

NHL 2002

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

NHL 2002

autor: Leszek „Leo987” Baczyński

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

Wybór drużyny	3
Linie zawodników	5
Charakterystyki zawodnika	6
Ustawienie drużyny	8
Linie drużyny	9
Obliczanie średniej Power Play i Penalty	10
Uchwyt kija przez zawodnika, Linie ataku, obrony, penalty kill i hero	12
Linie ataku i obrony	12
Linie power play	13
Linie penalty kill	14
Hero line i pozostałe	14
Efekty zmian	15
Uwagi końcowe	16
Podsumowanie	17
Strategie ofensywne podczas gry w równowadze - Offensive Zone Strategies	17
1. TRIANGLE - TRÓJKĄT	17
2. POSITIONAL - ATAK POZYCYJNY	18
3. FUNNEL - LEJEK	18
4. BEHIND THE NET - ZA BRAMKĄ	19
5. CRASH THE NET - ROZBIJ BRAMKĘ/SIATKĘ	20
6. COMBINATION - ATAK KOMBINOWANY	20
Strategie gry stosowane podczas gry w przewadze - Power Play	21
1. SHOOTING - STRZELANIE	21
2. UMBRELLA - PARASOL	22
3. OVERLOAD - SKRÓCENIE/ZAGĘSZCZENIE POLA GRY	22
4. COMBINATION POWER PLAY - KOMBINOWANA GRA W PRZEWADZE	23
Strategie defensywne podczas gry w równowadze - Defensive Zone Strategies	24
1. TIGH POINT HIGH	24
2. TIGH POINT LOW	24
3. STAGGERED HIGH	25
4. STAGGERED LOW	25
5. COLLAPSING HIGH	26
6. COLLAPSING LOW	26
Strategie stosowane podczas gry w osłabieniu - Penalty Kill	27
1. PASSIVE BOX - PASYWNY KWADRAT ("PUDEŁKO")	27
2. LARGE BOX - DUŻY KWADRAT ("PUDEŁKO")	27
3. DIAMOND - DIAMENT	28
4. COMBINATION - KOMBINOWANA OBRONA W OSŁABIENIU	29
WYWIERANIE NACISKU - PREASSURE	29
Alfabetyczny wykaz przewinień - Penalty Box	30
Terminologia	32

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

Wybór drużyny

Znajdziecie tu kilka uwag dotyczących wyboru drużyny i parametrów ją opisujących, a także wpływu osobistych cech zawodników na te parametry, oraz sposoby optymalnego ustawienia składu, tak by wyeliminować słabe punkty drużyny.

W grze dostępnych jest 30 drużyn tworzących ligę NHL oraz 20 zespołów narodowych reprezentujących poszczególne kraje.

Kiedy już zdecydowaliśmy jaki wariant gry nas interesuje pora wybrać drużynę, którą będziemy prowadzić w sezonie regularnym, rozgrywkach Play-off czy turnieju.

Jaką drużynę wybrać, by zapewnić sobie zwycięstwo? Tak prawdę mówiąc wybór drużyny nie ma najmniejszego znaczenia, gdyż każda z nich w równym stopniu może okazać się najlepszą. Oczywiście istnieje podział na drużyny bardzo silne, średnie i ostatecznie słabe (tzw. "dawcy punktów"), jednakże dzieje się tak za sprawą ustawień początkowych dokonanych przez autorów programu. Działają oni bowiem w zgodzie z rzeczywistością i umieszczają w grze oryginalne składy prawdziwych drużyn ligi NHL.

Zastanówmy się nad tym, co decyduje o sile zespołu?

Oczywiście o sile zespołu decydują grający w niej zawodnicy (a dokładniej ich parametry). Wynika z tego, że jeżeli z drużyny silnej odejdą lub zostaną wymienieni najlepsi jej zawodnicy to parametry charakteryzujące drużynę ulegną zmianie i stanie się ona słabsza. Jeżeli natomiast drużyna słaba zakupi zawodnika o wysokich umiejętnościach to siła jej wzrośnie.

Tak więc najważniejsi są pojedynczy zawodnicy i ich charakterystyki. W drugiej kolejności ich ustawienie w poszczególnych formacjach i ostatecznie zastosowana strategia trenerska, determinująca ich zachowanie na lodzie.

Prześledźmy jak to wygląda w praktyce. Jako przykład wybrałem drużynę Colorado Avalanche, z uwagi na to, że to ona została mistrzem w minionym sezonie NHL (czyli potencjalnie należy do grupy najsilniejszych).



Znajdujemy się w menu **LEAGUE SETUP**. Jak widać na rysunku pierwszy mecz drużyna Colorado zagra przeciwko Pittsburgh Penguins. Przejdźmy ekran dalej i zobaczmy parametry drużyny. W tym celu klikamy LPM na prawej strzałce umieszczonej na dolnej listwie ekranu.



Znajdujemy się obecnie w **GAME SETUP**. Widzimy tu porównanie zespołów w kilku kategoriach. Dla naszych drużyn przedstawia się to następująco:

DRUŻYNA	PARAMETR	DRUŻYNA
COLORADO	VS	PITTSBURGH
84	OVERALL	80
79	SCORING	77
81	DEFENCE	76
84	CHECKING	79
86	POWERPLAY	86
93	GOALTENDING	82

- **OVERALL** (to ta duża cyfra oznaczona białym kolorem obok logo - określa ogólną wartość siły drużyny),
- **SCORING** - parametr określający ogólną wartość zdobywania punktów przez zespół
- **DEFENSE** - parametr określający ogólną wartość zdolności obronnych drużyny
- **CHECKING** - parametr określający ogólną wartość w zdolności powstrzymywania zawodników drużyny przeciwnej,
- **POWERPLAY** - parametr określający siłę drużyny podczas gry w przewadze
- **GOALTENDING** - parametr określający potencjał drużyny do zdobywania bramek.

Co to oznacza w praktyce?

Oznacza to, że drużyna Colorado zdecydowanie ma większy potencjał w zdobywaniu bramek (goaltending 93:82), posiada lepszą obronę (defensive 81:76 i checking 84:79) oraz nieznacznie

dominuje w zdobywaniu punktów (scoring 79:77). Jeżeli chodzi o grę w przewadze szanse dla obu drużyn są równe (powerplay 86:86). Porównanie ogólne w oparciu o parametr overall to 84:80.

Czy drużyna z Pittsburgha skazana jest więc na porażkę? Niekoniecznie. Jak wspomniałem wcześniej parametry drużyny są wynikiem parametrów zawodników i odpowiedniego ustawienia ich w liniach ofensywnych i defensywnych. Przejdźmy zatem do menu drużyny i spróbujmy zobaczyć jak ustawieni są zawodnicy.

Wybieramy z dolnej listwy COACH OPTIONS (OPCJE TRENERSKIE), a po ukazaniu się małego menu klikamy na EDIT LINES (EDYTUJ USTAWIENIE DRUŻYNY).

Linie zawodników

Rysunek poniżej przedstawia ustawienie zawodników w poszczególnych liniach.



Na ekranie widzimy 12 zawodników ustawionych w trzech kolumnach pionowych i czterech rzędach poziomych. Kolumny oznaczają ustawienie zawodników ze względu na pozycję zajmowaną na lodowisku i są to kolejno od lewej: kolumna lewoskrzydłowych, kolumna środkowych i kolumna prawoskrzydłowych.

Rzędy natomiast określają skład poszczególnych linii ataku i zawodników je tworzących. Po prawej stronie każdej takiej linii znajduje się skrót oznaczający jej ważność w zespole. Czyli:

SC1 (first scoring line) - pierwsza linia ataku (to najlepsi zawodnicy posiadający często status "gwiazdy" o kluczowym znaczeniu dla drużyny),

SC2 (second scoring line) - druga linia ataku (to zawodnicy równie dobrzy jak ci grający w pierwszej linii, pełniący funkcję jej zmienników),

CH1 (first checking line) - trzecia linia ataku (a pierwsza linia pełniąca funkcje powstrzymujące i wspierająca defensywę). To zawodnicy posiadający dobre parametry przydatne w obronie, używani często do powstrzymywania rywala kiedy trzeba utrzymać wynik, a dwie pierwsze linie są już lekko zmęczone,

CH2 (second checking line) - czwarta linia ataku (a druga linia pełniąca funkcje powstrzymujące i wspierająca defensywę. Linia najsłabiej wyszkolonych zawodników, pełniących funkcje podobne do linii trzeciej. Tworzona przez graczy agresywnych i często używających pięści.

Ich celem jest wybiecie z rytmu drużyny rywala, który uzyskał dominującą przewagę podczas meczu, a także eliminowanie z gry najlepszych jej graczy. W żargonie kibiców często określana jako "Czwarta - nienazarta" z uwagi na fakt, że zawodnicy ją tworzący grają przez bardzo krótki okres czasu podczas trwania meczu i bardzo spragnieni są gry.

Jak więc widzimy zawodnicy tworzący poszczególne linie pełnią określone zadania. Czy jednak zostali ustawieni właściwie na swoich pozycjach? By się o tym przekonać musimy poznać dokładnie parametry pojedynczego zawodnika. Oto i one.

Charakterystyki zawodnika

Każdy z zawodników charakteryzowany jest przez następujące parametry:



- **OVERALL** - ogólna wartość zawodnika
- **SPEED** - szybkość jazdy na łyżwach
- **AGILITY** - zwinność/zręczność
- **ENDURANCE** - wytrzymałość/odporność na zmęczenie
- **HERO** - status bohatera
- **PASSING** - zdolność podawania krążka do kolegów
- **POTENTIAL** - potencjał
- **AGGRESSIVENESS** - agresywność/ostrość w grze
- **ACCELERATION** - przyspieszenie
- **BALANCE** - zdolność utrzymywania równowagi/kontroli nad ruchami
- **SHOT POWER** - siła strzału
- **SHOT ACCURACY** - dokładność/celność strzałów
- **DEKING** - umiejętność wykonywania zwodów i uników
- **HANDEYE** - zdolność "snajperska"
- **FACEOFF** - zdolność wygrywania wznowień
- **CHECKING** - zdolność powstrzymywania rywala
- **TOUGHNESS** - twardość, odporność na kontuzje

oraz jeszcze jeden bardzo ważny parametr (znajdujący się na innym ekranie)

- **LEFT/RIGHT** - parametr określający w której ręce zawodnik trzyma kij.

Zobaczmy parametry zawodnika, który zdaniem komputera jest najbardziej przydatny dla zespołu. Jest nim Joe Sakic - wartość overall wynosi 94.

Czy aby na pewno? Sprawdźmy to. W tym celu opuścimy na chwilę menu EDIT LINES, powrócimy do opcji trenerskich (COACH OPTIONS) i wybierzmy z nich VIEW ROSTERS, czyli tabelę zawierającą porównanie wszystkich parametrów naszych zawodników. Zmieńmy jeszcze tylko w prawym górnym rogu opcję ALL TEAMS na COLORADO i gotowe.

Dla przykładu wybierzmy trzech zawodników posiadających najwyższą wartość OVERALL.

Tabela ułatwi porównanie.

PARAMETR	J. SAKIC	P. FORSBERG	R. BLAKE
OVERALL	94	93	89
SPEED	94	98	93
AGILITY	98	98	93
ENDURANCE	98	96	99
HERO	98	90	94
PASSING	96	95	93
POTENTIAL	55	65	60
AGGRESSIVENESS	88	87	93
ACCELERATION	97	97	93
BALANCE	90	99	95
SHOT POWER	93	94	97
SHOT ACCURACY	95	95	85
DECKING	96	98	84
HANDEYE	93	95	84
FACEOFF	90	78	50
CHECKING	53	80	92
TOUGHNESS	50	80	85
LEFT/RIGHT	LEFT	LEFT	RIGHT
ŚREDNIA	86,5 %	90,3 %	86,9 %
ŚREDNIA POWER PLAY	94,9 %	94,3 %	84,4 %
ŚREDNIA PENALTY KILL	83,4 %	89 %	87,3 %

Jak widać klasyfikacja pod względem OVERALL przedstawia się następująco:

1. SAKIC - 94
2. FORSBERG - 93
3. BLAKE - 89