

ВВЕДЕНИЕ

Команда Лизардменом(Lizardmen) это необычная смесь силы, скорости и мобильности, которая способна избить одних и оббежать стороной других соперников. Лизардмены не специализируются ни на одном из аспектов игры, это указывает на уникальность их команды в сравнении с другими. Неопытные заурусы (Saurus) страдают от отсутствия каких-либо умений на старте, очень низкой ловкости и могут быть очень легко связаны игроками соперника, а также хрупкие скинны (Skinks), с их невозможностью игры в пас и отсутствием доступа к основным навыкам. Лизардменов прекрасно характеризует сравнение с ЯНЬ и ИНЬ, заурусы и скинны прекрасно работают в тандеме, передвигаются по полю как одно целое и вместе противостоят соперникам.

ФИЛОСОФИЯ ЛИЗАРДМЕНОВ

ИНЬ и ЯНЬ - китайская философия того, как полярные или противоположные силы связаны и взаимозависимы. В Природе это как свет и мрак, жара и холод, медленный и быстрый, маленький и большой. Они противопоставленные друг другу части, которые взаимодействуют, как составляющие единой динамической системы. Этой динамической системой является команда. В ней противопоставляются заурусы и скинны. Их противопоставления проявляется в силе и хрупкости, слабой ловкости и способностью к уклонению из множества вражеских зон контроля, их скорости и той легкости с какой противник может связывать ваших игроков. Команда должна быть одновременно подвижной как вода и прочной как скала; игроки должны быть одновременно активными и в тот же момент терпеливыми. Вам необходимо научиться: как использовать их двойственность для создания преимущества над соперником и как остановить эксплуатацию их слабостей соперником.

ГЛАВНАЯ ТАКТИКА

Лизардмены одна из тех команд, которые могут извлечь реальную пользу от выбивания первым при вводе мяча в начале игры. Главное преимущество заключается в том, что у вас на поле должны быть все заурусы с Кроксигором (Kroxigor) для предотвращения продвижения команды соперника. Присутствие на поле всех ваших игроков увеличивают ваши шансы на какую-то ошибку соперника, и даже если вы потеряете нескольких игроков в этом розыгрыше очка, то для Лизардменов это не будет большой проблемой, и вы сможете иметь неплохой набор ключевых игроков для вашей атаки.

Одним из самых больших недостатков Лизардменов, является то, что у них отсутствуют ненужные игроки, они должны выставить 3-х своих лучших игроков на LoS (линия розыгрыша) и обречь их на 3 свободных блока, блиц и нанесению травмы и все это вовремя первого хода соперника. Преимуществом при выбивании мяча при первой подаче вследствие чего вы можете быть битым, является ограниченное количество случаев, когда вам необходимо выстроить защитную расстановку и получить травму при фоле (если все идет по плану). Вы должны будете выбрать защитную расстановку на 1-м и последней ходе игры, что уменьшит количество возможности нанесения травмы соперником при фоле вашим ключевым игрокам, т.к. многие тренеры не упустят возможность использовать этот грязный приемчик на последнем ходе игры. Если вы выберете при первой подаче в игре быть на приеме мяча и сможете занести тачдаун на 8 ходе, то вам надо будет расставлять своих игроков на последний ход в тайме. Это даст возможность сопернику сфолиить на одном из ваших ключевых игроках, когда уже не так важно, если сфоливший игрок будет удален судьей с поля. Тогда следующую половину игры вы должны будете начинать в том же затруднительном положении (т.е. будет атака соперника). Другим преимуществом в выбивании первым заключается в том что, даже если ваш соперник занесет свой тачдаун на 8 ходе первого тайма, если у вас будет большинство ваших игроков на поле, то вы сможете попробовать сделать «тачдаун за 1 ход». Если же вы будете принимать, то возможно вам придется ждать 8-го хода для заноса тачдауна за 1 ход и у вас может попросту не хватить игроков на поле для его заноса.

Для того, чтобы быть успешным тренером Лизардменов, вам необходимо научиться использовать сильные и слабые стороны стартового ростера ваших подопечных. Вам необходимо будет держать своих скиннов в безопасности, так как они могут стать легкой мишенью для соперника. И в то же время, вам необходимо держать свободными заурусов, подальше от зон контроля, чтобы не быть связанными игроками соперника. Вам необходимо быть уверенными в том, что все ваши заурусы находятся неподалеку друг от друга, в идеале не дальше 1 квадрата между ними, чтобы не стать изолированными. Когда ваша команда станет более развитой, вы получите больше свободы для ваших заурусов, имея возможность создавать два блока из трех игроков или три блока из двух игроков. Но всегда необходимо будет держать их поблизости, защищая своих скиннов и давая возможность для быстрых перемещений поперек поля и вперед на половину поля соперника.

Управление временем является ключом к успеху Вашей команды, и Вы должны стремиться выигрывать большинство матчей со счетом 2-1. Во время обороны вам, в основном, нужно будет попытаться заставить оппонента как можно быстрее занести тачдаун, оставляя вам побольше времени для ответного тачдауна, пока не закончился тайм. Однако у Лизардменов есть способность отобрать мяч и быстро удрать с ним на половину соперника для заноса тачдауна, так что смотрите в оба, не упустите возможность использовать ошибки соперника и извлекайте выгоду из его неудач. Скинки быстры, как эльфы и с помощью навыка прыжника, они могут проскользнуть в любой участок поля, в который бы другие не смогли пробраться. Если появляется возможность, создайте вокруг мяча заслон из ваших зауров и скинков. Это делается для того, чтобы в случае успешного поднятия мяча, вы были надежно защищены клеткой или экраном на следующий ход от игроков соперника. Против некоторых команд будет хорошей идеей не поднимать мяч вообще, в особенности против команд, где есть много игроков с навыками: Блок/Реслинг-Прыжок-Отбор-Отнять мяч, таких как Сланны и Лесные эльфы. Просто окружите мяч своими игроками и соперник не сможет его легко поднять тогда, как время неумолимо движется к окончанию тайма, а вы попытаетесь нанести как можно больше травм сопернику. Это простая тактика, которую используют Огры и может быть так же хорошо используется Лизардами, и если вы уверены в том, что в данной ситуации такая тактика может принести успех, всегда используйте ее (**НО будьте аккуратны, т.к. игроки с высокой ловкостью могут и проскочить сквозь ваши зоны контроля... особенно у кого есть спец.навыки!**).

Во время приема мяча на подаче соперника вам необходимо быть терпеливым. Не врывайтесь на половину поля противника, как только вам представится первый же шанс. Подождите пока вы создадите открытое пространство, которое вам позволит осуществить маневр вашей стенкой поглубже на половину поля соперника, при этом надежно защищая игрока, несущего мяч, комбинируя построения: неполная клетка и защитный экран. Ваши скинны имеют характеристику движения, поэтому вам нет необходимости размещать их поближе к зачетной зоне соперника для последующего заноса тачдауна, просто убедитесь, что они находятся достаточно близко и не потребуется использовать РЫВОК для достижения зачетки соперника (без бросков кубика). В идеале вы хотите разместить ваших игроков подальше на половине поля соперника в то время, как приближается конец тайма, вы, в ожидании последнего хода чтобы занести тачдаун, стараетесь нанести как можно больше травм игрокам противоположной команды. Когда вы находитесь в такой ситуации, возможно, хорошей идеей будет попытаться сделать вкладку мяча заурову, для занесения им тачдауна (дальше этот аспект будет рассмотрен в разделе расширенной тактики лизардменов). Нет ничего неправильно в использовании сталинга (затяжке времени) и никогда не позволяйте никому говорить Вам иначе (**НО тут важен трезвый и точный расчёт – ОСОБЕННО если это НЕ КОМАНДА ШУСТРИЛ, то заносите смело на 14 ходе Бывают случаи, когда НАФФЛ за сталлинг наказывает крахом вашей комбинации... И вы так и не сможете занести на последнем ходе, как рассчитывали и просто упустите победу или ничью - из горького опыта переводчика ☹**). Это абсолютно жизнеспособная тактика против большинства рас, гарантирующая вам победу. Против некоторых команд будет лучше использовать клетку для игрока, который несет мяч и медленное продвижение вперед с причинением максимально возможных травм сопернику. Это называют медленным взломом защиты, и может хорошо использоваться Лизардами. Просто удостоверьтесь, что вы никогда не оставляете незащищенным вашего игрока с мячом и есть очень мало команд, таких как скейвены, которые могут пренебречь этим.

СТАРТОВЫЙ РОСТЕР ТВ 1*000*000 (STARTING ROSTERS TV 1000k)

5 скиннов (Skinks) 300*000

6 зауров (Saurus) 480*000

3 переброса (Re-rolls) 180*000

ВСЕГО (Total) 960*000

Старт с 6 зауровами это необходимость, т.к. они очень медленно набирают опыт и заносят тачдауны не так часто. Три переброса предпочтительны – скинны не самые надежные игроки для поднятия мяча, а зауровы не обладают навыками блока и еще менее приспособлены к поднятию мяча. Этот ростер дает вам возможность использовать оставшиеся 40*000 на ваше усмотрение. Вы можете их придержать, чтобы прикупить после первой игры медика (Apothecary) и затем начинать копить на Кроксигора, или вы можете купить помощника тренера (Coach), фан-фактор (Fan Factor), или группу поддержки (Cheerleader) для увеличения вашей удачи при определении дополнительных перебросов во время матча. Второй вариант все еще оставляет вам шанс при сохранении 10*000 после 1-го матча иметь достаточно денег для покупки медика (Apothecary).

4 скинка (Skinks) 300*000

6 зауров (Saurus) 480*000

1 Кроксигор (Kroxigor) 140*000

2 переброса (Re-rolls) 120*000

ВСЕГО (Total) 980*000

Как и в предыдущем ростере, начинаем игру сразу с 6-тью заурусами в стартовом составе, максимально увеличив шансы на получение звание лучшего игрока матча и получение очков опыта так быстро, как это возможно. То же самое касается Кроксигора, который очень важен, поскольку это увеличивает вероятность, что ваши Скинки не получат звание игрок матча. Дополнительная сила Кроксигора большой плюс особенно в связке с навыком с Цепким хвост, который очень полезен при связывании игроков противника. Однако всего 2 переброса на старте достаточно рискованно и это оставляет очень мало вариантов для ошибок и неудач. У вас остается 20*000 после приобретения вами игроков и их можно потратить на покупку помощника тренера или группу поддержки или сохранить для покупки медика после первой вашей игры.

КРОКСИГОР (Kroxigor).



Кроксигор - это мой самый любимый Большой парень (Big Guy) в игре. Это самый быстрый Большой парень с движением 6 и один из самых полезных. Тупоголовый (Bone head) – это наименее негативный из всех негативных навыков в игре. Цепкий хвост (Prehensile Tail) это также очень полезный стартовый навык для Большого парня и один только этот факт делает его полезным.

Самое главное, при действии Кроксигором, как и любым Большим парнем, всегда оставлять его действие на самый конец вашего хода, так как если вы облагаетесь при выполнении его действия, то будет только 50% шанс при перебросе (Re-rolls), если вы все-таки решите выполнить данное действие. Вы должны попытаться никогда не блицевать (blitz) Кроксигором, насколько это будет возможно, так как в большинстве случаев вам этого и нет необходимости делать. У вас достаточно силы в команде, так что иметь 2 кубика во время блица не будет проблемой.

Если ваш Кроксигор становится изолированным (isolated) или связанный (tied up) одним игроком противника, тогда стремительно атакуйте этого противника вашим свободным игроком. После чего вы сможете переместить Кроксигора, передвинув его в более выгодное положение, что может быть хорошей идеей. Так что вы всегда можете освободить его, используя блиц заурусом, так что не используйте блок или блиц Кроксигором, если только это не будет самым выгодным действием. Во время блока Кроксигором игрока противника с 3 силой всегда старайтесь ассистировать ему 2мя своими игроками, что позволит Кроксигору использовать 3 кубика во время блока. Что наиболее важно – прежде, чем объявить любое действие вашим Кроксигором вам надо остановиться и хорошенько присмотреться, есть ли какая-либо выгода в перемещении его или блокировании им. Хорошая позиция – это ключ к эффективному использованию Кроксигора, и если он находится в хорошей позиции, то это всегда проблема для вашего соперника. И это, как правило, намного лучше, чем, если бы Кроксигор стоял где-то неприкрытым в одиночестве. Его основная задача связывать игроков соперника, действуя как дорожный блок, раздражая этим соперника.

При улучшении Кроксигора:

Стандартное улучшение: Защитник, Крепкая Стойка, Разрыв захвата (Guard, Stand Firm, Break Tackle).

На дублях: Блок, Финт, Про, Подкат (Block, Dodge, Pro, Diving Tackle).

Увеличение характеристик: +Сила

ЗАЩИТНИК (Guard) - этот навык должен быть у Кроксигора в любом случае, как и у любого другого Большого парня. Даже при том, что ваша команда, кажется более сильной, чем большинство соперников, но это продлится недолго - до тех пор, пока у некоторых ваших противников не появится навык Защитник (Guard) на нескольких игроках, в то время как вы все еще изо всех сил будете пытаться получить навык Блок на всех ваших заурусах. Навык Защитник (Guard) делает Кроксигора более полезным при защитной расстановке и увеличивает его эффективность при создании заслона или построении клетки при атаке. Я обычно выбираю следующим навыком Крепкая стойка (Stand Firm), т.к. мне нравится использовать силу Кроксигора вместе с его способностью цепкий хвост (Prehensile Tail) для удержания игроков соперника. И так как Крепкая стойка (Stand Firm) это дополнительное умение, то вы можете использовать его по ситуации: если Кроксигор

оказывается сбитым с ног и есть риск получить фол, то вы можете отказаться от использования Крепкой стойки (Stand Firm) для того, чтобы игрок соперника смог отбросить Кроксигора в более безопасное место.

(Примечание переводчика: Очень важным навыком для освобождения вашего Кроксигора из зоны контроля является также навык Разрыв захвата (Break Tackle), который при силе Кроксигора 5, позволяет ему во время уклонения из вражеской зоны контроля использовать 1 раз показатель Силы (St) вместо его показателя ловкости (St) во время проведения теста на уклонение).

Блок (Block) на дубле - очевидный выбор. Это помогает удерживать его на ногах и также дает ему больше возможностей во время удара при блокировании соперника. Я склонен выбирать следующим навыком Финт, затем Про, если мне повезло получить дубль дважды. Причиной, по которой мне нравится Финт (Dodge), является увеличения эффективности при связывании игроков соперника. Однако, Про (Pro) также хороший выбор. Захват (Tackle) может также быть эффективным, если у Кроксигора уже есть Блок (Block), и Крепкая стойка (Stand Firm), и вы играете в лиге с большим количеством ловких команд.

ЗАУРУСЫ(Saurus).



Заурусы - основа команды, крепкие, надежные и являются Инь для скинков, которые являются Янь. Сильными сторонами их являются высокая броня, скорость и сила. Слабой стороной их является ловкость, отсутствие каких-либо навыков на старте и могут очень медленно набирать опыт. Заурусы - ваши самые ценные и важные игроки, поэтому никогда не оставляют их без прикрытия и никогда не позволяйте вашему противнику легко фолить на них. С такой низкой ловкостью сопернику поначалу будет очень легко их связывать, так что разделите заурисов на пары и попытайтесь не оставлять между ними пространство больше чем 1 квадрат, что позволит эффективно поддерживать друг друга.

Заносы тачдаунов заурусами могут выглядеть хитрыми, но вы должны делать это так часто, как это возможно, потому что это поможет быстрее набирать опыт. Если полагаться только на получение опыта за звание лучшего игрока матча (MVP) или за травмы (casualties), то так получать опыт можно очень долго. Поднять с земли мяч заурис может при прохождении

теста на 5+, а с перебросом это дает вам 55% на успешное совершение данного действия. Таким образом, это определенно стоит попытаться осуществить во время вашего первого хода после ввода мяча в игру. После этого вам нужно будет определиться, действительно ли безопасно попытаться поднять его снова.

Против более быстрых и более ловких команд это вообще будет плохой затеей пробовать поднять мяч более 1 раза, а вот против медленных башерных (bashy) команд вы можете попытаться сделать это большее количество раз. Сделать вкладку мяча (Handing the ball) заурису для занесения им тачдауна, может быть также хорошей идеей, но будьте очень внимательны при выборе данного действия (для более детального разбора вкладки заурису смотрите продвинутую тактику лизарменов).

Для заурисов нет необходимости брать навыки на дубле и я никогда не беру такие навыки на их первом улучшении или даже на первых двух. Все это потому, что даже при обычном броске на улучшение есть все жизненно необходимые навыки для их развития. Это значит, что навык Финт (Dodge) может быть хорошим выбором, если у этого зауриса уже имеются такие навыки, как Блок (Block), Крепкая стойка (Stand Firm) и это даст вам бесплатный переброс при проваленной попытке выхода из зоны контроля, но я считаю более важными сначала получить навыки: Разрыв захвата (Break Tackle), Защитник (Guard), Захват (Tackle) и Могучий удар (Mighty Blow).

Другим хорошим вариантом при выборе навыка на дубле является Шаг в сторону (Side Step). Это мой любимый навык на дубле и очень хорошо используется на заурисах в связке с навыками Блок (Block) и Защитник (Guard). Он полезен, так как соперник может очень сильно огорчиться после блокировки или блицевания вашего зауриса, который в результате может переместиться на еще более выгодную позицию, чем была до этого. Этот навык еще полезен и из-за того, что позволяет связывать клетку и проникать в нее. Пометим один из углов клетки заурисом с Шагом в сторону (Side Step, и если при блоке заурис останется стоять и должен будет сместиться, он сможет переместиться дальше к мяченойцу. А учитывая, что это у

зауруса 4я сила, то это будет большой проблемой для соперника. Подкат (Diving Tackle) это другой полезный навык на дубле, но я его не беру, пока я не буду участвовать в лиге полностью или большей частью состоящей из команд ловкачей, и где этот навык может привести к концу хода соперника.

Я не беру увеличения Движения (+Ma) и Брони (+Av)на заурусах, т.к. у них и так достаточно брони, как и движения. Есть БОльшая потребность в других навыках: Разрыв захвата (Break Tackle), который сделает их более универсальным или Могучий Удар (Mighty Blow), который может вывести игроков соперника, которые пытаются связать вашего игрока.

Так как заурусы не являются позиционными игроками по ростеру, для заурусов имеет смысл определить направление развития, такие как Блицеры, Блокеры и иногда мяченосцы. Здесь будут описаны различные пути развития заурусов.

ЗАУРУС-БЛИЦЕР (Saurus Blitzer)

Стандартное улучшение:

Блок, Могучий удар, Захват, Пригвоздить, Разрыв захвата, Защитник (Block, Mighty Blow, Tackle, Pile On, Break Tackle, Guard).

Увеличение характеристик:

+Сила (+St)

Вам необходимо иметь в своей команде одного прирожденного блицера. Естественной последовательностью получения навыков для него будет: Блок(Block), Могучий удар (Mighty Blow), Захват (Tackle), Пригвоздить (Pile On) и Разрыв захвата (Break Tackle). Но если вы играете в небольшой лиге или турнире, тогда берите первым навыком Могучий удар (Mighty Blow), что позволит наносить больше повреждений и быстрее получать опыт. Очень часто для такого игрока все увеличения навыков игнорируются, кроме увеличения Силы (+St). Увеличения остальных характеристик только замедлят его развитие, увеличив при этом общую стоимость команды за характеристики, которые ему не нужны.

Пригвоздить(Pile On) очень хорошее умение, но удостоверьтесь, что вы используете его разумно, потому что почти всегда более выгодным для вашей команды будет стоящий на ногах, а не лежащий заурус. Как правило, я не использую Пригвоздить (Pile On), если только это не повторный бросок на травму, и я уже имею численный перевес игроков на поле. Его также можно использовать, если лежание вашего игрока на земле не ослабит вашу защиту в любом случае и не оставит игрока неприкрытым для фолла. Исключение к этому правилу: если вы играете против каких-либо команд, где есть игроки с Когтями (Claw), тогда необходимо всегда использовать его каждый раз, как только представится такой шанс.

Дубли при определении улучшения не нужны, они ничего не добавляют к эффективности игрока в этой роли.

ЗАУРУСЫ ПОДДЕРЖКИ (Support Saurus)

Стандартное улучшение:

Блок, Разрыв захвата/Защитник/Могучий удар, Захват/Отражение/Крепкая стойка/Взять в охапку (Block, Break Tackle/Guard/Mighty Blow, Tackle/Fend/Stand Firm/Grab)

На дублях:

Финт, Шаг в сторону (Dodge, Side Step)

Увеличение характеристик:

+Сила (+St)

Заурусы могут развиваться по нескольким разным направлениям. Приоритетным первым навыком является Блок (Block), после чего нужно будет определиться с дальнейшим направлением развития. Если вы играете в лиге, где полным-полно команд с блок+финт, то вам, несомненно, нужен будет навык Отбор (Tackle), как можно быстрее. Если ваша лига небольшая (5-10 игр), тогда берите Могучий удар(Mighty Blow) первым навыком, что увеличит скорость получения опыта заурусам. Если вы играете в башерной тяжелой лиге, тогда вам нужно будет как можно быстрее получить защитные навыки, такие как Защитник (Guard) и Разрыв захвата (Break Tackle).

Вам нужны такие заурусы, чтобы поддерживать остальную часть вашей команды и предоставить вам как можно больше разнообразия. Взятие вторым навыком Могучего удара (Mighty Blow), обычно является хорошей идеей. Это остановит противника, который хочет связывать ваших заурусов своими игроками с низкой броней (Av). Это также означает, что ваши заурусы будут быстрее набирать очки опыта, т.к. они будут наносить больше травм. Разрыв захвата (Break Tackle) вам необходим для того, чтобы сохранять

вашими игроками подвижность. Защитник (Guard) нужен для увеличения вашего превосходства в силе над командой соперника. Также хорошо иметь 2х зауров с навыком Крепкая стойка (Stand Firm). Отражение (Fend) может быть также хорошим навыком для более поздних умений при развитии заурова. Это означает, что зауров будет сложнее вывести из строя и против него будет невозможно использовать навык Пригвоздить (Pile On). Это также может быть очень полезно вашей команде в лиге, где много команд с игроками у которых есть навыки Когти (Claw)+Пригвоздить (Pile On), т.к. вы не хотите дать второго шанса игроку с когтями пробить вашу броню и травмировать вашего заурова. Схватить в охапку (Grab) также хороший навык для одного из ваших зауров, который позволит вам выбирать направление выталкивания в связке с вашим навыком Безумство (Frenzy). Он также позволит нейтрализовать навык соперника Шаг в сторону (Side Step), и если в лиге много эльфийских команд, то это позволит нейтрализовать эльфов, которые пытаются связать ваших зауров более эффективно, если эльфы используют навыки Блок+Финт и Шаг в сторону (Block+Dodge, Side Step). Схватить в охапку (Grab) также полезен при проталкивании противника к вашему Кроксибору и созданию пространства для вашего другого заурова.

Необходимо также отметить, есть еще очень много других навыков, в которых нуждаются зауровы, но они располагаются не так высоко в их списке приоритетов, несмотря на то, что являются очень полезными умениями.

БЕЗУМНЫЙ ЗАУРОВ (Frenzy Saurus).

Стандартное улучшение:

Блок, Безумство, Могучий удар/Крепкая стойка/Разрыв захвата, Защитник (Block, Frenzy, Mighty Blow/Stand Firm/Break Tackle, Guard)

На дублях:

Финт (Dodge)

Увеличение характеристик:

+ Сила (+St).

Обычно достаточно иметь в команде лизардменов 1 игрока с навыком Безумство (Frenzy), однако некоторые предпочитают иметь большее количество таких игроков. Безумство (Frenzy) – прекрасное умение в команде лизардменов, т.к. это вынудит вашего оппонента отказаться от идеи выставлять своих игроков в двух клетках от края поля во время подачи мяча. Если соперник все же поставит туда игрока, вы сможете вытолкнуть такого игрока за пределы поля во время вашего первого хода после подачи мяча. Если соперник не поставит туда игрока, то у вас появится неприкрытый фланг, что позволит вам сделать около боковой линии полуклетку и за два хода занести тачдаун. Давая такому заурову с Безумством (Frenzy) навык Крепкая стойка (Stand Firm), позволит вам избежать выталкивания такого игрока за пределы поля, после совершения вашего выталкивания игрока соперника. Поэтому, возможно, будет полезным давать навык Крепкая стойка (Stand Firm) до получения навыка Могучий удар (Mighty Blow), однако, это может замедлить получение им опыта. Также навык Разрыв захвата (Break Tackle) очень полезный навык для вашего заурова, т.к. это позволяет вам отступить, если Безумство (Frenzy) может привести вас в потенциально опасную ситуацию.

ЗАУРОВ-МЯЧЕНОСЕЦ (Saurus Ball Handler)

Стандартное улучшение:

Блок, Надежные руки, Разрыв захвата, Сдерживание, Могучий удар, Защитник (Block, Sure Hands, Break Tackle, Fend, Mighty Blow, Guard)

На дублях:

Финт (Dodge)

Увеличение характеристик:

+ Ловкость (+Ag)

Делая из заурова мяченокса (ball handler), необходимо четко осознавать всю сложность данной задачи. Зауров начинает с ловкостью=1 и не имеет никаких навыков. Таким образом, он первоначально не является мяченоксом, однако он может стать им, и он может быть очень эффективным, когда обрстет необходимыми навыками. Лично я действительно вижу выгоду наличия такого заурова, другие будут категорически не согласны. Я думаю, решающим фактором является длительность вашего турнира или сезона, в котором вы играете. Если вы играете маленький сезон на 5 - 15 игр тогда, я утверждал бы, что не стоит тратить время на развитие заурова мяченокса. Но на длинной турнирной дистанции в турнирах на 15-40 игр такой игрок будет весьма полезным (*особенно в ситуациях, когда на поле не остается ни одного скинка – прим. переводчика*).

Причина, по которой выгодно иметь такого одного игрока – Скинки не самые надежные мяченосцы в игре, у них только есть Ловкость=3, и у них нет доступа к общим навыкам, если не выбросят дубля, когда получают умения. Это означает, что они не могут легко получить навык Надежные руки (Sure Hands) и их низкая сила, даже когда они находятся в клетке, делает их очень уязвимы для игроков с навыками Выбить мяч (Strip Ball) и Прыжок (Leap) (это - то, почему Лесные Эльфы (Wood Elves) очень часто - один из самых хитрых противников). Я обычно жду, пока все мои заурсы получат свой первый навык, перед тем как начну создавать заурса мяченосца. Если вы получили + Ловкость (+Ag), берите ее на любом из них и это станет вашим мяченосцем. Если вы не получаете + Ловкость на заурсе, тогда ждите, пока все заурсы не получат первый навык и дайте одному из них Надежные руки (Sure Hands) в качестве второго навыка. С навыком Надежные руки заурс все еще будет иметь шанс 55% на поднятие с земли мяча, так что попробуйте поднять мяч этим заурсом во время вашего первого хода и если вы провалили это действие, тогда сделайте личный выбор: стоит ли рискнуть и попробовать его поднять со второй, третьей попытки. Против медленных команд медленных башерных команд у вас частенько будет возможность три раза пытаться поднимать мяч заурсом, а иногда и все четыре, до тех пор, пока соперник подберется слишком близко к вам. Играя против быстрых команд, у вас будет всего одна попытка поднять им мяч.

Также не стоит забывать, что заурс с мячом не всегда должен сам заносить тачдаун. Вы также все еще можете сделать им вкладку мяча своему скинну на 3+ или другому заурсу на 5+, если вы не считаете что сможете занести тачдаун своим мяченосцем-заурсом. Поэтому всегда держите другого игрока в базовом контакте с вашим мяченосцем.

ЗАУРУС-БОРЕЦ (Wrestle Saurus).

Стандартное улучшение: Борьба, Выбить мяч/Отбор, Разрыв захвата, Могучий удар, Защитник (Wrestle, Strip Ball/Tackle, Break Tackle, Mighty Blow, Guard).

На дублях: -

Увеличение характеристик: +Сила (+St).

Выбор для заурса навыка Борьба (Wrestle) - это еще один навык, выбор которого оспаривается многими тренерами. Если вы в качестве первого навыка выбираете навык Борьба (Wrestle), то этим значительно усложняете ему набирание очков опыта при блокировке или блице. У него, однако, действительно есть свое применение. Комбинация из навыков «Борьба + Выбить мяч» (Wrestle+Strip Ball) против соперников, у которых нет навыка Надежные руки (Sure Hands), составляет шанс в 97,2% при его атаке на выбивание мяча (Strip Ball) при 2 кубовом блоке/блице.

Однако - я лично не даю ни одному из своих заурсов навыка Борьба (Wrestle) по нескольким причинам: во-первых это замедляет их развитие, потому что игрок не может извлечь пользу, для набора очков опыта от падения вниз обоих игроков на блоках/блицах. Также большинство команд будет использовать игрока с навыком Надежные руки (Sure Hands), чтобы нести мяч; часто у них будет прикрытие из игроков с навыками Блок+Финт (Block+Dodge), что также, резко сокращает ваши шансы на успешный отбор мяча. Наконец, я никогда не хочу иметь своего заурса, лежащим на земле, в то время, как он может быть мне полезным. Он остается открытым для фолла и при этом у вас отсутствует игрок с 4 силой, что явно ослабевает вашу команду. Другая причина, по которой я вообще избегаю создавать этот тип заурсов, это то, что я предпочитаю создать скинка с навыком Борьба (Wrestle), при дубле на улучшении (более подробно об этом чуть позже).

СКИНКИ (Skinks).



Скинки обеспечивают скорость и подвижность команде ЛИЗАРДМЕНОВ. Это типичные мяченосцы вашей команды, которые могут обеспечить хорошее защитное прикрытие и способны извлекать выгоду из любых ошибок соперника или его неудачных действий. Они самые дорогие маленькие игроки в игре, таким образом, они не будут расходным материалом, каким является большинство маленьких игроков, и они часто будут мишенью для блицеров соперника, чтобы устранить ваших мяченосцев и получить очки опыта от легких жертв.

Умение Маленький (Stunty) дает им способность проходить через любое количество зон контроля (tackle zones) на 3+, и они начинают с навыком Финт (Dodge), что тоже хорошо.

Это очень полезный навык, но не тот, который должен использоваться на автомате. Тест на 3+ во время финта (Dodge) с перебросом ни в коем случае не надежный вариант, и Финт (Dodge) скинками необходимо

применять по-минимуму и использоваться только тогда, когда нет никаких других доступных вариантов, или как завершающее действие в конце вашего хода. Скинки всегда выбираются в качестве мишеней большинством противников, поэтому вы же не хотите добавлять к этому еще и ваши собственные падения, получая травмы на скинках из-за неудавшихся финтов (Dodge). У Маленьких (Stunty) также есть некоторые отрицательные качества: для начала – это +1 модификатор ко всем броскам на травмы, которые они получают при выпадении 9+. Это вместе с Силой=2 делает их очень хрупкими. Также есть модификатор -1 к любым попыткам паса, которые они предпринимают, так что игра в пас для них не рассматривается как вариант. Скинки лучше всего используются в качестве второго оборонительного рубежа в заслоне. Используя заурусов, в качестве фронта экрана, Скинки могут благополучно занять область позади них, вне досягаемости блицеров противника, ожидая, чтобы извлечь выгоду из любых ошибок или неудач ваших соперников. Все верно, как при защите, так и при атаке. У них есть скорость и способность переводить игру с одной стороны поля на другую, и они могут располагаться глубоко на их собственной половине поля с мячом до тех пор, пока не появится свободное пространство к зачетке соперника, расчищенное вашими заурусами.

Главная проблема скинков, не учитывая всего остального, это их развитие навыков. Они ограничены только навыками Ловкости на нормальном броске, таким образом, они очень ограничены выбором навыков, который им доступен. Очень часто хорошей идеей является удаление ваших скинков, если они достигают своего второго или третьего умения, не получая увеличения характеристик или дубля при бросках на улучшения. Это поможет понизить стоимость вашей команды и облегчит быстрое развитие некоторых полезных скинков. Потому что вам нужно будет всего 16 очков опыта для первых двух навыков, который легко набираются за короткий промежуток времени. Все дубли, и увеличения характеристик должны выбираться для скинков. Я лично никогда не беспокоюсь относительно + Ловкость (+Ag), поскольку + Движение (+Ma) намного более эффективно для этого типа игроков и резко увеличивает Ваши шансы на проведения ОХТД (одноходовый тачдаун - OTTD). При этом вам необходимо иметь нескольких скинков с навыками Шаг в сторону (Side Step) и Подкат (Diving Tackle), т.к. это эффективные навыки против команд с высокой ловкостью, но как только такие скинки получают 3-й или выше уровень, вам необходимо начинать удалять кого-то из них. Дайте всем вашим скинкам на первом уровне улучшение навык Шаг в сторону (Side Step), тогда количество ваших скинков с этим навыком будет зависеть только от того, сколько у вас выпало дублей и увеличений характеристик. Дальше будут рассмотрены различные варианты развития скинков.

СКИНК-МЯЧЕНОСЕЦ (Skink Ball Handler)

Стандартное улучшение:

Шаг в сторону, Надежные ноги, Ловля мяча (Side Step, Sure Feet, Catch)

На дублях:

Блок, Надежные руки (Block, Sure Hands)

Увеличение характеристик:

+Ловкость (+Ag), + Движение (+Ma), + Сила (+St).

Если на первом уровне увеличений на дубле вы выбираете навык Блок (Block), то хорошей идеей будет сделать из такого скинка мячконосца (ball carrier). Любое увеличение характеристик увеличит эффективность игрока этого амплуа. + Ловкость (+Ag) означает поднятие мяча с земли и Финт (Dodge) на 2+; + Сила (+St) означает, что в клетке игрок будет более защищенным от атак соперника; + Движение (+Ma) означает, что ваш игрок сможет дальше убежать от игроков соперника, доставляя вам больше удовольствия, а также сможет заносить тачдауны с более удаленных позиций на поле. Я стараюсь брать на первом дубле именно навык Блок (Block), а не надежные руки (Sure Hands), т.к. считаю этот навык более полезным по сравнению с другими в игре. Надежные руки (Sure Hands) это следующий хороший вариант развития навыков при выпадении дубля для скинка с Блоком (Block). На обычном броске улучшений наилучшим вариантом будет навык Шаг в сторону (Side Step), который позволяет отводить скинка с опасных позиций, и он может избегать ненужных контактов с соперником. Надежные Ноги (Sure Feet) делают скинка более надежным при совершении Рывка (ГФИ-Going For It - GFI), а навык Поймать мяч (Catch) дает право бесплатного переброса при неудачной вкладке мяча.

СКИНК-ВЫШИБАЛА (Skink Ball Sacker)

Обычное улучшение:

Шаг в сторону, Подкат (Side Step, Diving Tackle)

Улучшение на Дубле:

Борьба, Захват/отбор мяча, Неустрашимый (Wrestle, Tackle/Strip Ball, Dauntless)

Увеличение характеристик:

+Ловкость (+Ag), + Движение (+Ma), + Сила (+St).

Если Вы выбираете, при выпадении дубля, навык Борьба (Wrestle), то хорошо бы попытаться развить этого игрока вышибалу мяча. Борьба+Отбор мяча(Wrestle+Strip Ball)ипереброс даже с 2 кубикамипри блокировке, где ваш противник выбирает результат, дает вам 90.7% шанс на успех, чтобы вынудить не опытногоигрока выронить мяч. Однако, эти шансы значительно понижаются, если вы играете против игрока с Надежными руками (Sure Hands), которые очень распространены, таким образом, лучшей идеей был бы выбор послеБорьбы (Wrestle), вторым навыком на дубле навыка Отбор (Tackle), поскольку это вам даст более высокие шансы на успех против игроков с навыками Блок+Финт (Block+Dodge) с Надежными руками (Sure Hands), чем комбинация Борьба + Отбор мяча (Wrestle+Strip Ball). Это ваш личный выбор, который необходимо будет сделать в зависимости от типов команд в вашей лиге, командной стоимостисоперников, навыков, какими могут позже обладать ваши соперники и т.п. Если вы будете достаточно удачливыими получите третийдубль на вышибателе мяча, тогда берите навык Неустрашимый (dauntless), что является логическим продолжением в развитии этого игрока.

Снова все увеличения характеристик увеличивают эффективность этого типа игрока. Увеличение Ловкости означает, что скинк будет эффективнее совершать финт (Dodge) в клетку на 2+, увеличение Силы, означает добавление 1 кубика при блокировании мяченосца, увеличение Движения означает возможность отобрать мяч, схватить его и убежать подальше и все этово время одного хода.

СКИНК-ГРЯЗНЫЙ ИГРОК (Dirty Skink)

Стандартные улучшения:

Коварный мерзавец (Sneaky Git)

Улучшения на дубле

Грязный игрок, Удар (Dirty Player, Kick)

Как только у вас будет в команде несколько скинков с Блоком (Block), Борьбой (Wrestle), Надежными руками (Sure Hands) и т.д., пора начинать развивать скинков для фолов. Возьмите навык Грязный Игрок (Dirty Player) при первом увеличении уровня, если выпал дубль и затем Коварный мерзавец (Sneaky Git) на следующем увеличении уровня, если не выпал дубль, а если выпал дубль, тогда возьмите навык Удар (Kick), чтобы сделать из этого игрока прекрасного подающего. Так как вы как тренер Лизардменов будете обычно сначала выбивать мяч, тосможете использовать Удар (Kick) перед первым ходом игры, и затем уже не будет иметь значения, если удалят ли этого игрока. Вы не хотите увеличений характеристик на этом игроке, и при этом Вы не хотите, чтобы он получил больше чем 2-хуровней улучшений навыков, потому что Вы не хотите иметь прокачанного игрока, слишком увеличивающего стоимость команды. У вас не должно возникнуть сложностей в том, чтобы этот игрок перестал получать очки опыта, так как он не будет заносить тачдауны и будет,скорее всего, удален с поля за несколько первых ходов в первой половине игры.

Когда ваша команда наберется достаточного опыта будет очень хорошо иметь парочку таких скинков- грязных игроков, по крайней мере двух таких скинков, по одному для каждого из тайма, но очевидно это будет определено количеством дублей, которые удастся выбросить при получении новых уровней вашим скинкам.

Прокачка других скинков.

Защитник (Guard) на скинке может быть довольно полезным улучшением, когда используется в тандеме с Вашим скинком вышибалой. Это дает вам способность совершить финт (Dodge) скинком с навыком Защитник(Guard) в клетку так, чтобы скинк вышибала мог получить дополнительный 1 кубик при блокировке игрока мяченосца соперника. Однако, я лично не стараюсь развивать этот тип игрока по нескольким причинам. Прежде всего, я нахожу Блок (Block), Борьба (Wrestle), Надежные руки (Sure Hands) и Грязный Игрок (Dirty Player) более полезными навыкамидляскинков. Также нужно понимать, что такое долго не будет продолжаться, так как соперник будет строить клетку из игроков также имеющих навык Защитник (Guard), что нивелирует ваш навык. Наконец использование Защитника(Guard) означает, что вам надо будет ставить своего скинка рядом с игроком противника дляполучения выгодыот этого навыка. Выполнение этого условия может в дальнейшем повлечь за собой неприятности, и пройдет совсем немного времени, после чего ваш скинк получит травму.

Есть еще несколько навыков, которые вы можете дать своим скинкам, чтобы увеличить их способность заносить тачдаун за 1 ход. Я лично никогда не строю эти типы игроков, поскольку я чувствую, что они

ненужное увеличение командной стоимости. Это подтверждает то, что я видел, как их используют, и они могут быть забавными, но не такими эффективными.

Скинки, которых вы можете построить, чтобы помочь вам заносить тачдауна за один ход, это “Скинк Паса Последней надежды (Hail Mary Skink)”, “Скинк Спринтер (Sprint Skink)” и “Скинк Ловящий в прыжке (Diving Catch Skink)”. Одна из причин, по которой я не стал развивать “Скинк Паса Последней надежды (Hail Mary Skink)” это то, что он требует дубля для получения навыка Пас Последней Надежды (Hail Mary Pass) и я лично чувствую, что есть более важные навыки для Скинков на дубле. Я также думаю, что это ненужное увеличение стоимости команды.

Второй Скинк вообще намного более полезен в открытой игре. Комбинация навыков Шаг в сторону (Side Step), Надежные Ноги (Sure Feet) и Спринт (Sprint) делают возможность заноса ОХТД (OTTD) намного легче. Но если вы решили сделать “Скинк Паса Последней надежды (Hail Mary Skink)”, тогда берите для второго скинка умение Ловля в прыжке (Diving Catch), как первый навык, что будет хорошей идеей при создании “Скинк Ловящий в прыжке (Diving Catch Skink)”. И снова я не утруждаю себя в развитии такого Скинк, который используется исключительно с этой целью, потому что я предпочитаю, чтобы мои Скинки были развиты во всех аспектах игры вместо того, чтобы держать их на скамье и ждать, когда их выставить на игру. Я также склонен ждать увеличения показателя Движения на скинке, и тогда этот игрок становится моим специалистом ОХТД (OTTD).

ЗВЕЗДНЫЕ ИГРОКИ (Компьютерная версия игры):

СЛИБЛИ (Slibli) – 250,000

Слибли - лучший звездный игрок, доступный Лизардменам (а также один из двух доступных в компьютерной версии игры – прим. переводчика). Он представителен и все его навыки очень полезны. Еще один игрок 4й силой в вашей команде это всегда хорошо, особенно с комбинацией навыков: Блок (Block), Защитник (Guard) и Крепкая стойка (Stand Firm). Он как дорожный блок, игрок, которого Вы можете благополучно оставить окруженным игроками вашего соперника, в то время как другие ваши заурсы извлекают выгоду из его умения Защитник.

Крепкая стойка (Stand Firm) - умение, которое будет сильно расстраивать ваших противников, и Слибли может успешно связать 2х противников у которых показатель Силы=3 без особых проблем. Поскольку он звездный игрок, вы также можете не особо заботиться о том, что происходит с ним. 9я Броня означает, что он очень хорошо защищен, но только если это не игроки с умением Коготь (Claw).

Так как Слибли очень эффективный игрок, он также становится большой целью для вашего противника, что не так плохо, потому что это снижает давления на других ваших заурсов. Он освободит много пространства на поле для других ваших игроков, чтобы выгодно этим распорядится, и в отличие от вашего собственного заурса вы можете оставить Слибли

изолированным в опасных положениях, связывая несколько игроков соперника максимально долго. Однако, значительно лучше держать его в связке с другими вашими игроками, потому что у Ловкость=1, а навык Разрыв захвата (Break Tackle) отсутствует.

Схватить в Охапку/Захват (Grab) - также вполне хорошее умение, оно полезно для выгодного размещения игроков соперника при толкании, помогая с ОХТД (OTTD) и отменяющее использование соперником Шага в сторону, что может быть очень удобно в частности против команд эльфов.

МОРГ н*ТОРГ (Morg n'Thorg) – 430,000

МОРГ н*ТОРГ - чудовище и игрок, которого я люблю видеть на игровом поле. Однако, он очень дорог. Навыки Блок (Block) и Могучий удар (Mighty Blow) приб-й Силе- очень хорошая профессиональная комбинация, чтобы иметь, и он может нанести некоторый реальный ущерб команде вашего противника. Он еще и непроходимый



объект в клетке, и может без проблем связать 3х или больше игроков соперника. Однако, у вас редко будет достаточно денег, чтобы оплатить услуги МОРГ н*ТОРГа и если вы все таки делаете это, может быть было бы выгоднее призвать Мага (Wizard) и Слибли (Slibli) вместо этого. Если вы имеете достаточно золота для найма МОРГ н*ТОРГа, Мага (Wizard) и еще остается на другое, тогда делайте это без раздумий!



РАССТАНОВКА В ЗАЩИТЕ

Одной из самых слабых сторон Лizardменов является нехватка обычных игроков. Вы должны поместить или 3 зауруса на линию схватки или 2 зауруса и Кроксигора. Расположение на линии схватки скинков – убийственное действие, но только если это не игра против когтистых тяжелых команд, когда это может, к сожалению, быть наилучшим вариантом.

Я бы рассматривал вариант размещения 2х скинков и зауруса на линию схватки только против команд с 3мя или больше игроками умеющих навыки Коготь/Могучий удар/Пригвоздить (Claw/Mighty Blow/Pile On), а против команд имеющих меньше чем 3х таких игроков я придерживался бы обычного варианта расстановки. Таким образом, обычно вы размещаете на линии схватки 3х своих самых ценных игроков, выстроенных в линию, и готовитесь терпеть поражение. Обычно это не такая уж проблема при игре против, так называемых, фановых команд, но против башерных или флящих тяжелых команд, это может быть очень проблематично. Способы расстановок в защите показывают, как лучше расставить игроков при игре с различными типами команд.

Расстановка АНТИ-ФОЛ

Эта расстановка не означает полное исключение возможности сфолить на вашем игроке, но она позволяет обеспечить вашим игрокам несколько защитных ассистов при фоле. Размещая всю команду в центре поля и в 3х центральных квадратах на линии схватки, вы потенциально ограничиваете число ассистов соперника при фоле. Такое построение лучше всего использовать против башерных (“bashy”) команд - Гномов Хаоса (Chaos Dwarves), Хаос Пакт (Chaos Pact), Гномов (Dwarves), Кхемри (Khemri), Норсов (Norse), Огров (Ogres), Орков (Orcs), Мертвяков (Undead) и сильно флящих команд – Гоблины (Goblins), Халфинги/Хоббиты (Halflings) и Вампиры (Vampires). Используйте такую расстановку против команд Хаоса и Нургла, но только если в них не много игроков с навыком Коготь или если этот навык есть максимально всего у парочки игроков. Здесь вам потребуется сделать самостоятельный выбор. Если соперник имеет в своей команде много игроков с Когтями, тогда возможно вам правильнее будет выставить на линию схватки 2-х скинков и зауруса.

Этот вид расстановки оставляет две широкие свободные зоны на флангах, вот почему она не должна использоваться против быстрых команд. Против вышеупомянутых команд это не проблема - разрешите вашему противнику передвинуться в одну из широких зон пораньше, так как на своей половине поля он может создать реальное преимущество. Ваши игроки все достаточно быстры, чтобы заблокировать передвижение и не дать занести тачдаун или вынудить соперника побыстрее занести тачдаун, оставив вам достаточно времени, чтобы занести ответный тачдаун до окончания первой половины игры.

На рисунках: К – Кроксигор, S – заурус, SK – скинк.

Fig1.

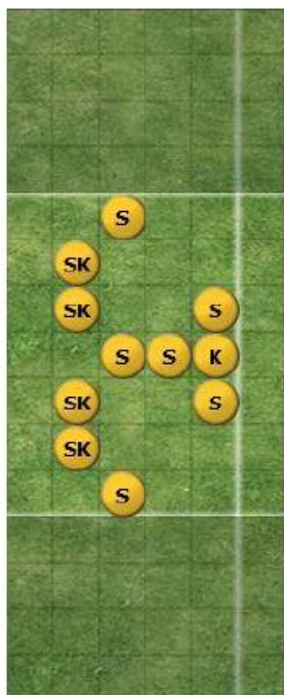


Fig2.

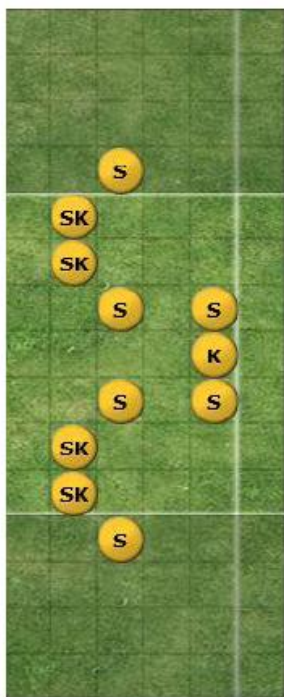


Fig3.

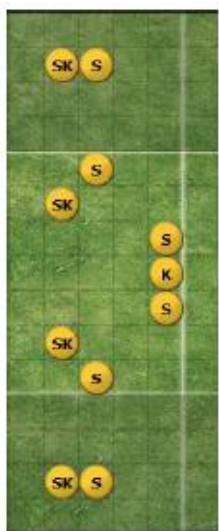


Фигура 1 (Fig1) Это лучший способ предотвратить эффективное осуществление в первом же ходе вашим соперником фола. Эта расстановка означает, что у противника потенциально очень ограничено число зон контроля, где он может осуществить фол. Заурус, расположенный на расстоянии 1го квадрата позади линии схватки может быть заменен скинкой или Кроксигора, в зависимости от того, каких игроков вы больше хотите защитить. Если вы действительно принимаете решение поместить скинку вместо использования зауруса, то выберете одного с умением Шаг в сторону, таким образом, вы сможете держать своего скинку около Зхваших игроков на линии схватки, если это Блитц. Проблема этого вида расстановки заключается в том, что она создает более широкие коридоры во фланговых зонах, чем фигура №2, которую можно использовать. Это также означает, что у вас есть 4 игрока, которые сконцентрированы в центре поля, и которые могут быть легко связаны игроками соперника.

Фигура 2 (Fig2) Это моя любимая расстановка и наиболее часто используемая. Она менее эффективная против возможного фола, зато больше прикрывает свободные зоны и не настолько сконцентрирована в одном месте, как фигура 1.

Фигура 3 (Fig3) Эта расстановка является вариацией Фигуры 2, которая показывает, как можно выставить игроков, когда выбыл Кроксигор или один из заурусов.

РАССТАНОВКА ПРОТИВ СКОРОСТНЫХ КОМАНД



Обычно я использую эту расстановку против быстрых команд: Темных эльфов (Dark Elf), Эльфов (Elf), Высших эльфов (High Elf), Людей (Human), Лizardменов (Lizardmen), Скейвенов (Skaven) и Лесных эльфов (Wood Elf). Это построение особенно выгодно против команд эльфов, поскольку это делает затруднительным проведение блица на ваших скинках, и это построение перекрывает все возможные пути проникновения соперника на вашу половину. Это построение также используется против Скейвенов (Skaven) и Лizardменов (Lizardmen), чтобы предотвратить построение их клетки глубоко на вашей половине поля и последующего затягивания времени. Как только Ваша команда Лizardменов (Lizardmen) будет иметь двух заурусов с навыком Твердая стойка (Stand Firm), выставите их в широких фланговых зонах, теперь они не смогут быть выброшены за поле при подаче мяча с помощью навыка Безумие (Frenzy) Крысоогром или Вичкой темных эльфов и т.д. ...

А до этого времени вы должны выбирать способ расстановки в зависимости от роста вашего противника.

Центральных два скинко располагаются позади заурусов, немного сместившись вглубь на 1 клетку от них к центру. Это делает более затруднительным блиц вражеских игроков с 4-й Ловкостью с финтом через зону контроля заурусов на ваших скинко. Против команд Людей я обычно перемещаю их выставляя сразу позади 2-х заурусов, вместо размещения по диагонали от них, что делает блицевание скинко немного более сложным для человеческих блицеров.

Это построение используется также, для расстановки после того, как вы занесли свой тачдаун за 2 хода до окончания тайма/матча.

АССИМЕТРИЧНАЯ РАССТАНОВКА.

Я выбираю данный вид расстановки при игре против Амазонок (Amazon), Некромантов (Necromantic) и также иногда Хаоса (Chaos), Гномов Хаоса (Chaos Dwarf) и Нурглей (Nurgle).

Преимуществом этого вида расстановок является, создание для вашего противника преимущества в одной из фланговых зон, после чего вы можете оказать давление на своего противника для занесения им быстрого тачдауна в первой половине матча или остановить его продвижение, используя ваше превосходство в силе и движении, чтобы удержать их в клетке.

Это хороший набор против Амазонок (Amazon), потому что вы будете обычно заканчивать, по крайней мере, с 1 заурусом, который сможет

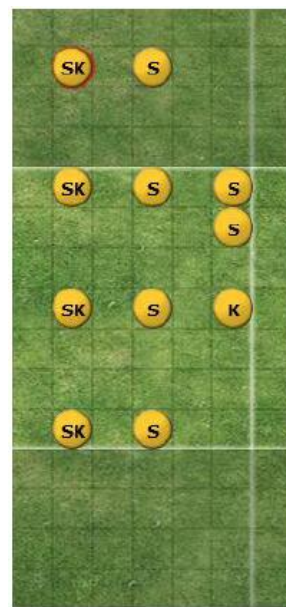
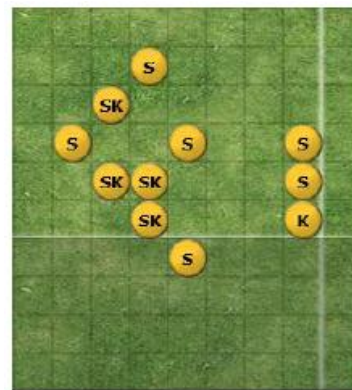
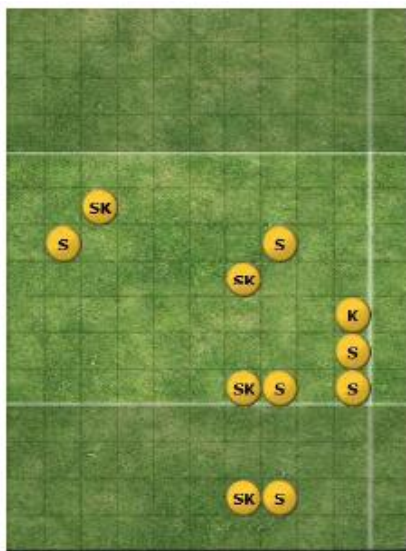
свободно перемещаться в ваш ход, в то время как другие заканчивают, связанными всеми игроками соперника с навыками Блок + Уклонение (Block+ Dodge). Также два скинко, которые располагаются ближе всего к верхнему флангу на картинке слева, могут подвергнуться блицу игроками Амазонок только после ГФИ (GFIs). Это поощряет вашего противника выбирать этих игроков, в качестве целей при блице и возможно будет стоить потраченного переброса или конца хода, если он не пройдет этот тест.

Эта расстановка также хороша против Некромантов (Necromantic), потому что у них команда в себя включает, как медленных, так и быстрых игроков. Она подталкивает тренеров Некромантов (Necromantic) разделять своих игроков: так их Зомби (Zombies) и Големах Плоти (Flesh Golems) располагаются с 3 вашими игроками на Линии схватки (LoS) на одной стороне области, в то время как быстрые игроки в команде пытаются использовать в своих интересах пространство, оставленное в противоположной фланговой зоне. Раскол команды Некромантов (Necromantic) ослабляет их способность создавать клетку вокруг мяченосца, используя их Големов плоти (Flesh Golems), поэтому значительно снижая их атакующие возможности. Я также иногда использую этот вид расстановки против Хаоса (Chaos), Chaos Dwarf (Chaos Dwarf) и Нургла (Nurgle), если у противника есть много игроков с когтями в команде (3 или больше), чтобы попытаться вынудить их к быстрому занесению тачдауна. В этих случаях я предпочитаю поместить 2 скинко и 1 зауруса на Линию схватки (LoS) и спрятать подалеже дополнительных заурусов.

Из двух расстановок, справа является моей любимой асимметричной расстановкой, потому что это позволяет лучше сохранять скинко в безопасности, к тому же расстановка справа помогает прикрыть фланговую зону основания картинке лучше. Если вы играете против соперника с Безумством (Frenzy), и у вас нет навыка Крепкая стойка (Stand Firm) на заурусе во фланговой зоне, тогда вам лучше использовать вариант справа.

АНТИ ОХТД (OTTD) РАССТАНОВКА

Это мой самый часто используемый метод борьбы против проведения одноходового тачдауна. Идеально у всех 4-х из скинко должен быть навык Подкат в падении (Diving Tackle), но если выимеете только одного, или двух, то лучше расположить 2-х скинко на фланге сверху картинке. Так же предпочтительно иметь, навык Твердая стойка



(Stand Firm) на заурусе, который располагается сверху картинке во фланговой зоне, так, чтобы ваш заурус не мог быть вытолкнут в толпу игроками соперника с Безумством (Frenzy). Если у Вас есть 2 зауруса с навыками Крепкая стойка (Stand Firm), тогда поместите второго в высшем положении из 3х игроков на Линии схватки (LoS), поближе к флангу.

Такое положение игроков приемлемо только против тех команд, которые пытаются занести одноходовый тачдаун с помощью проталкивания. Против игроков, таких как Гаттер раннер с +Движением (MA+), Спринтом (Sprint), Уверенными ногами (Sure feet) вам будет лучше расставлять ваших игроков в линию поперек всего поля, чтобы сопернику нужно было совершать три финта.

Если у вас есть 3 скинка с навыком Шаг в Сторону (Side Step), тогда, возможно, было бы лучше выстроить их в линию в центральной зоне на Линии схватки (LoS) с промежутком в 1-ну клетку между каждым из них. Это нужно только рассматривать, если эти скинны абсолютно ненужные, а если вы хотите сохранять для себя этих скиннов живыми, тогда это делать не желательно.

РАССТАНОВКА ПРИ АТАКЕ

Против медленных команд

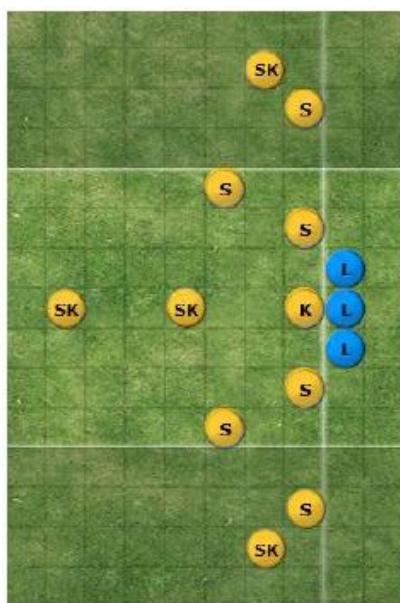


Во время использования этого построения блокируйте сначала заурусом в центре Линии схватки (LoS), затем используйте вышестоящим заурусом. Если любого из первых двух заблокированных игроков соперника оставляют стоящими на ногах, тогда используйте оставшихся заурусов, чтобы сбить их. После того, как те 2 игрока соперника сбиты, сделайте ваш Блиц и, наконец, позвольте вашему Кроксигору блокировать игрока противника.

Самый передовой скинк – это ваш грязный игрок (dirty player), а самые дальние два скинка, должны находиться в диапазоне движения, чтобы помочь в совершении фола при необходимости.

Постройте маленькую стену перед мячом прежде, чем попытаетесь его поднять. Как только мяч поднят, и все остальное сделано, тогда совершите ваш фол. Это построение лучше всего использовать против более медленных команд. Если на кубиках выпадает Блиц по таблице подач при розыгрыше мяча, то против любой из более быстрых команд вы будете иметь много проблем.

Против быстрых команд



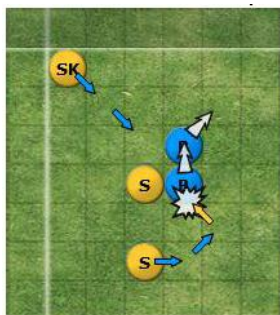
Это построение используется против быстрых команд с высокой ловкостью. Все возможные маршруты на вашей половине прикрыты зонами контроля с бросками на 2+ при финте и нет никаких безопасных маршрутов при внезапной атаке соперника, который может использовать также прыжок. Здесь существует 2 слабых места – это 2 скинка во фланговых зонах, так что удостоверьтесь, что вы используете скиннов с навыками Шаг в сторону в этих положениях, если это возможно. На этих позициях нужны скинны с такими навыками, чтобы минимизировать шансы вашего противника на успех при вторжении на вашу половину, в случае выпадения Блица по таблице подач, при вводе мяча в игру.

Перед использованием ваших заурусов при блокировании или Блице, сначала создайте стеночку перед мячом до того, как поднимать его заурусом или скинком. Наконец совершите блок своим Кроксигором и затем проведите фол, если вы его запланировали.

ПРОДВИНУТАЯ ИГРА

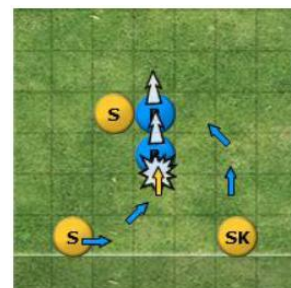
Проталкивание к цели.

Зауруссы могут быть очень легко связаны игроками соперника, особенно пока находятся на низком уровне стоимости команды. Здесь будут продемонстрированы несколько эффективных способов освобождения ваших игроков.



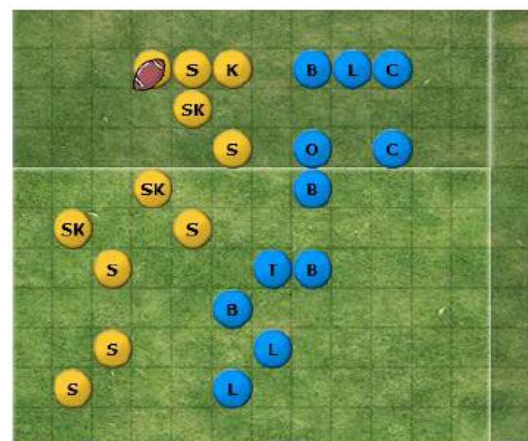
Первыми передвижениями в начале вашего хода должны быть передвижения, обеспечивающие поддержку заурусу, который был связан. Это может обеспечить любой игрок. После чего совершите Блиц свободным заурусом, отталкивая игрока соперника от вашего зауруса. Тогда используйте остаток от своего движения, чтобы присоединиться к клетке или заслону, который Вы выстроили. Если игрок соперника не сбит с ног во время Блицем, тогда вы можете все еще совершить блокирование его следующим заурусом, который может освободиться от зон контроля до следующего хода вашего противника.

Это другой способ проталкивания к цепи намного менее эффективно, чем первый пример, потому что у зауруса, который связан, все еще будет зона контроля на нем, даже если во время вашего блица против первого игрока противника вам удастся его сбить и отбросить. После того, как первый игрок соперника сбит, тогда совершайте блок второго игрока соперника, освобождая своего игрока до следующего хода противника. Проблема с этим проталкиванием к цели состоит в том, что в случае неудачных бросков кубиков у вас 3 игрока будет в зоне контроля соперника и есть меньшая вероятность успешного освобождения Ваших игроков.



Построение защитного экрана (заслона).

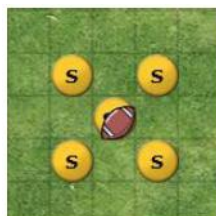
Заслон - тактика, где Вы формируете защитный экран между вашим противниками и своим мяченоксом или зачетной зоной. Это лучше всего используется против более медленных команд, у которых есть способность связывать ваших игроков и попытаться разбить попытки вашего продвижения к зачетке. Это позволяет Вам переместить игру в сторону, если игра становится слишком вязкой, или это выглядит, как будто ваш мяченокс находится под угрозой. Когда формируете экран, то лучше иметь построения в два уровня. Если какой-либо ваш игрок будет сбита, тогда противник будет иметь головную боль от того, чтобы не дать вам дополнительный блок во время вашего хода. Мяченокс никогда не должна быть частью этого второго защитного уровня. Вместо этого он должен занять место глубоко на вашей собственной



половине или скрываться позади защитного экрана, который вы считаете, неприступным.

Клетка.

Есть два типа клеток: закрытая клетка и открытая клетка. Лучше использовать клетки, играя против быстрых и ловких рас, медленно продвигая по полю, используя вашу превосходящую силу и доступ к навыкам силы, чтобы попытаться очистить область, как можно большего количества игроков противника – также известный, как медленное перемалывание ("slow grind").



Это - типичная **закрытая клетка**. Вы защищаете своего мяченокса, размещая заурусов или скинков в каждой диагонали от мяченокса. Это формирование означает, что любой игрок соперника с Ловкостью (Ag) 4 должен будет выбросить 5+, чтобы проникнуть в клетку. Это, как правило, используется, в то время как остальная часть Вашей команды объединяется и блокирует игроков противника. Это не так эффективно при игре за Лизардменов (Lizardmen), так как вы должны использовать для построения

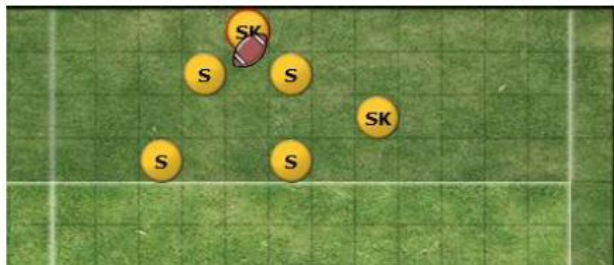
клетки своих главных Блокеров (Blockers) и Блицеров (Blitzers), делая оставшуюся часть поля более слабой или использовать для клетки ваших скинков, что означает, что клетка будет довольно хрупкой.

Справа пример **неполной клетки**. Она более гибкая, чем закрытая клетка, и ее тяжелее связать. Это нечто среднее между защитным экраном и закрытой клеткой. Игроки не размещаются так плотно к мяченоксу, а вместо этого блокируют все возможные



маршруты передвижения к нему. Если вы все сделали правильно, тогда сопернику будет тяжелее добраться до мяченок ловкими игроками, чем при закрытой клетке, вынуждая их делать определенное количество уклонений, вместо всего 1. Неполная клетка в комбинации с защитным экраном, в основном являются лучшими способами передвижения команд Лизардменов (Lizardmen) по полю. Закрытая клетка может очень существенно ограничить их передвижения, которые являются их самым большим преимуществом, в то время как неполная клетка/защитный экран позволяет им перемещать свою клетку по полю с большей непринужденностью и гибкостью.

Полу-клетка на боковой линии.

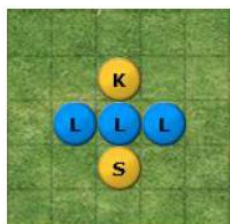


Если Вы используете полу-клетку около боковой линии, то у вашего скинка-мяченок обязательно должно быть умение Шаг в сторону (Side Step). Также предпочтительно иметь навык Крепкая стойка (Stand Firm) на двух заурусах, расположенных на диагоналях от скинка. Это очень опасная стратегия, поскольку вы можете очень быстро оказаться зажатым и неспособным передвинуться в стороны, особенно против команд эльфов, которые часто имеют игроков с навыками Блок+Уклонение (Block+ Dodge), а

также Шаг в сторону (Side Step) или Прыжок+Выбить мяч (Leap+Strip Ball) в их команде и обладают хорошей скоростью, чтобы блокировать вас полностью. В то же время Лизардмены (Lizardmen) - одна из рас, которые могут лучше всего использовать Полу-клетку на боковой линии, вообще-то желательно использовать эту тактику только, когда патаетесь осуществить тачдаун за два хода. Как вы видите, все игроки находятся на позициях, которые могут быть достигнуты непосредственно после совершения подачи и без всякой необходимости делать любой рывок (GFI). Мяченок также находится на дистанции заноса тачдауна на следующий ход без необходимости совершать рывок (GFI). Три игрока перед Полу-клеткой на боковой линии являются защитным экраном. Это значительно увеличивает эффективность Полу-клеткой на боковой линии и защитит мяченок от игроков соперника с высокой ловкостью (Ag) с навыком прыжок (Leap). Также предпочтительно иметь навык Шаг в сторону (Side Step) на скинке впереди экрана.

Связывание игроков соперника.

Главная цель Кроксигора, как это обсуждалось ранее, связывать игроков соперника. Здесь показан очень простой и эффективный способ как использовать двух игроков, чтобы связать трех противников с 3-й Силой (St). Как только Ваш Кроксигорокажется в таком положении, тогда у вас не будет никакой необходимости

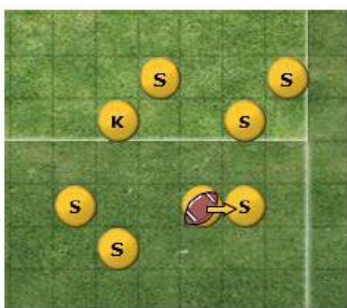


совершать блок, просто находитесь рядом с теми игроками соперника, оставляя их пойманными в ловушку. Это особенно полезно против команд эльфов, поскольку у них нет доступа к навыку Защитник (Guard), если только не выбросят дубля, когда они получают новое умение. Поэтому они должны будут предоставить два дополнительных асиста (2 игрока поддержки) на вашем зауресе, после чего, они смогут блокировать/блицевать чтобы освободить себя или 3 игрока на Кроксигоре, чтобы получить бросок 2-х кубиков. Эффективность этого типа ловушки значительно

увеличивается, как только Вы получаете навыки Защитник (Guard) и Крепкая стойка (Stand Firm) на вашем Кроксигоре и Блок (Block), Крепкая стойка (Stand Firm) и Защитник (Guard) на вашем зауресе. Эта ловушка в основном вынуждает Вашего противника сделать уклонение от Кроксигора на 3+, а это означает, что ваш противник, вероятно, оставит этих игроков, пойманными в ловушку, до самого последнего действия в своем ходе. Такое связывание игроков открывает больше пространства для вашего захвата большего пространства на поле и облегчает вам Блицевание ключевых игроков соперника.

Передача мяча вашему заурису.

Ниже на рисунке показана неполная клетка глубоко на половине поля противника. Идеальным будет



расположение на такой позиции за 2, или за 3 хода до конца тайма. Ваш заурис может очень не медленно развиваться, если полагаться только на приз лучшего игрока матча (MVP), и очки за нанесения травм сопернику для накопления очков опыта. Очень важно ускорить развитие заурисов. Вы должны быть очень уверенным в себе, когда решаете делать это. Если Вам удастся добраться при счете 1-0 в вашу пользу на половину поля противника, затем попытаться занести тачдаун вашим игрокам с Ловкости (Ag) 1, то это очень хорошая идея. Но если у

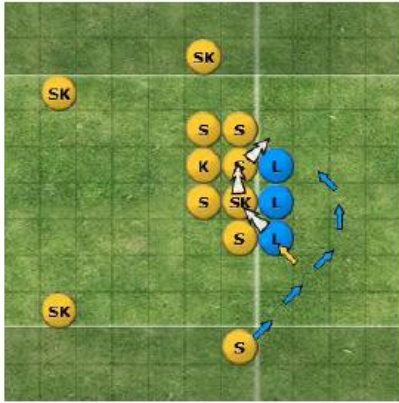
вас ничья и остается пара ходов до конца тайма, я не рекомендовал бы пробовать это. Я также не рекомендовал бы пробовать это, если вы играете против Сланнов (Slann) или Лесных Эльфов (Wood Elves), потому что у них есть способность Прыгнуть (Leap) в вашу клетку и поднять мяч, однако если для них нет возможности поднять мяч, даже если они добираются до него, мяч так или иначе смещается. Скинк-мяч носец на этой картинке может сделать передачу в рук заурису на 5+ с перебросом, это дает Вам 55%-ый шанс на успех. Отметьте, что заурис, которому передается мяч, находится двумя квадратами дальше от краев поля. Так что, если вы потерпите неудачу, при передаче мяча в руки, то при провале теста на поимку мяча, тот не будет вылетать во время смещения за пределы поля. Так же заурис, который будет получать мяч, находится на дистанции 2-х клеток от игроков на внешнем краю клетки, поэтому в случае провала передачи мяча в руки у соперника не будет шансов отодвинуть игрока в клетке на мяч, заставив того сместиться.

ТАЧДАУН ЗА 1 ХОД (ОХТД)

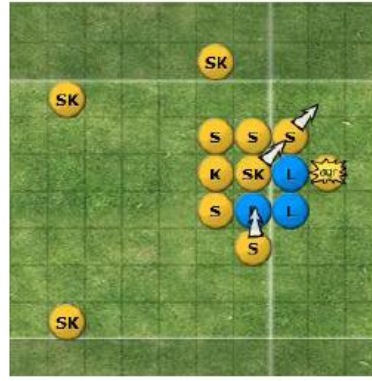
ВАРИАНТ 1

Вы можете занести тачдаун на 4 шаге, если вы выбираете защитник сбит во время вашего блока. Это означает, что вы должны будете провести 2 рывка (GFIs) вместо 1 для заноса тачдауна. Если вы выбросили еще один толчок соперника в качестве результата блока, тогда продолжите выполнение хода №5.

1.



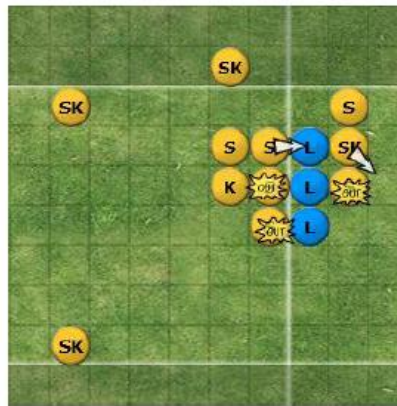
2.



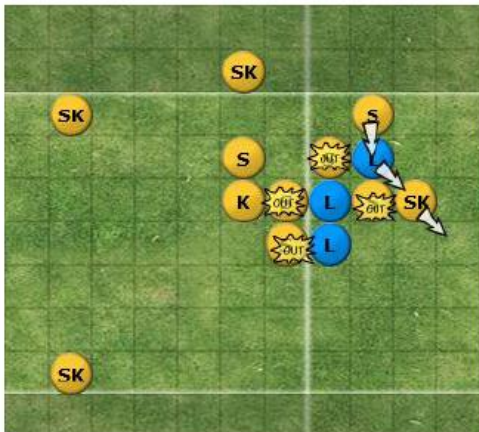
3.



4.



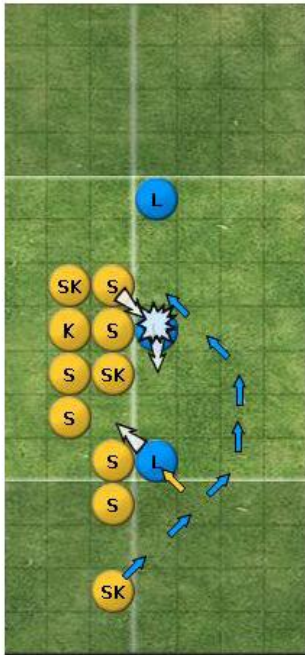
5.



ВАРИАНТ №2.

Есть много других способов занести тачдаун за 1 ход. Эти примеры должны просто показать вам основной принцип заноса тачдауна за 1 ход (OTTD).

1.



2.



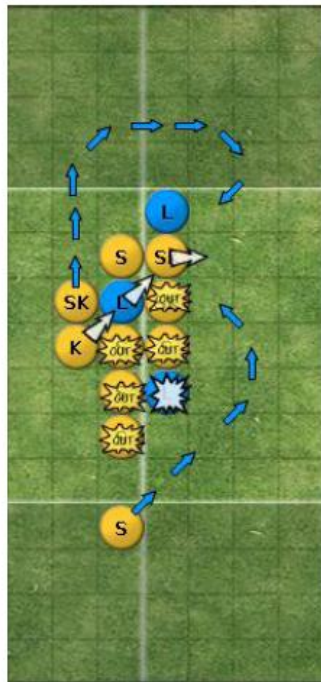
3.



4.



5.



6.



Sarevog

Кроску - Гард, СФ/БР, на дубле блок, на обычном и при наличии блока хорошо смотрится МультиБлок.
 Завров по прокачке разделить.
 фланговым - Блок, БТ, гард/такл по вкусу.
 центральным:
 разрушителю - Блок, МБ, Такл, БТ, может быть ПО.
 второго сделать крауд пушером - Блок, Френзи, СФ, на дубле СС вместо СФ, дальше такл/гард/БТ по вкусу.

тем двоим, что на лосе стоят первым скилом - гард, затем блок, БТ.

скинк с одним СС бесполезен, я когда заврами играл тоже на СС первым скилом упирал, это ошибка. Брать надо всем, кроме быть может одного первым скилом Дайвинг Такл. Это дает реальную пользу в играх против ловкачей, и очень хорошо закрывает брешь в игре завров, поскольку много такла иметь особенно по началу у ящеров все равно не выйдет. Профита от скинков в игре с башерами при любых нормал скилах не много, поэтому лучше брать то, что будет ролять против мерзких жопокрутов.

Вторым скилом скинку СС.

Если скинк первым скилом получает дубль/стат-ап то тогда уже можно пытаться из него сделать бол карьера или аналог сейфти.

Скинков с тремя простыми скилами некоторые советуют выгонять. Это вариант.

И для нашей лиги запасных нужно минимум два на каждый матч. Поэтому хорошо бы, чтобы скинки в запасе имели Дайвинг Такл.

з.ы. все это имхо, офк.

з.з.ы. всем тренерам динозавров хочу пожелать крепкого здоровья и стальных нервов. Очень уж критична бывает команда к кубикам и пробоям вашей брони.

Ubeltaeter

Ящерицы против когтей.

Предисловие.

Решил написать статью после того как моя лучшая команда сыграла 200+ игр. Многие тренеры спрашивают тактические советы о том, как играть ящерицами против когтистых команд на высоких TV. Буду рад услышать комментарии и критику.

Базовые основы.

Прежде, чем играть в ММ, надо понять, что ты часто будешь встречаться с когтистыми командами. Примерно 50% будет приходиться на большую четверку (или тройку)) CD, chaos, purgle, CP. Если не научиться против них бороться – ты умрешь, рано или поздно. Надо сказать, что подобный билд ослабляет нас против дорфов. Но цена ухудшения матчапа, который встречается в 5%, засчет улучшения 50% матчапа, вполне приемлема.

Развитие команды.

1) По максимуму МВ. Это не панацея для выигрыша большинства игр автоматически, но каждая клавишная команда располагает рядом слабобронированных игроков, которых необходимо попытаться ликвидировать. В связи с необходимостью набора большого количества навыков для убийства, большинство клавишных команд испытывает недостаток в гарде и, следовательно, при численном меньшинстве начинаются большие проблемы.

Порядка 30-40% игр мной выиграно простым перебашиванием соперника. 4ST+MB это хорошо

2) На высоком TV нам необходим скинк с +AG. Я называю это тактическим аспектом, потому что бессмысленно выходить за TV 1750, не имея такого. Влияние на игру такого скинка очень трудно переоценить, поэтому на TV 1400-1600, все 3+ уровневые скинки должны распускаться. Это не приятное дополнение – это необходимость. На моем опыте, должна быть возможность атаки незащищенного мяча. Как минимум цепочка действий додж в такловую зону, подъем мяча из 1 такловой зоны, додж обратно. Для 3 AG скинка вероятность выполнить нечто подобное равна 29%, 4 AG же 69%. При наличии PP шансы возрастают.

3) Нужен ВТ. Даже выполнив 1) пункт, в 60-70% команды соперника будут нас перебашивать. В среднем от команды хаоса мы получаем по 5 травм за матч, поэтому во второй половине при отсутствии шансов на dodge, мы надежно проигрываем. Когда нужно брать ВТ? Сложный вопрос. Многое зависит от специфики раскачки команды. Обычно я беру ВТ первым скиллом для двух LOS-завров, 3 скиллом для обычных (после block, MB) и 5 на убийц (block, MB, PO, tackle) Все же подобное развитие делает нас слабее против гардовых команд (и особенно гномов)

4) 4 хороших 2 плохих завра. Стандарт для LOS-а против клавишных команд: 2 наименее раскаченных завра и самых прокаченный бесполезный скинк. Эти завры конечно будут часто списываться и умирать (но они не требуют аптечки!), но они являются хорошими столбиками против тренеров с bloodlust'ом

5) Скамейка запасных. В среднем за матч мы получаем по 4-5 травм против клавишных команд и соответственно в 2 раза больше КО. Ящеры способны сопротивляться целый тайм, имея в распоряжении только 3 завра и 9 скинков, особенно выигрывая 2-0. Поэтому мое правило – 1600+ 1 запасной скинк, 1800+ 2, 2000+ 3-4 скинка.

6) RR. Они не так важны на низком TV, на высоком же без них никуда. Нужно минимум 4, на TV 2000+ даже 5. На TV ниже 1500 хватает стартовых 2.

7) Экономьте деньги. У ваших игроков жизнь коротка) Ваши завры и крокс дорого стоят + поддержка запасных. Пока не скопиться 300к+ денег не торопитесь с ростом TV команды.

8) Если решили понизить TV команды, делайте это жестко. Не пытайтесь использовать high TV стратегию на среднем-низком TV и наоборот.

Стратегия на поле

1) Бейте жестко

Как уже говорилось раньше, перебашивание соперника может быть очень эффективным. Если вы принимаете мяч (я всегда выбираю это) против хаоса, то на LOS идут 3 beastman'a. Если вы смогли завалить всех троих, используя MB, то вы можете опередить соперника в количественной гонке (slawrotmb blitz достаточно близок по вероятности к tbrro блицу против 8 AV). Небольшая ремарка .. выбирайте тщательнее цель для своего блица. Если соперник располагает убийцей с пониженной броней, не стесняйтесь убить его пораньше. Обычно я выбираю самую ценную цель, не стоит ложиться с PO своим 160к ценным убийцей для 60к козла. Также будьте очень внимательны при использовании PO, при непробитой броне. Я использую такой PO, если игрок повязан двумя нулевыми игроками либо цель очень важна для команды соперника.

2) Освобождайте игроков

Очевидно, что тренер соперника попытается завязать ваших завров своими slawrotmb' ерами так, чтобы на следующем ходу попытаться вас ударить. Я всегда расставляю игроков так, чтобы избежать

подобных проблем. Если не получается организовать угрозу отбора мяча (см. след пункт), то может быть полезным использовать блиц против такого clawromb маркера (обычно CW) своим romb' ером завром. Если завр повязан особенно прокаченным игроком соперника, не забывайте также про 5+ доджи, но будьте уверены, что риск оправдан (turnover и потеря такл зоны)

3) Создавайте угрозу мяченосцу

Основная задача – это перебашить соперника, но если мы оказались в меньшинстве, то самое время переключиться на мяч (при стадии play-off это выходит на 1 место) Принцип прост – атакуем клетку и связываем мяченосца ss/dt скинком. Обычно тренер хаоса тратит время и блицы на вынос команды соперника, тут же ему придется позаботиться об освобождении своего мяченосца, создании клетки или экранов, забыв про ваших завров. Необходимо играть более агрессивно в подобных случаях. Пробеите брешь в клетке соперника и запускайте туда 2-3 скинка. Теперь либо часть игроков пойдет спасать мяченосца, давая вам численное преимущество для атаки заврами, либо остается постоянна угроза отбора мяча.

4) Создавайте экран из скинков

Это звучит парадоксально, но при наличии скамейки запасных эта стратегия оправдывает себя. Большинство раскаченных команд хаос имеют в наличии игроков со стат-апами, иногда даже с ниглой. У вас всегда должен быть наготове убийца-завр для атаки подобных. Также свободный завр поможет при перестроении рядов соперника.

5) Thick Skull Крокса

Большинство игроков не принимают во внимание этот факт, но толстый череп значительно уменьшает шанс быть КО при пробитии брони (27% против 41%). Ближе в середине драйва я делаю брешь в обороне соперника блицем завра и после этого завязываю самого страшного соперника кроксом. Обычно сопернику потребуются доп. Ассисты для атаки крокса + постоянные попытки РО дадут нам важное численное преимущество. По этой причине я предпочитаю не брать для крокса додж (большинство подобных игроков соперника имеют такл) Блок же чрезвычайно важен.

6) Полу-клетка на краю поля

Принцип прост. Полагая, что ваш ballcarrier уже обладает sidestep'ом (и только в этом случае), находясь на краю поля, вам нужно меньше игроков для его защиты. Часто соперники допускают ошибку и бросают большие силы на этот край. После этого в других областях вы получите численное преимущество, а обладая большей маневренностью сможете убрать скинка в безопасное место. Тем лучше эта стратегия, если вы уже обладаете +AG скинком. Будьте внимательны: эта стратегия не работает с эльфами, которые спокойно впрыгивают внутрь и, после выскакивания мяча за край поля, подбирают мяч, и с дорфами (благодаря crowd push'y slayer'ами)

Подобные маневры очень важны на высоком TV.

7) Не проигрывайте позиционно

Большинство ваших игроков обладают лишь 1 AG. Будьте внимательны, чтобы ваши силы не оказались отделены от основного места действия. Размещайте игроков по полю равномерно.

8) Не бойтесь когтей.

Я понимаю, учитывая все выше сказанное, что это звучит странно. Вероятность нанести травму/КО при одном блоке clawromb'ера достаточно не велика. Вероятность сильно возрастает, если позволить сопернику делать больше блоков, чем вы. В любой момент времени вы должны быть готовы завязать своим завром игрока соперника. Часто соперник даже не допускает, что его основного убийцу могут завязать. Используйте это.

Специфика каждой расы.

1) Nurgle

Это страшный для нас соперник. BoN чрезвычайно опасен для скинков, disturbing presence не позволит вам безопасно отдавать hand off'ы, а foul appereance уменьшает ваш атакующий потенциал. К счастью, при всех этих преимуществах, нургл обладает рядом серьезных недостатков. Rotter'ы супер ломки, особенно, если пытаются завязывать ваших МВ завров. Единственные быстрые бойцы – Pestigors легко отделаются от остальной толпы и преследуются скинками. Нурглу крайне тяжело занести TD даже за 3 хода. Поэтому часто бывает полезно заносить свой на 6 ходу. В теории этот матчап достаточно легкий для нас, но на практике всегда что-то идет не так. Больше практикуйтесь. Нургл – самый легкий для нас когтистый соперник.

2) CD

На низких TV в районе 1500 CD просто сметают нас, на более высоких появляются хорошие шансы. Для cdb обычно требуется 2 ассиста для нормальной атаки завра, хобгоблины очень уязвимы. Главное совладать с ВС. Используйте ваше преимущество в скорости и силе (4ST завры против 3ST cdb) Старайтесь всегда завязывать ВС, блицевать по возможности хобгоблинов. Я атакую cdb только на LOS'е или нигловых. Как хороши бы ни были ВС, они не будут обычно совершать больше 2 доджей за ход. Используйте это. Завяжите его завром, и используйте экран из скинков. Если соперник использует своих CDB для создания клетки, то проиграет гонку по травмам. Атака достаточно стандартна в этом матч апе, а защита – это наш конек. Обычно я выигрываю против CD со счетом 1-0, забивая на последнем ходу и защищаясь всухую.

3) Собственно Хаос

Лично для меня это самый сложный матч ап. В основном, потому, что сильным тренерам достаточно 2 ходов для заноса. Сильные тренера все чаще используют тактику 8 ходового заноса при приеме и форсирование заноса соперником на 6 ходе второй половины, для второго ТД за оставшиеся 2 хода при помощи паса. Наше преимущество в дороговизне игроков соперника и отсутствии защитных скиллов (в отличие от нургла и CD). Если удалось выиграть гонку численности, то хаос становится очень тяжело. Против хаоса (и только против хаоса) я не стараюсь атаковать клетку и мяченосца. Используйте с умом кроксигора. При хорошем тайминге у вас может получиться даже связать двух CW на некоторое время, пока ваши завры будут выносить соперника. Если вам удастся продержаться 8 ходов не своей атаке, то у хаоса начинаются большие проблемы. Я маневрирую из стороны в сторону, используя точечные удары заврами для создания хороших защитных позиций. Сопернику приходится все больше отвлекаться на мяч и меньше уделять время выносу ваших сил. Этим пользуются ваши убийцы. Очень полезны kick и dr на скинках.

Заключение

Будьте готовы к поражению. Иногда соперник будет выносить всю вашу команду. Развивайте свой

собственный стиль. Я больше делаю упор на выносе соперника, некоторые сильные тренера используют чаще ВТ. Играйте гибко, при численном меньшинстве меняйте стратегию.

Играйте в Blood bowl, выносите нубоclawpomb'еров!

Пижамыч

Бугагашеньки))) Крокс и не нужен)))

Тебя и перебашат, и ловкие команды мячик у скинов выбьют...

Крокс это 5сила и хвост. Ему не нужен пастух и у него крепкий череп. Маст хэве.

Стартовый ростер с 2 рероллами. Первые две игры копим на Зеролл.

Дальше, если СПП падают на завров - врач, если скинки, то запасного скинка.

Развитие всем через блок - это реальный слив первых 5-8 матчей.

1 киллер МБ+ ПО

2 гвард, дальше брейк такл

3 такл, блок

Осталье три завра через блок.

Крокс через гвард, брейк такл, станд фирм.

1 скинк через кэтч первым скиллом

2 несун через surge foot

Остальный через дайвинг такл, иначе слив любой ловкой команде

Все остальное ересь))))))