

Плэйбук тысячи поражений

- Общее руководство, как играть в Blood Bowl -

автор оригинала: *Wreckage (fumbbl.com)*

перевод на русский: *raspel (rubbl.org)*

Введение

I. Вероятности

I.1. Самые основы

I.2. Основы

I.3. Два кубика. Основы

I.4. Приложение 2d6 к Blood Bowl'у

I.5. Сравнение шансов

I.6. Кубики для блоков

I.7. Расчёт цепочек действий

I.8. Расчёт цепочек действий с командным рероллом

I.9. Порядок действий

I.10. Пасы

I.11. Расширенная таблица вероятностей

II. Общая стратегия

II. 1. Способ игры

II.1.A. Стандартная игра — качество 7

II.1.A.aa. Как её исполнить

II.1.A.bb. Как защитить себя от неё

II.1.A.cc. Когда не сталлить

II.1.A.cc.aaa. В тяжёлом положении

II.1.A.cc.bbb. Новичок

II.1.A.cc.ccc. Кончились рероллы

II.1.A.cc.ddd. Специальные тактики

II.1.B. Надёжная игра — качество 6

II.1.C. Пасовая игра — качество 6

II.1.D. «Убеги-от-защиты» — качество 4

II.1.E. Фланговый всплеск — качество 5

II.2. Управление рероллами

II. 3. Управление игроками

II. 4. Оценка соперника

II.4.A. Каков, вероятно, будет его план на игру?

II.4.B. Есть ли у меня навыки и сила, чтобы защитить себя, если он бросится в бой?

II.4.C. Какие угрозы, способные решить исход матча, исходят от него?

II.4.D. Могу ли я спокойно прятаться в клетке, или нужно следить за чем-то?

II.4.E. Есть ли игроки с потенциалом для вантёрна?

III. Построение

III.1. Общее позиционирование

III.2. Контроль поля

III.2.A. Плотный экран — качество 8

III.2.B. Широкий экран — качество 7

III.2.C. Стена Тел — качество 3

III.2.D. Открытая Стена — качество 2

III.2.E. Двумерные экраны

III.2.E.aa. Двумерные плотные экраны

III.2.E.aa.aaa. Угловая расстановка — качество 8

III.2.E.aa.bbb. Лёгкое Смещение — качество 8

III.2.E.aa.ccc. Открытый Угол — качество 4

III.2.E.bb. Двумерные широкие экраны

III.2.E.bb.aaa. Угловая расстановка — качество 8

III.2.E.bb.bbb. Лёгкое Смещение — качество 6

III.2.E.bb.ccc. Сильное Смещение — качество 5

III.3. Стратегии прикрытия

III.3.A. Классическая клетка — качество 8

III.3.B. Крестообразная клетка — качество 2

III.3.C. Широкая клетка — качество 7

III.3.D. Странная клетка — качество 3-8

III.3.E. Сплошная клетка — качество 4

III.4. Маркировка

III.4.A. Общие соображения

III.4.B. Когда мне следовать?

III.4.C. Когда мне маркировать соперника своими игроками?

III.4.C.aa. Маркировка, чтобы обездвигнуть соперника

III.4.C.bb. Маркировка, чтобы ввязаться в бой

IV. Расстановки

IV.1. Расстановки в защите

IV.1.A. Стандартные расстановки

IV.1.A.aa. Стандартная расстановка / Широкая третья линия

IV.1.A.aa.aaa. Сомкнутая передняя линия -e-

IV.1.A.aa.bbb. Двухклеточная дистанция -a-

IV.1.A.aa.ccc. Двухклеточный экран -b-

IV.1.A.aa.ddd. Расстояние до боковой линии -d-

IV.1.A.aa.eee. Защищённые игроки -c-

IV.1.A.bb. Широкая Передняя Линия / Расстановка на третьей линии

IV.1.A.cc. Стандартная расстановка — с Биггём на ЛОСе / Плотная третья линия

IV.1.A.dd. Расстановка по Правилу Пяти

IV.1.B. Глубокие Стандартные расстановки

IV.1.B.aa. Широкая Двумерная

IV.1.B.bb. Перевернутые Шипы

IV.1.B.cc. Треугольники

IV.1.B.dd. Сплюснутые Треугольники

IV.1.C. Линейные расстановки

[IV.1.C.aa. Сплошной заслон на третьей линии](#)

[IV.1.C.bb. Заслон на третьей линии — ровные фланги](#)

[IV.1.C.cc. Сплошной заслон на второй линии](#)

[IV.1.C.dd. Улучшенный заслон на второй линии](#)

[IV.1.C.ff. Два холма](#)

[IV.1.C.gg. Максимальная защита](#)

[IV.1.C.hh. Максимальная защита / Запертые края](#)

[IV.1.D. Расстановки с открытой серединой](#)

[IV.1.D.aa. Открытая середина / Запертые края](#)

[IV.1.D.bb. Открытая середина / Анти-клетка](#)

[IV.1.E. Противобашинговые расстановки](#)

[IV.1.F. Расстановки против заноса за один ход](#)

[IV.1.F.aa. Стандартная расстановка на последний ход](#)

[IV.1.F.bb. Продвинутый Анти-вантёрн](#)

[IV.1.F.cc. Защита от ТТМ](#)

[IV.1.F.dd. Защита от Скинков \(с тремя Таклерами\)](#)

[IV.1.G. Особые защиты](#)

[IV.1.G.aa. Кровь-из-носу защита](#)

[IV.1.G.bb. Супермощная защита для Гангста Кхемри/Огров](#)

[IV.1.H. Асимметричные защиты](#)

[IV.1.I. Прочие защиты](#)

[IV.2. Расстановки в атаке](#)

[IV.2.A. Передняя линия](#)

[IV.2.B. Тылы](#)

[IV.2.C. Использование лучшей атаки / Быть готовым](#)

[V. Тактика](#)

[V.1. Игра в атаке](#)

[V.1.A. Прикрытие мяча](#)

[V.1.A.aa. Мяч приземляется у зачётки](#)

[V.1.A.bb. Мяч приземляется на прикрытом фланге](#)

[V.1.A.cc. Мяч приземляется на небезопасном фланге](#)

[V.1.A.dd. Мяч приземляется за передней линией в середине](#)

[V.1.A.ee. Мяч приземляется в зачётке](#)

[V.1.A.ff. Мяч приземляется на боковой линии](#)

[V.1.A.gg. Тачбэк, кому отдать мяч?](#)

[V.1.b. Передвиньте игрока на дистанцию заноса](#)

[V.1.C. Двухкубовые блоки](#)

[V.1.C.aa. Удерживание фронта](#)

[V.1.C.bb. Другие блоки](#)

[V.1.D. Блиц](#)

[V.1.E. Обезопасьте свою позицию](#)

[V.1.F. Фолы](#)

[V.2. Игра в защите](#)

[V.3. Практический пример атаки](#)

[V.3.A. Стратегия](#)

[V.3.B. Расстановка](#)

V.3.C. Тактика

V.3.C.aa. Исполнение плана

V.3.C.bb. Шансы vs важность

V.3.C.cc. Действовать или нет?

V.3.D. Что значит быть сильнее

V.3.D. Сильнее? Пинай по яйцам!

V.3.E. Как протолкнуть к победе (настоящий чистый Blood Bowl)

V.3.G. Не имеет значения, насколько нестандартно и дерьмово всё выглядит

V.3.H. Сталлинг в защите?

V.3.I. В прорыв?

V.3.I.aa. Побег на нижний край

V.3.I.bb. Воспользуйтесь ошибкой

V.3.I.cc. Прорыв на краю

V.3.I.dd. Достаточно времени, чтобы обойтись без свалки

V.3.K. Бойня

V.3.L. Время заканчивать сталлинг

V.3.M. Переиграны

V.3.N. Конец игры

V.3.O. Последний шанс

VI. Специальные тактики

VI.1. Игроки с Липом/Стрип Болом

VI.1.A. Выбор правильного мяченосца

VI.1.B. Контроль ущерба

VI.1.C. Гард

VI.1.D. Скаттер

VI.1.E. Фолы

VI.1.F. Переиграйте оппонента

VI.1.G. Отступление

VI.2. Сдерживание Сланнов

VI.2.A. Большие клетки

VI.2.B. Большие клетки на краю

VI.2.C. Пересечённая Местность

VI.2.D. Сфокусируйтесь на Кэтчерах

VI.2.E. Избегайте ключевых игроков

VI.2.F. Просто занесите

VI.2.G. Двойная Стена

VI.3. Гипноз

VI.4. Станти

VI.4.A. Края

VI.4.B. Звезда

VI.4.C. Война

VI.4.D. Скинки

VI.4.E. Сила

VI.5. Вантёрн

VI.5.A. Избавьтесь от игрока с MA10

[VI.5.B. Занесите поскорее](#)

[VI.5.C. Правильная расстановка на 8-ой ход](#)

[VI.5.D. Ложный вантёрн](#)

[VI.6. Сдерживание Клавсы/Майти Блоу/Пиллингона](#)

[VI.6.A. Фенд](#)

[VI.6.A.aa. Массовое приобретение](#)

[VI.6.A.bb. Защита ценных игроков](#)

[VI.6.B. Тактика Frankenstein'a](#)

[VI.6.C. Правило Пяти Игроков](#)

[VI.6.D. Фолы](#)

[VI.6.E. Марченье КПОМБеров](#)

[VI.6.F. Нормальная игра](#)

[VII. Обсуждение навыков](#)

[VII.1. Общие соображения](#)

[VII.2. Уровни навыков](#)

[VII.2.A. Уровень 1+ \(Блок\)](#)

[VII.2.B. Уровень 1 \(Додж, МБ, Гард\)](#)

[aa\) Додж.](#)

[bb\) Гард.](#)

[cc\) МБ.](#)

[VII.2.C. Уровень 1,5 \(Такл, ПО, Клавса, СС\)](#)

[aa\) Такл.](#)

[bb\) Клавса.](#)

[cc\) ПО.](#)

[dd\) СС.](#)

[VII.2.D. Уровень 2 \(Ресл, СФ, Стрип Бол, ДТ, Лидер, ШХ, ДП\)](#)

[aa\) Ресл.](#)

[bb\) СФ.](#)

[cc\) Стрип Бол.](#)

[dd\) ДТ.](#)

[ee\) Лидер.](#)

[ff\) ШХ.](#)

[gg\) ДП.](#)

[VII.2.E. Уровень 2,5 \(Две Головы, БТ, Лип, Дамп-Офф, Кик\)](#)

[aa\) Две Головы.](#)

[bb\) БТ.](#)

[cc\) Лип.](#)

[dd\) Дамп-Офф.](#)

[ee\) Кик.](#)

[VII.2.F. Уровень 3 \(Лишние Руки, Большая Рука, ШФ, Джамап, Джага, Граб, Френзи, Про, Гипноз\)](#)

[aa\) Лишние Руки.](#)

[bb\) Большая Рука.](#)

[cc\) ШФ.](#)

[dd\) Джампап.](#)

[ee\) Джага.](#)

ff) Граб.

gg) Френзи.

hh) Про.

kk) Гипноз.

VII.2.G. Уровень 3,5 (Даунтлесс, Рога, навыки для паса, Станти, Фенд)

aa) Даунтлесс.

bb) Рога.

cc) Навыки для паса (Аккурэйт, Пас, Сэйф Трой).

dd) Станти (вместе с Райт Стаффом и Доджем).

ee) Фенд.

VII.2.h. Уровень 4

aa) Мультиблок.

bb) Шэдоунг.

cc) Толстый Череп.

dd) Кэтч.

ee) Хвост.

ff) КОР.

gg) Стронг Арм.

ff) ХМП.

gg) Дайвинг Кэтч.

VII.2.I. Уровень 4,5

aa) Дистёрбинг Презенс и Фол Аппиренс.

bb) Сники Гит.

cc) Пас Блок.

dd) Очень Длинные Ноги.

VII.2.J. Уровень 5

VII.2.K. Когда выбирать увеличение параметров

VII.2.K.aa. Скорость или Броня

VII.2.K.bb. Ловкость

VII.2.K.cc. Сила

VIII. Сокращения и термины

Введение

Говорят, только тот, кто терпел неудачи, знает, как учиться на своих ошибках. Я ошибался в этой игре множество раз, таким образом я отлично подхожу для того, чтобы представить вам первый общий плейбук по Blood Bowl.

До сих пор большинство руководств были короткими, базовыми либо расово ориентированными. Если вы ищете чего-то такого, я рекомендую раздел “Help” на fumble.com или любой другой из отличных информационных сайтов в Интернете. Проблема, которую я обнаружил, разговаривая с новичками: если вы хотите ухватить настоящий дух этой игры, нельзя забивать голову расовыми предубеждениями. У каждой команды свой уникальный путь развития, и противостоять противникам нужно по-разному, исходя из выбранных навыков и параметров игроков.

Эта книга пытается очертить стратегию, основанную на динамике, и обращается к расовым различиям только когда они всплывают.

Искусство, флафф, удача настолько же важны в Blood Bowl, как и опыт. Имеются разные точки зрения как на то, как нужно играть в него, так и на то, как играть эффективнее. В некоторых случаях я могу указывать на источники мнений, хотя это и не является важнейшей целью. Тем не менее, эта книга пытается (по крайней мере, кратко) упомянуть различные точки зрения, озвученные за последние несколько лет (не претендуя, однако на полноту).

Причиной, по которой я решил начать этот сольный проект, было создание связного текста — задача, которая не может быть выполнена различными людьми, описывающими атаку, защиту, расстановки, прокачку, вероятности и т. д. без соответствующего контекста. Рассматривая всё это вместе, люди получают шанс по-настоящему улучшить своё мастерство игры.

Я ясно указываю, что некоторые положения являются лишь моим мнением (хотя мне рекомендовали сделать по-другому). Разумеется, весь текст это мнение автора; но я верю в важность тщательного выражения своих мыслей относительно определённых аспектов игры, чтобы дать читателю возможность увидеть из чего я исхожу и, быть может, прийти к другим выводам. Это не просто предоставление набора правил, но работа над обоснованным мнением. Читатель должен сформировать и сохранить собственное мнение по всем обсуждаемым вопросам.

Не обязательно читать руководство целиком, предполагается, что любой, у кого возникнет вопрос по определённому аспекту игры, найдёт ответ здесь.

Теперь, когда основной труд завершена, я надеюсь, что к выпуску второго издания к ней добавятся мысли и мнения других людей. Я не буду делать открытой эту работу, так как не хочу слишком дробить содержание.

Если вы хотите подкорректировать мой хромой английский и отредактировать текст, я, конечно, всячески поприветствую это и вышлю вам копию.

Отдельная благодарность Kalimar'у, разрешившему мне использовать картинки из Fantasy Football Client в качестве иллюстраций для этой работы.

Книга сделана в честь Fumbl'a, но её свободно могут читать все, кто любит Blood Bowl.

I. Вероятности

Можно играть в ББ просто «чутьём», и тренер с большим опытом, очевидно, может быть довольно неплох в этом. Однако, идея обучения — это идея избежать процесса проб и ошибок и получить возможность добиться успеха прямо сейчас, без предварительных попыток. Понимание вероятностей необходимо для того, кто хочет стать хорошим тренером. Так как это — руководство, и этот момент, возможно, нигде в другом месте не разъясняется, мы все вместе сейчас попробуем изучить концепцию вероятности (немножко настоящей математики, стоящей за ББ). Начнём со знаний из базовой школьной программы, которые вы, возможно, позабыли, а затем перейдём к тому, как делать быстрые расчёты у себя в голове, исходя из изменения вероятностей в игре.

Если вы знакомы с вероятностями, но имеете сложности с применением их к ББ, я рекомендую пропустить основы и, возможно, начать сразу с пп. 3 и 4.

I.1. Самые основы

Большинство шансов, с которыми вам придётся столкнуться, довольно просты и имеют отношение к шестигранной игральной кости (d6). Подразумевается, что шанс выпадения каждой из сторон при бросании кости равновелик. В случае d6 возможны следующие исходы: 1, 2, 3, 4, 5, 6. Всего шесть возможных исходов, шанс каждого — $1/6$.

I.2. Основы

То же самое относится и к броскам кубика для блоков; возможные варианты при этом: Череп (Skull, Attacker Down, AD), Оба Падают (Both Down, BD), Толчок (Push), Толчок (Push), Защитник Спотыкается (Defender Stumbles, DS), Защитник Падает (Defender Down, DD). Вероятность каждого — $1/6$. Очевидно, вероятность получить один из двух толчков — $2/6$, что равно $1/3$.

Причиной, по которой я пишу $2/6$ вместо $1/3$, является то, что мы хотим получить сравнимые вероятности; поэтому мы лучше будем использовать не наименьший возможный знаменатель, а тот, что чаще встречается и который легче вычислить.

Так как большинство сложных действий требуют броска двух кубиков, я люблю приводить всё к знаменателю 36. В случае одного кубика, это значит, что мы просто должны умножить обе части дроби на 6. Например, $1/6 = 6/36$. Или $2/6 = 12/36$. Таким образом, шанс толчка при однокубовом блоке — $12/36$.

I.3. Два кубика. Основы

Возможно, вы заметили, что когда я имел дело с 1 d6 броском, я просто сложил две вероятности толчка в $1/6$ и получил $2/6$. Вы не можете просто складывать шансы, которые получаете от двух разных кубиков, потому что теперь вы находитесь во вселенной не с 6 возможными исходами, а с 36. Это абсолютно другая реальность, и вы должны быть знакомы с ней, если хотите считать шансы правильно.

Вообще-то, это довольно просто, вы получите основу для вычисления любой вероятности, если просто запишете все возможные исходы. Для 2 d6 это:

1-1, 1-2, 1-3, 1-4, 1-5, 1-6,
2-1, 2-2, 2-3, 2-4, 2-5, 2-6,
3-1, 3-2, 3-3, 3-4, 3-5, 3-6,
4-1, 4-2, 4-3, 4-4, 4-5, 4-6,
5-1, 5-2, 5-3, 5-4, 5-5, 5-6,
6-1, 6-2, 6-3, 6-4, 6-5, 6-6.

Другими словами, теперь у нас 6 раз по 6 возможных исходов. Сознательное решение дизайнеров — заставлять нас складывать все точки на верхних гранях кубиков вместе. Некоторые разные группы точек, сложенные вместе, дают одинаковый результат. Например, 4-6 равно 6-4 равно 5-5.

Здесь важно, чтобы вы понимали, что находитесь не в мире 12 возможных результатов, а в мире 36.

Так как очень высокий результат броска 2 кубиков требует высокого результата на обоих, в то время как для среднего результата один из двух может быть низким, а другой высоким (в разнообразных сочетаниях), очень высокий результат крайне маловероятен. То же самое и с очень низким результатом. Для примера, суммарный результат 12 может быть достигнут только броском 6-6, т. е. шанс выпадения 12 — $1/36$.

Для суммарного результата 11 есть два варианта: 5-6 и 6-5. Два варианта — шанс $2/36$.

Для суммарного результата 10 существует три варианта, как отмечено выше. Шанс $3/36$.

Для суммарного результата 9 — 4 варианта: 4-5, 5-4, 6-3 и 3-6.

У результата 8 — 5 вариантов, и 7, как самый средний суммарный результат, наиболее вероятен с 6 возможными вариантами: 1-6, 6-1, 2-5, 5-2, 3-4, 4-3. 7 — особенный результат, единственный при броске 2 кубиков, у которого такая же вероятность, как и у любого результата броска 1 кубика.

К несчастью для тех, кто любит полагаться на постоянные шаблоны, при движении дальше от середины количество вариантов начинает сокращаться, и число вариантов для низких суммарных результатов зеркально отражает ситуацию с высокими. Суммарный результат 6 имеет только 5 возможных вариантов, 5 — 4 варианта, 4 — 3, 3 — 2 и, наконец, у результата 2 только 1 вариант — двойная единица.

I.4. Приложение 2d6 к Blood Bowl'у

К счастью для нас, тут есть легко заметная закономерность. При приближении к середине, вероятность каждого следующего исхода увеличивается на 1. Это сильно помогает нам, если мы, к примеру, хотим сравнить результаты бросков на броню или на травму.

Посмотрим, с какими шансами мы имеем дело при броске на травму (он менее подвержен влиянию различных модификаторов). Мы должны выбросить 10+, чтобы нанести травму. Это включает в себя все возможные варианты, при которых суммарный результат — 12, 11 или 10.

Всё, что мы теперь должны сделать — сложить вероятности этих трёх результатов вместе. Так как они все — часть от возможных 36 исходов, мы получаем 1 (результат 12) + 2 (результат 11) + 3 (результат 10) = 6 из 36 исходов. Другими словами, вероятность выбросить 10+ — $6/36$.

Теперь довольно просто будет вычислить шанс нокаута (КО), бросок 8+. Мы просто должны продолжить складывать числа по порядку: $1+2+3+4+5=15$. ($1+2+3$ — шанс результата 10+, исход 9 представлен добавлением ещё 4 вариантов, исход 8 представлен прибавлением ещё 5 вариантов в конце).

Таким образом, существует 15 из 36 исходов, при которых суммарный результат 8 или выше (шанс $15/36$). Для сравнения, 50% — это $18/36$.

Существует $21/36$ вероятность выбросить 7+, однако далее нужно быть осторожным, так как теперь вам нужно опять уменьшать прибавляемые в формулу числа.

Вероятность выбросить 6+ — $26/36$, 5+ — $30/36$, 4+ — $33/36$ и т. д.

Равен ли бросок одного кубика с рероллом броску двух кубиков? Это практически одно и то же. Вы можете взять таблицу для 36 различных результатов, просто подсчитать исходы, при которых бросок будет успешным, и получить точный итог. Однако, проще сделать это по-другому.

В целом, мы хотим утруждать наш мозг как можно меньше. Поэтому при броске двух кубиков мы сперва посмотрим только на первый и увидим, даёт ли он нам желаемый исход.

Для 2+ броска существует 5 успешных исходов: 2, 3, 4, 5, 6, что даёт шанс 5/6 (или 30/36, если умножить обе части дроби на 6).

Таким образом, когда я должен буду кинуть 2+, сперва я подсчитаю шанс для первого броска (5/6) и скажу себе: «Так, если этот бросок прокинется, всё будет хорошо. Неважно, что там будет со вторым кубиком, или, если быть точным, при 100% возможных исходов второго броска общий результат всё равно будет успешным.»

Тем не менее, есть шанс, что первый бросок не достигнет успеха. Сперва нужно вычислить шансы такого результата — 1/6, т. е. все остальные исходы, кроме использованных 5/6. Тогда я взгляну на второй бросок и спрошу себя: «Каков шанс на успех на этот раз? Опять 5/6, но только для случая, когда первый бросок провален с шансом 1/6.» Так что я перемножаю эти вероятности: $5/6 * 1/6 = 5/36$.

Теперь у меня есть вариант достичь успеха при первом броске с вероятностью 30/36 и вариант, при котором из шести оставшихся исходов 5 дают мне нужный результат. Я складываю их вместе, и получаю общий шанс 35/36, без необходимости считать все исходы в таблице.

Как вы, вероятно, догадываетесь, 35/36 — шанс гораздо лучше, чем 30/36. Кстати, в случаях, подобных этому, есть ещё более простой способ подсчёта вероятностей. Всегда проще рассчитать цепочку бросков, КАЖДЫЙ из которых должен быть успешным/провалиться для достижения нужного результата. Другими словами, если для успеха я должен выкинуть 2+ хотя бы на одном кубике, для неудачи я, наоборот, должен провалить оба броска.

Теперь всё просто. Шанс провалить первый бросок 1/6 И шанс провалить второй — 1/6. Маленькая подсказка от мозга: «И» значит «умножай», «ИЛИ» значит «складывай». Это применимо к последовательным броскам кубиков, которые вам всё равно придётся делать.

1/6 И 1/6 тогда значит $1/6 * 1/6 = 1/36$, т. е. первый бросок должен быть неудачным И второй бросок должен быть неудачным, и только таким образом мы потерпим неудачу в целом.

Если вы знаете шанс неудачи, тогда вы знаете и шанс на успех (кроме случаев, когда может быть ничья). Если шанс неудачи 1/36, шанс успеха должен быть 35/36. Математически, 1 это 100% или 36/36. $36/36 - 1/36 = 35/36$.

Так как при реролле в ББ, как правило, шансы не меняются, обычно вы просто можете возвести шанс провала в квадрат.

Например:

2+, реролл → 1/6 в квадрате = 1/36;

3+, реролл → 2/6 в квадрате = 4/36;

4+, реролл → 3/6 в квадрате = 9/36;

5+, реролл → 4/6 в квадрате = 16/36;

6+, реролл → $5/6$ в квадрате = $25/36$.

Для получения шансов на успех необходимо просто отнять эти числа от $36/36$.

I.5. Сравнение шансов

Мы уже около самой сути того, почему понимание всех этих шансов необходимо.

Вы можете считать шансы в десятичных дробях, однако это не очень удобно, так как требует калькулятора или, по крайней мере, времени. Всего этого во время игры у вас нет, и вы не хотите запоминать шансы наизусть, так что самый лёгкий путь — научиться считать их бытро, чтобы иметь возможность сравнивать их.

Одно то, что вы знаете вероятность какого-либо действия, никак вам не поможет. Главное — знать более вероятен ли успех этого действия, чем другого, альтернативного.

Типичный пример — вопрос, что лучше, возможность реролла или +1 к результату (выбор между скилами Аккурэйт и Пас). Правда в том, что реролл больше повышает шансы при начальной высокой вероятности успеха, но есть и некоторые нюансы. Давайте рассмотрим ситуацию поближе.

2+ бросок имеет шанс успеха $5/6 = 30/36$. При броске 3+ с рероллом (РР) шанс неудачи $4/36$, успеха — **32/36**. Довольно приятные дополнительные 2 шанса из $6/36$.

3+ → $4/6 \rightarrow 24/36$ сравним с 4+ РР → шанс неудачи $9/36 \rightarrow 27/36$. Шанс с рероллом опять немного выше, что ещё раз демонстрирует нам, насколько рероллы ценны.

4+ → $3/6 \rightarrow 18/36$ сравним с 5+ РР → шанс неудачи $16/36 \rightarrow 20/36$.

5+ → $2/6 \rightarrow 12/36$ сравним с 6+ РР → шанс неудачи $25/36 \rightarrow 11/36$. Вот он, перелом. Бросок 6+ в два раза менее вероятен, чем 5+, и даже реролл не может уравнивать шансы.

Глядя на это, вы можете поддаваться искушению всегда предпочитать навык, дающий реролл, навыку, дающему +1 к броску, но часто это будет ошибкой. Проблема в том, что большинство этих шансов довольно средние, а в ББ мы должны стремиться сделать шансы настолько хорошими, насколько возможно. Навык, дающий реролл, лучше, если у вас нет в распоряжении командного реролла. Почти все броски в ББ крайне важны. Преимущество навыка, дающего +1, в том, что он, работая совместно с командным рероллом, даёт гораздо больший эффект. К примеру, шанс $35/36$ броска на 2+ с РР по сравнению с ненадёжными $32/36$ броска 3+ с РР. (Конечно, это не всегда правда, так как у вас есть только один командный реролл на ход. Давайте просто скажем, что вы не лагаете так уж часто, как вам кажется. А если лагаете — лучше бы вам завести план.)

Навыки, дающие реролл — хороши, но они не позволяют добиться максимального результата. Это значит, что ваш план — потратить все рероллы и быть стеснённым в средствах (что не так уж плохо, просто помните о других возможностях).

I.6. Кубики для блоков

Как упоминалось ранее, кубики для блоков — это обычные кубики с другими символами. На них могли бы быть и числа — разницы бы не было. Обычно вы можете выбирать из двух кубиков. Требуется немного подумать, как перевести это в шансы. Самый простой способ — такой же, как и когда вы рассматриваете бросок, который вы можете порероллить. Другими словами, вы смотрите на первый результат, и перед вами один из двух вариантов: желаемый, либо нет. Затем вы смотрите на второй кубик. Допустим, вы не жадные и ваша цель — не мяченок. Тогда ваша главная цель при блоке — не вызвать тёрновер для себя. Уронить противника — это прекрасно, но серьёзно, вы сможете сделать столько всего после блока, если только не упадёте сами. Если упадёте — то всё, конец.

Как правило, вас роняют два результата: «Череп» (AD) и «Оба Падают» (BD). Таким образом, игрок без навыков проваливает $2/6$ своих однокубовых блоков (или каждый третий, если вам так удобнее). С двумя кубами шанс провала такой же, как при броске $3+$ с PP, т. е. $4/36$. Для сравнения, если у вас есть навыки Блок (Block) или Респ (Wrestle), результат BD будет для вас безобидным. Вместо $2/6$ шанс провала на однокубовом блоке теперь $1/6$. Это означает, что вы, используя Блок, удваиваете свои шансы на успех. Если перевести это на два кубика, ваш шанс провала теперь $1/36$ вместо $4/36$. Вы учетверили свои шансы. Это то же самое, как кидать $2+$ вместо $3+$.

Отсюда мы можем сделать интересный вывод: наличие навыка Блок при блоке действует так же, как +AG при работе с мячом, тогда как +ST при блоке эквивалентна наличию PP. Но по причине того, что мы обычно получаем два куба, просто используя ассисты, и по-настоящему не нуждаемся в дополнительной силе, Блок более ценен, чем +ST.

I.7. Расчёт цепочек действий

Умение определять, который из бросков более вероятен — хороший первый шаг, но не стоит пренебрегать интуицией, особенно если кидать кубик необходимо много. Часто встречаются случаи, когда для достижения чего-либо необходимо либо прокинуть один тяжёлый бросок, либо один средней сложности, но для его подготовки потребуется совершить много высоковероятных действий. Если при приблизительном подсчёте шансов вы не учтёте эти действия с низким риском, то можете не заметить, что гораздо лучшим является вариант с одним рискованным действием.

Честно говоря, как правило лучше всё равно делать много бросков, так как если вы получите тёрновер в середине своего хода, это будет лучше, чем если бы вы пошли ва-банк и провалили первое же действие.

Скорее всего, вы не сможете рассчитывать то, чем мы сейчас займёмся, у себя в голове. Но понимание того, как это работает, может помочь вам грубо оценить свои шансы (либо, если желаете, и вправду их рассчитать). Как бы то ни было, вот как мы рассчитываем последовательности действий.

У нас уже есть все инструменты для этого. И/ИЛИ принцип является ключевым здесь («в случае И — умножай, в случае ИЛИ — складывай»).

Допустим, вы хотите рассчитать вероятность успеха для цепочки додж (3+), два ГФИ и Блиц (2 кубика с Блоком). Для успеха вам нужно прокинуть броски на:

додж И ГФИ И ГФИ И блок ИЛИ блок

$$2/3 * 5/6 * 5/6 * (5/6 + 1/6 * 5/6)$$

Теперь пояснения. $2/3$ — это шанс совершить 3+ додж. Ранее я упоминал это как $4/6$, но если вы собираетесь умножать вероятности, дроби лучше сокращать. Две $5/6$ это ГФИ, как легко догадаться. В скобках у нас $5/6$ для первого кубика блока. Я сказал, что мы добавляем второй кубик по И/ИЛИ принципу, но, как вы видите, это не совсем верно, так как я написал $1/6 * 5/6$ вместо просто $5/6$. Я объяснял это ранее: если вы складываете вероятности, вы можете добавлять вероятность для второго сценария только с учётом того, что первый сценарий не произошёл. Первый сценарий — не провалить блок с шансом $5/6$. Шанс неудачи — $1/6$, и в таком случае вы снова умножаете его на вероятность успеха блока ($5/6$). Надеюсь, вы уследили за мыслью.

Итак у нас есть

$$2/3 * 5/6 * 5/6 * 35/36.$$

Скорее всего, вы не слажете на блоке, да ведь? Если бы у нас был реролл, мы бы должны были учесть его, но об этом позже.

Больше упростить себе расчёт мы не сможем, так что давайте просто возьмём калькулятор и получим примерно 45% (0,45) шанс на успех. Мы можем легко перевести это в тридцатьшестёрки, просто умножив на 36. Итого мы получаем $16,2/36$, простое число для сравнения.

Обычно по-настоящему важно не то, насколько вероятна та или иная цепочка действий, а то, насколько вероятнее она другой цепочки. Поэтому действия, которые необходимо будет совершить в обоих случаях, можно исключить из рассмотрения.

I.8. Расчёт цепочек действий с командным рероллом

Теперь, когда задействованы командные рероллы, исключать из уравнения какие-либо броски уже нельзя. На самом деле, мы уже за пределами того, что обычный человек может рассчитать в голове за секунды. Ну, теоретически это возможно, но зачем так стараться, правда? Математика нужна для того, чтобы упрощать какие-то моменты, а не усложнять.

Тем не менее, если вы хотите повычислить, вот как это нужно делать.

Возьмём тот же пример:

додж (3+), два ГФИ и Блиц (2 кубика с Блоком).

$2/3 * 5/6 * 5/6 * 35/36$.

Мы можем применить командный реролл к любому из этих четырёх бросков, если провалим его. Так мы и сделаем. Мы уже знаем, что в 45% случаев всё получится даже без реролла. Добавим остальные сценарии успеха. Всё вместе будет выглядеть как-то так:

(шанс, что всё пройдет хорошо) ИЛИ (придётся порероллить только додж) ИЛИ (придётся порероллить только первый ГФИ) ИЛИ (придётся порероллить только второй ГФИ) ИЛИ (придётся порероллить только Блиц).

Это четыре дополнительных сценария. В цифрах это выглядит так:

всё идёт хорошо: $2/3 * 5/6 * 5/6 * 35/36$

+

успешно рероллим проваленный додж: $(1/3 * 2/3) * 5/6 * 5/6 * 35/36$

+

успешно рероллим первый проваленный ГФИ: $2/3 * (1/6 * 5/6) * 5/6 * 35/36$

+

успешно рероллим второй проваленный ГФИ: $2/3 * 5/6 * (1/6 * 5/6) * 35/36$

+

успешно рероллим проваленный Блиц: $2/3 * 5/6 * 5/6 * (1/36 * 35/36)$

=

вероятность достичь успеха при наличии командного реролла.

Нам повезло: так как базовый шанс успеха при всех сценариях одинаков, а меняются только шансы провала, мы получаем простую формулу:

$2/3 * 5/6 * 5/6 * 35/36 * (1 + 1/3 + 1/6 + 1/6 + 1/36)$,

или, если записать в общем виде:

$V(\text{базовый шанс}) * (V(\text{всё идёт хорошо}=1) + V(\text{не удаётся додж}) + V(\text{не удаётся первый ГФИ}) + V(\text{не удаётся второй ГФИ}) + V(\text{не удаётся Блиц}))$.

В этом контексте V означает вероятность (действия).

Итак, мы получаем

$2/3 * 25/36 * 35/36 * 61/36 = 76,27\% = 27,5/36$.

Я попытался объяснить это так просто, как мог. Если вы уловили суть, то у вас есть всё необходимое для понимания шансов в этой игре. Так или иначе, всё, чему я буду вас учить, об этом. :)

I.9. Порядок действий

Каждого начинающего ББ тренера учат начинать ход с более вероятных действий, а затем переходить к менее вероятным. Это руководство исходит из того же принципа. На самом деле, бывают исключения, однако рассмотрены они будут в разделе про стратегию. Для раздела про вероятности примем, что более вероятное действие

всегда лучше. Так как вы уже знаете основы, я просто приведу список всех шансов, с которыми вам, возможно, придётся иметь дело.

Шансы провала:

Безопасно:

шестикубовый блок с Блоком: $(1/6)^6=1/46656=0,0007/36$.

Почти безопасно:

четырёхкубовый блок с Блоком: $(1/6)^4=1/1269=0,0278/36$;

шестикубовый блок без Блока: $(1/3)^6=1/729=0,049/36$;

трёхкубовый блок с Блоком: $(1/6)^3=1/216=0,1667/36$.

Надёжно:

четырёхкубовый блок без Блока: $(1/3)^4=1/81=0,444/36$;

2+ с РР || двухкубовый блок с Блоком: $(1/6)^2=1/36$;

трёхкубовый блок без Блока: $(1/3)^3=1/27=1,33/36$.

Так себе план:

блок на минус двух кубах с Блоком и РР: $(1-(5/6)^2)^2=121/1269=3,43/36$;

3+ с РР || двухкубовый блок без Блока: $(1/3)^2=1/9=4/36$;

2+ || однокубовый блок с Блоком: $1/6=6/36$.

Небезопасно:

4+ с РР: $(1/2)^2=1/4=9/36$;

блок на минус двух кубах с Блоком: $1-(5/6)^2=11/36$;

3+ || однокубовый блок без Блока: $1/3=12/36$.

Только в некритичных ситуациях:

5+ с РР: $(2/3)^2=4/9=16/36$;

4+: $1/2=18/36$;

блок на минус двух кубах без Блока: $1-(2/3)^2=5/9=20/36$.

Не надо:

5+: $2/3=24/36$;

6+ с РР: $(5/6)^2=25/36$;

6+: $5/6=30/36$.

Это довольно полный список всех шансов. Позже мы разберём несколько более запутанных случаев, но сначала я хочу показать вам, насколько легко делать эти расчёты. Фактически, я произвёл их за секунды прямо пока писал.

Как вы видите, почти все шансы рассчитываются простым возведением в степень, поэтому их так легко вычислить. Одно из немногих исключений — блоки на минус двух кубах.

Рассмотрим пример:

блок на минус двух кубах с РР и Блоком

$(1-5/6*5/6)*(1-5/6*5/6)$.

Вместо вычисления шанса провала напрямую, посмотрим шанс успеха на одном кубе (5/6). Так как для успеха на минус двух кубах нужен успех на обоих, возводим его в квадрат. Теперь вычтем это из единицы, и получим шанс провала для блока на минус двух кубах без реролла.

I.10. Пасы

Рассмотрим теперь некоторые более сложные действия. Я уже объяснял, как можно их рассчитывать. Так как пасы довольно часто встречаются, я хочу использовать их в качестве практического примера.

Разумеется, вы вправе пропустить этот раздел.

Пас включает в себя 2-3 броска кубика, в зависимости от того, используется ли перехват, или нет. Различные навыки могут увеличить это число.

Когда вы делаете пас, необходимо учитывать не только возможность провалить его, но и шанс совершить фамбл и выронить мяч рядом с собой. Так как игра вращается вокруг мяча, контроль его очень важен. Таким образом, вам нужно принять во внимание три возможности: где может приземлиться мяч в случае фамбла, где он может оказаться в случае неточного паса и где — в случае точного. После рассмотрения возможных исходов, скорее всего вы осознаете, что самым выгодным для вас вариантом будет просто остаться там, где стоите, и забыть про пасы. Ну, а если вы всё равно хотите попасовать, хорошо: как всегда, рассмотрим каждый случай отдельно, а затем, если нам понравятся исходы, сложим вероятности.

Идеальный вариант — полный успех. Для простого паса это будет $\text{Успех(пас)} = \text{Успех(бросок)} * \text{Успех(ловля)}$.

Допустим, у нас есть игрок с АГЗ, совершающий короткий пас без модификаторов. У игрока, принимающего мяч, также АГЗ. У нас есть реролл.

Давайте рассмотрим все варианты успеха.

$\text{Успех(всего)} = \text{Успех(бросок=4+=1/2)} * \text{Успех(ловля=3+=2/3)}$

+

$\text{Успех(при провале броска)} = \text{Провал(бросок=1/2)} * \text{Успех(бросок=1/2)} * \text{Успех(ловля=2/3)}$

+

$\text{Успех(при провале ловли)} = \text{Успех(бросок=1/2)} * \text{Провал(ловля=1/3)} * \text{Успех(ловля=2/3)}$

=

Успех(пас с РР) .

$$\begin{aligned}
&1/3(=12/36) \\
&+ \\
&1/6(=6/36) \\
&+ \\
&1/9(=4/36) \\
&= \\
&22/36
\end{aligned}$$

Такие вычисления к этому моменту должны быть для вас уже довольно лёгкими, так что я больше не буду утомлять вас ими. Если вы смогли уследить за моими рассуждениями — отлично. Если нет — возможно, вам стоит ещё раз перечитать начало этого раздела, где всё это объяснено подробнее.

Как мы видим, шанс неудачи в нашем примере $14/36$, что находится где-то между группами «Небезопасно» и «Только в некритичных ситуациях» из списка в предыдущем пункте.

Мы можем автоматически получить результат при отсутствии реролла, если возьмём первое слагаемое (Успех(всего)) из нашей формулы. Как видите, это $1/3$, что означает ошеломляющий шанс провала в $2/3$, если у вас нет реролла. Это всё равно, что кидать $5+$ без реролла. Если вы продолжите изучать список, то обнаружите, что лучше потратить реролл на два более вероятных броска, чем на один сложный. Шанс провала в $16/36$ про броске $5+$ с РР против $14/36$ в нашем примере.

Последний рассматриваемый вариант будет случай, когда оба броска могут быть порероллены (например, у бросающего есть Пас, а у ловящего — Кэтч), и вы можете захотеть использовать эти скилы, считая себя в ложной безопасности. $\text{Успех(бросок}=3/4) \cdot \text{Успех(ловля}=8/9) = 24/36$, с шансом провала $12/36$. Это всё равно, что кидать $3+$ без всего. Может сработать, однако ставка на это может оказаться фатальной.

Добавление стандартного шанса проваленного перехвата (пер) в $5/6$ не сильно меняет варианты и не требует взаимодействия с рероллами. Мы получим несколько чисел (я люблю свой калькулятор).

$$\text{Успех(пас и пер)} = 10/36.$$

$$\text{Успех (пас с РР и пер)} = 110/216 = 55/108 = 18,33/36.$$

$$\text{Успех (пас с Пасом/Кэтчем и пер)} = 20/36.$$

Я приведу ещё несколько чисел. Вы можете либо проверить их, используя приобретённые навыки, либо поверить на слово.

Короткий пас/ловля.

$$\text{AG4 (3+)/AG3 (3+)}.$$

$$\text{Успех(пас)} = 4/9 = 16/36.$$

$$\text{Успех(пас с РР)} = 40/54 = 26,67/36.$$

$$\text{Успех (пас с Пасом/Кэтчем)} = 64/81 = 28,4/36.$$

Успех (пас и пер)=20/54=13,33/36.

Успех (пас с РР и пер)=100/162=22,22/36.

Как вы можете видеть, добавление однообразных шансов провала от перехвата или других независимых бросков оказывает уравнивающий эффект. Чем длиннее цепочка действий, которую вам необходимо совершить, тем, очевидно, менее значимым становится собственно пас.

Я покажу это ещё нагляднее.

Короткий пас/ловля.

AG5 (2+)/AG4 (2+).

Успех(пас)=25/36.

Успех(пас с РР)=100/108=25/27=33,33/36.

Успех (пас с Пасом/Кэтчем)=1225/1269=34,75/36.

Успех (пас и пер)=125/216=20,83/36.

Успех (пас с РР и пер)=125/162=27,77/36.

Успех (пас с Пасом/Кэтчем и пер)=6125/7776=28,36/36

Успех (пас с Пасом)=35/36*5/6=175/216=28,17/36 → шанс провала 6,83/36.

Успех (пас с Пасом и пер на 6+)=35/36*25/36=875/1296=24,31/36 → шанс провала 11,69/36.

I.11. Расширенная таблица вероятностей

Шансы провала:

Безопасно:

шестикубовый блок с Блоком: $(1/6)^6=1/46656=0,0007/36$.

Почти безопасно:

четырёхкубовый блок с Блоком: $(1/6)^4=1/1269=0,0278/36$;

шестикубовый блок без Блока: $(1/3)^6=1/729=0,049/36$;

трёхкубовый блок с Блоком: $(1/6)^3=1/216=0,1667/36$.

Надёжно:

четырёхкубовый блок без Блока: $(1/3)^4=1/81=0,444/36$;

2+ с РР || двухкубовый блок с Блоком: $(1/6)^2=1/36$;

2+/2+ пас (с навыками Пас и Кэтч): $1-(35/36)^2=44/1269=1,25/36$;

трёхкубовый блок без Блока: $(1/3)^3=1/27=1,33/36$;

2+/2+ пас с РР || 2 ГФИ + РР: $1-((5/6)^2)*(1+2*(1/6))=2/27=2,67/36$.

Будьте готовы к неудаче:

блок на минус двух кубах с Блоком и РР: $(1-(5/6)^2)^2=121/1269=3,43/36$;

3+ с РР || двухкубовый блок без Блока: $(1/3)^2=1/9=4/36$;

2+ 2+ 2+ с РР: $1-((5/6)^3+3*(1/6)*(5/6)^2)=19/144=4,75/36$;

2+ || однокубовый блок с Блоком: $1/6=6/36$;

2+/2+ пас с Пасом: $1-(35/36)*(5/6)=41/216=6,83/36$;

2+/2+ пас с Пасом/Кэтчем/пер на 6+: $1-(35/36)^2*5/6=1651/7776=7,64/36$.

Не надейтесь преуспеть:

4+ с РР: $(1/2)^2=1/4=9/36$;

блок на минус двух кубах с Блоком || 2 ГФИ: $1-(5/6)^2=11/36$;

пас с Пасом и пер на 6+: $1-35/36*5/6*5/6=421/1296=11,69/36$;

3+ || однокубовый блок без Блока: $1/3=12/36$;

2+ 2+ 2+ 2+ с РР: $1-((5/6)^4+4*(1/6)*(5/6)^4)=1268/3888=12,69/36$.

Поищите лучший способ (последний шанс):

2+ 2+ 2+: $1-(5/6)^3=91/216=15,17/36$.

5+ с РР: $(2/3)^2=4/9=16/36$;

4+: $1/2=18/36$;

блок на минус двух кубах без Блока: $1-(2/3)^2=5/9=20/36$.

Не надо, только поранитесь:

5+: $2/3=24/36$;

6+ с РР: $(5/6)^2=25/36$;

6+: $5/6=30/36$.

II. Общая стратегия

Общая стратегия очерчивает долгосрочные цели, которые вы ставите перед собой во время игры. Важные решения, которые вам придётся принимать каждый ход, будут обсуждаться немного позже.

Невозможно играть эффективно, ход за ходом выбирая хорошие решения, без долгосрочного плана.

II. 1. Способ игры

II.1.A. Стандартная игра — качество 7

Стандартная игра, также называемая «Орочьей» или «Дварфийской», широко распространена, как самый эффективный способ играть за любую расу со времён четвёртого издания правил. Среди хороших тренеров практически нет разногласий по этому вопросу: если кто-то играет по-другому, значит он не следует наилучшей возможной стратегии. В этом руководстве мы будем называть её просто «сталлинг».

Стандартная игра — это победа 2:1. Идея состоит в том, что ни одна из сторон не провалит своё нападение. Поэтому единственное, что вы можете сделать для победы, — контролировать время своего ТД. Вы хотите, чтобы у соперника было как можно меньше времени на ответное нападение после того, как вы занесёте мяч. Если вы занесёте на 8-ом ходу, у соперника будет только один ход, чтобы сравнять счёт. Как правило, этого недостаточно. Если ваш оппонент затем занесёт до 16-го хода, у вас будет достаточно времени, чтобы занести ответный ТД и выиграть 2:1.

Эта книга в основном будет обсуждать то, как не стать жертвой такой стратегии, как лучше исполнить её и когда отказаться от неё. Вот короткая версия:

II.1.A.aa. Как её исполнить

В нападении такая стратегия требует сталлинг. Обычно это означает строительство клеток и экранов, как будет объяснено в разделе «Построения». Цель здесь в том, чтобы держать мяч в руках одного из ваших игроков пока не выйдет время, а потом занести. При этом вы не должны делать с мячом что-либо, что требует бросков кубика, или создаёт хоть малейший риск. Особенно следует избегать пасов и даже вкладок, если они не улучшают вашу позицию. Вы никуда не торопитесь, и, в идеале, неспешно идёте в зачётную зону противника 8 ходов, не кидая кубов вообще.

II.1.A.bb. Как защитить себя от неё

В защите вы должны оставить идею «замедлить оппонента». Худшее, что вы можете сделать — перекрыть ему путь к своей зачётке и вынудить его отступать всеми игроками. Вы хотите спровоцировать его либо поскорее занести, либо потерять мяч.

Чем дольше в игре ничего не происходит, тем хуже для вас. Тем не менее, не стоит устраивать ему лёгкую прогулку, или вы обнаружите его сталлящим около вашей зачётки. Вам нужно поддерживать давление, чтобы для продвижения вперёд ему нужно было кидать кубы, которые он сможет не прокинуть и дать вам возможность нанести удар. Просто сфокусируйтесь в большей степени на отборе мяча, а не на перекрытии пути.

II.1.A.сс. Когда не сталлить

II.1.A.сс.aaa. В тяжёлом положении

В некоторых ситуациях лучше отойти от общей стратегии. Самый вероятный случай — слишком большое давление для сталлинга. Занести ТД слишком рано — не очень хорошо, но всегда лучше, чем потерять мяч. Однако, если ситуации, когда вы не можете удержать мяч, часты — проблема где-то в принимаемых вами как тренером решениях. Требуется большой опыт, чтобы определять, когда давление становится слишком велико. Старайтесь учиться на своих играх. Запоминайте ситуации, которых вы не могли избежать.

II.1.A.сс.bbb. Новичок

Если вы новичок, вы можете обнаружить, что заносите ТД чаще в защите, чем в нападении. Это довольно естественно, так как опыт в других играх, основанных на вероятности, скорее всего приучил вас брать на себя риски больше, чем вы на самом деле можете себе позволить из-за правила тёрновера.

Совершение опасных действий (например, рискованного блица) в защите, не может причинить вам так уж много вреда. Сталлинг при нападении же должен выполняться сверхнадёжно на протяжении каждого хода. Вам необходимо терпение и внимательность, чтобы увидеть угрозу и устранить её прежде, чем она сможет помешать вам.

II.1.A.сс.ссс. Кончились рероллы

Рероллы — ваша страховка на случай, если что-то пойдёт не так. Если вы вспомните таблицы вероятностей, то увидите, что шанс, что всё пройдёт гладко, больше, когда хотя бы один из них под рукой. Если вы хотите сталлить без рероллов, вы должны находиться в очень надёжной позиции или иметь много навыков, компенсирующих это. В идеале вы должны сберечь один реролл на случай действительно серьёзных неприятностей. Если рероллы кончились, хорошей идеей будет двигаться к зачётке настолько безопасно, насколько возможно.

II.1.A.сс.ddd. Специальные тактики

В разделе «Специальные тактики» этого руководства мы обсудим возможности, возникающие, когда вы сталкиваетесь с игроками, которые могут проникать в клетки, заносить за один ход или жёстко перебивать вас, так что традиционная стратегия больше не работает.

II.1.B. Надёжная игра – качество 6

Если вы думаете, что ваши шансы в нападении и в защите примерно равны, вы захотите перейти к Надёжной игре вместо Стандартной. Надёжная игра особенно рекомендуется для новых команд, ещё не обладающих большими атакующими способностями и Блоком для безопасного проведения блоков.

Этот вариант в основном осуществляется так же, как и Стандартная игра. Вы так же избегаете пасов и ненужного риска. Вы идёте до зачётки столько, сколько потребуется, и, если появляется хороший шанс, заносите без промедления. При этом вы всегда можете поменять своё решение и перейти к Стандартной игре. Если у вас есть принимающие игроки на дистанции заноса, вы при случае отдаёте вкладку одному из них. Но будьте осторожны: где бы ни находился мяч, вы всё ещё хотите, чтобы рядом было множество ваших игроков на случай, если какие-нибудь броски пойдут не так. Никогда не полагайтесь слепо на кубик, если у вас есть выбор. Особенно если ваше нападение настолько слабо, что вам приходится использовать Надёжную игру.

II.1.C. Пасовая игра – качество 6

Специализация ловкачей. Нападение через пас крайне легко исполнять, если команда хороша в этом. Это может быть заманчивой альтернативой по сравнению с необычайно сложным сталлингом. Если вам не хватает опыта, возможно, вам лучше пойти по этому пути, чтобы увеличить свои шансы на победу. Однако, используя эту стратегию, вы идёте на поводу у соперника, использующего Стандартную игру, что делает её применение невыгодным. Тем не менее, если вы превосходно играете в защите, как будет предложено в разделе «Специальные тактики», Пасовая игра может быть вариантом для вас (хотя обычно всё равно не лучшим).

При игре в пас пасующий обычно держится сзади или сидит в клетке в середине. В идеале есть ещё второй ловкий игрок в середине и множество, по крайней мере 4, забегающих на половину противника. Защищающийся должен быть ошеломлён количеством игроков, которых ему надо прикрыть, и вы должны получить возможность освободить кого-нибудь блицом, а затем отдать пас либо освобождённому игроку, либо игроку в середине, который потом отдаст вкладку освобождённому.

Кроме большого количества бросков, каждый из которых может оказаться неудачным, наибольшей проблемой при использовании этой стратегии является невозможность обеспечить хорошее прикрытие из игроков на случай, если что-то пойдёт не так. Если при провале какого-либо действия только один ваш игрок находится рядом с мячом, даже команда с низкой ловкостью сможет освободить мяч блицом и спрятать его в клетке. Неважно, насколько мал риск, всегда обидно проиграть матч из-за того, что один раз вы выбросили две единички на кубах. Отметим, что это вообще-то лучшая стратегия, если вам действительно необходимо занести ТД как можно быстрее.

II.1.D. «Убеги-от-защиты» — качество 4

Это вариант Пасовой игры для тех, у кого нет ни ловкости, ни пасующих. По существу, вы просто размещаете мяч в центре поля, оббегаете защитников и стараетесь отдать вкладку, не задев паса. Не стоит и говорить, что высокое МА сильно помогает при этом. Это лучший вариант, если у вас нет времени, вы не можете продвинуть свою клетку на дистанцию заноса и плохо играете в пас.

II.1.E. Фланговый всплеск — качество 5

Фланговый всплеск — способ быстро занести мяч, при котором небольшая часть команды, состоящая из 4 или 5 игроков, посылается по одному из флангов. В крайнем случае, это будет только мяч с двумя помощниками. В трёхходовом варианте пасующий сначала двигается на фланг, а потом вперёд с другими игроками. В (как правило) неоправданно рискованном двухходовом варианте пасующий отдаёт вкладку либо пас кому-то в центре, а тот действует как новый мяч. Проблема этой стратегии в том, что сопернику несложно зажать атакующего и отрезать путь отступления в сторону. Тем не менее, эта стратегия не совсем плоха. Вы часто будете иметь возможность занести, если ваш оппонент медленен, плохо играет в защите, либо даже хочет, чтобы вы занесли. Просто у вас будут проблемы с тем, чтобы оставаться на краю. Один из положительных моментов — вы всегда можете отступить назад и перегруппироваться в центре. В редких случаях на другом фланге окажется открытое пространство, где вы сможете пробежать и занести. В любом случае, этот способ игры обычно ускоряет матч (хотя иногда может замедлить). Вы можете утратить контроль над временем и ввязаться в рискованную игру. Если вы хотите посталлить, это может оказаться не лучшим способом.

Фланговый всплеск часто является лучшим вариантом, если вы в сильном меньшинстве и не имеете надёжной игры в пас. В условиях давления и горячки матча, вы часто обнаружите себя обращающимся к той или иной версии этой стратегии.

II.2. Управление рероллами

Рероллы и их количество должны иметь большое влияние на то, как вы играете. Таблица вероятностей даёт вам представление о том, насколько уменьшаются ваши шансы без рероллов. Вы можете думать: «Чем же мне поможет то, что я порероллю один бросок, если мне нужно прокинуть ещё и множество других?» Проблема с шансами в ББ заключается не только в их вероятности, но и в том, как мы сталкиваемся с ними. Особенно это верно для высоких вероятностей. К примеру, вы почти никогда не провалите двухкубовый блок, но «почти никогда» это не «никогда». Редкое событие рано или поздно обязательно произойдёт. Более вероятно увидеть редкое событие в цепочке действий только один раз, а не два или три. В дополнении к этому, чем более вероятно событие, тем больше вероятность, что реролл сработает. Реролл — это как дополнительное действие, но совершать его придётся только если вы не смогли обойтись без него.

Итак, сколько рероллов вам нужно? Математически, в большинстве случаев за 8 ходов вы потратите 4 РР. Вероятнее всего, вы должны выбрать число от 2 до 5, в зависимости от вашего стиля и навыков. Если у вас много Блока, вам не придётся часто рероллить блоки. Если у вас много навыков со встроенным РР, слишком большое число командных РР может оставаться неиспользованным.

Так как это стратегическая часть, мы обсудим здесь то, как обращаться с определённым количеством РР, а не то, сколько их вам нужно иметь.

а) Без рероллов вы должны играть минималистически. Никакого риска, делать только то, что необходимо, стремиться занести.

б) Если у вас только один РР, вы должны помнить, что вам всегда может чуть-чуть не повезти, а однажды не повезёт по-крупному (двойной Череп на решающем блоке). Вам нужно сохранить этот реролл для такого случая. В общем, вы играете так же, как и без рероллов, с той лишь разницей, что когда вы не сможете обойтись без РР, он у вас будет.

с) Если у вас два РР, вы, в основном, сохраняете их для критичных действий. Такие вещи, как ранний подъём мяча и его удержание, очень важны (мяченок может попасть в серьёзные неприятности, если его собьют с ног). Два РР — это только для тех, кто редко лажает. Вы можете использовать свой первый РР и для необычайно важного блока. Как только вы использовали его, следуйте указаниям из п. б.

д) Три РР — минимальное количество для нормальной игры. Если всё идёт хорошо, этого обычно достаточно, но если что-то пойдёт не так, вы можете попасть в неприятную ситуацию. Вам нужно сохранять РР для критических ситуаций и не рероллить неудачные броски, если при этом не возникает опасности потерять мяч (например, клетка не в безопасности). В то же время, чем ближе к концу половины, тем более рискованные действия вы можете совершать, если все ваши РР ещё с вами. Если вы используете РР, см. стратегии а, б, с.

е) Четыре РР означают, что вы можете использовать в среднем 1 за два хода. Первый ход обычно очень важен, и, если что-то идёт не так, оставляет вас с 3 РР на 7 оставшихся ходов. В этом случае вам следует придерживаться стратегии д со второго хода. На первом ходу вы можете рероллить что угодно хоть сколько-либо значимое (необязательный двухкубовый блок, позволяющий ещё несколько блоков). Если вы сохраните 4 РР ко второму ходу, то будете в хорошем положении.

Общее правило: всегда стоит сохранять РР на потом, пока у вас не останется по одному РР на каждый оставшийся ход. Это часть контроля над игрой.

Так как вы в большинстве случаев хотите использовать Стандартную игру, последние ходы будут самыми важными. С 4 РР вы сможете сфокусироваться на них.

Если вы играете в защите, вы должны будете усилить давление, так как, в отличие от начала половины, вы больше не можете позволить противнику занести. Вам нужны РР для предпринятия рискованных действий.

В нападении вы приближаетесь к моменту, когда пора заносить, и должны поднапрячься, чтобы обеспечить это. Вы не можете позволить себе испортить отлично просталленную половину тем, что не занесёте на последнем ходу из-за того, что у вас кончатся РР.

f) Пять РР — уже роскошь. Один из них по сути уже лишний. Если вы не спользовали его на первом ходу и не перешли к стратегии е, вы можете начать думать уже не только о тёрноверах, но и о выживании. Вам всё ещё нужно быть осторожным и не тратить РР слишком легко для неважного последнего в ходу действия линейного игрока. Однако, может оказаться полезным спасти хрупкого позиционного, даже если он и не делает ничего важного. Если после 2-3 ходов вы так и не использовали РР, переходите к стратегии g.

g) Прекрасно иметь 6 РР, но в таком случае вы будете хотеть избавиться от них. У вас будет только 2 хода без РР. Если у вас нет большого числа навыков со встроенным РР, вы можете подождать ход, если всё идёт хорошо, но потом вы должны знать, что у вас есть по одному РР на почти каждый оставшийся ход. Если вы не используете их, они пропадут. Ваша самая большая забота теперь — то, что вы можете использовать только 1 РР за ход. Так что делайте всё самое важное в первую очередь, с РР для подстраховки. После этого начинается веселье. Вы можете больше рисковать, вы можете тратить РР. Вы можете рероллить стрелочки на блице, устраивая резню игроком с соответствующими навыками.

h) 7 РР — полный комплект. Не беспокойтесь о ходе, где у вас не будет РР. Просто тратьте их. Первое действие в ходу, последнее действие, что угодно — тратьте РР. Как только вы используете РР, будьте осторожными до конца хода, и опять пускайтесь во все тяжкие на следующем. Если вы не использовали РР во время хода, можете даже порероллить стрелочки на последнем блоке.

i) 8 РР. Вы накопили слишком много. Все 8 вы сможете потратить очень редко. Действуйте так же, как и с 7.

Будьте внимательны со сложной двойной динамикой РР. Ваш ход состоит из двух частей: до использования РР и после. Как только вы перешли во вторую, вы должны играть соответственно новой ситуации, так как вероятности всех действий без РР уменьшаются. Это значит: двигайте лучше игроков поддержки, а не ключевых. Не форсируйте занос, лучше стройте клетку. (Если ваш мяченок не споткнётся сам, противнику придётся его сбивать.)

В конце концов, вам, конечно, придётся делать полную оценку шансов (своих и противника), а затем брать на себя необходимый риск. Поэтому хорошая стратегия на каждый ход тоже важна, и, в идеале, она должна позволять за секунды перейти от

плана со средним уровнем риска к безопасному. Просто будьте готовы к случайностям.

II. 3. Управление игроками

Другой важный аспект долгосрочной стратегии — количество игроков в вашей команде.

а) Если под вашим началом минимальное количество игроков — 11 — вы просто не можете на равных соревноваться с оппонентом. Каждая потеря будет больно бить по вам и во время, и после игры. Чем дольше вы сохраняете полный состав, тем больше ваши шансы на победу. Не имеет значения, играете ли вы Дварфами или Орками: чем меньше вас на поле, тем хуже идут дела. Ловкачи могут что-то предпринять в меньшинстве, но и для них это неприятно. В значительной мере ББ — игра об эффективном применении ресурсов игрока к различным ситуациям. Чем меньше у вас игроков, тем хуже ваши шансы. Так что примите за правило держаться подальше от игроков соперника, пока не случится что-нибудь важное. Фол должен являться чертовски хорошим разменом (парень с Клавсой/МБ/ПО либо ломатель клеток), но обычно просто не совершайте их. Если фол не удастся, вы можете проиграть из-за этой случайности.

Пусть соперник подходит к вам, попытайтесь победить в игре блоков и удерживать его на расстоянии. Наступать самим стоит только там, где у него недостаточно сил, чтобы ответить. Ближе к концу второй половины можете медленно повышать давление. В тот момент, когда противник уже не будет успевать ввести в игру резервы, вы можете поменять стиль игры по своему усмотрению: фолите, либо делайте что заблагорассудится.

б) Состав из 12 игроков очень надёжен и имеет разумную цену. В начале первой половины стоит принимать во внимание возможность травмы, поэтому играйте так, будто у вас 11 игроков. Как только вы достигнете последних ходов первой половины, вы можете немного увеличить давление, пока кто-нибудь не получит КО или что-то похуже. Уже можно рассматривать возможность фола на важном игроке, однако всё равно лучше делать это ближе к концу драйва. Однако помните, что если вы уже лишились игрока, такой размен вам уже не поможет.

с) Состав из 13 игроков обеспечивает, пожалуй, оптимальный баланс между удачей и надёжностью. Вы всегда будете испытывать искушение уволить кого-нибудь, чтобы понизить ТВ и получить больше индусментов. Проблема в том, что травмы и КО — полуслучайные события, которые не всегда можно предсказать. В зависимости от течения игры можно оказаться в меньшинстве. Вы обнаружите, что довольно обычная ситуация — потерять двоих в первой половине. Не стоит быть слишком самоуверенным на этот счёт, если только вы не играете очень бронированной расой (AV 9). Если вы действуете бесшабашно, то легко можете терять и 4 игроков за

половину игры. Поэтому не следует бросаться в бой до конца тайма. Пофолить ближе к завершению первой половины — неплохая идея, если вы ещё никого не потеряли.

d) С 14 игроками вы можете рисковать. Можно бросаться в бой без больших опасений. Можете даже фолить, если у вас уже есть нокаутированные. С таким количеством игроков не страшно даже несколько КО, так как есть шанс, что кто-то из них вернётся в строй. Однако, как только вы потеряете одного или двух игроков, вы, возможно, захотите приспособить стиль своей игры к ситуации и немного притормозить.

e) 15 игроков — как правило, чересчур, если только вы не играете кем-то особенно хрупким, таким как Станти-команды или Вампиры. Тренеры, руководящие ими, обычно набирают много игроков, так как используют специальные стратегии. Я советую поступать так по той же причине. По сути, вы ставите себя в положение, когда хотите, чтобы ваши игроки травмировались. Если все останутся целы, это докажет, что ваша команда плохо управляется. Я однажды играл за Хаос Пакт с 15 игроками против множества Клавсы/МБ/ПО. Однако, вам может достаться и другой соперник, который не сможет травмировать столько ваших игроков. В таких матчах вы теперь можете перераспределять свои людские ресурсы. Если в командах с небольшим числом игроков следует с осторожностью в конце своего хода дождаться из таклзон, не подставлять игроков под удар без нужды и не фолить слишком много, то теперь всё вышеперечисленное — рекомендуемая возможность. Если у вас слишком много опытных игроков, вы можете выбирать, кого выставить на поле. Но поверьте, вам не нужны дорогие дополнительные игроки.

f) 16 игроков создают много проблем. При полной команде вы не можете покупать звёздных игроков на деньги для индусментов. Для обычных команд нет причин настолько раздувать состав. Если вам случилось управлять такой командой, следуйте инструкциям для 15 игроков. Хрупким командам часто будет не хватать и этого количества. Если вы постоянно страдаете от потерь игроков, посмотрите, какие ваши действия приводят к этому и старайтесь их избегать. Примеры: метание членов команды, доджи, сражения.

II. 4. Оценка соперника

Хотя у вас и должны быть общие идеи, как вести игру своей команды, вы должны быть готовыми в любой момент приспособить свою стратегию к сопернику и ситуации на поле.

Вот некоторые вопросы, на которых вам стоит сфокусироваться:

II.4.A. Каков, вероятно, будет его план на игру?

Если вы играете с новым соперником, важно взять ростер команды и внимательно изучить его выбор навыков и игроков, позже подкорректировав свои выводы, исходя из его расстановки и ходов, что он совершает.

II.4.B. Есть ли у меня навыки и сила, чтобы защитить себя, если он бросится в бой?

Наибольшая проблема при сражениях — нехватка Гарда в вашей команде. Если Гард у вас есть, необходимо иметь возможность мобильно перемещать его. Если у соперника, в свою очередь, много Гарда, вы не сможете хорошо противостоять ему. В общем случае, против игроков сильнее ваших лучше расставляться пошире, чтобы обеспечивать ассисты без Гарда. Если игроки соперника слабее, вы хотите встать теснее и навязать им больше схваток. Грубая сила, конечно, весомый фактор, однако если ваш соперник сильнее, но не имеет Блока, вы можете выстроить стратегию, полагающуюся на блоки на красных кубах в критических ситуациях.

II.4.C. Какие угрозы, способные решить исход матча, исходят от него?

Кто его лучший Блицер-мясник, кто его лучший выбивала? Какие параметры имеет его лучший мяченосец и есть ли у вас игрок, чтобы сдержать его? Каких ещё специалистов он использует? Практически любой стратегически важный игрок, имеющийся в одном экземпляре, — хорошая цель для блица и фолов. Лидер может быть хорошей целью, если он ещё не использовал свой навык. Если вы не можете убрать эти угрозы, вы можете захотеть обездвигнуть их (в зависимости от того, как много проблем они доставляют). Может, вы хотите держаться от них подальше или переманеврировать их. Что бы вы не делали, не позволяйте им застать вас врасплох.

II.4.D. Могу ли я спокойно прятаться в клетке, или нужно следить за чем-то?

Не требует пояснений. Такие игроки — самая большая угроза вашему нападению. Следите за ними, и если потеряете из виду — проверьте, куда оппонент передвинул их. Такие игроки решают исход матча.

II.4.E. Есть ли игроки с потенциалом для вантёрна?

Если у оппонента есть игрок с хорошими шансами на вантёрн, вы не можете использовать Стандартную стратегию (если не найдёте шанс вывести его из игры). Если его шансы на занос за один ход средние, вы можете идти по стандартному пути и надеяться на его провал.

III. Построение

Я не собираюсь углубляться в важную тему выбора позиции при блокировании, потому что об этом уже существует очень хорошая статья в разделе, посвящённому ББ, на домашней странице ГВ, озаглавленная «Искусство блокирования».

Если вы ещё не читали её, сейчас самое время. Далее предполагается, что вы имеете неплохое представление о блокировании.

Поехали.

III.1. Общее позиционирование

Обычно ваши возможности увеличить вероятности, просто делая правильный выбор, ограничены. Поэтому вы не должны попадать в ситуации, когда вам придётся начинать ход с трудных бросков.

Правильное позиционирование поможет вам в этом.

Позиционирование имеет перед собой ряд целей:

1. Контроль поля (создание экранов).

Разружьте игру соперника. Используйте собственных игроков, чтобы живой стеной ограничить оперативный простор игроков оппонента.

2. Прикрытие (построение клеток).

Некоторые игроки требуют защиты. Главным образом, это мяченок, но также и любой игрок с меньшей, чем у остальной команды, бронёй, и особо ценные игроки, которыми вы не должны рисковать.

3. Ключевые позиции.

Большинство ваших игроков будут заняты выполнением пп. 1 и 2, но вам часто потребуются и отдельные члены команды, покинувшие строй и занявшие стратегически важные точки.

Отдельно стоит упомянуть дистанцию заноса. Это расстояние от зачётной зоны, на котором должен находиться игрок, чтобы иметь возможность занести. Как правило, полезно в каждый момент времени иметь хотя бы одного игрока на дистанции заноса. В то же время, наличие игрока на чужой половине поля также означает постоянную угрозу удара в спину от него, что подводит нас ко второй причине занимать ключевые позиции: для получения возможности атаки мяченок. Как правило, если вы правильно контролируете поле, всё будет хорошо, но иногда ваша позиция может резко ухудшиться в результате удачного броска кубика, либо при столкновении с лучшей командой или сильным тренером.

Если что-то пойдёт не так, один или два игрока, курсирующих взад-вперёд и готовых прикрыть какой-то участок поля или обложить таклонами ключевых игроков соперника, могут помочь вам победить без необходимости делать очень сложные броски кубика.

4. Маркировка.

Это подводит нас к прямой конфронтации с противником, и я опять отсылаю к «Искусству блокирования» как к вводному курсу. Замарченный игрок неспособен двигаться без бросков кубика, но маркировка имеет много недостатков, о которых я поговорю позднее.

То, что вы располагаете игрока в определённом месте ради выполнения одного из этих пунктов, не должно исключать и возможности соблюдения остальных. У вас только 11 игроков, поэтому вы всегда должны думать, как использовать каждого из них таким образом, чтобы контролировать большую часть поля, прикрыть важных игроков и в то же время занять ключевую позицию. Отметим, что нахождение в контакте с игроком соперника обычно не лучшая идея для клетки или экрана. Исключения будут рассмотрены позже, в разделе «Маркировка»

III.2. Контроль поля

Контроль поля всегда должен быть вашей главной заботой. Если у вас есть свободные игроки, и вы не знаете, что делать с ними, сосредоточьтесь на ограничении оперативного простора для соперника.

Лучшим инструментом для этого являются экраны. Они бывают трёх типов.

III.2.A. Плотный экран — качество 8



ОХОХОХОХОХОХО

При использовании плотного экрана между игроками остаётся пустая клетка. Вы очень часто будете с ним встречаться. Если соперник захочет прододжиться сквозь него, ему придётся пройти сквозь 2 таклоны. Сложно поставить ассист, чтобы пробить такой экран блицом, а если блиц завершится толчком, настоящей брешки не появится. Недостаток плотного экрана — высокое потребление игроков. Только чтобы перекрыть всю ширину поля понадобится 7 игроков. И даже тогда отверстия у краёв поля требуют особого внимания. Это будет рассмотрено позже.

Плотное расположение имеет смысл при строительстве клеток. Для создания экранов вы обычно будете использовать его более локально (т. е., не перекрывать всю ширину поля).

III.2.B. Широкий экран — качество 7



О Х О О Х О О Х О О Х О

Широкий экран позволяет перекрыть всю ширину поля, используя всего 5 игроков. Потребление игроков низкое, и края структурно не слабее всего остального (слабого) экрана. Прододжиться сквозь такой экран по-настоящему невозможно, впрочем, очень ловкие команды будут иногда пытаться. Не удивляйтесь и будьте готовы, если у них получится.

В отличие от плотного экрана, широкий может легко быть вскрыт блицом. Это означает, что широкий экран не подходит для того, чтобы сдерживать соперника на протяжении всей половины. Его главная цель — сдержать оппонента на следующий ход, чтобы дать вам достаточно времени на перегруппировку. Соперник может использовать блиц, чтобы прорваться, но ему придётся блицевать кого-то из 5 игроков экрана, а все остальные будут в безопасности.

III.2.C. Стена Тел — качество 3



Х Х Х Х Х Х Х Х Х Х О О О О О

Как правило, оправданное использование Стены Тел ограничено сдерживанием Станти и, в редких случаях, очень ловких игроков ближе к концу половины. Стену Тел можно пробить блицом, либо просто обойти, если в запасе достаточно времени.

Вы должны быть в отчаянии, чтобы использовать это. Два игрока на краю поля особенно подвержены риску быть вытолкнутыми. Если есть время, Стену Тел можно обойти.

В целом, делать такие вещи не рекомендуется. Весь фланг открыт. Вы не только быстро истощаете свои людские ресурсы и подставляете ключевых игроков, но и даёте сопернику шанс помарчить ваших игроков очень неудобным для вас способом. Другой недостаток — когда игроки выстроены таким образом, легко организовать цепочку проталкиваний и открыть неожиданную брешь в Стене Тел.

III.2.D. Открытая Стена — качество 2



X O X X X O X X X O X X X O X

Начинающие тренеры будут иногда пытаться скопировать построения, которые они видели где-либо, при этом неверно оставляя большие бреши между игроками. В отличие от расстояния в 2 клетки, если встать через три клетки друг от друга, в экране останутся дыры. Если соперник может пройти сквозь экран, не кидая кубы, его стратегическая ценность стремится к 0. Это недоразумение состоит из 4 совершенно изолированных игроков. Соперник может обойти их, подойти к ним, окружить их, блокировать, блицевать, зафолить — легко вывести из игры.

Звучит довольно плохо, но всё же Открытую Стену можно использовать в определённых ситуациях. Любая структурная слабость может быть использована для создания ловушки, но трёхклеточное отверстие — королева ловушек. Искушение пройти куда-либо, не кидая кубы, очень велико. Если вы построите Широкий экран, оставив в нём дыру, высока вероятность, что соперник устремится туда.

Иногда вы хотите заставить соперника атаковать по краю, чтобы прижать его к боковой линии, иногда — по центру, чтобы ваши игроки с краёв могли подойти на помощь.

Как уже было сказано, трёхклеточное отверстие оставляет сопернику неиспользованный блиц. Почти невозможно проконтролировать, как он его использует, так что подготовьтесь. Если вы строите такую ловушку, и у соперника будут нормальные кубики, он наверняка занесёт.

Подробнее этот вопрос рассмотрен в разделе «Расстановки» в главе «Трёхклеточная ловушка». (Что-то я такой главы не вижу. - прим. Перев.)

III.2.E. Двумерные экраны

Если вы хотите огородить как можно больше пространства, одномерные линии редко будут наилучшим решением. Вы хотите реагировать на позиционирование соперника. Если он собрал всех игроков в одном месте — отлично! Окружите его! Отметим, что любой экран силён настолько, насколько сильно его самое слабое звено. Чем больше внимания вы уделите деталям при его строительстве, тем легче будет ваша жизнь на следующий ход.

III.2.Е.аа. Двумерные плотные экраны

III.2.Е.аа.ааа. Угловая расстановка — качество 8



В этом примере Вайт и два ближайших Зомби образуют угол построения. Преимущество такого способа — высокая надёжность. Угол не имеет каких-либо структурных изъянов. Недостатком, опять же, является слишком высокое потребление игроков. Грамотное управление людскими ресурсами настолько важно для этой игры, что вы почти никогда не окажетесь в ситуации, где будет оправданным строительство настолько надёжных углов.

Отметим, что добавление Вервольфа на край устраняет структурную слабость плотного экрана в том месте.

III.2.E.aa.bbb. Лёгкое Смещение — качество 8



Обычно Лёгкое Смещение — лучший способ выстраивать углы. Теперь игрок смещён на одну клетку относительно своего начального местоположения. Построение содержит структурный изъян: через экран теперь можно прододжиться сквозь всего одну таклзону, но, так как по сравнению с Угловой расстановкой вы использовали на одного игрока меньше, его можно применить для устранения этого недостатка.

Даже если вы не сделаете этого, построение всё ещё будет достаточно надёжным, так как оно не может быть вскрыто толчком при блице.

III.2.E.aa.ссс. Открытый Угол – качество 4



Это плохая идея.

Угловой игрок (Вайт) отсутствует. Некоторые ошибочно считают, что два Зомби всё ещё перекрывают путь двумя таклзонами. Как вы можете видеть, на самом деле легко можно пройти насквозь, dodжась не более чем в 0 таклзон. В довершении всего, блицом в углу можно проделать большое отверстие.

Открытый Угол по сути лишает смысла весь плотный экран. Это слишком большое уязвимое место. Если вы обнаружили, что совершили такую ошибку, просто добавьте туда ещё игрока для создания большей плотности. Не оставляйте всё как есть.

III.2.E.bb. Двумерные широкие экраны

III.2.E.bb.aaa. Угловая расстановка — качество 8



В широких экранах угловой игрок гораздо важнее, чем в плотных. Вы можете расположить его немного по-другому, если хотите, но ваш расход игроков будет таким же.

Для надёжного широкого экрана рекомендуется ставить в угол игрока.

III.2.E.bb.bbb. Лёгкое Смещение — качество 6

Теперь ваши игроки немного смещены. На самом деле, вы не можете хорошо прикрыть угол без увеличения плотности игроков в нём. Это наименее надёжный вариант из тех, что имеют смысл. Ловкий игрок соперника сможет продоржиться мимо, если захочет. Пробить брешь блицом также не составляет проблем, но, по крайней мере, соперник не может просто пройти мимо, а доджи — небезопасные действия.

III.2.E.bb.ccc. Сильное Смещение — качество 5

При Сильном Смещении угол де-факто открыт. Соперник может рискнуть и послать туда даже игроков с AG3, если ему это что-то принесёт. Им придётся всего лишь доджиться в 0 таклзон. Если за экраном что-то важное, он, скорее всего, всё равно потратит блиц и пробьёт брешь. Сильное Смещение должно использоваться только против команд с очень низкой ловкостью, либо в сочетании со второй оборонительной линией.

III.3. Стратегии прикрытия

Как правило, прикрывают и прячут в клетки мяченосца, но вы увидите, что любого ценного игрока стоит защищать большую часть времени. Если вы поставите надёжный экран с помощью способов, описанных выше, это не составит труда, однако иногда вам просто не будет хватать игроков для строительства правильного экрана. Прикрытие пытается достичь противоположных контролю поля целей. Вместо перегораживания всей игровой площадки вы фокусируетесь на защите минимально необходимого количества игроков. Теперь вместо экрана вы строите клетку.

Клетка эффективнее экрана, когда дело касается сдерживания Блицеров (просто потому, что экран можно обойти, а клетка всегда преградит путь оппоненту). Нельзя просто взять и подвести ассист к парню в середине клетки. Да, клетка — не альтернатива тщательному планированию. При внимательном рассмотрении всех вариантов действий вашего соперника экран оказывается гораздо лучшим выбором. Клетка — вариант для тех, кому лень думать, как остановить оппонента иным путём, а также для тех, у кого недостаточно ресурсов для строительства экрана.

III.3.A. Классическая клетка — качество 8

Понятие «клетка» почти так же старо, как и сама игра. Руководства по её использованию уже существовали, когда я только начинал, в 1995 г.

Классическая идея — передвигать по полю группу из 5 игроков, в идеале, без каких-либо бросков кубиков. Мяченосец располагается в центре, окружённый 4 другими (в идеале — приспособленными для драки) игроками в каждой из 4 соседних по диагонали клеток. Если соперник не сможет преодолеть игроков-охранников, у него не останется иного выбора, кроме как дать вам пройти дальше.

Это в теории. На практике клетка часто подвергается массированному нападению, и, если вы не играете эльфами и не можете отоджиться откуда угодно, вам потребуется больше 5 игроков для перемещения. Однако, это больше вопрос тактики, и он будет детально рассмотрен в разделе про тактику в главе «Занос тачдауна». (У нас есть вообще такой раздел? - прим. перев.) В данном разделе мы рассмотрим альтернативы Классической клетке, их достоинства и недостатки.

На сегодняшний день Классическая клетка — наиболее надёжный и практикуемый метод защиты мяченосца.

III.3.B. Крестообразная клетка — качество 2

Некоторые новички думают, что игроков в углах клетки можно располагать и по вертикали или по горизонтали от мяченосца. Это абсолютно неверно. Крестообразная клетка — вообще не клетка. Она обеспечивает минимальную защиту наравне с

простым расположением игроков в ряд, когда вы не можете подвести ассисты без Гарда и вам приходится иметь дело с множеством игроков, загораживающих путь.

Кроме вышеуказанного, нет никаких преимуществ от строительства Крестообразной клетки или полуклетки.

Четыре угла креста абсолютно открыты, и, по сравнению с прямой линией, его легче окружить. Добавив одного игрока в угол, соперник может даже организовать непредсказуемую цепочку проталкиваний, которая может привести вас к плохой позиции.

Не используйте Крестообразную клетку. Это плохая идея.

III.3.C. Широкая клетка — качество 7

В противоположность Классической клетке, в Широкой игроки располагаются на расстоянии двух клеток друг от друга (после раздела про экраны вам уже должны быть знакомы такие построения).

Обычно, чтобы добраться до мяченокса в клетке необходимо совершить всего один додж, в отличие от экранов, чтобы пройти сквозь которые требуется два или три. Это делает Широкие клетки спорным решением, если вам противостоят Блицеры с высокой ловкостью, Липеры и т. п. Широкая клетка даёт много места для ассистов и часто позволяет сопернику доджиться всего в 2 таклзоны. Это рискованно, но стоит того, если речь идёт об атаке мяченокса. Чтобы компенсировать эти структурные недостатки, выгодно размещать в середине много игроков, чтобы увеличить количество таклзон, когда кто-нибудь захочет прододжиться внутрь.

Второй недостаток Широкой клетки состоит в том, что после блица в углового игрока соперник получает лёгкий доступ внутрь клетки и может использовать специальных игроков, чтобы помарчить вас, поймав тем самым в ловушку.

Достоинство Широкой клетки — большая (по сравнению с Классической клеткой) манёвренность с незанятой стороны. Не так легко зажать кого-то со всех сторон одновременно. И, хотя с одной из сторон вам могут угрожать серьёзные неприятности, у вас почти всегда будет путь к отступлению (кроме случаев, когда вы построитесь близко к краю).

Другая причина выбрать Широкую клетку — она может помочь вам избежать нескольких ГФИ. Так как вы не можете позволить себе потерпеть неудачу при строительстве клетки, любой бросок кубика при этом — слишком большой риск, когда речь идёт о победе.

Ещё один аспект, необходимый к принятию во внимание — скаттер мяча при потере. В Широкой клетке мяч, скорее всего, отскатерится внутри клетки рядом с вашими игроками. Оппоненту будет сложно поднять его. Вскрытая Классическая клетка обычно представляет из себя множество игроков, скопившихся на очень маленьком

пространстве, что означает, что мяч легко может отскаттериться на 2 или 3 клетки куда-нибудь в очень неблагоприятное для вас место. Стоит ли учитывать это, немного увеличивая риск потери мяча — решать вам.

Широкая клетка, подкреплённая широким экраном, — мои любимые инструменты для разыгрывания правильного нападения.

III.3.D. Странная клетка — качество 3-8

Существует слишком много способов построить Странную клетку, чтобы перечислить их все. По сути, они представляют из себя модифицированные Широкие клетки. На самом деле нет необходимости строить правильные клетки. По-настоящему имеет значение только отсутствие структурных изъянов. Если вы можете сделать это, не прибегая к готовым шаблонам — тем лучше для вас!

III.3.E. Сплошная клетка — качество 4

Сплошная клетка — вариант, при котором 8 игроков занимают все соседние с мяченоклетки. Как правило, это считается ужасным решением:

1. Вы позволяете сопернику окружить вас и получить контроль над большей частью поля.
2. Оппонент будет иметь возможность протолкнуть вашего мяченоклетку буквально в любом направлении, куда захочет. Предугадать его действия и подготовиться к ним будет невероятно сложно.
3. Вы даёте сопернику возможность помарчить ваших игроков удобным для него способом.

Возможно, в конце своего хода вы и будете ощущать себя в безопасности, но потом вы увидите, как оппонент «магическим» образом переворачивает ситуацию, и вы уже боретесь за выживание.

Так как разумное использование игроков — очень важная часть игры, Сплошная клетка — несомненно, ужасный способ играть.

Тем не менее, в некоторых ситуациях существуют и доводы в её пользу. Самая важная из них — Липеры. Обычно игрок, впрыгивающий в клетку, не представляет большой угрозы. Конечно, он способен повалить мяченоклетку, но сделать это ему будет непросто (особенно если мы примем, что ваш игрок как минимум Блоджер). Однако, некоторые Липеры имеют специальные навыки (Стрип Бол, Ресл), что может сделать Сплошную клетку выглядящей для вас как приемлемый вариант. Так как её использование даёт безопасность на следующий ход, это неплохое решение, если вам надо продержаться один ход. Тем не менее, она едва ли поможет вам успешно протянуть половину матча. Чтобы узнать о лучших способах сдерживания Липеров, обратитесь к разделу «Специальные тактики», глава «Игроки с Липом/Стрип Болом».

III.4. Маркировка

Маркировка — любая ситуация, когда игрок одной команды стоит рядом с игроком другой. Это достаточно сложная тема, чтобы занять целую отдельную книгу. Этот раздел затронет только самые общие моменты, наиболее часто вызывающие затруднения у начинающих тренеров:

1. Когда мне следовать?
2. Когда мне использовать игроков, чтобы помарчить соперника?
3. Когда мне отоддживаться из таклзон?
4. Какую ценность имеет помарченный игрок для строительства экранов и клеток, и как мне использовать это?

III.4.A. Общие соображения

На этот счёт существуют различные точки зрения, но я не думаю, что пойду против мнения любого из топ-тренеров, если скажу, что общепринятое правило, полученное опытным путём, таково: как правило, лучше не идти в контакт. Однако, как для прокачанных, так и для новых команд, есть случаи, когда вы, возможно, захотите нарушить это правило.

Пойти в контакт к сопернику — как пойти на войну: бывает больно. Если вы играете без прокачки, можете не волноваться об этом. Если вы играете за хрупкую команду, это не только навредит вам в долгосрочной перспективе, но и истощит ваши людские ресурсы уже во время игры. Если вы играете за команду с крепкой бронёй и в развивающемся окружении, то вскоре обнаружите, что AV9 — это ещё не всё. Вас всё равно могут ранить. Сильно.

Когда вы начинаете марчить игроков, не ограничивайтесь полумерами. Это как пойти на войну и отправить в бой только половину своих солдат. Их просто перебьют, а остальные останутся без поддержки. Если уж начали, так идите ва-банк.

III.4.B. Когда мне следовать?

Как правило, следовать необходимо по той же причине, что и двигать игрока: если он, проследовав, окажется в лучшей позиции, чем он был бы, останься на месте.

Отличие следования от обычного движения всего одно: здесь у нас всего один простой выбор: следовать или нет.

Можно сформулировать общие правила:

1. Если вы уронили соперника на землю и других членов его команды рядом нет — вероятно, стоит проследовать за ним. Лежащие игроки соперника всегда должны быть помарчены, чтобы им приходилось отоддживаться, вставать и оставаться в контакте, либо тратить блиц, чтобы освободиться.
2. Если вы просто оттолкнули соперника, следуйте общим соображениям. Согласно им, не стоит следовать без хорошей причины.

III.4.C. Когда мне маркировать соперника своими игроками?

Кроме случаев, когда вы хотите завязать драку, наиболее распространённая ситуация — вы марчите игроков соперника, когда хотите ограничить их мобильность. Обычно это не слишком полезная для здоровья стратегия (по причинам, изложенным в п. III.4.a). Фактически, это не столь эффективная мера, как и самая вялая атака, однако вы часто будете оказываться в трудных ситуациях, когда не найдёте способа помочь себе по-другому.

III.4.C.aa. Маркировка, чтобы обездвигить соперника

В целом, если ваш соперник не слишком храбр и предпочитает отоддживаться, а не блокировать, нет причин не следовать за ним постоянно. Вы ничего не теряете и можете только выиграть. Большинство оппонентов, впрочем, достаточно умны, чтобы проводить блоки, если вы позволяете им делать это. Поэтому вам следует использовать для обездвигивания соперников наименее ценных для вас игроков. Более того: чем больше у вас запасных, тем оправданнее эта стратегия. Если в резерве никого нет, следует быть осторожными: невесело играть целый матч всего с десятью Дварфами.

Если вы пытаетесь обездвигить игрока с высокой ловкостью, Доджом и без Блока, то обнаружите, что ваши попытки безрезультатны. Однако, до тех пор, пока он не начинает блокировать вас, вам не о чем беспокоиться: вы ничем не рискуете, весь риск — только у соперника, даже если это всего лишь риск провала в 1 случае из 36.

Кроме того, существуют любопытные игроки, наподобие Заурусов. Заурус имеет параметры 6-4-1-9. Он по определению игрок, которого вы хотите помарчить. Очень сильный, быстрый, крепкий, но в жизни не сможет отоддживаться. Вы, как правило, можете обездвигить почти всех сильных игроков с помощью маркировки, но Заурусы — наиболее экстремальный случай из-за их необычно высокой скорости и способности добраться буквально куда угодно, если вы позволите им свободно разгуливать. Всё вышесказанное относится и к ним: вы действительно хотите избежать вставания с такими игроками в контакт. С ними бесполезно сражаться, но если вы не придёте за ними, они придут за вами. Давайте им как можно меньше пространства, обездвигивайте их в те моменты, когда считаете это важным, и пытайтесь оставаться в игре. Будьте осторожны: нет более быстрого способа истощить свои людские ресурсы, чем марчить игроков вроде Заурусов. Итак, если вы достаточно сильны — можете даже принять бой (если думаете, что они так или иначе придут за вами). Если вам хватает ловкости — просто держитесь подальше. Команды со средними параметрами, вероятно, обречены.

III.4.C.bb. Маркировка, чтобы ввязаться в бой

Существует много ситуаций, когда стоит вступить в сражение. Однако, большинство из них неоправданны с точки зрения развития команды.

Проблема в том, что когда вы марчите кого-то, не вы наносите ему удары, а он вам, причём ему достаточно всего лишь отталкивать вас, чтобы создать ситуацию, когда неважно, насколько часто вы подходите к нему, удары наносит только он. Несмотря на то, что каждый из блоков, как правило, имеет небольшую вероятность нанести травму, большое количество пропущенных ударов рано или поздно разрушит вам игру.

Таким образом, главная задача при приближении к сопернику — избежать подобного сценария. Это значит, что необходимо принять меры, чтобы его блоки по вам имели как можно более низкую вероятность успеха. Как же это сделать?

Самый важный показатель — сила. Если ваш игрок сильнее, вы никогда не окажетесь в проигрыше, выйдя один на один против соперника.

Однако, если ваш оппонент легко может подвести пару ассистов — это уже не будет стоящей стратегией. Следовательно, не менее важно прикрыть фланги вашего игрока, отправленного в бой, либо, по крайней мере, убедиться, что никто из команды соперника не может помочь игроку, которого вы в данный момент марчите. Отметим, что сделать это практически невозможно, почему и следует избегать сражений. Вам придётся иметь дело и с другими проблемами, например, с игроками с Гардом. Они лишают смысла всю поддержку (хотя, конечно, ваши собственные Гардеры смогут помочь).

Кроме того, следует посылать Блокеров/Реслеров/Блодзеров против Блокеров, а игроков с Доджем и без Блока против игроков без Блока, как объясняется в разделе про вероятности.

IV. Расстановки

IV.1. Расстановки в защите

IV.1.A. Стандартные расстановки

При Стандартных расстановках игроки располагаются в центре поля, хорошо прикрытые и защищённые. Они не сильно препятствуют продвижению оппонента на его первый ход. Идея в том, что вы не можете предугадать действия соперника. При такой расстановке каждый игрок находится в центре и может двигаться в любом направлении, так что тренер в состоянии соответствующим образом отреагировать на любую ситуацию.

IV.1.A.aa. Стандартная расстановка / Широкая третья линия



IV.1.A.aa.aaa. Сомкнутая передняя линия -e-

Стандартные расстановки используют несколько решений, которые вы будете применять почти всегда. Самое важное из них — передняя линия из Лайнмэнов -e-, показанная серой стрелкой. Идея в том, что игроки на передней линии первыми принимают на себя удары, и компетентный соперник найдёт способ повалить любого,

кого бы вы туда ни поставили. После исследования нескольких моих команд, я заметил, что игроки, отправляемые на службу на ЛОС, имеют уровень смертности на 50% выше, чем остальные. Расположение 3-ёх игроков рядом служит цели сокращения количества возможных блоков на них и немного прикрывает центр. Если вы ставите на ЛОС уязвимого игрока и теряете его в первый же ход, в будущем вам иногда придётся жалеть об этом.

IV.1.A.aa.bbb. Двухклеточная дистанция -а-

Перейдём к экрану в середине. Он располагается в двух клетках от передней линии, как показано жёлтой стрелкой -а-. Вы не хотите располагать этот экран на передней линии, так как это увеличит число потенциальных жертв для вашего соперника с 3 до 7, а вы хотите минимизировать их число. Помните, что впереди весь матч, и вы не хотите проигрывать на первом же ходу. Не было бы причин не располагать экран на расстоянии в 1 клетку, если бы не кикофф-эвент «Квик Снап». При нём все игроки соперника могут продвинуться на одну клетку на чужую половину и встать в контакт к игрокам на второй линии. Иногда может быть выгоднее встать на второй линии, например, если вам нужно контр-атаковать и быстро продвинуться на чужую половину, но если вы не находитесь под давлением обстоятельств, третья линия безопаснее. На вашей первой защитной расстановке вы почти всегда проиграете, так что нет смысла испытывать судьбу и допускать бесполезный риск. Квик Снап — довольно обычный эвент с шансом появления 4/36.

IV.1.A.aa.ccc. Двухклеточный экран -b-

Экран в середине поставлен широко, с расстоянием в 2 клетки между игроками (показан зелёной -b-). Расстояние в 1 клетку тоже бы работало, середину можно было бы оставить неприкрытой, так как 3 игрока на ЛОСе создают своего рода экран, препятствующий блицу в кого-нибудь за ними. Расстояние в 2 клетки идеально, так как, во-первых, создаёт широкий экран, непроницаемый для соперника, и, во-вторых, если противник пошлёт своих игроков в контакт, ему придётся шире рассредоточить их (возможно, даже оставив свободные проходы между ними). Тогда игроки третьего ряда смогут в свой ход подойти и дать ассисты товарищам по команде, оказавшимся в таклзонах. Например, если к Людскому Блицеру подойдёт ST4 Чёрный Орк с Блоком, 2 игрока из третьего ряда подойдут и помогут Блицеру бить Чёрного Орка на двух кубах. Однако, так как Орки будут блицевать первыми, они могут разбить такой широкий экран на части и ворваться в середину. Таким образом, эта расстановка обеспечивает лишь краткосрочное выживание, до того момента, как вы по-настоящему включитесь в игру. Вторая линия — всё ещё опасное место, так как одного из игроков в ней блицанут, и есть шанс, что вам придётся доигрывать матч без него. Не ставьте туда лёгкую добычу, такую как ценный игрок с низкой бронёй, иначе вы можете быть почти уверены, что он будет избран целью. (Ваш соперник блицует не случайного игрока, а слабейшего из тех, что вы подставляете ему.)

IV.1.A.aa.ddd. Расстояние до боковой линии -d-

Буквой -d- и оранжевыми стрелками показано расстояние в, соответственно, 2 или 3 клетки до боковой линии, выдерживаемое всеми игроками. Так как они открыты и одиноки, вы не хотите ставить их даже на вторую от боковой линии клетку, потому что соперник в свой ход блицом может оттолкнуть их на край поля, поставив вас в неудобное положение. Вам придётся либо заняться игроком на краю, и блоками или доджами спасти его от выталкивания (тем самым не решив проблемы в других частях поля), либо заняться сперва другими делами и потерять игрока на краю. Особенно опасайтесь игроков с Френзи, и всегда проверяйте состав оппонента, прежде чем расположить кого-то в двух клетках от края, иначе немедленная и неизбежная потеря игрока на первом же ходу сильно осложнит ваши шансы. (С точки зрения вероятности, это может быть лишь первая из ваших потерь на том же ходу.) Если у вас есть игроки со Стенд Фирмом или Сайд Степом, вы, разумеется, можете не принимать во внимание этот совет. В таком случае нет причин не перекрыть путь по краю, чтобы не дать сопернику возможность просто пройти там. Стандартная расстановка по-настоящему не препятствует продвижению оппонента, она лишь вынуждает его наступать по краю, а не в центре. Это не обязательно хорошо для вас, но в таком случае ваши нетронутые игроки в середине поля смогут отреагировать на любые его действия.

IV.1.A.aa.eee. Защищённые игроки -с-

Вы видите отмеченный синей -с- третий экран, или, лучше сказать, последнюю линию, обычно состоящую из самых слабобронированных и ценных игроков. Для тех, кого вы не хотите подвергать опасности сразу после стартового свистка. Ваши плэймэйкеры, особые позиционные и игроки с пониженной бронёй. Будьте осторожны: если у вас команда с AV8, и вы не лезете в контакт, но постоянно позволяете блицевать своих AV7 игроков, у вас нет преимущества перед командой с AV7, пока все ваши игроки с AV7 не покинут поле.

Принимайте во внимание, что умный соперник с быстрыми игроками может оббежать вторую линию. Проверьте скоростные способности вражеских Блицеров. В примере выше соперник может блицануть Тровера или Лайнмэна слева, если пройдёт 8 клеток от ЛОСа.

Если способности оппонента к башингу ограничены, либо подставленные игроки не очень уязвимы (оба варианта характерны для новых команд), можно проигнорировать потенциальную угрозу и позволить оппоненту рискнуть и блицануть с несколькими ГФИ (хотя бы с целью заставить его потратить реролл). Правда, он вряд ли пойдёт на такое, если не посчитает риск оправданным, так что будьте бдительными.

Шанс, что соперник начнёт прорываться сквозь вторую линию с помощью доджей, практически равен 0. Для обоих из вас половина только началась, и незачем рисковать, отправляя игроков в одиночку на вражескую территорию.

Слабые стороны расстановки:

Не останавливает соперников. Оставляет без поддержки игроков ЛОСа и делает их уязвимыми в следующие ходы.

Сильные стороны расстановки:

Обеспечивает максимальную защиту для игроков вашей команды, сохраняя при этом их высокую маневренность.

IV.1.A.bb. Широкая Передняя Линия / Расстановка на третьей линии



Широкая Передняя Линия использует практически тот же подход, что и Стандартная расстановка, только игроки на ЛОСе расставляются широко. Применяется в случаях, когда вы хотите заставить противника выставить всех игроков на ЛОС, чтобы дать необходимые ассисты, и оголить его тылы, либо когда у оппонета много Гарда, либо когда вы не хотите, чтобы 3 ваших игроков на ЛОСе согнали в кучу и пинали большой толпой в последующие ходы.

Слабые стороны расстановки:

Центр очень уязвим. На игроках передней линии легче получить много блоков, и все они будут отделены друг от друга.

Сильные стороны расстановки:

Гард соперника бесполезен. Ему придётся потратить много ресурсов на ассисты. Уменьшается вероятность вантёрна.

IV.1.A.cc. Стандартная расстановка – с Биггаём на ЛОСе / Плотная третья линия



Часто почти не имеет значения, кого ставить в середину: Биггая или Лайнмэна. Решающими факторами тут будут детали, такие как возможности игроков соперника и

ваших собственных. Как правило, Биггай является грушей для битья. У него обычно высокая броня, а высокая сила не даст сопернику легко повалить его. Обычно он дорого стоит, и вы не хотите сразу потерять его, с другой стороны, огревать — его работа. Так что если вы трусливо спрячете его сзади, как это сделал я в первом примере, он не будет выполнять свои обязанности. Если у вас Тролль, вы почти всегда будете хотеть использовать его впереди, потому что он дешёвый, регенерирует и, давайте признаем это, Биггаи мало пригодны для чего-либо другого. Если его поранят, это не испортит вам игру, так как вы всё равно не можете по-настоящему использовать его из-за неспособности нормально рероллить броски.

Вы не хотите сочетать Биггай с Широкой Передней Линией, так как при плотной расстановке игроки по бокам прикрывают его фланги, и, если они не упадут, сопернику может быть сложно организовать на Огре двухкубовый блок. Если вы поставите Огра отдельно, он обречён. Его облепят со всех сторон, и он сможет оттуда выбраться только с концом драйва, если повезёт. Если все трое будут стоять в середине, они легко смогут сдерживать несколько ходов 4-5 игроков неприятеля, и кто знает, что там может случиться.

В этом примере я добавил ещё несколько новшеств. Так как у меня появилось 2 свободных Лайнмэна, я прикрыл ими фланги. Соперник будет, скорее всего, атаковать по краю (ему придётся выбрать этот путь, если он хочет войти на мою половину). Игроки на краю поля наиболее открыты, и я практически заставляю его блицевать в одного из этих Лайнмэнов. Проблема в том, что свой блиц он будет выполнять кем-то с Блоком, а у моих Лайнмэнов такого навыка нет. Таким образом, шанс свалить Лайнмэна будет 50% на кубик, в то время, как Блицера — 1/3 на кубик. В этом примере я решил, что лучше подвергну опасности Лайнмэна, чем Блицера, несмотря на более высокий шанс травмы.

Я мог бы отправить 2 оставшихся Блицеров в третью линию, но, так как они не более ценны, чем остальные 2, решаю теснее расставить их во второй.

Две синие стрелки указывают на слабые места плотной второй линии: агрессивный соперник может своим собственным Биггаём связать двух игроков на фланге, затем укрепить его позицию дополнительными игроками поддержки, разбросать ЛОС и блицануть на другом фланге, втягивая всех ваших слабых Людишек в большую драку и достигая полного превосходства на поле. Разумеется, если его игроки сильнее ваших. Будьте осторожны. Первый приведённый мною пример имеет то преимущество, что вы можете использовать его без раздумий практически в любой ситуации.

Слабые стороны расстановки:

Биггай открыт возможным атакам с Клавсой. Он более ценная потеря. Сопернику легче связать всех в одной большой потасовке.

Сильные стороны расстановки:

Теперь на передней линии достаточно силы, чтобы оказать сопротивление и связать нескольких игроков соперника. Вторую линию теперь сложнее преодолеть, и сопернику будет почти невозможно (или незачем) пытаться с блицом помарчить кого-нибудь в третьей линии.

IV.1.A.dd. Расстановка по Правилу Пяти



Это одна из самых продвинутых расстановок, и она не может быть выполнена иным способом. Три игрока на ЛОСе и три игрока на третьей линии защищают остальных пятерых позади себя. Игрок в середине третьей линии — достаточно трудная мишень, поэтому туда можно поставить кого-то с навыками. Основная идея — вы не должны иметь больше пяти раскачанных игроков, которых необходимо всё время прятать за спинами шести новобранцев. Это классическая расстановка против Клавсы/МБ/ПО. Исключением является Кроксигор, его не стоит ставить рядом с соперником. Правда, в игре, откуда взят пример, он не противостоял игрокам с Клавсой/МБ/ПО.

Сильные стороны расстановки:

Максимальное количество защищённых игроков без потери способности быстро перейти в контратаку.

Слабые стороны расстановки:

Прикрытых игроков могут достать очень быстрые Блицеры. Поэтому рекомендуется ставить на открытые края последней линии защиты наиболее крепких игроков из тех пяти. Чтобы ещё больше усилить защиту, сдвиньте всех в третьей и четвёртой линиях на один шаг назад, чтобы увеличить дистанцию для Блицеров оппонента.

IV.1.B. Глубокие Стандартные расстановки

В то время, как обычные Стандартные расстановки стараются сохранить для всех игроков возможность двигаться во всех направлениях, Глубокие Стандартные расстановки призваны решать такие проблемы, как маркировка игроков после блица или ограничение оперативного простора для принимающего.

IV.1.В.аа. Широкая Двумерная



Это стандартный вариант Глубокой Стандартной. Большинство остальных расстановок этого типа могут быть получены с помощью её модификации. Любопытно, что внешние игроки в глубине поля больше подвержены риску блица, так как они угрожают возможности нападения сформировать клетку. Возможно, поможет расположение там игроков с Блоком (или даже со СФ). Технически, их можно просто обойти, но потребуются пройти 8 клеток, чтобы потом отойти от края (без блица). Это значит, что принимающему, вероятно, придётся делать ГФИ. Если противник совершает блиц с ассистом и терпит неудачу, вам, возможно, удастся вытолкнуть ассист с поля.

Четыре игрока на третьей линии тоже вероятные цели для блица. Так как они далеко друг от друга, соперник может сформировать клетку чуть поодаль и подвести на дистанцию заноса игроков с МА8 или МА9 — тактика, которую я применял множество раз, используя Кэтчеров Высших Эльфов. Так как невозможно блицануть двух игроков за один ход, соперник может предпринять лишь попытку сократить им оперативный простор.

Два игрока в глубине находятся в относительной безопасности, но при использовании таких расстановок всегда есть шанс, что ЛОС будет прорван, и кровожадный тренер соперников пошлёт кого-нибудь в середину убивать. Однако, шансы этого невелики, и два самых ценных и хрупких игрока должны стоять здесь.

Сильные стороны расстановки:

Сопернику тяжело будет сформировать клетку на вашей половине. Есть возможность устраивать ловушки.

Слабые стороны расстановки:

Шесть игроков открыты. Четверым далеко возвращаться в середину. Необходимы игроки покрепче в глубине поля (и они всё равно будут очень уязвимы).

IV.1.В.bb. Перевернутые Шипы



Перевернутые Шипы изменяют позиции игроков в глубине поля, чтобы лучше прикрыть их. Внешний игрок передвинут чуть в сторону, что упрощает сопернику задачу сформировать клетку. Вы по сути даёте оппоненту шанс быстро занести без большого риска.

Внутренние игроки в глубине поля теперь сложные цели для блица, так как рядом всего одна клетка для ассиста, а следование заведёт блицующего в таклзону. Возможности использования Блицера ещё для чего-нибудь после этого крайне ограничены; кроме того, для осуществления блица требуются либо высокое МА, либо удача в прорыве ЛОСа. Таким образом, внутренние игроки в безопасности. Так как они располагаются теперь чуть выше, дистанция до ЛОСа меньше. В то же время, они сохраняют возможность быстро отойти назад. Когда в областях, отмеченных синими ромбами, формируется клетка, внутреннему игроку из глубины поля потребуется высокое МА, чтобы оббежать её и встретить снизу.

Сильные стороны расстановки:

Игроки в глубине поля лучше прикрывают друг друга, внутреннего почти невозможно достать. Удаление игроков на третьей линии также не даст сопернику большого стратегического преимущества.

Слабые стороны расстановки:

Теперь соперник может сформировать клетку глубоко на вашей половине и сталлить у вашей зачётки.

IV.1.B.cc. Треугольники



При расстановке Треугольниками по сути изменяется только положение внутренних игроков в глубине поля. Так как они в любом случае прикрыты, нет причины оставлять их позади. Так они быстрее добегут до половины поля противника.

Сильные стороны расстановки:

Лучшая мобильность для внутренних игроков в глубине поля.

Слабые стороны расстановки:

Наиболее вероятные цели для блица, внешние игроки в глубине поля, теперь изолированы от остальных, и если соперник уберёт их, то получит много пространства, чтобы сформировать экран для защиты принимающего.

IV.1.B.dd. Сплюснутые Треугольники



Сплюснутые Треугольники — попытка подвинуть четырёх дальних игроков на одну клетку ближе к ЛОСу, чтобы им было легче добежать до оппонента. Недостаток в том, что так уменьшается расстояние, которое нужно пройти, чтобы оббежать их. Таким образом, пробежать по краю на дистанцию заноса теперь легче. Так как внутренние игроки в глубине поля малополезны на своей первоначальной позиции, имеет смысл расположить их так же, как и при расстановке Треугольниками, т. е. сдвинуть ещё на одну клетку ближе к ЛОСу. Они, в конце концов, прикрыты.

Сильные стороны расстановки:

Хороший баланс между возможностями продвигаться как вперёд, так и назад. Нет стратегически действительно выгодных целей для блица.

Слабые стороны расстановки:

Относительно просто обойти по краю. В отличие от Стандартных расстановок, игрокам с другой стороны поля нужно пройти большее расстояние, чтобы успеть к месту событий. Им тяжело перейти на другую сторону, в то время, как игроки на стороне прорыва могут быть легко отрезаны экраном. Правда, сопернику нужны очень быстрые игроки, чтобы повернуть такое.

IV.1.C. Линейные расстановки

IV.1.C.aa. Сплошной заслон на третьей линии



Линейные расстановки имеют целью любой ценой предотвратить прорыв соперника на вашу половину поля. Обычно это разумная стратегия, если у соперника осталось несколько ходов на занос и вам надо лишь сдержать его некоторое время. Надо сказать, почти невозможно по-настоящему защитить края поля без специальных навыков. Эта расстановка уязвима на флангах, и единственное решение проблемы — поставить туда игрока с СС или СФ. Края — наиболее вероятная цель для блица. Как вы видите, в этом примере я поставил туда Блицеров вместо Лайнмэнов. Причина в том, что если я использую такую расстановку, значит мне действительно необходимо любой ценой остановить соперника, а так результат ВД при блице задержит его. Помните, что игрок рядом с Блицером тоже очень важен. Во-первых, он мешает игрокам с Френзи вытолкнуть Блицера с поля. Во-вторых, препятствует попыткам прижать его к краю поля. При блице сопернику придётся толкать Блицера в сторону от края, и иметь ST4 или помощника с Гардом, чтобы сделать двухкубовый блок. (Если единственная угроза — кто-то вроде Чёрного Орка с Блоком и МА4, вы можете рассмотреть возможность сдвига всей линии немного назад, чтобы ему пришлось бежать ГФИ просто чтобы добраться до вас. Но будьте осторожны и не отступайте слишком далеко, иначе ему даже не придётся заводить своего игрока за вашу линию, чтобы занести.) Так как мой соперник тоже может расположить не более 2-ух игроков на каждом фланге, ему будет тяжело провести много игроков сквозь пробитую блицом брешь. Таким образом, ему потребуются быстрые или, по крайней мере, ловкие игроки, чтобы оббежать с доджами вокруг меня. Проблема в том, что если он сможет провести в прорыв достаточное количество игроков, окажется, что вся моя команда слишком близко к середине поля, а половина из них — вообще на другом фланге. Если он обойдёт меня, приблизиться к нему на следующий ход и сдержать его атаку будет очень тяжело. Подводя итоги, это не слишком хорошая расстановка, чтобы удержать кого-нибудь вроде Скавенов от заноса за два хода.

Другая проблема — то, что каждый мой игрок открыт для блица. Вы видите Кэтчера, указанного оранжевой стрелкой. Я старался поставить его ближе к середине, но если соперник захочет, то легко сможет добраться до него, а он не только хуже бронирован, но и слабее со своей ST2. Оппонет, не стремящийся поскорее занести, воспользуется такой возможностью. Это всего лишь один из многих недостатков такой расстановки.

Слабые стороны расстановки:

Все игроки открыты. Если соперник оббежит экран по краю (а это несложно сделать), остановить его будет очень тяжело.

Сильные стороны расстановки:

Все игроки открыты, но никто серьёзно не рискует. В ситуации, когда остаётся мало времени, почти наверняка будут блицевать крайнего игрока. Если у него есть СС или СФ, расстановка становится практически непроницаемой. Ваши игроки смогут хорошо использовать кикофф-эвент «Блиц!», так как располагаются близко к середине. Кикофф-эвент «Пёрфект Дефенс» может поставить соперника в трудное положение, если ему пришлось сконцентрировать игроков на одном краю, а тот окажется перекрыт.

IV.1.C.bb. Заслон на третьей линии – ровные фланги



Лучше всего такую расстановку можно охарактеризовать как «ошибка начинающего». Она в целом хуже предыдущей в любом аспекте. Фланговые игроки могут быть оттолкнуты в любом направлении, давая возможность проявить себя игрокам с Френзи. Как и в предыдущем примере, крайних игроков можно отпихнуть от края, проделав там брешь. Игрок с Гардом теперь может быть расположен перед двумя крайними игроками и, чуть позже, использоваться, чтобы связать их. В предыдущем примере он оказывался в очень неудобной позиции, стоя удобно для отталкивания на край поля. Теперь с ним всё в порядке. В общем, не рекомендуемая расстановка.

Слабые стороны расстановки:

Хуже предыдущей практически во всём.

Сильные стороны расстановки:

Игроки на флангах на одну клетку ближе к чужой половине. Если есть СФ/СС — разницы почти нет.

IV.1.C.сс. Сплошной заслон на второй линии



Довольно откровенный заслон, использующий вторую линию вместо третьей и включающий в себя трёх игроков ЛОСа. В то время, как через заслон на третьей линии можно прорваться в любом месте, если уронить игрока (проверьте на предыдущей картинке), в этом варианте центр запечатан практически наглухо. Есть небольшой шанс, что удастся распахать ЛОС в стороны и пробить брешь по центру, но это рискованный вариант для вашего соперника. Кроме того, он может даже не знать о такой возможности.

Проблема в том, что края при такой расстановке так же проницаемы. Кроме того, скажу прямо, если случится кикофф-эвент «Квик Снап», вам конец. Соперник вырубит почти всех ваших игроков, и у вас в обороне появятся огромные дыры, без шансов залатать их в следующие несколько ходов. Да что там, он просто обойдет вас и будет сталлить до конца половины. Серьёзно, шанс небольшой, но рисковать обычно стоит только если вам отчаянно нужно бежать на вражескую половину и отбирать мяч.

Слабые стороны расстановки:

Края всё ещё слабо защищены, и если соперник прорвётся, бежать назад будет дальше. Очень серьёзная уязвимость к Квик Снапу может лишить смысла всю расстановку.

Сильные стороны расстановки:

Все игроки находятся близко к середине, и каждый может броситься отбирать мяч на чужую половину. Расстановка гораздо менее проницаема (кроме 3-ёх игроков на ЛОСе).

IV.1.C.dd. Улучшенный заслон на второй линии



Выглядит непохоже на предыдущую расстановку, но это просто неплохой её вариант, обеспечивающий защиту двум игрокам (в данном случае, Кэтчеру и одному из Блицеров). Хороший компромисс, если поджимает время. Теперь Кэтчеру дальше

бежать на чужую половину, но его скорость всё равно не помогла бы ему, если бы он стал целью блица.

Слабые стороны расстановки:

Всё ещё уязвима к Квик Снапу, хотя теперь это событие и не фатально. Команда немного теряет в возможности контр-атаковать.

Сильные стороны расстановки:

Два игрока защищены, в то время как защитная линия довольно прочна.

IV.1.C.ee. Третья линия / Запертые края



Я просто хочу показать ещё одну расстановку по третьей линии, которую вы можете совмещать с другими построениями. Она не так уж плоха, но довольно рискованна. Главное преимущество такой расстановки — занос в два хода становится гораздо сложнее. Однако, её нечасто можно увидеть, так как тренеры (в целом, верно) привыкли держаться подальше от края. Тем не менее, находиться на краю поля в некоторых ситуациях может быть безопаснее, чем на расстоянии в 1 клетку от него, просто потому, что сопернику сложно как подойти с нужной для выталкивания с поля стороны, так и пройти мимо Блицера. Опасность представляют: Гипноз, Лип, Станти, высокая ловкость, безумные соперники. Даже если вам повезло не столкнуться ни с чем из вышеперечисленного, соперник всё ещё может атаковать следующего от края игрока (показаны синими стрелками).

Хорошая новость: сопернику придётся ронять вашего игрока, чтобы пробить брешь, но даже если он и не упадёт, игрок на краю всё ещё будет в опасности. Противник может устремиться туда, построить защитный экран для себя и поставить кого-нибудь рядом с Блицером, угрожая выталкиванием. Если даже он и не сделает этого, вам всё равно будет тяжело передвинуть куда-то игрока с краю без риска тёрновера.

Слабые стороны расстановки:

Игрок на краю будет сильно уязвим на второй ход.

Сильные стороны расстановки:

Действительно улучшенная защита по краям.

IV.1.C.ff. Два холма



Этот вариант также можно располагать в двух или трёх клетках от средней линии. Довольно неплохая расстановка, рекомендуемая тренерам, желающим предотвратить прорыв оппонента на свою половину. Оборону можно пробить с края и в центре, но блицевать двух внутренних игроков немного сложнее. Кроме того, они располагаются достаточно глубоко, чтобы среагировать на успешный прорыв.

Слабые стороны расстановки:

Только 2 игрока хоть как-то защищены. По-настоящему никто не в безопасности. Не так сложно преодолеть.

Сильные стороны расстановки:

Очень солидная гибридная расстановка. Оставляет возможности и защищаться, и реагировать на прорыв, и контр-атаковать.

Другой вариант расстановки — сдвинуть внутренних игроков ещё дальше и прикрыть их остальными игроками. Так они лучше защищены, но экран фактически становится шириной всего в трёх игроков, что оставляет в середине большую брешь.

IV.1.C.gg. Максимальная защита



Это один из последних вариантов, что я хотел показать. Его защитная способность может быть даже увеличена при сочетании с Запертыми краями. Я подставляю двух игроков под Квик Снап, но взамен закрываю щель позади ЛОСа и могу встроить его в свою защитную линию, не подвергая остальных большому риску. Естественно, в этом примере я должен поставить самых крепких игроков на вторую линию, а самых слабых (Кэтчера и Тровера) — в места, обладающие наименьшей стратегической ценностью для блица. Если края заперты, единственная возможность для быстрого прорыва остаётся в центре, а в таком случае Люди смогут сбежаться туда со всех сторон.

Слабые стороны расстановки:
Всё ещё уязвима к Квик Снапу и довольно вялая.

Сильные стороны расстановки:
Очень сильная оборона в середине, тяжелопреодолимая даже с Квик Снапом. Прорыв по краю почти наверняка останется единственным приемлемым вариантом.

IV.1.C.hh. Максимальная защита / Запертые края



Я, в общем-то, уже рассмотрел эту расстановку в разделе «IV.1.c.gg. Максимальная защита», но, кажется, она достаточно важна, чтобы добавить картинку для неё. Как и при расстановке из п. «IV.1.c.е. Третья линия / Запертые края», угроза блица смещается с игрока на краю на второго от края. В этом примере Лайнмэн без Блока справа будет лучшей целью для пробития обороны, если прорыв по центру не удастся.

IV.1.D. Расстановки с открытой серединой

IV.1.D.aa. Открытая середина / Запертые края



Расстановки с открытой серединой имеют цель направить туда любой прорыв, а потом справиться с ним с помощью игроков с обоих флангов. Вы можете поставить по два игрока на каждый край и надёжно перекрыть их. Даже успешный блиц не позволит там пройти. В середине же у вас будет много возможностей подловить соперника. Важнее

всего то, что там он будет в пределах досягаемости всех ваших игроков. С обоих флангов относительно недалеко бежать до центра. Проблема в том, что так как вы можете расположить всего по два игрока на каждом из флангов, верхние игроки рядом с краем поля (указанные жёлтыми стрелками) очень уязвимы. Если у соперника есть Френзи, это чистое саморазрушение. Нельзя подарить ему более лёгкую возможность вытолкнуть вашего игрока с поля сразу после свистка (хотя это и может серьёзно замедлить его атаку). Если у соперника Френзи нет, он всё ещё может оттолкнуть одинокого игрока на край. В то же время, центр достаточно открыт, чтобы проскользнуть там вообще без блица. Так что хорошенько обдумайте этот вариант. Ваш соперник может получить хорошую позицию, чтобы переиграть вас. Опять же, если у игроков, показанных жёлтой стрелкой, есть СС или СФ, расстановка становится гораздо более надёжной.

Главная причина использовать эту расстановку (а не какую-нибудь, препятствующую продвижению оппонента) в том, что замедлить соперника — часто не очень полезная идея. Кроме случаев, когда он очень ограничен во времени, вы не хотите, чтобы он просто забаррикадировался в клетке на своей половине. Обычно вам требуется, чтобы он растянул своих игроков и оставил вам возможность выбить мяч.

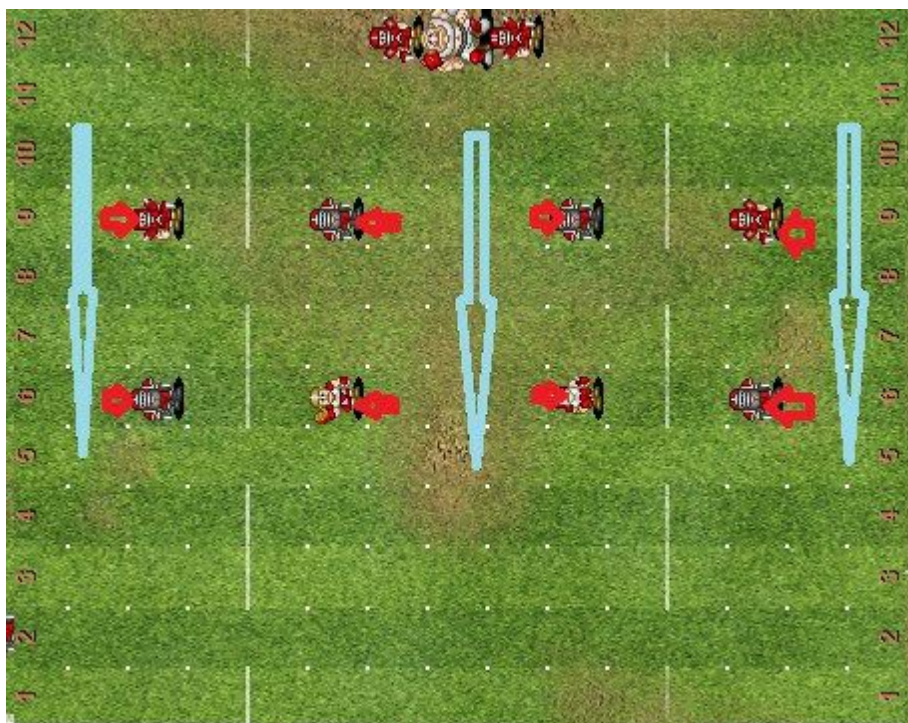
Слабые стороны расстановки:

Игроки на обоих краях очень уязвимы. Легко пройти по центру. Только два игрока (те, что расположены ниже по краям) защищены от блица.

Сильные стороны расстановки:

Края надёжно перекрыты. Единственный вариант быстрого наступления для соперника — по центру.

IV.1.D.bb. Открытая середина / Анти-клетка



Другая очень надёжная расстановка, которую вы, возможно, захотите часто использовать. Оба края теперь открыты, но зато ваши игроки расположены безопаснее. В центре тоже есть открытое пространство, куда одинокий принимающий может легко проскользнуть. Главное преимущество этой расстановки — нигде на вашей половине не достаточно места для формирования клетки (по крайней мере, она не сможет быть построена глубоко на вашей территории). Расстановка позволяет как отойти назад, так и продвинуться ближе к середине. Обратите внимание на двух пониже расположенных игроков на краях. Они теперь ключевые фигуры в вашем построении, так как если противник роняет их, то получает свободный фланг. Вы хотите быть уверены, что они расположены достаточно глубоко, чтобы противник не мог просто обойти их. В этом примере игрок с МА6, пытающийся пробраться по этому пути, останется стоять на краю, если не захочет рисковать, подходя к вашему игроку. Чтобы встать в более безопасное место, ему придётся пройти 2 ГФИ. Заставлять соперника чаще кидать кубик — великолепная идея.

Слабые стороны расстановки:

Все игроки открыты, никто по-настоящему не защищён. Три бреши в обороне позволяют принимающим пройти где угодно. Остановить их всех будет очень сложно.

Сильные стороны расстановки:

Сопернику будет тяжело сталлить на вашей половине. Хорошая расстановка, чтобы заставить его занести побыстрее или отнять у него мяч (чего вы обычно и добиваетесь). Но об этом в разделе про стратегию.

IV.1.Е. Противобашинговые расстановки



Есть и менее экстремальные варианты, но вы поняли идею. Смысл — встать настолько далеко, чтобы максимально затруднить сопернику возможность блица (хотя бы некоторыми игроками). По крайней мере, ему придётся нервничать, выполняя ГФИ. Типичный пример — в матче против Кхемри с их четырьмя Томбами встать на расстоянии 4 или 5 клеток от середины, чтобы быть вне их досягаемости.

Слабые стороны расстановки:

Вы слишком далеко, чтобы воспользоваться кикофф-эвентом «Блиц» или какой-либо неудачей оппонента во время его первого хода. Если соперник не подойдёт к вам, вам придётся либо стоять в ожидании чего-то плохого, либо идти к нему самому. Игроки на ЛОСе без поддержки.

Сильные стороны расстановки:

Очень низкая уязвимость игроков.

IV.1.F. Расстановки против заноса за один ход

IV.1.F.aa. Стандартная расстановка на последний ход



Обычно риск противоестественного заноса за один ход возникает во время последнего хода половины, и вы, как правило, не хотите дать этому случиться. Шанс, что вантёрн сработает, мал, так что обычно вы будете должны принимать его во внимание только на последнем ходу.

Стандартный противоестественный вантёрн — угроза, создаваемая игроком с МА6 и выше, который может, после нескольких проталкиваний, оказаться на дистанции заноса. Реальные шансы, однако, имеют только игроки с МА8 и выше. Вы можете найти примеры здесь: <https://fumbbl.com/help:OTT>.

Расстановку с рисунка выше вы будете использовать на последнем ходу в 90% случаев, так как все ваши ценные игроки находятся вне досягаемости блица, а плотный экран, сформированный вами, заставит соперника совершить несколько неприятных доджей, если он побежит к зачётке. Пожалуйста, помните, что если у вас не хватает игрока, вы не сможете правильно поставить такой экран, потому что тогда не получится плотно прикрыть края, и сопернику придётся доджиться в таклзонах только одного игрока, что немного легче. В этом случае вы, возможно, захотите использовать другой подход, о котором я расскажу чуть позже.

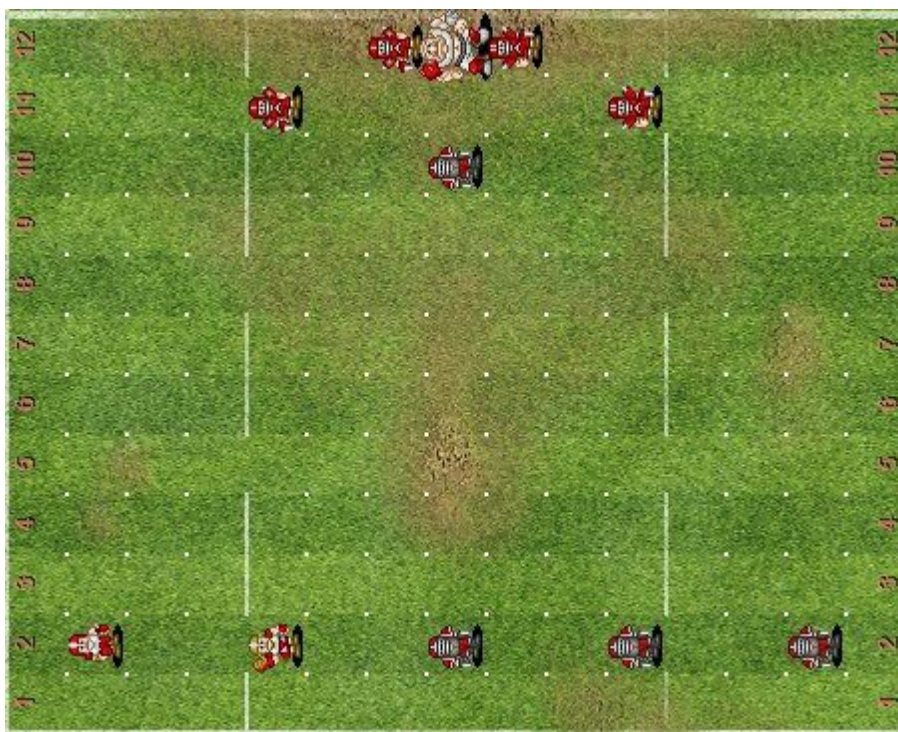
А теперь ещё кое о чём: расстояние в 2 клетки между игроками на ЛОСе очень важно. Если вы посмотрели способы вантёрна по ссылке выше, вы заметили, что они часто используют трёх игроков ЛОСа соперника, стоящих рядом. Вы сможете встретить такую расстановку только из-за того, что соперникам лень беспокоиться об этом.

Примечание: если у вас есть три игрока с СС/СФ, вы можете поставить их на ЛОС и тем самым легко свести шансы оппонента на вантёрн к нулю.

Слабые стороны расстановки:
Вантёрн всё равно возможен.

Сильные стороны расстановки:
Игроки вне досягаемости соперника. Минимальная угроза жизни и здоровью.

IV.1.F.bb. Продвинутый Анти-вантёрн



Цель расстановки — помешать сопернику обойти ЛОС сзади и вытолкнуть кого-нибудь вперёд. Правда, это достигается ценой использования трёх игроков, которые могли бы прикрывать зачётку. Такая расстановка уместнее всего, когда ваш ЛОС довольно крепок (Гард, СФ), но ещё не достаточно, чтобы остановить вантёрн; либо в случае, если у вашего соперника есть очень быстрые игроки, и вы не можете позволить ему протолкнуть кого-нибудь даже на 1 или 2 клетки. Она не абсолютно безопасна, и не слишком работает против рас, умеющих каким-либо образом проходить сквозь таклзоны. Позже я покажу, как обходить такие расстановки.

Отмечу, что располагать игроков нужно не прямо у зачётки, а на расстоянии в одну клетку от неё, так сопернику придётся лишний раз доджиться.

Слабые стороны расстановки:
Более открытая последняя линия. Больше (в том числе, ценных) игроков могут стать целью блица.

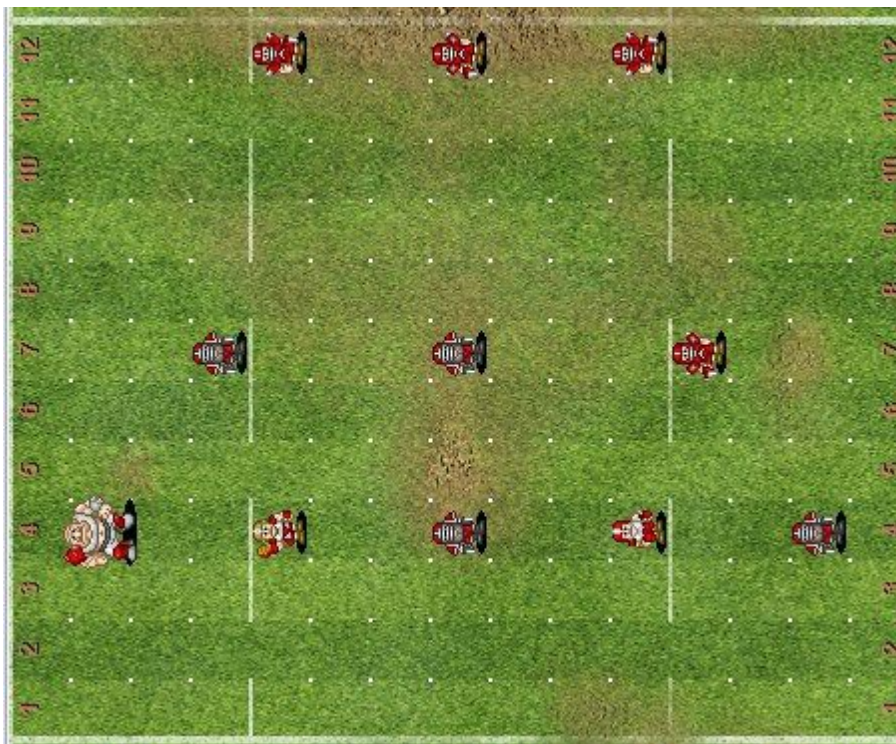
Сильные стороны расстановки:

Немного сложнее сделать первый толчок.



Это, возможно, лучший вариант — я не уверен. Выглядит надёжнее. Теперь просто невозможно блицевать под определёнными углами, так как они физически заняты игроками. Мне кажется, что использовать этих игроков при проталкивании легче, но я могу ошибаться. Определённо, это хороший вариант, если у вас есть 2 игрока со СФ (по краям) и один без (в середине). Опасайтесь игроков с Френзи, так как они могут перетолкать на свою половину игрока со второй линии.

IV.1.F.сс. Защита от ТТМ



Достаточно сложно справиться с ТТМ. Вы можете, как всегда, выстроить вдалеке обычную защитную линию. Однако, есть несколько причин не делать этого. Во-первых, 5 игроков достаточно, чтобы создать заслон от Станти (им неважно, доджиться мимо одного или двух игроков). Но зачем сдвигать всю линию к середине? Это сделано из-за самой механики действия навыка ТТМ: бросок товарища по команде всегда неточен, если Халфлинг/Гоблин приземляется рядом с игроком соперника, добавляется модификатор -1 к броску на приземление. Разумеется, при этом существуют некоторые факторы риска. Во-первых, соперник может блицом освободить проход. Так что удостоверьтесь, что линия из пяти игроков находится вне зоны досягаемости его Блицеров. Во-вторых, игрок с ТТМ может просто удачно перебросить товарища через оба экрана. Это приемлемый риск, если соперник скаттерится 3 клетки в нужном направлении и всё равно приземляется в таклзоне, но не стоит

упрощать ему жизнь. Как правило, соперник будет слишком занят доставкой мяча нужному игроку, чтобы беспокоиться ещё и о блице, но знать наверняка нельзя.

Немного о трёх игроках чуть впереди. Я расположил их в трёх клетках друг от друга, чтобы немного прикрыть фланги и мешать приземлению при броске в центр поля. Расположение на расстоянии в 2 клетки поможет создать настоящий экран, и, если брошенный игрок соперника прилетит в середину, ему будет тяжело выбраться оттуда. Но я предпочитаю, чтобы они мешали приземлению в центре; в конце концов, если соперник бросит игрока слишком близко к краю, тот может просто вылететь за пределы поля.

{рис.}

Последнее: расставиться на ЛОСе по шире здесь не так важно. Смысл — заставить соперника провести ещё один блок, чтобы освободить Биггая с ТТМ, либо ставить его дальше на край, что может стать проблемой для него, если мяч приземлится на другой стороне поля.

IV.1.F.dd. Защита от Скинков (с тремя Таклерами)



Скинки требуют специального раздела целиком про себя, но для полноты картины я покажу здесь расстановку против них. Так как они Станти, нет смысла делать около зачётки перекрывающиеся таклзоны. Вместо этого вы можете дать оппоненту выбор: бежать либо мимо игроков с Таклом, либо делать больше доджей. Расстановка становится даже лучше с четырьмя Таклерами. Такую стратегию можно использовать и для сдерживания прочих вантёрнеров. Какой вариант лучше, я не могу сказать, однако, как правило, у вас всё равно не будет достаточно игроков с Таклом.

IV.1.G. Особые защиты

IV.1.G.aa. Кровь-из-носу защита



Многое можно сказать об этой жалкой расстановке, однако я ограничусь одним: это, обычно, плохо кончается. Позже я расскажу, как справляться с ней, однако сейчас я хочу обсудить её стратегическую ценность. Причина, по которой я называю её «Кровь-из-носу защита», заключается в её очевидной цели. Легко свалить каждого отдельного игрока в линии, но это потребует много бросков кубов. Мы ранее обсуждали вероятности, так что вы должны знать, что наличие Блока — ключевой момент при этом. Если вам нужно совершить 9 двухкубовых блоков без Блока за ход, это может закончиться тёрновером. Вы можете увидеть такую расстановку, когда ваши нераскачанные Люди играют, например, с Хаосом, и вы можете выиграть из-за её использования. Однако, вы едва ли увидите её в матчах хороших тренеров, так как она разрушительна в долгосрочной перспективе развития команды. По сути, вы подставляете лицо под кулаки оппонента и надеетесь, что он сломает руку, пытаясь разбить вам нос.

Кроме этого, такая расстановка имеет смысл в тот момент, когда вы достигли серьёзного численного преимущества на поле. Игра практически закончилась, но у соперника есть последний шанс. Если у него осталось, скажем, 5 ST3 игроков, и 3 он должен поставить на ЛОС, и четвёртым подбирать мяч, такая защита может серьёзно усложнить ему задачу. Однако, очень важно верно оценить, сможет ли он справиться с вашей линией. Ошибка при этом может обернуться несколькими разбитыми носами.

Ещё один недостаток расстановки — все игроки очень близко к средней линии. Если соперник проделает где-то брешь и его быстрые принимающие игроки устремятся туда, вы можете оказаться не в состоянии догнать их.

IV.1.G.bb. Супермощная защита для Гангста Кхемри/Огров

В общем, если вы думаете, что можете построить ЛОС, который ваши соперники не смогут повалить — это неплохая идея (если вы не ошиблись, конечно). Есть вероятность, что соперник всё же найдёт способ и больно накажет за такую попытку, но об этом позже.

IV.1.H. Асимметричные защиты

Не стоит и говорить, что на первый взгляд в асимметрии нет смысла. Если одна из сторон вашей расстановки слабее, то соперник пойдёт туда. Однако, бывают ситуации, когда асимметрия неизбежна. Например, у вас не хватает игроков для

симметричной расстановки, или у ваших игроков разные параметры и навыки. Например, если у вас один игрок со СФ, вы можете запечатать с его помощью одну сторону, а на другую отрядить большие силы.

Другой способ использовать асимметрию — заманить соперника на одну сторону, имея на другой быстрых игроков, готовых прийти на помощь.

IV.1.1. Прочие защиты

Существует огромное количество других способов расставляться, все они более-менее приемлемы, и я не могу обсудить каждый. Я думаю, после прочтения этого раздела вы можете использовать любую защитную расстановку и в состоянии самостоятельно определить её слабые и сильные места.

IV.2. Расстановки в атаке

Атака, как правило, реагирует на защитную расстановку соперника. Основное правило: располагайте своих игроков там, где бы вы хотели видеть их, если бы ваш ход только что завершился. Если вы хотите, к примеру, подвинуть своего игрока на ЛОС просто чтобы дать ассист, поставьте его туда сразу, иначе вы не сможете потом использовать его для чего-либо ещё.

Я разделю этот раздел на две части: «Передняя линия» и «Тылы».

IV.2.A. Передняя линия

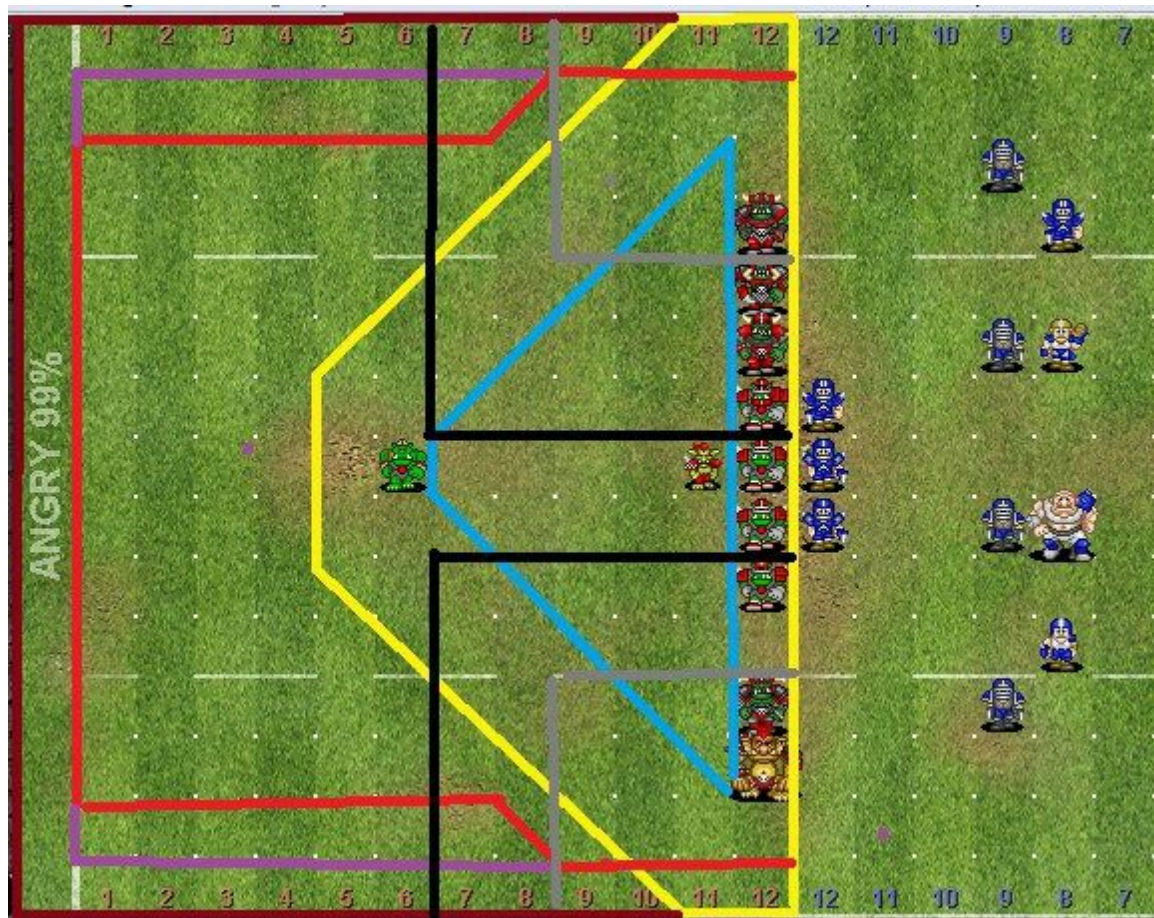


Перед вами стандартный пример, как выстроиться на свою атаку. Как вы можете видеть, в нападении вы просто встаёте поближе, готовые начистить кому-нибудь репу. По крайней мере, я так делаю, с этим, правда связано несколько проблем. Подробнее о них позже. Пока просто скажем, что вы выстраиваетесь, рассчитывая, что будете ходить первыми.

Теперь обратите внимание на мои пометки. Как вы видите, у меня есть несколько Чёрных Орков с ST4, но я лучше использую Блицеров для избиения ЛОСа, просто чтобы избежать более высоких шансов провала без Блока. Получить ассист, чтобы бить с такой же силой, как Чёрный Орк, несложно. Как вы видите (по нарисованным синим линиям), игроки с ST4 пойдут ввязываться в драку с Блицерами. Обычно большинством других команд я играю не так, но Орки действительно очень сильны, в то время как Люди очень слабы. В общем, если у вас есть игрок с ST4 и вы можете поставить его в контакт с ST3 (в идеале, прикрыв фланги), сделайте это не медля.

IV.2.B. Тылы

Выставление всех в первую линию имеет множество недостатков. Начнём с самого очевидного: тылы оголены. Там никого нет, кроме одинокого Тровера, который, так уж вышло, имеет МА5. Не глупо ли расставляться таким образом? Быть может. Но это стандартная расстановка для любой расы побыстрее. Рассмотрим её детально.



Целью Тровера должно быть следующее: как можно скорее добежать до мяча, поднять его и встретиться с другими членами команды, чтобы построить клетку и начать сталлить (Орки очень любят делать это). Пока Тровер отделён от остальной команды, он находится в серьёзной опасности: у него низкая скорость и ловкость, нет навыков, помогающих держать мяч. У других рас меньше проблем в такой ситуации, поэтому Орки и взяты для примера.

Теперь взгляните на синюю зону: если мяч приземлится в ней, у Тровера не будет проблем с тем, чтобы добраться до ЛОСа в тот же ход и построить клетку там. Если мяч оказывается там, и вам удаётся поднять его, всё хорошо.

Жёлтая зона показывает область, где вы можете поднять мяч и построить клетку, но вам, возможно, придётся делать ГФИ или отводить некоторых Орков назад.

Вы можете поднять мяч в красной зоне, но доставить его к ЛОСу будет невозможно. Красная зона накладывается на жёлтую в местах, где вы, возможно, сможете построить клетку, но окажетесь в плохом положении, т. е. на краю.

Наконец, фиолетовая зона — места, куда вы сможете добежать только с ГФИ. Там нельзя будет выстроить клетку, но, по крайней мере, они не на краю поля. Нет нужды говорить, что если мяч приземляется на краю — это очень плохо. Представьте, что вы не сможете поднять его. Он может отскочить куда угодно, а затем начнётся ход вашего соперника.

Чёрные линии показывают пределы досягаемости Людских Блицеров в этом примере. Учтите, что они расположены довольно далеко и при другой расстановке могут оказаться гораздо ближе. Другие расы располагают и более быстрыми игроками. Пространство между чёрными линиями посередине Люди тоже могут, хотя и не без труда, сделать досягаемым для Блицеров. Вся дальняя часть поля недоступна для них, серая зона — то, куда они могут добежать, не делая дополнительных бросков кубика. Если при кикофф-эвенте «Блиц» мяч приземляется в серой зоне, Люди смогут легко завладеть им. Это объясняет, почему вы обычно хотите выбить мяч в ближний угол, используя навык Кик, даже несмотря на то, что при далёком выбивании сопернику будет сложнее вернуть мяч в центр.

Таким образом, если мяч приземляется в красной зоне, вам не добьётся безопасной позиции, но, по крайней мере, соперник не сможет получить мяч немедленно.

В любом случае, если происходит что-то такое, вам следует переключиться с движения вперёд на движение назад, так как в ином случае Люди могут оббежать оставшуюся часть вашей команды и вчетвером наброситься на вашего Тровера, возможно, даже заставив его сделать пас. Вы не хотите делать пас. Если вам приходится пасовать, значит вы делаете что-то не так, и я говорю не только об Орках, но и о любой расе.

Но давайте посмотрим, что может сделать разница в скорости.



На картинке мы видим команду Людей с Тровером и Кэтчером, оставленными позади. Голубая зона показывает, где должен приземлиться мяч, чтобы вы могли поднять мяч Тровером и построить клетку в середине без ГФИ.

Синяя зона обозначает то же самое для Кэтчера, который ближе к ЛОСу и которому придётся преодолевать большее расстояние, если придётся бегать взад-вперёд. Это демонстрирует, насколько важно высокое МА. Однако, раннее формирование клетки не настолько важно для людей, так как их клетка гораздо менее безопасна. Им просто не хватает игроков, способных обеспечить надёжность. Кроме того, их игроки лучше справляются без поддержки. Но даже если вы отложите немедленное строительство клетки, в последующие ходы избежать его вам не удастся.

Какие же есть альтернативные расположения игроков в тылу для медленных команд?



Это вариант с минимальными предосторожностями, направленный на продиновение Кику. Стороны открыты, однако один из Блицеров из середины может быть использован для стабилизации положения, если мяч улетит слишком далеко на край.



Классика старой школы. Гоблин прикрывает одну сторону, Тровер — другую. В старые времена люди иногда использовали двух Троверов для этого. Преимущество такой расстановки в том, что к концу второго хода любой из них дотащит мяч до середины. Гоблин, вообще-то, во многих отношениях лучший мяченок, кроме того, что у него нет встроенного навыка ШХ. Как вы можете видеть, очень важно осуществить подбор мяча в первые ходы, так как в ином случае вы попадёте в серьёзные неприятности.

Таким образом, пока ваш мяченок не обладает нужными навыками, вы можете хотеть оставлять 4 или 5 игроков сзади. Особенно это верно для Орков из-за их скорости. Если вам придётся отступать назад, у вас уже будет готовая поддержка.



Существует и много иных вариантов. Вы скорее предпочтёте кого-то иного, а не 2 Чорков в качестве поддержки. Кого-то с АГЗ, кто сможет подобрать мяч при необходимости, однако в этом случае у вас просто нет достаточного количества таких игроков. (Остальные Блицеры остаются на ЛОСе, так как они нужны вам для проведения блоков. Не используйте для этого Чорков, пока они не получают Блок.)

IV.2.C. Использование лучшей атаки / Быть готовым

Главный недостаток у предложенных мною до сих пор атакующих расстановок — абсолютное пренебрежение возможностью кикофф-эвентов «Блиц» и «Пёрфект Дефенс».



Они всегда будут вашим главным препятствием на пути к заносу на своей атаке. Таким образом, если вы в хорошем положении и не испытываете других проблем, вы, возможно, захотите сосредоточиться на защите от этих эвентов.

Орки воистину великолепная раса. Просто посмотрите, как плотно они могут прикрыть оба края поля. Пока это больше похоже на защиту от блица, но такая расстановка неплохо сработает и против «Пёрфект Дефенс», особенно если другая команда слабее. Если слабее вы, возможно, стоит поставить некоторых своих парней на шаг назад.

Это довольно надёжная расстановка для начала половины, поскольку, хотя Тровер и оставлен позади один, если вы будете удерживать защитную линию, он, скорее всего,

успеет добежать до середины поля прежде, чем Люди смогут прорваться и достать его.

Это всё, что я собираюсь рассказать о таких расстановках, просто помните, что они ситуативны и требуют рассмотрения множества факторов.

Я приведу ещё несколько расстановок в разделе про стратегию, так как они всего лишь часть игры.

V. Тактика

V.1. Игра в атаке

Как правило, первый ход делает атакующая сторона, так что будет логичнее начать с неё.

Давайте сначала определим главные цели: 1. Обезопасить мяч и укрепить его позицию. 2. Связать игроков в передней линии оппонента. 3. Причинить ущерб блицом. 4. Подвести игрока на дистанцию заноса.

Это стандартные соображения, необходимые к принятию во внимание в первый ход. Порядок действий здесь выстроен по их важности, но в реальности вы часто будете совершать действия с мячом последними, просто потому, что они менее вероятны. Однако помните, что действия для прикрытия мяча перед подъёмом не требуют броска кубика и должны быть сделаны в первую очередь (безопасное действие «движение»).

Принимая во внимание обычный шанс успеха, получим следующий порядок действий:

1. Если мяч в пределах досягаемости оппонента, передвиньте к мячу свободных игроков. В случае тёрновера подъём для него будет сложнее. Это необязательно, если оппонент слишком далеко, но если у вас медленный мяченок, вам всё равно может понадобиться кто-то, готовый помочь ему. Пока не делайте попыток поднять мяч, так как это действие может не удалиться. Если у вас AG4 и реролл, можете попробовать поднять мяч после его прикрытия, однако проведение сначала двухкубовых блоков с рероллом более предпочтительно.
2. Если можете, передвиньте дешёвого игрока на дистанцию заноса без каких-либо бросков кубиков.
3. Совершите все возможные двухкубовые блоки с Блоком.
4. Найдите приемлемую цель для блица. Скорее всего, вы захотите подвести к нему ассист.
5. Выполните блиц, а затем продвиньте блицующего, либо другого дешёвого игрока на дистанцию заноса, если вы ещё не сделали этого. Если для блица требуются более сложные броски, вам лучше выполнять его после подъёма и прикрытия мяча.
6. Обезопасьте мяч ещё немного, используя освободившихся игроков с передней линии.

7. Попробуйте поднять мяч, либо выполните минимально возможное количество необходимых двухкубовых блоков без Блока (в том порядке, в каком предпочитаете).

8. Используйте всех оставшихся свободных игроков, чтобы сделать вашу позицию настолько безопасной, насколько возможно.

9. Если вам нужно сделать однокубовые блоки или доджи — сейчас самое время.

10. Если необходимо, сейчас самое время пофолить. Обычно это не необходимо, так что просто ничего не делайте и заканчивайте ход. В идеале, без тёрновера.

Этот порядок действий верен для всех ходов, но имеет наибольшую практическую важность во время первого. Пожалуйста, не используйте его автоматически. Башерные команды, например, могут потратить больше времени на сближение с противником, чем на безопасность, для достижения наилучшего результата, но это всё специальные случаи. В основном, вам будет лучше оставаться на расстоянии от оппонента.

Теперь настало время вместе пройти эти шаги, останавливаясь для детального анализа.

V.1.A. Прикрытие мяча

Если вы хорошо расставились, вам обычно на придётся использовать для этого игроков. Пожалуйста, помните, что у вас только 11 игроков, и вам нужно иметь план для обоих случаев: либо случится тёрновер, либо позднее вы подберёте мяч. После успешного подъёма ситуация на поле изменится, и игроки вам могут понадобиться для других целей. Помните: успех хода во многом определяется грамотным управлением игроками. Используйте таклоны и ассисты не двигавшихся игроков.

Давайте рассмотрим наиболее обычные сценарии для приземления мяча:

V.1.A.aa. Мяч приземляется у зачётки



Это случается более чем в половине случаев, и обычно не повод для беспокойства. В этом примере верхний фланг перекрыт, но нижний может быть вскрыт блицем. Синяя зона показывает, куда может добежать Блицер, если кто-нибудь блицом уронит Лайнмэна.

Так как у пасующего AG3, ему следует избегать попадания в таклоны Блицера. Но это уже проблемы следующих ходов, вам пока не следует из-за этого совершать много рискованных действий.

Подводя итоги: мяч вне опасной зоны, мяченок может немного приблизиться к ЛОСу, оставаясь при этом в безопасности. Линейные в центре уже хорошо расположены для замедления продвижения противника и не требуют перегруппировки.

Результат: ещё большее прикрытие мяча не требуется. Оставьте всё как есть и переходите к блокам.

V.1.A.bb. Мяч приземляется на прикрытом фланге



Этот случай не сильно отличается от предыдущего. Даже с блицом противник не может достичь мяча. Всё, что вам остаётся — поднять его.

Результат: дополнительных усилий по прикрытию мяча не требуется. Переходите к шагу 2.

V.1.A.сс. Мяч приземляется на небезопасном фланге



Это очень опасная ситуация даже против медленных команд. Если Орки смогут уронить одного-двух игроков неподалёку от мяча, они получат возможность подвести туда большие силы.



В лучшем случае, начнётся заварушка, и вам придётся отвоевывать мяч назад. Проблема в том, что на картинке рядом с мячом нет никого, кто бы мог помочь

V.1.A.dd. Мяч приземляется за передней линией в середине



Здесь обычно очень безопасное место. Соперник может ворваться со стороны менее защищённого фланга, но встретит серьёзное сопротивление передней линии. Лучший вариант — совершить действия в передней линии, позволяющие освободить стоящих там игроков. Это поможет лучше обезопасить и стабилизировать позицию мяча. Если мяч приземлился здесь, а у вас открыт фланг, передвиньте одного-двух Лайнмэнов для создания временной клетки вокруг мяча.



Решение: либо стройте клетку, либо расслабьтесь и переходите к шагу 2.

V.1.A.еe. Мяч приземляется в зачётке



Мяч, приземлившись на краю поля или в зачётке, требует немедленного внимания. Неудачный подъём здесь будет иметь суровые последствия. В этом примере пасующий едва добегают до мяча. Если его нейтрализуют или устраняют, мяч окажется вообще вне досягаемости. С помощью нескольких быстрых перебежек Орки могут легко успеть к нему первыми.

Если пасующий пойдёт к мячу и провалит подбор, он может быть вытолкнутым с поля. (Помните, что хотя пока он вне досягаемости игроков соперника, вы можете испытать тёрновер на следующем ходу.) Таким образом, вы вынуждены сначала двигать игроков на краю. Время нарушить привычный порядок действий.

Решение: наглухо перекрыть один фланг, чтобы позднее иметь возможность отступить туда. Передвинуть всех игроков с другого фланга в середину. Они обеспечат важную поддержку. Как только вы освободите ещё игроков, тоже двигайте их в середину. Если это не сложно, выдвиньте кого-нибудь на дистанцию заноса, чтобы отвлечь внимание. Путь назад будет долгим, и вы должны обеспечить серьёзную поддержку.

V.1.A.ff. Мяч приземляется на боковой линии

Те же условия, что и при мяче в зачётке. Вам нужно тщательно обезопасить положение мяча, а потом убираться оттуда.

V.1.A.gg. Тачбэк, кому отдать мяч?

В случае тачбэка вы обычно хотите отдать мяч игроку, которого специально расположили для этого в середине задней части своей половины поля. Вы можете испытывать искушение отдать мяч кому-нибудь поближе к чужой зачётке, но, кроме случаев, когда вам нужно занести как можно быстрее, в этом мало смысла. Ваш приоритет — безопасность мяча. Отведите мяченосца в безопасное место и обеспечьте ему прикрытие прежде всех иных действий.

Решение: отдайте мяч штатному мяченосцу и продвиньтесь вперёд по центру поля, где он должен быть хорошо прикрыт. (Берегитесь Липеров соперника. Если таковые есть, старайтесь держаться от них подальше.)

V.I.b. Передвиньте игрока на дистанцию заноса

Вы часто увидите в играх топовых тренеров, как принимающий игрок одиноко стоит, всеми забытый, на дистанции заноса, в то время, как все остальные игроки обеих команд бьются на ЛОСе.

Довольно очевидно, что если вы хотите занести, сперва нужно подвести кого-нибудь на дистанцию заноса. Так как мяченосен должен быть хорошо защищён, а провести его вперёд вместе со всей командой обычно тяжело без бросков кубиков, довольно очевидно, что передвинуть свободного игрока на дистанцию заноса — важно.

С другой стороны, вы обнаружите, что одинокого игрока обычно догоняют. Так зачем утруждаться? Кроме того, вы, возможно, всё равно собираетесь сталлить, так что вы спросите: «Зачем же мне беспокоиться о подведении игрока на дистанцию заноса?»

Во первых, хорошо иметь выбор между разными возможностями, на всякий случай. Вы не можете предсказать, что будет происходить на поле в момент окончания хода вашего соперника. Всегда лучше занести, чем оставаться в положении, где вы можете потерять мяч.

Во-вторых, если ваш соперник захочет вывести из игры забегающего игрока, ему обычно потребуется 2 его собственных игрока для блица. Это ослабляет давление, которое он сможет оказать на ЛОС. Может, вы даже сможете продвинуть всю свою команду вперёд.

Игрок на дистанции заноса, скорее всего, будет целью для блица, поэтому он, в идеале, должен стоять мало и иметь достаточно хорошую ловкость, чтобы занести, если придётся. Лонер может быть нормальным кандидатом на эту роль, но давайте серьёзно: и вы, и ваш соперник оба знаете, что вы не рискнёте давать вкладку Лонеру.

Если ваш соперник решит игнорировать этого парня (как делают профи), это всё равно хорошо для вас, так как вы приобретаете реальную возможность занести. Кроме того, вы можете использовать этого игрока, чтобы добраться до важных участков на поле, недостижимых из других мест.

V.1.C. Двухкубовые блоки

V.1.C.aa. Удерживание фронта

Я думаю, что прояснил этот момент в разделе про вероятности, но напишу здесь ещё раз: игроки с Блоком — краеугольный камень любого правильного блокирования и блицевания. Игроки без Блока просто не могут выполнять эту работу. Не важно, какая у них сила: ST4, ST5 или даже ST7, если у них нет Блока, шанс их неудачи 1/9 вместо 1/36. Это слишком много. (В случае трёхкубовых блоков — 1/27, раздел про вероятности должен был всё объяснить насчёт этого.)

Игроки с Гардом должны располагаться в середине. В нападении они полезнее, чем в защите, так как у вас появляется выбор, в каком порядке проводить блиц и блоки. Конечно, если Гард есть только у вашего оппонента, вам придётся туго.

Как правило, лучше сделать однокубовый блок с Блоком для того, чтобы получить двухкубовый блок где-то ещё, чем просто ничего не делать; хотя бы ради того, чтобы устаршить соперника и не показать слабость. Делайте что угодно, чтобы повалить его игроков на передней линии, но помните о последствиях в случае неудачи. Таким образом, необходимо сбалансированно расставить приоритеты между подбором мяча и удержанием линии фронта. Если не хотите рисковать, можете выставить против ЛОСа Доджера, главное, прикройте их хоть кем-нибудь, иначе при событии «Блиц!» на кик-оффе они смогут двигаться и доставить вам серьёзные неприятности.

Если соперник строит серьёзную защиту с множеством игроков на ЛОСе, вы можете распределить своих игроков так, чтобы накрыть одну сторону двухкубовыми блоками, а на другую поставить Доджера, чтобы нейтрализовать их на случай блица. Если у вас нет игрока с необходимой ловкостью, просто сосредоточьтесь на одной стороне.

V.1.C.bb. Другие блоки

В общем, подводите ассисты, где это нужно. Передвиньте игрока, чтобы помочь другому. Если необходимо, то даже 2. Помните, что в конце концов у вас должно остаться достаточно игроков для строительства клетки. Лучше всего, если вы сможете объединить эти задачи и использовать игрока одновременно и как ассист, и как часть клетки. Если у вас нет свободных игроков, возможно, есть способы отоджиться или блицануть, чтобы освободить кого-нибудь для помощи в другом месте. В таком случае не забывайте придерживаться верного порядка действий. В общем случае, если вся ваша команда в таклзонах, вам придётся отоджиться одной половиной, чтобы помочь другой половине в осуществлении двухкубовых блоков. То, кто должен доджиться, а кто блокировать, должно решаться не только исходя из наличия Блока, но и из того, кто находится рядом со множеством противников, а кто только рядом с одним. Если вам уже приходится доджиться, вы не хотите заканчивать ход в толпе игроков соперника.

В конце концов, следуйте стратегии, предлагающей наибольшие шансы на успех.

V.1.D. Блиц

Кроме решения стратегических задач, блиц хорош и просто для устраивания резни. Никогда не сдавайтесь, возможно, травмы пойдут не сразу, но если вы продолжите, то рано или поздно причините ущерб. Выбирайте в качестве цели ключевых и слабо бронированных игроков. Не форсируйте события, атакуя Блодджеров, если у вас нет Такла. Если у соперника небольшой состав, устранение любого игрока поможет вам. Если состав большой, вы, возможно, захотите избегать легкозаменяемых неопытных игроков в качестве цели для блица.

Стратегически, в нападении вашим приоритетом является освобождение замарченного мяченокса. Блиц в таком случае предпочтительнее доджа, даже если шанс не отоддаться только 1/36, так как блок можно порероллить, а додж нет, и в случае его провала вы потеряете мяч.

Следующий приоритет — создание свободных пространств. Они должны быть подходящих размеров для клетки, и у вас должно быть достаточное количество свободных игроков для её построения. Блиц может избавить вас от необходимости доджиться при этом. Помните, что безопасность клетки должна быть прежде всего.

Наконец, вы можете открыть блицом свободный путь к зачётке, и проскользнуть туда игроком, или даже всей клеткой. Обычно оппонент оставит попытки полностью заблокировать вам путь, если кто-нибудь из ваших игроков прорвётся.

V.1.E. Обезопасьте свою позицию

В общем, вы должны принимать во внимание обе ситуации. И провал, и успех подбора мяча; и провал, и успех доджа с мячом; и провал, и успех паса. Однако, меры предосторожности должны отражать вероятности событий. Если вы подготовитесь только к провалу, вы не будете способны развить успех. Нормально принять некоторый риск ради избежания более серьёзного.

По крайней мере, вы должны каждый ход допускать некоторое количество рискованных действий, чтобы быть уверенным, что ваш мяченокс в безопасности и не может быть атакован блицом ни с какой стороны. Если вы не обеспечите этого, риск будет гораздо больше. Не останавливайтесь и не сдавайтесь, пока не обеспечите этого. Лучше всего, если вы сможете достичь этого без риска, но если нет — всё равно попробуйте.

V.1.F. Фолы

Для совершения фола необходимо выполнение нескольких условий. Вам нужен заменяемый игрок. Чтение раздела «Общая стратегия» в части, касающейся количества игроков, может помочь здесь. При игре в нападении целью фолов будет кто-то представляющий опасность, например, игрок с Клавсой/МБ/ПО, или любой другой, который может осложнить вашу следующую защиту. Если у вас есть замены,

можете с 7-го хода фолить на ком угодно, но убедитесь, по крайней мере, что это незаменимый игрок.

V.2. Игра в защите

В защите вам обычно нужно принимать во внимание гораздо меньше факторов. В основном, вы прикрываете своих ключевых игроков, проводите блиц и надеетесь, что противник слажает.

Первую такую возможность он, как правило, получает сразу после кик-оффа. У него ещё не было времени сформировать клетку, и его мячосец, вероятно, только поднял мяч и пока находится в стороне от остальных игроков. Вы можете отправить большую группу игроков на его половину и попробовать оказать на него давление, либо подождать, пока он не подойдёт поближе. Преимущество ожидания в том, что вы не тратите рероллы и некоторое время сохраняете своих игроков живыми. Вы всё ещё можете реагировать на любые события.

Если вы побежите к нему, игра пойдёт быстрее. Давление, которое вы создадите, может вызвать у него трудности с удержанием мяча. Мяч может выпасть или перейти под ваш контроль. С другой стороны, вы, вероятно, потратите много рероллов. Если он ускользнёт, вы не сможете оказать серьёзное сопротивление, и он свободно занесёт.

Вы должны решать отдельно для каждого случая, готовы ли вы принять такой риск. Вы не можете игнорировать хорошие возможности, если хотите уверенно выигрывать. Если ваш соперник играет надёжно, позднее у вас могут быть сложности даже просто с проникновением в его клетку. Когда его клетка окажется на вашей половине, наступит время начинать серьёзную осаду. В идеале, давление должно вынудить его либо занести, либо потерять мяч. Если он потеряет мяч на вашей половине, вы получите больше вариантов, чтобы ускользнуть от него (не забывая о защите своей зачётки).

действиях. Тем не менее, Людской Лайнмэн, марчащий его, размещён неправильно. Я объясню это чуть позже.

Отдать ЛОС без боя — обычно не лучшее решение, а его избиение — отличный способ показать вашему сопернику, что вы тут не шутики шутите. Однокубовый блок с Блоком относительно безопасен, но я всё равно использую свой блиц, чтобы освободить место для второго ассиста, позволяющего провести двухкубовый блок, рядом с одним из этих Чорков. Другой Чорк получит однокубовый блок, если всё пойдёт хорошо.

Блиц, чтобы освободить место для ассиста, также потребует поддержки 2-ух игроков, так как обе возможные цели — тоже Чорки.

Тем не менее, я не буду располагать игроков поддержки прямо на линии, так как у них достаточно МА, чтобы без проблем достичь Чорков, а в случае, если после кик-оффа что-то пойдёт не так (Пёрфект Дефенс, например), я смогу передвинуть их вглубь своей половины.

Отмечу, что все эти умозаключения нужно делать во время расстановки. Как только она завершится, будет уже поздно.

V.3.C. Тактика

Мяч приземляется как раз туда, откуда я хотел блицевать Чорка. Это проблема, так как теперь я должен решать, хочу ли я использовать игроков, зарезервированных для блица, для прикрытия мяча. С другой стороны, если я расположу игроков поддержки перед Чорком, они заблокируют путь и для него, и для остальных Орков. Так как я хочу причинить как можно больше ущерба, я блицую. Я вижу, что таким образом не могу помешать Блицеру позади Чорка добраться до мяча, но я найду способ справиться с этим после блица. Шанс неудачи всего 1/36, и у меня есть реролл, так что всё должно быть нормально.

V.3.C.aa. Исполнение плана



Жёлтые числа показывают, в каком порядке я двигал игроков.

Блиц обернулся толчком, но остальные блоки на передней линии полностью удались. Оба Чорка на земле. Кэтчер прикрывает фланг от Орочьего Блицера. Это неоднозначное решение, так как AV7 делает его лакомой мишенью. К счастью, в этом случае у Кэтчера есть Блок. Если Орки попробуют достать его, они легко могут потерять блиц. Задним умом я думаю, что лучше бы поставил Кэтчера на позицию Лайнмэна, двигавшегося вторым, но уже поздно. Я не стал сразу ставить его туда, так как он был бы там слишком открыт и не принёс бы много пользы со своей ST2. С другой стороны, он как-никак Блоджер. В ином случае я не был бы так уверен относительно его шансов сдержать Блицера.

V.3.C.bb. Шансы vs важность

При выборе порядка действий появилась интересная дилемма между выполнением однокубового блока (действия 8 и 9) против второго Чорка и подбором мяча пасующим (действие 10). Подбор имеет шанс провала $1/9$ ($4/36$), блок — $1/6$ ($6/36$). Если бы мой ход закончился без подбора мяча и даже без игрока, стоящего рядом с ним, и с Орочьим Блицером, легко добегающим до мяча и отделённого от него только игроком с ST2, всё могло бы обернуться для меня крупными неприятностями. С другой стороны, я должен быть осторожным. Действия, начатые мной на передней линии, очень серьёзны. Орки гораздо сильнее и легко могут убрать все мои таклоны, если я дам им время на это. Но, в конце концов, это совсем несложное решение, так как для блока у меня есть реролл. Если я потрачу его, у пасующего всё равно будут Шур Хэндс. Шанс подобрать мяч нельзя увеличить, а шанс провала для блока с рероллом — $1/36$, в 4 раза лучше, чем для подбора.

V.3.C.сс. Действовать или нет?

Вы, возможно, уже заметили, почему лучше было бы расположить Лайнмэна, марчащего Тролля, посередине. Мы увидим это в ход Орков. Теоретически, я могу отоджиться им и поставить правильно, но тут нет гарантии успеха, он может получить травму, и это будет хуже бездействия. Если бы я лучше спланировал свою расстановку, то мог бы избежать этого. Я лучше оставлю его на месте держать Тролля. Все мои игроки вне таклзон, я доволен ситуацией и заканчиваю ход.

V.3.D. Что значит быть сильнее



Орки — серьёзные ребята. Из-за их явного превосходства, им, на самом деле, не надо ни о чём волноваться. Они могут просто вырубить людишек. Отмечу, что до сих пор я не особо рекомендовал эту тактику. Обычно вы не хотите подходить к игрокам противника в таком количестве. Можете называть это войной, но в данном случае это полное доминирование. На верхнем фланге два Чорка абсолютно превосходят двух Лайнмэнов. В центре 3 Орка берут в оборот 1 Блицера. Только средний из них — Лайнмэн. Таким образом, если Блицер захочет блокировать кого-то, либо это будет игрок меньшей ценности в стратегической позиции, либо он не сможет извлечь выгоду из своего навыка Блок.

На нижнем фланге Чорк и Блицер перекрывают край. Против них два Людских Лайнмэна. Чтобы разбить все надежды Людей, один из этих Лайнмэнов блицует третим Блицером. Теперь бесполезный Лонер на земле и не даёт ассисты. Кэтчер не сможет нормально блицануть, Лайнмэн противостоит Чорку и Блицеру, делавшему блиц. Конечно, Блицер теперь застрял там и не рискнёт отодживаться, но ему и не надо: это достаточно хорошее место.

Кто же остался? Мяченосец, но Люди не могут рисковать и вводить его в бой, так как если он попадёт в беду, их песенка спета. Кроме этого, второй Лонер, создающий прикрытие мяченосцу, и игроки в центре.

И тут мы видим, почему Лайнмэн рядом с Троллем размещён неверно. Тролль блокирует, толкает и следует. Теперь он стоит рядом с тремя Людьми с ST3, а рядом Чорк, уроненный на прошлом ходу, но уже опять стоящий на ногах. ST4 и ST5 против 3 ST3 — ещё один пример полного превосходства.

Если бы Лайнмэн был размещён верно, последовавший за ним Тролль не замарчил бы двух дополнительных игроков команды Людей. Он бы стоял один на один против ST3 Лайнмэна и не учитывался бы в том уравнении. Оставалось бы 3 ST3 против 1 ST4... Но хватит мечтать.

V.3.D. Сильнее? Пинай по яйцам!



Кто-то бы уже начал паниковать, но мы не будем. В ББ паника обычно приводит к катастрофе. Так что мы сохраним спокойствие. Игра только началась.

Так как на первом ходу нам понадобилось много ассистов, у нас не было свободного игрока, чтобы выдвинуть его на дистанцию заноса. Таким образом, для начала, занос на этом ходу невозможен. Это могло быть причиной, почему Орки решили так навалиться на нас. Мы можем попробовать отчаянную попытку заноса, но давайте рассмотрим другие варианты. В идеале, с мордобоем. С Людским Лайнмэном внизу почти покончено. 1 против 3, лучше ему убираться оттуда. Ситуация с Троллем другая. Он открыт, но для двухкубового блока на нём понадобится 3 игрока. Это практически все мои свободные игроки, кроме мяченосца. Мне не удастся собрать клетку после этого, так что мяченосец останется незащищённым.

Опять же, шанс провалить блок Блицером всего 1/36 и у меня есть реролл, но что потом? Есть и другие игроки, которых нужно повалить, и нужно как-то прикрыть мяченосца. На самом деле, все проблемы второстепенны после этой. Но позвольте просто показать вам.



Я свалил Тролля, отлично. Но мяченосец всё ещё открыт, нужно что-то предпринимать. Так как спрятаться по-хорошему негде, я отвожу мяченосца за Кэтчера (тёмно-синяя стрелка), но там небезопасно. Лайнмэн внизу первой картинки легко может быть сбит, и два Блицера добегут до мяченосца на 2-ух ГФИ. Наверху 2 Чорка против 2-ух моих ST3. Если их собьют, другой Орочий Блицер может оббежать всех и достать мяченосца.

После блока на Тролле освобождён один игрок. Я решаю потратить его на двух Чорков на верхнем фланге и обеспечить Блицеру однокубовый блок. Чорк падает, верхний фланг в безопасности. Мне стоит обеспокоиться ситуацией на нижнем фланге. Там

стоят два Блицера и Чорк, чтобы убрать с их дороги Лайнмэна. Каждый из Блицеров с двумя ГФИ добегают до мяченосца (считать клетки поля — важно). У мяченосца нет Блока, так что блиц в него поставит меня в неудобное положение. Кроме того, я хочу ещё двухкубовый блок.

Только стоящий игрок без Лонера может ассистировать кому-нибудь. Лонер, в лучшем случае, просто встанет. Стоящий игрок обеспечит минимальную защиту, так как если Чорк просто толкнёт его, то добежать до мяченосца сможет лишь 1 Блицер. Даже если они используют обоих Блицеров, им придётся бежать 3 ГФИ.

Я решаю, что мне НЕОБХОДИМО сначала отоджиться Лонером и прикрыть фланг. Это, вообще-то, ужасная идея. Если я сейчас потеряю мяч, вернуть его будет очень сложно. И есть шанс в 1/3, что додж не удастся и моя позиция ухудшится.

Однако, Блицер, который побежит отбирать мяч, окажется в плохой позиции. И ему ещё надо сперва суметь сделать это.

Я доджусь Лонером, и это срабатывает. Нижний фланг в безопасности. Это переломный момент, необходимый мне, чтобы вернуться в игру.

Теперь мне можно не беспокоиться, что мой второй Лайнмэн провалит додж, и он побежит! Есть два возможных пункта назначения: либо в середину помогать Лонеру, либо с 2-мя ГФИ давать ассист против второго Чорка наверху.

У меня всё ещё есть реролл, так что я оставляю Лонеру однокубовый блок, и бегу к другому Чорку с 2-мя ГФИ. 1 не удаётся и РР потрачен. Двухкубовый блок на Чорке — и он падает. Однако, теперь я осознаю, что Чорк в середине может быть оттолкнут только в одну клетку. Если бы я поставил туда игрока для ассиста, я мог бы толкнуть его куда угодно. Если я толкну его сейчас, он окажется между моих игроков, в одном блоке от мяченосца, и, возможно, на ногах. А может, я выкину Череп. Я проглатываю гордость и заканчиваю ход без блока.

V.3.E. Как протолкнуть к победе (настоящий чистый Blood Bowl)



Орки пытаются проявить смекалку и протолкнуть Чорка. Так как соперник не может сделать этого сразу, он подводит Блицера, чтобы перекрыть все необходимые 3 клетки поля. Обычно вы хотите много толчков при проведении таких комбинаций, но на этот раз падение соперника тоже вас устроит, так как рядом всё равно нет Орка, чтобы толкнуть его ещё раз. Для этого пришлось бы использовать блиц, но так как путь к моему мяченосцу полностью перекрыт, а Чорку хватит и блока, чтобы уронить мяченосца, это не вариант для Орков.



Сейчас тренеру Орков следует подумать о том, как выполнить двухкубовый блок, и смогут ли Люди дать мячосцу ассисты. Помимо всего, Оркам очень тяжело попасть в ту часть поля. Тролль прикрывает много Людей, убирая эффекты от 5 таклзон, но до Кэтчера, помеченного оранжевым, довольно тяжело добраться. В теории, Орки могут одним из своих Блицеров совершить додж и ГФИ, оббежав либо слева, либо справа, и дать ассист. Однако, в целом это требует слишком большого количества бросков кубика, и может поставить под вопрос всю операцию.



Вместо немедленного блица, Орки решают сначала убрать Лонера в середине. Лонер покидает поле, а это значит, что теперь с этого угла не организовать цепь толчков. Однако, теперь Чорк может не только свободно блицануть, но и убрать ассист Кэтчера.



Только толчок, но дело сделано. Все в таклзонах, Чорк протолкнут в контакт к мяченосцу.

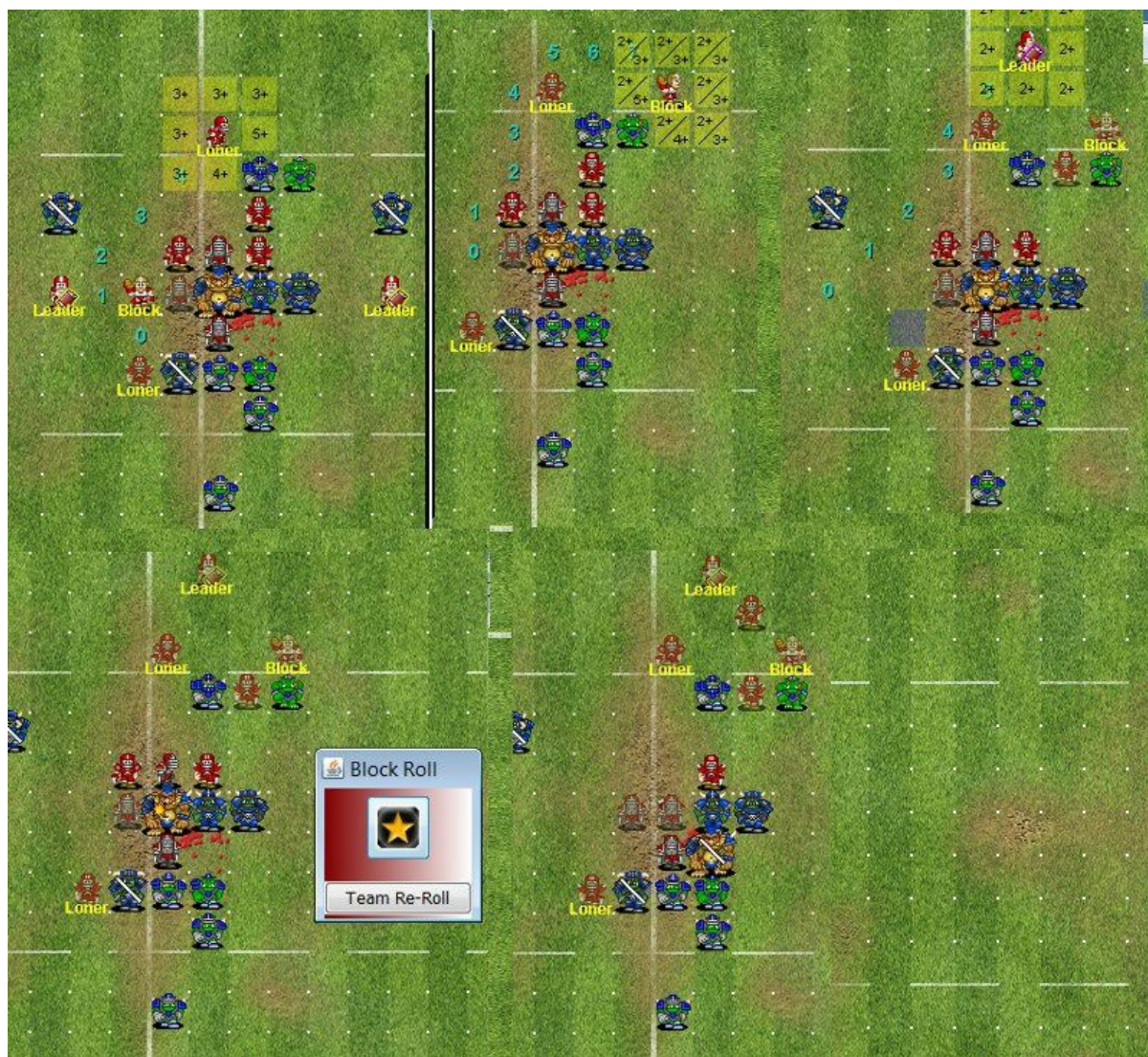


Толчок. Реролл не помогает. Орки хорошо прикрываются от моих следующих действий и спешат закончить ход.

V.3.G. Не имеет значения, насколько нестандартно и дерьмово всё выглядит



Хотя позиция небезопасна, она не так уж плоха. Чему этот матч и может научить, так это тому, что не обязательно постоянно строить полную клетку. Ситуации бывают разные, и что действительно имеет значение, так это то, может ли игрок соперника добраться до вашего мяченокса.



Давайте рассмотрим ситуацию поближе. Блицер может ударить Лонера, но позади него много игроков Людей. Чорк оттуда едва добегает. У игроков, располагающихся дальше, ещё меньше шансов. Блицер рядом с Лонером может получить помощь от Чорка: если убрать Линейного у него за спиной, то он добегает до мяченосца с доджом и 2-мя ГФИ. Такой план никогда не будет очень надёжным, так как в случае его провала Орки окончательно испортят себе позицию.



Как бы то ни было, об этом нужно позаботиться.

Отмечу, что мне не нужно его ронять. Толчок со следованием также бы нейтрализовал 2-ух Чорков с помощью моих Блицера и Лайнмэна. Череп также не слишком бы испортил дело.

V.3.H. Сталлинг в защите?



Орки по-прежнему контролируют этот матч. Им нет смысла слишком сильно переживать из-за упущенных шансов, их главная проблема — худшая позиция. Им нужно время, чтобы перестроиться и вернуться в игру. Несмотря на то, что пропущенный ТД им не сильно повредит, так как ещё достаточно времени на отыгрыш, нет причины давать Людям такую возможность (в свете ошеломляющего превосходства Орков). Помимо всего, не факт, что им удастся собственная атака.

Больше всего им мешает замедлить игру Кэтчер, единственный игрок, находящийся на дистанции заноса. Вот что они делают:



Первоначальной целью было протолкнуть Чорка так, чтобы тот доставал до мяченосца. Однако, для этого требовалось, чтобы Кэтчер-Блоджер упал. Если бы он оказался на земле, Чорк мог бы блицануть Лайнмэна и помарчить мяченосца. С AG3 тому было бы некомфортно убегать оттуда. С другой стороны, тяжело уронить Блоджера. В этом примере, возможно, было бы лучше сразу блицевать Кэтчера, а не пытаться сбить его Орочьим Тровером. Тровер не смог уронить его и просто оттолкнул, в результате Чорку пришлось делать (потенциально фатальный) ГФИ, чтобы блицануть его под нужным углом. Вы можете видеть, почему ему нужно было блицевать именно оттуда: в ином случае при толчке Кэтчер оказывался бы рядом с мяченосцем в очень удобном месте, чтобы уйти по краю поля. Конечно, последующие действия закроют эту брешь, но они потребуют ещё больше бросков. Давайте взглянем:



В зависимости от вашего мировоззрения, вы можете считать, что Орки пошли на слишком большой риск, совершая все эти ГФИ. Проблема в том, что иногда вы должны немного рискнуть, чтобы обеспечить безопасность. Решение замедлить игру, когда вы в защите, — рискованное. Если выбран этот путь, вы должны обеспечить безопасность, иначе дело закончится счётом 0-1 в конце половины, и отыгратья при этом будет трудно. Поэтому имеет смысл рискнуть дополнительными ГФИ, чтобы усилить оборону. Надо сказать, при этом существует большая разница, в зависимости от того, есть ли у вас реролл. Как только он потрачен, необходимо действительно быть невероятно осторожным в действиях, и думать, насколько приемлемой может быть неудача. Думайте об этом заранее, когда решаете, хотите ли вы использовать реролл в случае неудачи. В конце концов, вы не хотите остаться без PP в конце половины.

Орки заканчивают рискованным и необязательным блоком, который имел шанс 75% (27/36) уронить оппонента, но закончился только толчком. В результате Людской Лайнмэн оттолкнут почти на дистанцию заноса (хотя его позиция не очень-то и хороша).

V.3.I. В прорыв?



Тем временем, я нахожусь на распутье. Передо мной множество вариантов.

Я могу каким-то образом проделать брешь в нижней части поля и отправить кого-нибудь туда в надежде, что медленные Орки с другого края не успеют поймать его.

Другой вариант — как-нибудь протолкнуть Лайнмэна, оттеснённого на прошлом ходу почти на дистанцию заноса, ещё дальше к зачётке.

Третий вариант — проделать брешь на верхнем краю поля и прорываться там. Проблема в том, что многие Орки находятся очень близко к тому месту.

Последняя альтернатива — отступить и перегруппироваться. При этом, правда, будет утеряно всё завоёванное пространство.

Давайте прокрутим все варианты.

У.3.1.аа. Побег на нижний край



Сначала убираем Лайнмэна рядом с Блицером. Блицер теперь свободен. Он получает мяч через вкладку и выполняет однокубовый блиц, позволяющий ему пройти на дистанцию заноса. Если вы посчитаете клетки, то увидите, что он всё ещё в пределах досягаемости всех ближних Орков (и даже некоторых из тех, кто стоит чуть дальше). Не составит большого труда освободить некоторых из них, поэтому мы должны подвести дополнительные силы для его прикрытия. К сожалению, рядом почти никого нет. Давайте взглянем:



До сих пор всё удавалось, но в какой-то момент что-то должно было не получиться. Проблема не в том, что Лайнмэн завалил ГФИ, а в том, что заслон не сильно помог бы:

Орочки Блицеры всё ещё могли бы оббежать его. Единственным оставшимся свободным игроком был бы Лонер рядом с Чорком. Конечно, можно было бы использовать Лонера без подстраховки рероллом и обеспечить какую-то безопасность с той стороны, но даже если мы допустим, что додж бы удался, теперь с двумя ГФИ добежал бы Чорк.

Заключение: чтобы такой вариант удался, необходимо совершить слишком сложные броски кубика, и всё равно получившаяся позиция будет ужасна. Этот вариант не принесёт победы. В данном случае, это проигрышная стратегия.

Давайте лучше взглянем на другие.

V.3.1.bb. Воспользуйтесь ошибкой

Давайте вернёмся к началу этого хода.

Почти невозможно сопротивляться желанию как-нибудь протолкнуть Лайнмэна на дистанцию заноса и передать ему мяч. Вряд ли получится сразу отдать ему вкладку, так как он в 3-ёх таклзонах и путь к нему загораживает Кэтчер. Поэтому придётся либо сначала протолкнуть его, либо пасовать ему уже в зачётку.



Вы видите, как сначала встаёт Кэтчер и отводится для ассиста на Блицера рядом с Людским Лайнмэном. Как и в первом сценарии, Блицер в середине поля освобождается блоком. Он блицует, но на этот раз в уже подготовленного для этого Блицера Орков. Затем он отступает к Чорку, чтобы создать там ситуацию ST4 против

ST4 (ни для чего более полезного его уже не использовать). Блиц обернулся толчком. Это усложняет ситуацию, так как иначе было бы возможно протолкнуть его в 1 таклзону, где он ловил бы мяч на 4+. Потребовалось бы всего лишь, чтобы не получился перехват, сработал пас, 3+ додж и 2 ГФИ. Не очень хорошие шансы; это мог бы быть едва приемлемый вариант, если вы не надеетесь выиграть. Окончательно загубил его блиц: вы не можете ожидать, что на блице всегда будет то, что вам надо.

Случился толчок. Придётся бежать в зачётку, а потом давать пас. Посмотрите на картинку, на шанс успеха. Комментарии излишни. Возможен перехват на 6+, а если мяч упадёт неудачно, Оркам будет легко подобрать его. Посмотрите на картинку ещё раз. Несмотря на то, что вам хочется использовать ошибки соперника, это плохой план. Забудьте, не пытайтесь.

Обычно тренера совершают такие шаги из-за усталости, из-за желания скорейшей развязки. Не делайте так, будьте сильными: это не развязка — это самоубийство.

V.3.1.сс. Прорыв на краю



Край практически заблокирован, однако существуют варианты пройти по нему. Все они включают в себя блиц по крайнему Орочьему Блицеру. Так как у него есть Блок, это несколько рискованно, но так как ни у кого из Людей рядом Блока всё равно нет, то и нет большой разницы, кем блицевать. Блок есть у ST2 Кэтчера, но результат BD всё равно не сможет убрать Блицера с дороги и осложнит положение.

Итак, я решаю блицевать Тровером. Если бы игрок соперника не упал, мне, вероятно, пришлось бы делать ГФИ, чтобы увеличить дистанцию.

Разумеется, это от начала и до конца небезопасный вариант, но он не требует нереально сложных бросков кубика и, в случае успеха, улучшает позицию. В идеале вы должны подвести третьего игрока для прикрытия, так как чуть ниже находится Блицер, добегающий с 2-мя ГФИ и имеющий шанс в 50% свалить мяченосца.

Мяченосец мог бы встать на краю поля, но это было бы слишком рискованно в случае провала доджей или ГФИ у прикрывающих игроков. Кроме того, следует принять во внимание возможность Орков сократить путь доджами, добежать до туда и вытолкнуть мяченосца с поля.

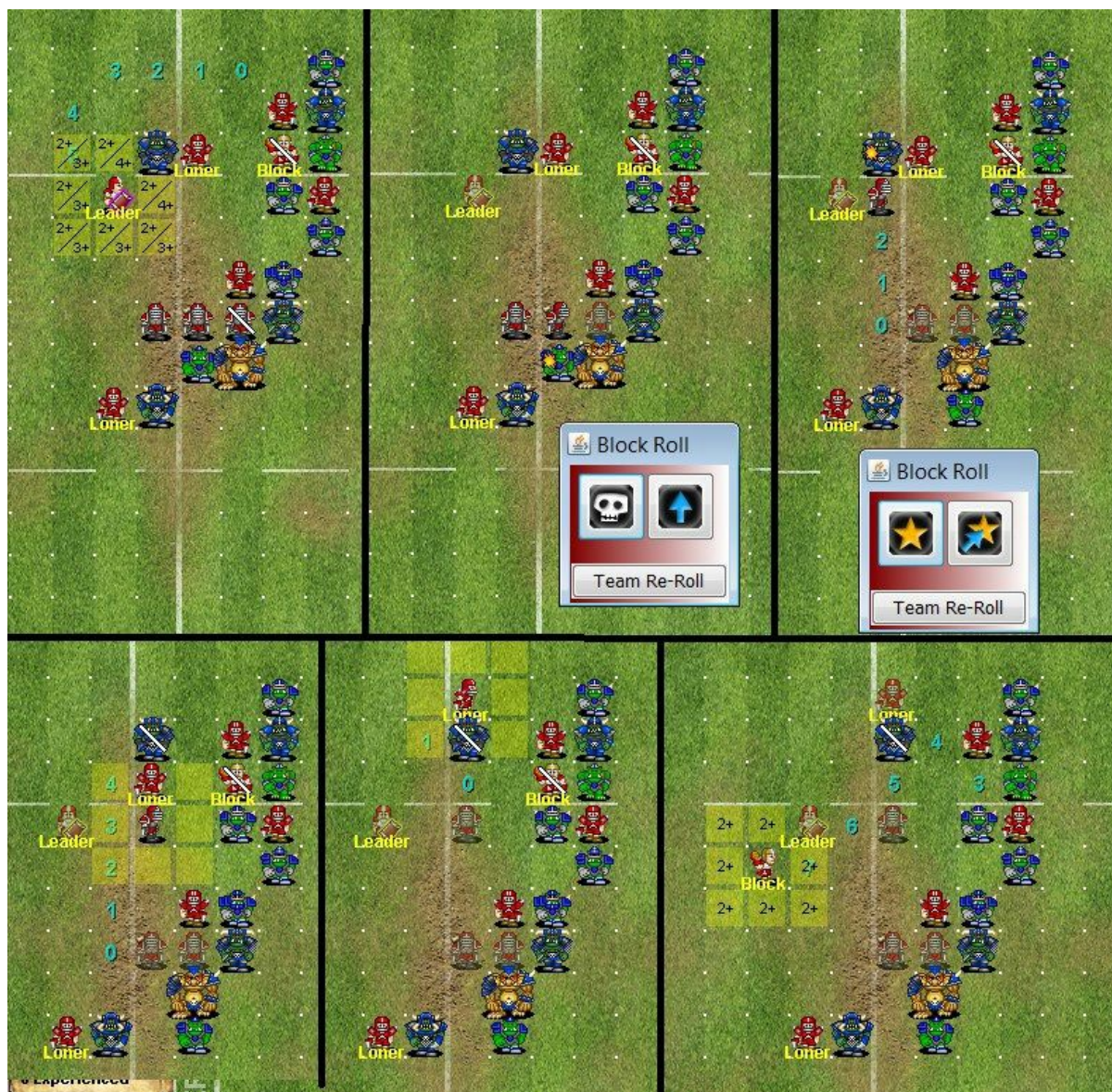
Так как я не люблю риск, и до конца половины ещё есть время, я выберу отступление и не буду забивать себе голову всеми этими вариантами.

V.3.1.dd. Достаточно времени, чтобы обойтись без свалки

Отметим, что это неочевидный выбор. Во всяком случае, не на этот раз. Отступить сейчас — значит поощрить Орков продолжить делать то, что они делали. Проблема в том, что это хорошая стратегия, а я не хочу стимулировать соперника за хорошую игру.

Но я должен вступать в бой, когда это имеет смысл, а это не тот случай. Кроме прикрытия мяченокса, теперь мне важно подвести на дистанцию заноса игрока, который отвлечёт оставшихся Орков. Время начинает поджимать меня, это влияет на обоих из нас.

То, что у меня на игрока меньше, не особо помогает. Если вы считали, то знаете, что сейчас 4-ый ход, а это уже время для того, чтобы хотя бы подойти к ЛОСу с клеткой, если вы собираетесь занести на 8-ой ход. В любом случае, 5-ый ход — тоже неплохо. Давайте отступим.



Отметим, что последнее движение Кэтчером было несколько спорным. Кэтчер — мой последний игрок с неплохим шансом отоджиться. Не слишком надёжным, но приемлемым, так как я сейчас в относительной безопасности. В любом случае, я сейчас не столько использую его для прикрытия (с этой стороны много моих игроков, и сопернику будет тяжело добраться до мяченокса), сколько хочу обезопасить его самого, потому что скоро мне, возможно, придётся давать ему вкладку и вообще немного изменить стиль своей игры.

V.3.K. Бойня

Очевидно, вечно везти не может. Последний додж не удаётся, и начинается ход Орков.



Это шанс для Орков прикончить Людишек, заставив их заплатить за нежелание легко сдаваться.



Орки немного поменяли порядок действий, сначала выполняя блоки, а потом двигаясь. В случаях, подобных этому, это не такая уж плохая идея. Блоки выполняются с Блоком, реролл имеется, риск невелик, и, зная результаты блоков, вы сможете встать оптимальным образом.



Выполнять блок Биггаем уже сейчас — спорное решение, так как нижний фланг ещё не достаточно перекрыт, и Люди потенциально смогут убежать туда, если Тролль слажает. Но с трёхкубовым блоком это достаточно безопасно. Оркам, очевидно, в среднем требуется рисковать гораздо меньше, чем Людям, чтобы держаться на равных.



V.3.L. Время заканчивать сталлинг

До сих пор в этом матче я не попадал в большие неприятности. Я не смогу выиграть, если ход за ходом мне придётся кидать кубы. В какой-то момент что-то обязательно пойдёт не так. К несчастью, у меня всё ещё нет шанса остановиться. Нужно продолжать, или мне конец. Однако, решение расположить Кэтчера в безопасности может окупить себя. Я могу сейчас рискнуть и отдать вкладку, и разумеется, ему потом не составит труда пододжиться.

Но сначала нужен план.



Очевидный шаг — отдать вкладку Кэтчеру. Но куда бежать потом? Осталось только 3 хода, и уже нет времени отступить. С другой стороны, Орки не смогут так легко сбить его: Блодж довольно неплохо защищает. Кэтчер может оббежать с доджами Орочьего Тровера и встать на верхнем краю поля, где его прикроют 2 игрока, которыми тоже придётся отдодживаться. Это огромный риск.

Альтернатива — как-нибудь освободить блицом Лонера рядом с Чорком, и использовать эту брешь.

Я могу сделать это Кэтчером на красных кубах. Многие говорят в пользу этого варианта. Риск не слишком велик, так как у него есть Блок, и это лучше, чем рисковать и доджиться кем-то ещё.

Проблема в том, что если что-то случится с мяченокцем, я обречён. Так что я сделаю вкладку, а потом использую Блицера для однокубового блока. Если он потерпит неудачу, Кэтчер сохранит мяч, и сбить его будет не так то просто. Из преосторожности, я подниму некоторых из своих игроков, хотя я могу и потерять их при этом. Однако, если я не смогу занести в своё нападение, я по-любому обречён.



Так как Чорк устранён, я решаю не рисковать больше необходимого и не двигаю Кэтчера на дистанцию заноса. К этому моменту я ни под каким видом не могу позволить себе отдать мяч соперникам и позволить им занести. Время играть без опасных действий.

V.3.M. Переиграны



Орки продолжают раздавать блоки. Для них теперь важно, чтобы их блоки начали приносить какую-то пользу. Если вы попадёте в ситуацию, подобную этой, будет мудрым признать, что сопернику не повезло. Неважно, что Людям пришлось играть на морально-волевых, тренеру Орков этого не видно. Немного приободрите его, и, возможно, он будет не так сфокусирован во время своего хода.





V.3.N. Конец игры

К этому моменту Людям уже почти нечего придумать. Теперь всё зависит от того, прокинут они свои броски, или нет. Однако, даже в случае их неудачи Оркам уже будет тяжело успеть занести, так что это неплохой исход для Людей, учитывая соотношение сил и способностей этих команд.



Прижиматься или нет к боковой линии — сложный выбор. Это выведет меня из радиуса блица Чорка, но Орчий Блицер всё ещё будет иметь возможность повалить меня. Потребуется ещё один игрок моей команды, чтобы отоджиться и прикрыть меня, а я не хочу принимать на себя такой риск. В худшем случае мне придётся пережить один блок — и вперёд, в зачётку. Я решаю наоборот, отойти от края, чтобы не быть зажатым там после блица.



Блок здесь особо не окупится, но блиц на красных кубах будет выгоднее блока.



V.3.0. Последний шанс



Я закончу этот пример здесь, нам неважно, как всё завершится. В этот момент сталлинг уже не имеет смысла. Начнём с того, что сталлинг и не был основным планом.

Вы, возможно, заметили, что в этой игре соперники часто падали при блоках. В играх с шансами невозможно предугадать, что случится. В этой игре было много удачных результатов блоков, в другой будет много черепов. Вам приходится иметь дело с тем, что есть. Пожалуйста, помните, что одинаковые результаты на кубиках могут привести к разным исходам. Например, результат последнего блока очень хорош, но Орочий Лайнмэн не способен с его помощью повалить Доджера. Мелочи вроде этой решают исход игры.

VI. Специальные тактики

За последние годы ББ сильно изменился. Одно из наиболее важных изменений — появление вместе с правилами CRP множества новых стратегий. В основном правила всё те же, но вы обнаружите, что даже на ранних стадиях развития команды нововведения оказывают сильное влияние на игру. Строительство клеток теперь стало не столь эффективным.

Главные причины этого:

1. Теперь гораздо легче вырастить игрока с Липом/Стрип Болом.
2. Позиционная игра бесполезна против Сланнов.
3. Гипноз Вампиров слишком легко разрушает клетки.
4. Станти не только игнорируют клетки, но и могут совершить вантёрн.
5. Вантёрнеры немного ослаблены, так как не могут больше получить МА11, но из-за п. 1 они всё ещё серьёзная угроза.
6. Комбинация навыков Клавса/МБ/ПО даёт способ продираться сквозь что угодно до момента, когда ваша позиция уже не имеет значения.

Однако, не позволяйте этим аргументам обмануть себя. Умение хорошо сталлить так же важно, как и всегда. Просто теперь делать это гораздо сложнее.

Хорошо играть против таких команд значит знать, как хорошо сталлить против них. Это не значит, что сталлить нужно всегда. ББ — игра про принятие решений, и ваша способность оценить ситуацию и сделать правильный выбор определяет вашу силу как тренера. Но для этого вам нужно знать свои возможности и уметь оптимальным образом применять их. Ваша конечная цель — сталлинг, но как её достичь?

Мы проведём пошаговый анализ возникающих при этом проблем и возможных путей решения.

VI.1. Игроки с Липом/Стрип Болом

Вы легко найдёте такого игрока в команде Лесных Эльфов — их Вардансершам нужен для этого всего один навык. Лесные Эльфы гораздо распространённое Сланнов, так что вы, как правило, будете чаще встречать игроков такого типа у них.

Сначала я разберу ситуацию с Лесными Эльфами, а затем, в п. 2, перейду к Сланнам.

VI.1.A. Выбор правильного мяченокса

Если вы столкнулись со Стрип Болом, почти всегда лучший ответ — использовать игрока с ШХ. Проблема, разумеется, в том, что если у вас его нет, после начала игры достать такого не получится. Но давайте представим, что у вас есть выбор.

При столкновении с продвинутыми тактиками проникновения в клетку вы можете попрощаться с надеждой, что вашего мяченосца не смогут ударить. Смогут и, вероятно, ударят; вы, возможно, потеряете мяч и проиграете, если вам противостоит ловкий соперник. Поэтому ваш мяченосец должен обладать некоторыми особенностями: быть Блоджером (Ресл не подойдёт), иметь ШХ и достаточную ловкость, чтобы безопасно подбирать мяч, доджиться и, возможно, даже отдать пас, если случится что-то плохое.

В идеале, вы хотите использовать игрока с по крайней мере ST3, чтобы дать сопернику только однокубовый блок, но если у вас есть ST4 Блоджер, вы в относительной безопасности даже в противостоянии с Вардансершей. Если такого игрока у вас нет, необходимо рассмотреть другие варианты.

Игрок с ST4/ST5 без навыков имеет шанс в 50% (18/36) быть сбитым при блоке, что в случае двух красных кубов для соперника уменьшается до 25% (9/36). При этом шанс выбросить Череп для блицующего (с Блоком или Реслом) — 11/36 (шансы без учёта реролла). Имеет смысл предпочесть в качестве мяченосца игрока более сильного, чем Липер оппонента. Если вы имеете дело со Стрип Болом и не обладаете ШХ, его шанс выбить мяч вырастет до 25/36, что очень плохо для вас.

Если вы выбираете между Блоджером и ST4, посмотрите на навыки игрока с Липом. Если у него есть Ресл/Такл, нет смысла использовать Блоджера.

VI.1.B. Контроль ущерба

Если вы внимательно прочитали п. VI.1.a, то знаете, что мяч у вас, вероятнее всего, выбьют. Раз уж вы не можете помешать этому, проконтролируйте то, как это случится. Как уже обсуждалось, Сплошная клетка редко будет работать, так как требует слишком много игроков, ставит их в неудобное положение и неустойчива к проталкиваниям.

Но в отчаянном положении (таком, как противостояние игрокам с Липом) допустимо использовать такую технику (хотя это и не всегда удастся). Другое дело — почти Сплошная клетка. Правильно располагая игроков, вы сможете контролировать точку, откуда Липер нанесёт удар, и, следовательно, куда оттолкнут вашего игрока.

VI.1.C. Гард

Как объяснено в п. VI.1.b, вы можете контролировать точку входа. И если у вас есть Гард, делать это лучше с ним. Прикрыв игроками с Гардом все точки входа, вы можете гораздо надёжнее защитить слабого ST3 игрока. Возможно, это будет лучший способ для вас остаться в игре.

VI.1.D. Скаттер

Вы думаете, что из-за случайности скаттера не можете его контролировать, но это не так. Есть только 8 возможных клеток, куда может отскочить мяч (правда, он может

продолжить скакать, если клетка занята). Исходя из этого, вы можете предположить, где он окажется. Будьте осторожны: плотные построения тут более опасны для вас, так как мяч может отскатиться далеко от своей первоначальной позиции. Поэтому лучший способ контролировать скаттер — широко расставиться на расстоянии двух клеток от мяченосца. Ваши игроки всё ещё будут формировать экран, мяч упадёт в таклоны, и у вас будет меньше проблем с повторным его подъёмом. Пожалуйста, помните, что это не точная наука. Скаттер, разумеется, достаточно случаен, чтобы часто быть непредсказуемым. В первую очередь постарайтесь предотвратить блиц в мяченосца, не стойте на открытом месте только потому, что думаете, что Липер всё равно достанет вас. Игра не заканчивается с потерей мяча, но если потом дать сопернику подобрать его, ваше положение резко ухудшится.

VI.1.E. Фолы

Сталкиваясь с Лесными Эльфами, вы обнаружите, что угроза со стороны их игроков со Стрип Болом очень серьёзна, но также очень ограничена. Если что-то случается с их ключевыми игроками, Лесные Эльфы оказываются на грани катастрофы.

Вы должны спросить себя: на что рассчитывает эльф, прыгая на 3+ в кучу из 6 или 7 ваших игроков?

Да он просто напрашивается. Врежьте ему с ноги. Если он будет оглушён — вы нейтрализовали угрозу на следующий ход, отлично. У вас даже будет время подальше отойти от него после этого.

VI.1.F. Переиграйте оппонента

Если игрок со Стрип Болом окажется позади вас, вы сможете убежать от него. Будьте осторожны: они, как правило, очень быстры.

VI.1.G. Отступление

Если вы видите, что не можете избежать вражеского выбивалу, и риск потерять мяч в нападении слишком велик, не сталльте. Уведите мяченосца подальше. Отступите на свою половину, а затем занесите за 2 хода через пас или вкладку.

Также ознакомьтесь с советами из п. VI.2.

VI.2. Сдерживание Сланнов

Если вы хотите узнать, как справляться с прыгающими угрозами, вы, возможно, захотите ознакомиться с п. VI.1. В этом разделе будут рассмотрены отличия Сланнов от Эльфов.

Сланны неплохо прыгают, но им не хватает эльфийской ловкости, что позволяет защищаться от них другими способами. С другой стороны, у ВСЕХ Сланнов есть Лип.

Это означает, что устранение какой-то одной угрозы не сильно поможет. Возможно, на том или ином их игроке и стоит сфокусироваться, но я бы не советовал увлекаться. Не ухудшайте свою позицию, она вам понадобится.

В настоящее время Сланны — моя любимая раса. Их не воспринимают как угрозу, но, уверяю вас, они ей являются. Требуется много усилий, чтобы победить хорошо управляемых Сланнов.

VI.2.A. Большие клетки



Идея Большой клетки — выстроить стену из игроков через 2 клетки от мяченок со всех сторон, откуда соперники могут попробовать впрыгнуть. Цель этого — заставить блицующего игрока сделать дополнительный додж в тактзону, чтобы добраться до мяченок. Пожалуйста, помните, что такая стратегия будет менее эффективна против игроков с высокой ловкостью, которым сделать этот додж не составит труда.

Достоинство Больших клеток в том, что они обеспечивают неплохую защиту при минимальном количестве задействованных игроков.

VI.2.B. Большие клетки на краю



Чтобы задействовать ещё меньше игроков, Большую клетку можно построить у края поля. Помните, что вас могут зажать в угол. Удерживать такую позицию вечно невозможно, однако это неплохой способ продержаться ещё один ход, а потом что-нибудь предпринять.

VI.2.C. Пересечённая Местность



Пересечённая Местность — продвинутый вариант Большой клетки. По сути, вы перекрываете всё пространство своими игроками, расставляя их очень широко, так что прорваться мимо них становится очень трудно.

VI.2.D. Сфокусируйтесь на Кэтчерах

Как и у Скавенов, важнейшие игроки Сланнов — те, что с AG4. Отличие в том, что у Сланнов они имеют даже меньшую броню, чем остальные члены команды. Не стоит и говорить, что это хорошие цели для любых атак. Всего лишь с ST2, вряд ли они будут использоваться для выбивания мяча.

Так как среди них часты Блджеры, вам следует выбирать для атаки на них подходящих игроков. Не слишком фокусируйтесь на них, они — не самое важное в игре. Играйте сосредоточенно, будьте бдительны и выбивайте их при первой возможности.

Как только все Кэтчеры уйдут, вы почти победили. Способность оппонента выбить мяч ничего не значит, если после этого у него нет Кэтчера для подбора.

VI.2.E. Избегайте ключевых игроков

Более разносторонние выбиватели мяча команды Сланнов не будут столь же быстры, как Вардансерши. Поэтому от них проще убежать. Следите за ними и старайтесь оставаться вне радиуса действия самых опасных. Просто примите удар от менее грозных. Если соперник не станет блицеваь мяченосца — тоже хорошо.

VI.2.F. Просто занесите

Вы никогда не будете в абсолютной безопасности против Сланнов. Так что, если только всё не складывается полностью в вашу пользу, лучше просто совершите ТД. В конце концов, лучше занести рано, чем потерять мяч.

VI.2.G. Двойная Стена



Вместо того, чтобы встраивать мячосца в двойной экран, вы можете относительно безопасно расположить его позади (по крайней мере, пока вы уверены, что никто не оббежит вокруг).

VI.3. Гипноз

Вампиры — не самая лучшая раса в игре. Но всё же, если вы недооцените их, то будете проигрывать чаще. Против Вампиров вам необходимы плотные построения. Игроки не должны быть далеко друг от друга и, в идеале, вам нужно две линии обороны.

Чтобы пробраться куда-нибудь, Вампирам для начала нужно достичь успеха с броском на Гипноз. Если после этого их встречает вторая линия обороны, им будет уже сложно подвести туда другого Вампира для пробития бреши. Основное правило: если удаление какого-либо из ваших игроков с помощью Гипноза создаст угрозу сталлингу, укрепите эту позицию ещё одним игроком. Относитесь к этому серьезно, не теряйте концентрации и всё будет хорошо. Посмотрите пункт «Двойная Стена» в разделе про защиту от Сланнов. Против Вампиров, однако, нужно располагаться немного теснее.

VI.4. Станти

VI.4.A. Края

Возможно, игроки со Станти не кажутся опасными, но на деле они могут таковыми оказаться. Вместо прямого блица они часто пытаются действовать толпой, что может быть особенно опасным, если вы используете фланги. Не позволяйте им вытолкать себя за край поля, как напрямую на красных кубах, так и через проталкивание.

VI.4.B. Звезда

Иногда вам может встретиться Станти, который может пробраться куда угодно и обладает отличными навыками для выбивания мяча. Обычно это не доставляет больших проблем, так как у Станти-команд нет игроков поддержки, умеющих воспользоваться падением мяченокса. Просто следуйте советам по борьбе с Липерами (пп. VI.1.b-d). Изберите его своей целью; фолите, если будет шанс — и всё будет в порядке.

VI.4.C. Война

Хотя обычно вы хотите избегать контакта с соперником, марчить Станти (в идеале, толпой) — довольно безопасное занятие.

VI.4.D. Скинки

Некоторые быстрые Станти (такие, как Скинки) могут продорваться сквозь ваши экраны и атаковать сзади. Убедитесь, что вы прикрыли своего игрока со всех сторон так, что к нему нельзя подвести ассист. Будьте осторожны с экранами. Если сомневаетесь, используйте клетку. Предпочитайте мяченоксов с ST3, а не с ST2. Не поленитесь высчитать радиус действия Скинков.

VI.4.E. Сила

Используйте сильного мяченокса. Если он сильнее неприятельского выбивалы, всё должно закончиться хорошо.

VI.5. Вантёрн

Самое неприятное в вантёрне — он делает бессмысленной просталленную половину матча. Если ваш соперник сможет просто занести за один ход — вы лишь зря потратили время, которого теперь может не хватить для победы.

Прежде, чем что-то предпринимать, необходимо оценить, насколько серьёзна угроза вантёрна. Скажем, игрок с МА10 и Спринтом — очень серьёзная угроза.

VI.5.A. Избавьтесь от игрока с МА10

Единственный действительно надёжный способ — каким-либо образом избавиться от игрока с МА10. Его присутствие на поле в нужный момент, скорее всего, окажется решающим фактором, так что убрать его любыми способами — высокоприоритетная цель. В какой-то мере допустимо даже пойти на ухудшение позиции, чтобы добраться до него. Однако, ваш соперник будет делать всё возможное, чтобы защитить его, так что приготовьтесь к тому, что возможности избавиться от вантёрнера не предоставится.

VI.5.B. Занесите поскорее

Если вы видите, что не можете добраться до ключевого игрока, то, возможно, захотите поскорее занести ТД. Дайте сопернику ответить, потом занесите опять. При этом вы отдаёте матч в руки Наффла (или даже отдаёте контроль над игрой в руки оппонента). Но если не допустить немного риска, вы ничего не достигнете. Если вы хотите выиграть, ускорьте события, и, возможно, вам предоставится шанс ещё раз ударить ключевого игрока.

VI.5.C. Правильная расстановка на 8-ой ход



На 8-ой ход вы можете сделать немного. Как правило, лучшая тактика — правильно расставиться против вантёрна около своей зачётки. Не оставляйте участков, где будет необходимо прододжиться менее чем через две таклзоны. Края при этом очень уязвимы. Такая расстановка требует 11 игроков, так что если у вас только 10 — вы, вероятно, захотите поставить на края игроков, специализированных для противодействия доджам (с навыками ДТ, Хвост, Такл (против Доджеров)).

VI.5.D. Ложный вантёрн

Для быстрых команд существуют способы организации «ложного» вантёрна с помощью множества проталкиваний.

Этот вопрос не будет здесь обсуждаться, так как он подробно освещён на [fumbbl.com \(https://fumbbl.com/help:OTT\)](https://fumbbl.com/help:OTT).

VI.6. Сдерживание Клавсы/Майти Блоу/Пиллингона

Эта тема обсуждается уже очень долгое время и заслуживает собственной главы. Она будет размещена в разделе про специальные тактики, не в последнюю очередь из-за своей противоречивости.

Клавса/Майти Блоу/Пиллингон обычно сокращается как КПОМБ. Это серьёзная угроза, так как при успешном блице или блоке соперник покидает поле с шансом в 58,47%. Другие аспекты игры (такие как, например, выбор позиции) бледнеют при сравнении с этим. Со времён первого появления КПОМБ было предложено несколько стратегий противодействия.

VI.6.A. Фенд

VI.6.A.aa. Массовое приобретение

Первым предложением было массовое приобретение Фенда. Фенд влияет на ПО, так как последний может быть использован только после следования за жертвой. Такая стратегия, как выбор навыка в качестве реакции на угрозу, имеет несколько недостатков. Тренер, обладающий игроком с ПО обычно может выбирать, кто будет следующей целью для блица. Поэтому вы должны вложить столько ТВ, чтобы противодействовать одному-единственному навыку, что это, как правило, не окупится. Таким образом, массовое приобретение Фенда должно производиться не только ради противодействия ПО, но и из-за других достоинств этого навыка. Эти достоинства весьма невелики (впрочем, Фенд довольно популярен в узких кругах). Подробности будут рассмотрены в разделе «Обсуждение навыков».

VI.6.A.bb. Защита ценных игроков

Фенд выглядит хорошим выбором в качестве защиты для ценных игроков. Он соперничает с другими защитными навыками, такими как Додж, или с +AV. Два последних варианта, как правило, труднодоступны, и за каждый есть свои аргументы.

Противодействие Фенда ПО может отключаться Джагой при блице и Грабом при блоке. Однако, КПОМБер скорее возьмёт Такл, чем любой из этих двух навыков: его первостепенная задача — уронить игрока. По той же причине, однако, Додж, возможно, лучший выбор, чем Фенд. +AV, скорее всего, нет: вы выберете Фенд для ценного игрока, так как если он будет атакован КПОМБером, AV вам не поможет. Однако, если вы не встретитесь с Клавсой, +AV получает серьёзные доводы в свою пользу. Если других причин нет, не берите +AV, так как она раздувает ТВ на дополнительные 10 пунктов.

VI.6.B. Тактика Frankenstein'a

Frankenstein стал известен после изобретения тактики против КПОМБ, основанной на полной капитуляции. Во время атаки соперника он прятал всю свою команду в углу поля за спинами наименее ценных членов, позволяя посредством цепочек толчков выталкивать за пределы поля важных игроков. Тем самым он избегал резни, что позволяло ему успешно проводить собственные атаки и выходить из игры живым. В конце концов, он был забанен за чрезмерное использование этой тактики (одно из самых спорных решений администрации fumbbl'a).

Умеренные версии этой тактики не лишены смысла. В конце концов, вы выигрываете матчи в нападении. Лежать и не трепыхаться, если упал — давняя тактика. Нужно сказать, у вас нет способа полностью предотвратить атаки на своих игроков. Поле невелико, и спрятаться на нём негде. Действуя слишком пассивно в защите, вы обычно дадите сопернику причину ещё более усилить давление и бояться вас ещё меньше.

VI.6.C. Правило Пяти Игроков

Установление Правила Пяти Игроков было, возможно, наиболее революционным изменением

в CRP по сравнению с LRB4. Согласно нему, на поле в защите должно быть только 5 опытных ценных игроков. Остальные 6: 3 заменяемых игрока ЛОСа и 3, чтобы прикрывать оставшихся пятерых. Суть в том, чтобы создать непроницаемый щит, за которым 5 ценных игроков не могут быть ранены.

Основная идея такой тактики очень хороша. Нужно сказать, она не предотвращает бойню, а немного перераспределяет жертвы. Опытные игроки, обладающие защитными навыками, будут ранены с меньшей вероятностью; они же и составляют большую часть вашего ТВ. Если целью будет игрок-новичок, вы, в основном, потеряете только его стоимость в деньгах. В случае с опытным игроком вы с меньшей вероятностью потеряете деньги (так как ранить его сложнее), но рискуете лишиться ТВ, накопленного в навыках.

По этой причине такая тактика будет не столь хороша, если вы испытываете недостаток в деньгах. Однако, она всё ещё неплоха в условиях CPR, где легко заработать деньги и есть бесконечный источник Джорнимэнов.

Другой недостаток этой тактики — в какой-то момент вам придётся подставить кого-то из ценных игроков в попытке отобрать мяч. Если вы не сделаете этого, то будете действовать по плану соперника в рамках его сталлинга. Нахождение правильного баланса и следование общей стратегии постепенного усиления давления может оказаться путём к победе. Сложно сделать обобщение, так как каждая ситуация уникальна. Ознакомьтесь также с п. IV.1.a.dd, «Расстановка по Правилу Пяти».

VI.6.D. Фолы

Фолы в настоящее время — обычная, общепризнанная тактика для сдерживания одиночных КПОМБеров. В первое время после появления правил CRP (да и сейчас) страх перед КПОМБ во многом объяснялся изменением правил фолов. Многие тренеры были возмущены этим и не решались больше фолить. Высокоэффективная механика была превращена в лотерею со средним риском и средней наградой. Если вы фолите по правилам CRP, вы должны быть довольны и станом. Иметь в команде ДП теперь не так обязательно. Однако, заставить КПОМБера и вырубить его на следующий ход — обычно неплохая идея из-за его 58%-ого (умноженного на вероятность успешного блока) шанса вывести из игры вашего игрока в свой ход.

В дополнение к этому, для создания КПОМБера требуется получить несколько навыков. Внушив страх потерять его своему сопернику, вы сохраните своих игроков от слишком рискованных и неприкрытых атак КПОМБера. Однако, фолы не столь эффективны против команд, где КПОМБ встречается в изобилии.

VI.6.E. Марченье КПОМБеров

Самый распространённый вариант — использовать игрока с Фендом, чтобы замарчить КПОМБера, но подойдёт и любой малоценный игрок. В теории, Блоджеры — хороший вариант, но вы должны спросить себя: будете ли вы считать меньший риск получить травму оправданным, когда действительно её получите? Здесь также заключена дилемма с малоценным Фендером: он, возможно, и расходный материал, но главным образом потому, что вы выбрали ему малополезный навык. Кроме того, он всё ещё уязвим для Клавсы и МБ.

Обычно не рекомендуется марчить КПОМБеров, кроме случаев, когда у соперника всего один такой игрок. Если их двое, тогда он просто получит шанс использовать в свой ход обоих. Вы не будете часто выигрывать (или даже просто выживать), если будете позволять ему устаривать такую резню каждый ход.

VI.6.F. Нормальная игра

Возможно, хороший совет — не паниковать. Если вы играете в свою игру, избегаете прямого контакта с КПОМБером, уделяете ему должное внимание, но в целом следуете своей общей стратегии — всё может выйти хорошо. Если вы отберёте мяч у соперника, либо в общем создадите какой-то беспорядок, стратегически ориентированному оппоненту придётся в свою очередь переключиться с резни на отбор мяча. Соперники, ориентированные на бойню, могут проигнорировать эту

ситуацию и продолжать ранить ваших игроков с риском проигрыша 3-0, но, так как эта книга учит играть стратегически, а не как тряпка, победа обычно достаточно хорошая цель.

VII. Обсуждение навыков

VII.1. Общие соображения

Во многом вся игра в ББ по правилам CRP определяется балансом между ТВ и выбором навыков. Несмотря на то, что в какой-то мере так было и раньше (способности команд грубо отображались в виде Оценки Команды), ТВ гораздо более понятный показатель. Его эффект значительно увеличивается при достижении разницы между командами в 100 ТВ (минимальная цена большинства индусментов). После этого каждые дополнительные 10 ТВ разницы могут решить исход игры. Несмотря на дороговизну индусментов, их невероятное разнообразие может позволить команде гораздо лучше противостоять конкретным угрозам со стороны конкретных соперников. Такие команды, как Гоблины или Халфлинги в какой-то мере даже зависимы от индусментов.

Так как индусменты можно получить без каких-либо усилий, их цена определяет (в абсолютных значениях) предел того, насколько команда устойчива к ошибкам раскочки.

К счастью, правильно развитая команда по-прежнему будет почти всегда лучше, так как стоит меньше и, что самое важное, не содержит Лонеров.

В оценочных системах вроде ТВ существует изъян, вытекающий из двух игровых аспектов, необходимых для успеха в игре (с точки зрения развития игроков): здоровье и выживаемость игрока, а также его навыки. Игрок с отличным набором навыков будет творить чудеса, но чем он хрупче, тем меньше времени (в среднем) он будет проводить на поле. Это означает, что навыки на более хрупких игроках менее ценны, так как они будут иметь меньше игрового времени. Станти — экстремальный пример типа игроков, быстро становящихся переоценёнными. Для примера, Воины Хаоса наоборот, становятся полезными только с получением навыков. Конечно, большое влияние оказывает доступ к навыкам, но главное — какой эффект оказывают навыки определённых категорий. Некоторые (такие как Толстый Череп), увеличивают выживаемость на поле. Большинство — увеличивает шансы на успех определённых действий. Когда эти действия важны для выживания, навык имеет двойную функцию: сохраняет игроку жизнь и делает его более успешным на поле. Такие навыки наиболее полезны.

Вот то, чем вы должны руководствоваться при выборе навыков.

VII.2. Уровни навыков

VII.2.A. Уровень 1+ (Блок)

Блок — бриллиант среди навыков. Развитие любого игрока начинается с вопроса, брать Блок или нет. Вместе с Доджем, он — один из двух навыков, уменьшающих шанс упасть при блоке. Превосходство Блока в том, что Додж контрится Таклом. Блокера можно уронить Реслом, но так как успешное применение Ресла не поранит вас, и Респлер окажется в той же позиции, что и вы, Ресл не лучше.

VII.2.B. Уровень 1 (Додж, МБ, Гард)

Традиционно, к навыкам первого уровня кроме Блока относят Додж, МБ и Гард. Некоторые другие навыки также можно отнести к этой категории, но эти три выделяются среди остальных, так как подходят для выбора первым навыком (вместе с Реслом) и превосходят другие возможные навыки первого уровня.

Важное замечание: в эту категорию попало 2 навыка из силовой ветки (МБ, Гард) и только 1 из ветки ловкости, что делает доступ в силовую ветку очень важным в ББ.

aa) Додж.

Додж — чисто оборонительный навык. Поэтому, по возможности, вы хотите получить его любому игроку. Брать его перед Блоком имеет смысл только для игроков, которые могут получить выгоду из его второго эффекта: улучшения способности доджаться. Таким образом, это отличный выбор первого навыка для игроков с AG4. Впрочем, не стоит полностью отказываться от Блока, так как он понадобится вам в драке.

bb) Гард.

Словам о значимости Гарда можно уделить целую главу. Это навык помогает и защищаться, и атаковать в любой толпе, и, обычно, его помощь незаменима при выбивании мяча. Если у вас нет Гарда, у вас часто не будет иного выбора, кроме как полагаться на однокубовые блоки, или даже бить на красных кубах. Из-за всего этого, Гардеров обычно бьют первыми, потому и умирают они первыми. Поэтому, лучше всего брать Гард сильному игроку, которого тяжело сдвинуть и убить. Гард хорошо сочетается с защитными навыками, такими как Блок и Додж, и отлично работает вместе с СФ или СС. Команда, состоящая из Гардеров — несокрушимая сила, справиться с которой можно только изолируя отдельных игроков и выводя их из игры.

cc) МБ.

Несмотря на то, что все дискуссии относительно башерных навыков обычно вращаются вокруг вопроса, что большая имба: Клавса или ПО, МБ всё ещё альфа и омега башерности. Он немного хуже по сравнению с чистым ПО, но МБ не роняет блицующего на землю. Вы хотите иметь этот навык по крайней мере в одном экземпляре, у игрока, исполняющего роль блицующего.

Взятие многим игрокам МБ немного сократит его ценность, так как вы не сможете блицевать несколько раз за ход, но он всё равно не будет бесполезным. Даже

применение при случае, а также предоставление дополнительных вариантов для блица делают его более эффективным, чем большинство остальных навыков в игре.

VII.2.C. Уровень 1,5 (Такл, ПО, Клавса, СС)

Все оставшиеся в игре отличные навыки включены в эту категорию. Это Такл, ПО, Клавса и СС. Вы можете видеть, что три из них — чисто башинговые, и это не совпадение. Выбивание из игры соперников даст вам огромное статистическое преимущество. В идеале вы хотите соединить эти три навыка с Блоком и МБ на одном игроке, так как у вас всё равно получится блицевать только один раз за ход, и будет здорово при этом соединить эффекты всех этих навыков.

aa) Такл.

То, что Такл попал в этот список, больше говорит о значимости Доджа, чем о самом Такле. Вы обнаружите, что играть без него невероятно сложно, так как соперник может просто выбрать Блджерера в качестве мяченосца, вы будете кидать 6 или 8 кубов — и всё равно не сможете повалить его. Таким образом, кроме помощи при резне, Такл — важный навык при атаке мяченосца. Если вам придётся выбирать, блицануть мяченосца-Доджера игроком с Таклом, либо с МБ/Клавсой/ПО, вы, вероятно, выберете Таклера, просто потому, что не можете себе позволить провалить блиц. Как раз поэтому вы и хотите объединить эти навыки на одном игроке.

bb) Клавса.

Это немного ситуативный навык. Не используйте его, кроме случаев, когда он действительно помогает. Если у вас есть доступ к нему, то, возможно, вы захотите получить первому игроку МБ/Клавсу, а второму — МБ/ПО. Из этих двух навыков вы всё-таки захотите сначала получить Клавсу (по крайней мере, в случайном окружении), так как игроки с AV8 и AV9 довольно обычны и часто встречаются. Таким образом, Клавса позволит вам не ограничивать себя при выборе цели для блица. Но если навыки игрока с меньшей бронёй опаснее для вас — атакуйте его не колеблясь. Также, Клавса не роняет вас, так что вы можете после блица отступить в безопасное место.

cc) ПО.

Революция CRP. Эффект этого навыка наибольший, если он используется в комбинации с остальными упомянутыми. Если вы хотите узнать больше, как использовать КПОМБ и как противостоять ему — обратитесь к соответствующей главе в разделе «Специальные тактики».

dd) СС.

СС, так же, как и СФ — отличный навык после Доджа и Блока. Имеет мало смысла брать их раньше, так как они обычно влияют на ситуацию после блока, а если вас сбили — уже не так важно, где вы окажетесь. Несмотря на то, что у обоих навыков есть свои достоинства и недостатки, СФ не включён в список навыков уровня 1,5

просто из-за своего нахождения в силовой ветке среди других хороших навыков. Следующая по важности комбинация навыков после КПОМБ — Блодж/СС. Завершающим навыком тут может быть Гард или ДТ. СФ может заменять СС в этой комбинации. СС позволяет выбрать до 7 различных направлений перемещения, в то время как СФ только лишь позволяет остаться на том же месте.

При отсутствии лучших вариантов, массовое получение Блоджа/СС окупается с лихвой.

VII.2.D. Уровень 2 (Ресл, СФ, Стрип Бол, ДТ, Лидер, ШХ, ДП)

Навыки уровня 2: Ресл, СФ, Стрип Бол, ДТ, Лидер, ШХ и ДП.

aa) Ресл.

Этот навык часто воспринимается как идеальный для отбора мяча (как и Такл). Несмотря на то, что Блок и Ресл образуют хорошую комбинацию, почти нет смысла брать их одновременно, так как они оба влияют на один и тот же результат блока, и любой из них устраняет главную проблему — угрозу тёрновера. Блок, с другой стороны, более ценен для игроков, которым в какой-то момент придётся оказаться в роли мячenoсца (AG3+). Кроме того, Блок наносит урон, а Ресл — нет.

Кроме того, ценность Ресла заключается в том, что он может быть альтернативой как Блоку, так и Таклу в качестве первого выбранного навыка. Он не так хорош, как любой из них, и игрок с Блоком и Таклом просто лучше игрока только с Реслом, но тот факт, что теперь вы можете отобрать мяч у Блоджера с вероятностью 1/3 вместо 1/6, придаёт этому навыку большую ценность, если у вас нет времени на раскачку настоящего Таклера. Это может быть хорошим первым выбором для вас, особенно если вы начинаете командой без навыков.

bb) СФ.

СФ, вероятно, больше подходит для связки с Гардом, чем СС, так вы при этом обычно находитесь в толпе с очень ограниченными возможностями для манёвра. Другое преимущество игрока с СФ — его нельзя вытолкнуть с поля (СС улетает за бровку, если все клетки рядом с ним заняты). Разумеется, исключение — игроки с Джагой. Следите за ними. Впрочем, они редко встречаются.

cc) Стрип Бол.

Если бы не существовало ШХ, это был бы навык первого уровня. ШХ довольно распространён (не в последнюю очередь потому, что многие команды начинают с ним). Несмотря на то, что многие советуют комбинировать его с Таклом, настоящих причин для этого нет. Такая комбинация может повысить качество выбивателя мяча, но области действия этих навыков слишком уж пересекаются. Поэтому разумнее иметь Таклера отдельно от Стрип Болера. Ресл сочетается с любым из этих навыков.

dd) ДТ.

Игрок без других навыков, кроме ДТ, имеет очень ограниченное использование. Вы можете остановить игрока от отодживания, или от блицевания кого-то ещё, но очень легко просто заблокировать игрока с ДТ или блицануть его, а затем идти дальше.

Реальная мощь ДТ проявляется в комбинации с Блоджем и СС. Вы не можете надёжно отоджиться от такого игрока, не можете повалить или оттолкнуть его. От него невероятно тяжело избавиться, и для создания этого воплощения кошмара нужен лишь доступ в общие навыки и навыки ловкости.

ee) Лидер.

Это типичный навык из тех, что необходимо взять только один раз, и единственный достойный упоминания из пасовой категории. Его ценность очевидна, так как навык гораздо дешевле, чем реролл. Впрочем, он не так хорош, как командный РР, так как игрока с Лидером могут выбить с поля. Потому в начале половины вам стоит прикрывать его, чтобы не лишиться реролла. Нет причин не использовать этот навык. Если у вас есть свободный доступ к нему — берите при первой возможности. Если вы можете получить Лидер только на дубле — возможно, стоит сперва получить навык уровня 1 или 1,5. Выбор за вами.

ff) ШХ.

Не провалить подъём мяча — невероятно важное дело, и этот навык — то что вам нужно, чтобы справиться с этой задачей. Но не совершайте ошибки: подъём игроком с AG3 и ШХ обычно не стоит риска, если можно использовать игрока с AG4 и командный РР. Кроме этого, игроки с AG3 часто застревают в неприятельских таклонах, так что старайтесь полагаться на игроков с высокой ловкостью и использовать Троверов с ШХ и AG3 в случаях, когда вам противостоят Стрип Болеры. В конце концов, из-за них (Стрип Болеров) вам рано или поздно придётся взять ШХ. Отметим, что ШХ вторичен по сравнению с Блоком и Доджем, так как если вы упадёте — вам будет не легче от мысли, что при толчке мяч бы остался у вас в руках.

gg) ДП.

Этот навык немного не дотягивает до уровня 1. Это всё ещё ценное вложение, однако вы должны спросить себя: не лучше ли сэкономить 20 ТВ и фолить без него? Так как фолы — по-прежнему важная часть игры, стоит иметь одного фольщика. Это не только привнесёт разнообразие в вашу команду, но и напугает вашего соперника с его КПОМБерами. Однако, в массовом производстве ДП теперь мало смысла.

VII.2.E. Уровень 2,5 (Две Головы, БТ, Лип, Дамп-Офф, Кик)

Мощные, но очень ограниченные в употреблении навыки достойны собственной категории. Стоит упомянуть здесь Две Головы, БТ, Лип, Дамп-Офф и Кик.

aa) Две Головы.

Довольно сложно оценить навыки из ветки мутаций, так как расы, имеющие к ним доступ, обычно имеют и доступ к более полезной силовой категории навыков. Как правило, вы просто хотите взять отсюда Клавсу и на этом закончить. Две Головы имеют настолько большую ценность, позволяя делать доджи AG3 игрокам и давая возможность более ловким просто проходить сквозь заслоны, что об этом навыке сложно забыть. Для Подземных Гоблинов, имеющих доступ только в ветки ловкости и мутаций, это хороший выбор первого навыка. В остальных случаях — это надёжный выбор для игрока, не концентрирующегося только на резне.

bb) БТ.

Этот навык, очевидно, очень ситуативен. Для некоторых игроков он может оказаться самым бесполезным в игре. Но даже если разница между силой и ловкостью всего 1, его часто стоит брать, если сила по крайней мере 4. Однако, так как его можно использовать всего один раз за ход, а Две Головы — сколько угодно, для этого конкретного случая Две Головы лучше. Более распространённая ситуация — взять БТ игроку с ST4 или 5 и AG1 или 2. Внезапно, игрок становится мобильным. Это особенно важно для Гардеров. Особенно сильные игроки получают возможность врваться в клетки. Помните, что когда вы совершаете сложную цепочку действий, включающую в себя много доджей, вы можете остановиться после того, как вам придётся использовать БТ. Вам не обязательно продолжать, если предстоящие действия становятся невозможными (либо полуневозможными). Если вы совершаете блиц, просто ударьте игрока поддержки, а не главную цель.

Очевидно, БТ отлично работает в паре с Доджем.

cc) Лип.

Несмотря на то, что мне нравятся Сланны, я не большой фанат этого навыка. В отличие от Сланнов, у которых есть Очень Длинные Ноги (претендент на звание самого бесполезного навыка в игре), обычным игрокам, взявшим Лип, придётся делать немодифицированный бросок на ловкость, что сложнее, чем додж и не поддерживается навыком Додж. Однако, этот навык стал довольно важен в CRP, так как игроки теперь могут получать навыки так легко и быстро, что общим местом для любой эльфоподобной команды стало возвращение рано или поздно Липера, в идеале — со Стрип Болом и Реслом.

Проблема этого навыка в том, что он не даёт никакой защиты. Он не делает игрока лучше ни в одном из его обычных действий, а лишь позволяет совершить дополнительное (которое, к тому же, может стоить вам хода).

Однако, вы можете довольно спокойно использовать его с AG5. Поэтому я рекомендую подождать до появления игрока с AG5, прежде чем брать Лип. Остальные навыки получить будет легко, так как они находятся в общей ветке. Порядок не особо важен.

Лип имеет ценность не только для выбивания мяча. Вы можете проводить неотразимые атаки и выбираться из тяжёлых ситуаций (что хорошо и для игрока поддержки). Так как вы, скорее всего, приземлитесь рядом с кем-либо, вам следует иметь и Додж, чтобы не оказаться перед необходимостью совершить несколько рискованных бросков подряд. Потому помните, что Лип определённо уступает Доджу в полезности. Удачи вам с ним.

dd) Дамп-Офф.

Дамп-Офф — интересный навык, ключевой для одной из самых полезных комбинаций в игре. Интересно, что эта комбинация не содержит навыков 1 или 2 уровня. Это делает Дамп-Офф чем-то вроде нелюбимого приёмного ребёнка в ББ, и вы, скорее всего, встретите его только у игроков, у которых он встроен. Это один из редких навыков, для которых вредны Блок и Додж, а его неправильное применение скорее испортит ситуацию, чем поможет. По сути, чем более защищён ваш мяченок, тем менее вы хотите использовать Дамп-Офф. Но для мяченок естественно быть защищёнными навыками вроде Блока и Доджа, иначе он не будет хорошим мяченок. Без Блока и Доджа он плохой мяченок, но это ещё не делает его хорошим в использовании Дамп-Оффа, так как любой пас — действие с высоким риском. Если вы делаете пас в ход оппонента под блицом — вы делаете его без возможности использовать реролл, вероятно, во многих таклзонах и с вероятностью перехвата. Почти всегда вы с тем же успехом можете оставить мяч у себя. Итак, что же нужно, чтобы добавить надёжности? НоС, чтобы справиться с таклзонами, Пас, чтобы порероллить пас, Сэйф Трой — чтобы порероллить перехват, AG4 или Аккурэйт и, наконец, Кэтч принимающему. Отсутствие любого из этих компонентов делает всю затею очень сомнительной, так как бросок на 2+ — обычно уже слишком много, чтобы рисковать потерей мяча. Однако, как только у вас есть весь набор, у вас по сути появляется возможность держать мяч бесконечно. Это особенно верно, если у вас есть два игрока такого типа, способные перебрасывать мяч друг другу. Исходя из базовых навыков, Про Эльфы — наиболее очевидная команда для создания такой комбинации. Однако, это всё не только очень дорого, но и представляет из себя огромные вложения ТВ без какой-либо защиты для игроков и многими навыками 3 и 4 уровня. Всё же, тот факт, что вы можете наступать двумя игроками без клетки и без реалистичных вариантов для соперника забрать мяч, делает НоС навыком 2,5 уровня в условиях комбинации (в идеале, вы, разумеется, всё равно бежите вперёд клеткой, используя Дамп-Офф только если соперник как-то прорвётся сквозь неё).

ee) Кик.

Это особенно сложный для оценки навык. Некоторые объявляют его очень полезным. Я колебался, не поместить ли его на уровень 2. Вы получаете некоторый контроль над тем, куда приземлится мяч при кик-оффе. Если случится Блиц, это может решить исход игры. Обычно вы хотите выбить мяч недалеко, готовясь при случае подобрать его. В целом, можно сказать, что так как сразу после кик-оффа всегда царит некоторый беспорядок, любое преимущество при этом может оказаться полезным. Ближе к концу половины вы можете захотеть выбить мяч подальше, чтобы замедлить продвижение

оппонента. Так как вы можете выбрать, использовать навык или нет, уже после совершения удара, вы де факто можете выбирать из двух конечных точек (Вот это да! А в компьютерной версии так можно? - прим. перев.) — что уже существенно для того, чтобы поднять этот навык с уровня 3.

VII.2.F. Уровень 3 (Лишние Руки, Большая Рука, ШФ, Джамап, Джага, Граб, Френзи, Про, Гипноз)

Навыки уровня 3 всё ещё могут быть очень полезными, но область их применения сокращается ещё больше. Достойны упоминания в этой категории Лишние Руки, Большая Рука, ШФ, Джамап, Джага, Граб, Френзи, Про и Гипноз. Ценность навыков уровня 3 варьируется от «умеренно полезных» до «по крайней мере, стоят потраченного ТВ».

aa) Лишние Руки.

Всё, что позволяет вам лучше поднимать мяч, может быть полезным. Для игроков с AG4+ Большая Рука, наверное, предпочтительней, в остальных случаях то, что Лишние Руки помогают и при приёме мяча, делает этот навык идеальным для AG3. Теперь вы можете ловить и поднимать мяч как AG4. Добавьте Две Головы (в идеале, сначала), и вы получите AG3 игрока, который может делать всё то же самое, что и AG4 игрок (кроме пасов) за ту же цену (если это не дубли). Это делает Лишние Руки неплохим выбором для мяченосца с AG3 (впрочем, брать его всё ещё стоит только после Блоджа). Две Головы тоже немного предпочтительнее Лишних Рук, потому что после подъёма мяча вашей главной задачей будет выбраться из таклзон. Впрочем, это неоднозначный выбор. ШХ тоже предпочтительнее (из-за Стрип Бола), но если вы считаете, что на одного игрока уже приходится слишком много навыков, вы можете разделить их и взять ШХ на другого игрока для тех случаев, когда вам придётся столкнуться со Стрип Боллом.

bb) Большая Рука.

Я никогда не брал этот навык после появления CRP, но я знаю, что он всё ещё очень полезен. Я часто слышал, как люди обсуждали его, но не часто видел его используемым на поле. Его главная цель — выживать мяч из толпы. Лип отлично помогает в этом, но так как для прыжков нужна высокая ловкость, и ловкость же помогает доставать мяч откуда угодно, я предпочту положиться исключительно на неё и вложиться в другие навыки. Говорят, умение вытащить мяч из шести таклзон на 2+ — что-то волшебное и решающее. Также навык хорошо работает с AG4 в плохую погоду.

На самом деле, не стоит брать этот игрокам с иной ловкостью, чем 4, хотя некоторые не согласятся и скажут, что AG5 тоже подойдёт.

cc) ШФ.

Я очень люблю этот навык. Навыки, дающие реролл, сложно оценить. Вам нужно их больше, если у вас мало командных рероллов, и наоборот. Если то, что у вас есть ШФ,

побуждает вас совершать больше рискованных действий, это может быть коварным вложением. В конце концов, мне нравится то, что ШФ даёт реролл на что-то с очень большим шансом успеха, что означает, что шанс успешного реролла тоже очень велик. В отличие от Паса, Кэтча или, к примеру, ШХ, вы можете совершать ГФИ больше одного раза за ход, и, если у вас нет AG4, вы можете обогнать таклозоны, через которые вам иначе пришлось бы дождаться на 3+. Не нужно и говорить, что ШФ отлично сочетается со Спринтом и является очевидным выбором для любого, кто хочет создать вантёрнера.

dd) Джампап.

Про этот навык можно сказать многое, но я начну вот с чего: стоит подумать дважды, прежде чем брать навык, для применения которого вам необходимо лежать. Очевидно, он сочетается с Реслом и ПО. Таким образом, Джампап по праву стал очень популярным выбором на дубле для игрока с ПО, которому иначе придётся иметь дело с очень ограниченным оперативным простором каждый раз после падения. Возможность блокирования из положения лёжа следует применять с осторожностью. Всё, что требует 2+ броска, вероятно, подведёт вас раньше, чем вам бы хотелось. В случае сомнений, потратьте лучше блиц, однако не раздумывая используйте ситуацию, когда вы можете проникнуть в клетку, используя блок после Джампапа. Если у вас есть этот навык, приготовьтесь терпеть фолы. Это единственный способ устранить угрозу от игроков такого типа. Я не думаю, что этот навык по-настоящему хороший выбор для ловкачей, так как у них, как правило, и так достаточно МА. Его настоящий потенциал заключён в помощи при башинге, и игроки, получающие от него выгоду, как правило, не имеют к нему доступа. Начиная с AG2 навык опять теряет свою ценность. Таким образом, его ограниченная применимость делает его навыком уровня 3, несмотря на его полезность для самой мощной комбинации навыков в игре.

ee) Джага.

Это довольно нишевый навык, взаимодействующий с тем же символом, что и Блок с Реслом. Он превосходит их по функциональности, но работает только при блице. Это ещё один навык, сочетающийся с КПОМБом для противодействия Фенду. Как бонус, вы можете вызывать переполох среди Реслеров, отключая их навык (при условии, что у вас есть Блок). Но, опять же, Блок с Джагой не слишком часто встречаются вместе. Навык показывает свой настоящий потенциал как альтернатива Блоку (доступному только на дубле) для Биггаев. Причина, почему мы не часто видим такое его использование в наши дни, состоит в том, что, начиная с LRB4 Биггаи плохо подходят для активного использования. Для блица лучше использовать игрока другого типа.

Исключением из этого правила является Минотавр и, в целом, любой, кто имеет навыки Вайлд Энимал и Френзи. Шансы провалить обычный блиц такими игроками слишком велик, чтобы рисковать. Однако, низкое AV и способность просто ходить только на 4+ делают Минотавра малопригодным для чего-либо ещё. Распространённая техника — двигать Минотавра, используя блиц, но никого не атаковать. Выбрав Джагу, вы можете не прибегать к таким ухищрениям, если уж вы

решили купить Бычужа. В сочетании с Френзи вы сможете выталкивать за поле игроков со СФ, либо убирать их со стратегически важных позиций.

ff) Граб.

Это мог бы быть великолепный навык, если бы в силовой ветке не было бы столько других, ещё лучших. Главный недостаток этого навыка состоит в том, что его основной эффект не работает при блице. Таким образом, очень сложно создать обстоятельства, когда вы сможете его использовать. Соперник всегда будет либо пытаться заблокировать Грабера, либо отоддаться от него. Настоящая его функция при блице — отключать СС противника (при массовом наличии СС может быть чертовски неприятным). В конце игры бывает здорово иметь игрока с Грабом, так как он может начать цепочку проталкиваний для вантёрна без использования блица.

gg) Френзи.

Навык, дающий вам лишний блок и уводящий вас с хорошей позиции. Нет способа избежать его. Френзи тем ценнее, чем более сильный игрок использует его. Игрока с Френзи можно завлечь в ловушку, подведя заранее множественные ассисты к клетке, куда он неизбежно проследует. Таким образом, можно сдерживать Френзи-игроков даже в том случае, когда они начинают свой ход в ваших таксонах. Требуется хорошая позиционная игра для того, чтобы хорошо использовать Френзи. Игроки такого типа должны избегать толп, а когда они всё же заберутся туда — им должны помогать Гардеры. Способность отоддаться очень помогает спастись из неприятного положения после следования. Также, Френзи помогает, если вы застряли в центре: можно сместиться на край и выталкивать соперников в толпу. Френзи-игроки более уязвимы из-за плохого контроля позиции, так что не рассчитывайте, что они проживут долго. Это не навык для массового приобретения.

hh) Про.

Это, очевидно, великолепный навык для любого Лонера. Однако, вероятнее всего Биггаи предпочтут ему Блок. У настоящих игроков вы не хотите надеяться на Про для переброса бросков, угрожающих тёрновером, так как его встроенный 50%-ный шанс срабатывания не совсем соответствует принципу «высоковероятный бросок с высокой вероятностью порероллится». Как результат, шанс успеха значительно падает. Использование командного реролла, чтобы порероллить Про, не может компенсировать это, так как, для начала, 50% — не высокий шанс на успех, и вы кончаете тем, что всё равно используете командный реролл, но уже с меньшими шансами на успех, чем если бы вы не использовали Про вообще. Его настоящий потенциал — некритичные броски. Достойны упоминания здесь Блудласт, любая отрицательная черта, Гипноз, но самое важное — любой блок, не ведущий к тёрноверу.

Это делает его хорошей альтернативой Френзи для игроков, ориентированных на башинг. Про всё ещё остаётся позади лучших навыков из силовой ветки, однако он, определённо, также имеет свою нишу.

kk) Гипноз.

Очевидно, это великолепный навык, но его нельзя оценить, так как он недоступен для приобретения. Его лучше всего использовать вместе с высокой ловкостью, убирая нежелательные таклоны. Существует магическая карта, дающая этот навык вместе с Боунхэдом. Если вы выберете игрока, уже имеющего Боунхэд, для действия этой карты, вы можете избежать её негативного эффекта, однако сомнительно, что игрок с низкой ловкостью сможет использовать Гипноз.

VII.2.G. Уровень 3,5 (Даунтлесс, Рога, навыки для паса, Станти, Фенд)

Эти навыки в чём-то полезны, однако либо не оказывают решающего влияния на игру, либо слишком случайны. Довольно сложно однозначно определить границу между навыками уровня 3,5 и 4. Мы отнесём в эту категорию Даунтлесс, Рога, навыки для паса и, спорно, Станти с Фендом.

aa) Даунтлесс.

Не такой великолепный навык, каким он был когда-то, но достаточно хороший, чтобы предоставить иногда так необходимый +1 ST. Навык больше не сочетается с Рогами, поэтому только уровень 3,5. Вы, вероятно, иногда увидите его на выбивателях мяча с ST2.

bb) Рога.

Навык получил усиление в CRP. +ST на всех блицах — довольно неплохо. Правда, навык всё ещё проигрывает многим из силовой ветки, да и в других можно найти что-нибудь не хуже, поэтому только уровень 3,5.

cc) Навыки для паса (Аккурэйт, Пас, Сэйф Трой).

В целом, все эти навыки никак не защищают игрока. При их использовании необходимо кидать кубик минимум дважды — следовательно, сильно рисковать. Вы не можете позволить себе потерять мяч, и вы можете избежать паса, просто пробежав чуть дальше. Так уж получилось, что самые быстрые команды одновременно являются и самыми подходящими для игры в пас. Разумеется, есть смысл вырастить специализированного пасующего, способного делать короткие пасы на 2+. Такой путь развития поможет совершать быстрые двухходовые ТД. Загляните в раздел «Общая стратегия», чтобы узнать, имеет ли это смысл. Навыки в целом бесполезны для пасующих с низкой ловкостью, так что они отправляются на уровень 3,5.

dd) Станти (вместе с Райт Стаффом и Доджем).

Это, вообще-то, отрицательная черта. Однако, почти всегда стоит иметь в команде такого игрока. Как правило, в качестве бонуса всегда прилагаются бесплатные Додж и Райт Стафф. Станти могут пролезть куда угодно и вытолкать в толпу на красных кубах. И даже если ваш соперник не предоставит вам такой возможности, вы, по

крайней мере, сократите ему количество безопасных вариантов игры. Это позволяет включить Станти на уровень 3,5, несмотря на его негативные побочные эффекты.

ее) Фенд.

Этот навык многими считается очень хорошим, как ответ ПО (если у соперника нет Граба или Джаги). Я слышал аргументы, что игроков с Фендом нельзя блокировать несколько раз подряд, но я не думаю, что это так. Вы можете при случае потерять ассист-другой, но в целом это не произведёт ошеломляющего эффекта. Блицующий игрок может просто подойти потом (при условии, что ему не мешает что-то другое). Кроме того, обычно, когда соперник следует за вами — это хорошо, так как вы можете нанести ему ответный удар. Фенд определённо не выдерживает сравнения со СС, но из-за своего защитного эффекта попадает на довольно высокий уровень. Я могу порекомендовать его как альтернативу +AV на ценном игроке в качестве самого последнего навыка. Тогда это будет неплохой выбор. Обратитесь также к разделу «Специальные тактики» главе «Сдерживание Клавсы/Майти Блоу/Пиллингона».

VII.2.h. Уровень 4

Эта категория содержит навыки, которые, во-первых, ситуативны и, во-вторых, поставят вас в неудобное положение при их использовании (даже если они часть какой-либо комбинации).

Список состоит из Мультиблока, Шэдоунга, Толстого Черепа, Кэтча, Хвоста, КОРа, Стронг Арма, ХМП и Дайвинг Кэтча.

аа) Мультиблок.

Очевидно, навык имеет смысл лишь на очень сильных игроках. Деревья — хороший пример. Наличие Гардеров в команде сильно поможет. С помощью этого навыка можно устроить ужасную резню, однако он несочетаем с ПО, что делает его башерным навыком ограниченного применения. Кроме этого, вам придётся делать двухкубовые блок в ситуациях, где вы могли бы делать трёхкубовые, и смириться с двойным риском тёрновера. Однако, на правильном игроке навык может доставить сопернику серьёзные проблемы.

bb) Шэдоунг.

Ответ ДТ из общей ветки навыков, работающий только на быстрых игроках. Игроки с высокой ловкостью могут протащить Шэдоуера на несколько клеток и даже затянуть его в какое-нибудь ужасное место. Соперник может использовать вашего игрока с Шэдоунгом, чтобы создать бреши в ваших же построениях. При этом он не будет сильно рисковать, так как навык не уменьшает шанс на успех доджа. Если вы уже использовали РР, либо обладаете низкой ловкостью, вам, вероятно, не стоит доджиться от такого парня. Так как у него, скорее всего, нет доступа в ветку ловкости, у него не будет навыков, чтобы защититься от блоков и блицов, и вы сможете избавиться от него. Если такие навыки у него есть, у вас всё равно есть шанс рано или

поздно сбежать от него, если у вас у самих достаточно высокие параметры ловкости и движения.

сс) Толстый Череп.

Чисто защитный навык. Его недостаток в том, что ваш игрок дольше остаётся на поле, и у соперника появляется больше шансов нанести ему травму. Впрочем, навык неплох. Сказать о нём больше особо нечего. Влиять на его эффект вы не сможете. Возможно, не стоит увлекаться фоломи на игроках с Толстым Черепом.

dd) Кэтч.

Навык стоит в очереди за ШФ, Пасом и Доджем. Кэтч наименее привлекателен из этих четырёх. Ловля мяча — достаточно редкое действие в игре, где не предполагается совершать много пасов, кроме того, этот навык — по сути, оповещение, куда вы направите передачу. Поэтому Кэтчера легко вывести из игры. Навык становится сильнее в сочетании с НоСом, но, так как ни один из этих навыков не обеспечивает защиты, он отправляется в эту, довольно низкую, категорию. Иногда Кэтч берут вантёрнеры, но есть причины взять ШФ раньше.

ee) Хвост.

Навык, который хуже ДТ. У него нет негативного побочного эффекта, но если вы роняете игрока, dodжающегося от вас, не всё ли вам равно, окажетесь вы на земле или нет? Если у вас нет доступа в ветку ловкости, навык немного беспокоит вашего соперника. Он может потерпеть неудачу при попытке dodжа. Также, Хвост отлично сочетается с ДТ.

ff) КОР.

Неплохой навык для медленных мяченокцев. Если мяч падает недалеко — позволяет поймать его сразу и избежать давления в первый ход. Ещё один сложный для оценки навык. Я высокого мнения о нём, но, так как его редко берут, лучше отнесём его на этот уровень.

gg) Стронг Арм.

Это более слабая версия Аккурэйта. Впрочем, они сочетаются, так что, если у вас уже есть Аккурэйт — это хороший выбор. Мало смысла брать его первым. Имеет некоторую ценность с ТТМ у Биггаев, тем не менее, Стронг Арм уверенно занимает последнее место среди всех навыков силовой ветки и является претендентом на отнесение на более низкий уровень.

ff) ХМП.

Вы молитесь, чтобы получить этот навык для своих Бомберов. Только из-за этого он располагался бы выше, однако для обычных команд в обычных ситуациях это едва ли не худший возможный выбор. Поэтому ХМП попал на этот уровень. Сценарии, когда вы можете позволить себе просто швырнуть мяч через всё поле без определённой

цели, чрезвычайно редки, а если вы располагаетесь в середине — вы можете с таким же успехом (и даже, потенциально, точнее) отдать пас куда угодно с Аккурэйтом. То же самое, в какой-то мере, справедливо и для Бомберов. Вам не окажет реальной помощи бомба, бесконтрольно скатеряющаяся в пределах трёх клеток. Что реально важно — будет ли у соперника возможность перехвата, либо нет. Есть мнение, что перехват бомбы оппонентом — хороший исход (перехват кидается перед пасом, так что не случится фамбл). Затем сопернику придётся самому кидать бомбу без рероллов, и она может сдетонировать у него в руках. Я не уверен, что это действительно настолько хорошо, но такое мнение есть.

У комбинации ХМП с Дайвинг Кэтчем практически нет ценности. Мяч может отскатериться из зоны приёма. Кроме того, наиболее вероятный сценарий для использования такой комбинации — броски в зачётку, а там мяч легко может улететь за пределы поля, уменьшая общий шанс успеха. Даже если вы идеально играете в пас, шанс успеха будет всего около 50%, что слишком мало, даже чтобы пробовать.

ХМП имеет большую ценность для Тро-Ра. У них нет ловкости для настоящей игры в пас, и с МА6 и отсутствием способности к доджу, они слишком медленные, чтобы таскать мяч в руках. Кхемри испытывают огромные проблемы, если у них меньше 8 ходов на занос. ХМП какое-никакое решение для таких ситуаций, когда вы можете швырнуть мяч в направлении Скелета далеко-далеко впереди на 2+ и с поддержкой ваших пасовых навыков.

gg) Дайвинг Кэтч.

Этот навык имеет большой скрытый потенциал. Но, в конце концов, он влияет на не самую важную часть игровой механики, и вы даже не можете его порероллить. Его немного улучшили, добавив +1 к ловле точного паса, но это редко бывает полезно, особенно с AG4. И он, очевидно, не повышает вашу защиту.

Дайвинг Кэтч помогает ловить мяч при кик-оффе. Его можно использовать, чтобы ловить мяч с чужой половины поля, если вы расположите игрока с ним на передней линии, а мяч упадёт рядом с ним. (А это не тачбэк? - прим. перев.) На это не стоит всерьёз рассчитывать, однако, это хороший вариант при Пёрфект Дефенс и удачном приземлении мяча. Очевидно, такое случится в 1 игре из 1000.

Гораздо чаще получится применить Дайвинг Кэтч при Блице. Теперь вам не обязательно вставать прямо под мяч, вы можете расположиться в клетке рядом для улучшения позиции. Это означает, что вы можете поймать мяч, даже если вы бегаеете на одну клетку медленнее. Но даже если расстояние не проблема для вас, теперь нет смысла вставать прямо под мяч. Просто выберите лучшую позицию, затем обеспечьте защиту. Так как кик-офф всегда неточен, это не повлияет на вероятность успеха.

С Дайвинг Кэтчем вы можете обнаружить, что иногда пас выгоднее вкладки (например, AG3 игроку). Однако, это небольшое преимущество, и вам придётся следить за

навыками команды соперника, способными помешать пасу. Комбинация ХМП и Дайвинг Кэтча разобрана в разделе про ХМП.

VII.2.I. Уровень 4,5

Эта категория содержит навыки, эффекты которых настолько незначительны, что обычно нет причин брать их (даже если они образуют хорошую комбинацию с другим навыком). Упомянем Сники Гит, Дистёрбинг Презенс, Фол Аппиренс, Пас Блок и Олвейс Хангри (который вообще по сути не имеет эффекта).

aa) Дистёрбинг Презенс и Фол Аппиренс.

Эти навыки были хороши, когда были объединены в один. 40 тысяч за оба или 20 за каждый — они просто не стоят этого.

bb) Сники Гит.

Теоретически, сочетается с ДП, однако на самом деле этот навык просто заставляет вас желать, чтобы фол не сработал. Его настоящая ценность в том, что он избавляет от зависимости от ассистов. Хотя шанс удаления при неудачном фоле всегда ниже, обычно вам приходится его учитывать. Со Сники Гитом вы можете быть уверенными, что если не получится — ваш игрок также не пострадает. Таким образом, имеет смысл фолить таким игроком чаще и без поддержки. В целом, скорее всего, не стоит инвестировать дополнительные 20 ТВ в игрока, предназначенного для фолов.

cc) Пас Блок.

Кто-то иногда выбирает и этот навык. Он может серьезно нарушить ваши планы, особенно если вы не заметите его, но это все его достоинства. Если вы увидели этот навык — не так уж сложно избежать возможности его применения.

dd) Очень Длинные Ноги.

По моему мнению — худший навык в игре. Он улучшает перехваты — но это понадобится едва ли в 1 игре из 25. Он сочетается с Пас Блоком... Великолепно. Он помогает прыгать — но Лип, как правило, не имеет применения у команд, имеющих доступ в ветку мутаций. Даже для Подземки он бесполезен, так как их Станти уже могут забраться куда угодно без прыжков. Помимо всего этого, +AG просто лучше во всех отношениях.

Очень Длинные Ноги исчерпывают свой потенциал в качестве встроенного навыка Сланнов. Этот навык не стоит того, чтобы брать его, и я ни разу не видел его взятым.

VII.2.J. Уровень 5

На этот уровень помещаются отрицательные черты: Вайлд Энимал, Боунхэд, Тупка, Блудласт и Корни.

VII.2.K. Когда выбирать увеличение параметров

VII.2.K.aa. Скорость или Броня

Как правило, больше МА всегда пойдёт на пользу. Возможно, исключением является только случай увеличения с МА4 до МА5, так как этого по-прежнему недостаточно, чтобы занести в два хода, а МА4 почти хватает для заноса в 3 (либо для поддержки при этом, да и для чего угодно). Брать AV имеет смысл только в том случае, если игрок уже очень важен. В любом случае, вы должны спросить себя, не хотите ли взять вместо этого навык (что выйдет дешевле по ТВ). +МА особенно важно в случае, когда оно увеличивает максимальную скорость вашей команды.

VII.2.K.bb. Ловкость

Как правило, стоит поднять AG с 3 до 4, кроме случаев, когда вы создаёте игрока с определённой комбинацией навыков и не хотите замедлять его развитие. Разумеется, если эта комбинация содержит Додж, AG4 стоит взять. AG5 хороша для специализированных мяченосцев из-за повышения способностей к пасу и, конечно, для Липеров. Повышение AG с 2 до 3 или с 1 до 2 имеет смысл если вы хотите применять игрока с низкой ловкостью в качестве мяченосца, чтобы использовать его силу. Мало смысла доводить AG до 6. Вы не будете лучше пасовать, так как никак не сможете избежать фамбла при 1 на кубике. Вы не будете лучше поднимать мяч в плохую погоду (всё равно 2+). Однако, вам не будет равных в извлечении мяча из труднодоступных мест. Следует взвесить, насколько выгодна будет лишняя ловкость, так как это будет стоить вам 40 ТВ за каждую. Развитые команды смогут творить чудеса, имея AG6 игрока.

VII.2.K.cc. Сила

ST, как правило, стоит брать. Так как она стоит 50 ТВ, вы, возможно, не захотите брать её на хрупких игроках, не задерживающихся на поле. Игроки с изначально плохими параметрами не смогут по-настоящему извлечь выгоду из неё. К примеру, Зомби за 90 ТВ — сомнительный помощник. Берите ST в таких случаях только тогда, когда ваше ТВ уже велико. В остальных — фокусируйтесь на ключевых игроках. Им почти всегда будет полезна +ST.

VIII. Сокращения и термины

(Этот раздел будет сильно отличаться от оригинального. Сюда, по мере появления, будут добавляться сокращения, а также термины и условные обозначения, используемые в нашем переводе. - Прим. перев.)

*ер (где * — название навыка) — игрок, обладающий этим навыком.

Аккурэйт — Accurate, Точность — навык.

ББ — Blood Bowl, Блудбол, Бладбоул, Кровавый Кубок — собственно, название игры.

Биггай — Big Guy, Большой парень — тип игрока.

Блицер — Blitzzer — тип игрока.

Блоджер — Blodger — игрок с навыками Блок и Додж.

Блок — Block — навык.

Блудласт — Blood Lust, Жажда Крови — навык.

Большая Рука — Big Hand — навык.

Боунхэд — Bone-head, Тугодум — навык.

БТ — Break Tackle, БТ, Брейк Такл, Разрыв Захвата — навык.

Вайлд Энимал — Wild Animal, Дикое Животное — навык.

Вантёрн — one-turn TD — занос тачдауна за один ход.

Вкладка — hand-off — передача мяча из рук в руки (без броска на пас).

Гард — Guard, Защитник — навык.

ГВ — Games Workshop.

Гипноз — Hypnotic Gaze, Гипнотичекий Газ — навык.

Граб — Grab — навык.

ГФИ — Go For It, GFI.

Дайвинг Кэтч — Diving Catch, Ловля в Падении — навык.

Дамп-Офф — Dump-Off, D-O, Сброс Мяча — навык.

Даунтлесс — Dauntless, Бесстрашный — навык.

Две Головы — Two Heads, ТН, ДГ — навык.

Джага — Juggernaut, Джаггернаут — навык.

Джампап — Jump Up, JU, Подскок — навык.

Джорнимэн — Journeyman — бесплатный временный игрок, предоставляемый, если на поле могут выйти менее 11 членов команды.

Дистёрбинг Презенс — Disturbing Presence, Раздражающее Присутствие — навык.

Додж — Dodge, Уклонение — навык.

ДП — Dirty Player, Грязный Игрок — навык.

ДТ — DT, Diving Tackle, Дайвинг Такл, Подкат — навык.

Квик Снап — Quick Snap, Быстрый Шаг — кикофф-эвент.

Кик — Kick — навык.

Кик-офф — kick-off — начальный удар по мячу.

Клавса — Claw, Когти — навык.

КО — Knock Out, нокаут.

КОР — Kick-Off Return, Кик-офф Ретёрн — навык.

Корни — Take Roots, Вростание — навык.

КПОМБ — CPOMB — комбинация навыков Клавса/МБ/ПО.
Кэтч — Catch, Ловля — навык.
Кэтчер — Catcher, Ловец — тип игрока.
Лайнмэн — Lineman, Линейка — тип игрока.
Лидер — Leader — навык.
Лип — Leap, Прыжок — навык.
Лишние Руки — Extra Arms — навык.
Лонер — Loner, Одиночка — навык.
ЛОС — LOS, Line of Scrimmage — зона на поле.
Мультиблок — Multiple Block — навык.
МБ — Mighty Blow, Майти Блоу, Могучий Удар — навык.
НоС — Nerves of Steel, Нёрвс оф Стил, Стальные Нервы — навык.
Олвейс Хангри — Always Hungry, Всегда Голодный - навык
Очень Длинные Ноги — Very Long Legs — навык.
Пас — Pass — навык.
Пас Блок — Pass Block, Блокировка Паса — навык.
Пер — Interception, перехват.
ПО — Pilling On, Пиллингон — навык.
Про — Pro, Профи — навык.
Райт Стафф — Right Stuff — навык.
Ресл — Wrestle, Врестель, Борьба — навык.
Рога — Horns — навык.
РР — re-roll, реролл, переброс кубика.
Сники Гит — Sneaky Git — навык.
Спринт — Sprint — навык.
Станти — Stunty — навык.
Стрип Бол — Strip Ball, Выбивание Мяча — навык.
Стронг Арм — Strong Arm, Сильная Рука — навык.
СС — Side Step, SS, Сайд Степ, Шаг в Сторону — навык.
СФ — Stand Firm, SF, Стенд Фирм, Крепкая Стойка — навык.
Сэйф Трой — Save Throw, Надёжный Бросок — навык.
Такл — Tackle — навык.
Тачбэк — Touchback — возможность передать мяч любому игроку.
ТВ — TV, Total Value, общая цена команды.
ТД — touchdown, тачдаун, занос, попытка, гол, шайба.
Тёрновер — Turnover, переход хода.
Толстый Череп — Thick Skull, Фик Скалл — навык.
Тровер — Thrower, Бросающий, Пасующий — тип игрока.
ТТМ — Throw Team Mate, Трой Тим Мэйт, Бросок Товарища по Команде — навык.
Тупка — Really Stupid, Реально Тупой — навык.
Фенд — Fend, Сдерживание — навык.
Фол Аппиренс — Foul Appearance, Мерзкий Вид — навык.
Френзи — Frenzy, Бешенство — навык.
Хвост — Prehensile Tail, Цепкий Хвост — навык.
ХМП — Nail Mary Pass, Хэйл Мэри Пас — навык.
Чорк — Black Orc Blocker, БОВ, Чёрный Орк — тип игрока.

ШФ — Sure Feet, SF, Шур Фит, Крепкие Ноги — навык.
ШХ — Sure Hands, SH, Шур Хэндс, Крепкие Руки — навык.
Шэдоуинг — Shadowing, Тень — навык.
AD — Attacker Down, Skull, Атакующий Падаёт, Череп — результат на кубике для блоков.
AG — Agility, Ловкость — параметр игрока.
AV — Armor Value, Броня — параметр игрока.
BD — Both Down, Оба Падают — результат на кубике для блоков.
CRP — Competition Rules Pack — текущие правила ББ.
d6 — шестигранная игральная кость (кубик).
DD — Defender Down, Защитник Падаёт — результат на кубике для блоков.
DS — Defender Stumbles, Защитник Спотыкается — результат на кубике для блоков.
KO — knockout, нокаут — результат броска на травму.
LRB4 — Living Rule Book 4 — предыдущая редакция правил ББ.
MA — Movement Allowance, Дальность Хода — параметр игрока.
Push — Толчок — результат на кубике для блоков.
ST — Strength, Сила — параметр игрока.