

Spis treści

1. Piłkarz	1
2. Forma	2
3. Przyjęte terminy	3
4. Charakterystyka Formy	4
5. Taktyka Forma	8
6. Podsumowanie	9

Subiektywna ocena
Pewniki

1. Piłkarz

Każdego piłkarza charakteryzuje szereg podstawowych informacji takich jak: ikona główki, numer na koszulce, imię i nazwisko, nominalna pozycja, wiodące umiejętności, narodowość, liczba zdobytych bramek oraz aktualna cena lub klasyfikacja gwiazdkowa. Gwiazdki służą pokazaniu, w których slotach grają najlepsi zawodnicy, choć jak później okaże się, to rzecz względna.

Rys.1. Podstawowe informacje.

4	ALDOISIO	D HTV (BRA)	0	21M	★★★
3	PAULINHO SANTOS	LB TCS (POR)	0	22.25M	★★★★

Wykaz trzech najlepszych umiejętności jest znany. Są one reprezentowane przez pojedyncze litery w kolorze żółtym, tworząc "znak firmowy" piłkarza. Kolejność ułożenia tych liter nie jest przypadkowa, gdyż to kolejno najlepsze umiejętności, którymi piłkarz dysponuje. Dalsza kolejność i dokładne wartości parametrów są nieznanymi z poziomu gry. Niepodanie pobocznych umiejętności skupia gracza na tych trzech wiodących, a parametry pozostając nieznanymi, dają pole do odkrywania słabszych i lepszych piłkarzy. W ten sposób kreuje się niezauważalna zaleta, którą jest łowca talentów z rynków transferowych. Stare wersje gry nie podawały nawet tego zestawu 3 znaków. Takie zasianie tajemnicy dobrze odwzoruje rzeczywistość, gdyż jak wiadomo nie wszystkie transfery do klubu sprawdzają się. Zdarzają się chybione inwestycje. Rozpoznanie parametrów własnego składu również było nie lada wyzwaniem. Wspomniany już "znak firmowy" piłkarza (kod atutów) jest informacją, do jakich zadań meczowych piłkarz jest najlepiej przygotowany. Po jakimś czasie bardzo łatwo przychodzi powiązać danego piłkarza z jego kodem atutów, a nawet z ceną i pozycją. Przy większej ilości zapamiętanych piłkarzy każdy gracz stwierdzi, że poznane parametry stały się integralnym skojarzeniem z daną wersją Swos. Tylko oryginalne składy dają to poczucie, na pewno z faktu oficjalnych składów, ale również jak można przeczytać w planszy intro z wersji demo, 3.000 piłkarzy zostało indywidualnie sparametryzowanych.

Poziom umiejętności piłkarza

Nie uciekając się do edytorów składów, o poziomie piłkarza można dowiedzieć się odczytując cenę, ale wiarygodniejszym sposobem jest otrzymanie podpowiedzi od "asystenta trenera". Jest to metoda porównawcza między dwoma piłkarzami określająca, na którego z nich lepiej postawić. Polega ona na zamianie piłkarza z wyjściowej jedenastki, na piłkarza przebywającego w polu rezerwy. Po zmianie pojawia się znak polepszenia ✓ lub pogorszenia ✗ pod ikoną główki. Żaden znak nie pojawi się, jeżeli porównywany piłkarz będzie równy. Otrzymanie takiej przesłanki jest interesującym dodatkiem, ponieważ wnosi możliwość odkrywania znaków w celu ustalenia optymalnego ustawienia. Ostatecznie prezentowany poziom umiejętności można przetestować grając tym piłkarzem lub gdy będzie się trenerem, poddać obserwacji grę piłkarza, wyciągając wnioski o jego umiejętnościach.

Lista transferowa

Wyszukiwarka w transferach poszufladkuje zawodników według określonej charakterystyki i wyrzuci wyniki na listę, jeśli znajdzie się piłkarz spełniający podane kryteria.

Rys.2. Wyszukiwarka piłkarzy.

CRITERIA			
TYPE	MIDFIELDER	SKILLS	SHOOTING
LIST			
1	FINIDI GEORGE	(BETIS) RW	CSP (NIG) €3.5M

Prześwietlenie przez edytor

Pełne zestawienie interesujących nas wartości otrzymamy, kiedy otworzymy plik team edytorem składów lub dostaniemy się do wnętrza zapisanej kariery przez hex edytora.

Rys.3. Okno edytora składów swosfff.

Name	Nationality	N*	Position	PA	SH	HE	TA	BC	SP	FI	Price
TAFFAREL	BRA	1	G	0	0	0	0	0	0	0	1.9M
DANRLEI	BRA	12	G	0	0	0	0	0	0	0	1.1M
JORGINHO	BRA	2	RB	14	14	3	15	15	15	3	3.5M
ROBERTO CARLOS	BRA	5	LB	4	5	5	15	4	15	7	3.5M
RONALDAO	BRA	3	D	2	4	15	15	5	15	4	2.25M
ALDAIR	BRA	4	D	4	3	15	15	6	15	3	2.75M
CESAR SAMPAIO	BRA	13	D	14	1	15	15	2	3	3	1.1M
MAURO SILVA	BRA	7	RW	15	15	5	15	5	4	3	3M
LEONARDO	BRA	14	LW	15	15	4	3	15	3	3	1.9M
ZINHO	BRA	8	LW	3	15	3	3	15	15	4	1.9M
DUNGA	BRA	6	M	15	15	2	15	4	3	4	1.9M
JUNINHO	BRA	10	M	15	15	4	5	15	15	5	6M
LEANDRO	BRA	15	M	4	3	15	15	2	3	3	1.1M
BEBETO	BRA	11	A	15	15	6	4	15	15	15	9M
RONALDO	BRA	16	A	5	15	15	5	4	15	15	6M
TULIO	BRA	9	A	3	15	4	3	15	15	15	3M

Rys.4. Widok z hex edytora.

```

00000790 0000 0000 4600 0B42 4542 4554 4F00 0000 ....F..BEBETO...
000007A0 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 E000 .....
000007B0 0FF6 4FFF 2D00 0000 0000 4600 1052 4F4E ..O.-.....F..RON
000007C0 414C 444F 0000 0000 0000 0000 0000 0000 ALDO.....
000007D0 0000 0000 F000 05FF 54FF 2A00 0000 0000 .....T.*.....
000007E0 4600 0954 554C 494F 0000 0000 0000 0000 F..TULIO.....
000007F0 0000 0000 0000 0000 0000 E000 03F4 3FFF .....?..

```

2. Forma

Jest kilka czynników, które determinują wkład piłkarza do meczu. Instrukcja do gry niewiele podaje na temat efektywności występów piłkarza, która jest powodowana przez jego zmienną cenę. Zaleca jedynie dopasować pozycję ustawienia taktycznego względem umiejętności piłkarza w perspektywie długoterminowego trybu Career. Faktem jest, że zmiana ceny oddziałuje na jego meczowe parametry. Sposób tego oddziaływania można porównać do faktora formy, morale lub czynnika ceny, jako że przedmeczowe parametry nie zmieniają się. Faktor ten nie jest oficjalny, ponieważ instrukcja na ten temat nic nie mówi. W poniższym tekście faktor ten przyjmujemy nazywać Formą piłkarza.

Zagadnienie Formy piłkarza występuje tylko w trybie Career, a dokładniej tylko w drużynie aktualnie przez nas prowadzonej w Career. Wartość Formy znajduje się w ostatnim 38. bajcie klastru zawodnika (Rys.5). Każdy zawodnik z naszego składu ma aktywne pole (w pliku .car) z podaną własną Formą.

Rys.5. Klaster.

```

000007B0 0FF6 4FFF 2D00 0000 0000 4600 1052 4F4E ..O.-.....F..RON
000007C0 414C 444F 0000 0000 0000 0000 0000 0000 ALDO.....
000007D0 0000 0000 F000 05FF 54FF 2A00 0000 0000 .....T.*.....

```

Bajt	Tab.1. Atrybuty piłkarza.
1	Narodowość
2	Punkty piłkarza
3	Numer na koszulce
4-25	Imię i nazwisko
26	Przerwa 00
27	Nominalna pozycja i ikona główki
28	Status kontuzji i kartek
29	zero, Passing
30	Shooting, Heading
31	Tackling, Ball Control
32	Speed, Finishing
33	Nominalna cena
34	Gole w lidze
35	Gole w pucharze kraju
36	Gole w pucharze ligi
37	Gole w europejskich pucharach
38	→ Forma ←

Z poziomu gry nie ma możliwości sprawdzenia dokładnej wartości Formy. Jednakże Forma jest ściśle powiązana z kierunkiem zmiany ceny (Rys.6). Odczytując wartość aktualnej ceny można zorientować się, czy piłkarz jest nad lub pod Formą. Nominalna cena G.Batistuty to £10M.

Rys.6. Spadek, stałość oraz wzrost Formy.

	9 G. BATISTUTA	A HFSE3M	↘
	9 G. BATISTUTA	A HFSE10M	=
	9 G. BATISTUTA	A HFSE11M	↗

3. Przyjęte terminy

Punkty piłkarza (Pp) – Precyzują jak dobry jest piłkarz. Punkty piłkarza są generowane z poziomu umiejętności, względem Nominalnej pozycji oraz z taktyki. Z poziomu gry Punktów piłkarza nie widzimy. Odpowiednia ikona pojawia się właśnie na skutek porównania Punktów piłkarza. Zmiana taktyki lub pozycji na boisku, również pociąga za sobą poprawkę Punktów piłkarza. Pp przyjmują wartości hex z przedziału [01-31], co odpowiada cenom od £25K do £15M+. Pp przyjmują wartość [00] dla statusu kontuzji.

Nominalna cena (Nc) – Początkowa (z edytora składów) cena piłkarza. Nominalna cena jest przywracana, kiedy piłkarz zostanie sprzedany lub za sprawą nowej pracy odejdziesz z klubu. Nc (wartość niezmienna) przyjmuje wartości hex z przedziału [00-31], czyli od £25K- do £15M+. Nc stosowana jest również do obliczania Współczynnika formy przez komputer.

Współczynnik formy (Wf) – Wyznacza kierunek zmiany ceny i Formy piłkarza. Jest to konkretna wartość różnicy Punktów piłkarza i Nominalnej ceny: $Pp - Nc = \dots$. Zarówno Pp jak i Nc, posiadają ten sam przedział [00-31]. Wf, który wynosi 5 jest bardzo wysokim współczynnikiem, ale zdarzają się też wyższe.

Ujemny współczynnik formy (uWf) – Ujemny Współczynnik formy jest wtedy, gdy $Pp - Nc < 0$. Dla zawodnika rezerwowego Wf jest nie aktywny (brak Pp), ale domyślnie zawsze jest ujemny.

Neutralny współczynnik formy (nWf) – Neutralny Współczynnik formy jest wtedy, gdy $Pp - Nc = 0$.

Dodatni współczynnik formy (dWf) – Dodatni Współczynnik formy jest wtedy, gdy $Pp - Nc > 0$.

Forma (F) – Zmienia efektywność wszystkich umiejętności piłkarza. Forma jest ważna, ponieważ wliczana jest do Punktów drużyny. Punkty formy przyjmują wartości hex z przedziału [80, 81, ..., FE, FF, 00, 01, 02, ..., 7E, 7F] z pozycją startową w 00. Zawodnicy wartościowani gwiazdkami oraz powołani podczas kariery do reprezentacji nie posiadają Formy. Forma nie zmienia się z meczu na mecz w sposób radykalny, lecz jest to proces długotrwały.

Ujemna forma – Należy do przedziału [80-FF]. Jest to skutek uWf. Im uWf jest mniejszy, tym F częściej maleje.

Neutralna forma – Neutralna Forma jest wtedy, gdy $F = 00$.

Dodatnia forma – Należy do przedziału [01-7F]. Jest to skutek dWf. Im dWf jest większy, tym F częściej rośnie.

Kod atutów – Wykaz najlepszych umiejętności piłkarza w 3 literowej sygnaturze. Litery te pozwalają na szybki przegląd i zapamiętanie miejsc specjalności na boisku, aby potem móc z nich świadomie korzystać. Mając na uwadze przydatność zawodnika w ogólnej taktyce zespołu, warto wykorzystywać te umiejętności.

Aktualna cena – Wartość Aktualnej ceny jest rezultatem połączenia Nominalnej ceny i czynnika modyfikującego, którym jest Forma. Taka zależność powoduje, że Aktualna cena nie ma własnego miejsca zapisania w pliku. Podlega ona możliwej aktualizacji, po każdym meczu o stawkę, w rozgrywkach klubowych Career. Aktualna cena po wytransferowaniu piłkarza lub naszym odejściu do innego klubu jest resetowana do Nominalnej ceny, ze względu na nieposiadanie faktora Formy przez komputerowe drużyny.

Klasyfikacja gwiazdkowa – Ocena łączna umiejętności w 10-poziomowej skali, na podstawie Nominalnej ceny. Występuje we wszystkich kompetencjach za wyjątkiem klubowej kariery.

Umiejętności piłkarza – Wszystkie 7 umiejętności (podanie, strzał, gra głową, wślizgi, kontrola piłki, szybkość, wykończenie akcji), które piłkarz ma do dyspozycji na różnym poziomie.

Parametr piłkarza – Liczba, siła w umiejętności. Dostępny w 2-ch równoważnych przedziałach [0-7] i [8-15].

Poziom umiejętności – Podział doskonałości umiejętności od najgorszego poziomu (0) do najlepszego (VII), zależny od parametru (np. H2 to też H10, czyli drugi poziom umiejętności gry głową).

Nominalna pozycja – Typ zawodnika. Przypisana na stałe pozycja. Nie jest tym samym, co pozycja faktycznego ustawienia na boisku.



Reprezentatywne umiejętności – Dwie umiejętności - różne dla A, M, D, RW/LW i RB/LB, które zajmują pierwsze dwa miejsca w przypadku, gdy wszystkie 7 umiejętności są na tym samym poziomie.

Referencyjne umiejętności – Umiejętności z referencją do wyszukania przez wyszukiwarkę w transferach. Tylko piłkarze z umiejętnościami zapisanymi parametrem z przedziału [8-15], zostaną wyszukani na podane kryterium umiejętności.

Formuła obliczania Punktów piłkarza – Nieznany algorytm do wartościowania umiejętności zawodników zależny od Nominalnej pozycji i taktyki.

Klaster – 38 bajtów przeznaczone do utworzenia lub nadpisania aktualnych danych piłkarza (Rys.5).

View Opponent – Pełna charakterystyka zawodników oponenta w skrócie. To też przyzwyczajanie się do nazwisk.

Ikony asystenta trenera – Pokazują właściwość decyzji. Zmiana na plus (zielony tick): . Zmiana na minus (czerwony cross): . Pomagają zrozumieć sposób, w którym komputer kalkuluje potencjalne możliwości każdej drużyny.

Menu kariery – Kierunki spraw, którymi menedżer zajmuje się.

Squad (The squad screen) – Podstawowa kwatery menedżera do wyboru składu drużyny, uszeregowania rezerwowych, zapoznania się ze zmianami cen u piłkarzy, liczbą bramek, stanem kontuzji lub wyleczeń oraz z budżetem klubu. Pozostałe opcje to organizacja treningu i wyszczególnienie goli w różnych rozgrywkach.

Skład przedmeczowy (odprawa przedmeczowa) (The pre-match squad menu) – Ostatnie chwile w szatni piłkarskiej przed wyjściem na murawę stadionu. Centrum do wyznaczenia składu i taktyki połączone z prezentacją na schemacie meczowym. Pozostałe opcje to podgląd składu przeciwnika oraz edycja taktyki menedżera.

4. Charakterystyka Formy

Bardzo dobrzy i drodzy piłkarze strzelają dużo goli, odnoszą sukcesy z drużyną, a mimo to tanieją w niezrozumiały sposób. Mogłoby się wydawać, że powinno to zostać nagrodzone, jednak tak nie jest. Zdobywanie goli nie ma najmniejszego wpływu na zmianę ceny.

Wrażenie zmiany parametrów

Przedmeczowe parametry piłkarza nie zmieniają się przez całą karierę, co potwierdza stan parametrów w pliku car. Wrażenie wzrostu lub spadku parametrów w trakcie meczu jest powodowane Formą, która swoją aktualną wartością zmienia efektywność wszystkich umiejętności piłkarza. Dodatnia Forma zdynamizuje Shooting i Finishing, zwiększy Speed i Passing, wzmocni Ball Control, Heading i Tackling. Jeżeli stan wzrostu Formy utrzymuje się, to w każdym kolejnym meczu przychodzi coraz łatwiej wygrywać, jako że do meczu zliczana jest aktualna, coraz większa Forma. Nawet ujemna Forma u napastnika wcale nie musi przeszkadzać mu w zdobywaniu goli, jeżeli średnia wartość Formy wśród wszystkich grających zawodników z drużyny jest dodatnia. Natomiast ujemna Forma powoduje, że trudniej steruje się piłkarzami, którzy pasywnie grają, wolniej biegają, mają gorszą skuteczność i pozostałe parametry. Z racji powyższego, przedmeczowe parametry piłkarza (z pliku .car) nie zmieniają się, ale meczowe parametry piłkarza zmieniają się i trwają ze stałą wartością przez całe dane spotkanie z tym, że dokładna ich nowa wartość nie jest znana. Płynnie zachodzące zmiany w meczowych parametrach piłkarza między kolejnymi meczami z kariery sugerują, że może następować niewidzialna zmiana o ułamkowe części parametru. Spadek Formy nie ma możliwości zmiany efektywności z parametru 8 (najślabszego) na parametr 7 (najlepszy).

Najlepsze umiejętności według silnika gry

Umiejętności przyjęte w świecie futbolowym za niezbędne na danej pozycji cechują również piłkarzy SWOS-a. Piłkarz, który przeważa poziomem w 2-ch pierwszych umiejętnościach z (Tab.2), osiągnie wysoką ilość Punktów piłkarza. W połączeniu z właściwą pozycją na boisku, piłkarz zdobędzie maksymalną efektywność.

Nom. poz.	Pozycja na boisku	Tab.2. Cenione umiejętności klasyfikowane według pozycji na boisku.						
		I miejsce	II miejsce	III miejsce	IV miejsce	V miejsce	VI miejsce	VII miejsce
A	AE	Finishing	Heading	Shooting / Passing	Shooting / Passing	Speed / Ball Control	Speed / Ball Control	Tackling
	A	Finishing	Passing	Speed	Shooting / Ball Control	Shooting / Ball Control	Heading	Tackling
M	M	Passing / Tackling	Passing / Tackling	Speed	Heading / Ball Control	Heading / Ball Control	Shooting / Finishing	Shooting / Finishing
	DM	Tackling	Passing	Speed / Ball Control	Speed / Ball Control	Heading	Shooting / Finishing	Shooting / Finishing
D	D	Tackling!	Heading	Passing	Speed	Ball Control / Shooting / Finishing	Ball Control / Shooting / Finishing	Ball Control / Shooting / Finishing
RW/LW	RW/LW	Speed	Passing	Ball Control	Tackling / Shooting	Tackling / Shooting	Heading / Finishing	Heading / Finishing
RB/LB	RB/LB	Tackling	Speed	Heading	Passing	Ball Control / Shooting / Finishing	Ball Control / Shooting / Finishing	Ball Control / Shooting / Finishing

Testy cenionych umiejętności (np. dla skrzydłowego) były prowadzone sposobem porównania 7 skrzydłowych. Każdy z nich miał jedną różną umiejętność o parametrze 7, gdy pozostałe parametry to 0. Umiejętności oddzielone ukośnikiem zajmują ex aequo to samo miejsce.

Rys.7. Pozycje na boisku.



AE – Napastnik egzekutor (taktyka menedżera, która gwarantuje maks. ilość zielonych ticks ✓ dla napastnika)
 A – Wszystkie dostępne pozycje napastnika ze standardowych taktyk

M – Pomocnik
 DM – Defensywny pomocnik
 D – Środkowy obrońca
 RW/LW – Skrzydłowy prawy/lewy
 RB/LB – Boczny obrońca prawy/lewy

W składach regułą w umiejętnościach dla napastnika jest FH. Żadna ze standardowych taktyk nie zapewnia optymalnej ilości Punktów piłkarza dla tej pary umiejętności, którą można osiągnąć jedynie taktyką menedżera. Umiejętności FH określają jednoznacznie, gdzie zawodnik powinien przebywać. Jednak pod bramką jest miejsce tylko dla jednego AE, co jest równoznaczne z nieprzydatnością dwóch napastników tego typu.

Umiejętności V i S są bardzo efektywne, ale dostarczają nieco mniejszą ilość Punktów piłkarza.

Skrzydłowy RW/LW posiada większą ilość Punktów piłkarza dla umiejętności P niż C. Kolejność będzie odwrotna, gdy za kryterium wybierzemy drybling na skrzydle tym bardziej, że niewiele mniej zyskujemy Pp.

Klasyfikacja umiejętności dla D, RW/LW i RB/LB nie wykazuje zmian w kolejności, gdy zmienimy system gry lub poprawimy pozycję piłkarza w edytorze taktyk, dlatego dokładniejszy podział (jak w przypadku A i M) nie jest w tabeli potrzebny.

Deficyt punktów piłkarza

Punkty piłkarza uwarunkowane są od taktyki, zależne są też od umiejętności, które różnie liczą się w zależności od Nominalnej pozycji. Piłkarz z nieodpowiednimi umiejętnościami nie zgromadzi wymaganej ilości Punktów piłkarza, co będzie skutkowało spadaniem jego wartości rynkowej. W połączeniu z fatalnym ustawieniem Punkty piłkarza spadają nawet do największej negatywnej wartości 01. W konsekwencji taki zawodnik jest dławiony i z biegiem czasu szybko traci na wartości. Aby wycena uległa poprawie, potrzebuje on innych warunków. Są nimi nowe pozycje na boisku, na których takie umiejętności będą przydatne. Najczęściej jednak pomimo korekty taktyki lub pozycji na boisku, piłkarz z nieodpowiednimi umiejętnościami nadal nie może wyjść z ujemnego Współczynnika formy. Powodem jest Nominalna pozycja, dla której liczą się wyłącznie wybrane umiejętności. Nawet najlepsza taktyka nie zapewni wtedy wzrostu ceny, jako że tylko do pewnego stopnia ma możliwość poprawiania Punktów piłkarza.

Nieprzydatne umiejętności

Ofensywnie usposobiony obrońca FTH zawsze będzie taniej wskutek braku przydatności umiejętności Finishing w działaniach obronnych. Ustawienie go w ataku (Rys.8) podwyższy ilość Punktów piłkarza ze względu na Finishing. Jednak zadowalający wzrost Punktów piłkarza nie nastąpi z racji Nominalnej pozycji - Defender. Osiąganie niewielkiej ilości Punktów piłkarza sugeruje, że składowa Finishing jest połączona mnożnikiem, na który oddziałuje bardzo niski współczynnik przydatności np. x1.

Formuła kalkulacji dla obrońcy być może tak jest zapisana:

$$Pp = 10*(ta)*tac + 6*(he)*tac + 3*(pa)*tac + 2*(sp)*tac + 1*(bc)*tac + 1*(sh)*tac + 1*(fi)*tac$$

Wartość przed nawiasem – współczynnik przydatności umiejętności w Nominalnej pozycji (dokładne wartości współczynników nie są znane),

Wartość w nawiasie (ta),(he),(pa),... – poziom umiejętności [0-VII],

Wartość tac – punkty za ustawienie taktyczne (również są zależne jak widać od umiejętności - S.Jones, D, FTH)).

Wniosek: Najbardziej wartościowe umiejętności dla obrońcy to Tackling i Heading.

Rys.8. Przeniesienie obrońcy FTH z defensywy do ataku zmniejszające deficyt Punktów piłkarza.



Zaletą nieprzydatnych umiejętności jest udostępnienie sposobności ich wykorzystania z innego miejsca. Czyż nie będzie atrakcją przebiec przez całe boisko obrońcą i zakończyć rajd celnym Shooting lub Finishing...?

Zielony tick ✓

Zielony tick pojawia się, gdy: 1.) Następuje poprawa Punktów piłkarza; 2.) W edytorze taktyk robimy korektę taktyki; 3.) Wywoła się reakcję asystenta - przesunięcie do innej formacji lub nowy system gry.

Punkty piłkarza nie zależą od grania na Nominalnej pozycji, ale od ilości zielonych ticks za sprzyjające piłkarzowi miejsca na boisku. Potwierdzeniem tego jest obrońca, który grając jako defensywy pomocnik osiąga tam większą ilość Punktów piłkarza. Pojawienie się zielonego tick oznacza jeszcze szybsze zbieranie punktów Formy lub w najgorszym przypadku powolniejsze trwanie tych punktów.

Punkty drużyny

Przy dokonaniu znacznych poprawek w stosunku do poprzedniego ustawienia, dochodzi duży zielony tick nad składem, który informuje, że wykonane zmiany przełożyły się na dodatkowy Punkt(-y) drużyny.

Niekiedy w porównaniu dwóch zawodników pojawia się w tym samym czasie mały czerwony cross i duży zielony tick. Po porównaniu danych tych zawodników w hex edytorze okazuje się, że wchodzący zawodnik był lepszy Punktami piłkarza (co przełożyło się na Punkt drużyny), a schodzący był lepszy Współczynnikiem formy.

Czasem pojawia się sam duży zielony tick, który zaleca postawić mimo wszystko na wiele słabszego poziomem umiejętności piłkarza, ale z Nominalną pozycją właściwą ustawieniu na boisku, a niżeli na piłkarza lepszemu umiejętnościami, ale z innej (niewłaściwej) Nominalnej pozycji.

Kontuzje i rezerwa

Ujemny Współczynnik formy powoduje, że piłkarz gorzej radzi sobie ze wślizgami przeciwnika. Jeżeli na takim piłkarzu zostanie spowodowany faul, to będzie on bardziej podatny na kontuzję. Formę tracą oczywiście zawodnicy wyłączeni z gry przez kontuzję oraz przebywający na ławce rezerwowych.

Zawodnicy na ławce rezerwowych jak można przypuszczać, również wpływają w pewnej mierze na postawę drużyny. Stwierdzenie to bierze się z faktu pojawiania się dużego zielonego tick w przypadku, gdy wprowadzimy lepszemu zawodnika z rezerwy pozameczowej.

Trening

Podwyższenie parametrów lub Formy poprzez trening jest niemożliwe. Trening niestety nie jest przygotowany pod to, aby piłkarz odbudował swoją Formę, a drużyna żeby zdobywała więcej goli w meczach o stawkę w trybie Coach. Gdyby poprzez trening można było zdobyć tymczasowy dodatkowy Punkt drużyny na najbliższy mecz, to wówczas trening byłby ważnym elementem.

Zmiany w trakcie meczu

Piłkarze nie posiadają parametru kondycji. Zmiany piłkarzy najlepiej jest dokonywać w przerwie meczowej. Wówczas zawodnicy wchodzący i schodzący nie są tak bardzo poszkodowani na Formie. Zmiany w trakcie meczu zabierają Formę. Istnieją wyjątki np. juniorzy lub piłkarze z dodatnim Współczynnikiem formy. Jednak bez względu na starania o nie tracenie Formy, wprowadzenie na boisko świeżego zawodnika (mimo że jest słabszy) może coś zdziałać!

Poziom Formy drużyny computer

Dyspozycja rywala nie jest pokazywana przez Formę, w żadnej z kompetencji. Przeciwnicy nie reagują na dopisanie przez hex edytor Formy ani Punktów piłkarza do pliku kariery (.car) lub składów (team.*). Offset Formy dla komputerowego piłkarza jest nieaktywny. Przed meczem, a już na pewno po, dopisana Forma jest zerowana. Można stwierdzić, że dyspozycja jest sterowana odgórnie.

Piłkarze w drużynie

Zawodnicy o małej ilości Punktów piłkarza mogą znacznie obniżyć siłę drużyny. Czasem jest to kwestia pojedynczych piłkarzy, niekiedy całej drużyny. Powszechnie to występuje w Lidze Japońskiej i Tajwańskiej, ale większość z grających tam piłkarzy posiada za to Shooting i Speed przy względnie niskich cenach.

Gdy w składzie występuje przetasowanie zawodników, to siła drużyny również mocno spada. Przykładem są składy drużyn Bayern Munich (Rys.9), PSV (Rys.10) lub Barcelony. W Career można sprawdzać wyniki na świecie. Niekiedy zdarza się, że poza znakomitymi sezonami Bayernu Munich, można zaobserwować spadki tego klubu do niższej ligi (na czas jednego sezonu), podczas gdy podobne drużyny, ale z dobrze ustawionym składem, nawet nie zbliżały się do strefy spadkowej. Takie i podobne niemoce sezonowe występują w ligach z całego świata zwłaszcza, gdy nie jest się uczestnikiem w danej lidze.

Piłkarze za £15M ze względu na wysoką cenę przeważnie tanieją, ponieważ ich umiejętności nie są w stanie zagwarantować im dodatniego Współczynnika formy w standardowych taktykach. Powoduje to z kolei, że międzynarodowe gwiazdy za £15M szczególnie nie błyszczą, czego może trochę brakować.

Rys.9. Bayern Munich.

BAYERN MUNICH
(GERMANY)

1 O. KAHN	G	£1.8M
2 M. BABEL	RB	HTS £350K
10 L. MATTHAUS	D	PVF £3.5M
4 M. BASLER	RW	CSW £3M
5 T. HELMER	LB	TWH £3.25M
3 C. ZIEGE	LW	CSF £1.8M
6 C. NERLINGER	M	VSP £1M
7 M. SCHOLL	M	PCF £1.8M
8 T. STRUNZ	M	TPC £1.3M
11 R. RIZZITELLI	A	HFS £3M
9 J. KLINSMANN	A	HFS £3M
12 S. SCHEUER	G	£550K
13 O. KREUZER	D	VPC £350K
14 A. ZICKLER	RW	SPV £1M
15 C. JANCKER	A	FHS £1.5M
16 M. WITECZEK	A	FSV £1.5M

COACH: GIOVANNI TRAPATTONI

VIEW MATCH EXIT VIEW OTHER TEAM

Rys.10. PSV.

PSV
(HOLLAND)

1 R. WATERREUS	G	£550K
2 C. VAN DER W.	RB	STC £700K
4 S. VALCKX	D	THP £1M
11 B. PAHLPLATZ	RW	PVS £1M
3 J. STAM	D	HPT £350K
5 A. NUMAN	LW	TVS £1M
7 P. COCU	M	CVS £1M
8 M. DEGRYSE	M	CPV £1.5M
6 W. JONK	M	PCV £2M
10 L. NILIS	A	FVC £2M
9 MARCELO	A	VHF £1.5M
12 J. MILLEM VA.	G	£550K
13 E. FABER	D	THP £300K
14 M. VINK	M	TPC £1M
15 Z. PETROVIC	M	VHS £700K
16 R. EYKELKAMP	A	FHV £350K

COACH: DICK ADVOCAT

VIEW MATCH EXIT VIEW OTHER TEAM

Mechanizm zwiększania i zmniejszania ceny

Za zebranie konkretnej liczby punktów Formy lub wielokrotności tej liczby zmienia się cena. Zawodnicy o Nominalnej cenie:

- £25K-£150K potrzebują minimum 4 punktów Formy do wzrostu ceny,
- £1M potrzebują minimum 7 punktów Formy do wzrostu ceny,
- £15M potrzebują minimum 15 punktów Formy do wzrostu ceny.

Oznacza to, że im droższy jest piłkarz, tym wolniej zmienia się cena.

Gdy skok jest przyjęty na 5 punktów Formy, to pierwszy wzrost ceny nastąpi, gdy Forma osiągnie wartość 05, drugi wzrost w 0A... lub spadek: pierwszy w FB, drugi w F6... . Tak więc jest to stała ilość punktów Formy, liczona do przodu lub do tyłu, począwszy od wartości 00.

(...,F5,F6,F7,F8,F9,FA,FB,FC,FD,FE,FF,[00],01,02,03,04,05,06,07,08,09,0A,0B,...)

Tempo i zasięg wzrastania ceny zawodnika zostaje narzucony przez wielkość dodatniego Współczynnika formy, na skutek którego piłkarz zdobywa zero, jeden lub kilka punktów Formy po każdym meczu. Punkty nie są jednakowo przydzielane. Zależy to od losowania i poboru punktów również przez innych piłkarzy.

Piłkarz tanieje, gdy jego Współczynnik formy jest ujemny. Utrzymywanie się danego stanu Współczynnika formy przez dłuższy czas znamionuje szybsza lub wolniejsza zmiana ceny.

Wyceny

Dla zawodnika o Nominalnej wartości £300K przewidziane są 34 skoki ceny od kwoty £0K do £300K.

- Od £0K do £100K co £5K – 20 skoków ceny,
- Od £100K do £200K co £10K – 10 skoków ceny,
- Od £200K do £300K co £25K – 4 skoki ceny.

Ze względu na długi czas tego procesu, pierwsza wycena może wynieść nawet £50K, przenosząc piłkarza od razu w strefę szybkich wycen. Natomiast zawodnik o wartości £30K posiada mały zakres dostępnych zmian cen, jaki musi przebyć do osiągnięcia pełnej wartości – tylko 6 skoków ceny, toteż po pierwszej (najniższej) wycenie £5K, na kolejne wyceny (£10K, £15K, ...) przeważnie czeka się dłużej.

W "Result" piłkarz o Nominalnej cenie £30K może być wyceniony za pierwszym razem wyżej np. na £10K, a nawet na całą kwotę. W tym trybie juniorzy przebywający na ławce rezerwowych mogą zmienić status z TRIAL na RES, a nawet otrzymać pierwszą wycenę, ale bez występów w meczach ich cena będzie spadać.

Pozostałe

Zaobserwowane cechy z poziomu hex edytora:

- Ilość Punktów piłkarza czasem nie podwyższy się, mimo że pojawił się jeden lub dwa małe zielone ticks za ulepszenie taktyki. Częstkowe Punkty piłkarza nie są zapisywane w pliku .car, ale są uwzględniane do obliczeń.
- Dodatni Współczynnik formy dla piłkarza za £15M+ nigdy nie będzie pokazany, a mimo to piłkarz drożeje.
- Wyjątkiem wzrostu ceny przy ujemnym Współczynniku formy są niektórzy napastnicy, ale pod warunkiem nieznacznego deficytu wynoszącego do -3.

Zaobserwowane cechy z poziomu gry:

- Brak praktyki meczowej – traci cenę. Powrót na boisko – odzyskuje cenę.
- Przy niezmiennych warunkach (tzn. taktyka, pozycja) rzadkością jest pojedynczy wzrost ceny, a potem do końca tendencja spadkowa. Zazwyczaj kierunek jest jeden. Wyjątkiem są niektórzy piłkarze z neutralnym Współczynnikiem formy, u których cena może raz drgnąć do góry, ale na skutek kontuzji zacznie spadać, mimo że po powrocie będą nadal występować.
- W przypadku ujemnego Współczynnika formy, spadek Formy nie pojawi się od razu ani nie w tej samej kolejce, gdy powtórzymy sezon, a mimo to piłkarze tanieją z podobną prędkością.
- Jest pewna granica, do której cena piłkarza wzrośnie lub spadnie. Np. dobry piłkarz za £180K ma szansę osiągnąć cenę £800K, ale nie osiągnie £5M. Oznacza to, że możliwości rozwoju osiągną kres.

5. Taktyka Forma

Taktyka forma.tac zbudowana jest na podstawie uzyskania możliwie największej ilości zielonych ticks. Można zauważyć, że na zmianę ceny zawodnika w ok.90% oddziałuje taktyka, która jest ustawiona w składzie przedmeczowym, natomiast w 10% taktyka wykorzystywana podczas meczu. W związku z powyższym ustawienie w składzie przedmeczowym taktyki forma.tac, umożliwi wzrost ceny piłkarzy przy jednoczesnej możliwości używania podczas meczu drugiej taktyki, która nie musi zapewniać wzrostu cen. Potwierdzeniem jest zespół, który przed meczem miał ustawioną taktykę forma.tac, ale w 0min została dokonana zmiana na drugą taktykę. Po kilku kolejkach można było nadal odnotować wzrost punktów Formy przy większości piłkarzy. Większy efekt "treningu formy" miałby miejsce, gdyby taktyka forma.tac była ustawiona przez całe spotkanie. Cechy zmian rezerwowych:

- Zmiana taktyki w 0min z forma.tac na standardową oraz wprowadzenie rezerwowego (nawet w 45min) powoduje, że zawodnik wchodzący nie otrzyma 90% treningu za podstawowy skład.
- Dwóch zawodników zmienia się naprzemiennie w każdym meczu w 45min (raz jeden wchodzi z ławki, a raz drugi). Wystarczy tym piłkarzom pół meczu w dobrym ustawieniu do skoku ceny dla obydwu. Warunkiem jest duży dWf, a niekiedy potrzebują też co któryś mecz pełnego wymiaru gry.

6. Podsumowanie

Forma i cena są we wzajemnej korelacji. Pozytywną Formę gwarantują umiejętności, które są na pierwszych miejscach w Tab.2. Negatywną Formę powodują umiejętności, które są na dalszych miejscach. Bardziej dokładnym sposobem jest obliczenie Współczynnika formy, który ma na celu przewidywanie postępów piłkarza, tzn. uzyskanie informacji czy Forma będzie rosła lub spadała, co jest adekwatne z tym, że piłkarz będzie drożał lub taniał. Może to być przydatne przy filozofii dobierania samych perspektywicznych piłkarzy do zespołu. Forma nie zależy od ilości bramek i udziału w grze. O efektywności zawodnika decydują Punkty piłkarza i Forma, a na to ma wpływ:

- Parametry – Najlepiej, kiedy w kluczowych umiejętnościach są najwyższe parametry.
- Taktyka – Najlepiej, kiedy piłkarz cechuje wiele zielonych ticks w 35 planszach taktyki.
- Występowanie w meczach – Pełno lub pół wymiarowy czas gry jest najlepszy.
- Występowanie piłkarza na swojej optymalnej pozycji.
- W przypadku bramkarza na Formę przypada czyste konto i wyniki.

Uwaga: Zielony tick oznacza polepszenie względem poprzedniego stanu. Nie gwarantuje, że forma/cena piłkarza będzie rosła.

Parametry \Rightarrow (Poziom umiejętności + Nominalna pozycja + Taktyka) / Formuła = Punkty piłkarza / Nominalna cena
= Współczynnik formy / wpływ kolejek = Forma

Nominalna cena + Forma = Aktualna cena

Punkty piłkarza + Forma = Efektywność

Autor: **Bliszka**, 6.02.2014

Pytania? Kontakt: bliszka@swos.pl

Z cyklu artykułów: "Wykłady prof. Bliszki" wydanie szóste (2007, 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