

Spis treści

1. Dlaczego warto stworzyć taktykę	1
2. Edytor taktyk	1
3. Tworzenie taktyki	2
4. Internetowy turniej o typie Manager	7
5. Przeznaczenie taktyki	11
6. Ukryte reguły taktyki	12
7. Niepewne techniki wzmacniające	14

Subiektywna ocena

Pewniki



1. Dlaczego warto stworzyć taktykę

W samej instrukcji do SWOS'a autorzy napisali, że własną taktyką można poprawić swoje wyniki o 30-50%. Oczywiście trzeba sporządzić dobrze taktykę, tzn. względnie do umiejętności piłkarzy. Fragment z instrukcji:

„Pytanie: Jak mogę poprawić efektywność mojej drużyny?”

Odpowiedź: Jeśli używasz właściwej taktyki i umiejętnie dobierasz skład zespołu możesz osiągnąć dużo. (...) Kiedy dokonywaliśmy prób z prototypem SWOS testowaliśmy drużynę Norwich City, która miała wartość 14 punktów przyznawanych przez komputer. Bez kupowania nawet jednego gracza byliśmy w stanie podnieść tę wartość do nawet 21 punktów, a zrobiliśmy to jedynie zmieniając taktykę. To dało drużynie pięćdziesiąt procent dodatkowych punktów i sprawiło tym samym, że Norwich stało się silniejszą drużyną niż Liverpool”.

2. Edytor taktyk

Plansza, piłka, pionki, taktyczna układanka – jednym słowem: edytor taktyk. W nim wymyślamy strategię, którą stanowią kroki ruchu dla piłkarzy. Edytowanie rozpoczynamy od wejścia do EDIT TACTICS (Rys.1) z głównego menu. Lepszym sposobem jest wcześniejsze wyszukanie odpowiedniej drużyny. Cechować ją będzie zgodność umiejętności piłkarzy do nominalnej pozycji. Tylko takie umiejętności gwarantują dostawanie największej ilości wskazówek do zbudowania taktyki poprzez znaki  . Może to posłużyć jako zaczątek konstrukcji. Potem poprawiamy kosmetykę, żeby było jeszcze lepiej. Jedną z takich drużyn jest Juventus z edycji 96/97.

Rys.1. Edytor taktyk.



3. Tworzenie taktyki



Szablon na start

Poprzez IMPORT wybieramy szablon gry (Rys.2). Poleca się: 4-4-2, 4-3-3 i 5-3-2. Kładzie to akcent na strategię i ustawienie przy wznowieniu gry przez bramkarza. Szablon (dalej zwany: taktyką) 4-4-2 jest ustawiony jako domyślny dla USER A-F, dlatego jedynie 4-4-2 nie musimy importować na starcie.

Rys.2. Wybór szablonu gry (1 spośród 12).

Taktyki standardowe od 4-4-2 do Defend (**Read-only**). Taktyki managera od User A do User F (**Read-write**).



Głównym elementem taktyki jest położenie piłki, które może osiągnąć 35 różnych sektorów boiska. Z tego względu należy ustawić 35 plansz taktycznych, do których wchodzi się przesuwaną ikonę piłki. Według tych plansz piłkarze przemieszczają się względem piłki podczas meczu. Włączona opcja FLIP (odbicie lustrzane) (Rys.3) ułatwia robienie taktyki, ponieważ zamiast potrzeby ustawienia zawodników w 35-ciu planszach, dopuszcza stworzenie ustawienia tylko w 21. Włączony button (FLIP ON) powoduje kopię planszy względem środkowego pasma (3) toteż wystarczy, że zrobi się taktykę w pasmach przebywania piłki (1,2,3) lub (3,4,5). Aby uniknąć sytuacji, że po odbiciu lustrzanym np. prawoskrzydłowy (RW) przejdzie na pozycję lewoskrzydłowego (LW) należy zaznaczyć tym samym kolorem pozycje RW i LW (kolor tła pod ikonami główek). Jest to wzajemność ustawienia, którego rezultatem będzie zdublowana pozycja od partnera wraz z zachowaniem nominalnych stron dla skrzydłowych. Parę niezmienną się stronami może tworzyć dowolna dwójka piłkarzy, którzy są przeważnie do siebie w relacji poziomej, aby mieli bliżej do piłki i nie przecinali swoich dróg.

Rys.3. Podział na pasma. ⚽ - piłka.



Układ slotów (paski z nazwiskami) pozostaje taki sam jak od zaczętego szablonu, nie ważne jak bardzo poszła do przodu modyfikacja. Opis funkcji przycisków:

COPY – Kopiowanie wszystkich graczy z jednej planszy na dowolną drugą.

UNDO – Cofanie ostatniego przesunięcia.

TŁO GŁOWY włączone – Bez zmiany stronami.

TŁO GŁOWY wyłączone – Zmiana stronami.

SAVE/EXIT – Zapisanie taktyki w formacie .tac / Wyjście z edytora z jednoczesnym przechowaniem taktyki do momentu rozpoczęcia nowych rozgrywek (nie dotyczy Friendly) lub wyjścia z gry. Zapisanie stanu turnieju jest połączone z zapisem przynależących do niego taktyk.

ABORT – Anulowanie dokonanych zmian i wyjście z edytora.

Metoda tworzenia

Wybieramy układ defensywy (litera u, diament lub inny) oraz układ ofensywy (poziomy, pionowy lub inny). Najwygodniej zaczynać od utworzenia 7 plansz ze środkowego pasma (3) opierając się na podpowiedziach asystenta (zielone ticks). Mając taki punkt zaczepienia wiemy o preferowanej szerokości i wysokości ustawienia. Przy użyciu przycisku Copy i kursora kierunku kopiujemy jedną zrobioną planszę na sąsiednie w poziomie pasmo (2). Przesuwamy tam piłkarzy według własnego gustu tworząc właściwe ustawienie. Po skończeniu ponawiamy czynność (Copy & tworzenie) dla planszy z pasma (1). Przy udziale włączonego FLIP ukończyliśmy właśnie jedno z pasm w poziomie. Nie powinny to być sztywne schematy. Urozmaicenie jest wskazane. Np. na kolejnych planszach w poziomie, kiedy jeden piłkarz idzie w górę (odbezpiecza), to drugi idzie w dół (zabezpiecza). Kontrolujemy też ustawienie z sąsiadującymi planszami w pionie, aby zachować podobieństwo. Biorąc początek od środkowego pasma (3) powstają pozostałe plansze tej samej taktyki.

Zadbajmy o oryginalność

Podpatrzonych schematów nie musimy kopiować, ponieważ nie są one jedynymi. Każde niepowtarzalne ustawienie w zasadzie tworzy inne możliwości do grania, czyli znajdowania się piłkarzy na pozycjach charakterystycznych tylko dla taktyki danego menedżera. Dla każdego menedżera jego taktyka stanowi szczególną tajemnicę najwyższej wagi i nie chcą, aby była ujawniona. U różnych menedżerów napastnicy mają inną ścieżkę na zdobywanie goli i to się podoba. Z niepowtarzalnych ustawień przy odrobinie szczęścia można wycisnąć więcej korzyści dla swojego zespołu. Zaczynamy od taktyki standardowej, ponieważ neutralność jej plansz jest dobrym punktem wyjścia przy pierwszym edytowaniu. Tworząc taktykę postępujemy według własnego pomysłu lub odtwarzamy schematy, ale co najwyżej pamięciowo, gdyż liczymy na spontaniczną kreatywność menedżerów.

Ustawienie obrony

Odpowiednie ustawienie w obronie (plansze 1-10) to podstawa dla gry drużyny. Taktyka standardowa jest słaba, ponieważ ma luki w defensywie. Zabezpieczenie dostępu do własnej bramki wymaga zawężenia odległości i zwiększenia ilości zawodników walczących o piłkę. W skrócie - tam gdzie piłka, tam wszyscy obrońcy są zgrupowani. Sugerowane ustawienie nie ma na celu być optymalnym, ale tylko pokazywać możliwości zawężenia defensywy. (Numeracja 35 plansz zaczyna się od prawego dolnego rogu boiska, a kończy się w lewym górnym).

Rys.4. Plansza 8. Zakryte pole - nieraz nieużywane.



Rys.5. Plansza 3.



Jednakowy blok defensywny został zastosowany w dwóch planszach graniczących w pionie (Rys.4 i 5). Blok nie musi być w głębi. Obrońcy angażują się w grę defensywną wyżej. Para środkowych obrońców stoi na linii pola karnego, ale jeden z nich może być wyżej. W narożniku (Rys.7) tam gdzie jest piłka przyjmijmy, że przeciwnik atakuje do środka. Boczny obrońca RB jest właściwie ustawiony do blokowania, kiedy jest przed piłką. Inny wariant to zostawić tam wolną przestrzeń, a zabezpieczyć środek. Jeden z obrońców i tak zejdzie do rogu za piłką. Jeżeli uważamy, że w defensywie wystarczy mniejsza liczba obrońców, to przesuwamy paru z nich do innej formacji.

Rys.6. Plansza 2.



Rys.7. Plansza 1.



Analiza przykładowej taktyki

Styl gry komputera generalnie opiera się na długich podaniach do przodu z własnej połowy oraz na krótkich podaniach na połowie przeciwnika. Nie spotyka się, aby drużyna komputera prowadziła ataki skrzydłem, ponieważ każdy taki atak zamieniany jest na atak skosem w kierunku bramki. Dlatego warto ustawić obrońców pod ataki skosem. Kiedy piłka znajduje się w środkowym paśmie, skrzydłowi powinni być przesunięci bliżej środka, w celu łatwiejszego dogrania do nich, a ustawienie ich symetrycznie jest korzystniejsze (Rys.8). Zawodnicy szybko przemieszczają się po boisku, dlatego przesunięcie bocznych obrońców do środka w kierunku piłki nie jest osłabieniem bocznych sektorów.

Przyjmuje się dla poniższej taktyki, że napastnicy będą mieli inne zadania niż w standardowej taktyce 4-4-2, tzn. jeden napastnik będzie podawać i dołoży strzały z dystansu, a drugi będzie wykańczać akcje. Numer 11 zostaje przesunięty do środka i trochę do przodu. Nie przesuwa się go bliżej bramki, jako że odradza to asystent. Niemniej jednak taktyka jest bez jednoznacznego ustawienia.

Rys.8. Plansza 18 - pierwsze przybliżenie.



Z reguły zawodnicy bardzo dobrze radzą sobie z odbiorem, gdy muszą dogonić piłkę. Pozwala to przesunąć do przodu front obrony złożony z defensywnego pomocnika i szybkich bocznych obrońców. Dostosowujemy indywidualnie, gdyż za wysokie, to woda na młyn dla ataków rywala. Skrzydłowi również zostają przesunięci do przodu, aby byli bardziej nastawieni na dalekie podania oraz aby była alternatywa przyspieszonego podania na skos. Nie zapominamy o ofensywnym pomocniku ustawionym 1-2 pinpoint nad piłką, który w tym rejonie pełni funkcję inicjowania akcji.

Plansze ze środkowego pasma powinny być bardziej defensywne od sąsiednich po bokach. Przedstawia to defensywny pomocnik (numer 9), który jest wycofany na 2 pinpoint poniżej piłki (Rys.9), aby w sąsiednich planszach po bokach zbliżyć się na 1 pinpoint pod piłkę (Rys.10). Podwyższanie na bokach stosujemy dla dowolnych piłkarzy.

Rys.9. Plansza 18 - drugie przybliżenie.



Kontynuując ustawienie i proporcje z graniczącego sektora, podobnie ustawia się piłkarzy w planszy 17. Schemat geometryczny i równe odstępy przyniosą lepsze rezultaty niż porzucanie piłkarzy w pobliżu akcji.

Przez wzgląd na proste w linii lub podkrecone do środka podania z własnej połowy, zawodnik następnej formacji powinien być ustawiony w jednej linii z dogrywającym lub w polach bliższych środka.

Rys.10. Plansza 17 - pierwsze przybliżenie.



Można stwierdzić, że prawoskrzydłowemu (numer 4) przyda się ustawienie bliżej piłki, jako że piłka zbliża się do jego strefy. Lewoskrzydłowemu (numer 8) przesuwamy w lewo, aby zwiększyć przestrzeń między piłkarzami. Środkowych obrońców kierujemy na prawą stronę (Rys.11).

Jeżeli głównym celem jest wzrost ceny, to warto, aby w każdej planszy był przynajmniej jeden zawodnik ustawiony przy ikonie piłki. Dokładniej według instrukcji powinno to być ustawienie pod ikoną piłki, ale nie ze względu na większy przyrost ceny, ale na nie odstawianie się w defensywie. Ustawienie względem piłki może być centralne lub pod skosem. Ustawienia centralnego powinniśmy użyć w zasadzie w każdej planszy. Ustawienia pod skosem zamiast centralnego używamy w bocznych planszach 1 i 6 (również w tych po przeciwległej stronie), w których przeciwnik atakuje na skos do bramki.

Pomocnik (numer 9) obstawia środek pola, przez co nie uczestniczy w ofensywie. Od fazy defensywnej (plansze 1-10) do fazy rozgrywania (plansze 11-25) defensywny pomocnik jest w obrębie piłki, a skrzydłowi przebywają wyżej. Na połowie przeciwnika piłkę stopniowo przejmują kolejni piłkarze. Stawiania zawodników na liniach autowych raczej unikamy. Piłkarz A podaje do piłkarza B. Ten drugi pozostaje na swojej pozycji albo przybliży się. Defensywny napastnik (numer 5) po otrzymaniu podania będzie ustawiony do strzału na skos. Wyżej ustawiony napastnik (numer 11) czeka na podanie w polu karnym, które wykończy umiejętnością Finishing.

Rys.11. Plansza 17 - drugie przybliżenie.



Na podstawie uzyskanych rezultatów można stwierdzić, że: 1.) Zastosowanie taktyki do meczów Player lub Coach; 2.) Napastnik na pozycji top-scorer; 3.) Wzrost ceny piłkarzy w Career: +75%*, potencjał taktyki: +25%**.
 (* - gdy 0% zapewnia taktyka standardowa 4-4-2, a +95% zapewnia Forma.tac)
 (** - gdy 0% zapewnia taktyka standardowa 4-4-2, a +15% zapewnia Forma.tac)

Sprawdzenie taktyki

Jedynym sposobem weryfikacji jest zagranie meczu. Bez tego nie wiemy, w jakim punkcie zaawansowania jesteśmy z naszą taktyką. Wyciągamy wnioski przydatne do ulepszeń, gdy tracimy bramki z niedopracowanych sektorów. Zdarzenie może brać początek z odległego sektora, niekoniecznie z tego, co pada gol. Gra na uściślenie taktyki zabiera dużo czasu, zanim upewnimy się o dobrym ustawieniu. Modyfikując można osiągnąć okazałą wygraną np. 4-0, której powtarzalność raczej nie utrzyma się na stałe. Możemy mówić tutaj o skutkach zwrotnych, ponieważ jest to tylko reakcja na dokonanie bardzo dobrej zmiany, w stosunku do poprzedniego ustawienia. Przyjmijmy, że jest 10 minuta meczu, wynik 0-0, dajemy Esc, wprowadzamy zmianę (najlepiej jedną) personalną lub taktyczną. Jeżeli ta zmiana jest z korzyścią dla drużyny, to nasza drużyna w kolejnym meczu pierwsza strzeli na bramkę, we wcześniejszej minucie zdobędzie bramkę, wygra mecz 1-0, a nawet 5-0. Wszystko to, co opiera się na coraz mocniejszych pozytywnych cechach mówi nam, że dokonana zmiana w porównaniu do poprzedniego ustawienia jest proporcjonalnie na większy plus. Jeżeli taktyka jest nieprzekonywująca, to dajemy Esc, ponownie ją edytujemy i włączamy mecz. Porównujemy taktyki też po wyższym rozstrzygnięciu, kiedy mecze grane są w całości. Wynik 2:0 do następnego 1:0 może świadczyć, że pomimo wygranej druga taktyka jest słabsza. Najmocniejsza taktyka ustanawia punkt odniesienia. Tworzy się skala porównawcza do późniejszych wyników.



Zaznaczenie piłkarza

Jeżeli chcemy poddać obserwacji ustawienie konkretnego zawodnika lub skoncentrować całą naszą grę na jednym piłkarzu (w trybie Player), to należy przytrzymać fire na zawodniku podczas odprawy przedmeczowej lub w trakcie spotkania zrobić to samo z ławki. Ukazuje się w meczu natenczas migający romb nad głową, sygnalizujący pozycję piłkarza. Natomiast na planszy taktyk, wektory w 8 kierunkach pokazują symulację przemieszczania się piłkarzy przy zmianie sektora. Wektory pojawiają się po przytrzymaniu fire na piłce i przesunięciu. Część strzałek naturalnie będzie ukierunkowana względem nowego położenia piłki, a pozostałe będą wskazywać w inne strony. Nie ma to jednak szczególnego znaczenia do wykorzystania, ponieważ te same cechy dają się zaobserwować bez pomocy strzałek. Podobnie można przytrzymać fire na piłkarzu, co spowoduje, że pozostali znikają z planszy do czasu kolejnego naciśnięcia fire. Przesuwając piłkarza możemy obserwować zależność jego ustawienia od piłki.

Zielony tick ✓

Pojawienie się zielonego tick oznacza, że podjęliśmy dobrą decyzję. Każdy jeden podprowadza nas. Nie obliuguje on gracza do danego ustawienia, lecz podpowiada jak go formować. Ikon szuka się w pobliżu zawodnika, sprawdzając wskazania asystenta z ustawianych nowych pozycji. Rozlokowanie piłkarzy na planszach taktycznych według 4-4-2 przynosi najwięcej zielonych ticks. Nie ma jednoznacznej lokalizacji dla nominalnych pozycji. Nie jest regułą, że zawsze w tym samym miejscu pojawi się zielony tick. Taktyka gwarantująca zawsze wzrost ceny lub maksymalną ilość zielonych ticks nie istnieje. Jest to zależne od: 1.) Nominalnej pozycji i umiejętności piłkarza; 2.) Dystansu innych zawodników w otoczeniu, co może powodować spadek punktów ✗ dla kolidujących zawodników; 3.) Pionowego oddalenia od piłki; 4.) Poziomego oddalenia na inne pasmo (wszystkich 5, każde 3x16 pinpoint); 5.) Aby pojawił się zielony tick, to czasem zawodnik musi być dobrze ustawiony w kilku planszach; 6.) Piłkarzy można powtórnie przesuwac i sprawdzać, czy na skutek innych przesunięć nie zmieniają się poprzednie wskazania; 7.) Na jednej planszy zawodnik może mieć kilka stref wskazań, np. (-1)✗, (0)✓, (+1)✓; 8.) Wyjątkiem są najtańsi piłkarze za £25K-, którym nie można zwiększyć ilości zielonych ticks. Są oni obojętni na zmianę pozycji. Będą jednak drożać w każdej taktyce, a nawet na każdej pozycji; 9.) Ikony nie zależą od systemu gry.

4. Internetowy turniej o typie Manager

Tworzenie własnej taktyki dla Sensible Managera można prowadzić na innych założeniach. Nie polega on już na metodzie doświadczalnej sprawdzania ikon  , ale na eksperymentalnym szukaniu ustawień, które będą najbardziej odpowiadać grze. Wymaga to zaproponowania własnych rozwiązań, niezależnych od ikon. Taktykę można zrobić za pierwszym razem. Jednak do polepszenia będzie potrzebne przeprowadzenie setek symulacji. Wymaga to najintensywniejszego nakładu pracy, gdyż zmagamy się z abstrakcyjnym problemem - niezbadany system kalkulacji siły taktyki.

Sprawdzone schematy zrobione według ikon można oczywiście zastosować, jednak nie będą one tak samo cenne jak w Career. Powodem jest brak zliczania Formy w kompetencjach turniejowych. Z tego względu nie będzie miał znaczenia zebrany kapitał zielonych ticks. Przy zastosowaniu poniższych założeń potencjał taktyki wzrośnie, a spadek odnotuje kapitał zielonych ticks, który będzie mniejszy nawet od kapitału dla taktyki standardowej, ale jak już zostało wcześniej napisane, w turniejach nie ma to znaczenia.

Uwaga! Istnieje możliwość obejścia zaproponowanych założeń tworzenia taktyki. Przedstawione plansze są jedynie ideowymi. Zastosowanie własnego pomysłu na ustawienie jest pożądane i cenione w rozwoju Sensible Managera. Dokonaj odkrycia niekonwencjonalnej taktyki, ponieważ niepozornie dużo można zrobić w 370 bajtach i pozostaw pamiętkę!

Eksperymenty w taktyce dla trybu Coach

1.) Zaczynamy od obrony jako układu ciasno ustawionych, poruszających się obrońców. Możemy zaczerpnąć natchnienie z kształtu geometrycznego: diament \diamond , kwadrat \square , litery V, L, T, gamma Γ i ich odwrócone kombinacje. Nie ma jednoznacznego rozwiązania, ponieważ wszystkie układy mają podobne walory. W planszach można zastosować jednakowy układ lub przechodzące w siebie układy.

Diament tworzy 4-ch zawodników ustawionych na wierzchołkach rombu, przyczyniając się do wzajemnej asekuracji. Wyznacza dobrze pierwszeństwo do odzyskania piłki. Rozwiązanie to pierwszy zaproponował Kubol.

Rys.12. Plansza 18.



Rys.13. Plansza 16.

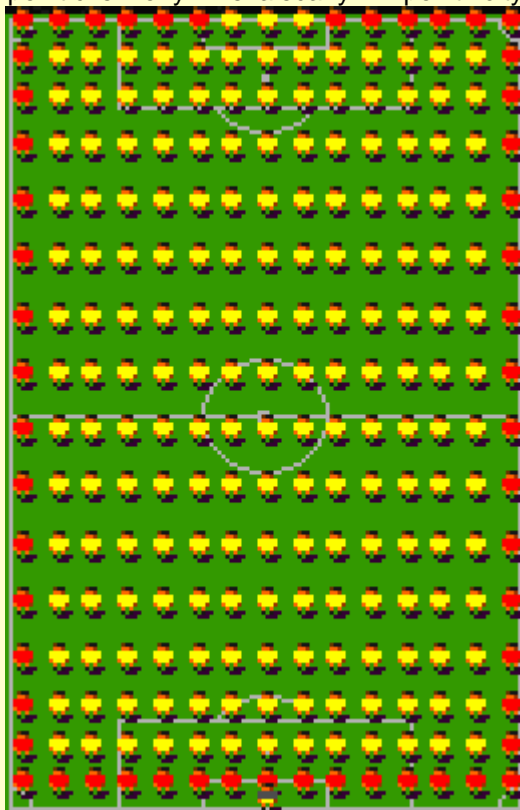


Układ w kształcie litery V tworzy 3-ch zawodników. W tym przypadku niewykorzystany w obronie czwarty zawodnik wzmocni inną formację. Układ w kształcie litery gamma jest modyfikacją układu V, gdy jednego z bocznych zawodników przesunie się nad libero. Układ gamma przeważnie ma zastosowanie w pasmach (1,2,4,5), opuszczając pasmo (3) ze względu na niekorzystne proporcje krycia jednego z boków obrony. O efektywności defensywy decydują 4 czynniki: ustawienie obrońców, atrybuty zawodników (parametry umiejętności i nominalna pozycja), Forma piłkarzy i potencjał taktyki. Najważniejszym czynnikiem jest ten ostatni. Wysoki potencjał taktyki spowoduje, że: 1.) Nawet wąsko rozstawiony atak przedrze się przez ciasną defensywę; 2.) Defensywa z trójką obrońców będzie efektywniejsza od taktyki z mniejszym potencjałem z piątką obrońców; 3.) Formacja defensywna będzie miała taką efektywność odpierania ataków, że drużyna przeciwna nie będzie w stanie zamienić swoich wielu sytuacji na bramki. Z kolei niski potencjał taktyki spowoduje, że: 1.) Nawet szeroko rozstawiony atak, omijający podaniami ciasną defensywę, nie będzie miał przełożenia na gole; 2.) Podania będą albo nieudolne albo strzały będą bronione. Potencjał taktyki wypracowują w równym stopniu wszystkie 35 plansze.

2.) Tracking (pol. śledzenie) to określenie nacelowania układem w bramkę. Tracking jest prowadzony w linii od zawodnika, który jest najbliższej piłki, poprzez piłkarzy wyznaczających rozstawienie, do światła bramki. To każdy układ odpowiednio wstawiony w strefę kopania piłki. Tracking w ataku może składać się z podwójnej sekcji (z dwoma rzędami) (Rys.13) lub z pojedynczej. Potencjał obu typów nie różni się. Skala tracking i ustawienie go w szerokim lub wąskim planie jest dowolne. Na (Rys.13) piłkarz (numer 4) jest najbliższym ogniwem zarówno do obrony jak i ataku. Ta sama funkcja może być rozdzielona na najbliższych dwóch piłkarzy. Położenie par piłkarzy w poziomie lub pod skosem dowolnie dopasowujemy.

3.) Pomijamy ustawianie na liniach autowych wokół boiska (Rys.14). Obrońcy w żółtych koszulkach stoją w drugim rzędzie nad Gk, czyli od linii pola bramkowego wzwyż. Nie przeszkadza to, że pierwszy rząd pinpoint jest bez zabezpieczenia linii bramkowej. Do wyboru jest też wariant z częściowym wycofaniem na czerwony pinpoint, który dotyczy: 1.) Planszy ze środkowego pasma, kiedy boczne są na żółtym; 2.) Plansz z bocznych pasm, kiedy środkowa jest na żółtym. Trzy pola przy bramce przeciwnika są zalecane, ale mogą być też nieużywane!

Rys.14. Pinpoint czerwony - niezalecany. Pinpoint żółty - zalecany.



4.) Zasada współpracy to obranie wektora ruchu paru piłkarzy w tym samym kierunku. Np. w planszy graniczącej w poziomie, kiedy pomocnik obniży/podwyższy wysokość ustawienia, to skrzydłowi o tyle samo pinpoint powinni obniżyć/podwyższyć swoje. Zespólny ruch stosujemy dla dowolnych piłkarzy. Układ przemieszcza się na skos.

Rys.15. Współpraca piłkarzy w planszy 7 w kierunku planszy 6.



- 5.) W planszach 3, 8, 13 i 16-35 warto, aby w środkowym paśmie (3) przebywał przynajmniej jeden ze środkowych obrońców. Tracking prowadzi wtedy w kierunku defensora przebywającego w paśmie (3). W pozostałych numerach plansz nie ma takiej konieczności. Formacji defensywnej bardziej odpowiada przesuwanie się do tyłu lub oczekiwanie, niż wychodzenie do piłki spowodowane wcześniejszym za głębokim wycofaniem.
- 6.) Plansze 31-35: Skrzydłowi i pomocnicy ustawieni na linii pola karnego i niżej np. przed łukiem pola karnego wspomogą defensywę na zasadzie wycofania. Od napastnika zależy strzelanie goli, dlatego jego nie wycofujemy.
- 7.) Zawodnik nie musi być zawsze ustawiony pod piłką. Np. w narożnikach na własnej połowie jest trochę mniejsze zagrożenie w obronie, jako że w tym obszarze rywal jest na trudniejszej pozycji. Odsuwamy piłkarza od piłki o 1-2 pinpoint wwyż (np. sektor 1 – pin 22 na Rys.16), przez co podniesie się ostrość taktyki i polepszy się atak.
- 8.) Prawy boczny obrońca jest bardziej wycofany w planszy 7 (Rys.15. RB (numer 2) jest wycofany tam na 2 pinpoint). W tej planszy jest to element obrony pod skosem, jeśli porównać położenie piłkarzy.
- 9.) Ustawienie w obronie to dwa pasma w poziomie od bramki (plansze 1-10). W trzecim paśmie w poziomie (plansze 11-15) piłkarze powinni być raczej inaczej ustawieni, a w czwartym i piątym (plansze 16-25) oraz szóstym i siódmym (plansze 26-35) jeszcze inaczej. W danej parze przesuwamy w pionie, a na granicy par dodatkowo przesuwamy w poziomie.
- 10.) Napastnicy mogą nie wracać na własną połowę. Dwójkowe ustawienie napastników na równi w środkowym paśmie jest w planszach 3 i 8.
- 11.) Plansza 28: LW wbiega do środka, centralnie pod piłkę. RW jest z prawej, M od dołu (r).
- 12.) Piłka zmierzająca wszerek i wzdłuż boiska umożliwia piłkarzom na przemieszczanie się. Fakt ten możemy wykorzystać do: 1.) Sukcesywnego zbliżania lub oddalania w szyku; 2.) W planszach 26-35, w których formacja obronna nie ma specjalnych zadań, diament staje się 2 razy większy. Ostatni środkowy obrońca trzyma stały pinpoint, gdy partnerzy rozwijają ustawienie; 3.) Diament zmienia się w trapez w poziomie, kiedy piłka skręca do boku; 4.) Bieg na skos o równym postępie.

Najlepsza taktyka

Motywuje nas marzenie do stworzenia taktyki gwarantującej zwycięstwa. Taka jedna prawdopodobnie nie istnieje, a jeśli istniałaby to skala trudności utworzenia jest ekstremalnie wysoka. Po drugie taktyka jest tylko częścią sukcesu. Dopełnieniem efektywności zespołu jest odpowiednie ustawienie składu. Można mieć zakończone poszukiwania najlepszej taktyki, ale bez odpowiedniego rozmieszczenia piłkarzy, taktyka może na powrót nie przekonywać. Taktyka daje nawet 80-90% wkładu do całkowitej siły drużyny, kiedy tylko 10-20% zapewnia wystawianie piłkarzy, ale zawsze warto popracować i nad tym elementem taktycznym.

Przygotowanie składu do meczu

Przy wyborze pierwszej jedenastki niekoniecznie powinniśmy kierować się zgodnością nominalnej pozycji do ustawienia na boisku, lecz przede wszystkim umiejętnościami piłkarzy, których nie może im zabraknąć na danej pozycji. Do ataku posyłamy piłkarza z najlepszym wykończeniem akcji i strzałem. Z szybkim defensywnym pomocnikiem lepiej się gra. Pozostałe obsadzenie pozycji jest mniej istotne, lecz zawsze będzie istnieć obawa o możliwość ustawienia tych samych piłkarzy w lepszej konfiguracji (niekoniecznie zgodnej). Brakowanie logiczności w ustawieniu jest dopuszczalne, a nawet może wyjść na dobre. Wystawienie w formacji obronnej nominalnego napastnika może powodować mocniejszy atak i większy potencjał drużyny, ale też mniejszą zdolność do bronięcia bramkarza lub wyższe porażki. Meczowe sytuacje dzieją się nie bez przyczyny i są na zasadzie konsekwencji zabezpieczenia lub poniesionego ryzyka. Szukając lepszego rozlokowania: 1.) Przesuwamy do slotu formacji defensywnej najlepszego piłkarza; 2.) Przesuwamy np. obrońcę do ataku, napastnika do pomocy, a pomocnika do obrony. Poza tym po każdej kolejce zmieniają się parametry! Trzeba te zmiany wprowadzić do edytora składów, aby być na bieżąco z drużyną. Następnie rozgrywamy kilkanaście test meczów, w różnych ustawieniach, przeciwko przewidywanemu składowi przeciwnika (mniejsza o jego taktykę) i wybieramy optymalne ustawienie na mecz. Dopasowujemy taktykę do składu lub skład do taktyki. Ugruntowywanie stabilności drużyny jest bardzo pasjonującym zajęciem dla tych, którzy lubią obserwować SWOS'a. Nie gwarantuje to zwycięstwa w meczu, ale może zwiększyć szanse.

Bezpieczny wariant ustawienia

Czynnikiem stabilizującym może być wystawianie zawodników według większej liczby parametrów (w obrębie podobnych nominalnych pozycji) w slotach bliższych do naszej bramki. Star rating jest teoretyczny, a zawodnicy mogą różnić się choćby jednym parametrem. Poniższe line-ups dotyczą sytuacji, gdy do dyspozycji w składzie mamy tylko 3 nominalne pozycje z pola: D, M i A. Przeznaczone są do gry zarówno przeciwko silniejszej jak i słabszej drużynie, gdyż jak mówi instrukcja, umiejętności przeciwnika tak naprawdę nie wpływają na wkład twojego zespołu w jakimkolwiek większym stopniu.

Line-up_1 to defensywne ustawienie. Zawiera przesunięcie obrońcy do linii pomocy, a pomocnika do formacji obrony. Występują akcenty ofensywne, jako że piłkarz 9 jest lepszy od piłkarza 7. Najlepsi piłkarze grają w slotach 3, 5 i 10. Line-up_2 to ofensywne ustawienie. Osiągniemy to przez przesunięcie najlepszych zawodników wyżej. Najlepsi piłkarze grają w slotach 8, 10 i 11.

Line-up_1 (defensywny):

- 1.) G-Goalkeeper;
- 2.) RB-Defender
- 3.) D-Defender
- 4.) D-Defender
- 5.) LB-Midfielder
- 6.) RW-Midfielder
- 7.) M-Defender
- 8.) M-Midfielder
- 9.) LW-Defender
- 10.) A-Attacker
- 11.) A-Attacker

Line-up_2 (ofensywny):

- 1.) G-Goalkeeper;
- 2.) RB-Defender
- 3.) D-Defender
- 4.) D-Defender
- 5.) LB-Midfielder
- 6.) RW-Attacker
- 7.) M-Defender
- 8.) M-Midfielder
- 9.) LW-Midfielder
- 10.) A-Defender
- 11.) A-Attacker

Sprawdzamy też występowanie innych korzyści:

- Opracowując line-up_3 (pośredni).
- Zamieniając stronami skrzydłowych i/lub bocznych obrońców.
- W defensywnej opcji z dwoma pomocnikami w slotach 7 i 8 lepszy z nich grałby w bardziej defensywnym slotcie.

Kontuzje

Odnoszenie kontuzji przez zawodników jest losowe. Ciężkie kontuzje wydają się być też pochodną zanadto ofensywnej taktyki lub ustawienia line-up, niezastużonego wygrania, a u przegrywających drużyn pojawiają się rzadziej. Zwycięstwo okupione stratami jest całkiem możliwe. Kontuzje częściej przytrafiają się piłkarzom, którzy grają na eksploatowanych pozycjach takich jak dryblujący pomocnik lub napastnik. Innych omijają sezonami. Kontuzje są liczone w ilości spotkań do pauzowania. Czasem jedna drużyna otrzyma 50% więcej oczek od drugiej. Dwie ciężkie na drużynę to maks. Częstość odnoszenia kontuzji w trybie Coach jest wyższa niż w trybie Player.

Trening umiejętności

Trening zawodnika już w 2-ch lub 3-ch strategicznych umiejętnościach zagwarantuje solidną efektywność. Pozostałe umiejętności można trenować tak, aby nie przewyższały kluczowych. Pomijając wkład poziomu umiejętności piłkarza, to kod atutów marginalnie wpływa na potencjał drużyny. Do lepszych kodów zalicza się:

Nominalna pozycja	Tab.1. Kody atutów.				
	Pozycja na boisku				
	Napastnik	Pomocnik	Obrońca	Skrzydłowy	Boczny obrońca
A	FVS	FPS	FHS	FSV	STH
M	PVS	PTS	TPH	PVS	TPH
D	VFP	HPS	HTS	PSV	THS

Test-mecze

Do symulacji meczów używa się DIY Competition w ustawieniu: 2 drużyny, play each team x1, points for a win 3, substitutes 0 from 0, murawa drużyny gospodarza i długość np. 5min. Ustawiony plik meczowy zapisujemy przed pierwszym rozegranie. W późniejszym czasie można poprawić line-up drużyny z poziomu gry i również zapisać. Nie stosujemy Replay DIY League. Istnieje "efekt pamięci" poprzedniego meczu. Jest kilka pomysłów jak zniwelować efekt pamięci: użyć Load Old Competition, na przemian grać 2 różne pliki diy lub zrestartować SWOS. Efekt pamięci służy temu, aby nie umknęła dobra modyfikacja, kiedy inne ustawienia w tej samej taktyce są jeszcze niedopracowane lub aby drugiej drużynie wreszcie było dane wygrać mecz.

Zapobieganie jednakowym test-meczom

Po zapisaniu stanu gry w pliku diy przeważnie mamy na celu jego powtórne rozgrywanie, aby sprawdzić powtarzalność wygrywania. W takich powtórzeniach mogą zdarzyć się 2 warianty identycznego biegu wydarzeń, które będą losowo wybierane do odtworzenia. Stanie się tak, gdy po uruchomieniu PC SWOS od razu wczytamy stan gry z pliku diy. Po kilku akcjach na początku meczu jest łatwo rozpoznać jeden z wariantów. Całość meczu może zakończyć się jednak w kilkunastu odmiennych wariantach statystyk i rezultatów, ale również one będą do rozpoznania, wraz z przebiegiem meczu, przy kolejnych powtórkach. Jeżeli planujemy tylko jednokrotne obejrzenie

zapisanego stanu gry, to nie musimy się przejmować o trafienie na powtórkę, ponieważ nie znamy jeszcze danego biegu wydarzeń. Każde utworzenie pliku diy, to nowe 2 warianty identycznego biegu wydarzeń. Za to mecze w Career za każdym razem będą inne.

Aby otrzymać dla test-meczów spotkanie, którego nie kojarzymy początkowym fragmentem ani całościowo, to należy poprzedzić właściwe spotkanie meczem innych drużyn, w którym wystarczy, że dojdziemy do momentu pojawienia się widoku na murawę. Następnie naciskamy Esc i przechodzimy do rozegrania test-meczu.

Szybkość meczu i wersja gry

Tworzenie taktyki powinno odbywać się przy pomocy przyspieszacza (fast mode patcher) lub fast forward F12 (DOSBox, Alt+F1, mod1-3 wył.) z następujących powodów: 1.) Oszczędność czasu lub więcej rozegranych meczów w tym samym czasie; 2.) Odmienne sposoby symulacji, w której bramki swobodniej wpadają i są bardziej efektowne. Niemniej jednak wybór między trybem normalnym, a z przyspieszaczem nie wpływa na rozstrzygnięcie meczu w ostatecznym rozrachunku, a zatem nie przynosi korzyści taktykom. Wersje gry (ECE, 96/97 lub fast mode ECE) pod względem rozgrywania meczów są najprawdopodobniej jednakowe. Aby mieć całkowitą pewność, to ostateczne testy przeprowadzamy w metodzie zgodnej z rozgrywającym.

5. Przeznaczenie taktyki

W zależności od przeznaczenia taktyki wyróżnia się 3 warianty.

Tab.2. Warianty taktyk.	Zastosowanie	Sposób gry
1. Cel jak największego potencjału taktyki	career, turnieje	player-coach, coach
2. Cel jak najwyższej formy i ceny piłkarzy	career	player-coach, coach
3. Cel rozciągnięcia gry dla kreatywnych zagrań	career, turnieje	player-coach

Wszystkie te cele nie mogą być jednocześnie spełnione, ze względu na metodę ustawienia piłkarzy, która wyklucza pozostałe 2 warianty. Pierwszy wariant jest najcenniejszy. Jednak w Career zastosowanie pierwszego wariantu, który przedstawia podpunkt [4.Internetowy turniej o typie Manager] spowoduje, że Punkty drużyny mogą systematycznie spadać z powodu obniżającej się Formy zawodników. Dlatego w dłuższej perspektywie zaprocentuje stosowanie w Career drugiego wariantu, przedstawionego w podpunkcie [3.Tworzenie taktyki], aby rosła cena zawodników. Trzeci wariant to taktyki standardowe, które asekurową całą szerokość boiska. Nie poprawia to Punktów drużyny. W zamian za to duże odległości rozciągają grę, pozwalają wykazać się pojedynkami jeden na jeden oraz mogą dostarczać nowe doświadczenie w ataku skrzydłami. Taktyki standardowe sprawdzają się tylko w Player-Coach, gdzie nieszczególną skuteczność piłkarzy można nadrobić własnymi umiejętnościami.

System gry

Każdy system gry posiada swoje zalety. Można polepszyć przez to obronę, pomoc lub atak kosztem innej formacji. Na funkcjonowanie poszczególnych formacji w największym stopniu wpływa jednak ustawienie piłkarzy na planszach taktycznych. Jeżeli ustawienie jest np. ofensywne (podwyższone w stronę bramki przeciwnika), to siłą rzeczy będzie to taktyka o charakterze ofensywnym. System gry tylko nieznacznie wpływa na strategię. Podporządkowanie w ilości zawodników dla trzech formacji zgodnie z obranym systemem gry nie ma większego znaczenia. Przy wyborze systemu można się pokierować: wyważeniem formacji, ultra ofensywnym nastawieniem lub wyborem rzadko stosowanego systemu. Dobór systemu gry pod siłę drużyny przeciwnej lub pod system gry oponenta nie jest specjalnie istotny. Polepszenie danej formacji odpowiednim systemem gry spowoduje, że piłkarze w tej formacji będą bardziej zorganizowani, lepiej ustawieni i efektywniejsi. Jednak o wyniku spotkania w głównej mierze decyduje potencjał taktyki. Większy procent posiadania piłki w trakcie meczu nie ma znaczenia.

Bez względu na etap tworzenia taktyki można zmienić bazowy system gry (offset 0171). Nie przekłada się to na zmianę Punktów piłkarza.

Tab.3. Systemy gry.		
4-4-2 = 00	5-4-1 = 01	4-5-1 = 02
5-3-2 = 03	3-5-2 = 04	4-3-3 = 05
4-2-4 = 06	3-4-3 = 07	SWEEP = 08
5-2-3 = 09	ATTACK = 0A	DEFEND = 0B

Ryzyko w taktyce

“Pod każdy skład i przeciwko każdemu przeciwnikowi istnieje inna optymalna taktyka i to w zależności od wartości oczekiwanego wyniku spotkania. Np. wiele meczów można w prosty sposób zremisować, ale żeby powalczyć o zwycięstwo, należy zastosować inną taktykę, która niesie ze sobą ryzyko porażki” - Kubol.

Taktyka decyduje o stylu gry drużyny. Kiedy ustawienie zawodników jest wyrównane, porównując oddzielnie każde z 7 pasm w poziomie, to nawet jedna bardziej defensywna plansza nadaje defensywny styl taktyce. Podobnie głębokość wycofania napastnika ingeruje na defensywę, a przesunięcie wyżej obrońcy na ofensywę. Możemy też znaleźć skorygowanie na bardziej wypośrodkowaną siłę w innym sektorze. Mecz można wygrać zarówno defensywnym jak i ofensywnym stylem, a że nie ma kompasu na wygranie to nie wiadomo, który styl na dany mecz jest potrzebny i trzeba działać na wyczucie. Nominalne pozycje piłkarzy również dokładają pewien udział. Posiadanie przeważającej ilości defensywnych zawodników na różnych pozycjach polepszy obronę, ale ograniczy atak (co nie oznacza, że nie wygramy). Z kolei wystawienie większej ilości napastników na różnych pozycjach polepszy atak, ale osłabi obronę. Jest też ryzyko w obsadzaniu slotów według siły zawodników, które dotyczy wyboru, czy np. do formacji obronnej przesunąć najlepszego pomocnika, czy naj słabszego. Ważniejsze jest jednak znalezienie złotego środka między głębokością wycofania, a wysunięcia wszystkich piłkarzy w 35 planszach. Jeżeli tego nie będzie, to taka drużyna z własną sprzecznością, nadmiernym ryzykiem w defensywie lub za małą ofensywą ma bardziej pod prąd i sama może zdecydować o swojej porażce.

6. Ukryte reguły taktyki

Hipoteza (line-up=various, tactics=constans)

Teoria zakłada, że skład drużyny jest wymienny i należy go dostosować do różnych wariantów meczowych tzn. Ige/cup. Teoria ta liczy się na sam koniec, ponieważ według instrukcji najlepiej jest wyszukać 1 taktykę, która będzie generalnie wygrywać albo remisować. Klucz do poprawy skuteczności zespołu leży zatem w taktyce i wystawianych zawodnikach, a wszystko jest weryfikowane przez czynnik losowy meczów.

Klucz do zagadki na poprawność taktyki

Właściwy trop jest w tych kilku czynnikach: 1.) Ustawienie w części plansz przynajmniej jednego zawodnika pod ikoną piłki. Pozostali w linii podania; 2.) Zacieśnianie pola gry przez obrońców; 3.) Wykorzystanie kombinacji defensywności w środkowej planszy, a podwyższania w bocznych (lub na odwrót kwestia wyboru); 4.) Linie autowe wokół boiska są raczej do używania pomijane; 5.) Ustawienie pod skosem do piłki lub w poziomym oddaleniu w bocznych planszach 1 i 6; 6.) Umieszczenie ryzykownych elementów tzn. brak piłkarza pod piłką lub odsunąć wzwyż na 1-2 pinpoint; 7.) Brak od dołu styczności piłkarza z piłką w planszach 1-5 (Rys.5); 8.) Stawianie w części plansz piłkarza w środkowym paśmie (przeważnie to ostatni defensor i napastnik); 9.) Współpraca piłkarzy jako zespolony ruch w jednym kierunku; 10.) Śledzenie piłki przez skrzydłowych. Nie trzymają się skrzydła i schodzą do środka; 11.) Premia za wartościowe ustawienie na zasadach silnika gry. Z racji powyższego uzyskanie silnej taktyki nie jest tylko kwestią niezależnego tworzenia. Przeważnie niezależne jest niewystarczające, kiedy nie uwzględnimy preferencji SWOS. Zatem wpadanie lub nie wpadanie goli nie wychodzi z przypadku lub dopisywania szczęścia któremuś z zespołów. Brak powodzenia jest konsekwencją oporu innych nie za dobrze ustawionych plansz, które zawierają mało wartościowe ustawienie według silnika gry lub są za bardzo defensywne/ofensywne, co odejmuje taktyce siły w ofensywie/defensywie. Ustawienie bardziej systemowe niż wnoszące wkład, polega na tym, że nic nieznaczące jedno przesunięcie dla nas, może okazać się kluczowym dla systemu, bez którego taktyka nie działa jak powinna.

Defekt za wysokiej liczby parametrów

Najlepsze efekty w ocenie taktyk dają mecze drużyn z niskiego i średniego poziomu parametrów np. 330 (coach) vs 340 (computer). Powyżej 350 pkt (z maks. 490) zdaje się, że stopniowo spada wiarygodność wyników polegająca na blokowaniu możliwości wygrania, aż po doprowadzanie do przegranej. Bramkarz z defektem to przedział £3.5M - £15M+.

Częste używanie jednej taktyki

Używanie tej samej taktyki (nawet w różnych drużynach) nie służy wiarygodnym wynikom. Trudno jest odnieść 2 zwycięstwa pod rząd na 1 taktyce. Z kolei nieudana próba w pierwszym meczu zwiększa szansę w następnych, stąd nie jest to podstawa do prawdziwej oceny. Niefortunna kombinacja poprzedzających wyników może spowodować, że przyjdzie kolej na wygraną innej taktyki, a wtedy łatwo o niesprawiedliwy wynik we właściwym meczu. Dla coach odnosi skutek używanie niepowtarzalnych taktyk.

Losowość wyników

Na odnawialny reset (stan wyjściowy) w losowości wyników nie ma co liczyć. Proporcje rozkładają się po 50% na losowość i bagaż z poprzedzających meczów. Wyniki kolejki serii spotkań opierają się na przyłożeniu jednakowych standardów lub powtarzalnych schematach (np. rezultaty o tej samej lub połowie różnicy bramek). Słabsze mecze zdarzają się, ale często daje znać o sobie blokada i nie można wygrać tych pierwszych.

Tymczasowe wzmocnienie po korekcie taktyki

Zdarza się, że przez pewien czas po korekcie taktyki utrzymuje się większa zdolność do wygrywania. Kiedy modyfikacje nakomplikowały, to wiarygodniejsze rezultaty daje zmiana nazwy taktyki i ponowne włączenie lub wybudzenie ze stanu wstrzymania komputera, jako niezależna gra od nowa.

Długość meczu i typ boiska

Długość meczu nie ma większego znaczenia w kontekście wyłonienia zwycięzcy. Dłuższy czas naturalnie zwiększa szansę na większą liczbę goli dla obu drużyn. Rodzaj boiska, chociaż zmienia fizykę ruchu piłki, to tak naprawdę nie wpływa na wkład twojego zespołu w jakimkolwiek większym stopniu.

Rodzaj line-up względem typu rozgrywek

Optymalne ustawienie line-up dla meczów ligowych (widoczna tabela) jest inne niż dla meczów pucharowych (widoczne pary). Różne rozlokowanie tych samych piłkarzy z grającej jedenastki klasyfikuje ustawienie pod mecz ligowy lub pucharowy. Jeżeli nie trafimy z układem ustawienia, to może się zdarzyć, że nawet jako faworyci tylko zremisujemy. Niektóre turnieje składają się zarówno z fazy ligowej jak i pucharowej. Dla osiągnięcia optymalnej siły drużyny na czas trwania całego turnieju, potrzebne jest zastosowanie dwóch różnych ustawień składu. Takie dwa rodzaje line-up wcale nie muszą być zupełnie różne, ale wystarczy zmienić układ ustawienia lub paru piłkarzy. Jeżeli trafimy z line-up, to nasz bramkarz będzie prawie wszystko odbijał, piłkarze z pola nie będą tracić piłki, a napastnicy będą skuteczniejsi. Opracowanie tego jest niestety niedogodne, a przejściowy stan składu wskutek kontuzji piłkarzy nie pomaga, dlatego przeważnie wystawiamy skład w ciemno, grając nie testowanym wcześniej zestawem personalnym. Istnieje jednak spora szansa, że trafimy ze składem ze względu na występujące zawężenie do 2-ch możliwości Ige i cup. Niekorzystny wariant meczowy również może zakończyć się naszym zwycięstwem. Stanie się tak, gdy pomniejszony potencjał drużyny jest nadal wystarczający na pokonanie oponenta. Rodzaj line-up ma drugorzędny wpływ, ale nie należy lekceważyć jego wkładu zwłaszcza, kiedy mamy na celu zdobycie trofeum parametrycznie słabszym zespołem. Uzależnienie zwycięstwa od właściwego rodzaju składu drużyny z jednej strony jest korzystnym działaniem przeciw jednostronnym wynikom, ale z drugiej strony wymusza od gracza-trenera dokonywania zmian, od których menedżer pewnie wolałby być niezależny, jako że bardziej komfortowe jest stosowanie własnej idei na ustawienie line-up.

Taktyka względem typu kompetencji

Typ kompetencji (DIY, Career itp.) na dobór taktyki nie ma znaczenia. To raczej oznaka oddziaływania niezależnych czynników takich jak posiadanie różnych drużyn lub tymczasowe wzmocnienie po korekcie taktyki.

Taktyka względem typu rozgrywek

Typ rozgrywek (liga / puchar) na dobór taktyki ma znaczenie. Taktyka koresponduje ze zmiennym składem swojej drużyny i sumą parametrów zmieniając swoją skuteczność. Status meczu (home / away) na dobór taktyki ma mniejsze znaczenie lub żadne. Atut własnego boiska zapewne dodaje przewagi w grze dla gospodarza, ale nie ma on zauważalnego wpływu na wyniki spotkań. Taktyka oddziałuje również przy wyłanianiu zwycięzcy w serii rzutów karnych meczu pucharowego. Choć niebagatelne znaczenie ma poziom umiejętności Finishing piłkarzy lub cena bramkarza, to jednak największy wpływ ma taktyka, która znajduje kontynuację nawet przy rozstrzygnięciu w rzutach karnych. Najlepiej jest to zaobserwować w meczach drużyn w trybie Coach. Wyniki naszego klubu osiągnane w Coach-career związane są z wachlarzem różnych rezultatów, które są w korelacji do innych naszych meczów z kariery, np. z silniejszym przeciwnikiem wygramy, a zaraz potem ze słabszym tylko zremisujemy. O tym jak często będziemy wygrywać i w jakich rozmiarach decyduje potencjał taktyki i zespołu.

Hipoteza (tactics=various, line-up=constans)

Teoria zakłada, że taktyki są wymienne i trzeba trafić w punkt z ich doбором względem różnych wariantów meczowych tzn. Ige/cup i home/away. Zestaw taktyk powinien gwarantować lepsze wyniki. Wadą jest to, że jedyną weryfikacją są nie zawsze adekwatne wyniki test meczów. Na skutek braku możliwości jednoznacznej weryfikacji oraz przy niewielkiej uniwersalności taktyk, stosowanie wielu taktyk jest niekomfortowe i praktycznie niemożliwe.

Hipoteza rozstrzygnięcia meczu z definicji

Teoria zakłada, że drużyna posiada checksum (wartość kontrolną). Wartość ta jest niezależna od potencjału taktyki, a mimo to wpływa w znacznym stopniu na siłę drużyny. Checksum to współczynnik, który może powtarzać się w różnych drużynach. Zależy on od: 1.) Ustawienia zawodników w planszach-mapach; 2.) Składu występującej jedenastki. Futbol to gra przypadków. Checksum służy do symulowania tego, przeciwstawiania się dominacji niezwyciężonych zespołów oraz aby nie można było znaleźć recepty na regularne wygrywanie. W pewnym sensie ustawia on zdarzenia meczowe. Dlatego do każdego wariantu meczowego potrzeba innego.

Nie ma możliwości obliczenia checksum. Jedynie przez symulacje meczowe można spróbować dopasować checksum do danego wariantu meczowego. Jeżeli z pewną różną powtarzalnością będziemy wygrywać, to będzie oznaczać, że trafiło się z odpowiednim checksum do odpowiedniego wariantu meczowego. Potencjał taktyki może obrócić się przeciwko zespołowi np. gdy mecz jest grany w nieodpowiednim wariantcie. Jest możliwość odwrócenia losów meczu w jego trakcie poprzez zmianę niesprzyjającej taktyki lub składu. Jeżeli nie zmienimy, co mogłoby jeszcze przechylić szalę wygranej, to pozostaje liczyć na przegraną jak najmniejszą ilością bramek.

Różne taktyki wykazują różny poziom uniwersalności. Niektóre wykazują solidny poziom uniwersalności, a inne słaby. Uniwersalność spada, kiedy ustawienia są niewyważone lub któryś z warunków dobrej taktyki nie jest spełniony. Wyszukanie miejsca niedopracowania może przekraczać nasze możliwości rozumienia i odgadywania, pozostawiając jedynie metodę testowania ustawień. Kiedy uniwersalność spada, to taktyka wyodrębia się pod jeden wariant meczowy, w którym można wysoko wygrać. Odwrotny wariant powoduje wysoką porażkę, tym bardziej gdy drużyna przeciwna trafiła z checksum.

Hipoteza zburzenia porządku

Teoria zakłada, że jeśli zburzymy porządek w ustawieniu piłkarzy to taktyka osiągnie wzmocnienie i przestanie być zależna. Są 2 metody na ustawianie pionków-piłkarzy na planszach. Pierwsza to klasyczna, w której panuje naturalny porządek rzeczy. Druga to wbrew piłkarskiej regule, w której przykładowo Right Back jest jako ostatni obrońca, Left Back jest jako defensywny pomocnik, a slot nr 10 to napastnik na szpicy. Druga metoda przez swoje ryzyko może podnieść efektywność taktyki. Uważa się jednak, że pierwsza metoda jest fundamentalna i dobrze wykonana nie może być gorsza.

7. Niepewne techniki wzmacniające

Piłkarze w jednym pinpoint

Taktykę można wykonać metodą tradycyjną (tak jak oferuje gra) lub niekonwencjonalną z wykorzystaniem ulepszania poza grą. Druga z tych metod nagina przepisy ze względu na podwojenie pozycji, której normalnie nie uzyskamy w edytorze taktyk. Niemniej jednak taktyki zawierające ten dodatek są przyjmowane, gdyż cechuje je większa oryginalność i podjęcie próby lepszego opracowania. Używamy je w ramach porozumień, niczego nie naruszając. Metoda tworzenia w porównaniu do zwyczajnej również polega na używaniu edytora taktyk, a jedynie, jeżeli jest potrzeba przekonania się, to wykonujemy kolejne przesunięcia w hex edytorze. Następnie sprawdzamy wynik meczu, czy nastąpiło polepszenie. To metoda eksperymentalna. Szanse są jednakowe dla wszystkich.

W możliwościach dla uzyskania tracking, jakie stwarzają formacje taktyczne, jedne z nich mają przewagę. Tracking jest łatwo uzyskać dzięki właściwościom ustawienia 4-3-3 i podobnych. W innych taktykach możemy wykorzystać w tym celu podwojenie pozycji. Każdy piłkarz na planszy blokuje miejsce jednego pinpoint, co uniemożliwia ustawienie kolejnego piłkarza w tym samym pinpoint. Przebywanie dowolnej liczby zawodników w jednym pinpoint umożliwia ten trick. Jest to przydatne, gdy skomasowanie piłkarzy zakłóca układ tracking lub preferuje się, aby odbieranie piłki w przenośni ujmując następowało przez 2-ch piłkarzy. Przeważnie dotyczy to pary obrońców, pomocników lub napastników. Praktyczna liczba pinpoint z podwojeniem pozycji jest naturalnie niewielka, gdyż skupiamy się przede wszystkim na otrzymaniu efektywnych odległości między piłkarzami.

Podsumowując to podwojenie pozycji daje możliwości polepszenia, lecz tego nie gwarantuje. Początkowo wygrywamy wiele meczów, co daje posmak, że można. Stan ten może być nietrwały i skończyć się, zupełnie jakby taktyka traciła super moc. Czasem pewniejsza jest taktyczna układanka wykonana w tradycyjnej metodzie.

Drużyny parametrycznie za silne

Są wątpliwości, czy liczba parametrów drużyny ponad 350 (wartość przybliżona, parametry 0-7, Gk nieuwzględniony) nie pociąga do przegranej lepszej drużyny na skutek przekroczenia zakresu licznika siły. Początkowo wszystko idzie za falą i drużyny te mogą wygrywać. Po okresie wygrywania często pojawia się ogromna nieskuteczność lub seria remisów. Nie da się wymusić lepszego ataku, gdyż obrona dozna szwanku i przyniesie to odwrotny skutek. Trochę pomaga taktyka w perfekcyjnej równowadze, tak jakby tolerancja dla błędu była zerowa. Używanie przedziału 8-15 nie pomaga. Pewniejsze są wyniki meczów zagranych drużyną w niskim i średnim zakresie umiejętności.

Podnoszenie parametrów do maksimum jest w tym przypadku niepewną receptą na wzmocnienie. Jeden z możliwych powodów to niedopracowanie gry. Za wysoka suma parametrów, podobnie jak za wysoka cena bramkarza, powodują błąd gry w trybie Coach, co stawia pytanie o wypaczanie wyniku. Gdyby tak było, to coach niepotrzebnie zadaje sobie tyle trudu, a przy niesprawiedliwych niepowodzeniach kapituluje i znika z pejzażu graczy on-line z powodu zawodzącego SWOS.

Internetowy turniej i postęp z nim związany

Pozostały nieliczne wyspy wiernych fanów trybu Coach - konkretnie to Sensible Manager, który jest częścią nas wszystkich. Otacza nas ustawianie składów, sprawdzanie wyników i reakcji społeczności. Zrobione przez menedżerów taktyki współzawodniczą, aby urządzać zawody, uczestniczyć w nich, typować zwycięzców, wygrywać mecze i dalej rozwijać swoje umiejętności taktyczne w walce o trofea. Mobilizuje to do ciągłego tworzenia lepszej taktyki - wersja 2.0, wersja 3.0 itd. Droga do ostatecznej taktyki wiedzie przez wiele ulepszanych. Mamy nadzieję, że kiedyś ta jedna zaskoczy.

Znający realia internetowych turniejów wiedzą, że powodem wykruszania się graczy jest brak czasu lub to, iż uciekła energia. Fajne jest to, że po jakimś czasie wracają na jeszcze trochę. Co jakiś czas przychodzą nowi. Należy wspomnieć wartościową rolę osób, które rozgrywają ligi. Uzyskane wyniki w symulacji są przez nich wpisywane i publikowane na stronie dla zadowolenia graczy. Na barkach prowadzących spoczywa ciągłość turnieju, gdyż tylko część wykonuje maszyna. Stąd zdarzają się przerwy zamrażające turniej na czas nieokreślony związane z problemami ich braku. Potrzebny jest też programista, bez którego rozwojowi gry nie daje się większych szans.

Rys.16. Siatka ustawień (rozmiar 15x16 pinpoint od prawego dolnego narożnika do lewego górnego, 5x7 sektorów jw., 5 pasm w pionie od prawej do lewej strony i 7 pasm w poziomie od dołu do góry).

EF	DF	CF	BF	AF	9F	8F	7F	6F	5F	4F	3F	2F	1F	0F	
EE	35	CE	BE	34	9E	8E	33	6E	5E	32	3E	2E	31	0E	
ED	DD	CD	BD	AD	9D	8D	7D	6D	5D	4D	3D	2D	1D	0D	
EC	DC	CC	BC	AC	9C	8C	7C	6C	5C	4C	3C	2C	1C	0C	
	30		29		28		27		26						
EB	DB	CB	BB	AB	9B	8B	7B	6B	5B	4B	3B	2B	1B	0B	
EA	DA	CA	BA	AA	9A	8A	7A	6A	5A	4A	3A	2A	1A	0A	
	25		24		23		22		21						
E9	D9	C9	B9	A9	99	89	79	69	59	49	39	29	19	09	
E8	D8	C8	B8	A8	98	88	78	68	58	48	38	28	18	08	
	20		19		18		17		16						
E7	D7	C7	B7	A7	97	87	77	67	57	47	37	27	17	07	
E6	D6	C6	B6	A6	96	86	76	66	56	46	36	26	16	06	
	15		14		13		12		11						
E5	D5	C5	B5	A5	95	85	75	65	55	45	35	25	15	05	
E4	D4	C4	B4	A4	94	84	74	64	54	44	34	24	14	04	
	10		9		8		7		6						
E3	D3	C3	B3	A3	93	83	73	63	53	43	33	23	13	03	
E2	D2	C2	B2	A2	92	82	72	62	52	42	32	22	12	02	
E1	5	D1	C1	B1	4	91	81	3	61	51	2	31	21	1	01
E0	D0	C0	B0	A0	90	80	70	60	50	40	30	20	10	00	

Opis: 1.) Z siatki ustawień (Rys.16) wybieramy pinpoint zapisany czarną czcionką; 2.) Wynotowujemy numery pinpoint i sektora (czcionka czerwona); 3.) W zależności od numeru porządkowego piłkarza (Tab.4) i numeru sektora piłki; 4.) Odczytujemy offset (Tab.4), który szukamy w pliku .tac (Rys.17) otwartym w hex edytorze; 5.) Wprowadzamy poprawkę; 6.) Jeżeli poprawka ma występować po obu stronach od środkowego pasma, to kontynuację możemy już prowadzić w Edit Tactics wykorzystując opcję FLIP.

Starych taktyk nie usuwamy, ponieważ można powrócić do ich edytowania lub połączyć i spleść z nich kolejną. Możemy również zamienić wszystkie pozycje między jednym zawodnikiem a drugim przez zamienne skopiowanie wartości hexalnych z sektorów 1÷35 (Tab.4).

Sektor piłki	Tab.4. Offsety ustawień.									
	2 RB	3 D	4 D	5 LB	6 RW	7 M	8 M	9 LW	10 A	11 A
1	0009	002C	004F	0072	0095	00B8	00DB	00FE	0121	0144
2	000A	002D	0050	0073	0096	00B9	00DC	00FF	0122	0145
3	000B	002E	0051	0074	0097	00BA	00DD	0100	0123	0146
4	000C	002F	0052	0075	0098	00BB	00DE	0101	0124	0147
5	000D	0030	0053	0076	0099	00BC	00DF	0102	0125	0148
6	000E	0031	0054	0077	009A	00BD	00E0	0103	0126	0149
7	000F	0032	0055	0078	009B	00BE	00E1	0104	0127	014A
8	0010	0033	0056	0079	009C	00BF	00E2	0105	0128	014B
9	0011	0034	0057	007A	009D	00C0	00E3	0106	0129	014C
10	0012	0035	0058	007B	009E	00C1	00E4	0107	012A	014D
11	0013	0036	0059	007C	009F	00C2	00E5	0108	012B	014E
12	0014	0037	005A	007D	00A0	00C3	00E6	0109	012C	014F
13	0015	0038	005B	007E	00A1	00C4	00E7	010A	012D	0150
14	0016	0039	005C	007F	00A2	00C5	00E8	010B	012E	0151
15	0017	003A	005D	0080	00A3	00C6	00E9	010C	012F	0152
16	0018	003B	005E	0081	00A4	00C7	00EA	010D	0130	0153
17	0019	003C	005F	0082	00A5	00C8	00EB	010E	0131	0154
18	001A	003D	0060	0083	00A6	00C9	00EC	010F	0132	0155
19	001B	003E	0061	0084	00A7	00CA	00ED	0110	0133	0156
20	001C	003F	0062	0085	00A8	00CB	00EE	0111	0134	0157
21	001D	0040	0063	0086	00A9	00CC	00EF	0112	0135	0158
22	001E	0041	0064	0087	00AA	00CD	00F0	0113	0136	0159
23	001F	0042	0065	0088	00AB	00CE	00F1	0114	0137	015A
24	0020	0043	0066	0089	00AC	00CF	00F2	0115	0138	015B
25	0021	0044	0067	008A	00AD	00D0	00F3	0116	0139	015C
26	0022	0045	0068	008B	00AE	00D1	00F4	0117	013A	015D
27	0023	0046	0069	008C	00AF	00D2	00F5	0118	013B	015E
28	0024	0047	006A	008D	00B0	00D3	00F6	0119	013C	015F
29	0025	0048	006B	008E	00B1	00D4	00F7	011A	013D	0160
30	0026	0049	006C	008F	00B2	00D5	00F8	011B	013E	0161
31	0027	004A	006D	0090	00B3	00D6	00F9	011C	013F	0162
32	0028	004B	006E	0091	00B4	00D7	00FA	011D	0140	0163
33	0029	004C	006F	0092	00B5	00D8	00FB	011E	0141	0164
34	002A	004D	0070	0093	00B6	00D9	00FC	011F	0142	0165
35	002B	004E	0071	0094	00B7	00DA	00FD	0120	0143	0166

Rys.17. Widok z hex edytora na plik taktyki.

	00	01	02	03	04	05	06	07	08	09	0a	0b	0c	0d	0e	0f	
00000000	55	53	45	52	5f	41	00	00	00	10	21	31	31	42	13	22	USER_A...!11B."
00000010	22	32	42	14	14	24	34	34	17	25	24	24	35	17	27	26	"2B..\$44.\$45.'6
00000020	27	36	19	29	28	38	37	1a	2a	3a	28	18	50	50	70	70	'6.) (87.*: (. PPpp
00000030	70	41	61	60	60	70	61	61	61	62	62	42	52	62	63	73	pAa`'paaabbBRbcs
00000040	33	43	53	63	73	44	54	54	54	64	57	57	57	57	57	70	3CScsDTTTdWWWU
00000050	70	80	90	90	70	80	81	81	a1	82	82	82	81	81	73	83	p€ p€ `,,, s
00000060	83	92	a2	64	74	84	94	a4	85	95	95	95	a5	88	88	88	'`dt,"x...AA
00000070	88	88	a2	b1	b1	c1	d0	a2	b2	c2	c2	d3	b4	b4	c4	d4	++AD`_AAO`_AC
00000080	d4	b5	c4	c4	c5	d7	b6	c7	c6	c7	d7	b7	b8	c8	c9	d9	ÿpAAŁ×qCC×.`CÉŮ
00000090	c8	c8	ba	ca	da	23	43	44	44	54	16	24	25	34	44	18	ČCsEŮ#CDDT.\$%4D.
000000a0	16	17	27	37	19	09	18	28	39	1a	3a	1a	2a	2a	1b	1d	..'7... (9... **..
000000b0	2b	3b	3b	1d	3d	3d	3d	3c	51	71	60	71	91	52	52	71	+;:;==< q`q`RRq
000000c0	92	92	43	53	73	93	a3	45	55	75	95	a5	47	57	77	97	'`CSs`LEUu+AGWw-
000000d0	a7	49	69	79	89	a9	4a	5b	7b	9b	aa	54	64	73	84	94	\$Iiyt@Jf >: ds,"
000000e0	54	64	74	84	94	55	66	76	86	95	58	68	77	88	98	4a	fdt,"Ufvf+Xhw J
000000f0	6a	79	8a	a9	5b	4b	7b	ab	9b	8d	7d	7d	7d	6d	94	a4	iyš@[K{<<T}} x`x
00000100	a4	a3	b3	a4	b4	c5	c4	d6	b7	c7	d7	d6	d8	b9	c8	d8	«ŁŁ»`LÄÖ`Ç×ÖRqCF
00000110	e9	d9	ca	ca	da	ba	d9	bb	bb	cb	dd	db	bc	bd	bd	bd	šŮEEŮšŮ»»EYŮL`~`~`
00000120	dd	24	44	54	65	85	27	47	57	58	78	29	39	49	6a	7a	šDTe...`GWXx)9Ijz
00000130	3a	4a	4b	5b	6b	3c	4c	5d	6d	7d	5e	5e	6e	7e	7e	5f	:JK[k<L m]^~n~
00000140	6f	6f	6f	7f	65	85	95	a4	c4	78	98	98	a7	c7	7a	8a	oo0 z...`x`x` SÇzš
00000150	aa	b9	c9	8b	9b	ab	aa	ba	7d	8d	9d	ac	bc	7e	7e	8e	šqš< ><šs)Tt-L~ž
00000160	9e	9e	7f	8f	8f	8f	9f	00	ff	ff	00	01	ff	ff	01	ff	žž žžžž.
00000170	ff	00

Funkcja FLIP

Zaznaczenie piłkarzy w parę oznacza przejęcie położenia pinpoint od partnera w przypadku odbicia FLIP. Aby połączenie kolorem przyjęło się na zintegrowanych 2-ch planszach, to musi być ono wykonane przed lub w trakcie modyfikacji danej planszy. W innym razie należy przesunąć dowolnego piłkarza, wyjść z fazy przesuwania (fire), a następnie powrócić nim na wyjściową pozycję w celu odświeżenia opcji FLIP. Przy wyłączonym buttonie (FLIP OFF) kolory tła nie pełnią żadnej funkcji. Podczas tworzenia taktyki aktywność FLIP można dowolnie zmieniać dla poszczególnych plansz. Ale trudzenie się na różne warianty na lustrzanych pasmach (2↔4 lub 1↔5) nie przynosi dodatkowych korzyści. Nie uzyskamy również żadnej strategicznej przewagi nawet, jeśli uderzy się w słaby punkt drużyny przeciwnika lub za "wyłączenie z gry" tych najlepszych.

Jednakowe kolory dla każdej dwójki piłkarzy włączają się w następującej kolejności: zielony (00,00), czerwony (01,01), szary (02,02), brązowy (03,03) i fioletowy (04,04). Wartość (ff) oznacza, że piłkarz nie jest sparowany. Całość zapisana jest pod koniec pliku tac według kolejności obsady pozycji: 0167 – kolor tła pod ikoną główki zawodnika RB; 0168 – D; 0169 – D; 016A – LB; 016B – RW; 016C – M; 016D – M; 016E – LW; 016F – A; 0170 – A; 0171 – bazowa taktyka (Tab.3).

Autor: **Bliszka**, 11.05.2016

Pytania? Kontakt: bliszka@swos.pl

Z cyklu artykułów: "Wykłady prof. Bliszki" wydanie siódme (2007-2016)

Dla portalu, www.swos.pl – Polskie Centrum SWOS



Zmiana zawartości tekstowej artykułu tylko za zgodą www.swos.pl oraz autora.

Copyright for www.swos.pl & Bliszka.