

S.L.A.P

CounterStrikeLiga

Produceret af S.L.A.P LIGAEN -> www.slap.dk

En Counter Strike liga med ordnede forhold.

Copyright S.L.A.P & Joe Cool

Placering i forhold til skudlinier.

Skrevet af SLAP.dk Joe Cool

Downloadet fra www.slap.dk

Kommenter denne artikler [her](#).

Intro.

Efter mange dages intensiv FFA, er der en ting der har slået mig. Folk får ikke en lortescore, fordi de ikke kan ramme, men fordi de ikke placerer sig klogt. Ok - det er nok lidt firkantet sagt, men jeg mener seriøst der er super mange der rammer meget godt, men de får bare ikke ret mange frags, fordi de placerer sig dårligt og bliver bøffet efter de har skudt en enkelt, eller i værste fald ingen.

Hvorfor er det så så vigtigt?

Jamen det er mega vigtigt at man placerer sig godt under kampe og FFA. Hvis jeg skal skære det ud i pap, så tænk over dette eksempel. Du står midt på Rådhuspladsen med 50 m. til nærmeste dækning. Hvor mange steder kan du blive skudt fra der? Nemlig, hele 360 grader rundt om dig. Ville det ikke være noget federe, hvis du havde en mur til den ene side, så du kun skulle dække de 180 grader?

Jeg ved godt at det er meget groft skitseret op, men det er samme princip der gælder under kampene. Her er det måske bare et spørgsmål om, at du skal lave en beslutning omkring 2-3 åbne steder samtidigt. Uanset hvad, ville det jo være bedst, hvis du kun skulle dække 1 sted ad gangen, ikke? Kort og godt drejer det sig om KUN at have 1 sted at "dække" under spil. Derfor kan man flytte sig, så man faktisk dækker alle stederne lidt af gangen, uden at stå udækket fra alle stederne samtidigt. Svært at forstå? Der kommer grafiske eksempler på det længere nede, så hold fast.

Hvilke typer placeringer?

Hvad menes der så med placeringer? Ja, der er faktisk ikke så få måder det kan tolkes på. Der er både åbenlyst dumme placeringer ude midt i det hele, de taktisk dårlige placeringer, de gennemskuelige placeringer, og de dårlige i forhold til dit våben. Ja, jeg kan vel blive ved. Jeg vil derfor prøve at beskrive nogen af dem længere nede.

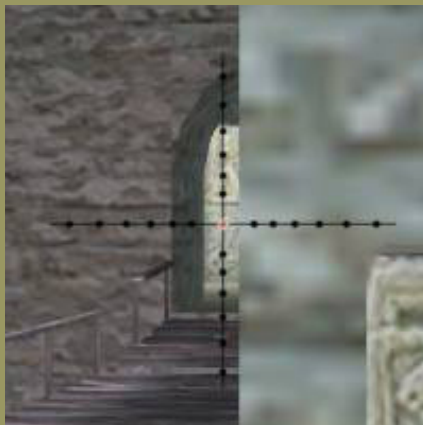
Vinkler/opmærksomhedsområde?

Noget jeg ikke tror folk tænker så meget over, er "vinkler". Det er ikke nok du begrænser antallet af "steder" du skal dække, men det drejer sig også om at minimere vinklen på det område hvor fjenden kan komme fra.



Et godt eksempel er broen på Aztec - ligegyldigt hvilken side af broen vi snakker om. Hvis man ikke ligefrem hopper ud og skyder midt fra broen (det er en helt anden snak, hvilket såmænd kan være ret godt), står man sikkert helt stille og venter på at et fjols træder ud foran, så man kan trykke sin AWP af. Her ser jeg ofte nogen sidde på hug midt ude i det hele med sigtet rettet præcis imod midten af den anden side af broen. Når fjenden kommer, prøver vedkommende at trække sigtet henover modstanderen og trykke af. De gode rammer, men fælles for dem og de mindre øvede er, at de tager en chance. Se billeder her til højre:

Kommer der en modstander med samme reaktionsevne, er det en 50/50 situation (eller mindre). For modstanderen kan jo komme ud fra to forskellige sider. Dvs. man skal dække en bredere "vifte/vinkel". Her vil jeg i stedet foreslå man tager en beslutning og siger: Jeg tror han kommer fra venstre; Derefter stiller man sig klogt, så man KUN skal dække den ene side. Kommer han fra den anden, kan han nemlig ikke se dig.



Eksempel

Billede 1 hvor du kun kikker i venstre side af bro hus set fra dit synspunkt.

Billede 2 set fra modstanderens synspunkt, hvor du er dækket (vist med rød bag væg)

Det er så placeringen sideværts, men der er en ting mere du kan gøre. Hvis du trækker dig ca. 1 meter bagud, vil du være endnu mere gemt for fjenden på den anden side af broen. Jeg vil ikke lave det store vinkel-regnestykke ud af det, men prøv det selv med en mate. Du kan faktisk blive endnu mere gemt ved at variere afstanden skråt bagud, til bagvæggen der skjuler dig.

Obs.: Du kan også komme så langt bagud at du kan skydes fra porten, hvilket er skidt den anden vej. Specielt hvis nogen er så "frække", at spraye gennem porten. Jeg har taget flere med et rent lo2-spray gennem den port, fordi de stod forkert placeret. Så find et kompromis. Se billedet herunder:



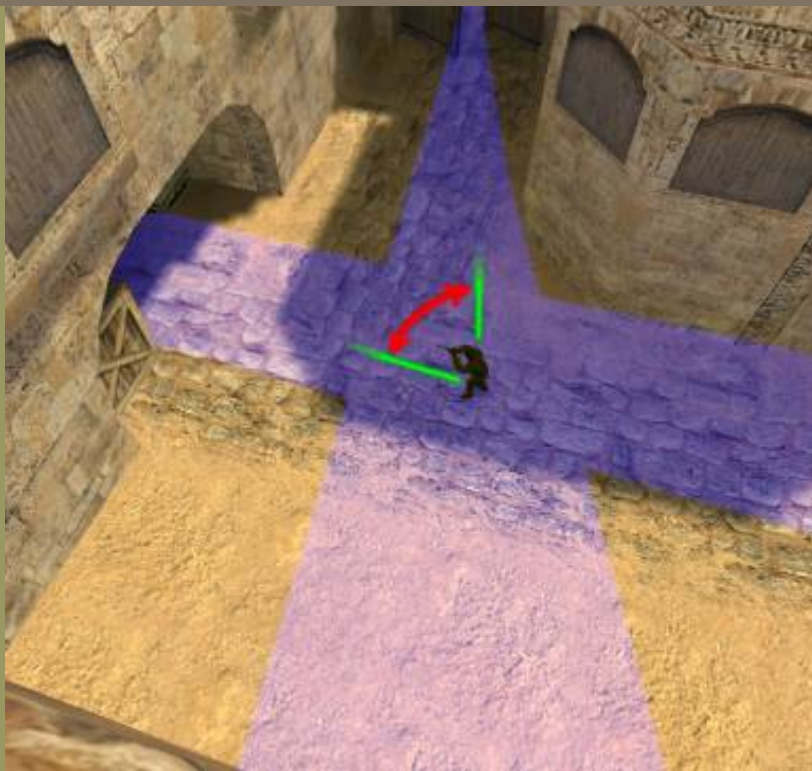
Det blå er der hvor fjenden kan se/skyde hvis han skyder fra bro/port

Det var så den nemme. På broen er der reelt kun ét sted man skal dække imod, hvis altså ikke man bliver syltet fra porten, af ens teammates der dækker porten.

Hvad så når du står i en situation hvor du skal dække to steder samtidigt? Det kunne være præcis samme sted, som sidste overlevende Terrorist, eller f. eks være på Dust2 som CT.

Eksemplet er:

Du er som CT i en 1vs1 situation på Dust2 og har erobret bomben lige foran porten ved CT spawn. Du står placeret i midten, hvor du både kan se helt op til A, men også gennem midten og op på B. Du VED at fjenden sidst blev set på A, hvilket med et hurtigt regnestykke betyder han inden for de næste 10-15 seks, kan komme to forskellige steder fra - nemlig gennem midterporten/kort A eller gennem CT spawn. Her har du et problem. Fjenden har teten, og kan frit vælge hvor han kommer. Her ser man ofte en uøvet stå ude i midten og dreje sig rundt hele tiden, så han kan dække begge steder. Se eksempel på denne situation herunder.



De blå er der hvor fjenden kan se hvis han kommer fra de 2 spots. De grønne streger er de to retninger han skal dække, mens de røde pile angiver det konstante drej han skal lave for at se begge veje. Bemærk han hele tiden er i skudlinjen.

Det kan måske godt virke fornuftigt, da man sandsynligvis ser fjenden lidt hurtigere, men til gengæld er du konstant sårbar fra den side du ikke kikker til. Hvordan kringler man så den? Hvis vi ser bort fra camping alternative steder + du evt. kan tage en chance og satse på han kommer et bestemt sted, så er det igen i bund og grund, et spørgsmål om at tænke i vinkler.

I dette tilfælde er det en god idé, at man bevæger sig i de rigtige vinkler - nemlig ved hele tiden at skifte position. Det vil sige man "pendulerer" fra at dække mellem spawn og gennem midt, så du konstant er i dækning fra den ene retning. Se eksempel nedenunder.



De blå områder er der hvor fjenden kan se, hvis han kommer fra de to spots.

Den grønne bue er sådan man skal bevæge sig, hvis man laver den omtalte ovenstående "pendul-bevægelse. Bemærk han kun er i skudlinien fra den vej han kikker.

Dårlige steder.

Udover alle de kloge vinkler, er der også steder der teoretisk er gode - men i praksis kan være dårlige, når det kommer til bestemte situationer. De fleste kender vel det "lille hyggelige" sniperspot bare kasserne i "bananen" på Inferno. Se billedet herunder.



Herfra kan man dække hele "bananen" forholdsvis nemt med en AWP. Eneste minus ved dette spot, er det er hulens svært at komme fra, hvis man bliver rushet. Man får måske én eller i bedste fald to modstandere, men mere bliver det næppe til, før man død. Du har nemlig ingen steder at løbe hen, når du har fyret din første bønne af. Det kan såmænd være helt ok, men det er en tanke værd, om det ikke er mere fornuftigt, at stå et andet sted, hvor du kan skyde én og hurtigt være klar til én, to eller tre mere? Intet galt i stedet, og i FFA er det et kongespot. Der spiller folk sjældent sammen, hvilket gør de kommer i klumper. Lige tilpas til man kan lade AWP'en og tage den næste i rækken eller løbe væk. Husk på dette ikke er en nedvurdering af stedet (står der tit selv), men det er et eksempel på en "låst" placering. Så ram face hvis du står der.

Dårlig placering for teamplay?

Ja, hvor mange tænker egentligt på det? Det åbenlyse eksempel er, når man på Aztec ser én forsøge at rushe hen og lyn-spotte ud af T's port for at skyde den modsatte CT ved port. Derefter trækker han sig lynhurtigt ind igen, for at undgå HE, flash og kugler i panden. Her er det en klassiker, at en eller anden torsk absolut SKAL stå lige bag dig med sin Glock og blokere din tilbagetrækning. Resultat: du dør og mister din AWP.

Det samme eksempel kan gøre sig gældende på modsatte side - altså den port CT kommer ud ad, hvis de løber mod højre i spawn. I en god gang FFA er det en klassiker, at folk IKKE kommer ud af porten, men i stedet stiller sig med deres AWP lige midt i åbningen og prøver at tage den første modstander der kikker ud. Fint nok, men det er ikke ret gennemtænkt, når man samtidigt blokerer for 2-3 medspillere, der dermed er låst inde bag porten og derfor

IKKE kan give backup. Se på din radar, inden du stiller dig sådan et sted. Kommer der ingen, så er det fint nok. Kommer der derimod nogen teammates bag dig, må du altså bare tage chancen, hoppe ud og derefter finde et andet sted hvor du kan stå halvt i skjul. Denne placering midt i port er mangel på overblik eller ren egoisme. Det påvirker hele holdet, hvis T rusker ud og der er to CT spillere (der ellers ville dække sitet) låst bag port, fordi deres fremrykning bliver umuliggjort af en teammate der står midt i porten og blokere.

De ovenstående eksempler sker sjældent under CW's, da der er klare aftaler. Det bør ikke altid være nødvendigt, hvis man tænker lidt selv. En god regel er, at man altid lige giver 1 m afstand til den foran/bagved kommende afhængigt af stedet, så de har mulighed for at bevæge sig (give plads eller lave plads)

Se mig... skyd mig da endeligt, for du kan ikke misse!

Udover at placere sig i vinkler, er det også en god ide at placere sig, så man er så svær at se som muligt, eller er dækket nok til man kan tåle et AWP skud. Hvis man står halvt skjult og bliver ramt gennem den sten/mur man står bag, er det tit man kan overleve et AWP skud. Så det er en klar fordel.

Derudover er det altid klogt ikke at stå så langt fremme, at fjenden får et stort mål, eller ser dig omgående - det giver værdifulde millisekunder. Desuden er det også klogt, at overveje om man står placeret, så man tvinger modstanderen til at spotte flere steder, end der hvor du står. Et eksempel på dette kan være i en 1vs1 situation på Dust2. Du er T og har plantet bomben. Du ved den sidste CT kommer gennem spawn, da han skød din teammate derfra 2 seks tidlige. Derfor har du placeret dig på Kort A (se billede) for at fragge ham i nakken når han kommer. Du laver bare en fejl, når du stiller dig HELT hen til kanten, for at kunne se ham oppefra.

Det kan såmænd være ok, men tænk selv over hvad du som CT ville gøre den situation. Her er mit bud:

Først kikker man op mod selve bombsitet. Man ved jo ikke hvor fjenden er. Er der ikke bid dér, lister man frem mens man kikker mere og mere mod venstre - altså spotter om modstanderen sidder på de klassiske kasser lige til venstre. Er der heller ikke bid på kasserne, lister man længere frem (holder sig til venstre, så man er i dækning, hvis fjenden kommer frem fra Lang A's område). Derefter begynder man langsomt at kikke op mod Kort A, mens man lister baglæns, og spotter dermed omgående modstanderen der står helt fremme. Hvis dette er timet korrekt ser man hinanden præcis samtidigt og har en 50/50 situation. Får man skudt T, kan man herefter hurtigt defuse.



"Forkert placering"

Mit råd til en T i denne situation, ville være at man i stedet "bakker" lidt. Altså står samme sted, men længere bagud. På den måde undgår du CT'en kan se dig, når han kikker op på Kort A. I stedet er han nødt til at gå længere frem mod lang A, før du er synlig. Når han kommer så langt frem, er han pludselig mere presset/sårbar. I den position skal han både dække mod lang A, op mod bombsite, ja faktisk skal han dække i alle retninger på nær lige til højre, hvor der er en mur. Oftest vil du i denne tilbagetrukket T position se CT'en, når han skal rundt om hjørnet og får hermed et "gratis skud" velplaceret i hans baghoved. Dvs. at du opnår ½ sekund eller mere, når du er begyndt med at skyde, før han får drejet sig. Se eksempel herunder:



"korrekt placering"

Obs.: Vil gerne på forhånd sige undskyld til J-riMBs for at misbruge hans placering den anden dag, som et dårligt eksempel ;)

Bevægelse i flok.

Det bør næsten være unødvendigt at sige, men tager det lige med alligevel. Når i rusker eller bevæger jer generelt, så husk for guds skyld det IKKE er

"kongens efterfølger". Hvor mange gange har man ikke set fem mand blive pløjet ned på række fordi de kommer som perler på en snor? (I.G.I du glemmer bare du tog os på samme måde den anden dag ;-)). Når man spæner i en bred gang (som f.eks på Dust), så spred jer da for guds skyld. De fleste våben kan jo skyde igennem 1-2 mand, så hvis alle står på linie, er man nemmere at meje ned. Flyt dig i forhold til ham lige foran, da det er dig der skal placere dig i forhold til ham - og ikke omvendt. På den måde kan man opnå et "fugletræk" mønster, hvilket er optimalt.



Eksempel på en god placering i samlet rush. Bemærk at begge løber ved siden af hinanden, ikke på linje.

Placering afhængigt af våben.

Overskriften giver sig selv, men jeg ser stadig flere lave åbenlyse fejl, afhængigt af hvilket våben de har. Alle kan regne ud at Colt/AK/AWP eller lignende rammer bedst på afstand, og man mindst skal ind på mellemdistancen med en pistol/MP5 for at ramme præcist. Selvfølgelig kan man ramme med mellemdistance våben på lang afstand, men det er ikke så sikkert.

Når det så er sagt, er der alligevel mange i kampens hede, der laver selv samme fejl. Eksempelvis er det en fejl når man i en sparerunde (kun USP) på Lang A tager kampen op med en AK/AWP. Her gælder det om at komme tæt på modstanderen og tage kampen op i det sekund han er inde på en så kort distance, at du rammer rent, når du hamrer løs på MOUSE1. Jeg har set folk stå midt ude i det hele og kikke ned mod graven, mens de pløkker løs med deres USP på en modstander med AK. Det er normalt en 100% tabt kamp, hvis modstanderen er erfaren.

I stedet foretrækker jeg selv, at stå mere defensivt og vente på at modstanderen må tage en chance og komme tættere på. Når han kommer helt frem, tømmer jeg magasinet i panden på ham og har dermed en chance for at skyde ham og selv overleve. Se eksempel på det herunder:



Afslutning.

Nogle stiller sig på disse "rigtige" placeringer pr. intuition, mens andre må lære det på den hårde måde - enten via erfaring eller ved at tænke over det. Når jeg tænker over det, har jeg det selv på den måde, at jeg får en underlig fornemmelse, hvis jeg er udækket fra ryggen og føler derfor jeg skal flytte mig. Ved ikke helt hvordan jeg skal forklare det, men det er som om en stemme i baghovedet siger der er noget der halter. Følelsen gør jeg hurtigt flytter mig lidt i dækning - lidt en slags paranoia :)

Jeg tror mange har det på den måde, men ikke alle lytter til den "stemme". Det kan trænes op. Og - JA! - Jeg forventer selvfølgelig jeg fremover skal ligge navn til "ham der hører stemmer" . Det er dog ikke værre end Ferox der snakker med sin mad lige inden han æder den (helligt være de 3 flødebolle-franskbrøds minde) ;)

Jeg kan komme i tanke om masser af andre lignende placeringsdumheder, men jeg har allerede skrevet en roman, og må hellere stoppe nu.

Jeg håber det får dig til at tænke lidt mere over hvad du laver placeringsmæssigt. Ikke alle placeringer kan læres her og nu, men de skal stille og roligt indøves. Det kommer kun gennem erfaring og intuition, men jeg vil vove den påstand det går hurtigere med at lære dem hvis du tænker lidt over det, og ikke kun lader din erfaring opbygge dem underbevidst. Ikke alle lærer alle detaljerne, men alle kan arbejde med det.

Bemærk der intet er "rigtigt" og "forkert" i nogen placeringer, for de kan være gode afhængigt af modstanderen, spillestil og situationen. Der er helt sikkert nogle spots, der i bestemte situationer er smartere end andre. Der er sikkert også nogle klogere placeringer end de viste eksempler, men det giver måske et indblik i hvad jeg mener, med lidt "smartere placeringer".

Jeg håber du kan bruge det til noget. Jeg har i hvert fald en begyndende krampe i fingrene af at skrive 😊 Jeg forventer en snarlig røffel af Sui, for at skrive for meget (som sædvanligt, sorry) 😞

SLAP.dk|Joe Cool

