

GUÍA DEL GAMER

EDICIÓN
NHL 23



la necesidad de saber lo que no sabías que necesitabas

¿QUÉ ES?



La nueva entrega de la veterana serie de hockey de EA acaba de salir al mercado con el nombre de *NHL 23*. El juego ha tenido una gran acogida gracias a la mejora de la jugabilidad y al hecho de que se haya centrado en facilitar el acceso a los principiantes. El consenso general es que será un juego familiar y divertido para los que ya son fans de la franquicia, aunque no se aleja mucho de su predecesor.



NHL 23

Incluye algunas novedades que ayudan a actualizar el juego y a hacer avanzar la franquicia. Aunque no es revolucionario, el nuevo material puede ser suficiente para dinamizar el juego y satisfacer a los que ya lo adoran.

Así que, tanto si eres un novato como si vuelves a por más dosis de hockey sobre hielo, esta guía te dará las claves y te permitirá mantener el equilibrio sobre el hielo.

ANALIZAR LOS CONCEPTOS BÁSICOS

Mecánica

Entre los diversos modos de juego de *NHL 23* disponibles se encuentran los habituales del año pasado, incluido el Be A Pro. Los jugadores suelen pasar mucho tiempo en este modo de juego, creando su propio jugador y apoderándose de otras áreas del juego, como el World of Chel. *NHL 23* ha introducido grandes mejoras en todos sus modos de juego, desde una mayor personalización en las ligas del modo franquicia hasta el matchmaking multiplataforma.



Modos

Ultimate Team

El Hockey Ultimate Team (HUT) de *NHL 23* ofrece a los jugadores la oportunidad de crear sus equipos de ensueño con los mejores deportistas del mundo. Los equipos pueden estar formados por jugadores actuales de la NHL y por leyendas del pasado, así como por internacionales e incluso por jugadores de las ligas juveniles canadienses, para aquellos a los que les guste estar al día de las futuras promesas. Los aficionados pueden conseguir nuevos deportistas superando los retos o ganando partidas para conseguir más monedas o paquetes, o comprando puntos HUT en la tienda con dinero real.

Cuando los jugadores entren por primera vez en el HUT de *NHL 23*, dispondrán de un equipo inicial con atletas de nivel básico para empezar a jugar y superar los retos. Conseguir mejores atletas es la clave del juego en HUT, y una de las mejores maneras de hacerlo cuando el equipo del jugador tiene pocos puntos es superando los retos.

Los retos son objetivos cortos de equipo que enfrentan al equipo HUT del jugador contra un equipo controlado por la CPU con tres objetivos, cada uno de los cuales otorga una estrella una vez completado. Si se consiguen suficientes estrellas, se desbloquean nuevos retos que incluyen recompensas como paquetes de jugadores, monedas y artículos como camisetas y cascos de portero.

World of Chel

Como la mayoría de juegos deportivos, *NHL 23* ofrece una gran cantidad de modos de participación para los jugadores, entre los que se incluyen el modo estándar Franquicia y el modo Be A Pro, en el que los jugadores pueden unirse a un equipo o dirigirlo hasta levantar la Copa Stanley.

El World of Chel ofrece a los aficionados una experiencia completamente diferente, dándoles la oportunidad de expresar mucha individualidad, competir en los modos Arcade contra otros jugadores o incluso unirse a un club e intentar alcanzar la gloria juntos.



Be a Pro

Vuelve Be a Pro, y esta es tu oportunidad para dominar la pista de hielo y forjarte tu propio legado. Las opciones de personalización habituales, como el nombre y el número de la camiseta, no afectarán a tu experiencia en el juego, pero la posición que elijas sí lo hará. Para aquellos que jueguen por primera vez, les recomendamos que opten por el centro, el ala izquierda o el ala derecha para disfrutar de una experiencia de juego más emocionante. Encontrarás más información sobre las posiciones en esta guía.



Franquicia

La actualización más destacada del modo Franquicia de *NHL 23* es la incorporación de las ligas personalizadas, que te permiten controlar prácticamente cada aspecto de tu liga.

Con las ligas personalizadas, tú eres el todopoderoso comisario de la liga que decide el número de equipos que tendrá, que puede ser de 6 a 48, las divisiones, que pueden ser de 2 a 8, y el número de conferencias. Puedes elegir recrear una liga histórica o hacer una ficticia fruto de tu imaginación.

Además del número de equipos, divisiones y conferencias, ahora puedes cambiar el límite salarial mínimo y máximo. Desde el control salarial de los debutantes hasta la personalización completa de los play-offs, con las ligas personalizadas tienes más control que nunca sobre tu liga.

Los calendarios dinámicos te permiten establecer el número de partidos de división, de interdivisión y de conferencia, entre 20 y 48. También puedes configurar tu liga para que se disputen entre 6 y 84 partidos, así como un calendario de rondas para que tengas el control sobre el calendario de tu liga desde el principio hasta el final.

También puedes cambiar el formato de la postemporada personalizando la estructura de los play-offs. Puedes organizar los play-offs de tu liga, división y conferencia estableciendo el número de equipos que se clasifican (hasta 32), así como controlar las estructuras de repesca de la liga.

El nivel de control que tienes como comisario de la liga es casi ilimitado.

JUGADORES JUGADORES JUGADORES

✕ Posiciones +

A los inexpertos les puede resultar difícil familiarizarse con las diferentes posiciones y tipos de jugadores (llamados arquetipos, sobre los que hablaremos más adelante) de *NHL 23*. Sin embargo, para la composición de las líneas y para sacar el máximo partido a tu equipo, es esencial saber cómo funciona cada posición y qué se puede esperar de los distintos tipos de jugadores.

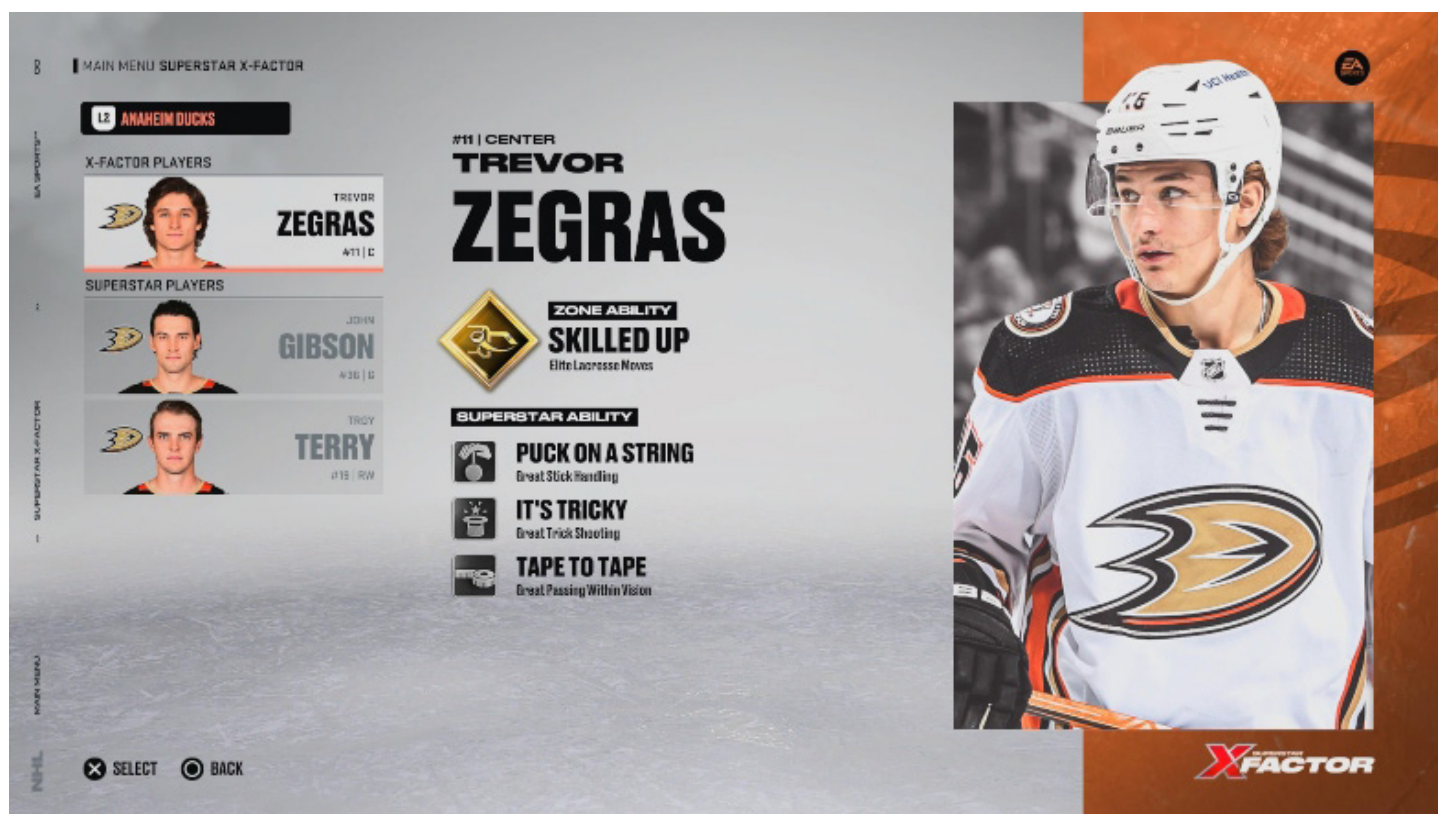
Hay tres posiciones de delantero en cada línea de fuerza par (en hockey sobre hielo, una línea es un grupo de delanteros que juegan juntos en un «turno»), que son el centro, el ala izquierda y el ala derecha. Cuando empieces a perder jugadores debido a las penalizaciones y utilices las unidades de eliminación de penalizaciones, primero perderás un alero y luego el otro. Por lo tanto, siempre tendrás un central en el hielo para los duelos. Detrás de ellos, tienes un defensa izquierdo y otro derecho, además del portero.



Central (C)

El central es el delantero que juega en la posición media de los tres delanteros. Tu central es el segundo jugador más importante de la pista – solo superado por el portero–, y la posesión en cada cara a cara se decide según su habilidad en el duelo.

Un central debe ganar al menos el 45 % de los duelos y ser el protagonista de las jugadas de ataque. Esto requerirá que cojan el disco, patinen con él y lo pasen a los laterales, y también que ofrezcan un carril de pase en el extremo ofensivo, a menudo alrededor de la ranura o más cerca del jugador que lleve el disco. En el extremo defensivo, los centrales deben cubrir el centro de la pista o la zona más central de la estrategia defensiva.



Ala derecha (RW)

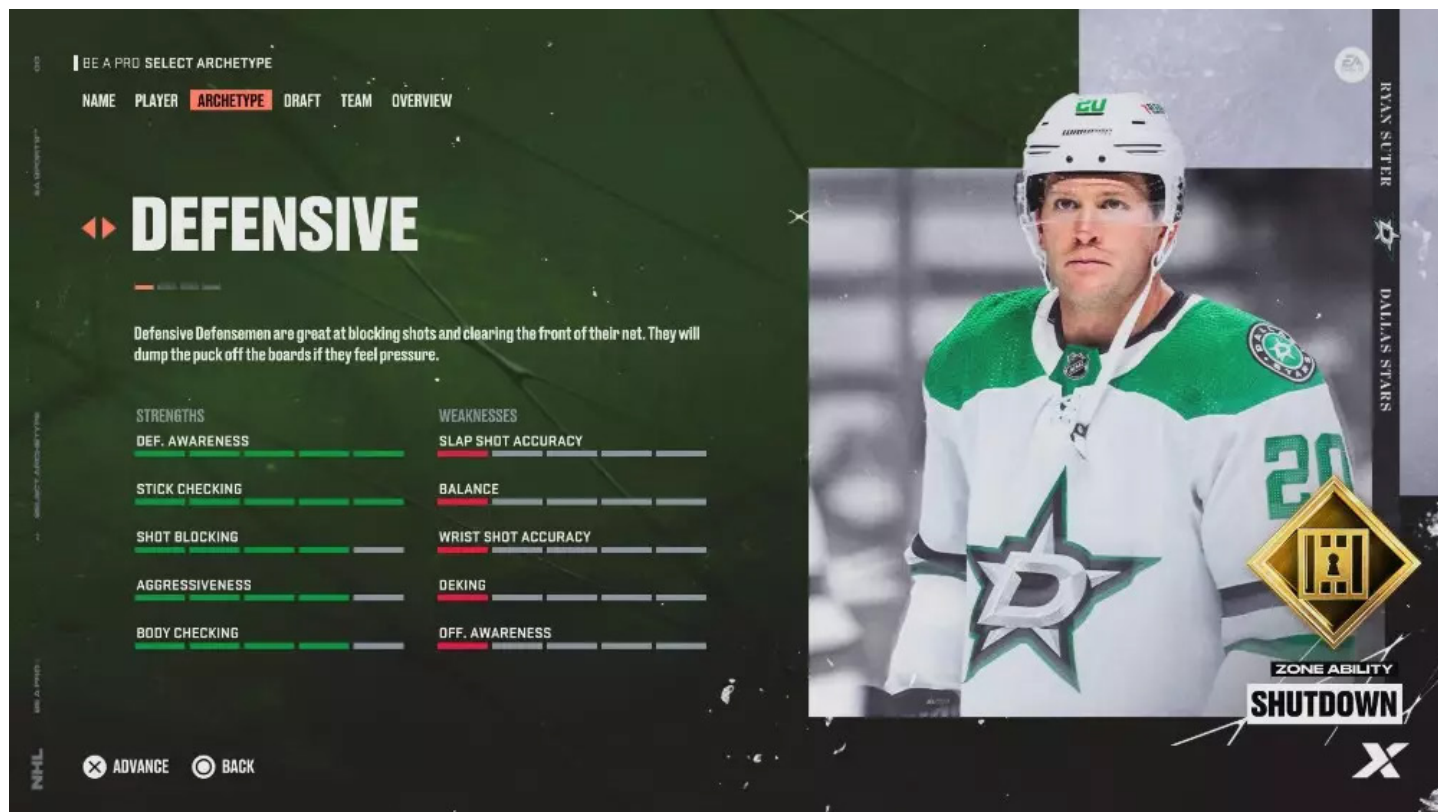
El ala derecha es el delantero que juega a la derecha de tu central. Se espera de ellos que sean ofensivos, que hagan pases hacia el centro del extremo ofensivo y que se muevan a toda velocidad por la banda derecha para abrirse. También pueden ser los que persiguen el disco en el *forecheck*, normalmente cuando este se lanza hacia la derecha de la portería contraria.

Un ala derecha debe representar una amenaza en el lado derecho para alejar al defensa izquierdo contrario, creando un espacio en el medio para el central. También se espera que marquen muchos goles, así como que cubran su banda en el *backcheck*. Si el ala izquierda del otro equipo se acerca al extremo defensivo, tu ala derecha debe presionar antes de que tu defensa derecha entre para intentar recuperar el disco.

Ala izquierda (LW)

El ala izquierda es el delantero que juega a la izquierda del central. Al igual que los jugadores del ala derecha, el ala izquierda debe marcar goles, llevar el disco y hacer pases que creen oportunidades de gol. Ambos deben entrar en la zona ofensiva con el disco y perseguir los discos que se deslicen hacia el lado izquierdo de la portería rival.

Los alas izquierdos también tienen que ser activos en el *backcheck*, ya que a menudo son la primera línea de defensa si el ala derecha del oponente viene corriendo. Del mismo modo, las tareas defensivas no suelen atraerlos demasiado hacia tu extremo defensivo, y al menos uno de tus aleros tenderá a sentarse más arriba para estar preparado para una oportunidad de ruptura.



Defensas (LD y RD)

Tienes dos defensas en el hielo en todo momento; uno juega más a la izquierda del medio y el otro más a la derecha. Puesto que, en general, se espera que el central juegue a 200 pies, el defensa se ocupa principalmente de defender sus respectivas áreas amplias. Por lo tanto, un defensa izquierdo tratará de cerrar el lado izquierdo.

La función de un defensa izquierdo o derecho es recuperar el disco. En *NHL 23*, esto se puede hacer mediante una carga efectuada con el cuerpo (*body check*) en el hielo abierto, a lo largo de las tablas o con una carga bien calculada con el palo. Cuando los delanteros contrarios comiencen a llevar el disco hacia su extremo defensivo, los defensas retrocederán hasta tu línea azul, y entonces ejercerán más presión.

Tus defensas también son los que deben colocarse cerca de la portería para proteger la red de los tiros largos y de los delanteros que se acercan a la zona de portería. Esto también puede implicar tratar de apartar a un jugador que está parado (conocido como pantalla) frente a la zona de portería o interrumpir su juego.

En situaciones ofensivas, ambos defensas se acercan a la línea azul contraria. Normalmente estarán en el extremo ofensivo, listos para recibir pases, hacer circular el disco y, a veces, lanzar tiros a puerta. Sin embargo, en caso de pérdida de la posesión, los defensas serán los primeros en retirarse.



Porteros (G)

El portero es el jugador que se sitúa en la zona de portería para tratar de impedir que el disco entre en la portería. Es el jugador más importante del equipo, ya que jugará los 60 minutos del partido y se espera que pare más del 90 por ciento de los aproximadamente 35 tiros que le llegan en cada partido. Dicho esto, la mayoría de los porteros tendrán 20 o más noches de descanso durante la temporada, especialmente en los días de partidos consecutivos.

Para la mayoría de los jugadores de *NHL 23*, la portería es un elemento pasivo del juego. Pocos cambian al portero en los partidos, salvo para hacer pases de recogida por detrás de la red o para evitar bloquear el disco. La principal excepción la constituyen los jugadores que asumen el gran reto de jugar de portero en el modo Be A Pro y otros similares.



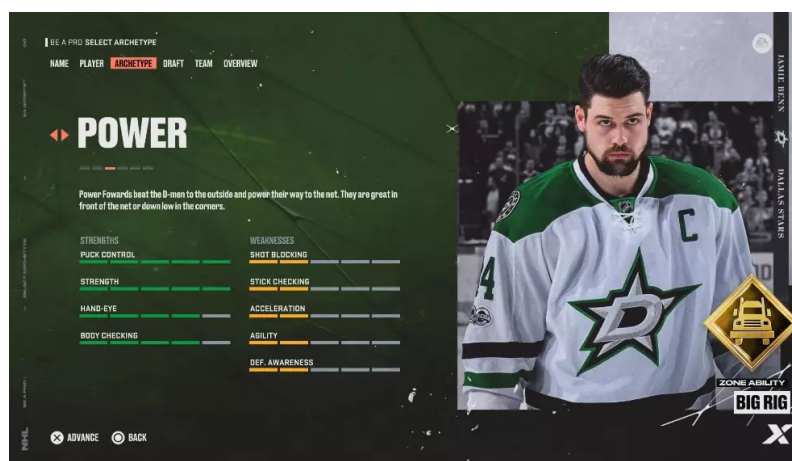
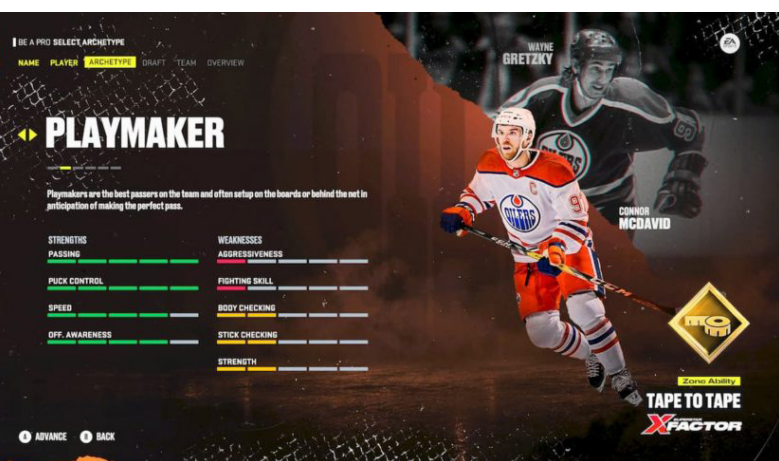
Arquetipos

Para cada una de las posiciones de la *NHL 23* mencionadas, existen varios roles secundarios llamados «arquetipos» o «tipo de jugador», que indican cómo actúa el jugador en el hielo. En el juego hay seis tipos de jugadores delanteros, cuatro tipos de defensas y tres tipos de porteros.

Los **ejecutores** no suelen ser muy hábiles en el juego y su principal función es la presencia física, hacer presión y la lucha contra otros jugadores cuando se les pide. Normalmente ocupan el ala derecha o el ala izquierda, y suelen tener grandes cualidades en cuanto a potencia, capacidad de lucha, equilibrio, fuerza física y agresividad.

Los **molinillos** son jugadores que patinan inclinados y que disfrutan atacando el disco dondequiera que esté, haciendo presión y conteniendo el disco mientras esperan la llegada de jugadores más hábiles. Normalmente, los molinillos se sitúan en el ala izquierda o derecha porque son muy buenos en el juego en las tablas y suelen tener altas valoraciones en *body checking*, fuerza, agresividad, bloqueo de tiros y carga con el palo.

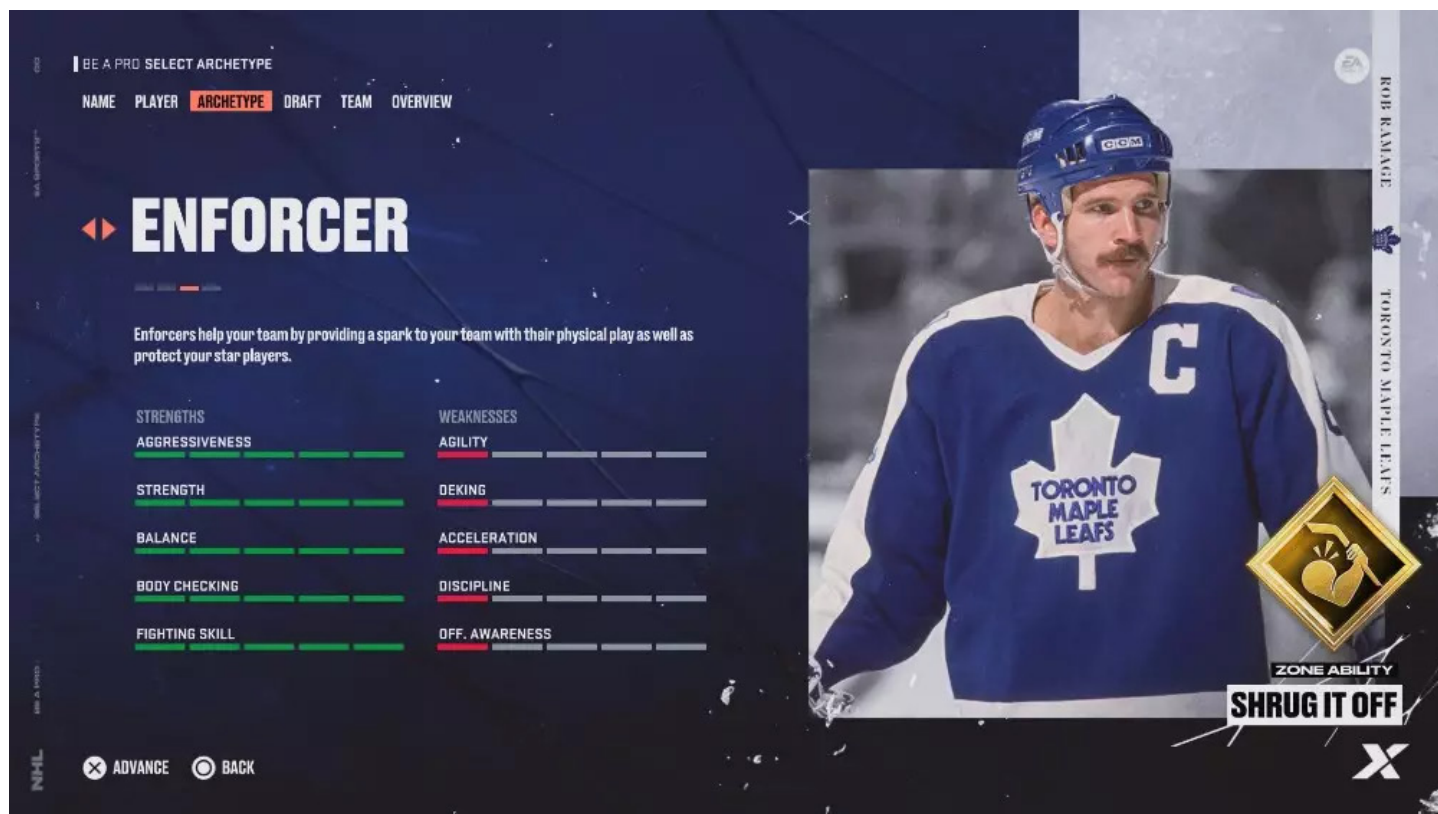
Los **delanteros bidireccionales** son tan buenos en el ataque como en la defensa. Verdaderos maestros del juego de 200 pies, a menudo se les califica de jugadores defensivos porque otros tipos de delanteros no aportan tanto al equipo sin el disco como un delantero bidireccional.



Los **creadores de jugadas** son tu principal salida ofensiva; son los mejores pasadores y los que mejor se mueven con el disco, y se colocan para crear oportunidades de gol. Los creadores de jugadas son habituales tanto en las bandas como en el centro, pero si un central de primera es además un creador de jugadas, lo más probable es que sea la estrella del equipo en *NHL 23*.

Los **delanteros de potencia** son los jugadores fuertes más hábiles de las líneas de ataque. Mientras que los molinillos y los ejecutores suelen apostar más por el juego físico, los delanteros de potencia utilizan su fuerza para apartar a sus rivales y crear espacios para las grandes jugadas. Sus mejores cualidades suelen ser la fuerza, el *body checking*, el mano-ojo, el control del disco, la capacidad ofensiva y la agresividad.

Los **francotiradores** son los mejores goleadores del equipo, a los que se les confía la tarea de lanzar el disco a la red en cualquier oportunidad. En la mayoría de los casos, los francotiradores son aleros derechos o izquierdos, pero a algunos centrales se les ha asignado el tipo de jugador francotirador en *NHL 23*. Sus mejores cualidades tienen que ser el tiro y el control del disco, seguidos por la aceleración, la agilidad y la velocidad, o la combinación de fuerza y agresividad.

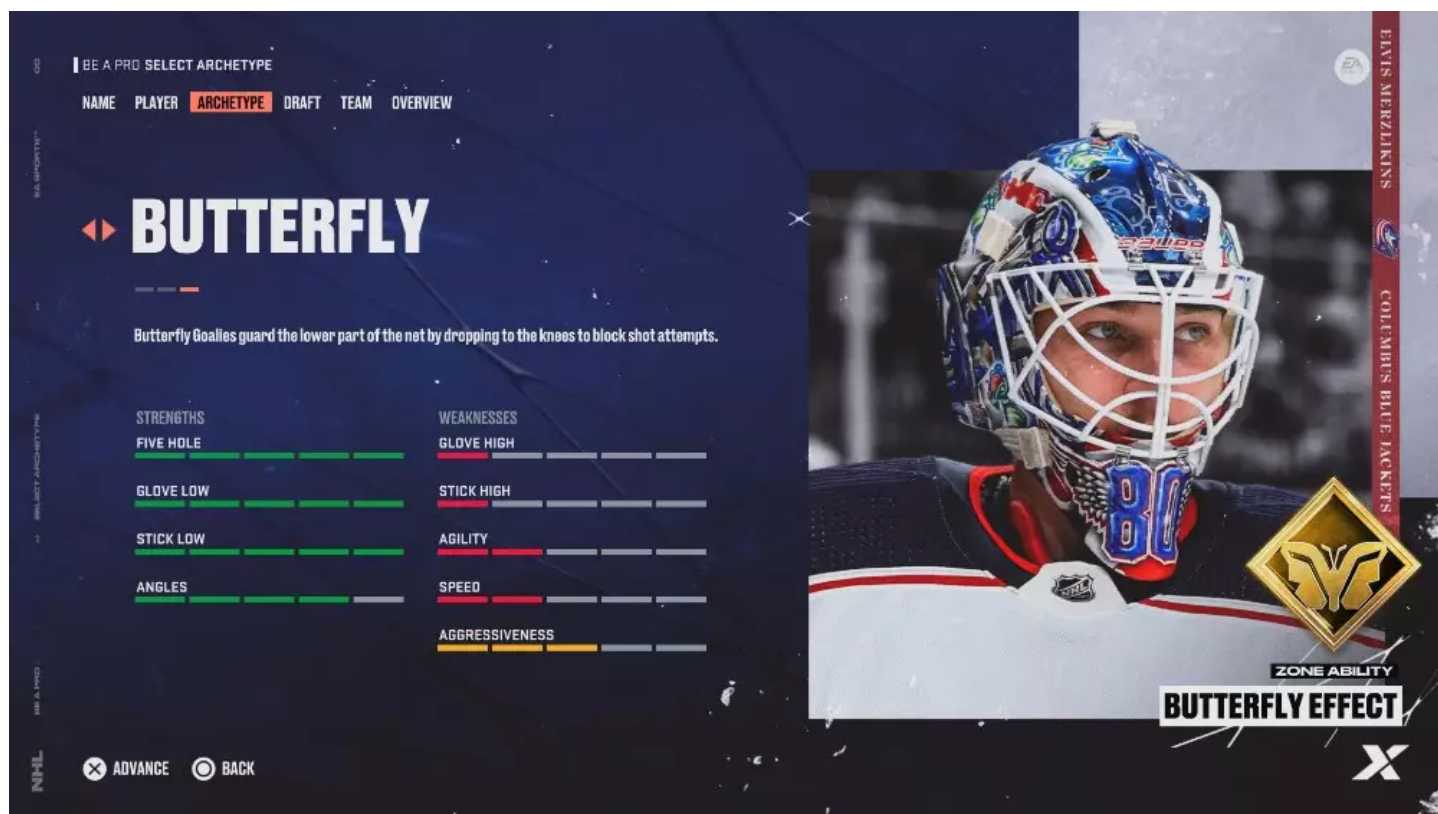


Para el **defensa defensivo** la defensa es lo primero; da prioridad a la protección de los posibles desmarques antes que a involucrarse en la ofensiva. Son los mejores sin el disco, con altas calificaciones en todas las cualidades defensivas y físicas. Esto hace que sean unos maestros en la retirada del disco y en la recuperación de la posesión.

Los **defensas bidireccionales** son igual de eficaces con el disco que cuando no tienen la posesión. De ellos se espera que sepan retroceder, que sean físicos, que recuperen el disco y lo muevan bien, que detecten a los aleros que se escapan y que hagan algunos tiros a puerta. Velocidad, agilidad, conciencia ofensiva, conciencia defensiva, pases, bloqueo de tiros y control de los palos son los principales atributos de este tipo de jugador en *NHL 23*.

Los **defensas ofensivos** son los más agresivos, ya que su objetivo es anclar las jugadas ofensivas y marcar goles con mayor regularidad. Suelen tener una alta puntuación en velocidad, aceleración, control del disco, pases, conciencia ofensiva, precisión en los cañonazos y los tiros de muñeca y en el mano-ojo, de manera que pueden coger el disco en la zona neutral, hacer un pase perfecto y luego correr para ofrecer otra opción desde la línea azul.

Los **defensas ejecutores** son muy parecidos a la clase de los delanteros ejecutores, pero simplemente son defensores en su posición de preferencia. También sobresalen en agresividad, fuerza, aptitud para la lucha, equilibrio y *body checking*, por lo que son otra opción para poner un ejecutor en tus líneas si no quieres perder un puesto de delantero.



Los **porteros mariposa** están acostumbrados a jugar agachados en la portería, cubriendo las esquinas inferiores con las piernas invertidas hacia fuera. Es muy difícil marcar goles por debajo cuando hay este tipo de portero, que suele tener una alta valoración en cinco agujeros, palo bajo, guante bajo y ángulos. Sin embargo, tienen problemas con los tiros hacia el travesaño y con la movilidad por la zona de portería.

Los **porteros de pie** prefieren proteger la portería permaneciendo más erguidos la mayor parte del tiempo. Esta postura más o menos tradicional les permite ser más rápidos y agresivos con los jugadores que se acercan. Las mejores cualidades de un portero de pie son el guante alto, el palo alto, el control de la puntería, la velocidad y la agresividad. Sin embargo, cubrir las zonas altas supone tener poca cobertura, y las esquinas inferiores son puntos especialmente débiles.

Los **porteros híbridos** juegan entre la postura de mariposa y la de pie, y su movilidad les permite cambiar de una a otra para ofrecer una cobertura mucho más uniforme. Todas sus principales cualidades de salvación suelen ser igual de valoradas, aunque elementos como la agresividad, el control del palo y los ángulos son un poco más débiles. Actualmente, este es el tipo de portero estándar en *NHL 23*.



CONSEJOS Y TRUCOS

Una nueva entrega de la franquicia de hockey de EA significa un año más en el que tendrás que descubrir los matices del motor Frostbite y tratar de dominarlo para obtener ventajas. Si acabas de empezar en *NHL 23*, estás en el lugar correcto. Aquí tienes algunos consejos y trucos para mantener el equilibrio en el gélido campo de batalla.

Controles de tiro y de patinaje

Como en los anteriores títulos de NHL, tienes tres opciones de control: el clásico NHL 94, el híbrido y la habilidad con el palo. En este tutorial nos centraremos en los controles de habilidad con el palo. La razón es que no solo es la configuración recomendada, sino que posiblemente también sea la más eficaz, y he aquí por qué.

Los controles NHL 94 son los más básicos de todos, mientras que el híbrido es una mezcla entre los controles clásicos NHL 94 y la habilidad con el palo. Los controles de habilidad con el palo son avanzados y más difíciles de entender, pero tendrás un mejor control de tus jugadores y podrás cambiar tus estrategias y líneas en el juego. No tendrás estas opciones a tu disposición con las otras dos configuraciones.

Practica la bicicleta

Es importante entrenar el juego de la bicicleta en *NHL 23*. Mover el disco de un lado a otro puede ser muy útil contra rivales a los que les gusta ser agresivos con sus jugadores y que no permanecen en una sola posición. Una buena bicicleta implica pasar el disco por las tablas, encontrar jugadores abiertos y controlar al equipo contrario para llevar el disco a zonas de alto riesgo de gol, como la parte delantera de la red.



No te enamores de los *one-timers*

Para aquellos que no lo sepan, un *one-timer* es una jugada en la que el tirador suelta el disco inmediatamente después del pase. Este movimiento incluye prepararse para el tiro incluso antes de que el disco toque el palo.

Los *one-timers* fueron de gran utilidad en los viejos tiempos del motor Ignite del juego (por ejemplo, de NHL 15 hasta NHL 21). Gracias al nuevo motor Frostbite y a los ajustes en la jugabilidad, los jugadores defensivos aprenden estas jugadas un poco más rápido, especialmente cuando se intenta hacer una jugada única y rápida cerca de la red.

Los tiros únicos siguen funcionando en *NHL 23*, pero es importante probar estas jugadas justo delante de la ranura o en el punto con el tráfico en el frente. Esta última parte es fundamental, ya que un jugador en el frente puede crear una buena pantalla y hacer que al portero le resulte muy difícil parar.

Cambia las líneas cuando los jugadores se cansen

Es perfectamente normal que los compañeros de un jugador se cansen si llevan un rato en la pista. En el juego eso es de esperar, pero puede perjudicar seriamente al rendimiento de un jugador en el hielo si no evitas que sus compañeros de equipo se agoten.

Si los compañeros están cansados, el jugador será más susceptible a los ataques del rival y será menos probable que haga jugadas correctas. Lo mejor será alternarlos, cambiando sus líneas para asegurarte de que utilizan compañeros de equipo con la resistencia al máximo.



Intenta empezar con el arquetipo de creador de jugadas

El jugador puede elegir varios arquetipos para su juego en *NHL 23*, pero hay que tener en cuenta que no puede cambiar este arquetipo mientras esté en medio de una partida. Por lo tanto, conviene que el jugador piense detenidamente en su arquetipo.

Si todavía no estás seguro de qué arquetipo elegir, lo mejor sería optar por el de creador de jugadas. El arquetipo de creador de jugadas permite a los nuevos jugadores acostumbrarse más fácilmente a los partidos de *NHL 23*, así como a las otras partes del juego.



CONCLUSIÓN

Cuanto más grandes sean, más dura será su caída. Lo mismo ocurre en la pista de hielo. Aprende lo básico, domina la teoría y confía en tus creadores de jugadas. Antes de que te des cuenta, estarás levantando la Copa Stanley.