei.



Basic rules.

Wpierw jesteśmy zmuszani, aby ustalić długość tercji (5, 10, 15, 20 minut). Potem suwakami regulujemy częstotliwość rozdawania kar i wszczynania bójek. W tej edycji naprawdę ciężko o bójkę (inna rzecz, że i tak zawsze ustawiam wskaźnik nisko, bo wolę grać, a nie bić się), więc jeżeli lubisz emocje z nimi związane ustaw pasek na maksymalną wartość.

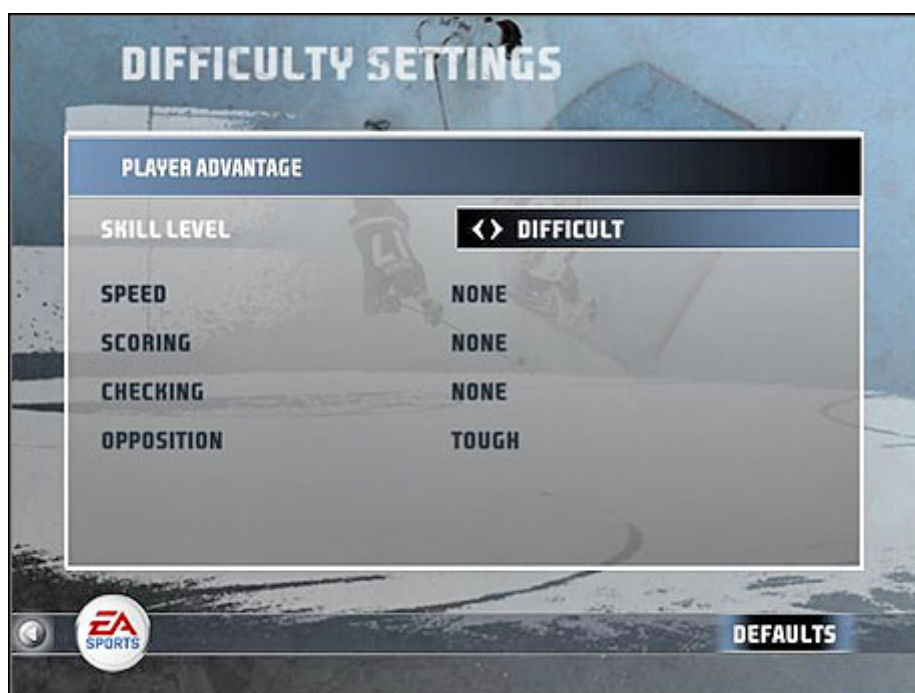
Pierwsza z reguł to **offsides**, czyli spalone. Zasada mówi o tym, że nie można podać przez linię niebieską oraz wyjechać za nią z krążkiem, gdy po stronie ofensywnej (pole z bramką przeciwnika) znajduje się nasz zawodnik.



Zawodnik Colorado z numerem 1 jest na spalonym. W tym momencie numer 2 nie może wyjechać za niebieską linię.

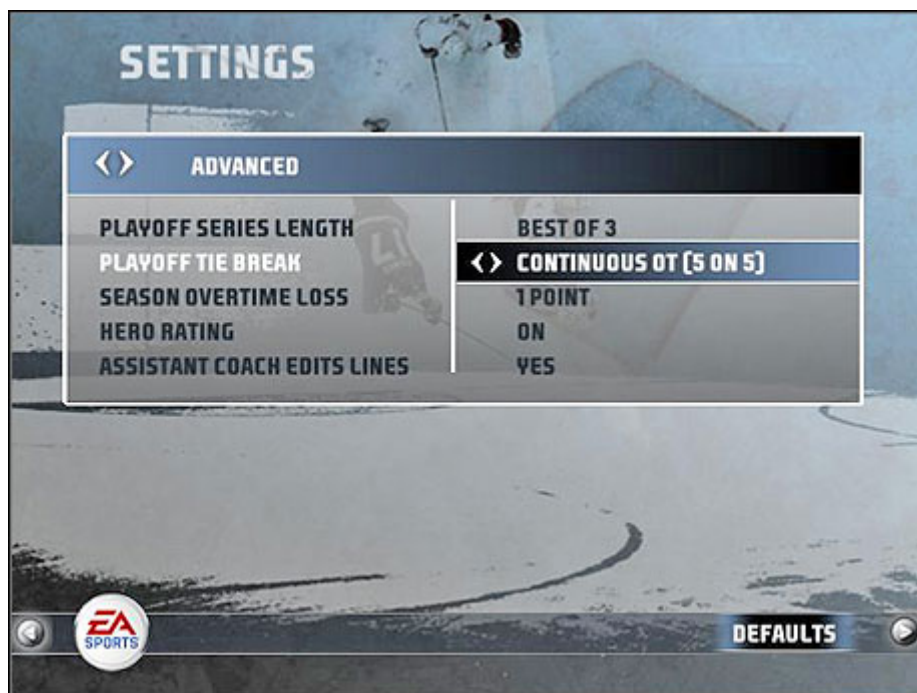
Icing jest wtedy, gdy wyrzucamy krążek przez wszystkie trzy linie (dwie niebieskie i jedną czerwoną) z defensywnej części lodowiska (naszej) do ofensywnej (przeciwnika). Po takim zagranii gra rozpoczyna się od wznowienia przy naszej bramce.

Ostatnią regułą jest – jak nazwa wskazuje – zakaz podawania przez dwie linie (2 Line Pass). Niebieska i czerwona tworzą pole boiska, przez które nie można wykonać podania.



A tu menu z wyborem „skill level”, czyli od beginner do difficult.

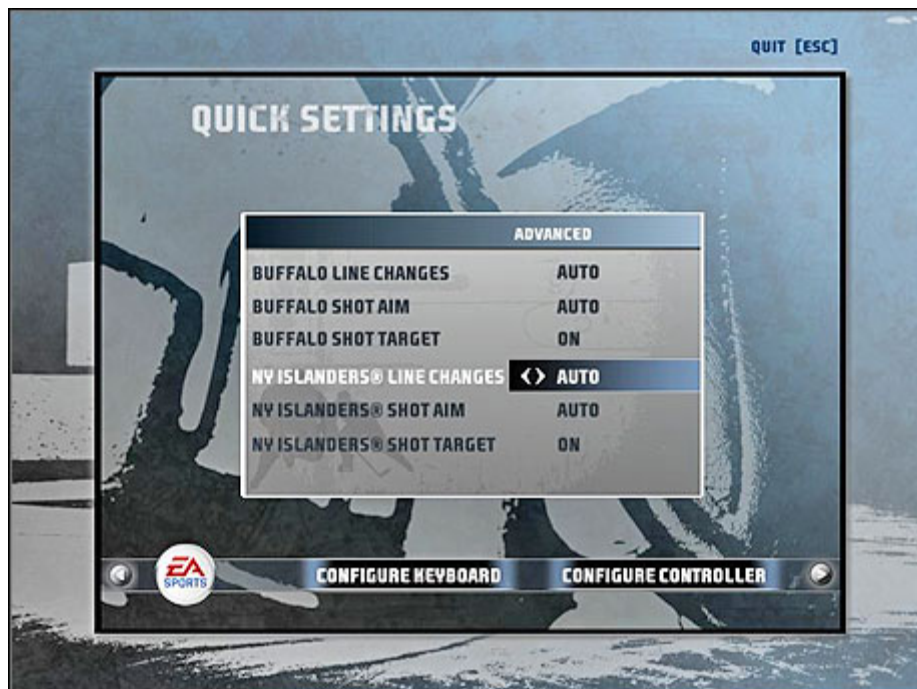
Dalej wybieramy opcję Injuries – możliwość występowania kontuzji. Tie Break ustala, co się dzieje w przypadku remisu po trzech regulaminowych tercjach. Polecam wybrać Shootout, czyli rzuty karne. Opcjonalne „5 min then shootout” nie pozwala na prawdziwe pięć minut dogrywki, lecz tylko pięć minut czasu gry – które mija bardzo szybko. Włączone „assistant coach edit lines” pozwala komputerowi na ustalenie „best lines”, jeżeli nie chcemy ustawiać naszych zawodników własnoręcznie. W zasadzie polecam tylko najbardziej początkującym graczom, ponieważ samemu zajmując się „piątkami” można dojść do lepszego poziomu Chemistry aniżeli gdyby zrobiłby to komputer.



Advanced settings.

Kolejne opcje są pod szyldem „advanced”. Tutaj mamy dostęp do ustawień rozgrywek playoff. Pierwsza zmienna to ilość spotkań między dwiema drużynami. Od standardowych siedmiu (do czterech zwycięstw) do nawet tylko jednego. Potem ustalamy co robić w wypadku remisu – Continuous OT oznacza grę, aż do momentu strzelenie „złotej bramki”.

Hero rating pozostał bez zmian od zeszłorocznej edycji. Aktywuje się w końcowych minutach spotkania oraz w rozgrywkach playoff. Wtedy to jedna z gwiazd zespołu zyskuje lepszą celność, szybkość i bryluje na lodowisku. Taki „bohater” oczywiście umożliwia łatwiej trafić do bramki. Lecz co dla nas to i dla przeciwnika – komputer też ma takich Herosów. Jakby nie patrzeć ta opcja zwiększa realizm i według mnie warto ustawić na On.



Jeszcze jeden „klik” i zaczynamy mecz.

Na koniec muszę wspomnieć o tym, co czeka nas przed każdym meczem. Powyższe menu pozwala nam zdefiniować trzy rzeczy.

Line Changes ustawione na auto sprawi, że komputer sam będzie odpowiadał za zmiany piątek. Shoot Target pozwala na automatyczne celowanie w światło bramki, a Shoot Aim powinno włączyć „tarczę”, którą będziemy mogli celować w różne punkty bramki. Powinno... lecz tak się nie dzieje. W Dynasty Mode nie da się tego używać. Domyślam się, że to zwykły błąd, a nie celowe zamierzenie twórców.