

NHL 2004

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

NHL 2004

autor: Robert „Rothon” Karwowski

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

Dynasty Mode - Definiowanie ustawień generalnych	3
Zakładka Setup	4
Opcje Rules	6
Wybór Generalnego Managera	8
Grupa Staff (Personel)	10
Grupa Facilities (Udogodnienia)	11
Fantasy Draft	12
Główny ekran gry	15
Options	16
Biuro	19
Poziom drużyny	20
Upgrades	22
Dobór zawodników i ustawianie formacji	24
Taktyki trenerskie	31
Strategie ofensywne	32
Strategie defensywne	35
Strategie gry w przewadze	37
Strategie gry w osłabieniu	40
Quick Play Strategy	43
Finanse	44
Mecz	46
Zasady i triki	48
Gra w defensywie	48
Gra ofensywna - jak strzelić bramkę	50
Bójki	51
Między spotkaniami	51
Trening	52
Wymiany, zakupy i kontrakty	54

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



Dynasty Mode - Definiowanie ustawień generalnych

Decyzja o wyborze trybu gry „Dynasty” to natychmiastowe przejście do pierwszego panelu z ustawieniami generalnymi.



Panel zawiera zakładki **SETUP** oraz **RULES** (podstawowe zasady). Mimo, iż nie ma tu zawartych szczególnie niezrozumiałych opcji na chwilę zatrzymamy się w tym panelu.

Z a k ł a d k a S e t u p

Dynasty Name. Wiadomo, podajemy przyjazną sobie nazwę dynastii, którą będziemy tworzyć. Dla odróżnienia od wszystkich innych, które dotąd w naszej grze powstały lub powstaną dopiero w przyszłości.

Skill Level (poziom trudności). Do dyspozycji mamy w kolejności wzrastającego stopnia trudności poziom Bigginner, Easy, Medium, Difficult.

Uwaga: poradnik opracowany jest dla poziomu Difficult. Są tu jednak proponowane rozwiązania „zgodne w dół”, czyli stosowanie ich dla poziomów łatwiejszych sprawdzi się w stopniu co najmniej takim samym jak dla najtrudniejszego.

Period Length (długość trwania tercji). Szalenie istotny parametr (szerzej o wpływie długości tercji na wynik spotkania w dalszej części poradnika). Od kilku edycji serii NHL zegar meczowy podczas gry wskazuje aktualny czas gry w przedziale malejącym od 20 do 0 (czyli zgodnie z rzeczywistym zwyczajem ligi). Jednak w czasie rzeczywistym tercja nie musi trwać 20 minut. Możemy ją pozostawić na takim poziomie lub dowolnie skrócić. W takim wypadku meczowe minuty będą biegły odpowiednio szybciej (z pewnymi wyjątkami, które opisane będą w dalszych rozdziałach poradnika). Praktyka wskazuje, że gracze ustawiają te długości bardzo różnie, w zależności od własnych upodobań. Z obserwacji Jednak najczęściej są to długości **10 minut** lub **7 minut**. Te właśnie wielkości wydają się w efekcie dawać rozstrzygnięcia spotkań na poziomie najbardziej zbliżonym do rzeczywistych spotkań NHL.

Starting Roster (początkowy skład drużyn). W zależności od naszego wyboru możemy rozpocząć sezon zasadniczy:

- Ze składem **Default** (domyślny skład). Jest to rzeczywisty skład drużyn ligi NHL, ostatni znany twórcom przed wydaniem gry. Są oczywiście różnice w stosunku do tego w jakich barwach wystąpili poszczególni gracze w początku sezonu, ale kluczowi zawodnicy dla każdej z ekip są w składach umieszczeni.
- Ze składem **Current** (aktualny). Jest to skład Default uwzględniający obejmujący także dołączonych do składu zawodników stworzonych przez nas (wielu graczy siebie samego tworzy i dokłada do składu).
- Ze składem ustalonym w tzw. **Fantasy Draft**. Wrócimy jeszcze do tego i opowiem trochę szerzej o tym sposobie ustalania składów.

Season Length (długość trwania sezonu). W trybie 'Dynasty' jest to wielkość stała - 82 spotkania, bo tyle wynosi rzeczywista długość sezonu zasadniczego w lidze NHL. W przypadku, gdy zdecydujemy się na grę w trybie „**Season**” będziemy mieli możliwość zmiany długości sezonu zasadniczego. Do wyboru będą cykle: **Long** (82 spotkania), **Medium** (58 spotkań), **Short** (29 spotkań).

Referee Type (typ sędziowania). W trybie 'Dynasty' opcja stała (NHL). Jak wiadomo zasady i przepisy gry w hokeja różne są w NHL w stosunku do hokeja światowego. Sprawa dotyczy choćby tzw. **odłożonego spalonego** lub **niedozwolonego uwolnienia** (objaśnienie podstawowych pojęć hokejowych na końcu poradnika), które w NHL gwizdane jest w momencie dotknięcia krążka przez zawodnika, gdy w innych krajach odgwiszane jest już w momencie przejścia krążka przez linie bramkową. Typ sędziowania pozwala na stosowanie w czasie naszej gry zasad jednych lub drugich – do wyboru **NHL** lub **International**. Uwaga: opcja Auto spowoduje automatyczne dostosowanie typu sędziowania w zależności od wybranej później ligi (odpowiednio NHL lub europejska).

Arena Type (rodzaj lodowiska). W trybie 'Dynasty' opcja stała (NHL). Generalnie rzecz tyczy wymiarów lodu. Lodowiska w lidze NHL są mniejsze niż choćby w Europie. Tutaj mamy możliwość ustawienia wariantu **NHL / International / Auto**, analogicznie jak w przypadku Referee Type.

CPU Trading (wymiany zawodników dokonywane przez komputer). **ON** – dopuszczalne (z udziałem naszych zawodników, po akceptacji oczywiście), **OFF** – wyłączone, nie spodziewajmy się więc propozycji wymiany graczy oferowanych przez inne drużyny w trakcie trwania rozgrywek ligi.

Playoff Rounds (rundy playoff). Zasada w lidze NHL jest jedna: obowiązuje system **best of seven**, czyli gra do czterech zwycięstw w serii w każdej rundzie. Możemy jednak wprowadzić modyfikacje i zdecydować się na:

- **1 game** – jeden mecz w każdej rundzie
- **best of 3** – do 2 zwycięstw, maksymalnie 3 mecze w każdej rundzie
- **best of 5** – do 3 zwycięstw, maksymalnie 5 spotkań w każdej rundzie
- **best of 7** – do 4 zwycięstw, maksymalnie 7 spotkań w każdej rundzie

All-Star Game Format (sposób rozgrywania meczu gwiazd). W lidze NHL począwszy od sezonu 1997 - 1998 zmieniono formułę rozgrywania meczu gwiazd. Wcześniejsze pojedynki reprezentantów Konferencji Wschodniej i Zachodniej zastąpiono meczem Ameryka Północna kontra reszta Świata. W sezonie 2002/2003 powrócono do systemu Wschód – Zachód i w bieżącym roku nadal liga pozostaje przy tym rozwiązaniu. W NHL 2004 mamy możliwość rozgrywania meczu gwiazd w trybie jednym albo drugim. Sprawą niewyjaśnioną do dziś jest problem: po co zadawać sobie w ogóle trud i definiować mecz gwiazd, skoro meczu tego rozegrać w NHL 2004 nie można? Można go jedynie symulować. Pozostawmy jednak ten problem badaczom i przejdźmy do zakładki RULES.

O p c j e R u l e s



Penalties (kary). Częstotliwość kar odgwydywanych w meczu, czyli innymi słowy surowość sędziowania. Ustawienie zależne od naszych preferencji: czy lubimy często grać w przewadze/osłabieniu, czy mniej. Istotnym jest, że NHL 2004 charakteryzuje się tym, iż drużyna kierowana przez gracza zwykle ma jedną z najwyższych (jeżeli nie najwyższą) w lidze skuteczność gry w przewadze (Power Play) oraz jest najsłabsza w grze w osłabieniu (Penalty Killing). Wniosek jest więc taki, że w zasadzie efekt zmian w poziomie Penalties zawsze się zneutralizuje (więcej gier w przewadze - więcej strzelimy, ale jednocześnie więcej gier w osłabieniu - więcej stracimy). Proponuje więc rozstrzygnąć indywidualnie, czy wolimy rozgrywkę w składach równych (i taktyki w związku z tym stosowane) czy nie. Dla realizmu gry w odniesieniu do NHL poziom **2 Penalties** wydaje się optymalny.

Injuries (kontuzje graczy). **ON** włączone, **OFF** wyłączone. W trybie Dynastii parametr stały ON. Uwaga: praktyka wielu graczy wskazuje, że w NHL 2004 niezmiernie rzadko przytrafiają się zawodnikom kontuzje lub choroby podczas 'ręcznego' rozgrywania meczu. Natomiast z bardzo dużym prawdopodobieństwem stanie się inaczej podczas symulowania spotkań. Często po kilku kolejno symulowanych meczach brakuje zawodników do gry w podstawowej dwudziestce. Szczególnie przy krótkiej ławce (waiver).

Dlatego w sytuacji, gdy nie chcemy rozgrywać wszystkich spotkań samodzielnie zalecam dokładne sprawdzanie po każdym spotkaniu, jaka jest kondycja naszych graczy.

Offsides (spalone na linii niebieskiej). **ON** włączone, **OFF** wyłączone.

Icing (niedozwolone uwolnienia). **ON** włączone, **OFF** wyłączone.

2 Line Pass (podania przez dwie linie, czyli spalone na linii czerwonej). **ON** włączone, **OFF** wyłączzone.

Wszystkie trzy zasady są w rzeczywistej lidze NHL obowiązujące, zatem chcąc uczynić rozgrywkę bardziej zbliżoną do realizmu, wszystkie opcje pozostawiamy włączone.

OT Loss (porażka w dogrywce). W sezonie zasadniczym NHL obowiązuje przepis, iż przy remisie w regularnym czasie gry zarządza się 5 minutową dogrywkę (Over Time), a drużyny bez względu na wynik po dogrywce otrzymują zawsze minimum 1 punkt (ewentualny zwycięzca dogrywki dostaje 2 punkty, przegrany ma i tak zagwarantowany ten 1). Tę zasadę możemy utrzymać wybierając opcje **One Point** (1 punkt za porażkę w dogrywce przyznawany przegrywającemu) lub zmienić na **No Points** (przegrywający nie otrzymuje punktu).

Tie Break. Od kilku sezonów w NHL stosuje się przepis, iż w przypadku remisu po trzech tercjach spotkania rozgrywana jest jedna 5 minutowa dogrywka przeprowadzana w składach 4 na 4 zawodników. Obowiązuje zasada tzw. „nagłej śmierci” lub „złotej bramki”, czyli strzelenie gola automatycznie kończy spotkanie. Z tego powodu domyślnie wybraną opcją będzie właśnie Single OT (4 on 4). Inne dostępne warianty rozgrywania dogrywek są następujące:

- **Continuous OT:** dogrywki rozgrywamy do uzyskania rozstrzygnięcia, czyli zwycięzca zawsze musi być wyłoniony (system analogiczny do przyjętego w Playoff, w sezonie zasadniczym dopuszczalne są remisy).
- **Shootout:** rzuty karne decydują o rozstrzygnięciu (do pierwszego obronionego rzutu karnego).
- **OT and shootout:** dogrywka i rzuty karne.
- **Single OT (4 on 4):** jedna dogrywka w składach 4 zawodników na 4 (obowiązuje zasada „nagłej śmierci”).
- **Single OT (5 on 5):** jedna dogrywka w składach 5 zawodników na 5 (obowiązuje zasada „nagłej śmierci”).

Chcąc zachować grę zgodną z zasadami przyjętymi w NHL decydujemy się na wariant **Single OT (4 on 4)**.

Minor Penalty (kara indywidualna). Wybieramy sposób zakończenia odbywania kary indywidualnej nałożonej na zawodnika. **Ends on Goal** – kara kończy się w momencie zdobycia bramki przez przeciwnika. To zasada obowiązująca w NHL i tak proponuję pozostawić. Istnieje jednak możliwość ustawienia sobie wariantu, w którym bez względu na zdarzenia na lodzie (utrata bramki przez własny zespół podczas gry w osłabieniu) zawodnik odbywa karę w pełnym wymiarze. Służy do tego opcja **Full Length** (pełna długość).

Hero Rating. Najlepsi gracze w lidze posiadają tzw. hero rating, czyli zdolność do skuteczniejszej gry (celniej strzelają, trudniej odebrać im krążek, trudniej ich przewrócić, są szybsi, wolniej się męczą itp.). Taka cecha ujawnia się pod koniec spotkania w sezonie zasadniczym (ostatnie 10 minut czasu gry) oraz podczas trwania całego meczu w fazie Playoff. Poznać ten fakt możemy po żółtej gwiazdce, która pokazuje się obok zawodnika. Wspomniane zdolności możemy uruchomić (**ON**) lub wyłączyć (**OFF**).

Uwaga: dotyczyć to będzie wszystkich dobrych graczy, zarówno naszej drużyny jak i zawodników drużyn przeciwnych. W sumie więc my posiadać będziemy skuteczniejszych hokeistów, ale i przeciwnik dysponował będzie lepszym potencjałem. Praktyka wskazuje, że grający w NHL 2004 mimo wszystko chwalą sobie Hero Rating (dodaje to mimo wszystko dramatyzmu w spotkaniach i powoduje, że warto grać do samego końca) i zwykle opcja pozostaje na ON.

Zakończyliśmy definiowanie ogólnych zasad gry, przechodzimy zatem do kolejnego okna, będzie nim wybór Generalnego Menagera klubu.