# ONLINE FOOTBALL MANAGER

# ПРАВИЛА

редакция от 1 февраля 2012 года

# Оглавление

| 1   | Ген  | ератор  | .2 |  |  |  |  |
|---|--|---|----|--|--|--|--|
|   | 1.1  | Описание работы генератора                        | .2 |  |  |  |  |
|   | 1.2  | Стили и расстановки                               | 2  |  |  |  |  |
|   | "Бр  | итанский" Имеет преимущество над "Комбинационным" | .3 |  |  |  |  |
| "Комбинационный". Имеет преимущество над "Бей-беги"<br>"Бей беги". Имеет преимущество над "Спартаковским" |  |   |    |  |  |  |  |
|   |  |   |    |  |  |  | "Спартаковский". Имеет преимущество над "Катеначчио" |
|   | "Катеначчио". Имеет преимущество над "Британским"" |   |    |  |  |  |  |
|   |  |   |    |  |  |  |  |
|   | 1.3  | Тактика   | .8 |  |  |  |  |
|   | 1.4  | Квоты   | .8 |  |  |  |  |
|   | 1.5  | Вратарь   | .8 |  |  |  |  |
|   | 1.6  | Последний защитник (SW)                           | .8 |  |  |  |  |

# 1 Генератор

#### 1.1 Описание работы генератора.

Генератор берёт составы из Базы данных, их расположение, силу, иначе говоря - весь ордер. Далее ставится квота каждой команды на 0. И начинаются расчёты:

- У каждой команды существует 2 квоты защитная и атакующая.
- На защитную квоту влияют скилл вратаря организация, растановка игроков защиты (линия защиты и опорной полузащиты), сила игроков всей команды, скилы игроков защиты (на данный момент нет разницы какой скилл, главное на сколько он прокачан), тактика на игру.
- На атакующую квоту влияет скилл вратаря пас, расстановка игроков атаки (линии центральной полузащиты, атакующей полузащиты и нападающие), сила игроков всей команды, скилы игроков атаки (на данный момент нет разницы какой скилл, главное на сколько он прокачан), тактика на игру, выбраный стиль, домашний бонус.
- После расчетов происходит сравнение квот, исходя из чего получаем удары по воротам, а так же % владения мячем.
- Далее на основании тактических данных команд, расчитывается количество ударов в створ.
- И последнее расчет голов принцип расчёта таков, что берётся количество ударов в створ ворот, и рендом решает был ли удар результативным, на размер рендома влияют скилы вратаря, а так же сила команды соперника. Чем больше ударов в створ и сила команды тем больше шансов на результативный удар, чем больше сила вратаря тем меньше шансов пропустить.
- Расчет карточек и травм происходит абсолютно случайным образом.
- Замены сейчас не работают, т.е. никак не влияют на квоту в матче.

### 1.2 Стили и расстановки.

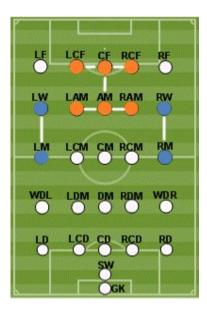
Все бонусы и штрафы равнозначны. В каждом стиле есть 4 равных бонуса и 4 таких же равных штрафа.

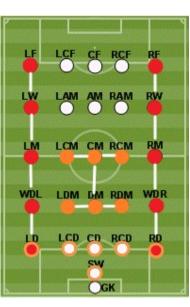
## "Британский" Имеет преимущество над "Комбинационным".

Для британского стиля удачной расстановкой является схема 4-4-2 с использованием флангов. Бонусы:

- LM или LW: Если есть хоть один игрок.
- RM или RW: Если есть хоть один игрок.
- LCF или CF или RCF или LAM или AM или RAM: Если один игрок.
- LCF или CF или RCF или LAM или AM или RAM: Если два игрока.

- RD, WDR, RM, RW, RF: Если на этих позициях меньше чем 2 игрока.
- LD, WDL, LM, LW, LF: Если на этих позициях меньше чем 2 игрока.
- LDM, DM, RDM, LCM, CM, RCM: Если более 3-х игроков.
- O RD, RCD, CD, LCD, LD, SW: Если на этих позициях более 4 игроков.





#### "Комбинационный". Имеет преимущество над "Бей-беги".

Благодаря своим многоходовым комбинациям, "разрывает" защиту команд, в итоге комбинационный стиль имеет преимущество над стилем бей беги, однако имеет недостаток, в разрыве между защитой и нападением и вообще малым количеством защитников.

#### Бонусы:

- LF, LW: Если есть игрок.
- RW, RF: Если есть игрок.
- LCM, CM, RCM, LAM, AM, RAM: Если есть один игрок.
- LCM, CM, RCM, LAM, AM, RAM: Если есть два игрока.

- LF, LW: Если 0 либо 2 игрока.
- RF, RW: Если 0 либо 2 игрока.
- WDL, LDM, DM, RDM, WDR: Если более 1 игрока.
- O RD, RCD, CD, LCD, LD, SW: Если более 3-х.



#### "Бей беги". Имеет преимущество над "Спартаковским".

Достаточно удобный стиль для слабых команд, основан на контратаках и игры от обороны, быстрыми переводами мяча от обороны в нападение, в результате чего отрезая полузащиту, поддерживающую нападение при спартаковском стиле.

#### Бонусы:

- LF, LCF, CF, RCF, RF, LW, LAM, AM, RAM, RW: Если один игрок.
- LF, LCF, CF, RCF, RF, LW, LAM, AM, RAM, RW: Если два игрока.
- RCD, CD, LCD: Если 3 игрока.
- SW: Если есть игрок.

- LF, LCF, CF, RCF, RF, LW, LAM, AM, RAM, RW: Если более 2-х игроков.
- LD, WDL или LM: Если более одного игрока.
- RD, WDR или RM: Если более одного игрока.
- O RD, RCD, CD, LCD, LD, SW: Если менее 4 игроков.



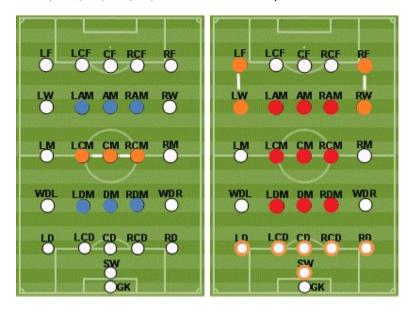
#### "Спартаковский". Имеет преимущество над "Катеначчио".

Большая часть атак развивается в основном через центр, при помощи перепасовок, игры в стеночку, таким образом обыгрывая массивные оборонительные ряды стиля катеначчио. При атаках требуется массивная поддержка полузащиты.

#### Бонусы:

- LDM, DM, RDM, LAM, AM, RAM: Если один игрок.
- LDM, DM, RDM, LAM, AM, RAM: Если два игрока.
- LCM, CM, RCM: Если один игрок.
- LCM, CM, RCM: Если два игрока.

- LDM, DM, RDM, LCM, CM, RCM, LAM, AM, RAM: Менее 4-х игроков.
- LF, LW: Если есть хоть один игрок.
- RF, RW: Если есть хоть один игрок.
- O RD, RCD, CD, LCD, LD, SW: Если более 4 игроков.



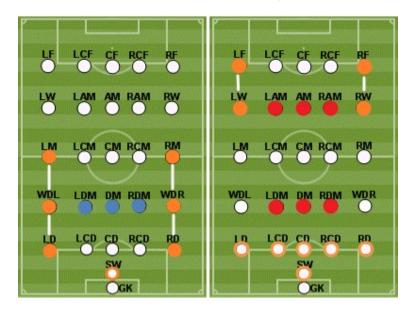
#### "Катеначчио". Имеет преимущество над "Британским".

Игра построена на оборонительных действиях, с преднамеренной отдачей инициативы сопернику и с неожиданными выпадами в виде контратак. Опасна для британского стиля, не допуская поперечных передач на своей половине поля или прострелов или навесов в штрафную.

#### Бонусы:

- LDM, DM, RDM: Если 1 игрок.
- LD, WDL или LM: Если есть 1 игрок.
- RD, WDR или RM: Если есть 1 игрок.
- SW: Если есть игрок.

- LDM, DM, RDM, LAM, AM, RAM: Если нет хотя бы 1 игрока.
- LF, LW: Если есть хоть один игрок.
- RF, RW: Если есть хоть один игрок.
- O RD, RCD, CD, LCD, LD, SW: Если менее 4 игроков.



#### "Нормальный"

Не имеет четкой расстановки и плана игры, но игроки изначально готовы к такому, получается организованная анархия", но при этом проигрывает в организации всем без исключения стилям, потому как любой из них организованнее чем нормальный. Правда если стили не 100% организованны, то нормальный становится очень серьезным соперником, потому как хаос это его стихия.

#### 1.3 Тактика

Есть 5 видов тактик: суперзащитная - защитная - нормальная - атакующая - суператакующая. При каждой тактике игроки на каждой позиции дают часть своей силы в атакующую квоту и часть в защитную квоту. Таблицу с % распределением сил в квоты при различных тактиках и позициях можно найти ниже.

| • • • •    |             |        |       |       |            |  |  |
|------------|-------------|--------|-------|-------|------------|--|--|
|            | Суперзащита | Защита | Норма | Атака | Суператака |  |  |
| LF-CF-RF   | 20/80       | 15/85  | 10/90 | 5/95  | 0/100      |  |  |
| LW-AM-RW   | 30/70       | 25/75  | 20/80 | 15/85 | 10/90      |  |  |
| LM-CM-RM   | 50/50       | 45/55  | 40/60 | 35/65 | 30/70      |  |  |
| WDL-DM-WDR | 70/30       | 65/35  | 60/40 | 55/45 | 50/50      |  |  |
| LD-CD-RD   | 90/10       | 85/15  | 80/20 | 75/25 | 70/30      |  |  |
| SW         | 110/-10     | 105/-5 | 100/0 | 95/5  | 90/10      |  |  |

Распределение силы обороны/атаки (%) в зависимости от тактики

#### Квоты

Квота бывает двух видов - атакующая и защитная.

Квота показывают силу ЛИНИИ или по-другому ЗОНЫ атаки или защиты (отсюда термин зональная защита). Так при зональной силе защиты в 420 единиц атака с силой в 180 единиц вряд ли забьет гол, даже с открытыми игроками.

Чем сильнее ваша линия атаки, тем больше ударов вы нанесете, тем выше шанс забить, и чем сильнее линия защиты, тем выше шанс не пропустить. Однако есть ньюансы - это закрытые и открытые игроки. Чем больше у вас открытых игроков в атаке и полузащите (открытыми игроками являются те игроки, напротив которых нет игрока соперника. Так напротив Cf должен стоять Cd, напротив Lcf – Rcd, Rw – Wdl и т. д.) тем выше ваши шансы забить. И наоборот чем больше открытых игроков в атаке и полузащите соперника, тем выше ваши шансы пропустить. Для того чтобы пренебрегать открытыми/закрытыми игроками, разница силы например вашей защиты с силой атаки соперника должна быть достаточно большой (150-200 баллов и выше).

#### 1.5 Вратарь

Вратарь это человек, который спасает команду от гола при ударе в створ ворот. Чем сильнее вратарь тем больше вероятность, что он спасет ворота команды. При расчете силы вратаря на матч берутся показатели его навыков без учета паса и организации игры.

#### 1.6 Последний защитник (SW).

Последний защитник- это защитник, который выполняет ту же работу что и остальные защитники, просто он автоматически приносит плюс в квоту защиты, как будто он уже закрыл нападающего. Но с другой стороны SW дает такой плюс только при игре защитным стилем.