

## Spis treści

1. Wstęp .....	1
2. Mecz Player v Player .....	1
3. Mecz Coach v Computer .....	2
4. Mecz Coach v Coach .....	2
5. Mecz Player v Computer .....	3
6. Strzelanie, podania, prowadzenie piłki .....	5
7. Taktyka .....	12
8. Murawa .....	14
9. Statystyki meczowe .....	16

Subiektywna ocena  
Pewniki

## 1. Wstęp

**Wielkie zainteresowanie piłką nożną**

SWOS to coś dla miłośników piłki nożnej. Lubimy ją oglądać, lubimy w nią grać. Podstawową jednostką są mecze. Strzelane w nich bramki wywołują czystą radość i przynoszą sporo satysfakcji. Mecz stawia nas w kategoriach jakiejś konkurencji regionów, miast i krajów. Drużyny wyprzedzają się w tabeli i pucharach. Próbuja zaistnieć na arenie krajowej i międzynarodowej wykorzystując potencjał piłkarski wspomagany przez marketing. Nieprzewidywalność oraz dramaturgię dobrze jest spotkać. Co więcej lubimy się bać o wynik. Zamienia się to w ekscytację, bo nie wiemy, czy uda się wygrać lub choć zremisować. Zdobyć gola przeciwko teoretycznie lepszej drużynie cieszy najbardziej. Nie zmienia to faktu, że potrzeba kompletu punktów, aby realizować swoje cele. Za każdym razem, gdy widzimy swój zespół wychodzący na murawę stadionu, aby zmierzyć się z innym, to tętno się zmienia, ciśnienie się podnosi. Jeszcze tylko tradycyjna prezentacja składów i mecz niebawem się zacznie.

**Dawne znaczy lepsze, kawał dobrej programistycznej roboty**

Odbądźmy podróż w czasie do mechaniki gier ze złotego okresu Amigi. Sposób strzelania bramek w SWOS jest dopracowany, ale odbiega od wyobrażeń opartych na rzeczywistym meczu. Np. piłkarze nienaturalnie strzelają i bez wymachu. Czy to dobrze? Przyjęło się to tak dobrze, że większość graczy w rozmowach o silniku gry nie jest zainteresowana niczym innym. Gra nie myśli za nas w kwestii celowania. Wszystko musimy realizować samemu. Wciskając przycisk odpowiedzialny za strzał możemy jeszcze sterować lotem piłki, nadając jej rotację w prawo lub lewo. Kiedyś świat zachwycał się strzałem na kształt banana, a w SWOS mamy to na co dzień. Wysoka manewrowość ma zasadnicze znaczenie dla szybkiej gry. Piłkarz jest w stanie robić zwrot bez zaciągania hamulca na manewr, który zdaje się przeczyć prawom fizyki. Od razu łapie pełną prędkość. Zawodnicy napierają na piłkę, poczym ruszają do przodu i nie słabną. Staromodna technologia pozwala pobawić się w staromodnym stylu. Jeżeli wcześniej graliśmy w nowoczesne gry, to być może będziemy musieli trochę zweryfikować swoje wyobrażenie w tej materii. Mało kto zdaje sobie sprawę, że ta gra dawnego pokolenia osiągnęła status kultowej. Dowodzi tego ocena gry w CU Amiga Magazine ze stycznia 1997r. przyznając za grafikę, dźwięk, trwałość i grywalność łącznie 95% i trofeum Superstar należące się dla 90%+. Wysokie rekomendacje od wielu różnych czasopism to lata 1992-1997. Dwadzieścia lat później nadal posiada dużą miodność (stopień, w jakim gra absorbuje). U niektórych pojawił się rozbudowany zmysł do aktualizacji i stąd mamy np. to na dwudziestolecie. Fajne jest to, że pomimo skromnych zasobów (DOS, 1 meg. RAM, 2 dyskietki) twórcy zrobili coś tak dobrego. Normą był hurgot stacji dyskietek i czekanie 2-3 minut na wgranie. Sekret starych gier polega na tym, że fajnie było się na nich wychować i ukierunkować względem gier. Niektórzy wolą rozmazane piksele i prosty gameplay od cudów współczesnych deweloperów. Era rewolucyjnego przyspieszenia technologicznego trwa, ale SWOS to ulubiona gra, co jest kluczem do zrozumienia tego fenomenu.

## 2. Mecz Player v Player



Rozgrywka Player v Player polega przede wszystkim na tym, aby działać na najwyższych obrotach. Są 2 rodzaje szybkości. Szybkość fizyczna (ręka-joystick) w sterowaniu piłkarzami oraz mentalna - jak i kiedy zagrać. Chcemy dać wszystko z siebie w tej grze. To niesamowite emocje i adrenalina, ponieważ każdy mecz jest o punkty

lub awans. Pozostawieni w niepewności, co nowego przeciwiczył rywal, nie wiemy jak on zagra. Szczególnie trzeba uważać na pojedynki w polu karnym oraz na strzały z okolic narożnika pola karnego, dokręcające się w kierunku wchodzącego na główkę napastnika. Następnie będą to kombinacyjne podania, strzały z dystansu i zwyczajne próby dryblingu między obrońcami. Drybling i prędkość jest naprawdę niebezpieczną bronią w rękach specjalisty. Przy zaangażowaniu większej ilości graczy jest możliwość pokazania, co umiemy i dzielenia pasji z innymi. Do sukcesu wystarczy posiadać albo większe wycucie piłki, albo kilka kombinacyjnych zagrań i wejść, z których rozczytaniem przeciwnik ma problem. Nadaje się piłce rotację, aby sprawić przeciwnikowi jak najwięcej trudności. To, w jaki sposób gracz zrobi akcję budzi uznanie. Takim efektywnym zagranem jest gra główkami z powietrza tzw. combo headers. Wykorzystując same wysokie wybicia główką, piłka wędruje od głowy do głowy, lecz bez kontaktu z murawą, aż do przedostania się w pole karne drużyny przeciwnej. Piłka będąc już w centrum pola karnego jest kierowana od razu z powietrza do bramki również z główki. Po błysku boiskowej inteligencji gracza nie ma wątpliwości, że to przedstawiciel światowej klasy. Łączymy jego nick ze stylem gry. Mecze player v player na ogół wymagają do ambitnej gry dużych nakładów energii. Nie małego trudu musimy użyć grając przeciwko wiele lepszemu graczowi. Rusza on z natarciem i nie daje pograć. Musimy być wtedy bardzo zmotywowani, zwrócenie do defensywy przez joystick i starać się być szybkim w swoich ruchach. Trudno jest na tej samej wysokiej intensywności i koncentracji grać wiele meczów. Będąc zmęczonym dłuższym graniem nie mamy już tej świeżości i polotu z początku, brakuje celności. Niezbędny jest odpoczynek, aby mieć świeży zapas sił. Czasem piłkarze przenikają się biegnąc z przeciwnych stron, przez co piłka wyskakuje w niebo. Obaj gracze szybko próbują dojść do niczyjej piłki. Nie zawsze udaje się im ta sztuka za pierwszym razem, jako że piłka to zaledwie mały punkt na ekranie. Gdy dotychczas grało się mecze player v computer lub na innej platformie komputerowej, to może się okazać, że przez pewne przyzwyczajenia trudniej będzie się przestawić stylem gry. Po kilkuletniej przerwie gracz nie utraci umiejętności, ale musi przejść wznowienie nawyków. Między Amiga i PC czucie piłki jest inne. Maksimum radości z gry zapewnia Amiga SWOS oraz joystick, nie klawiatura.

### 3. Mecz Coach v Computer



(Dotyczy tylko meczów, kiedy gra za ciebie komputer). W trybie Coach nie musimy koncentrować się na decyzjach jak zagrać. Oznacza to zrzucenie odpowiedzialności takiej, jaką ma Player. Bez większego wysiłku skupiamy się na symulacji CPU oglądając, kiedy padnie bramka i po jakiej sytuacji. Mamy nadzieję, że nasz team wykorzysta szansę, a tamci ją zmarzną. Nie wybieramy sobie momentu gola, który wcale nie musi się wydarzyć. Gol z zaskoczenia (Coach), niż spodziewany (Player), może wzmocnić nasze przeżywanie, gdy absolutnie i w całości wczuwamy się w postać trenera. Widzimy dokładnie jak piłkarze rozmieszczają się według taktyki. Obserwujemy nowe zagrania, celność kąśliwie podkreślonych strzałów oraz najistotniejsze - jako trener mamy ogromną radość, gdy naszym uda się strzelić gola. Zachwycamy się też siłą przedzierania zawodników (wzmoczoną we własnej taktyce) i konfrontujemy fajerwerki techniczne z kodem atutów i ceną piłkarza. Po drogim piłkarzu spodziewamy się maestrii, że będzie grał na miarę swojej ceny. Niedrogi zawodnik, nadrabiający optymalizowaniem umiejętności może spowodować, że nazwisko piłkarza będzie zapamiętane. Zbiera on zewsząd komplementy, kiedy wznosi się ponad swój właściwy poziom. Będzie to na skutek wpisania się na listę strzelców, gdy nie podejrzewaliśmy napastnika zaledwie V1 o tak dobry i celny strzał. SWOS ma specyficzną cechę - odbiór piłki od tyłu z wybiciem. Ale nie zawsze goniący zdoła wyłuskać kontrolowaną piłkę i dryblujący oderwie się. W sytuacjach podbramkowych liczy się Finishing. Pomimo że nasz zawodnik pędząc do piłki jest spóźniony względem rywala, to jednak on strzela i zdobywa gola. Takie akcje oraz zmieszczenie piłki w lukę na centymetry zasługują na chwalenie. SWOS w trybie Coach zapewnia pełny wachlarz zagrań i różnorodność zdarzeń meczowych. Wydawałoby się, że w sytuacji, gdy jesteśmy bezpieczni o wynik, że nic się nie może zdarzyć, wnet tracimy bramkę. (Zwłaszcza w symulacji na Amiga strzał, który sugerowałby, że nie będzie zagrożenia może zakończyć się różnie). Z drugiej strony nasz zespół jest w stanie ogrywać topowe drużyny. Przez całe spotkanie, które trzyma w napięciu do samego końca, oczekujemy na poprawienie wyniku. Między meczami jest mało rzeczy do zrobienia, dzięki czemu więcej ich zagramy.

### 4. Mecz Coach v Coach



Sterowaniem piłkarzy zajmuje się komputer w obydwóch zespołach. Dowodzą nimi prawdziwi gracze z własną taktyką w ręku. Tworzy się ją we wbudowanym do gry edytorze. Sam moduł taktyczny jest prosty i nie wymaga zbytniego kombinowania. Sprawy przybierają nowy obrót, gdy celem edycji taktyki jest doskonała modyfikacja. Nie jest to proste do osiągnięcia. Konkurencja jest ostra, ale niektórzy lubią mieć takie wyzwania, które mogą ich stymulować. Na własnym dziele to większa zabawa i satysfakcja z wygrania. Są lub były turnieje w sieci - manager piłkarski - na podstawie tej gry. Te długoletnie niosą ze sobą szmat sensible'owej historii. Uznawane są przez wielu za ostoję swos'owości. Uzyskanie optymalnej taktyki było dla niektórych tak nobilitujące, że poświęcili temu wiele lat życia. Taktyka nie ulega dezaktualizacji ani destrukcji, będąc zawsze gotową do gry. W porównaniu do innych gier menedżerskich, nie musimy rozczytywać taktyki przeciwnika ani głowić się nad swoją za każdym razem.

## Trener, który wygrywa taktyką

Każdemu menedżerowi zależy, aby uchodzić za zwycięskiego taktyka. Mieć taką przewagę, której inni nie mają. Taktyka będzie pracować na boisku zamieniając słabe drużyny w silne, a silne w galaktyczne. Ustawienie dobrej taktyki powoduje, że potrafimy przykryć braki w umiejętnościach piłkarza innymi argumentami sportowymi - lepiej do piłki dobiegnie lub trafi w bramkę. Pomaga też piłkarzowi przebijać się z piłką w kotłowaniu kilku graczy.

## 5. Mecz Player v Computer



Przeważnie kupujemy szybkiego i z najsilniejszym kopnięciem piłkarza. Może on grać gdzie chcemy i wszędzie będzie gwiazdą. Siłami 1-2 kompletnych napastników rozstrzygniemy losy meczu. Jednak, kiedy chcemy rozłożyć gole, powierzyć ciężar gry partnerom, to kreujemy bramkowe okazje przez kolejnych piłkarzy. Konkretnym wyrazem tego jest zaplanowanie zdobycia przynajmniej 1 bramki na sezon każdemu z 16 piłkarzy.

Przedstawione poniżej opisy wydarzeń meczowych pochodzą z dołączonego archiwum Highlights.

**A0** – Sposób na szybką bramkę lewoskrzydłowym przy rozpoczynaniu gry w środkowym kole. Dla nieczytelnego podania obracamy napastnika dookoła w drugą stronę. Strzał ma utrzymaną rotację do końca.

**A1** – Gol po dośrodkowaniu z rzutu różnego. Dla lepszej centry dajemy więcej razy fire.

**A2** – Wrzut z autu i natychmiastowy strzał.

**A3** – Drużyna przeciwna rozpoczyna grę od środka. Ustawiamy kierunek na skos do piłki. Umożliwia to wykonanie czystego przechwyty lub zaatakowania wślizgiem w piłkę.

**A4** – Piłka opuszcza plac gry. Wykonujemy ratunkowy wślizg. Przeciwnik wtedy wrzuca aut w sposób bardziej dogodny przejścia dla nas. Stosując pressing prowokujemy gracza do wybicia piłki poza linię boczną w pierwszym kontakcie.

**[A5,A6,A7,A8]** – Zagrania pod faul.

**A9** – Wymuszanie rzutu karnego.

**AA** – Przejęcie wykopniętej piłki - należy wejść przed przeciwnika, zabiec drogę.

**AB** – Podanie wysokim wybiciem z główki. Drybling do boku, odsuwający napastnika od bramkarza.

**AC** – Zamiast próby opanowania trudnej górnej piłki można ją wysoko wygłówkować. Pod pressingiem łatwiej jest podać do tyłu niż do przodu.

**AD** – Zgranie spadającej piłki przez wyskok z miejsca i przekierowanie z główki.

**AE** – Wyekspediowanie piłki przez defensora po dośrodkowaniu z rzutu różnego. Boczny obrońca jest wcześniej odpowiednio ustawiony do wybicia nogą, strącenia główką lub szczupakiem.

Rys.1. Niebieski centruje, zielony wybija.



**AF** – Strzał po ziemi sprzed pola karnego. Przeciwnik wznawia grę z linii autowej. Dla skuteczniejszego odbioru trzymamy joystick do tyłu na skos, co kończy się z momentem wrzutu. Błyskawiczne markowanie kierunków podczas wykonywania stałych fragmentów oznacza opóźnienie reakcji oponenta.

**B0** – Passing jako płaskie kopnięcie do bramki.

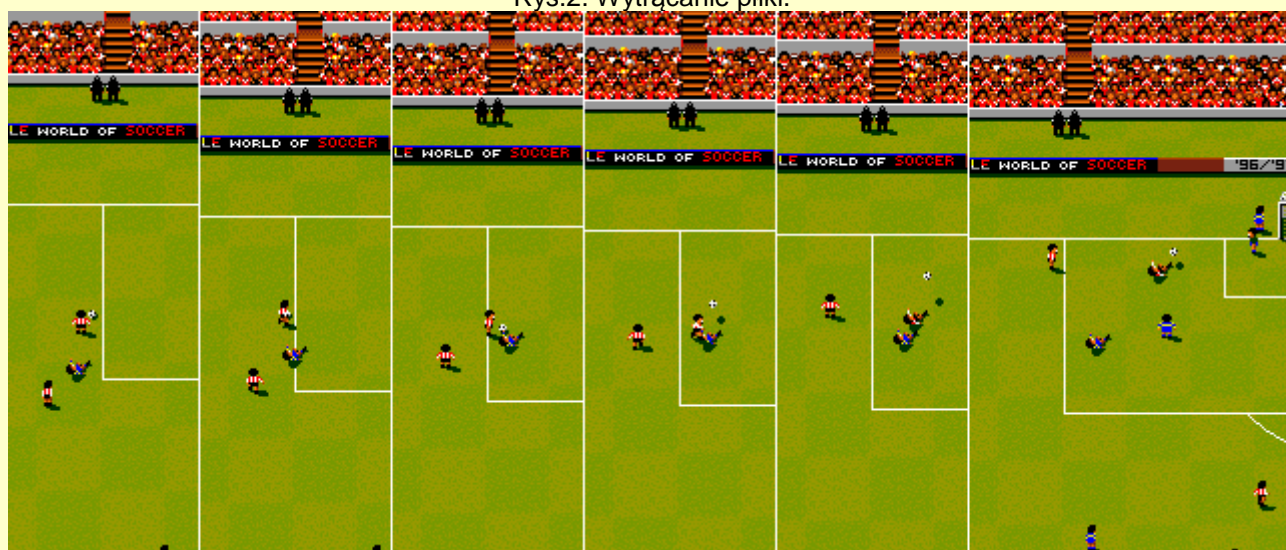
**B1** – Prowadzenie piłki do końcowej linii boiska. Przeciwnik podbiega, gracz wykonuje kierunkowy zwrot. Wślizg wybija piłkę na rzut rożny.

**B2** – Defensor asekuje Gk. Wydawało się, że padnie gol. Wyręcza on bramkarza od groźnego strzału przez wybicie główką.

**B3** – Defensor idzie do blokady na wślizgu.

Wyprzedzająca blokada wślizgiem nie dopuszcza do strzału (Rys.2). Ślizg niebieskiego wkrótce zatrzymuje się. Czerwony ofiarnym wślizgiem zdołał ostatecznie sięgnąć piłkę czubkiem buta, kierując ją w prawo w stronę bramki. W końcowej fazie czerwony nie ma impetu, dlatego gasi piłkę, która zatrzymuje się tuż przy nim. Po wykonaniu wślizgu, nie wstają oni tak szybko. Pierwszy przy piłce będzie inny niebieski obrońca.

Rys.2. Wytrącanie piłki.



**B4** – Strzał jako prostopadłe podanie na dobieg. Partner puszcza przenikającą go piłkę, gdy wstrzymamy bieganie lub przytrzymamy fire.

**B5** – Podanie odchodzące od bramki. Uderzenie w skaczącą piłkę.

**B6** – Dokręcający się ze skrzydła strzał w przestrzeń bramki. Piłka zatacza głęboki łuk i znajduje drogę do siatki.

### Trudne początki

Dla zaczynających przygodę dobrą opcją jest tryb Coach. Najpierw można napatrzeć się na mecze coach v computer, aby potem zacząć grać mecze player v computer. W razie mało owocnych prób wciągnięcia się w Player jest jeszcze Coach. Dzięki temu przygoda z grą nie kończy się przy pierwszym zderzeniu z przeciwnościami.

## 6. Strzelanie, podania, prowadzenie piłki

### Strzały złożone

Bramki zdobywamy siłą uderzenia lub mierzeniem celności. Podstawowym sposobem polepszenia strzału z dystansu (Shooting) jest nadanie kierunku kontrującego zaraz po oddaniu uderzenia. Natomiast dla większej skuteczności z linii pola karnego (Shooting) oraz w polu karnym (Finishing) nadajemy powtórnie kierunek, ale tym razem do przodu. Tak wykonane strzały są bardziej kąśliwe. Podobny efekt daje fire + puszczenie kierunków. Kiedy da się w normalny sposób ułożyć piłkę w siatce, to nie musimy ich ulepszać.

Generalnie kierunek kontrujący podnosi wysokość strzału, a zgodny z lotem piłki obniża jego wysokość. Powtórny kierunek stosujemy też do półgórnych strzałów z odległości 30 metrów. Po naciśnięciu fire puszczaamy na chwilę (0,2 sekundy) klawisze. Piłkę skierowujemy do bramki jedną z metod podkręcenia: 1.) Kierunkiem w poziomie; 2.) Kierunkiem w pionie; 3.) Kierunkiem zgodnym z lotem piłki, przechodzącym w skos (Rys.3-4).

Rys.3. Strzał z 30 metrów.

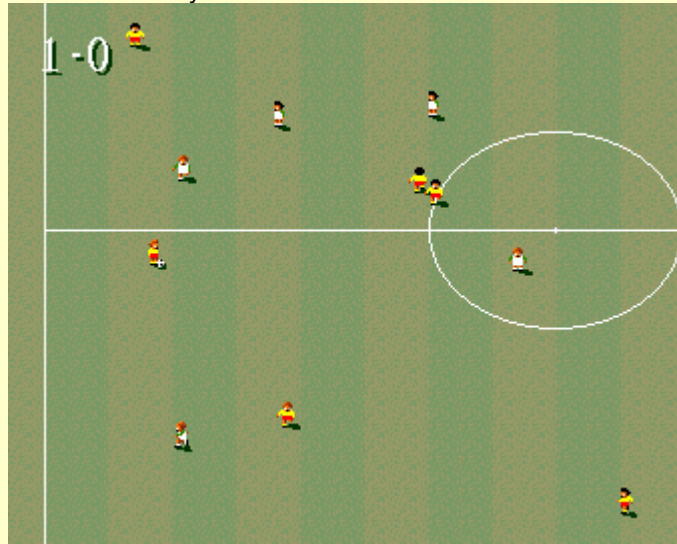


Rys.4. Piłka przelatuje nad wychodzącym bramkarzem.



Liczy się różnorodność uderzeń. W sytuacji sam na sam z bramkarzem, płaski strzał na skos (podaniem) jest równie skuteczny jak Finishing. W podkręcanym strzelaniu, piłka uzyska prostujące rotowanie, gdy podczas lotu zmienimy kierunek rotacji. Przy nadarżającej się sytuacji warto zdecydować się na strzał z 50 metrów lądujący w siatce: 1.) Obszar boiska 20 (Rys.5) i 16 – strefy do strzelania na dolną bramkę (w biegu na skos) wysokim wykopem; 2.) Obszar boiska 17 (Rys.7) i 19 – strefy do strzelania na dolną bramkę (w biegu na wprost) wysokim wykopem i rotacją. Grając na górną bramkę będą to przeciwległe obszary. W Amiga SWOS piłka po odbiciu się od murawy w drugim łuku przelatuje ponad wyskakującym bramkarzem i zmierza pod poprzeczkę. Jeżeli bramkarz nie zainterweniuje dobrze, to będzie to dziwny i śmieszny gol, ale wrażenie artystyczne bardzo dobre. Dla nowych graczy to coś niewidzianego wcześniej. Ze względu na techniczną trudność, takie gole dają większą satysfakcję. Odrobina praktyki i załapiemy, o co chodzi. Przelobowanie ma większe szanse na boiskach Frozen, Dry i Hard. O zamięszenie się celności względem dystansu dbają gracze i strzelcy, a system odpowiednio wymierza lotność.

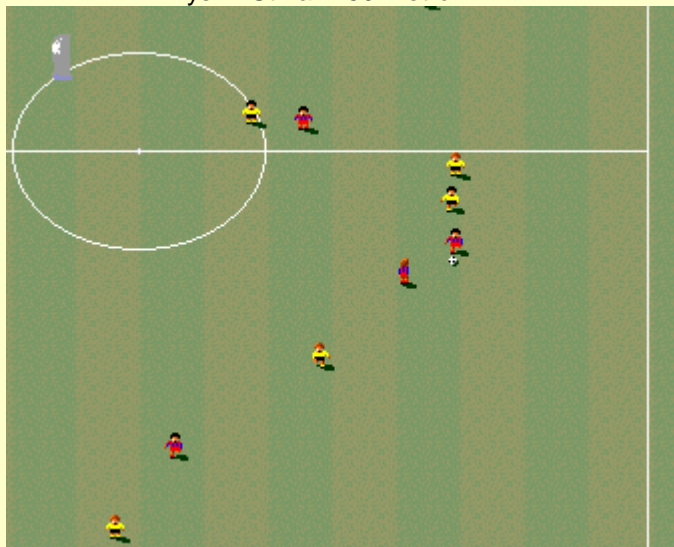
Rys.5. Strzał z 60 metrów.



Rys.6. Piłka odbija się w kozioł i gol.



Rys.7. Strzał z 50 metrów.



Rys.8. Bramkarz źle obliczył jak piłka kozłuje i gol.



Rys.9. Strzał z 50 metrów.



Rys.10. Drugi strzał z główki po skozłowaniu z linii 5m.



## Heading

Zawodnik może stać od frontu, boku lub tyłu i wyskoczyć w górę, ale ostateczny kierunek strzału zależy od kierunku, który jest ustawiony w momencie kontaktu piłki z głową. Np. będąc ustawionym tyłem do celu można główkować za siebie. Piłka poleci bardziej wysoko niż daleko, gdy puścimy w porę przyciski kierunku.

## Rzut różny

Wykonuje go prawy lub lewy boczny obrońca, niekiedy skrzydłowy. Na czas rzutu różnego z ławki można wydać polecenie wysłania obrońcy do ataku. Taka rozszada bywa przydatna ze względu na umiejętność gry głową obrońcy, który dodatkowo zaliczy trafienie. Przy kolejnym gwizdku cofamy rozszadę. Są inne możliwości rozegrania rzutu różnego, ale nie przynoszą już one takich efektów: 1.) Przegłówkowanie dalej do partnera; 2.) Centra na skos. Piłka spada na 12m. Napastnik cofa się i strzela szczupakiem na dalszy słupek (PC); 3.) Krótkie podanie do skrzydłowego. Podąża on do rogu pola karnego skąd oddaje centrostrzał; 4.) Strzał kontrujący (wysokie, przeciągnięte dośrodkowanie) kończy się co najwyżej wypiąstkowaniem Gk. Drużyny coach nie potrafią za bardzo korzystać z rzutów różnych.

## Wrzuty z autu

Wyróżnia się dalekie i krótkie. Podkręcanie wrzutu z autu możliwe jest tylko dla tych krótkich. Przy dalekim wrzucie piłkarz, który wbiega w pole karne może strzelać z poziomego kierunku biegu, dokręcając piłkę na dalszy słupek (Rys.11). Piłki ze wznowień autowych mogą być łapane w ręce przez naszego Gk. Kiedy piłka napotka leżącego piłkarza to przetoczy się po jego plecach, a rzut z autu zostanie przyznany drugiej stronie.

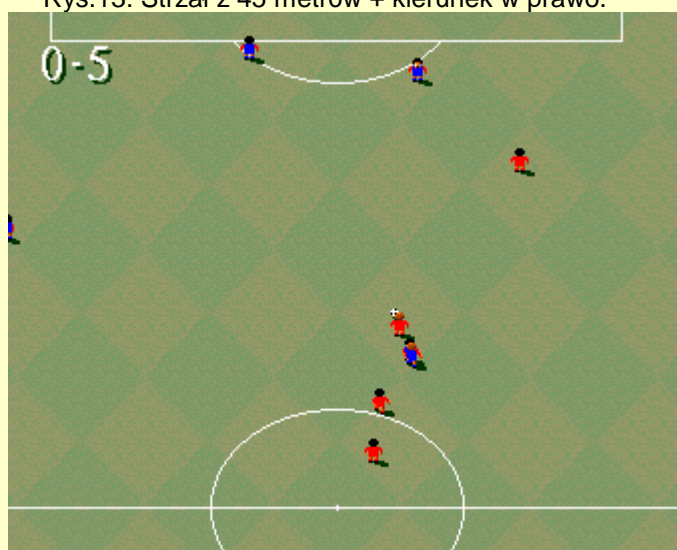
Rys.11. Strzał z poziomego kierunku.



Rys.12. Piłka dokreśliła się na dalszy słupek.



Rys.13. Strzał z 45 metrów + kierunek w prawo.



Rys.14. Piłka przeleciała nad bramkarzem.



Rys.15. Centrostrzał z narożnika pola karnego.



Rys.16. Piłka dokreśliła się na dalszy słupek.



## Technika podawania

Napędzające podania dają te ułamki sekundy na szybszą akcję (krótki fire i do tyłu lub ponownie do przodu). Podanie piłki z rotacją korzystnie odsuwa na wolne pole adresata od rywala (krótki fire i w bok). W zależności od parametru Passing i dzielącej nas odległości, to podkreślone podanie niekiedy jest przejmowane, gdyż wymusza oczekiwanie adresata w miejscu odbioru. Przy słabym Passing podchodzenie do podań jest pewniejsze zamiast czekania, aż zostanie ono przyciągnięte. Podania do tyłu do Gk z połowy boiska są ryzykowne.

Mocne podanie zapewnia lepszy start w akcję drugiemu piłkarzowi i doładowuje go siłą. Literka P w kodzie atutów jeszcze bardziej wzmacnia ten efekt.

### **Gol samobójczy, goalkeeper, wycofanie drużyny**

Kilka goli samobójczych pewnie przytrafi się nam. Nie chodzi o takie po niewytłumaczone zachowaniu, ale o te całkiem przypadkowe. Samobójce padają, gdy nadużywamy fire. Wystarczy dochodząca piłka, seria fire, a obrońcy dziwnie ustawiają się - jeden z nich bokiem do nas. Nie ma znaczenia trzymanie joysticka do ataku. Dzieje się to na tyle szybko, że naszego piłkarza łapie blokada, który "wie już" jak kopnąć do własnej bramki.

Bramkarzowi lub obrońcy czasami zdarza się no-look back-pass (patrzy do przodu, kopie do tyłu). W symulacji CPU wsteczne podanie może zakończyć się nieporozumieniem i samobójczym golem. Będąc w zwarciu nie powinno się podawać do bramkarza. Kilkukrotna próba takiego podania - blokowanego przez przeciwnika - wyciąga bramkarza na przedpole, powodując osłabienie lub brak reakcji na strzał. W niebezpiecznie kotłującym się polu karnym, bramkarz czasem niepotrzebnie dobiega do obrońcy, poczym przejmuje piłkę, której nie może łapać w ręce. Jeżeli nie zdołamy w porę wybić piłki bramkarzem, to napastnik rywala łatwo ją odbierze i strzeli do pustej bramki. Napastnik ma za cel strzał w sam środek bramki zawsze, kiedy biegnie blisko linii końcowej.

Bramkarz lepiej broni, kiedy joystick skręcamy do własnej bramki, obrońcy walczą, a przez ofensywę i zagrożenie akumulujemy potencjał przewagi. Przeciwdziała to sytuacji, gdy każdy strzał na naszą bramkę to gol. Czasem computer komplikuje sobie akcję, jakby nie chciał w danym momencie strzelić gola. Player uderza tak, aby nie dawać bramkarzowi możliwości obronienia. Jakością lub liczbą strzałów chce on zapracować na gola. Z tego względu, tracenie goli pozostaje w związku przyczynowym.

### **Wybijanie, odgrywanie, kontratak**

Wczesne rozpoczęcie wybijania piłki - wraz z puszczeniem przycisków - będąc w zwarciu z przeciwnikiem spowoduje, że to my będziemy mogli pierwsi wykopać piłkę, która dodatkowo dalej polecą. Niekiedy do piłki dobiega paru naszych piłkarzy tak, że nie możemy się wydobyć z pola karnego, a fire odmawia posłuszeństwa. Taka sytuacja wymusza serię fire. Nasz Gk może włączyć się w pościg i złapać piłkę do rąk. Pozostałością po serii fire wybijamy piłkę bramkarzem krótkim kopnięciem bez celu i na nowo robi się gorąco. Następny przypadek z wybijaniem to niezamierzone podania do Gk. Piłka może być łapana w ręce po ostatnim dotknięciu od swojego, jeśli wybicie spod nóg nastąpi bez faulu.

Spadającą piłkę można już odgrywać, gdy jest jeszcze w fazie odbijania od murawy. Przyspieszy to znacznie akcję. Kontrataków można dopatrywać się po rzutach różnych. Przy złej centrze rywala jest szansa wyjść z dobrą kontrą. Jego szyki obronne są wtedy nieuporządkowane i przerzedzone. Mamy chwilę na atak zanim oponent odbuduje ustawienie. Zatrzymanie przez naszego bramkarza praktycznie pewnego już gola, też otwiera szansę na kontratak.

### **Styl gry, spalone**

Ogólne nastawienie to gra strefą i pressing. Podania rywala nie są takie dobre, gdy przez doskok stworzy się presję. Wywieranie presji na drużynie computer spowoduje - przymuszony błąd piłkarza lub, że nie trafi on w bramkę. Z kolei computer uczy się powstrzymać nasze powtarzalne schematy gry. Piłka ściąga najbliższego zawodnika do siebie. Na stały fragment zawsze ktoś podejździe do krótkiego rozegrania. Jeżeli jest vacat w pobliskim slocie, to podchodzi kolejny z otoczenia. Rozgrywać wieloma podaniami potrafi tylko Player. Mecze są otwarte. Obrońcy są ustawieni wysoko i szeroko, dzięki czemu oponent ma więcej miejsca i łatwość w dochodzeniu do sytuacji. Pojęcie spalonego nie istnieje. Rozproszone krycie oraz niewystępowanie offside'ów utrzymuje mecz w warunkach swobodnych dryblingów i zagrań.

### **Rzut wolny**

Sposób wykonania zależy od miejsca i odległości do bramki. Przeważnie jest to strzał obok muru przy słupku albo podanie do RW lub A. Mur tworzy 2 lub 4 obrońców. Omijamy go podaniem i strzelamy sprzed linii z małą rotacją do środka (Rys.17). Do sukcesu wcale nie potrzeba wysokiego Shooting. Czasem wystarczy mieć literkę V z siłą 1 lub 2. Zawsze możemy robić rozszady, posyłając do wykonania kopnięcia najbardziej do tego predestynowanego. W bocznych sektorach, blisko bramki, mur nie jest stawiany.

Rys.17. Biały (10) podaje, biały (11) strzela.





## W asyście obrońcy, seria fire

Oddać strzał w stykowej sytuacji - koszulka w koszulkę - jest trudno. To moment konfrontacji umiejętności napastnika i defensora. Czasem obrońca na tyle dobrze utrudnia, że nie można podkręcić piłki lub fire napastnika zostaje przyblokowany. Aby odblokować fire naciskamy go nie 1 raz, ale parę razy. Z kolei na przytrzymanym fire atakującemu umocni się Ball Control, przez co będzie się on z powodzeniem przedzierał albo poradzi sobie ze wślizgiem. Seria fire służy do dobitki w stykowej sytuacji z bramkarzem. Potrafi także zmusić do błędu bocznego obrońcę drużyny computer, który strzela gola samobójczego, ponieważ w zwarciu z nim nasza seria fire (lub fire + puszczenie klawiszy) zamienia jego płaski Passing na skaczący. Own Goal wpada obok Gk nie mogącego użyć rąk. Podobnie jak do OG wywalczymy rzut różny. Niekiedy tak jest, gdy obie strony w jednym momencie kopią.

## Przekładanka kierunków

Najlepsze rezultaty w prowadzeniu piłki daje takie przypominające schodki (np. ↑,↗,↑,↗,↑,...). Bieg łamany jest nieco wolniejszy. Szybkie kiwanie jest trudnym do odgadnięcia sposobem gry. Służy ono dla niepoznaki, żeby oponent z opóźnieniem orientował się w naszych zamiarach. Zwrotne ruchy gubią krycie przeciwnika. Obrońca może wtedy nie trafić ze wślizgiem, a powolny napastnik otrzyma okazję strzelecką. Większy czynnik zaskoczenia - wykonanie schodka - czyni strzał mniej sygnalizowanym i ułatwia zdobycie gola. Przy rzucie wolnym jakimś sprytem, że niby będziemy podawać, staramy się oszukać mur i zmylić go, co do ostatecznego kierunku wykonania. Podobnie strzał z rzutu karnego można kilka razy zamarkować. Nasz bramkarz powinien nieczytelnie wznawiać grę, by piłkarze rywala nie wiedzieli, w którą stronę/strefę pójdzie piłka. Jest szansa, że tamci pomylą się w kryciu stron. Kiedy role się odwrócą, to z kolei naszym zadaniem będzie świetnie odczytać lub przewidzieć.

Piłkarze mają natychmiast przygotowaną piłkę do strzału. Czasem chcemy, aby piłka znalazła się po lepszej stronie. Przełożenie piłki na drugą nogę polega na dokonaniu korekty jej dryblowania - drobne ruchy na skos lub wstrzymanie biegu i nowe podejście. Ten element jest stosowany, gdy spodziewany jest wślizg z nieodpowiedniej strony lub na skutek braku kontroli piłki wiemy, że niemożliwe jest zagranie jej w bok. Strzały są nieco bardziej ostre, kiedy piłka jest ułożona na zewnętrznej krawędzi stopy lub spada do zera Ball Control.

## Drybling, Tackling

Podczas dryblowania idą na nas z naprzeciwka przeciwnicy. Celowo skręcamy w stronę przeciwnika, aby powtórnie skręcić będąc tuż przed nim. Zachodzi interakcja, w której możemy zmusić go do wślizgu i zgubić krycie.

Ze względu na ferwor walki mający miejsce również w podłożu, często napotyka się na wślizgi. Jest to narzędzie ratunkowe lub efekt zawziętego atakowania, gdy trudno piłkę odzyskać. Po udanym "przeskoku" jednego wślizgu na chwilę polepsza się Ball Control. Sytuacji ze wślizgami można nawet szukać. Są to okoliczności - od wymuszenia taktycznego faulu - do powstrzymania za łatwego odebrania piłki (niepolecane przy lekkiej kontuzji). Defensorzy muszą wystrzegać się spóźnionych wślizgów w polu karnym, aby nie spowodować rzutu karnego. Czasem lepiej odpuścić i liczyć, że Gk złapie. Bramkę na raty zdobędziemy strzelając w słupek, a następnie odbiją piłkę kierujemy przez Tackling do siatki. Napastnik na wślizgu pakuje piłkę pod poprzeczkę.

## Wyprowadzanie piłki, Gk idzie na przebój

Podanie od bramkarza - z pola bramkowego - do obrońcy, to początek klasycznej akcji, aby po nieudanym wślizgu przeciwnika uzyskać pozycję do rozgrywania. Nietypowemu wyprowadzeniu akcji posłuży podanie do własnego bramkarza, który z łatwością przedrybluje - o...la, co tutaj się wydarzyło! - kilka wślizgów, jeden po drugim. I pomyśleć, że to tylko bramkarz. Jest on nie do sfaulowania. Sygnałem do zakończenia szarży jest nadbiegający od tyłu rywal, choć Gk potrafi odeprzeć do kilku prób odebrań zza pleców.

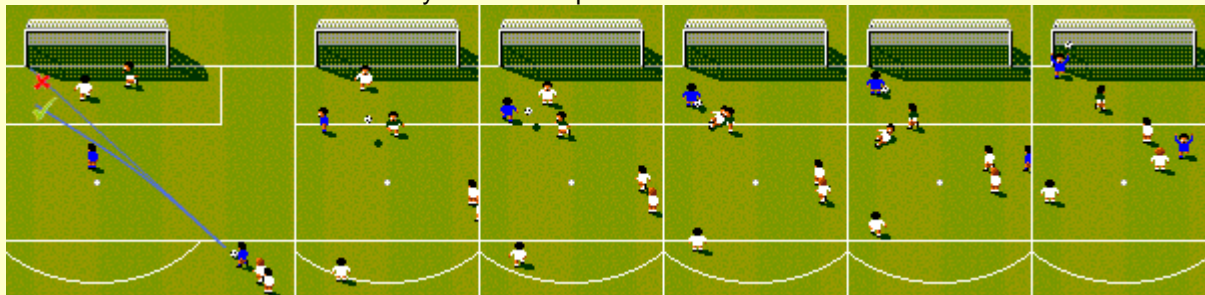
Niekiedy piłkarze z poprzedzającej formacji zapędzą się bardziej niż taktyka to ustala. Podczas chwilowej straty piłki, taki piłkarz nie będzie wycofywać się, gdy nadal używamy kierunku do przodu.

## Shooting (V)

Poziom V0 i każdy inny ma niesamowitą siłę w przerzutach piłki i wysokich strzałach z dystansu. Półgórne strzały to metoda na wygrywanie nisko notowaną drużyną. Właściwą moc strzału prezentuje ten na wprost, a wtedy może zabraknąć siły, jeżeli nie przymierzy się idealnie. Fantastyczne uderzenie jest zasługą V15. Zawodnicy z formacji poprzedzającej atak mają nieco większy procent skuteczności chyba stąd, iż mają mniej okazji.

Lekki strzał jest w sam raz na podanie do partnera (Rys.18). Piłkę kopimy tak, aby odchodziła od bramki. Bramkarz wychodzi na 6 metr, ale nie łapie piłki, gdy ta jest jeszcze w locie i praktycznie bez interwencji wraca.

Rys.18. Strzał poza światło bramki.



## Finishing

Wyjątkowość tego strzału polega na tym, że jeśli dany piłkarz ma tę umiejętność z najwyższą wartością, to strzela mocno i skutecznie nawet, jeżeli jego zwykły strzał (V) jest beznadziejny (słaby, lekki). Natomiast piłkarz z mocnym strzałem (V), gdy ma wykańczanie na słabym poziomie, to może nie strzelić bramki z bliskiej odległości. Przy dobrym ustawieniu oba typy napastników trafią w swoje walory. Najlepsza jest chwila, kiedy piłkarz huknie z całej siły do bramki z F15.

## Speed, przewaga prędkości

Szybkością nie sterujemy. Jest ona zero-jedynkowa i utrzymuje się na stałym poziomie. Robiąc rajd z piłką przy nodze jedynie oglądamy się, czy nikt nas nie dogania. Dynamit w nogach jest do dyspozycji przy S15. Zawodnicy nie eksploatują się kondycyjnie.

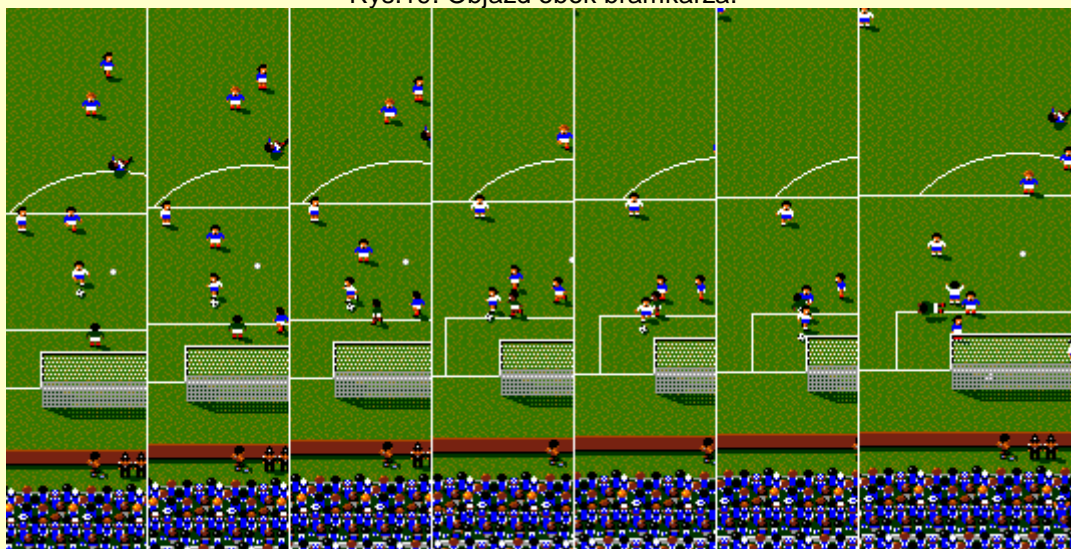
W meczu computer v computer można obserwować jak bardzo piłkarze odstają biegowo. Ale czy rzeczywiście S5 nie jest w stanie dogonić S7? Przynajmniej w 4-ch przypadkach jest to możliwe: 1.) Drybling spowalnia; 2.) Kontuzja spowalnia; 3.) Różnica w szybkości jest w taki sposób niwelowana, że gdy ten wolny gracz wystartuje, to ten szybki na chwilę "zaśpi" lub oddali się w innym kierunku, aby potem odrabiać dystans. W bezpośrednim pojedynku biegowym - szybki vs wolny - dobiegają oni prawie razem; 4.) Tuż przed piłką ten, który pierwszy podbiega - zwalnia tempo biegu, drugi nie zwalnia i odbiera.

Mając powolną drużynę próbujemy: 1.) Precyzyjnego strzału lub główkowania do przodu jako podania do napastników; 2.) Półgórných, podkręconých diagonalnych strzałów na bramkę; 3.) Punktować po rzutach różnych; 4.) Defensywnym pomocnikiem zbierać wybijane na uwolnienie piłki i podawać je do skrzydłowych.

## Ball Control

Wysoki poziom Ball Control pozwala wymanewrować rywala, zakręcić kółko i ścinać w pole karne. Niski poziom odzwierciedla niedostatki techniczne i problemy z krótkim prowadzeniem piłki.

Rys.19. Objazd obok bramkarza.



## Stewowanie od strony technicznej

Klawiatura typu cordless, ze względu na bezprzewodowe łącze, może powodować delikatne opóźnienie w przesyłaniu sterowania, zmniejszając tym samym szanse na wygraną. Klawiatury laptopów i te na kablu nie wykazują opóźnień. Przed meczem należy znaleźć odpowiedni układ rąk na klawiaturze. Jeżeli to joystick należy spozycjonować leżenie w rękę. Testujemy kierunek na skos pod względem czystego styku włącznika. Gra zręcznościowa wymaga precyzyjnego joysticka. Miękkosć nie jest sprzymierzeńcem, gdyż taki nie celuje zbytnio w 8 kierunkach. Podczas meczu ma miejsce jedno z największych przeciężeń - plastik się ściera, sprężynki pękają. Trzeba było odłączyć joystick, rozkręcić i ją wymienić. Jeden koniec zahaczało się na blaszkę, a drugi naciągało szpilką na zaczep.

## Kontuzje

Nie uchylenie się przed wślizgami naraża na kontuzje. Nie każde skoszenie oznacza od razu uraz - mogą się pozbierać. Wiedząc o lekkiej kontuzji należy unikać sytuacji kolizyjnych - w znaczeniu samych wślizgów, bo jak wiadomo zawodnicy nie wchodzi w kontakt ręczny i przenikają się. W trybie Coach wślizgów nie można uniknąć stąd urazów jest tak wiele. Jeśli się mu nic nie przydarzy, to może grać w następnym spotkaniu. Żaden wślizg na bramkarzu nie spowoduje jego upadku, stąd jest on bezkontuzyjny. Przegranych meczów nie powinno się zrzucić na kark kontuzji. Drużyna organizacyjnie radzi sobie z ubytkiem szybkości na skutek kontuzji.

## Arbiter, przewaga liczebna

Sędzia gwizdże na wznowienie gry, auty, faule (krótki gwizdek) i zakończenie (zakręcony gwizdek ..Ω-). Piłkarze nie szcędzą fauli, ale sędziowie nie zawsze reagują - nie widzą lub inaczej interpretują. Naznaczenie

żółtą kartką nie wyhamowuje piłkarza w jego sposobie gry. Dekompletuje on drużynę, kiedy arbiter pokaże czerwoną kartkę. Taktyczny faul - ostatnim defensorem - nie pozostawia sędziemu żadnego wyboru. Co ciekawe, według przepisów SWOS, wślizgi od tyłu niekoniecznie są faulami. Decyzje arbitra są dostosowane pod ostrą grę. Czerwona kartka to istotne osłabienie i staje się załącznikiem do przegranej. Jednakże przewaga liczebna w SWOS nie musi okazać się pomocna. Kończenie meczu w nierównych siłach dla meczu coach v coach jest specyficzne. W tym trybie łatwo wygrywa się 10-ciu na 11-stu, a nawet są znane przypadki gładkich zwycięstw 9-ciu na 11-stu. Wiele zależy od taktyki. Mecz zostanie przerwany walkowerem, gdy jedna z drużyn, na skutek czerwonych kartek, ma mniej niż 9 zawodników wymaganych regulaminem, lecz to tylko mgliste wspomnienie o Sensible Soccer '92. Sędzia nie uznaje korzyści z trafienia, kiedy najpierw dojdzie do faulu. Interwencja sędziego zatrzyma pewnego gola i przyzna rzut karny.

W trakcie meczu nie ma arbitra w polu widzenia z przyczyn praktycznych. Pojawia się on tylko wtedy, kiedy musi pokazać kartkę. Biegnie do zdarzenia z dołu lub góry ekranu i tam też później wraca. Przed wymierzeniem kary notuje on numer w kajecie i szykuje kartkę. Po chwili trzymania w napięciu ma się okazać, czy zawodnik dostanie żółty kartonik, czerwony lub jedno i drugie. W przypadku wykluczenia z gry, sędzia wskazuje wyciągniętą ręką na opuszczenie murawy, a piłkarz ze złożonymi dłońmi spuszcza głowę i poddaje się dyscyplinie.

Rys.20. Kara za faule.



### Rzut karny

Z perspektywy piłkarza skuteczniej jest go wykonywać w lewo - górna bramka i w prawo - dolna, z małą rotacją do słupka. Do końca nie wiadomo, czy własnemu bramkarzowi można pomóc obronić rzut karny (fire lub kierunek w momencie strzału). Bramkarz oczywiście, niezależnie od nas, może wyczuć intencje strzelającego.

Na potwierdzenie, że istnieje częściowa kontrola nad własnym bramkarzem jest poniższy eksperyment, w którym trzymamy kierunek do góry i w prawo. Gk cofa się za linię do wnętrza bramki zgodnie ze sterowaniem.

Rys.21. Kontrola nad bramkarzem widoczna po tym, gdzie stoi nogami.



### Skoordynowane akcje

Mecz to przypadkowy splot okoliczności, czy planowy, uporządkowany łańcuch zdarzeń? Zdarzają się akcje, które tak jakoś się układają, że oglądając replay odnosi się wrażenie, jakby piłkarze od początku byli zakodowani na dany bieg wydarzeń. Przyglądamy się z rozbawieniem, gdy następuje strzał - słupek - dobitka z Heading - poprzeczka - druga dobitka z Finishing - poprzeczka - trzecia dobitka - gol. Tak jakby akcja przy udziale kilku piłkarzy była pod nich ułożona, a wszystko było wcześniej przygotowane. Nie zawsze na końcu jest gol, co można określić, że bramkarzowi dopisał fart w postaci słupka i dwóch poprzeczek w 1 akcji. Przynajmniej raz na mecz jakaś koronkowa akcja zakończona groźnym strzałem wyróżnia się. Są sytuacje, że aż prosiłoby się, aby napastnik strzelał zamiast podawać do tyłu albo opanował piłkę zamiast główkować na aut. Odbieramy to jako zwykły kiks lub kasowanie zbyt częstych okazji. Niewykluczone, że system podejmuje decyzję o zwycięzcy przed meczem, tylko jej nie ujawnia. O meczu nie musimy wszystkiego wiedzieć. Wyluzuj! Inaczej popsujemy sobie film.

## 7. Taktyka

Wybór taktyki przed meczem, względem potencjału przeciwnika i sytuacji podczas meczu jest naturalnie przydatny. Można szachować chwilowymi rozszadami, aby wykorzystać specjalności piłkarzy. Np. zamieniając napastnika ze skrzydłowym wykorzystamy szybkość tego drugiego do przeprowadzenia ataku. Można również robić zmiany taktyki w okolicach 80 minuty spotkania, choćby dla utrzymania korzystnego wyniku przez wybór bardziej defensywnej, co sugeruje instrukcja. Spośród taktyk standardowych wyróżnia się następujące:



**4-4-2** – Do wszechstronnego zastosowania. Sprawdza się praktycznie dla każdej drużyny zapewniając dobre rozprawianie piłki podaniami, wystarczającą obronę i atak. W grze na dwóch napastników w poziomie łatwiej jest o dojście do dobitki, kiedy piłka nie wpada bezpośrednio do bramki.

**5-4-1** – Kiedy nie mamy szans z gigantami można przez respekt wybrać taktykę skoncentrowaną na obronie i atakowaniu za sprawą 1 piłkarza. Znacznie silniejszy przeciwnik uniemożliwia normalne wyprowadzanie piłki, dlatego przyjmujemy strategię operowania dłuższym podaniem, wybijania poza boczną linię oraz kręcenia wokół piłki wymuszając faule. Gra na remis spowoduje, że rywal nie będzie tak skuteczny jak zazwyczaj. A kiedy uśpimy rywala - jest szansa.



**4-5-1** – Nastawiamy się na podania do napastnika i wykańczanie akcji strzałem. To właśnie na nim bazuje cała ofensywa. Tercet środkowych pomocników - jeden defensywny i dwóch normalnych - jest wzmocnieniem linii środkowej. Skrzydłowi są nieco wyżej ustawieni w porównaniu do taktyki 4-4-2, a pozostałe ustawienia 4-ch obrońców i defensywnego pomocnika są trochę zmienione dla tej taktyki.

**5-3-2** – Pięciu obrońców neutralizuje poczynania przeciwnika. Uprzywilejowana pozycja obrońców skuteczniej odiera ataki. Mimo że jest to taktyka identyczna ustawieniem planszowym do 3-5-2, to styl gry jest bardziej wycofany do obrony.



**3-5-2** – Pięciu pomocników i dwóch napastników to postawienie na rozgrywanie. Ustawienie w trójkąt środkowych graczy powoduje ułatwione wyprowadzenie i rozsyłanie piłki od własnej bramki, ponieważ podania będą omijały przeciwników. Ten rodzaj formacji pociąga za sobą małe zagrożenie. Powolny pomocnik nie radzi sobie za dobrze z wysokim odbiorem, rozgrywanie może być przechwytywane, a defensywa łącznie z bramkarzem nie jest tak pewna. W sterowaniu CPU po nieodległym wykopie bramkarza zdarza się, że środkowy obrońca zostanie wyciągnięty i podąży za piłką. Powstająca w środkowej obronie luka po wyjściu stopera, odsłania drogę do bramki.

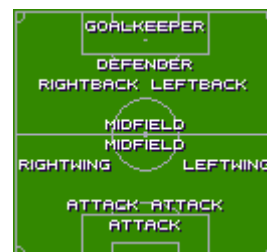
**4-3-3** – Dobry atak i obrona, ale otwarty środek. Jeden pomocnik w środku pola powoduje, że w obszarze pomocy jest pusto, co skutkuje sporym utrudnieniem w zablokowaniu szybkich i z mocnym strzałem napastników rywala. Centralną defensywę zapewnia dwójka stoperów, z wyżej ustawionym tym z lewej. Środkowy napastnik skorzysta z dogrania długiego, górnego podania. Na podania czeka również para defensywnych napastników, która równie dobrze wykończy atak. Szeroko rozstawieni defensywni napastnicy wymieniają się w trakcie gry pozycjami. Prawy napastnik zawsze jest po stronie tam gdzie piłka. Widać jak napastnicy wracają przez środek na swoje poprzednie pozycje, kiedy piłka przechodzi na drugą stronę.





**4-2-4** – Rolę skrzydłowych napastników nadaje system gry (polecenia z normalnych na ofensywne dla skrzydłowych) oraz wyższe ich ustawienie w planszach edytora. Taktykę charakteryzuje ustawienie w poziomie pomocników oraz w pionie napastników, które jest zaletą ze względu na możliwość krótkich podań od defensywnego napastnika do egzekutora.

**3-4-3** – Strategią tej taktyki jest atak środkiem. Odpowiednia do wymanewrowania bramkarza. Centralny napastnik wykorzystując swoją szybkość potrafi wyminąć i położyć bramkarza, który rzuca się pod nogi na piłkę. Innym sposobem jest zmuszenie do wyjścia z bramki goalkeepera. Zaczyna on gonić napastnika, który robi nawrót do już pustej bramki. Przesunięcie punktu ciężkości gry do ataku tylko teoretycznie osłabia obronę powodując, że w trybie Player jest to najbardziej skuteczna taktyka. W trybie Coach poziom obronności może być niewystarczający. Dla 2-ch defensywnych napastników zachodzi podobna wymiennosc pozycji jak w taktyce 4-3-3. Zamieniają się oni stronami.



**SWEEP** – Nazwa nawiązuje do ostatniego (najbardziej cofniętego) stopera - sweepera, którego zadaniem jest wmiatać wszystkie piłki, które przedostały się przez linię obrony. Niegdyś pozycja sweepera w futbolu była bardzo popularna. Przestano ją używać ze względu na nowoczesny sposób gry obronnej (pułapki ofsajdowe). Sweeper w taktyce standardowej jest również zawodnikiem do odbioru, już w linii pomocy, dalekiego wystrzelenia ze strony przeciwnika. Sweeper inaczej prezentuje się na boisku, a inaczej na grafice. Wspomaga on bardziej formację pomocy niż deklarowany do wyższego ustawienia partner. Są 3 hipotezy: 1.) Aby nie powielać taktyki 4-4-2, która już posiada wysunięty slot 4; 2.) Stworzenie zawodnika wmiatającego piłki na całym obszarze boiska; 3.) Jednakowa właściwość slotu 3, który dla Sweep, 5-4-1 oraz 5-2-3 ma zaplanowane dochodzenie i wklejanie się w linię pomocy. Sweep i 4-4-2 mają jednakowe ustawienie w planszach 1-25. Dopiero w 26-35 sweeper przyjmuje ofensywne ustawienie. Wyciągnięty do linii pomocy sweeper może sprokurować zagrożenie. Dzieje się tak w przypadku pozostania po akcji ofensywnej na wysokości połowy boiska i nie odebrania piłki. Nie jest on w stanie wrócić w porę za linię piłki i zorganizować się w obronie, a przecież strona, którą kryje mierzy się z wyżej ustawionym napastnikiem.

**5-2-3** – Do napastników wlicza się wyrzuconych na zewnątrz ataku szybkich skrzydłowych. W fazie ofensywnej zbiegają oni z pozycji skrzydłowego ataku do centrum. Taktyka ta umożliwia zdobywanie bramek w ulubiony dla gracza sposób z bocznych sektorów pola karnego, bądź uderzeniem z główki przez wysuniętego napastnika. Środkowi obrońcy w porównaniu do taktyki 5-3-2 są ustawieni bardziej centralnie. W destrukcji defensor (slot 3) pełni rolę ostatniej instancji przed bramkarzem. Przechodzi transformację w ofensywnego defensora, gdy piłka przekracza połowę boiska. Wypuszcza się do przodu, robiąc przewagę liczebną. Asekurują go partnerzy, gdyby zbyt szybko się zagonił.



**ATTACK** – Dysponuje najwyższą siłą uderzeniową dzięki formacji 3-2-5. Taki manewr można zastosować, gdy do końca spotkania pozostało niewiele czasu, a wynik wciąż jest niekorzystny. Linia ataku składa się z 5 napastników: środkowego defensywnego, prawego, ultra ofensywnego lewego oraz dwóch skrzydłowych. Linia pomocy zbudowana jest z dwójki pomocników. Są problemy z ułożeniem gry między nimi a flanką. Nie mają oni z kim tego rozegrać. Pomocnik przejmuje piłki, co może wymusić podanie wszerek do bocznej linii. Często takie podania nie dochodzą celu, ze względu na lukę w tamtej strefie wynikającą z ofensywnego ustawienia skrzydłowych.

**DEFEND** – Założenia taktyki defend to gra w formacji 6-3-1. Wszystko tu koncentruje się na bronieniu dostępu do własnej bramki. Bronią bardziej ilością niż jakością. Dwóch stoperów oraz dwóch bocznych obrońców z instrukcją ustawienia do środka obrony, asekuruje pole karne. Skrzydłowi mają polecenie defensywnego ustawienia, dlatego po przechwycie w środku pola, podając na skrzydło, podanie jest najczęściej bez adresata. W odpowiednim momencie próbujemy odebrać piłkę i wybić w kierunku napastnika. Dalekie wybijanie przez Heading przydaje się do obrony.



## 8. Murawa

Każda nawierzchnia posiada różnicę w szybkości i odbijaniu się piłki. Grząskie murawy pochłaniają część siły uderzenia. Piłka traci impet, dlatego strzały z dystansu (zwłaszcza lobujące po skozłowaniu) mają nikłą skuteczność. Drużyny zdobywają mniej goli na grząskim boisku, a drybling jest mniej odporny na wślizgi.

Wyboru boiska dokonujemy między 9-ma wariantami, w które wchodzi dwie opcje: Seasonal i Random oraz siedem konkretnych muraw. Opcja Seasonal przydzieli jedną z kilku muraw adekwatnych do pory roku, w której mecz jest grany. Odzwierciedla to zmienną aurę pogodową. Natomiast Random zupełnie wyrywkowo je dobiera. Obie te opcje to rodzaj losowości.

Przy padającym deszczu, na rozmokłej murawie, piłka zatrzymuje się utrudniając szybkie granie. Najmniej przyjazna jest błotnista murawa (Muddy) (Rys.23). Podobnie, lecz w mniejszym stopniu oddziałuje nawierzchnia mokra (Wet) (Rys.24) oraz miękka (Soft) (Rys.25). Wet jest w kolorze jasnej zieleni, natomiast Soft w kolorze ciemnej zieleni. Piłka najbardziej odbija się na murawie twardej (Hard) (Rys.28). Kiedy piłka spada na koziół to skacze dość wysoko, co utrudnia grę głową. Trzeba dobrze policzyć jej koziół, by nas nie przeskoczyła. Hard jest w kolorze jasnego brązu, natomiast Muddy w kolorze ciemnego brązu. Najniższy opór tarcia zapewnia nawierzchnia zamrożona (Frozen) (Rys.22) w kolorze seledynowym. Piłka łapie poślizg, co sprzyja strzelaniu goli. Pod względem właściwości to nawierzchnia normalna (Normal) (Rys.26) oraz sucha (Dry) (Rys.27) są najlepszymi. Normal jest w kolorze zielonym, natomiast Dry w kolorze limonowej zieleni. **Wzory strzyżenia:** 1.) pionowe pasy, 2.) poziome pasy, 3.) szachownica, 4.) pasy po przekątnej w prawo, 5.) diament. Murawy Wet i Soft jako jedyne są bez deseniowe. Escape i ponowne wejście w mecz przyniesie inny wzór, a nawet typ murawy.

Zmiana typu murawy w trakcie 1-etapowego sezonu kariery przyjmie się dopiero od kolejnego. Podczas treningu murawa jest typu Random. W lokalnych opcjach DIY Competition oraz Friendly można niezależnie wybrać Pitch Type, ale tylko, gdy w głównych opcjach jest na Seasonal.

### Z boku murawy, reakcje innych siłą napędową

Z trybun stadionu dochodzi atmosfera wielkiego widowiska. To kibice, którzy cieszą się sukcesami innych ludzi. Nie zazdroszczą oni dużych kontraktów, chcą tylko razem wygrać. To można zrozumieć tylko z perspektywy miłości do klubu. Choć piłkarze zmieniają się, to uczucia pozostają takie same. Aby doświadczenie było bardziej autentyczne, ubrani są w klubowe barwy. W sporcie zalicza się wzloty i upadki. Kibice pchają zespół i dają mu dużo wiary. Czasem wkłada się antagonizm i żyją tym w sposób nieświadomy. Wygłaszają obraźliwe hasła. Prawdziwi kibice powinni się tego wystrzegać i przewyżczać podziały. Łączą się na reprezentację tym bardziej, gdy mecz skończy się narodową euforią. Odśpiewują/odstuchują hymn narodowy.

Emocje sięgają szczytu, kiedy piłkarze wychodzą na murawę przy ogólnej wrzawie. W trakcie meczu kibice zagrzewają do walki np. "Come on red!" (pol. dalej czerwoni). Odgłosy widowni to: 1.) Podziwu przy paradzie; 2.) Żałowania przy spudłowaniu; 3.) Eksplozowania ze szczęścia po trafieniu; 4.) Euforii po wygranym meczu - jeżeli zwyciężył team gospodarzy lub buczenie i gwizdy - jeżeli przegrał (PC). Między kibicami jest jedność w wiwatowaniu - nie ważne kto wygrał (Amiga). Po strzale, kiedy bramkarz wypuszcza piłkę, a ta jeszcze obija słupek, dźwięk publiczności kumuluje się, co zwiększa groźbę sytuacji (PC). Po zdobyciu bramki i zwycięskich meczach piłkarze wznoszą ręce w górę kilkakrotnie w geście radości. W tym samym czasie przegrani zwieszają głowy i co szybciej je podnoszą. W strefie ławki rezerwowej przebywa nasz trener, który jak dokonujemy taktyczną rozsadę, to wstaje i pogania (wydaje komendy ręką i coś krzyczy) wespół z kontr-trenerem.

Sektory kibiców gospodarzy i przyjezdnych nie są przywiązane położeniem do jednej trybuny. Naturalnym jest, że po "Escape" zasiadający kibice już nie wymieniają się sektorami. Za bramką widoczna jest banda reklamowa w formie scrollingu z dołu do góry. Każdy banner posiada po 2 szyldy (Rys.22-25). Widocznych jest 10 policjantów w typowo brytyjskich hełmach z gwiazdą, którzy trzymają straż i 7 fotoreporterów. Czas upływa pod znakiem futbolu. Mottem gry jest hasło "Have a nice day" (pol. miłego dnia). Ostatni banner zawiera tę krótką sentencję.

Rys.22. Frozen.



Rys.23. Muddy.



Rys.24. Wet.



Rys.25. Soft.



Rys.26. Normal.



Rys.27. Dry.



Rys.28. Hard.



## 9. Statystyki meczowe

Statystyka przedstawia, które elementy gry są na naszą korzyść. Można ją traktować w dwojaki sposób - czy ważniejsze są bramki, czy ilość strzałów. Jeżeli jest przewaga w jednym i drugim, to nie ma złudzeń. Liczby oczywiście są ważne, ale jest jedna, która przyćmiewa pozostałe - to goals widniejące u góry. Chociaż statystyki nie zawsze odzwierciedlają wynik, to sporo mówią o meczu.

Start inicjuje przycisk Play/Coach Match. Spokojna muzyka z menu stopniowo wycisza się do zera. Ukazuje się na krótko plansza tytułowa z nazwą turnieju, drużyn i awizowanymi składami. Rzucając na to okiem nastajemy się do meczu i wewnątrz rośniemy do funkcji Player lub Coach. Przychodzi dreszczyk emocji. W końcu pojawia się widok na trybunę ze stłoczonymi kibicami, którzy robią hałas, albowiem drużyny wybiegają na murawę. Obraz szybciej przeniesie się na środek boiska po naciśnięciu fire, ale i tak musimy trochę odczekać, aż wszyscy wejdą na płytę. Gwizdek daje sygnał do rozpoczęcia. Oglądamy mecz i zerkamy w korner ekranu na nazwiska piłkarzy będących przy piłce. Pozwalamy sobie na myśl, że to się może dziać naprawdę. Ekran meczowy opatrzony wirującym znakiem S to logo gry (wł./wył. F9). Jest obecne we wszystkich wersjach budując rozpoznawalność i jednocząc je. Daje na niby odczuć, że trwa telewizyjna relacja na żywo, w odróżnieniu do wirującego R - powtórki. Znak S (prawy górny róg) i R (lewy górny) pojawiają się zamiennie, nigdy razem.

Czas, na który drużyny schodzą do szatni na przerwę i po końcowym gwizdku wypełnia plansza Half/Full Time, a następnie Match Stats. W pierwszej planszy podany jest wynik, nazwiska zdobywców bramek oraz minuty. Minuty bramek 45, 90, 105 i 120 są do odczytania jedynie na liście. Przedłużające się minuty 44, 89, 104 i 119 są obliczone na doliczony czas. W tych minutach strzelanie może trwać w najlepsze, gdy od razu przejmujemy piłkę. Za minutami stoi skrót (PEN) jeżeli był to gol z rzutu karnego lub (OG) jeżeli był to gol samobójczy. W przypadku meczu pucharowego, rezultat rewanżowego spotkania podany jest w 2-ch wariantach: wynik spotkania oraz wynik w dwumeczu. Niejednokrotnie remis w rozrachunku wyniku dwumeczu oznacza wygraną rywalizację dla któregoś zespołu przez zasadę goli na wyjeździe. W drugiej planszy prezentowane jest podsumowanie statystyczne obu drużyn: *liczba goli, posiadanie piłki, strzały na bramkę, strzały celne, wywalczone rzuty różne, popełnione faule, żółte kartki oraz czerwone*. Zdarza się, że niektóre strzały nie są odznaczone w statystyce. Podczas meczu możemy skontrolować zegar - lewy górny narożnik - ile jeszcze pozostało czasu, by grać szybciej lub na zwłokę i poszanować piłkę. W poniżej przedstawionym wielkim meczu piłkarze strzelili 9 goli. Miały miejsce zwroty akcji od wyniku 1-4 do 4-4. Na 3 minuty przed końcem padło decydujące trafienie na 4-5. W pokonanym polu Argentyna, a triumfuje Brazylia.

Po ostatnim gwizdku, podczas czytania statystyk, można obejrzeć Highlights (pol. najważniejsze akcje z odtworzenia) - klawisz H. Wyłączenie w opcjach automatycznego zapisu bramek spowoduje, że to co zdecydujemy się zapisać (klawisz spacji) będzie zawierać tylko wybrane momenty.

Rys.29. Full Time.



Rys.30. Match Stats.

ARGENTINA	GOALS	BRAZIL
4	5	
47%	POSSESSION	53%
13	GOAL ATTEMPTS	16
9	ON TARGET	14
1	CORNERS WON	2
7	FOULS CONCEDED	2
4	BOOKINGS	0
0	SENDINGS OFF	1

Autor: **Bliszka**, 3.09.2017

Pytania? Kontakt: [bliszka@swos.pl](mailto:bliszka@swos.pl)

Z cyklu artykułów: "Wykłady prof. Bliszki" wydanie czwarte (2007, 2010, 2012, 2017)

Dla portalu, [www.swos.pl](http://www.swos.pl) – Polskie Centrum SWOS

Zmiana zawartości textowej artykułu tylko za zgodą [www.swos.pl](http://www.swos.pl) oraz autora.

Copyright for [www.swos.pl](http://www.swos.pl) & Bliszka.

[WWW.SWOS.PL](http://WWW.SWOS.PL) - 2017

