

Spis treści

1. Sensible World of Soccer '96/'97	1
2. Wybór platformy komputerowej	2
3. Jak grać?	3
4. Zestawienie kompetencji	12
5. Recenzje Sensible Soccer i Sensible World of Soccer	14
6. Keyboard Controls	18

Subiektywna ocena
Pewniki









1. Sensible World of Soccer '96/'97

Sensible World of Soccer to piłka nożna na komputery z rodzaju gier zręcznościowych, ale również strategiczna gra menedżerska, która pozwala graczowi objąć rolę menedżera rzeczywistego klubu. Jest to gra pozwalająca czerpać wiele zabawy z tego, co w piłce nożnej jest imponujące: szybkie mijanie przeciwników, nadawanie piłce rotacji przy podaniach po ziemi i strzałach z dystansu, uderzania z główki na odległość połowy boiska lub rzucanie się na szczupaka, strzeleckie wyładowania w pełnym biegu, zmierzające w okienko bramki oraz obrony bramkarzy w nieprawdopodobny sposób.

Po wgraniu gry dostrzegamy menu, które przeprowadzi nas przez opcje, abyśmy mogli zaznaczyć 2 drużyny i rozegrać premierowy mecz. W grze meczowej staje naprzeciw sobie 22-ch zwinnych, małych piłkarzy w pikselowej grafice. Potrafią oni błyskawicznie podawać do przodu i tworzyć sytuacje bramkowe. W ferworze walki wślizgi w przeciwnika są nieuniknione, a nikiwna piłkarzowi kontrola piłki jest okazją do wykazania się biegiem manualną w jej opanowaniu. Jak przystało na grę zręcznościową w meczu zobaczymy nadrealistyczne gole, które mają w sobie coś zadziwiającego może dlatego, że w rzeczywistej piłce nie miałyby szans powodzenia. Strata byłoby usuwać akcje marzeń, stąd brak realizmu w kopaniu piłki jest nawet zaletą.

Gra zawiera pokaźny zasób składów drużyn z całego Świata; od 143 narodowych reprezentacji ze wszystkich kontynentów, poprzez 88 profesjonalne ligi, w tym Liga Polska, a nawet egzotyczne drużyny czwartej Ligi Salvadorskiej. Gdy te wszystkie ligi zaczynają równolegle rozgrywać sezony, a my w jednej z tych lig wstawiamy się prowadzeniem wybranego klubu, wydaje nam się, że stajemy się częścią wielkiego piłkarskiego świata (World of Soccer). Tak stanie się, gdy wybierzemy karierę. W niej możemy wczuć się w rolę menedżera: kupować zawodników, budować ich wartość, sprzedawać z transferową grą na podbicie ceny, a potem rozsądnie (Sensible) prowadzić zbudowany przez siebie zespół do triumfu w Lidze Mistrzów. Po takich sukcesach na pewno zagraniczne kluby oraz reprezentacje złożą ci ofertę pracy. Gdy w końcu będziesz selekcjonerem dotrzesz do etapu poszukiwania i powoływania rozrzuconych po świecie zawodników. W osiągnięciu najwyższych celów na pewno pomoże ci opracowanie własnej taktyki w kontrolerze przemieszczania piłkarzy. Sensible zapewnia godziny cudownej rozrywki z szybko biegającymi piłkarzami, a jeśli grałeś w tę grę już kiedyś, to zabierze cię ona do wspomnień, do pokolenia piłkarzy, które przeminęło, do stadionów zielonych, szeroko pod błękitnym niebem rozciągniętych, do tych mundiali mówiących językiem rozmaitem, wyłaczanych pucharem, posrebrzanych zachwytem. Wielką zaletą jest wyrazistość i płynność meczu oraz prostota sterowania. SWOS jest jednym z lepiej wykonanych symulatorów piłki nożnej lat '90. To najzabawniejsza symulacja piłkarska i jeżeli chcesz mieć furtkę od realistycznych symulacji, to zagraj, w tą jedną z najlepszych i nigdy niestarzejących się gier!

Sensible World of Soccer umożliwia grę na 8 sposobów:


- | | | |
|---|---|-----------------------------------|
| 1. Jako gracz mamy za przeciwnika komputer [player-coach vs computer] |  | ◆Własnoręczne rozgrywanie |
| 2. Jako gracz mamy za przeciwnika kontr-gracza [player-coach vs player-coach] |  | |
| 3. Jako gracz mamy za przeciwnika kontr-trenera [player-coach vs coach] |  | ◆Symulacja CPU z oglądaniem meczu |
| 4. Jako trener mamy za przeciwnika komputer [coach vs computer] |  | |
| 5. Jako trener mamy za przeciwnika kontr-trenera [coach vs coach] |  | |
| 6. Jako trener mamy za przeciwnika kontr-gracza [coach vs player-coach] |  | |
| 7. Jako postronny obserwator [computer vs computer] |  | ◆Rezultat |
| 8. Widok na mecze można wyłączyć grając przez Rezultat |  | |

Miejsca lub środowiska, gdzie można rozgrywać mecze:

- Normalny SWOS na komputerze bez potrzeby utrzymywania połączenia z Internetem lub programami.
 - W systemie plików DIY, cpsm: create-play-save-move (stworzenie pliku diy, rozegranie meczu we własnym zakresie, zapisanie pliku i przeniesienie wyników) dla oddzielnie funkcjonującego Managera off-line lub on-line.
 - Przyspieszacz SWOS - znacznie skraca czas na rozegranie wielu meczów w symulacji CPU.

2. Za pośrednictwem Internetu.

2.1. Player on-line (Mecz dwóch graczy w czasie rzeczywistym) www.sensiblesoccer.de 

2.2. Manager on-line w systemie smc: set-matchday-check (Gracz ustawia taktykę i skład, prowadzący rozgrywa mecz, gracz ogląda transmisję na żywo lub sprawdza wynik i pobiera gole z meczu) www.sensiman.net 

2.3. Gra na czas w systemie dps: download-play-send (Od momentu ściągnięcia pliku meczowego, timer zaczyna odliczanie. Krótki czas pozwala rozegrać to samo spotkanie do 2-3 razy. Do 15 minut odsyła się plik z najlepszym wynikiem i bramkami. Wyniki nadesłane na serwer przez obu graczy tworzą wypadkowy rezultat meczu).

2.4. SWoS misje (Zaplanowane zadania o podwyższonej trudności do zaliczenia przez gracza, przygotowane najczęściej na plikach diy lub kariery).

3. Idąc na rozgrywkę do kogoś. 4. Na imprezach turniejowych.

Charakterystyka Sensible World of Soccer:

Kategoria

Gra akcji, Sport, Strategia

Sport

Piłka nożna, Subbuteo

Non-Sport

Gra zręcznościowa, Manager, Sztuka retro grafiki pikselowej (retro pixel art graphics)

Wymagane umiejętności

Zręczność, taktyka

Perspektywa

1-os., równoległe do bramki, widok góra-dół 45°

Cechy

Znaczny łuk w torze lotu rotującej piłki, nieklejąca się przy nodze piłka, bramkarz chwytający strzały z bliska

2. Wybór platformy komputerowej

Wyboru dokonujemy między dwoma platformami: Amiga i PC. Macierzystą platformą, pod którą SWOS był tworzony była ta pierwsza. Wydanie na PC to konwersja z Amigi, która nie jest jednorodną kopią. Wynika to pewnie z faktu odrębnych systemów operacyjnych oraz rozdzielczości obu komputerów, co jest powodem odmiennej fizyki gry. Nie można wyłonić dominującej platformy oferującej swoim graczom największą satysfakcję, ponieważ obie mają indywidualne zalety. Wersję PC SWOS wyróżnia to, że mecz jest bardziej stonowany, łatwiej jest trafić w piłkę, przeciwnik nie wykorzystuje za bardzo naszej słabej organizacji gry, a skuteczniejsza obrona nadaje nowy wymiar grze. Wersja PC ma wciąż rozwojowy styl przez dostępność aktualizacji składów i modyfikacji plików. Ponadto pełna wersja oferuje nam komentarz meczowy, animacje, 4 wersje językowe, a producenci pozwalają marzyć, że w przyszłości ujrzymy kontynuację tej wspaniałej gierki.

Nazwa	Opis	Download
PC SWOS Total Pack	Wersja oryginalna z dodatkami	www.swos.pl
Amiga SWOS Total Pack		

Amiga SWOS jest doskonały dla wszystkich, którzy starają się grać kreatywnie. Wersję tę w porównaniu do PC SWOS charakteryzuje: 1.) Szybsza gra; 2.) Mniejszy zoom boiska; 3.) Lepsza trajektoria lotu piłki; 4.) Większa energia strzału, podania i toczenia się piłki; 5.) Drybling piłkarzy jest witalny i lepiej pokonuje wślizgi; 6.) Mocniejszy Finishing sprawia, że przeciwnicy są groźniejsi; 7.) Pada więcej bramek i trudniej utrzymać wyniki do zera; 8.) Większa skuteczność wykończenia akcji drugim piłkarzem stojącym na zamknięciu, dogrywając piłkę poza światło bramki lub dorzucając piłkę na strzał z główki; 9.) Zawodnicy z formacji pomocy częściej strzelają gole; 10.) Słabszy, a zarazem dynamiczniejszy bramkarz, dzięki czemu oglądanie meczów jest bardziej widowiskowe!; 11.) Dryblujący bramkarz jest solidnie odporny na wślizgi; 12.) Istnienie szczególnych odmian zdobywanych bramek:

- Dośrodkowanie z rzutu różnego, wprost na głowę partnera,
- Diagonalny strzał z połowy boiska, poczym piłka przechodzi koźłem ponad wyskakującym bramkarzem*,
- Centro-strzał z narożnika pola karnego wszere boiska, dokręcający się szerokim łukiem w przestrzeń bramki*,
- Parady bramkarza ze "wśliznięciem się" piłki (Rys.1) lub ze sparowaniem piłki przed siebie po strzale podaniem*.

* - Również na PC, ale słabiej ze skutecznością strzelającego lub spektakularnością całego zdarzenia.

Rys.1. Zawodnik Sensible wychodzi do podania i sięga piłki nogą, strzela ... no proszę Państwa! łapie się za głowę!...zaraz... nie... tak, jest bramka! Piłka odbiła się od tułowia bramkarza, słupka i wpadła do bramki. Cóż za gol dla Sensible!

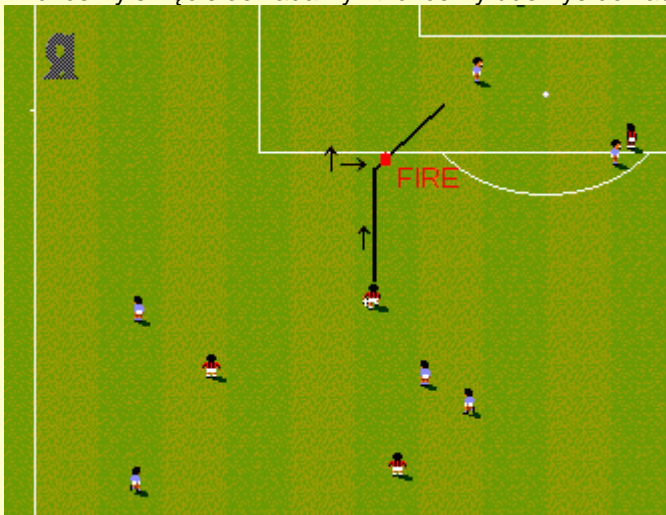


3. Jak grać?

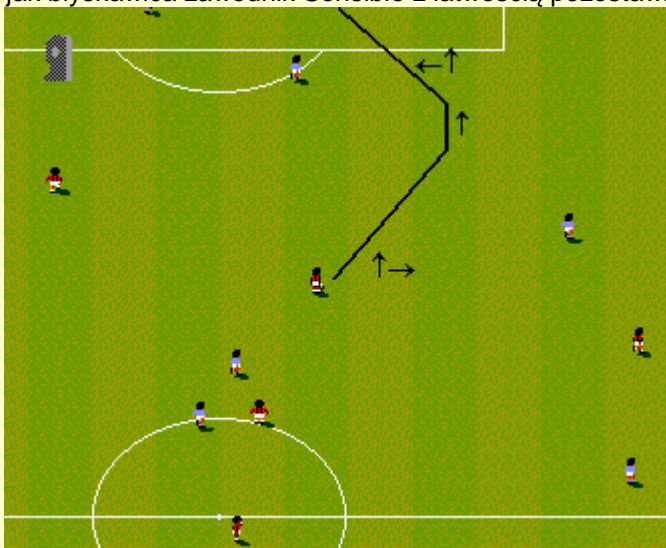
1. W grze meczowej używa się tylko 5 przycisków: czterech klawiszy kierunku i Fire (Ctrl). Spotkania dłuższe niż 3 minutowe można rozegrać jedynie we Friendly i DIY Competition. Pozostałe tryby są z rodzaju normalnych rozgrywek, dlatego mają podstawowy czas meczu - 3 minuty. Jest to optymalny czas do gry w perspektywie setek meczów, jakie trzeba rozegrać w karierze. Bramki możemy strzelać na sto różnych sposobów, ale do najskuteczniejszych należą:

Rys.2. Strzał na skos sprzed pola karnego.

(Trzymamy ↑ chcemy skrócić dokładamy → chcemy uderzyć dokładamy FIRE).



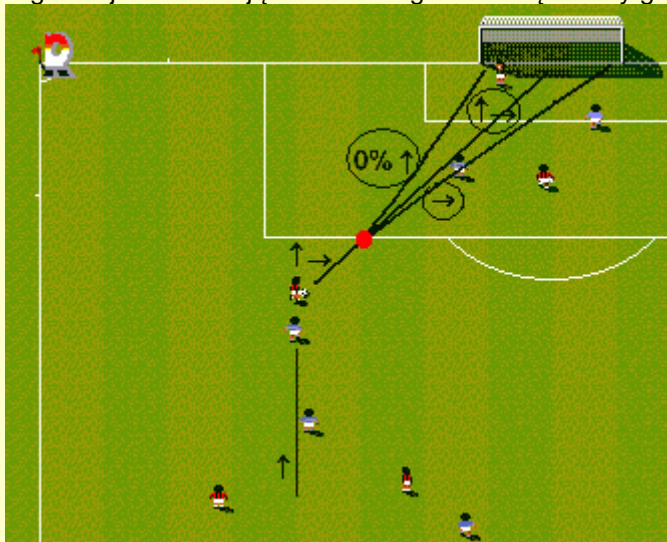
Rys.3. Szybki jak błyskawica zawodnik Sensible z łatwością pozostawił rywala w tyle.



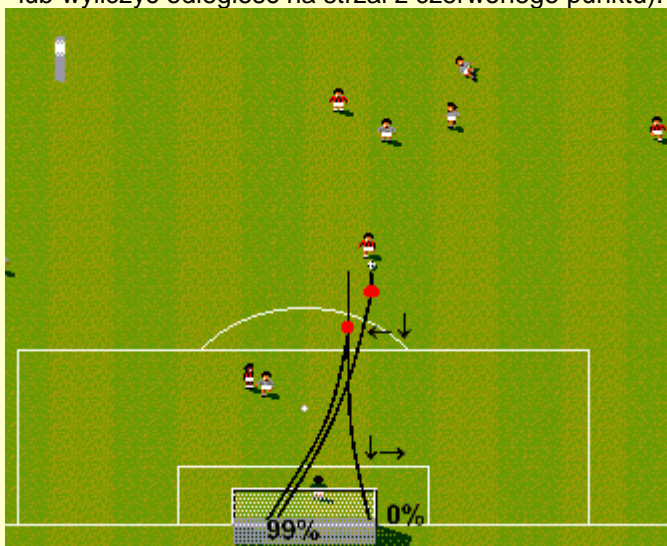
Rys.4. Atakujący przedziera się odważnie, minął już dwóch obrońców - wpadł w pole karne!
No strzelaj, strzelaj, strzelaj, gooooooilll !!!! Napastnik Sensible nie zwykł marnować takich sytuacji.



Rys.5. Kolejna akcja Sensible lewym skrzydłem, zakończona desperacką obroną bramkarza.
(Z tego miejsca uderzając w krótki róg nie zdobędziemy gola).



Rys.6. Bieg na wprost bramki, zakończony mierzonym strzałem z rotacją.
(Przed strzałem należy celować w miejsce ponad zasięgiem bramkarza lub wyliczyć odległość na strzał z czerwonego punktu).



Rys.7. Zawodnik Sensible na pełnej szybkości wyprzedził rywali, ucieka jak drapieżna barakuda gdzieś tam wokół rafy koralowej, wpada w pole karne, robi zwód do boku, kibice wstają z miejsc, w końcu strzela przy słupku... I goooool! Szczęśliwy zdobywca bramki utonął w objęciach kolegów.



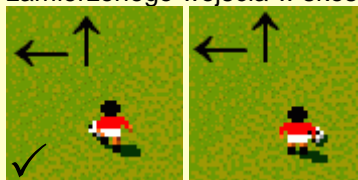
Bezpośrednie zdobywanie goli nie wynika z założenia, że im bliżej bramki tym lepiej, lecz na odkrywaniu najskuteczniejszych miejsc oraz sposobu strzału. Nie celujemy w bramkarza, ale obok niego. Uderzenie tuż przy słupku (z rotacją lub na wprost) może powieść się tylko, gdy piłkarz posiada mocny strzał. Gdy będziemy mieli już doświadczenie w oszacowaniu lotu piłki oraz gdy będziemy znali słabe punkty goalkeepera, to przez odpowiedni rodzaj strzału będzie można prawie z każdego zakątka pokonać bramkarza, a przynajmniej poważnie zagrozić.

2. **Prowadząc piłkę** nie wolno zrobić zatrzymania, czyli puszczać klawiszy zanim się nie poda lub nie strzeli się, ponieważ następstwem tego będzie zgubienie piłki. Podanie inicjuje się naciskając krótko (impuls) Fire. Strzał wyjdzie, gdy Fire przytrzymamy nieco dłużej. Po oddaniu strzału, Fire puszczaemy, gdyż moc strzału nie zależy od długości przytrzymania.
3. Aby przeprowadzić akcję trzeba ominąć zawodników przeciwnika, nie zgubić piłki oraz oddać celny strzał. Zawodnik może prowadzić piłkę po dowolnej drodze z tym, że zmiana kierunku biegu (np. z pionowego na poziomy) powinna zawierać łącznik, którym jest kierunek skosu. Zwrot w drugą stronę, wykonany na jeden raz, jest możliwy przy dobrej kontroli piłki.
4. Sterowanie klawiaturą jest trudniejsze niż joystickiem, dlatego będziemy potrzebowali trochę więcej czasu na nauczenie się wszystkich rodzajów kopnięć. Niestety joystick PC za bardzo wygina się, źle się podkręca i wrzuca. Klawiaturę charakteryzuje czyste trafienie w styk na skos, ale przez joystick uzyskujemy za to krótszy czas reakcji. Obie te cechy łączył kiedyś QuickJoy III – Supercharger Joystick Amiga, a o wybraniu kierunku potwierdzał odgłos kliknięcia dochodzący z włącznika stykowego ze znanymi sprężynkami.
5. **Kontrola piłki** jest newralgiczną właściwością każdego zawodnika. Im dłużej piłkarz prowadzi piłkę oraz im ma słabszą umiejętność kontroli, tym jest większe ryzyko, że przy zmianie kierunku biegu zawodnik zgubi piłkę. W miarę możliwości należy wykorzystywać pozostałych zawodników grając podaniami, ponieważ nowy piłkarz będzie miał na początku znowu bardzo dobry Ball Control.

Rys.8. Piłka pod kontrolą (trzymana blisko nóg) oraz piłka pozbawiona kontroli (oderwana od nóg).



Rys.9. Po dłuższym biegu, szanse na pozostanie piłki są większe, gdy jest prowadzona po stronie zamierzonego wejścia w skos.



6. Gdy Ball Control wyczerpie się, to skręcenie razem z piłką nie powiedzie się, ale za to można podać/strzelić na skos. Musi to jednak nastąpić bardzo szybkim ruchem, zanim dojdzie do rozłączenia.
7. **Pozbywanie się rywala:** Piłkę możemy również stracić, gdy piłkarz nie ustoi wejścia wślizgiem, wejdziemy na przeciwnika lub kiedy przeciwnik nas dogoni i wyłuska nam piłkę spod nóg. Uprzedzając fakty można wcześniej zgubić krycie przez błyskawiczny zwód w bok (Rys.10), drybling zygzakiem (Rys.11) lub przez zrobienie w miejscu pełnego obrotu.

Rys.10. Cóż za wspaniała technika! Niezrównane umiejętności techniczne, jakimi popisywał się zawodnik Sensible, były utrapieniem dla rywali.



Rys.11. Przeciwnik mógł czuć się jak bezradny kojot, gdy zawodnik Sensible niczym struś pędziwiatr śmignął mu przed oczami.



8. **Odbiór piłki** możemy zrobić nabiegając na futbolówkę np. od boku (Rys.12). Gdy jest się w kontakcie z przeciwnikiem, piłka jest automatycznie również pod naszym wpływem. Dlatego od razu staramy się wykonać podanie, ale również możemy zawrócić tym samym piłkarzem, jeśli posiada przewagę szybkości.

Rys.12. Wybicie rywalowi piłki.



9. Po stracie piłki nie zaprzestajemy kierować zawodnikami, ponieważ musimy sami naprowadzić piłkarza na futbolówkę i doprowadzić do zadziałania na piłkę, najlepiej przez natychmiastowe wykonanie podania odbierającego. Gdy przeciwnik jest znacznie mocniejszy, to wybijamy/podajemy piłkę do boku lub do tyłu. Wybijamy do przodu będąc na uprzywilejowanej pozycji. Determinuje to sektor boiska, np. na swoich połowach są nimi obrońcy. Przeciwnika można też powstrzymać wślizgiem lub wybijając piłkę główką. W większości przypadków wracamy się, ale również można wyjść czekającym zawodnikiem na spotkanie z piłką, nad którym niebawem pojawi się numer oznaczający przejęcie kontroli. Wybicie z główki jest o tyle trudne, że wymagana jest precyzja w naprowadzaniu. Dobrze obliczony lot to udane główkowanie.
10. Innym rodzajem odbioru jest ustawienie się na drodze podania (Rys.13,14) do zastosowania na połowie przeciwnika. Polega to na: 1.) Wejściu przeciwnikowi w ścieżkę biegu; 2.) W zależności od sytuacji można zrobić to w biegu lub zatrzymać się przed nim; 3.) Zbliżając się do przeciwnika próbuje on automatycznie wybijać; 4.) Włączamy wtedy kierunek do boku lub do tyłu, wskutek czego przejmujemy piłkę.

Rys.13. Odbiór przez zagarnięcie.



Rys.14. Odbiór przez zagarnięcie.



11. Jeszcze przed wznowieniem gry nakierowujemy pod odbiór (Rys.15). Wykorzystamy gapiostwo przejmując podanie od bramkarza do bocznego obrońcy. Odbiór piłki stoperowi najlepiej zakończyć podaniem. Rozstawienie drużyn jest przesunięte w ich prawą stronę (Rys.16). Z tego względu przejmujemy kontrolę nad lewym napastnikiem, mimo że bramkarz znajduje się dalej od środka bramki.

Rys.15. Odbiór przez przejęcie.



Rys.16. Granica pierwszeństwa włączenia kontroli.



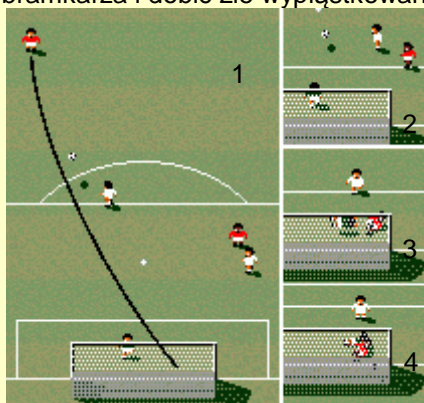
12. **Wślizgi:** Zawodnik poradzi sobie ze wślizgiem rywala, gdy piłka będzie prowadzona po zewnętrznej stronie nogi przyjmującej wślizg (Rys.17) lub zawniczuje ominie na skos niebezpieczny atak.

Rys.17. Przejście mimo ataku wślizgiem. Piłka przeskakuje na drugą nogę.



13. Po oddaniu strzału może się zdarzyć, że goalkeeper wypuści piłkę z rąk (Rys.18). Należy to przewidzieć i drugim zawodnikiem w ciemno dobić (strzałem, wślizgiem lub wepchnięciem).

Rys.18. Zawsze można szukać szczęścia, przypadku w niepewnej reakcji bramkarza i dobić źle wypiętkowany strzał.



Rys.19. Zamiast strzału na bramkę zawodnik wybiera strzał poza światło bramki... to niesamowite... GOOL! Jeest! Jest goal! - Ładnie tam się zachował wbiegający partner. Skierował piłkę do siatki wślizgiem obok zaskoczonego bramkarza.



14. **Pierwsze mecze** ustawiamy przez Friendly lub DIY Competition, ponieważ tylko tu jest możliwość wyboru dwóch odpowiednich drużyn: silną dla nas i słabą dla przeciwnika.

Rys.20. Główne menu.



15. Tryb Career jak sama nazwa wskazuje jest rozpoczęciem kariery managera w jednym z klubów z całego świata. Kariera jest najpopularniejszym trybem (gdy gra się w pojedynkę) i zapewne początkujący będą tam zmierzać. Kariera to twoja pasja, która zabierze cię daleko. A ile trwa kariera? Ehm... 20 sezonów. Taak. To trzeba przeżyć, ale jeszcze nie teraz.

Rys.21. Menu kariery.



16. Kiedy na początku przygody ze SWOS-em wybierzemy karierę w sterowaniu Player-Coach, to mecze mogą być trochę przytłaczające. Powodem tego jest fakt, że trudno jest nauczyć się grać z nieodpowiednimi rywalami. Wybierając klub w silnej lidze nic się nie działo, chociaż ma się w składzie bardzo dobrych piłkarzy, ponieważ za rywali ma się równorzędne zespoły, a pressing jest nie do odparcia

bez zaawansowanej techniki gracza. Natomiast wybierając klub w słabej lidze napór rywala będzie oczywiście mniejszy, ale głównym problemem będzie brak zawodnikom umiejętności, przez co nie będzie można utrzymać się przy piłce, zdobyć bramki itp.

17. Do czasu, aż nie opanujemy w miarę dobrze techniki sterowania, to wybieramy najlepszą drużynę (np. Manchester United), a dla komputera jakiś zespół z San Marino lub El Salvadoru (liga II-IV).

Rys.22. Wyznaczenie drużyn do meczu towarzyskiego.



Umiejętności piłkarza	Nazwa po angielsku	Skrót
Podanie	Passing	P
Strzał	Shooting	V
Gra głową	Heading	H
Wślizgi	Tackling	T
Kontrola piłki	Ball Control	C
Szybkość	Speed	S
Strzał w polu karnym* pod samą poprzeczkę	Finishing	F
Bramkarz	Goalkeeping	-

* - nie w całym obszarze

18. Jednym z mankamentów dla początkujących jest szybkość. Uważaj! Gwizdek! Małe, kilkupikselowe ludziki biegają jak szalone. Ledwo dotknąłeś klawiatury, a piłkę ma rywal. Robisz co możesz, ale po pierwszej połowie jest 0-3. Gra nie jest łatwa na początku. Nie poleca się wybierania wolniejszych drużyn, gdyż przeważnie wraz ze spadkiem szybkości spada też Ball Control i Shooting. Nienadążaniu można zaradzić przez zmniejszenie cykli procesora w oknie gry.
19. Następnym stadium będzie zagranie ligi w DIY Competition. W zależności na ile już czujemy się mocnymi, dobieramy sobie odpowiednich przeciwników. Gdy zwiększeniu siły przeciwników lub obniżeniu siły własnej drużyny towarzyszą również dobre wyniki oznacza to, że kariera zbliża się.
20. **Podkręcanie piłki** odgrywa bardzo ważną rolę. Nie dość, że inspiruje gracza do precyzji celowania przepięknymi rogalami, to jest narzędziem do wypełnienia pośrednich kierunków posyłania piłki. Podkręcanie wykonuje się przez zmianę kierunku (o skos) od razu po naciśnięciu Fire. Piłka odrywa się, zaczynając lecieć. Teraz im szybciej zajdzie zmiana kierunku, tym pełniejsze w rezultacie podkręcenie.
21. Inne zadziałanie klawiszami, tuż po naciśnięciu Fire, takie jak: puszczenie kierunków lub kierunek w bok spowoduje lot piłki na średniej wysokości (półgórna piłka). Natomiast włączenie przeciwnego kierunku spowoduje wysoki lot piłki (daleki wykop). Czas sekwencji naciskania kolejnych klawiszy również jest niewielki, toteż zalicza się to do najtrudniejszych rzeczy. Kiedy piłka leci w inną stronę oznacza to, że przycisnęliśmy nowy kierunek wcześniej niż Fire lub za późno.
22. Wartością podkręcania można sterować. Mniejsze wartości rotacji dostajemy w zależności od opóźnienia włączenia [kierunku podkręcania] lub wcześniejszego puszczenia [kierunku podkręcania]. Na etapie zerowym wystarczy wyćwiczyć podstawy podkręcania, tzn. aby piłka poleciała zgodnie z zamiarem.

Rys.23. Stadiony świata! W 18 minucie po przepięknej akcji środkiem pola zawodnik Sensible mocno podkręcił piłkę i ta przepięknym rogalem wpadła w okienko pokonując bramkarza gospodarzy.



23. **Uderzenia z główki** także posiadają kilka odmian, w zależności od odległości dzielącej zawodnika z piłką oraz od użycia klawiszy. Znakomita umiejętność mocy strzału Heading, sama w sobie nie przekłada się na element równie bramkostrzelny jak Shooting. Gra głową służy raczej do wybijania, zgrywania, nieodległego strącenia z wysoku*, uderzenia szczupakiem** i sytuacyjnego rzucenia się na dobitkę***.

* - Kiedy bramkarz przeciwnika wykopuje piłkę to cofamy się napastnikiem, ustawiamy się w miejscu, gdzie piłka spada, naciskamy Fire, potem kierunek (np. skos), przez co strącamy piłkę do drugiego napastnika.

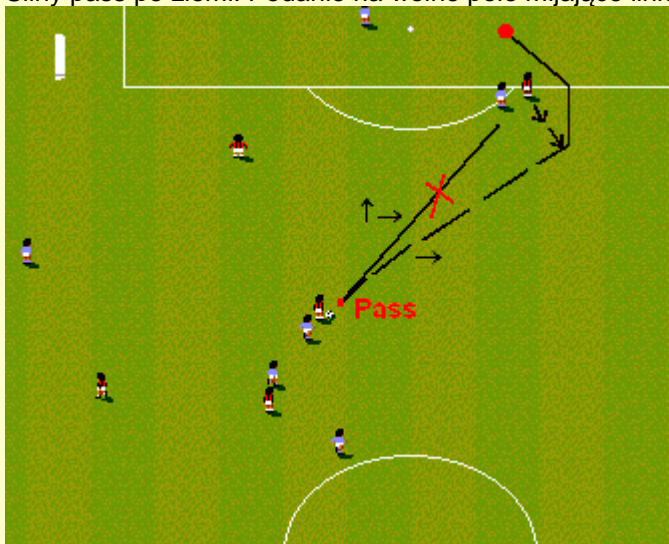
** - Zwykle zagrożenie główką każdy umie zrobić i na tym należałoby zakończyć. Gdy z czasem złapiemy wiatr w żagle, to celne wrzucenie piłki na punkt, w którym bramkarz jest bez szans, wykończone dostawieniem głowy lub strzałem ze szczupaka, stanie się dla nas sposobem robienia show.

*** - W tym specjalizuje się computer, ponieważ w bardzo krótkim czasie wymagane jest oddanie strzału jednego po drugim.

(Kiedy piłkarz wybija wysoko piłkę główką, wykonuje wydłużony skok przed siebie, poczym stopuje na moment. Faul przy wydłużonym skoku spowoduje, że piłkarz będzie sunął na brzuchu po murawie).

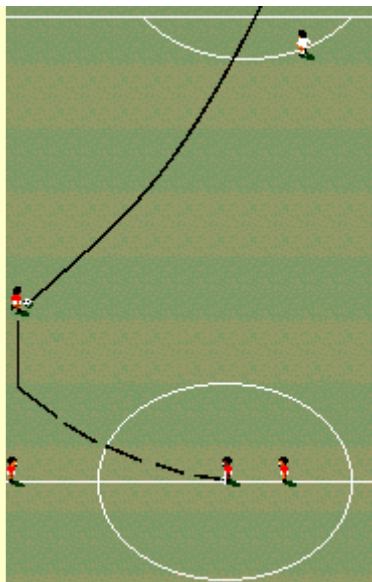
24. **Podania** można podkręcać odpowiednimi do potrzeb kierunkami. Aby akcja nabrała rozpędu wykonujemy przyspieszające podanie - puszczaemy klawisze lub powtórnie naciskamy kierunek wprzód/w tył tuż po podaniu. Podania docierają w linii prostej lub przyciągane są po łuku do zawodnika.

Rys.24. Silny pass po ziemi. Podanie na wolne pole mijające linię obrony.



25. **Strzały z dalszej odległości:** Rozpoczynając grę od środka (Rys.25) możemy podać do lewego skrzydłowego podkręconym podaniem, przebiec nim kawałek, ustawić się na skos, dołożyć Fire i puszczać skos wcisnąc strzałkę w lewo. Do wysokiego lotu zmierzającego do bramki zastosowaliśmy tylko strzałkę w lewo, ponieważ zmieniły się warunki początkowe, którym był skos do przodu w prawo.

Rys.25. Bramka strzelona bezpośrednio po wznowieniu gry.



26. **Kontuzje:** Kiedy widzimy, że piłkarz zwiija się lub jest takie podejrzenie, gdyż obraz z kamery biegnący za piłką już przesunął się, albo gdy piłkarz wolniej biegnie, wywołujemy ławkę rezerwowych (3x Up/Down). Gracz nadaje się do zmiany, gdy krzyżyk przy nazwisku miga. Wezwanie ławki, jako skorzystanie z szybkiej pomocy medycznej za boczną linią lub dopilnowanie do zmiany zaraz po, być może przyczynia się do mniejszej jej długości, zanim jeszcze cyfra absencji pojawi się w statusie? Nie mamy przymusu do zmiany kontuzjowanych w trakcie meczu, tym bardziej jeśli na ławce nie ma odpowiedniego zmiennika.
27. Po meczu kontuzjowany piłkarz zaznaczony jest na czerwono wraz z podaną liczbą meczów, w których nie zagra. Należy go przenieść do rezerwy pozameczowej, gdyż nie będzie można zagrać kolejnego meczu (brak bloczka Play Match). Rezerwę pozameczową przeglądamy klikając na status przy 17 zawodniku.

Rys.26. Po zmianie w składzie wywołaną kontuzją. Z obandażowaną głową zostaje.

ARSENAL (ENGLAND)		BANK	E5,374,531
		NAT	GOALS
1	DAVID SEAMAN	G (ENG)	0 21.6M
2	LEE DIXON	RB TSH (ENG)	0 21.5M
5	STEVE BOULD	D THP (ENG)	0 21M
6	TONY ADAMS	D THS (ENG)	0 21.8M
11	MARTIN KEDWAN	D THP (ENG)	0 21M
3	NIGEL WINTERSBURN	LB TSV (ENG)	0 2350K
4	PATRICK WEIRA	RWCPT (FRA)	0 24.5M
7	DAVID PLATT	M TRF (ENG)	0 23M
9	PAUL WERSON	LW SFC (ENG)	0 22M
10	DENNIS BERGKAMP	A FSV (HOL)	0 29M
8	JOHN HARTSON	A VHF (WAL)	0 21.5M
12	JOHN LUKIC	G (ENG)	0 2250K
13	ANDY LINIGHAN	D HTS (ENG)	0 2750K
14	GLENN HELDER	LW SCV (HOL)	0 21.3M
15	RAY PARLOUR	M PTC (ENG)	0 2750K
16	EFAN GALLACHER	A FSV (SCO)	0 TRIAL
17	IAN WRIGHT	A FHS (ENG)	0 25M

COACH: ARSENE WENGER

GOALS TRAINING

EXIT

28. Piłkarz z lekką kontuzją (bandaż przeciągnięty przez głowę) będzie trochę wolniejszy. Nie wymaga zmiany z tym, że pozostawiając go w składzie, w razie wślizgu, ryzykujemy bezpośrednią kontuzją.
29. Zawodnicy oznaczeni **TRIAL** i **RES** tworzą szeroką rezerwę zespołu. Ponieważ są słabsi wprowadza się ich tylko z konieczności. Wystawiając juniora do pierwszej jedenastki będzie on powoli drożeć (przez ok. 1 sezon) do osiągnięcia swojej Nominalnej ceny.
30. **Rzuty wolne** wykonuje się bardzo prosto. Jednak aby przynosiły skutek nie powinny być strzelane przez mur (strzał może zostać zablokowany), a w zależności od dystansu musi być użyty odpowiedni rodzaj strzału. Techniczny strzał wykonuje się przez naciśnięcie samego Fire, z późniejszym dołożeniem kierunku w bok. Gdy przyjdzie nam bronić się w murze, to jedyne co do nas należy aby zablokować strzał, to ustawienie klawiszy w kierunku wykonującego rzut wolny i seryjne naciśnięcie Fire.
31. **Rzuty różne** wykonuje się naciskając sam Fire. W Amiga SWOS dośrodkowanie zamieniamy na bramkę główką napastnika, wyskakując przez Fire i skierowując piłkę przez skos zanim jeszcze doleci. W PC SWOS gola strzelimy szczupakiem lub nogą środkowego pomocnika (Rys.27). Aby przejąć nad nim kontrolę musimy zacząć dośrodkowywać po 1 sek. od momentu podejścia do rzutu różnego. Wówczas napastnik wybiega z pola bramkowego umożliwiając wykończenie akcji środkowym zawodnikiem. Ten sposób sprawdza się dla rzutów różnych wykonywanych z narożników lewego górnego i prawego dolnego.

Rys.27. Po precyzyjnie wykonanym rzucie różnym, zawodnik Sensible poszybował w powietrzu i znalazł się w doskonałej sytuacji. Piłka po jego strzale z główki przeleciała nad głowami innych i wylądowała w siatce.



4. Zestawienie kompetencji

PRESET COMPETITION – (1-64 graczy) - To ustawione już rozgrywki na podstawie autentycznych konfrontacji*:



SEASON – (1-24 graczy) - To mecze tylko 1 sezonu wszystkich rodzajów rozgrywek w danym kraju*, ale bez europejskich pucharów. Season obejmuje połączenie w kalendarzu: ligi i pucharów krajowych (jeżeli egzystują). W porównaniu do Career gracz tutaj nie jest zobowiązany do dbania o pozycję w tabeli ani o budżet. Zawodnicy mają stałą Formę (nie mogą pogorszyć się). Gracz do dyspozycji ma tą samą kadrę piłkarzy przez cały sezon, co przyczynia się do zachowania oryginalności składu profesjonalnej drużyny na dedykowany sezon edycji.

DIY COMPETITION – (1-64 graczy) - Do It Yourself (w skrócie DIY). Umożliwia ustalenie spotkań na własnych zasadach: ligowych, pucharowych lub turniejowych, składających się tylko z: drużyn klubowych z całego świata, reprezentacji narodowych, oryginalnych custom teams** lub edytowanych (przez nas) custom teams.

FRIENDLY – (1-2 graczy) - Pojedynczy mecz między 2 drużynami.

CAREER – (tylko 1 gracz) - Pełnia Sensible World Of Soccer największych przeżyć futbolowego rozgrywania i klubowego menedżerstwa przez 20 sezonów!

* - Możliwość zmiany uczestników w zakresie danego zestawu drużyn.

** - Wymyślone zespoły i paradne nazwy zamieszczone przez twórców gry.

		FRIENDLY	DIY COMPETITION	PRESET COMPETITION	SEASON	CAREER
Sposób uczestnictwa	Player	✓	✓	✓	✓	✓
	Coach	✓	✓	✓	✓	✓
Transfery: kupowanie i sprzedawanie z grą na podbicie ceny!		✗	✗	✗	✗	✓
Sponsor, wpływy z meczu i płace		✗	✗	✗	✗	✓
Juniorzy		✗	✗	✗	✗	✓
Trening		✗	✗	✗	✗	✓
Trening TEAM B		✗	✗	✗	✗	✓
Kalendarz spotkań		✗	✗	✗	✓	✓
Wyszczególnienie goli w rozgrywkach		✗	✗	✗	✓	✓
Zobacz wyniki na świecie		✗	✗	✗	✗	✓
Prowadzenie Reprezentacji		✓	✓	✓	✗	✓
Powoływanie do Reprezentacji		✗	✗	✗	✗	✓
Możliwość gry własną taktyką		✓	✓	✓	✓	✓
Oferty pracy i zwolnienia		✗	✗	✗	✗	✓
Awanse i spadki ligowe		✗	✗	✗	✗	✓
Zmiana ceny zawodnika		✗	✗	✗	✗	✓
Forma zawodnika		✗	✗	✗	✗	✓
Kontuzje		✓	✓	✓	✓	✓
Management Record (osiągnięcia, trofea)		✗	✗	✗	✗	✓
Ciągłość zarządzania		✗	✗	✗	✗	✓
Możliwość wyboru 2-ch dowolnych drużyn		✓	✓	✗	✗	✗
Gra dla 2-ch graczy		✓	✓	✓	✓	✗
Turniej dla większej ilości graczy		✗	✓	✓	✓	✗
Swoboda ustawień		✗	✓	✗	✗	✗
Możliwość zrównania sił drużyn		✓	✓	✓	✓	✗ ✓ - tylko trening
Dowolna ilość zmian podczas meczu (0÷5)		✓	✓	✗	✗	✗
Komentarz (PC)		✓	✓	✓	✓	✓
Animacje (PC)		✗	✗	✗	✗	✓
Scenki Prezesa Klubu (PC)		✗	✗	✗	✗	✓
Zwiększenie długości meczu do 5, 7 i 10min.		✓	✓	✗	✗	✗ ✓ - tylko trening
Zapis stanu gry		✗	✓	✓	✓	✓
Mecz on-line		✓	✓	✗	✗	✗

5. Recenzje Sensible Soccer i Sensible World of Soccer

Sensible SOCCER

Sensible Software na rynku gier amigowych zaistniało w roku 1988 wydając pod szyldem firmy Ocean Wizballa. Po nim, pod różnymi znakami firm trzecich, wydali jeszcze trzy inne tytuły (Shoot'em Up Construction Kit, Insects in Space i International 3D Tennis), lecz popularność zdobyli sobie dopiero w 1991 tytułem Mega-lo-mania. Ukształtowała się wówczas ekipa kilku zdolnych ludzi na czele z Chrisem Chapmanem (koderem) i Jonem Hare (grafikiem). Na stałe przyłączył się do nich wolny strzelec - Richard Joseph (muzyk). Mega-lo-mania była grą strategiczną, w której sukcesem nie okazał się o tyle sam dosyć oryginalny pomysł, co graficzne podejście do tematu. Niewielkie postaci, którymi dowodził gracz przyjęły się do tego stopnia, że "rozsądni" panowie postanowili wykorzystać ten motyw w swoich kolejnych tytułach. Wpadli więc na pomysł stworzenia gry piłkarskiej. Jak się okazało był to strzał w dziesiątkę!



Wszystko zaczęło się w roku 1992 od Sensible Soccer. To było coś, na co wszyscy fani komputerowej piłki nożnej czekali. Gra stanowiła wielką konkurencję dla królującego wówczas Kick Off 2 autorstwa Dino Dini. Pisma komputerowe prześcigały się w recenzjach, zestawieniach i porównaniach obu tytułów. Który z tytułów jest lepszy - to już kwestia indywidualna każdego grającego. Nie pozostaje jednak cięń wątpliwości, że większy rozgłos zapewnił sobie Sensible Soccer, chociażby tym, że święci tryumfy do dziś, a kieszeń twórców napełniał pieniędzmi do roku 1996, kiedy to po raz ostatni pojawiła się kolejna, bodajże dwunasta odsłona (oficjalna).

Sensible Soccer rzuca na kolana nie tylko wspomnianą wcześniej grafiką, która wymusza zmniejszenie boiska, ale także dynamiką jaka jest z tym powiązana. Szybkie akcje, wrzawa szalejących kibiców - to jest dokładnie to, na co każdy fan piłki nożnej czeka. Ale po kolei. Mecze rozgrywane są na kilku rodzajach nawierzchni, która jest uzależniona od pory roku w jakiej rozgrywamy mecz. Każdy trwa od 3 do 10 minut czasu rzeczywistego. Rozgrywki możemy toczyć na kilka rodzajów: mecz towarzyski, dowolnie ustawiony system pucharowy lub liga, a także udział w istniejących rozgrywkach w systemie pucharów (np. UEFA). Grać możemy jednym z 64 europejskich klubów piłkarskich lub jedną z 34 drużyn europejskich. Każdą z nich możemy dowolnie wyedytować wedle naszego uznania, zmienić kolory ich strojów



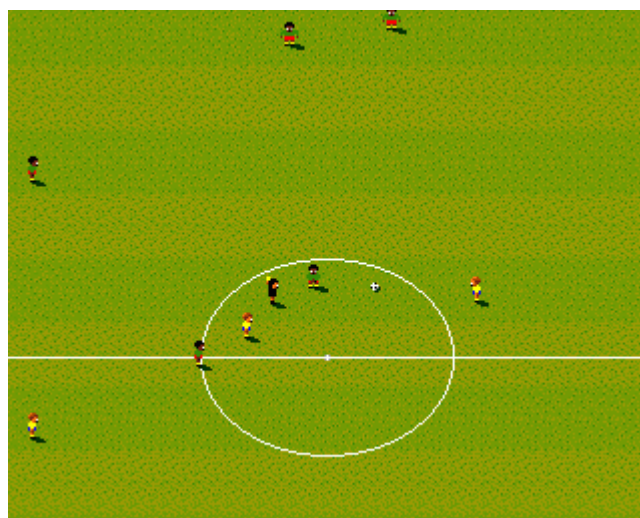
podstawowych jak i rezerwowych. Przed rozpoczęciem meczu wybieramy rodzaj formacji, w jakiej nasz skład będzie grał. Do wyboru jest kilka możliwości. Wychodzimy wreszcie na boisko. Widok z góry, nachylony pod niewielkim kątem. Bramki są dwie, piłka jest jedna, zawodników dwudziestu dwóch, sędzia pojawia się tylko gdy zajdzie taka potrzeba. Na lewo ławka rezerwowych, których w trakcie gry możemy zmieniać z zawodnikami z pola (tylko gdy piłka jest poza boiskiem) oraz trener, który może dokonywać zmian formacji (gdy piłka jest poza boiskiem lub gdy bramkarz trzyma ją w dłoniach). Gwizdek sędziego i zaczynamy.



Pierwsze co na pewno rzuca się w oczy to szybkość. Problemów z opanowaniem piłki jednak nie będzie. Najprawdopodobniej już w pierwszym meczu szybko załapiesz na czym polega system sterowania i jak działa. W razie problemów, w instrukcji dołączonej do gry dokładnie to opisano. Grając, można zauważyć jak intuicyjnie wszystko się odbywa. System zmiany zawodników aktualnie będących przy piłce, jak i kontroli nad nimi, został dopracowany do perfekcji. Skoro mowa o kontroli - możemy główkować, faulować, atakować wślizgiem, podkręcać piłkę, lobować, podawać jak i oddawać silne strzały na bramkę. Oczywiście wszystkie stałe elementy gry jak rzut różny, aut, rzut wolny (z murem i bez), rzut karny również występują. Bramkarz sterowany jest przez komputer, ale nie do końca. Nad nim przejmujemy kontrolę w momencie wybijania przez niego piłki, podczas obrony rzutu karnego i w chwili gdy nie

może schwytać podanej do niego piłki (wtedy zachowuje się jak normalny zawodnik - nieźle się kiwa, ale szybko może stracić piłkę). Za popełnione faule, zawodnicy mogą zostać ukarani żółtą lub czerwoną kartką, co odpowiednio może skutkować pauzowaniem w kolejnym jednym, dwóch lub trzech meczach. Po zdobyciu bramki możemy obejrzeć powtórkę sytuacji z jakiej padł gol.

O stronie dźwiękowej wypada napisać osobny akapit. To czego dokonali chłopaki z Sensible Software nikt już później nie powtórzył. Mecz odbywa się przy stadionowych okrzykach kibiców zebranych na trybunach. W trakcie meczu doczytywane są one na bieżąco z drugiego dysku, który prawie w całości poświęcono właśnie na to. Wrzawa z trybun jest tak realistyczna i wspaniała, że czasami gra się tylko po to, aby posłuchać okrzyków komputerowych kibiców! Okrzyki dopasowane są do rozwoju sytuacji na boisku. Wrzawa podnosi się gdy pojawia się sędzia i kara zawodnika kartką, szal radości pojawia się gdy jedna z drużyn zdobywa bramkę, zawód publiczności obrazowany charakterystycznym jęknieniem pojawia się gdy zawodnik przestrzela obok słupka.



Sensible Soccer w wersji podstawowej gwarantuje mnóstwo godzin wyśmienitej zabawy. Zwłaszcza dla większej liczby graczy żywych, którzy mogą stworzyć własny turniej. Dane, które wyedytujemy możemy zapisać na dysk (osobna dyskietka w napędzie DF0:). Podobnie możemy uczynić, gdy chcemy zapisać stan gry (np. nasze rozgrywki w Lidze Mistrzów). Najładniejsze bramki możemy również zapisać na dysk, aby później odtworzyć to koledze i pokazać jakim jesteśmy wspaniałym, komputerowym następcą Zbyszka Bońka.

Gra oczywiście posiada swoje minusy, chociaż to, co napiszę, może dla niektórych nie wydawać się jakimś niedopatrzaniem. Mimo tego, że drużyny są zróżnicowane i np. Holandia jest dużo lepszym zespołem niż Wyspy Owcze, to jednak po odpowiedniej wprawie jesteśmy w stanie zwyciężać również tymi słabszymi zespołami. Wynika to z prostej przyczyny - niesamowicie prosto jest zdobyć bramkę. Technika podkręconego strzału zza pola karnego jest praktycznie skuteczna w 100%. Komputerowy bramkarz w tej wersji gry był chyba nie do końca nauczony jak sobie z tym radzić.

Przez kolejny rok autorzy zbierali żniwa z gry, która zawojowała całym amigowym światem. W roku 1993 zaserwowali wersję 1.1 z uaktualnionymi składami, która doczekała się również wersji CD32. Na początku roku 1994 pojawiła się wersja 1.2, która posiadała dopisek "International Edition". Był to nadal ten sam stary, dobry "sensible", lecz z nowymi składami. Tym razem jednak autorzy poszli nieco dalej i składy obejmowały sobą drużyny, które zakwalifikowały się do mistrzostw świata w USA w 1994 roku. Ta wersja gry również pojawiła się dla CD32.

Sensible WORLD OF SOCCER

W międzyczasie Sensible Software przygotowywało coś wielkiego, coś niepowtarzalnego i coś co przeszło do klasyki amigowych gier. Mowa o Sensible World of Soccer. Gra połączyła w sobie wszystko to, co oferował Sensible Soccer 1.2 plus dodatkowo możliwość zarządzania klubem jako trener lub menadżer. Po raz kolejny panowie z Sensible Software rzucili wszystkich na kolana, z których już istniejąca konkurencja się nie podniosła, a przyszłe produkcje musiały polec. Możemy wybrać dowolną drużynę, z dowolnego państwa świata i rozpocząć międzynarodową karierę. Zarządzając naszą drużyną możemy sprzedawać i kupować zawodników, trenować kadrę młodzików, a nawet zmienić pracę i przejść do innego klubu. Jednym słowem wszystko co tylko nasza menadżerska dusza zapragnie. Grę wzbogacono o możliwość edycji formacji. Nie jesteśmy już zmuszani do wyboru spośród gotowych zestawów ustawienia. Sami możemy stworzyć ustawienie np. 6 zawodników w polu i 4



w ataku! Tylko nasza wyobraźnia może nas powstrzymać. Zawodnicy zostali wyposażeni we współczynniki obrazujące ich zdolności, dodatkowo pojawiło się rozróżnienie na skrzydłowych. Jeżeli doszła opcja menadżerska i możliwość kupna/sprzedaży zawodników, to nie mogło zabraknąć też i ceny zawodników - każdy z nich ma swoją wartość zależną od umiejętności. Wartość rynkowa rośnie, gdy "niewidzialne punkty komputerowe piłkarza" liczone za umiejętności, będą większe od "niewidzialnych punktów" za nominalną cenę.

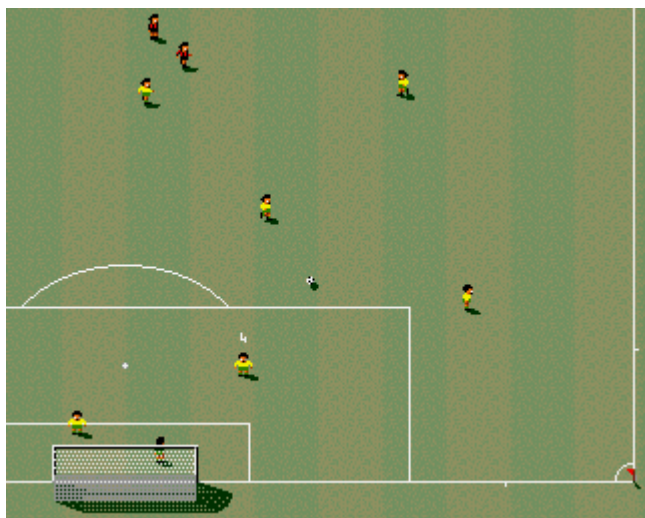
Każdy z zawodników może zostać podczas meczu kontuzjowany. Po agresywnym faulu warto sprawdzić czy przypadkiem nie powinien zostać zmieniony na innego zawodnika (obrazowane jest to krzyżykiem), a po meczu czy nie powinien przejść krótkiej (lub dłuższej) rekonwalescencji (opaska na głowie lub czerwony krzyżyk z ilością kolejek potrzebnych na rekonwalescencję). Co kilka kolejek do naszego klubu dojdzie (lub odejdzie) kilku zawodników na próbę. Po odpowiednim ich wytrenowaniu mogą się oni stać rezydentami lub pełnoprawnymi zawodnikami klubu. Od nas będzie zależało czy będziemy ich szkolić i trenować [czyt. wstawiać ich do składu] czy też zostawimy ich samych sobie i pozwolimy im "wędrować między innymi klubami". W trakcie gdy "gra" liga, w której uczestniczy nasz zespół (i ewentualnie gdy gra w dodatkowych rozgrywkach będących nobilitacją za wyniki z poprzedniego sezonu, np. udział w Lidze Mistrzów czy Pucharze Zdobywców Pucharów), odbywają się również rozgrywki innych lig. W każdej chwili możemy sprawdzić jak radzi sobie liga włoska, hiszpańska czy australijska lub wenezuelska.



Każdego meczu nie musimy rozgrywać. Możemy pozwolić komputerowi na wygenerowanie rezultatu. Jak to jednak w życiu bywa, lepiej wziąć sprawy w swoje ręce i rozegrać mecze samemu. W tej części gry zmian nie nastąpiło wiele, w większości jest to czysta kosmetyka. Mamy informację jaki zawodnik aktualnie jest przy piłce, mamy zmieniające się banery reklamowe na bandach, mamy animowany skandujący tłum. Zdarzyła się również wersja gry z wirującą "eską" będącą symbolem panów z Sensible Software, a która miała za zadanie oddać wrażenie transmisji sportowej. Szybko jednak zlikwidowano ten element, gdyż wpływał na spadek prędkości całego programu. Z dalszych zmian pojawiły się statystyki, które możemy obejrzeć po pierwszej i drugiej połowie. Statystyki jak na prawdziwym meczu: ilość strzałów na bramkę, ilość rzutów różnych, fauli, kartek. Brakuje tylko spalonych. Poprawiono także umiejętności bramkarzy. Jest trudniej

ich zaskoczyć i gole już się nie sypią tak jak w pierwowzorze. Sensible World of Soccer w stosunku do Sensible Soccer stracił tylko jedną rzecz - odgłos wiwatujących tłumów. Oczywiście występuje ten element w tej części gry, lecz nie jest już tak bogaty i urozmaicony. Wynika to z całą pewnością z braku miejsca na dysku, które tym razem zostało wypełnione merytoryczną częścią (składy drużyn).

Oczywiście nie tak szybko twórcy gry doszli do takiego jej stanu. Pamiętam wersję Sensible World of Soccer, która oznaczona numerkiem 1.0 zyskała sobie miano bety lub wersji 0.9. Gra sprawiała wrażenie nieskończonej. Brak było w ogóle odgłosu kibiców (tylko szum i okrzyk po голу lub jęk po spudłowaniu). Kolejne niedoróbki to brak zliczania informacji o strzelonych bramkach, kartkach czy kontuzjach. Na szczęście jeszcze w tym samym roku 1994 pojawiła się najpierw wersja "ulepszona", która poprawiała powstałe niedoróbki, a później wersja 1.1, która już wniósła prawie wszystko to, co stanowi o sile SWOS-a. Idąc za ciosem powstałego w międzyczasie Cannon Fodder, w intrze do gry dodano również piosenkę.



Autorzy systematycznie wypuszczali kolejne wersje gry, które miały na celu nie tyle poprawianie błędów czy wprowadzanie nowych innowacji, lecz uaktualnianie składów. I tak pojawiła się wersja 95/96, po której nastąpiła wersja 95/96 Euro (będąca przedsmakiem nadchodzących mistrzostw Europy). Następnie przyszła pora na uaktualnienie 96/97, które pojawiło się jako ostatnie oficjalne... Magazyn Amiga Action w porozumieniu z autorami wydał jeszcze wersję 97/98 rozprowadzaną na jednym z ich dysków okładowych (składy z tej wersji dostępne są na Aminiecie). Pojawiła się również parodia gry pod tytułem Sensible Moon of Soccer, która była wesołym żartem autorów; zastępujących boisko na krajobraz księżycowy. Nie można też nie zapomnieć o Cannon Soccer, gdzie żołnierze z Cannon Fodder biegają po boisku z Sensible Soccer... Oczywiście SWOS żyje nadal za sprawą rzeszy jego wiernych fanów i zdolnych programistów, w tym Polaka - Piotra Bieńka, którzy

stworzyli mnóstwo edytorów do gry. Umożliwiają one tworzenie własnych uaktualnień do składów, które odpowiednio podmienione zapewniają, że rozgrywka jest stale świeża i nie trąci myszką. Na Aminiecie możemy znaleźć również archiwa podmieniające banery występujące na stadionie, aby mecz również trochę odświeżyć.

Sensible Soccer i jego kolejne odsłony to klasyka wśród amigowych gier. Jest to jeden z niewielu tytułów, który jest uniwersalny i nigdy się nie zestarzeje. Komputerowy przeciwnik, z którym przyjdzie nam się zmierzyć jest godnym rywalem, lecz oczywiście nic nie zastąpi inteligencji, sprytu i nieprzewidywalnych zdolności żywego zawodnika. Sensible Soccer to gra wręcz stworzona do rywalizacji z kolegami (koleżankami). Zapewne większość z nas pamięta czasy turniejów Sensible Soccer, które odbywały się systematycznie co rok, przez kilka lat. Z całą pewnością jest to dowód na to, jak wielką popularnością cieszyła się ów gra i jak bardzo zasługuje na to, aby być najlepszą w swoim stylu.

Sebastian Rosa

Generalne podsumowanie: SWOS dużo oferuje dla zdobywania goli i ekscytacji meczami, w których piłkarze nie ustają w ostrzeliwaniu bramek, a bramkarze rzucają się dynamicznie jak z najlepiej naoliwionych sprężyn. Wyróżnia się 2 sposoby oddziaływania: gra zręcznościowa lub zawarcie całego potencjału w taktyce menedżera. W pierwszym nie ma czasu do namysłu, ponieważ wszystko dzieje się w pełnym biegu i w idealnej zwrotności. Każdy strzał można podkręcić, a przy najlepszej okazji do strzału można dać się ponieść i ostatecznie spudłować. W drugim zdobywane gole są wypadkową decyzji ustawienia i realizacji taktyki. Nad grą trzeba spędzić setki, tysiące godzin, aby osiągnąć cel. Pomaga w tym szybki i lekki klimat meczu piłkarskiego. To jak flipper football gdzie piłka wiele razy w krótkim czasie zmienia posiadacza lub jak stołowa gra Subbuteo, która była inspiracją. Zaletą jest tryb menedżerski do grania w każdej lidze na świecie z niespodziewanymi ofertami transferów, czy też nowej pracy w innym klubie. Skład drużyny można zatrzymać lub zbudować całkiem nowy zespół. Cenę za juniora potrafimy mnożyć od zera do milionów. Taktyka to plik z 35 taktycznymi planszami. Uniwersalna dla wszystkich drużyn w każdym czasie. Taktykę wystarczy zrobić raz a dobrze, ale ulepszania dzieła o najmniejszy detal nie da się uniknąć. Zalety retro grafiki odnajdziemy w obrazie całości niż oceniając poszczególne piksele. Wyjaśnienie nadejście w pierwszych meczach, które zapewne będą rozgrywane przy narastającej zabawie, a grafice jak okazuje się nie brakuje dopracowania. Drobną schodkowość i kanciastość w minimalistycznej paletce 16 barw oraz modulowane dźwięki 8-bit niesamowicie pasują, podczas gdy aktualne technologie graficzne i dźwiękowe zaprzepaściłyby ten czysty przekaz lat '90. Piłkarz w trakcie meczu widziany z planu wysokiej kamery to mały, choć mocno zbudowany zawodnik, w składzie to ikona główki, a w filmach to animacja postaci. Kierunki poruszania się piłkarzy znakomicie wypadły w rzucie obrazu znad boiska. Nawierzchnie są różne w zależności od pory roku i wzoru strzyżenia murawy. Podczas meczu trybuny stadionu zapełniają się do ostatniego miejsca. To pokazuje jak kibice pragną piłki w tych miastach. Publiczność wymachuje szalikami, a gdy odśpiewuje wynik three-nil (3-0), to mamy powody do zadowolenia. W czasie meczu słyszymy rozbrzmiewający z trybun doping skandowany, klaskany, uderzenia w bębny, reakcje kibiców i komentatora na zdarzenia boiskowe, odgłos piłki kopanej w średnich i niskich tonacjach, a muzyka w menu sprzyjająca przemyśleniom nad drużyną pomaga w zarządzaniu.

6. Keyboard Controls

Ctrl - Fire (do laptopów z Amiga SWOS zalecany jest program LControlRControl umożliwiający działanie Fire).
R - Powtórka ostatnich kilku sekund meczu. **RR** - Powtórka dwukrotnie zwolniona. **P** - Pauza.
Space - Zapisuje minione kilka sekund meczu jako Highlights bramek lub dowolnych akcji docelowo dla pliku *.hil.
S - Wyświetla statystyki, gdy piłka znajduje się poza grą. **H** - Pozwala obejrzeć strzelone bramki zaraz po meczu.
F8 (PC) - Włącza/wyłącza głos komentatora. **F8** (Amiga) - Włącza/wyłącza nazwiska graczy będących przy piłce oraz zmienia narożnik wyświetlania. **F9** - Włącza/wyłącza wirujące logo S. **F10** - Włącza/wyłącza okrzyki kibiców.
Esc - Opuśczenie meczu bez konsekwencji, gdy zegar pokazuje jeszcze 0 minutę. W trakcie spotkania Esc oznacza walkower i dodanie do aktualnego wyniku dla przeciwnika 5 bramek lub więcej do 1-bramkowej przewagi.
Page Up/Down (PC) lub **3xUp/Down** - Wywołanie ławki rezerwowych.
Ctrl+Up/Down, Ctrl+Right/Left (w Transfers) - Podwyższanie i obniżanie ceny przy składaniu oferty za piłkarza; (w New Careers) - Wybieranie narodowości gracza/trenera; (w Custom Teams) - Edytowanie koloru stroju.
Przytrzymany Fire (na ikonie głowy, slot 17 lub inny ostatni) - Od jednego do kilkunastu dodatkowych zmienników; (na słocie piłkarza) - Zaznaczający, migający romb; (na View Result) - Szybkie generowanie rezultatów drużyn computer; (przed meczem) - Stopowanie listy nazwisk; (podczas przejścia z 1 na 2 sezon) - Stopowanie tabel.
All Player Teams Equal (nieaktywny w meczach computer vs computer i Career) - Poziom trudności w grze lub wyrównanie w umiejętnościach. Włączony niweluje nawet przygniatającą różnicę w parametrach. Umiejętności naszej drużyny są albo podnoszone albo obniżane w zależności czy prowadzimy słabszą czy silniejszą drużynę.
Seeded (w DIY Competition) - Włączona opcja rozstawienia w poszczególnych rundach turnieju, powoduje teoretyczne nie trafiać do tej samej grupy lub pary najlepszych drużyn, aby utrzymać je do późniejszych rund.

Autor: **Bliszka**, 8.01.2014

Pytania? Kontakt: bliszka@swos.pl

Z cyklu artykułów: "Wykłady prof. Bliszki" wydanie szóste (2008, 2008, 2010, 2011, 2012, 2014)
Dla portalu, www.swos.pl – Polskie Centrum SWOS

Zmiana zawartości tekstowej artykułu tylko za zgodą www.swos.pl oraz autora.
Copyright for www.swos.pl & Bliszka.

WWW.SWOS.PL - 2014

