

# ONLINE FOOTBALL MANAGER

## ПРАВИЛА

редакция от 1 февраля 2012 года

---

### Оглавление

1	Генератор.....	2
1.1	Описание работы генератора.....	2
1.2	Стили и расстановки.....	2
	"Британский" Имеет преимущество над "Комбинационным".....	3
	"Комбинационный". Имеет преимущество над "Бей-беги".....	4
	"Бей беги". Имеет преимущество над "Спартаковским".....	5
	"Спартаковский". Имеет преимущество над "Катеначчио".....	6
	"Катеначчио". Имеет преимущество над "Британским".....	7
	"Нормальный".....	8
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, расстановка 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, выбранный стиль, домашний бонус.
- После расчетов происходит сравнение квот, исходя из чего получаем удары по воротам, а так же % владения мячом.
- Далее на основании тактических данных команд, рассчитывается 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.

Штрафы:

- 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.
- 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.

Штрафы:

- LF, LW: Если 0 либо 2 игрока.
- RF, RW: Если 0 либо 2 игрока.
- WDL, LDM, DM, RDM, WDR: Если более 1 игрока.
- 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.

Штрафы:

- 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.
- RD, RCD, CD, LCD, LD, SW: Если менее 4 игроков.



## "Спартакowski". 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.

Штрафы:

- 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.
- 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.

Штрафы:

- 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.
- 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.

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

	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

### 1.4 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 нюансы - 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.