

پیشرفت تاکتیکی بازی

دنباله چرخه های تاکتیکی شمشیربازی

کریگ هارکینز

ترجمه: عباسعلی فاریابی (۱۳۹۹/۱/۲۶)

اکنون می خواهیم دربارهٔ تسلسل تاکتیکی بازی شمشیربازی بپردازیم. بیشتر شمشیربازها این مفاهیم را با پیشرفت درس های انفرادی با مربی و بازی های تمرینی فرا می گیرند، اما اغلب تئوری واقعی رویکرد تاکتیکی تا زمانی که بازیکن به مهارت های شمشیربازی مسلح نشود، خوب آموخته نخواهد شد.

با بررسی و مرور اصول زیربنایی "چرخه تاکتیکی" یا "شجره تاکتیکی" شمشیربازی می توان تسلسل حرکات شمشیربازی را به خوبی درک کرد. و با درک پیشرفت تاکتیکی بازی، شما بهتر خواهید فهمید که چگونه می توانید تاکتیک های صحیحی که مناسب هر وضعیتی در بازی های ۵ و ۱۵ ضربه ای هستند را انتخاب کنید. این تغییرات استراتژی در هر ۳ سلاح کاربرد دارد.



بررسی اجمالی پیشرفت تاکتیکی حرکات

حمله و دفاع با قصد اولیه

بستگی به نحوه پیشرفت بازی (با توجه به اینکه تفکر شما تهاجمی باشد یا دفاعی)، به طور کلی شما برای شروع بازی باید از یک حرکت با قصد اولیه استفاده کنید. در یک یا دو ضربه اول بازی، باید از حرکت های پیچیده اجتناب کنید، زیرا شما باید ابتدا فاصله واقعی حمله حریف و همچنین تسلسل (نقشه) حمله/دفاع اولیه او را بررسی کنید.

قصد اولیه تهاجمی:

بازیکن: اتک (ساده یا مرکب)

قصد اولیه تدافعی:

حریف: اتک

بازیکن: دفاع و جواب (ساده یا مرکب)

تاکتیک های با قصد ثانویه

هنگامی که توانایی خود در انجام حمله یا دفاع ساده را امتحان کردید، حال باید بتوانید "چرخ را بچرخانید" و به مجموعه بعدی از تاکتیک ها بپردازید. البته در عین حال باید اشاره کنیم که حریف هم در حال انجام اقدامات خود در بازی است و در حال تنظیم تاکتیک های خود برای مقابله با آنچه شما قصد دارید انجام دهید، می باشد.

اگر شما تصمیم بگیرید که حمله را به عنوان حرکت اصلی خود به کار برید، حریف شما سعی خواهد کرد، یا با **حرکت تدافعی با قصد اولیه** (پاره-رپوست)، یا با **حرکت تدافعی با قصد اولیه کونتر** (کونتراتک یا ضربه ایست زمانی) مقابله کند.



چند مثال از حرکت تهاجمی با قصد اولیه کونتر:

۱. حریف: حرکت آمادگی جهت حمله (پرپراسیون)
بازیکن: ضربه ایست زمانی (کونتراتک)
۲. حریف: حمله (اتک)
بازیکن: ضربه زمانی اپوزه (کونتر اتک اپوزه)
۳. حریف: حمله (اتک) یا حرکت آمادگی جهت حمله (پرپراسیون)
بازیکن: پرزدوفر

اما اگر شما تصمیم بگیرید که دفاع را به عنوان حرکت اصلی خود به کار برید، آنگاه چرخه با قصد ثانویه شما باید بچرخد. و این شامل حرکات تهاجمی و تدافعی با قصد ثانویه می شود.

حرکات تهاجمی با قصد ثانویه

این نوع حرکت اقداماتی را تعریف می کند که در آن انتظار موفقیت حمله اولیه را ندارید، بلکه در عوض یک اقدام تهاجمی یا تدافعی کونتر دیگری را انجام می دهید که انتظار می رود موفقیت آمیز باشد. (شما در تلاش هستید که حریف را به دفاع و جواب وادار کنید و سپس با یک عمل تهاجمی دیگر پاسخ دهید).

چند مثال از حرکات تهاجمی با قصد ثانویه:

۱. بازیکن: اтак
حریف: پاره (بدون ریپوست)
بازیکن: رمیز فوری (بدون مکث)
۲. بازیکن: اтак
حریف: پاره ریپوست
بازیکن: رمیز اپوزه
۳. بازیکن: اтак
حریف: پاره ریپوست
بازیکن: کونتر اтак همراه با بدن دزدی (نشستن)



حرکات تدافعی با قصد ثانویه

این نوع حرکت اقداماتی را تعریف می کند که در آن حمله آغاز اما به پایان نمی رسد، بلکه سبب یک اقدام تدافعی یا تهاجمی کونتر می شود. (شما در تلاش هستید که حریف را به دفاع و جواب وادار کنید و سپس با یک عمل تهاجمی دیگر پاسخ دهید. تفاوت اصلی بین حرکات تهاجمی با قصد ثانویه با حرکات تدافعی با قصد ثانویه در این است که در نوع دوم پاسخ با قصد ثانویه طبیعت دفاعی دارد. (البته در حرکات تدافعی با قصد ثانویه، شما می توانید از حمله "واقعی" خود نیز استفاده کنید، اما این کار به توانایی شما در کنترل فاصله برای بخش دوم حرکت آسیب می رساند).

چند مثال از حرکات تدافعی با قصد ثانویه:

۱. بازیکن: پریپراسیون (حرکت به جلو، با عقب نگهداشتن گارد)
حریف: حمله (اتک) حریف
بازیکن: دفاع و جواب (پاره ریپوست)
۲. بازیکن: پریپراسیون (حرکت آمادگی) برای حمله (اتک)
حریف: ضربه ایست زمانی
بازیکن: دفاع و جواب ضربه ایست زمانی (پاره ریپوست)
۳. بازیکن: حمله (اتک)
حریف: دفاع و جواب (پاره ریپوست)
بازیکن: دفاع و جواب (پاره ریپوست) کونتر



مرحله بعدی آموزش

هنگامی که تمرینات شما دربرگیرنده یک تاکتیک با قصد ثانویه بشود، حریف شما دو انتخاب دارد. او می تواند برای مقابله با حرکات شما، یا اینکه سختی حرکت را بالا ببرد، و یا اینکه می تواند از یک حرکت تاکتیکی با قصد اولیه "سخت تر، قدرتمندتر" استفاده کند، تا بتواند روی سرعت (تمپو) اجرای حرکت های مرکب، شما را گیر بیندازد.

هرگاه حریف تاکتیک های خود را تغییر می دهد، حالا نوبت شماست که "چرخش چرخ" را آغاز کنید تا به مرحله تاکتیکی بعدی برای اجرای یک حرکت کونتر مؤثر برسید. دلیل انتخاب "چرخه" به عنوان رویکرد در این است که بهترین مقابله با یک تاکتیک بسیار پیچیده، یک حمله با یک دفاع ساده است. (به همین دلیل است که بازیکنان مبتدی با همین شیوه به شمشیربازهای بزرگسال ضربه می زنند. شمشیربازان بزرگسال معمولاً سعی می کنند تا بازیکن مبتدی را با اقدامات پیچیده تیغه "سردرگم کند" یا "گیج" کنند. بازیکن مبتدی بدون اینکه بدانند که طرف مقابل چه واکنشی نشان خواهد داد، حملات قوی و ساده ای را انجام می دهد که در نهایت بازیکن بزرگسال را در لابلای قدم ها و حرکات خودش غافلگیر می کند!)