

PRZEWODNIK GRACZA

NHL 23
EDYCJA



potrzeba wiedzy, którą w sobie odkrywasz

O CO TU CHODZI?



Nowy tytuł w długiej hokejowej serii EA to *NHL 23*. Dzięki ulepszonym mechanizmom rozgrywki i elementom ułatwiającym początkującym zapoznanie się z nią gra została pozytywnie przyjęta przez fanów. Większość z nich zgadza się co do tego, że osoby zaznajomione z franczyzą nie będą mieć tu żadnych problemów, na pewno zaś będą czerpać z gry dużo satysfakcji, choć prawdę mówiąc nie różni się ona bardzo od swoich poprzedniczek.



NHL 23

Gracze mają jednak dostęp do nowych funkcji, które „odświeżają” rozgrywkę i sprawiają, że cała franczyza nieustannie ewoluuje. Nie są to elementy radykalnie zmieniające przebieg gry – modyfikują ją w stopniu, który nie zakłóca satysfakcji płynącej z podstawowych mechanizmów.

Bez względu na to, czy do rozgrywki przystępuje osoba początkująca, czy też zagorzały miłośnik tej serii hokeja, dzięki temu przewodnikowi pozna on wiele przydatnych wskazówek i nie straci równowagi na lodzie.

PODSTAWY

* Mechanika gry +

Różne tryby *NHL 23* obejmują standardowe tryby dostępne w zeszłym roku, takie jak „zostań profesjonalistą”. Wielu graczy poświęca naprawdę dużo czasu na ten tryb – może stworzyć swojego własnego zawodnika i przejąć kontrolę nad innymi obszarami gry, takimi jak Świat Chel. *NHL 23* oferuje wiele nowych poprawek, od lepszej personalizacji franczyzowego trybu lig po wieloplatformowy matchmaking.



Tryby

Ultimate Team

Tryb Hockey Ultimate Team (HUT) w *NHL 23* oferuje graczom możliwość stworzenia wymarzonej drużyny składającej się z najlepszych zawodników świata. Mogą to być obecni gracze NHL, legendy z przeszłości, międzynarodowi zawodnicy, a nawet członkowie kanadyjskiej ligi juniorów, jeśli kogoś interesują nowe talenty. Fani uzyskują nowych zawodników po ukończeniu Wyzwań lub wygraniu rozgrywek, w których zdobywają więcej monet lub pakietów; mogą również zakupić punkty HUT w sklepie za prawdziwe pieniądze.

Po pierwszym przybyciu do HUT gracze *NHL 23* otrzymują drużynę startową składającą się z zawodników poziomu podstawowego, a następnie sterują nimi podczas rozgrywek i Wyzwań. Najważniejszym zadaniem jest zdobywanie coraz lepszych zawodników HUT, a jednym z najlepszych sposobów na osiągnięcie tego celu jest, w przypadku gdy drużyna zajmuje niskie miejsce w rankingu, ukończenie Wyzwań.

Wyzwania to krótkie cele zespołowe. Drużyna HUT gracza musi stawić czoła zespołowi sterowanemu przez komputer. Musi również osiągnąć trzy cele, a za każdy z nich zdobywa jedną gwiazdkę. Po zdobyciu wystarczającej liczby gwiazdek odblokowują się nowe Wyzwania, za które gracze otrzymują nagrody takie jak pakiety, monety oraz różne przedmioty, np. koszulki i kaski dla bramkarzy.

Świat Chel

Podobnie jak w przypadku większości gier sportowych, *NHL 23* oferuje graczom wiele różnych trybów, w tym standardowy tryb franczyzy oraz tryb „zostań profesjonalistą”, w którym gracze mogą przyłączyć się do zespołu lub zarządzać nim aż do chwili zdobycia Pucharu Stanleya.

Świat Chel to jednak zupełnie inna sprawa. Tryb ten umożliwia graczowi swobodne wyrażenie siebie, rywalizację z innymi graczami w trybach arkadowych, a nawet przyłączenie się do klubu i wspólne dążenie do chwały.



Zostań profesjonalistą

Tryb „zostań profesjonalistą” powraca w tej odsłonie gry, a gracz ma szansę na zdominowanie lodowiska i pozostawienie własnego dziedzictwa. Niestandardowe opcje nazwiska i numeru na koszulce nie wpływają na jakość doświadczenia, ale wybór pozycji już tak. Początkującym zalecamy wybór centrum bądź lewego lub prawego skrzydła – w ten sposób zapewnią sobie ekscytujące wrażenia. Więcej informacji o pozycjach znajduje się w dalszej części tego podręcznika.



Franczyza

Najważniejszą aktualizacją trybu franczyzy jest w *NHL 23* dodanie niestandardowych lig, co pozwala na kontrolę niemal wszystkich aspektów ligi.

Dzięki niestandardowym ligom gracz staje się wszechmocnym prezesem, który decyduje o liczbie zespołów w lidze (od 6 do 48), liczbie dywizji (od 2 do 8) oraz liczbie konferencji. Gracz może odtworzyć historyczną ligę lub stworzyć własną, wymyśloną.

Oprócz liczby zespołów, dywizji i konferencji można również zmienić minimalny i maksymalny pułap wynagrodzeń. Tryb niestandardowych lig daje graczowi możliwość kontroli ligi w dużo większym stopniu niż kiedykolwiek przedtem, od wynagrodzenia nowicjuszy do całkowitej personalizacji decydujących meczy.

Dynamiczne harmonogramy umożliwiają ustawienie liczby rozgrywek dywizyjnych, międzydywizyjnych oraz konferencyjnych (od 20 do 48). Ustawienia ligi można zmienić również w taki sposób, aby liczba meczy wynosiła 6–84. Gracz może też zmienić system rozgrywek każdy z każdym i uzyskać w ten sposób całkowitą kontrolę nad harmonogramem ligi.

Można nawet zmienić format pozasezonowy, personalizując strukturę decydujących meczy. Mecze te można formatować w ramach ligi, dywizji i konferencji poprzez określenie liczby zakwalifikowanych drużyn (maks. 32), a także poprzez kontrolę struktury ponownego rozstawienia zespołu.

Oto co może zrobić prezes – ma niemal nieograniczoną kontrolę nad wszystkim.

GRACZE GRACZE GRACZE

* Pozycje +

Początkujący mogą mieć trudności z opanowaniem różnych pozycji i typów hokeistów (zwanymi archetypami, ale o tym później) dostępnych w *NHL 23*. Jednak zgranie linii i jak najlepsze wykorzystanie możliwości zespołu wymaga od gracza wiedzy dotyczącej tego, jak działa każda pozycja i czego można oczekiwać od różnych typów hokeistów.

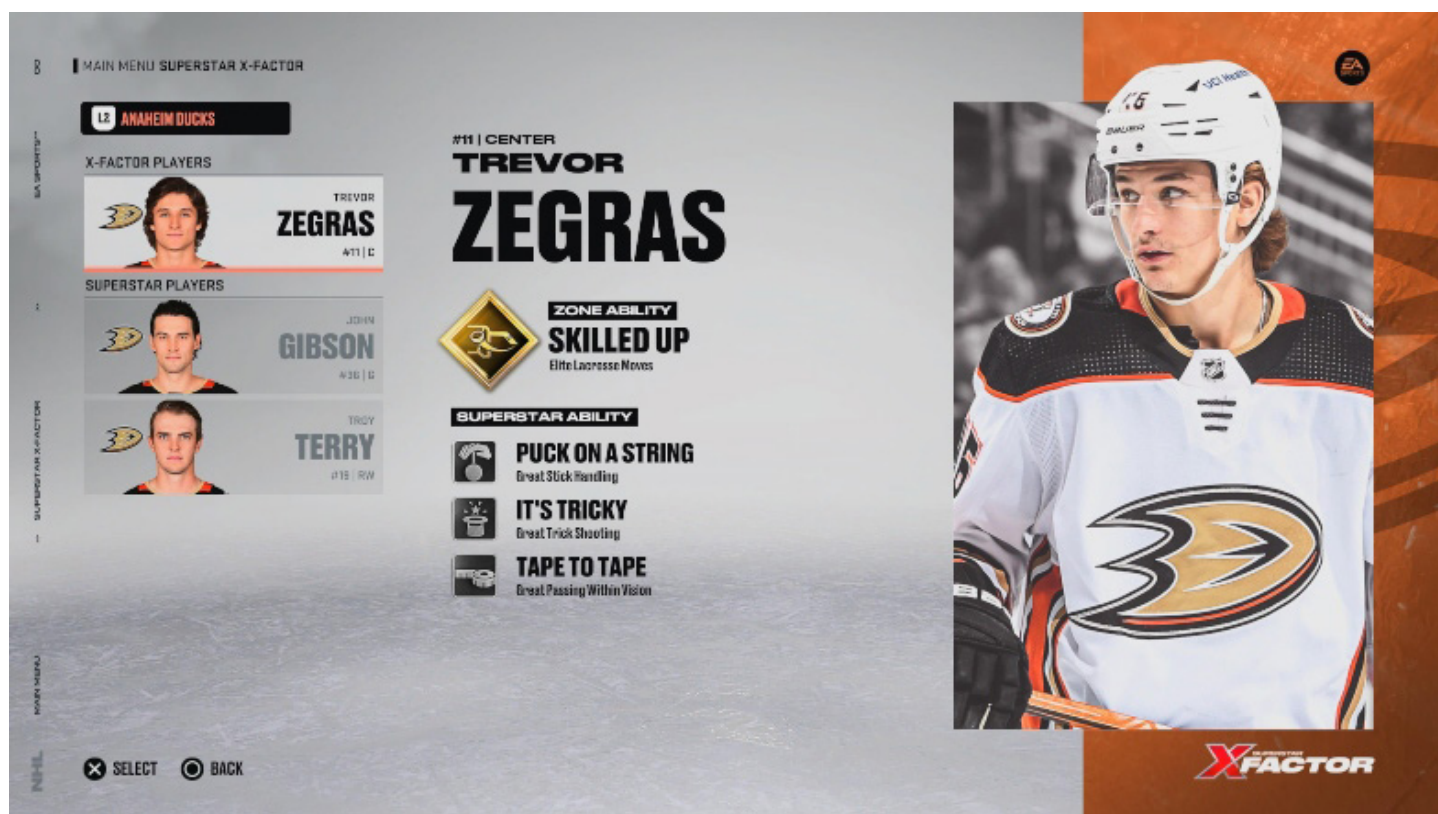
Istnieją trzy pozycje napastnicze na każdej linii o równej sile (w hokeju na lodzie linia to grupa napastników, którzy grają razem jako „zmiana”): centrum, lewe skrzydło i prawe skrzydło. Gdy na skutek uzyskania punktów karnych lub zastosowania zabójczych jednostek karnych gracz zaczyna tracić zawodników, pierwszym z nich będzie skrzydłowy, a następnie kolejny skrzydłowy. Tak więc na lodzie powinien zawsze znajdować się środkowy, aby doszło do wznowienia gry. Gracz ma do dyspozycji również lewego i prawego obrońcę, a także bramkarza.



Środkowy (C)

Środkowy jest napastnikiem, który gra na centralnej pozycji przedniej trójki. To drugi najważniejszy zawodnik na lodzie – ważniejszy jest tylko bramkarz. Typowe jest dla niego posiadanie krążka przy każdym wznowieniu, określane zakresem umiejętności podczas pojedynku.

Środkowy powinien być w stanie wygrać co najmniej 45 procent wznowień i być centralnym punktem ataku. Musi on odbierać krążek, posuwać go i podawać do skrzydłowych, a także tworzyć linię podawania na krańcu ofensywnym, często wokół przestrzeni przed bramką lub bliżej nośnika krążków. Po stronie defensywnej środkowi muszą nadzorować środek lodowiska lub bardziej centralny obszar wyznaczony przez strategię obrony.



Prawe skrzydło (RW)

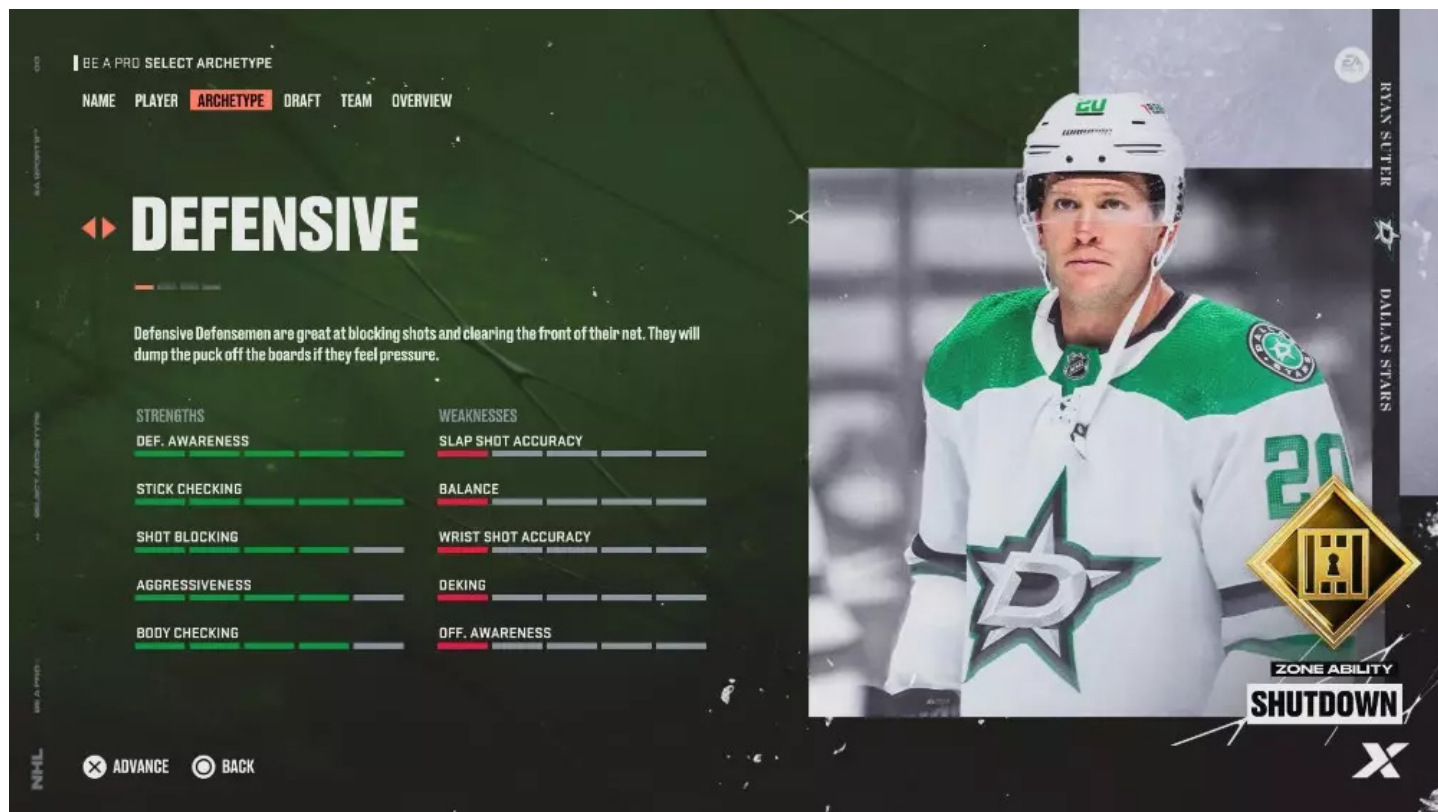
Prawy skrzydłowy to napastnik, który gra na prawo od środkowego. Pełni rolę ofensywną, wykonując podania do środka krańca ofensywnego i spowalniając prawą flankę w taki sposób, aby się otworzyła. Potrafi również podążać za krążkiem, aby uzyskać nad nim kontrolę, zwykle wtedy, gdy krążek trafia na prawą stronę bramki przeciwnika.

Prawi skrzydłowi powinni stwarzać zagrożenie po prawej stronie, aby oddalać lewych obrońców przeciwnej drużyny; w ten sposób mogą utworzyć przestrzeń dostępną dla środkowych. Oczekuje się również, że strzelą dużą liczbę goli i będą chronić flankę na pozycji odbierania. Jeśli lewy skrzydłowy przeciwnej drużyny zbliża się do krańca defensywnego, prawy skrzydłowy gracza powinien wywierać na niego nacisk, zanim prawy obrońca spróbuje odebrać krążek.

Lewe skrzydło (LW)

Lewy skrzydłowy to napastnik, który gra na lewo od środkowego. Podobnie jak w przypadku prawych skrzydłowych, lewe skrzydło powinno dążyć do strzelenia wielu goli, przesuwając krążek i wykonywać podania, które stwarzają możliwość zdobycia bramki. Obaj skrzydłowi wchodzi do strefy ofensywnej z krążkiem i podążają za wyrzuconymi krążkami, które ześlizgują się na lewą stronę bramki przeciwnika.

Lewi skrzydłowi powinni również być aktywni na pozycji odbierania, gdyż często są pierwszą linią obrony w razie gdyby pędziło ku nim prawe skrzydło. Obowiązek obrony nie powinien jednak zatrzymywać ich na krańcu defensywnym; co najmniej jeden ze skrzydłowych powinien zajmować wyższą pozycję i oczekiwać na okazję do ucieczki.



Obroncy (LD, RD)

Gracz ma przez cały czas do dyspozycji dwóch obrońców – jeden gra bardziej na lewo, a drugi na prawo od środka. Środkowy musi zwykle prowadzić grę na odcinku 200 stóp, natomiast obrońca skupia się przede wszystkim na obronie odpowiednich szerokich obszarów. Lewy obrońca będzie więc starał się zamknąć lewą stronę.

Zadaniem zarówno lewego, jak i prawego obrońcy jest odebranie krążka przeciwnikowi. W *NHL 23* można to zrobić, zatrzymując zawodnika ciałem na otwartym lodzie, wzdłuż band, lub też blokując przeciwnika kijem. W miarę jak wrogi napastnik przesuwa krążek w kierunku defensywnego krańca należącego do gracza, obrońcy powinni wycofać się do niebieskiej linii i rozpocząć wywieranie większego nacisku.

Obroncy to również zawodnicy, którzy upadają w pobliżu bramki, aby ochronić siatkę przed długimi strzałami i napastnikami posuwającymi się w kierunku strefy bramki. Działania te mogą też obejmować próbę odsunięcia zawodnika stojącego na wprost bramkarza (albo siatki) od strefy bramki albo zakłócenia jego gry.

W sytuacjach ofensywnych obaj obrońcy podchodzą do przeciwnych niebieskich linii. Zwykle pozostają na krańcu ofensywnym, przygotowując się do podania, krążenia z krążkiem, a czasami również strzelania do bramki. Jednak w razie utraty krążka obrońcy powinni wycofać się jako pierwsi.



Bramkarze (G)

Bramkarz znajduje się w strefie bramki, a jego zadanie polega na zatrzymaniu krążka, zanim dotrze do siatki. To najważniejszy zawodnik w drużynie, pozostaje na lodowisku całe 60 minut. Oczekuje się, że powstrzyma ponad 90 procent z mniej więcej 35 strzałów, które wykonywane są w każdej rozgrywce. Z tego powodu bramkarze w całym sezonie przeznaczają 20 lub więcej nocy na odpoczynek, zwłaszcza w przypadku następujących po sobie meczach.

Stanie na bramce to, w przypadku większości graczy *NHL* 23, pasywny aspekt gry. Tylko kilku z nich przełącza się na bramkarza w sytuacjach rozgrywanych poza serią podań na tyłach siatki lub w sytuacjach mających na celu zastopowanie krążka. Wyjątkiem są gracze, którzy są chętni podjąć ogromne wyzwanie, jakim jest sterowanie bramkarzem w trybie „zostań profesjonalistą” i podobnymi.



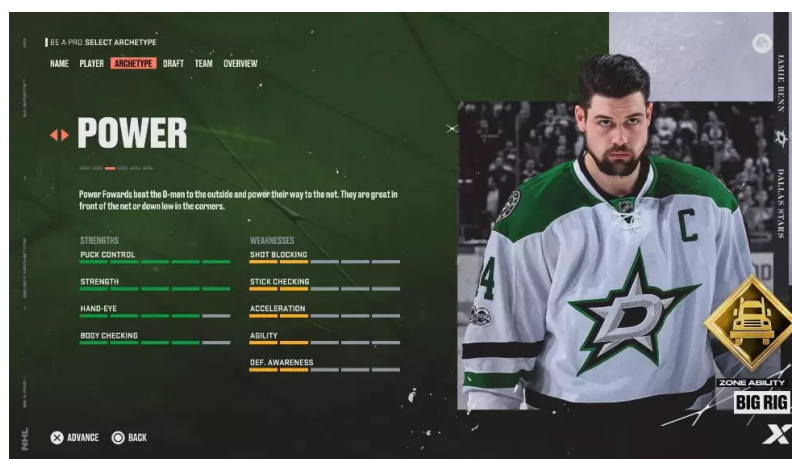
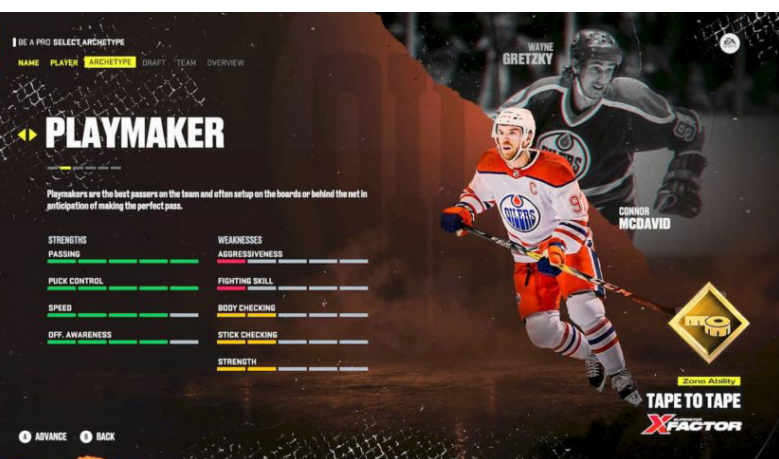
Archetypy

W obrębie każdej pozycji *NHL 23* wymienionej powyżej dostępne są różne role drugorzędne zwane „archetypami” lub „typami hokeisty”, które określają sposób działania gracza na lodzie. Dostępnych jest sześć typów napastników, cztery typy obrońców oraz trzy typy bramkarzy.

Kontrolerzy zwykle nie posiadają zaawansowanych umiejętności prowadzenia rozgrywki, a ich głównym zadaniem jest pozostawanie na lodzie, kontrola sytuacji i walka z przeciwnikami po wezwaniu. Są to przede wszystkim prawi lub lewi skrzydłowi. Zazwyczaj posiadają wysokie statystyki siły, umiejętności walki, równowagi, zatrzymywania przeciwnika ciałem oraz agresywności.

Zdeterminowani to zawodnicy stawiający na kontakt fizyczny, podążający za krążkiem bez względu na to, gdzie się znajduje, kontrolujący sytuację oraz krążek i oczekujący na przybycie bardziej zaawansowanych hokeistów. Zwykle znajdują się na lewym lub prawym skrzydle, bo świetnie sobie radzą przy bandach. Posiadają wysokie statystyki zatrzymywania przeciwnika ciałem, siły, agresywności, blokowania strzałów oraz zatrzymywania przeciwnika kijem.

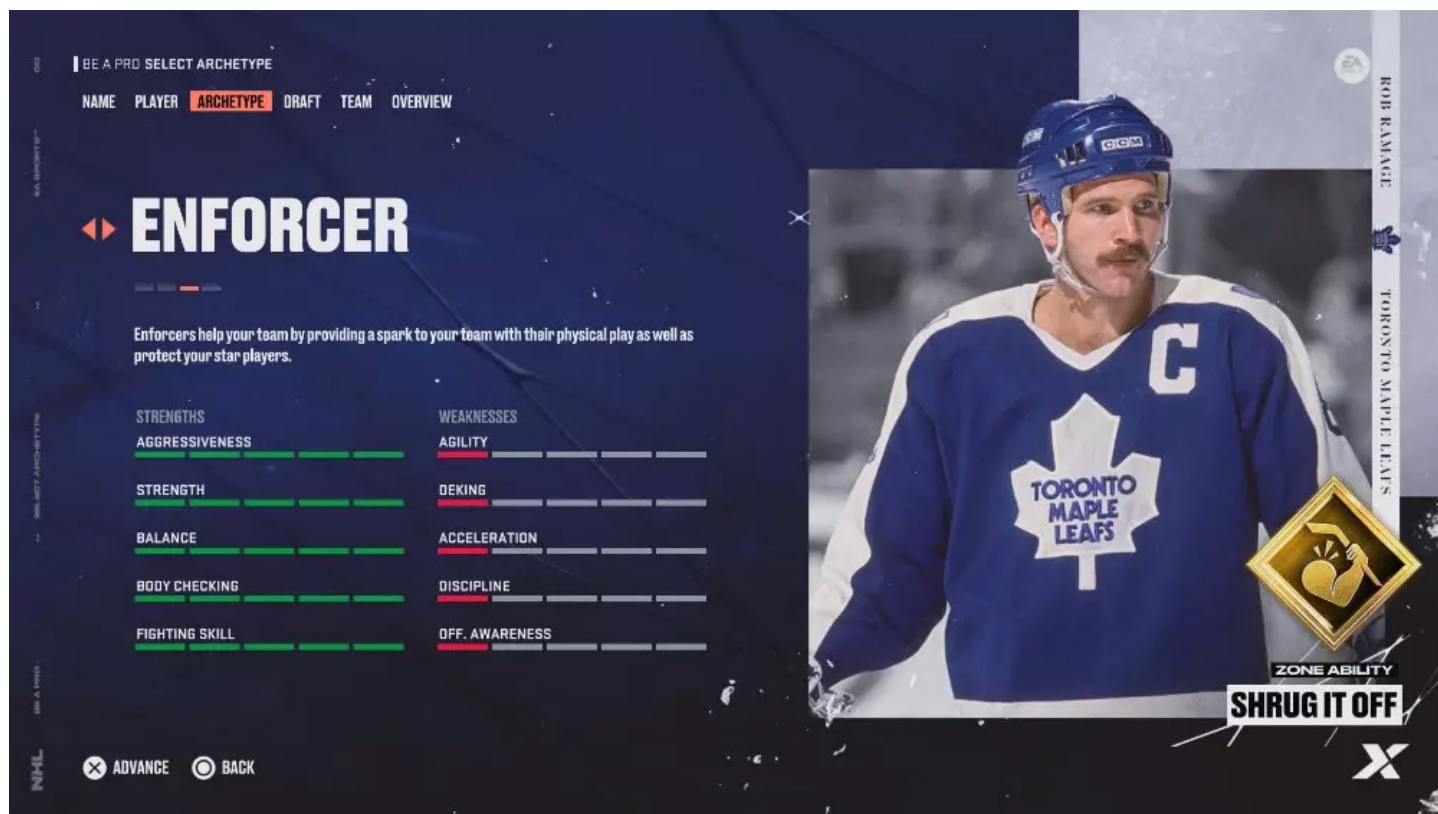
Napastnicy obustronni świetnie radzą sobie zarówno na krańcu ofensywnym, jak i defensywnym. To mistrzowie rozgrywek na odcinku 200 stóp. Często są opisywani jako zawodnicy defensywni, ponieważ inne typy napastników nieposiadających krążka nie mają takiego wkładu w pracę zespołową jak oni.



Rozgrywający to główni napastnicy, którzy przodują w podawaniu i przesuwaniu krążka. Potrafią zajmować idealne pozycje, zwiększając w ten sposób szansę na zdobycie gola. Znajdują się na obu skrzydłach i w centrum, jednak to najlepszy środkowy rozgrywający zwykle staje się gwiazdą w *NHL 23*.

Potężni napastnicy to najzręczniejsi zawodnicy na linii napastniczej. Podczas gdy zdeterminowani i kontrolerzy skupiają się bardziej na grze fizycznej, ci hokeiści wykorzystują swoją siłę do wypierania przeciwników i tworzenia przestrzeni pod wielkie rozgrywki. Główne atrybuty potężnych napastników to siła, zatrzymywanie przeciwnika ciałem, koordynacja wzrokowo-ruchowa i agresywność.

Snajperzy to najlepsi strzelcy w drużynie – potrafią zręcznie skierować krążek do siatki, gdy tylko nadarzy się okazja. Są to zwykle prawi lub lewi skrzydłowi, jednak w niektórych rozgrywkach *NHL 23* środkowi również pełnili tę rolę. Najlepsze atrybuty tego typu to umiejętność strzelania i kontroli krążka, przyspieszenie, zręczność i prędkość oraz kombinacja siły i agresywności.

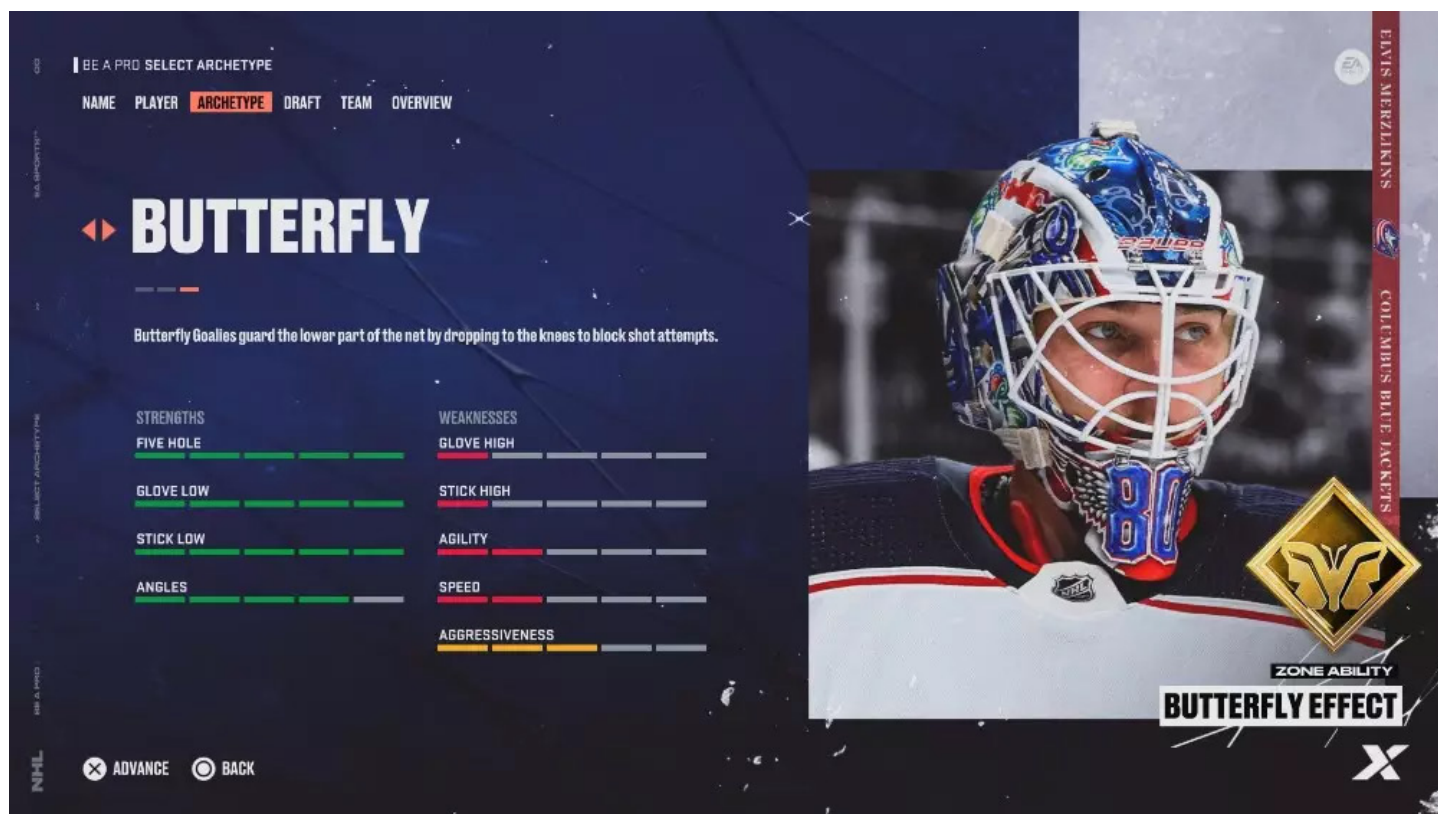


Obrońcy defensywni skupiają się przede wszystkim na obronie, priorytetyzując blokowanie potencjalnych ucieczek i unikając angażowania się w działania ofensywne. Najlepiej radzą sobie bez krążka i mają wysokie statystyki wszystkich defensywnych i fizycznych umiejętności. Dzięki temu świetnie sobie radzą z odebraniem i utrzymaniem krążka w posiadaniu.

Obrońcy obustronni świetnie sobie radzą zarówno z krążkiem, jak i bez niego. Ci zawodnicy niebieskiej linii powinni podążać wstecz za przeciwnikiem, stosować kontakt fizyczny, skutecznie odzyskiwać i przesuwają krążek, miejscowo ponaglać skrzydłowych oraz strzelać gole. Kluczowe cechy tego typu obrońców to w *NHL 23* prędkość, zręczność, świadomość ofensywna i defensywna, podawanie, blokowanie strzałów oraz zatrzymywanie przeciwnika kijem.

Obrońcy ofensywni to hokeiści niebieskiej linii najbardziej zorientowani na atak – dzięki ofensywnym posunięciom częściej zdobywają gole. Posiadają wysokie statystyki prędkości, przyśpieszenia, kontroli krążka, podawania, świadomości ofensywnej, dokładności strzału poprzez uderzenie i z nadgarstka oraz koordynacji wzrokowo-ruchowej. Potrafią przejąć krążek w strefie neutralnej, wykonać doskonałe podanie, a następnie pośpieszyć z pomocą na niebieską linię.

Obrońcy kontrolerzy bardzo przypominają napastników kontrolerów, jednak w przeciwieństwie do nich znajdują się na pozycjach defensywnych. Przodują pod względem agresywności, siły, umiejętności walki, równowagi i zatrzymywania przeciwnika ciałem. Jeśli potrzebni są napastnicy, obrońcy mogą z powodzeniem pełnić rolę kontrolerów.



Bramkarze ze stylem motylkowym schodzą do parteru i przesuwają się w obrębie bramki na rozsuniętych nogach. Ten typ bramkarza bardzo trudno pokonać w niskiej pozycji – posiada wysokie statystyki w obszarze pięciu otworów, niskiego ułożenia kija i rękawicy oraz kątów. Słabiej radzi sobie jednak ze strzałami w poprzeczkę i poruszaniem się w strefie bramki.

Stojący bramkarze wolą bronić przedpola bramki w pozycji niemal wyprostowanej przez większość czasu. Ta tradycyjna postawa sprawia, że są szybsi i agresywniejsi w obliczu zbliżających się hokeistów. Najlepsze atrybuty stojącego bramkarza to wysokie ułożenie rękawicy i kija, rozbijanie, prędkość i agresywność. Obrona wysokich obszarów odbywa się jednak kosztem niskiego zakresu obrony – szczególnie wrażliwe są tu dolne narożniki.

Bramkarze hybrydowi dzięki swojej ruchliwości stosują naprzemiennie styl motylkowy i stojący, a więc pokrywają dużo większy obszar obrony. Wszystkie główne statystyki rozkładają się tu równo, a agresywność, zatrzymywanie przeciwnika kijem i kąty przedstawiają się nieco słabiej. Na dzień dzisiejszy jest to domyślny typ bramkarza w NHL 23.



WSKAZÓWKI I PORADY

Nowa odsłona hokejowej franczyzy EA to kolejny rok nieustannych prób poznania i opanowania zawłości silnika Frostbite. Jeśli nie znasz jeszcze *NHL 23*, ten przewodnik jest dla Ciebie. Poniżej znajdziesz wskazówki i porady, które pozwolą Ci zachować równowagę na lodowisku.

Sterowanie strzelaniem i jazdą na łyżwach

Podobnie jak w poprzednich tytułach NHL gracz ma do dyspozycji trzy poziomy sterowania: klasyczny NHL 94, hybrydowy oraz skill stick. W tym podręczniku skupimy się na trybie skill stick. Dlaczego? Ponieważ tryb obejmuje nie tylko zalecane umiejętności, ale jest również najbardziej efektywny.

NHL 94 to najbardziej podstawowy tryb, a sterowanie hybrydowe oferuje mieszankę możliwości dostępnych w NHL 94 i skill stick. Tryb skill stick oferuje elementy sterowania, które są zarówno bardziej zaawansowane, jak i trudniejsze do rozpracowania; zapewniają jednak lepszą kontrolę nad zawodnikami i są w stanie zmienić strategię oraz linię. Dwie pozostałe dwie opcje nie zapewniają takich możliwości.

Popracuj nad krążeniem

Krążenie ma w *NHL 23* ogromne znaczenie. Przesuwanie krążka po okręgu może być przydatne w przypadku agresywnych przeciwników i tych, którzy nie przebywają w jednym miejscu. Skuteczne krążenie obejmuje podawanie krążka wokół band, odnajdywanie otwartych zawodników oraz podchodzenie do przeciwnika w taki sposób, aby krążek znalazł się w obszarach dużego prawdopodobieństwa strzelenia bramki, np. przed siatką.



Nie przywiązuj się do rozgrywek jednorazowych

Jeśli jeszcze tego nie wiesz – rozgrywka jednorazowa to rozgrywka, w której strzelec wybija krążek natychmiast po podaniu. Ten ruch obejmuje przygotowania do strzału, zanim krążek dotrze do kija.

Rozgrywki jednorazowe były niezwykle pomocne w dawniejszych wersjach gry wykorzystujących silnik Ignite (np. NHL 15 – 21). Dzięki nowemu silnikowi Frostbite i ulepszeniu mechanizmu gry obrońcy reagują na te strzały nieco szybciej. Dzieje się tak zwłaszcza wtedy, gdy rozgrywki jednorazowe odbywają się blisko siatki.

Jednorazowe strzały nadal jednak działają w *NHL 23*. Najlepiej wykonywać je w przestrzeni przed bramką lub w punkcie, w którym zawodnicy poruszają się z przodu. Ma to kluczowe znaczenie zwłaszcza w przypadku tej drugiej sytuacji, gdyż hokeista z przodu może utworzyć skuteczną osłonę i w znacznym stopniu utrudnić bramkarzowi zatrzymanie się.

Zmień linie, gdy zawodnicy się zmęczą

Po długim czasie spędzonym na lodowisku zawodnicy zaczynają się męczyć, co jest zupełnie normalne. Podczas meczu zdarzają się podobne sytuacje i mogą one w znacznym stopniu ograniczyć wydajność zawodnika, jeśli gracz nie zrobi czegoś z wyczerpanymi członkami drużyny.

Jeśli współzawodnicy są zmęczeni, hokeista staje się bardziej podatny na ataki wroga i naraża się na większe ryzyko błędów podczas wykonywania ruchów. Najlepiej wtedy zamienić hokeistę poprzez zmianę linii – można w ten sposób upewnić się, że wytrzymałość członków drużyny jest na najwyższym poziomie.



Wypróbuj najpierw archetyp rozgrywającego

W *NHL 23* dostępnych jest wiele różnych archetypów. Trzeba jednak pamiętać, że wybranego archetypu nie można zmienić w środku meczu, więc najlepiej dobrze zastanów się, która rola najbardziej Ci odpowiada.

Jeśli nie wiesz, który archetyp wybrać, zalecamy rozgrywającego. W trakcie gry nowi gracze *NHL 23* z łatwością się do niego przyzwyczajają; wybór tego archetypu ułatwia również zapoznanie się z innymi aspektami rozgrywki.



WNIOSKI

Im większe rozmiary, tym cięższy upadek. Na lodowisku nie ma to jednak żadnego znaczenia. Opanuj podstawy, zapoznaj się z teorią i zaufaj swoim rozgrywającym. Zanim się obejrzyysz, będziesz trzymać w rękach Puchar Stanleya.