

Spis treści

1. Organizacja danych	1
2. Struktura	2
3. Nominalna cena i parametry	2
4. Kreowanie	4
5. Ostatni etap	5
6. Przegląd aktualizacji	7

Subiektywna ocena
Pewniki

1. Organizacja danych

Do przeprowadzania aktualizacji ligowych na pewno przyda się posiadanie przynajmniej podstawowych wiadomości na temat aktualizowanej ligi. W miarę możliwości sięgamy do prasy i oglądamy mecze. Powstająca w ten sposób wiedza przyczyni się do nabrania wyczucia w przyznawaniu parametrów. Sprawdzające się przewidywania są o tyle ważne, by zagwarantować jak najmniej rozbieżności z rzeczywistością. Liczbami próbujemy ocenić skomplikowaną rzeczywistość. Nie jest to nazbyt wieloaspektowe zadanie, gdyż piłkarz SWOS ma zaledwie kilka składowych - 7. Kreowanie stylu drużyny oraz wpisywanie parametrów do edytora jest bardzo pasjonującym zajęciem. Autentyczni pasjonaci piłki dobrze odwzorowane składy prześledzą z zainteresowaniem.

Prasa i portale piłkarskie

Przed rozpoczęciem rundy warto zaopatrzyć się w piłkarski skarb kibica. Jest w nim większość wiadomości potrzebnych do utworzenia składów. Należy docenić najlepszą ligową jedenastkę minionej rundy (cena), zwrócić uwagę na typowaną gwiazdę drużyny (jakościowe parametry), wiek zawodników (speed) i wzrost najwyższych (heading). Kiedy wystartuje sezon, to z cotygodniowych gazet możemy doczytać się indywidualnych ocen za występy, ustawienia od prawej do lewej i podziału na formacje, które oddziela kreska.

TV

Podczas oglądania meczu będzie nas interesować przede wszystkim ustawienie, kolor stroju, wyróżniające piłkarzy umiejętności i brakujące numery koszulek. Tak wyglądała organizacja w latach 2000-2003, kiedy były ograniczone możliwości zdobywania informacji. Odkodowany wstęp do meczu na jednym ze sportowych kanałów i telewizyjna grafika z ustawieniem taktycznym były nie do przecenienia. Czasem był to mecz pucharowy drugoligowca, co dawało wiedzę o pozycjach skrzydłowych i centralnych, bo jak wiadomo im niższa liga tym mniej informacji dostępnych.

Przeprowadzenie selekcji i wybór taktyki

Skład tworzą piłkarze, którzy statystycznie najwięcej grają. W szczególnych przypadkach czekamy na jedenastki meczowe wystawiane na inaugurację, aby lepiej je opracować. Następnym krokiem jest przydzielenie zawodnikom pozycji na boisku. Mimo że wydaje się to proste, to w każdym meczu następuje jakaś rozszada. Opierając się na średniej wcześniejszych ustawień można to ustalić. Naturalną rzeczą jest, że zabraknie slotów na wpisanie do gry piłkarzy z szerokiej kadry zespołu. Trudno jest pomieścić wszystkich, a tym bardziej dokonać selekcji. Nazwiska zawodników na miejscach 17, 18 i dalszych pozostaną niespisane. Nie inaczej było z dawnymi składami. W ramach ciekawostki można zajrzeć do innych źródeł i poznać, dla kogo zabrakło miejsca z powodu licznej kadry. Faktem jest, że oryginalne drużyny z lat '90, to dane historyczne z całego świata w jednym kawałku. Jeżeli wziąć pod uwagę drużyny z egzotycznych lig, to czyni je unikalnymi danymi.

Rodzaj taktyki rzeczywistej drużyny trzeba rozpoznać. Mając jednak do ustawienia kilkanaście zespołów, w dodatku z tą samą taktyką, to urozmaicamy tam gdzie to możliwe. Minimum po jednej rzadkiej taktyce na ligę: 5-3-2, 4-3-3 i 3-4-3. W przeciwieństwie do rzeczywistości w SWOS nie odchodzić od nich. Co ciekawe taktyki attack, defend, 5-2-3 i 4-2-4 w oryginalnych składach były nieużywane. Komputerowe drużyny ograniczały się do ośmiu innych. Najbardziej powszechne to: 4-4-2 i 3-5-2.

2. Struktura

Tworzenie wedle pierwowzoru 96/97 na porównywalnych wartościach

Przy tworzeniu składów zalecane jest opieranie się na wzorcach oryginalnych rozwiązań ustawiania i doboru parametrów, ze względu wpływania tych zmiennych na: punkty piłkarza, zachowanie proporcji względem innych lig oraz sterowanie zawodnikami. Tworząc update przyjdzie odpowiednio zastąpić pierwotne parametry oraz prymat Legii i Widzewa, który jest dostępny w dwóch wersjach ECE i 96/97 Edition. Parametryzacja zagranicznych lig też może coś podpowiedzieć. Najlepiej, aby aktualizacje były wydane jednorazowo na rundę jako ostateczne.

Ilość drużyn i poziomów ligowych pozostawiona w oryginalnym stanie nie stwarza problemu. Oryginalny plik sws.exe dla Ligi Polskiej ustawiony jest na 18 drużyn i jest to zunifikowany format do wysyłania w świat.

Nadanie nazwy klubowej jest utrudnione, kiedy pełna nazwa przekracza 16 znaków. Dochodzi przy tym wybór między nazwą klubu, sponsora i miasta oraz zwięzłym ujęciem.

- Nazwa drużyny może być jednoczłonowa, gdy jest wystarczająco długa i nie powtarza się. Przykład: Jagiellonia lub Podbeskidzie. Poniżej 8 liter dodajemy skrót od miasta np. Siarka T. / T'brzeg / Tarnobrz.
- Tytułarny sponsor w nazwie klubu też jest uwzględniany, jeśli tylko znajdzie się miejsce.

Mając koncept ile drużyn planuje się zrobić, to nazwy tych zespołów można **alfabetycznie uszeregować** w edytorze składów. Zapewni to przejrzysty algorytm i usprawnienie już podczas pracy. (Uszeregowanie nie dotyczy plików TEAM.080-085, ponieważ sws.exe wyznacza Country Number i Team Number dla reprezentacji w Career). Zespoły niegrające w lidze, które są przeznaczone do urozmaicenia pucharu, powinno się oznaczać **Non-League**.

3. Nominalna cena i parametry

Cena jest adekwatna do umiejętności, pojętych jako suma oczek we wszystkich 7 umiejętnościach, abstrahując od niskiego speed lub shooting. Wybór głównych umiejętności piłkarza, to nie tylko jego prawdziwy talent, ale przede wszystkim atuty zdeteminowane w 80% przez nominalną pozycję: Defender(H,T), Midfielder(P,T), Attacker(F,H), Right/Left Back(T,S) i Right/Left Wing(S,C). Jest to unormowanie według SWOS, które ma na celu dostarczenie określonej ilości "punktów drużyny" oraz aby piłkarze drożeli. W efekcie jedną ze strategicznych kwestii jest odpowiedni dobór trzeciej litery w kodzie atutów. Przydatne tabele:

- Znaczenie parametrów (4.Parametry,str.1,Tab.1),
- Drożący kod atutów (1.Forma,str.4,Tab.1),
- Kolejność liter w przypadku równego poziomu parametrów (4.Parametry,str.3).

Dla każdego piłkarza przygotowujemy cenę i kod atutów. Określoną ilość oczek (wynikającą z ceny) rozdzielamy po umiejętnościach tak, aby powstał przygotowany kod atutów. Budowę zawodnika kończymy parametrami [0-7], które rozdzielamy według uznania do pozostałych umiejętności, aż do wyczerpania dostępnej puli. Za najczęściej spotykaną indywidualizację piłkarza uznaje się wybranie różnej kolejności w reprezentatywnych umiejętnościach np. Defender HT_ lub TH_, a na koniec zaznacza się odmienną przez trzecią literę [_].

Pomocne przy określeniu nominalnej ceny są cenzurki za grę, dotychczasowa kariera (ekstraklasowa przeszłość, potwierdzone nazwiska) i pozycja ligowa drużyny, która sprawia, że:

- Cena przeciętnego zawodnika, występującego w bardzo dobrej drużynie, zostanie podniesiona.
- Cena znakomitego piłkarza, grającego w słabej drużynie, zostanie zmniejszona. W zamian za obniżoną wartość, udział cenionych umiejętności będzie zwiększony.

Wykonanie piłkarza o dużym potencjale odznacza się większą ilością przydzielania parametrów dla reprezentatywnych umiejętności. Przykład jakościowego sparametryzowania: £180K Defender HTS (13,14,1) P0, V1, C0, F0 lub H15 kosztem innych umiejętności. Średnie sparametryzowanie charakteryzuje się rozłożeniem np. £150K Attacker HFS (11,11,1) P1, V1, T1, C1 (rozwinęte poboczne umiejętności). Słabe sparametryzowanie to wybór najmniej cenionych umiejętności za podstawowe np. £180K Midfielder FHT (14,12,1) P0, V0, C1, S1.

Okolo 90% wszystkich piłkarzy SWOS ma nie więcej niż 3 gwiazdki. Jeżeli ustawimy wiele gwiazdek wielu piłkarzom, to oryginalne poczucie gry zostanie utracone. Kiedy wychodzą za dobre zespoły, to wszystkim graczom obniżamy cenę/parametr o 1-2 poziomy.

Nominalna cena jest wszędzie adekwatna do ilości parametrów (Tab.1). Przyjęte jest posiadanie przez piłkarza min. 2-referencyjnych umiejętności, czyli o parametrach [8-15]. Spośród pozostałych są one najwyższe poziomem. Nie występuje przypadek np. TPC (7,13,4) V1 H1 S12 F0. Poprawnie: TPC (15,13,4) V1 H1 S4, F0. Liga Polska ma przyznane **2 referencyjne umiejętności**. Wyjątkiem mogą być etatowi reprezentanci kraju, wyróżnieni większą ich liczbą. Oni paru rzeczy też nie mają, ale te co mają, to na wysokim poziomie lub solidnym średnim np. TPC (13,13,12) V2 H3 S4 F2.

Tab.1. Wybór ceny piłkarza, odczytanie liczby parametrów i podwyższająca się półka z gwiazdkami.

l.p.	Przysługująca liczba parametrów z:		Cena £	Skok ceny £	Star rating
	2-referencyjnymi umiejętnościami	3-referencyjnymi umiejętnościami			
1	16	24	25K-	0K,5K, 10K,15K, 20K,..	
2	17	25	25K		
3	18	26	30K		
4	19	27	40K		
5	20	28	50K		
6	21	29	65K		
7	22	30	75K		
8	23	31	85K		
9	24	32	100K		
10	25	33	110K		
11	26	34	130K		
12	27	35	150K		
13	28	36	160K		
14	29	37	180K		
15	30	38	200K	25K (x4)	
16	31	39	250K		
17	32	40	300K	50K (x14)	
18	33	41	350K		
19	34	42	450K		
20	35	43	500K		
21	36	44	550K		
22	37	45	600K		
23	38	46	650K		
24	39	47	700K		
25	40	48	750K		
26	41	49	800K		
27	42	50	850K		
28	43	51	950K		
29	44	52	1M		
30	45	53	1.1M		
31	46	54	1.3M	250K (x4)	
32	47	55	1.5M		
33	48	56	1.6M		
34	49	57	1.8M		
35	50	58	1.9M	500K (x4)	
36	51	59	2M		
37	52	60	2.25M	1M (x14)	
38	53	61	2.75M		
39	54	62	3M		
40	55	63	3.5M		
41	56	64	4.5M		
42	57	65	5M		
43	58	66	6M		
44	59	67	7M		
45	60	68	8M		
46	61	69	9M		
47	62	70	10M		
48	63	71	12M		
49	64	72	15M		
50	65	73	15M+		

4. Kreowanie

Na tym etapie mamy już rozeznanie, jaki jest minimalny poziom parametrów w umiejętnościach, aby zapewnić przyrost ceny dla większości piłkarzy. Sprostamy też tworzeniu zawodnika o niskim, średnim i wysokim potencjale. Następna rzecz dotyczy ogólnych zasad. W miarę możliwości skład drużyny powinno cechować: 1.) Mnogość rozwiązań, czyli nie powtarzanie się sekwencji kodów atutów i cen między klubami; 2.) Hierarchia klubów według ich siły w lidze; 3.) Wielość różnych cen piłkarzy w zespole dla dokładniejszego oddania wewnątrz-klubowej hierarchii; 4.) Dwóch bramkarzy, jeden rezerwowo; 5.) Na boisku po jednym RW, LW, RB i LB.

Zespoły powstają w sposób przemyślany. Nie chcemy robić ich po łebkach. Zanim drużyna zostanie wprowadzona do edytora, przygotowujemy ją najpierw w notatniku. Nie każdemu chce się, więc wymagania możemy trochę poluzować.

Rezerwa

Pięciosobowa ławka posiada przynajmniej po jednym zawodniku z każdej formacji (np. G, D, M, M, A). Uniwersalne (D, M) zabezpiecza kilka pozycji przy absencjach. Nie jest odstępstwem od zasady stosowanie precyzyjniejszego określenia (np. LW, RB), ale tylko wtedy, gdy taki gracz nie występuje na żadnej innej pozycji. Kluczowy piłkarz niegrający przez rundę z powodu kontuzji jest umieszczany co najwyżej na ławce rezerwowych.

Chcąc utworzyć drużynę, której suma parametrów wynosi np. 280, należy 75% (210) parametrów rozdzielić na sparametryzowanie wyjściowej jedenastki, a pozostałe 25% (70) na rezerwowych. Udziały procentowe wynikają z oryginalnych drużyn [Legia Warsaw] i premiuja te słabsze kosztem ich rezerwy. Słabsza drużyna – słabsza ławka (np. 20%). Silniejsza drużyna – silniejsza ławka (np. 26%). Niezależnie od tego ustalamy kilka procent marginesu.

Kolejność zajmowanych miejsc na ławce zależy od nominalnej pozycji. Przy jednakowych pozycjach o kolejności decyduje wyższa cena lub ofensywniejszy charakter umiejętności: a) Midfielder – THP (defensywna charakterystyka), b) Midfielder – PTC (naturalny), c) Midfielder – FHS (z umiejętnością gry w roli napastnika).

Rezerwowi posiadają mniejsze nominalne ceny. Ten, który nie mieści się w pierwszej jedenastce tylko na skutek braku miejsca może mieć: a) Najwyższą cenę wśród rezerwowych; b) Cenę taką jak grający konkurent na jego pozycji; c) Zrównoważające jakościowe umiejętności; d) Grający konkurent ma słabe umiejętności, aby z rezerwowym byli na zbliżonym poziomie, by menedżer miał dylemat, na którego z nich postawić.

Siła parametrów

- Parametry 8-10 (0-2) należą do słabych.
- Parametry 11-12 (3-4) należą do średnich.
- Parametry 13-15 (5-7) należą do porządných.

Istnieje ograniczenie w poziomie pobocznych umiejętności (nr kolejności 3,4,5,6 i 7) względem ceny:

- £-25K - £130K parametr osiąga wartość maks. 1.
- £150K - £500K parametr osiąga wartość maks. 2.
- £550 - £750K parametr osiąga wartość maks. 3. Od £800K nie ma jednoznacznej zależności.

Finishing

Jest to umiejętność, która podnosi lot piłki pod poprzeczkę. Pojawia się w zamian za Shooting w określonym polu rażenia pod bramką przeciwnika. Oprócz napastników wysoki poziom Finishing mogą posiadać etatowi wykonawcy rzutów karnych. Aby przez Finishing nie utworzyć słabego piłkarza, to F może być trzecią umiejętnością w kodzie atutów dla rzutów karnych oraz dla piłkarzy ofensywnie wyposażonych. Naturalne jest, że Finishing i Heading posiada piłkarz z ataku, który w rzeczywistości jest napastnikiem. Ponadto umiejętności napastnika może mieć zawodnik operujący w drugiej linii (RW-FHV), w wyniku zastosowania trzeciego atakującego pozostając przy 4-4-2 lub grania zawodnika na dwóch pozycjach w rzeczywistości.

Speed

Różnica prędkości zawodników skrajnych i środkowych jest bardzo wyraźna. Związane jest to z odtwarzaną funkcją skrzydłowych, walczeniem na biegi, szybkim wprowadzaniem piłki do gry, a także aby każda z 7 umiejętności była znacząca. Drużyna przeważnie ma w składzie 4 skrajnych zawodników z umiejętnością Speed. Dwóch z Ball Control i dwóch z Tackling. Jeśli zawodnik ze środka posiada już Speed, wtedy dla zachowania równowagi jeden ze skrajnych piłkarzy musi być bez szybkości. Połączenie Speed+Passing dla pomocników, bądź Speed+Tackling dla obrońców, spowoduje utworzenie wartościowego piłkarza. Aby uniknąć niezасłużonego wyróżnienia, szczególnie u pomocników, wybiera się dla nich umiejętności Speed+Ball Control (np. M-SCP). Na skrzydło wymuszane są wtedy umiejętności środkowego pomocnika lub napastnika, czyli jest to zamiana funkcji. Na ławce nie ma szybkich, gdyż zabrałoby to komuś Speed z wyjściowego składu. Zawodnikom zaawansowanym wiekowo ustawiamy szybkość zero. Bez obawy wstawiamy też inny S0.

Shooting

Wysoki poziom Shooting zarezerwowany jest dla super snajperów. Groźny Shooting rzadko występuje w słabych i przeciętnych ligach. Najlepsi napastnicy grający w Lidze Polskiej to Jerzy Podbrożny i Rafał Siadaczka, którzy nie mają mocnego strzału z dystansu. U pozostałych napastników tej umiejętności też na próżno szukać. Shooting to promesa bramek. Przydzielając ten bramkodajny atut trzeba być pewnym, że zawodnik zasłużył na to przez bycie wcześniej królem strzelców lub dysponowanie atomowym uderzeniem. Slot 11 w taktyce 4-3-3 (wysunięty napastnik) nominuje do oddawania sporej ilości strzałów. W zależności od spodziewanych rezultatów

drużyny, czołowy kanonier (numer 11) niekoniecznie musi mieć najmocniejszy Shooting i nie musi być najdroższy z trójki napastników. Zagrożenie pochodzi wtedy z drugiej linii ataku. Niektórym atakującym do £450K bez obawy wstawiamy V0. W Lidze Polskiej na 59 napastników, z V0 było 13, z czego 9 w wyjściowych składach. Dwójkowy lub trójkowy atak zapewniał gole. Czasem zasoby Shooting są skumulowane na środku obrony (D-VHT) z dala od bramki. Dużego pożytku z tego nie ma, aczkolwiek wspomaga to instynkt strzelecki u innych piłkarzy w ataku.

Czego unikać

- 1.) Błędów w pisowni nazwisk, klubów i narodowości;
- 2.) Na szybko definiowania umiejętności od razu w edytorze;
- 3.) Faworyzowania wybranych drużyn;
- 4.) Tworzenia identycznych piłkarzy lub drużyn;
- 5.) Nie stosowania tabeli cena <-> parametry. Compute Original Prices w edytorze to zweryfikuje.

5. Ostatni etap

Po wyedytowaniu części drużyn są wskazane porównawcze test mecze Computer vs Computer, które posłużą do sprawdzenia, czy któryś z zespołów nie jest za słaby lub za silny, co wymagałoby korekty parametrów. Finalna aktualizacja jest sprawdzana pod kątem pisowni i sumy parametrów ze stanem w notatniku. Pozostają jeszcze następujące sprawy techniczne:

Numery na koszulkach – Przypisujemy je zawodnikom tak, aby zmieścić się w zakresie (1-16). Wyższe są nieaktywne. Pierwszy skład (1Gk – 2-11). Numery rezerwowych są równoważne z ich numerem slotu. W razie innych będą one zakryte z poziomu gry przez stałe numery ławki (12,13,14,15 i 16). Numery te można wypróbować do pierwszego składu z tym, że po wykonaniu zmiany podczas meczu skutkują ich ewentualną powtórką.

Kolory czupryn – Dobieramy z posteru drużyny. Decydując się na blond (rude) włosy, futbolista musi się jednoznacznie odznaczać tą cechą. Blond włosy można też umownie stosować dla golących się na łyso.

Stroje meczowe – Funkcjonują 3 komplety strojów piłkarskich: główny, rezerwowy oraz alternatywny jednolity. Gospodarze zawsze używają tego pierwszego. Goście używają pierwszego, ale też drugiego i trzeciego, kiedy barwy są nadal nieczytelne. Kolory strojów edytujemy według aktualnie używanych strojów przez zespół. Różne kolorowe wstawki i wypustki na koszulce można podciągnąć pod kolor rękawków. Bramkarz występuje zawsze w czarnej koszulce, a jego spodenki i skarpetki zgadzają się z aktualnie stosowanym wariantem kolorystycznym piłkarzy z pola. Sędziego wyróżnia czarny uniform.

Nazwiska – Takie w alfabecie cyrylicy najlepiej, aby były pisane w transliteracji angielskiej (Rys.1), a nie fonetycznie w j. polskim, co ma przełożenie na tylko jedną wersję dla całej międzynarodowej społeczności. Piłkarzy o tych samych personaliach należy odróżniać rzymskimi cyframi, które mogą być w nawiasie przylegającym do nazwiska np. João Pinto(II) [Portugalia, ECE].

Obcokrajowcy

Zagranicznych piłkarzy w Lidze Polskiej '93-'96 jest 17. Reprezentowanych jest 5 nacji: BLS, NIG, RUS, UKR i ZIM. Paru nominalnych pozycji zabrakło (LB, RW i G). W ich miejsce weszli inni. Stąd na ławce jest pięciu piłkarzy z pola. Na rezerwie jest dwóch pomocników z inklinacjami defensywnymi i jeden neutralny. Cenowo są oni na granicy pierwszego składu. W przeważającej części ¼ są to piłkarze zza wschodniej granicy.

Rys.1. Drużyna obcokrajowców grających w Lidze Polskiej ze wszystkich oryginalnych wersji.

FOREIGN PLAYERS					
(POLAND)		NAT	GOALS		
1	SERGEI SHIPOVSKY	G (UKR)	0	£150K	
2	JOHN PHIRI	RB TSC (ZIM)	0	£150K	
4	VADIM ROGOVSKOY	D THV (RUS)	0	£2250K	
3	ALEKSEI TIERESHCHENKO	D HTP (UKR)	0	£160K	
6	BORIS KARASEV	M SCP (BLS)	0	£2250K	
5	YURY SHATALOV	M TPS (UKR)	0	£180K	
8	YURY MALEEV	M TPH (BLS)	0	£2250K	
10	MURISA STEWART	M PTC (ZIM)	0	£200K	
7	ANDREI MIKHALCHUK	LWSCT (UKR)	0	£300K	
9	SERGEI BASOV	A FHS (RUS)	0	£2250K	
11	ZAKARY LAMBO	A HFC (NIG)	0	£2250K	
12	NORMAN MAPEZA	D TPH (ZIM)	0	£150K	
13	SERGEI NIKITIN	M HTF (UKR)	0	£180K	
14	VIKTOR SIDORENKO	M HTV (UKR)	0	£200K	
15	VLADIMIR LOMAKO	M PTV (BLS)	0	£180K	
16	ALEKSANDR SHEMYETEV	A HFS (UKR)	0	£2250K	
OWN GOALS			0		

COACH: ALL VERSIONS EXIT

Rys.2. Drużyna obcokrajowców - skład przedmeczowy.

FOREIGN PLAYERS (POLAND)

1	S. SHIPOVSKY	G	★
2	J. PHIRI	RB TSC	★
4	V. ROGOVSKOY	D THV	★
3	A. TIERESHCH.	D HTP	★
6	B. KARASEV	M SCP	★
5	Y. SHATALOV	M TPS	★
8	Y. MALEEV	M TPH	★
10	M. STEWART	M PTC	★
7	A. MIKHALCHUK	LW SCT	★
9	S. BASOV	A FHS	★
11	Z. LAMBO	A HFC	★
12	N. MAPEZA	D TPH	★
13	S. NIKITIN	M HTF	★
14	V. SIDORENKO	M HTV	★
15	V. LOMAKO	M PTV	★
16	A. SHEMYETEV	A HFS	★

COACH : ALL VERSIONS

VIEW MATCH EXIT VIEW OTHER TEAM

SHIPOVSKY

ROGOVSKOY

PHIRI TIERESHCH.

MALEEV SHATALOV

KARASEV MIKHALCHUK

STEWART

BASOV LAMBO

4-4-2	5-4-1	4-5-1
5-3-2	3-5-2	4-3-3
4-2-4	3-4-3	SWEEP
5-2-3	ATTACK	DEFEND
USER A	USER B	
USER C	USER D	
USER E	USER F	

Piłkarzy pochodzących z krajów Serbia, Montenegro i Kosovo podłączamy pod YUG, jako że działamy na wersji z 1992-96r. Inne niesklasyfikowane narodowości podłączamy pod CUS.

Gwarancja jakości

Gwarancja jakości jest to przedstawienie przez autora aktualizacji jego własnych motywów wyboru kodu atutów i cen zawodników w pliku testowym załączonym do aktualizacji. Niekiedy nie wystarczy zrobić same składy. Bez objaśnienia trudno jest przedstawić gwarancję pracy włożoną w opracowanie składów. Aby gracz wiedział, że wraz ze zrobionymi składami wiążą się taktyczne rozwiązania, to dołączenie opisu dla kilku drużyn spowoduje, że gracz nabierze przekonania do takiego update. Każdy autor aktualizacji, jeżeli tylko chce, może utworzyć taką gwarancję jakości. Uzasadnienie sparametryzowania powinno opisywać przynajmniej kilka drużyn.

6. Przegląd aktualizacji

Oryginalne aktualizacje

W następujących po sobie edycjach, ważniejsze ligi były aktualizowane w całości, natomiast aktualizacja w mniej ważnych ligach sprowadzała się do małej korekty. (Zdecydowała o tym niska przydatność). Korekta polegała na podmianie nazwiska wytransferowanego piłkarza, ale tylko takiego, który przeszedł do poważnego klubu (np. A.Woźniak, FC Porto). W bramce Widzewa stanął wówczas o wiele słabszy M.Ludwikowski, lecz cena ta sama. To nie był dobry moment na odbieranie drużynie jakości. Oba te zespoły grały razem w elitarnym European Champions Cup. Większa korekta polegała znowu na aktualizacji jedynie nazwisk (np. GKS Katowice, parametry z edycji 95/96 na ECE). W ich buty weszli nowi piłkarze. Istnieją też ligi bez aktualizacji (np. El Salvador) lub zespoły z *Non-League* z danymi, które odnoszą się kilka lat wstecz. Skutkiem tego może być pojawienie się dwóch takich samych nazwisk piłkarzy w meczu pucharowym, ale już o innych parametrach. Po latach wiemy, że gloryfikowane przez nas składy mogły zakłamywać rzeczywistość. Ale kogo to obchodzi, skoro tak dobrze się grało. I miały prawdziwe, nieprzekręcone nazwiska, co wyjątkowo sobie cenimy. W tamtych czasach nie było problemu z licencją na nazwiska. Oryginalne składy zawsze będą tymi pierwszymi, przez co udziela nam się częśćka zrozumienia.

Kluczowi reprezentanci poszczególnych krajów, przygotowani w kontekście zbudowania drużyny narodowej w Career, zapewne zostali specjalnie sparametryzowani w drużynach klubowych tak, aby pasowali również w reprezentacji pod względem umiejętności i nominalnej pozycji. Zdarza się, że tzw. piłkarze pierwszego wyboru nie mogą grać w reprezentacji ze względu na ich nieodpowiednie umiejętności względem nominalnej pozycji. Słaby poziom klubu, niegwarantujący wystarczająco wysokiej liczby parametrów, również przyczynia się do braku powołania popularnego reprezentanta. Ten, kto ma piłkarzy występujących w lepszych ligach ma przewagę. Reasumując to sytuacja klubowa ma przełożenie na reprezentację.

Istnieją 2 rodzaje drużyn: *Club Teams* (1) i *National Teams* (2). W kwestii ceny największa różnica dotyczy George Weah. Liberyjczyk jest mocnym punktem na arenie klubowej (£15M+) i tylko przeciętnym na arenie narodowej (£450K). Twórcy przecież nie musieli wszędzie wchodzić w bardzo dokładny poziom odwzorowania.

W drużynie narodowej Player-Coach z Career nie zobaczymy tego samego zawodnika, co w odpowiedniku z Preset Competition. Powodem jest to, że funkcjonują wspomniane wyżej 2 niezależne źródła składów. W Career drużyna jest do przygotowania z bazy (1), a w Preset Competition jest już przygotowana z bazy (2). Ten drugi typ składów może być nieco bardziej adekwatny do edycji. Można też zauważyć pewien punkt zwrotny od edycji 95/96 - piłkarze mają takie kody atutów (umiejętności), które dla większości z nich gwarantują wzrost ceny.

Tab.2. Porównanie składów wersji PC i Amiga SWOS.

PC		Amiga
---	=	SWOS v0.9 v60 ważniejsze ligi 94/95 runda jesienna liga polska 93/94 runda jesienna cechy: zielone główne menu, dawny silnik meczowy, zielony design składu przedmeczowego
---	=	SWOS v1.0 v61 (dysk1*) v60 (dysk2) ważniejsze ligi 94/95 runda jesienna liga polska 93/94 runda jesienna zmiany: *-nowe główne menu
---	=	SWOS v1.1 v81 ważniejsze ligi 94/95 runda wiosenna liga polska 94/95 runda jesienna zmiany: prawie nowy silnik meczowy
SWOS 95/96 v1.0 ważniejsze ligi 95/96 runda jesienna liga polska 94/95 runda jesienna korekta cechy: zielone główne menu, dawny silnik meczowy, zielony design składu przedmeczowego	=	SWOS 95/96 v135 ważniejsze ligi 95/96 runda jesienna liga polska 94/95 runda jesienna korekta zmiany: nowy design składu przedmeczowego, nowy silnik meczowy, ukazanie kodu atutów
SWOS ECE v1.0 ważniejsze ligi 95/96 runda wiosenna liga polska 95/96 runda jesienna, zmiany: nowe główne menu, nowy silnik meczowy, ukazanie kodu atutów	=	SWOS 95/96 ECE v144 ważniejsze ligi 95/96, runda wiosenna liga polska 95/96 runda jesienna
SWOS 96/97 v2.0 ważniejsze ligi 96/97 runda jesienna liga polska 95/96 runda jesienna (po korekcie)	=	SWOS 96/97 v152 ważniejsze ligi 96/97 runda jesienna liga polska 95/96 runda jesienna (po korekcie)

Własne aktualizacje Ligi Polskiej

Pierwsze 2 aktualizacje (ze wszystkich 4) zostały opracowane dopiero po zakończeniu rundy na podstawie zgromadzonych materiałów i statystyk. Wynikało to ze starania, żeby efekt w symulacji był jak najlepszy. Parametryzacja była zgodna z duchem oryginalnej wersji tzn. niski poziom strażów z dystansu, niskie ceny i czasem utrudniający aspekt umiejętności z innej pozycji, by tradycja była podtrzymana. Plan aktualizacji rozpoczął się od ustalenia górnego i dolnego poziomu ilości parametrów dla najlepszego i najsłabszego zespołu. Na podstawie punktów z realnej tabeli, wydzielone zostały procentowo przysługujące zespołom ilości parametrów, które następnie były rozdysponowane na szesnastu zawodników. Kolejne aktualizacje robione były terminowo, w pierwszych tygodniach nowego sezonu. Najlepiej zajmować się aktualizowaniem w połowie sezonu, gdy można domniemywać o formie drużyny w drugiej rundzie. Oryginalny poziom Ligi Polskiej z sezonu 95/96 ustalony jest na 504 parametry i to pewnie ze względu na znakomite występy polskich klubów w europejskich pucharach. Dla porównania najlepsza drużyna z sezonu 94/95 posiada 464 parametry. Tylko taki sezon jak 2002/03, w którym Wisła Kraków odnosiła sukcesy na międzynarodowej arenie, może pozwolić na przydzielenie drużynie nawet 610 parametrów jak na polską skalę. Teoretycznie tych parametrów byłoby nawet mniej - 586, gdyby nie dwaj reprezentanci w składzie, odpowiednio z 3 i 4 referencyjnymi umiejętnościami. Reasumując, to poziom polskich klubów powinien być adekwatny do aktualnego międzynarodowego rankingu oraz aby podobna hierarchia miała miejsce wewnątrz ligi.

Ponadto każdy piłkarz miał uzasadnione umiejętności, co najmniej do trzeciego miejsca w kodzie atutów. Ponadto został zastosowany zabieg planowego niedopasowania umiejętności do nominalnej pozycji wtedy, kiedy:

- Zawodnik w rzeczywistości gra na dwóch różnych pozycjach.
- Podkreślamy charakterystyczną umiejętność zawodnika, czyli jego specjalność.
- Potrzebujemy zwiększyć atuty drużyny, ale nie możemy stosować napastników z wysokim poziomem Shooting. Rozwiązaniem jest np. szybki pomocnik M-SCP utworzony metodą wymiany parametrów ze skrzydłowym.
- Realna drużyna nie osiąga wyników proporcjonalnych do składu. Alternatywą do zmniejszenia ceny zawodnikom jest zapisana słabość tej drużyny, w postaci bezproduktywnych umiejętności, które zabezpieczają ją przed osiągnięciem zbyt dobrych wyników. Polega to na wprowadzeniu: 1.) Jednej osłabiającej umiejętności np. T dla napastnika; 2.) Całego kodu atutów np. pomocnik M-TPH przekwalifikowany do roli napastnika A-TPH.

Powstające przy tej operacji ewentualne osłabienia drużyny były rekompensowane w bilansie przez podniesienie danemu piłkarzowi ceny lub umiejętności partnerom, jako że wszyscy oni wchodził w skład jednej drużyny. Aktualizacje te zawierają efekt kontynuacji w kodach atutów do wcześniejszych wersji dla niektórych piłkarzy. Przez powiązanie jednego z drugim pokazujemy ciągłość, że niezupełnie coś nowego powstaje. Tam, gdzie to możliwe zawodnik ma przepisany swój stary potencjał.

Ważne urozmaicenie

Do pucharu kraju mogą dołączać zespoły, które nie grają w lidze. Gdy przychodzi zagrać w pucharze kraju z jakimś nowym klubem z Non-League lub gdy nawet taki klub pojawi się w innej parze, to wzbudza on u managera zainteresowanie. Dla odnowienia znajomości wchodzi się na ten bardzo rzadko natrafiany skład, który zawiera nowych z nazwisk piłkarzy. Poza pucharem na to urozmaicenie można natrafić w lidze, kiedy następują cosezonowe roszady. Intrygujące jest, kiedy kluby znikąd zachodzą bardzo daleko. Uruchamiany do skutku w Preset Competition puchar krajowy może posłużyć do zagrania wybraną drużyną z Non-League.

Research team

To grupa ludzi, fanów obserwacji i statystyki, która opracowuje kluby do bazy danych gry. Łączą się przez forum, aby zaktualizować więcej różnych lig. Nie są skazani na przedstawiony tu pogląd. Tworzą według własnej metody, w której przeważnie piłkarze mają losowo generowane liczby lub są przewartościowani. Odzworowanie składów w profesjonalnych managerach jest robione rzetelnie. W SWOS jest z tym różnie. Do grupy może dołączyć każdy, kto chce, gdyż nie ma zbyt wielu ochotników. Czasy się zmieniają. Obecnie rolą tego poradnika jest już tylko to, aby zachowała się pamięć o tym, jak to kiedyś się tworzyło. Pozytywnym sygnałem od graczy jest to, że zainteresowanie nowymi aktualizacjami, dalej jest utrzymane.

Autor: **Bliszka**, 27.08.2014

Pytania? Kontakt: bliszka@swos.pl

Z cyklu artykułów: "Wykłady prof. Bliszki" wydanie czwarte (2007, 2010, 2012, 2014)

Dla portalu, www.swos.pl – Polskie Centrum SWOS



Zmiana zawartości textowej artykułu tylko za zgodą www.swos.pl oraz autora.

Copyright for www.swos.pl & Bliszka.

WWW.SWOS.PL - 2014