

Spis treści

1. Organizacja danych	1
2. Struktura	2
3. Nominalna cena i parametry	2
4. Kreowanie	4
5. Ukończenie	5
6. II Liga	6
7. Zmiana daty i miesięcy	10
8. Pliki dołączane	11
9. Przegląd aktualizacji	13
10. Gwarancja jakości	15

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. 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 i darmowe łącza P2P

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. Z tego względu czekamy na jedenastki meczowe wystawiane na inaugurację. 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 zauważyć. Mając do ustawienia kilkanaście zespołów z tą samą taktyką, wprowadzamy różnorodność 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 odchodzimy 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. Decydując się na atrakcyjniejszy wariant, jakim jest rozbudowa poziomów ligowych, nie ma innej możliwości jak zamiana slotu z innym krajem. (Powodem jest brak przeznaczonego miejsca na zdefiniowanie niższej ligi). Wiąże się to jednak ze skomplikowaną modyfikacją pliku sws.exe, o której można przeczytać od połowy.

Ilość zespołów w pliku Team można zmienić przez doklejenie lub wycięcie całych drużyn. Początek każdej drużyny rozpoczyna się 5 bajtów przed nazwą klubu, a kończy się równo po 42¾ linii. Gdy to nastąpi konieczne jest poprawienie dwóch wartości: 1.) Ilości drużyn, które będzie czytać SWOS. Znajduje się to na samym początku w 0001. Przykład: 30 drużyn - 1E; 2.) Zmiana Team Number dodanej drużyny na kolejny wolny numer. Adres: 4 bajty przed nazwą drużyny. Oryginalna wersja przewiduje 18 drużyn w *Premier Division*. Dlatego należy dołączyć do 16 zespołów 2 brakujące, które spadły przed sezonem. Ilość zespołów w lidze musi być parzysta. Jeśli spadkowiec wycofał się przed startem, to zastępowany jest drużyną 2-ligową najwyżej sklasyfikowaną. Wycofane drużyny w środku sezonu zostawiamy. O wyborze do *Non-League* może decydować pozycja lub popularność.

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 zdeterminowane 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.5,Tab.2),
- 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 odmiennosc 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			10K (x10)	
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				
18	33	41	350K			50K (x14)	
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	100K (x10)			
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	500K (x4)			
35	50	58	1.9M				
36	51	59	2M	1M (x14)			
37	52	60	2.25M				
38	53	61	2.75M				
39	54	62	3M				
40	55	63	3.5M			...15M, 16M,17M, 18M,19M.	
41	56	64	4.5M				
42	57	65	5M				
43	58	66	6M				
44	59	67	7M			15M+	
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 chaotyczny. Zanim drużyna zostanie wprowadzona do edytora, przygotowujemy ją najpierw w notatniku.

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. 380, należy 72,5% (277) parametrów rozdzielić na sparametryzowanie wyjściowej jedenastki, a pozostałe 26,5% (103) wykorzystać dla rezerwowych. Udziały procentowe wynikają z oryginalnych składów. 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 usposobionych. 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 niezastuzonego 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 innym 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. Ukończenie

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 zastosować dla zawodników bez włosów.

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 ¾ 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	2150K
2	JOHN PHIRI	RB	TSC (ZIM)	0	2150K
4	VADIM ROGOVSKOY	D	THV (RUS)	0	2250K
3	ALEKSEI TIERESHCHENKO	D	HTP (UKR)	0	2160K
6	BORIS KARASEV	M	SCP (BLS)	0	2250K
5	YURY SHATALOV	M	TPS (UKR)	0	2180K
8	YURY MALEEV	M	TPH (BLS)	0	2250K
10	MURISA STEWART	M	PTC (ZIM)	0	2200K
7	ANDREI MIKHALCHUK	LW	SCT (UKR)	0	2300K
9	SERGEI BASOV	A	FHS (RUS)	0	2250K
11	ZAKARY LAMBO	A	HFC (NIG)	0	2250K
12	NORMAN MAPEZA	D	TPH (ZIM)	0	2150K
13	SERGEI NIKITIN	M	HTP (UKR)	0	2180K
14	VIKTOR SIDORENKO	M	HTV (UKR)	0	2200K
15	VLADIMIR LOMAKO	M	PTV (BLS)	0	2180K
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.

6. II Liga

Dodanie nowego poziomu ligowego nie jest możliwe na skutek ograniczeń w sws.exe, który nadaje temu ramy. Kod gry nie jest udostępniony, dlatego każda nowość wymaga alternatywnych rozwiązań takich jak zamiana lig między sobą. Kiedy SWOS podlicza ligi, to bierze offset początku struktury ligi według zapisanych źródłowych odwołań. Niestety nie wynika to z szukania po wartości Country Number. Pomysł na likwidację II ligi innego kraju, aby zwolniło się miejsce, też nie zadziała.

Dla uzyskania dwupoziomowej Ligi Polskiej najodpowiedniejsza jest zamiana slotu z Holandią. Dwie ligi są wystarczające do ruchów w tabeli, a ponadto parcela Holandii umożliwi rozgrywanie baraży. Do zamiany nadaje się również Liga Szkocka, lecz ilość drużyn, które należałoby utworzyć jest dużo większa.

W latach 2000-2003 trudno było znaleźć wartości rynkowe piłkarzy. Cenę określało się na podstawie statystyk piłkarza. Posiłkowało się też konkursem "Wygraj ligę" i podanymi w gazecie cenami. Dla 2 ligi nie było takiej możliwości. Przyjmuje się, że siła parametryczna drużyny lidera 2 ligi klasyfikuje klub w kolejności 1 ligi na poziomie 3/4 stawki, a wice-lidera na poziomie 7/8 stawki. Dobrana siła rozgranicza kluby z obu lig.

Rys.3. I Liga Polska. Update sezon 2001/2002 runda wiosenna.

POLISH PREMIER DIVISION								
		PL	W	D	L	F	A	PTS
1	WISLA KRAKOW	30	18	11	1	37	18	55
2	POLONIA WARSZAWA	30	15	9	6	45	33	54
3	GKS KATOWICE	30	13	12	5	41	32	51
4	LEGIA WARSZAWA	30	12	11	7	44	31	47
5	AMICA WRONKI	30	11	14	5	35	23	47
6	RUCH CHORZOW	30	10	12	8	32	23	42
7	ZAGLEBIE LUBIN	30	8	13	4	25	22	42
8	GORNIK ZABRZE	30	7	15	7	37	35	37
9	ODRA WODZISLAW	30	7	15	8	27	23	35
10	WIDZEW LODZ	30	6	15	8	23	30	34
11	RKS RADOMSKO	30	5	13	7	23	23	33
12	KSZO OSTROWIEC	30	5	14	11	23	34	23
13	DYSKOBOLIA	30	3	17	10	15	22	25
14	POGON SZCZECIN	30	4	14	12	25	35	25
15	SLASK WROCLAW	30	3	12	15	24	40	21
16	STOMIL OLSZTYN	30	2	13	15	21	40	18

STATS EXIT

Rys.4. II Liga Polska. Update sezon 2001/2002 runda wiosenna.

POLISH DIVISION I								
		PL	W	D	L	F	A	PTS
1	LECH POZNAN	38	19	15	4	50	31	72
2	ORLEN PLOCK	38	21	9	8	57	40	72
3	GORNIK LECZNA	38	16	15	6	47	35	64
4	SZCZAKOWIANKA	38	15	13	5	53	40	63
5	GKS BELCHATOW	38	15	15	8	52	42	60
6	RUCH RADZIONKOW	38	14	17	7	33	31	53
7	POLAR WROCLAW	38	12	21	5	33	31	57
8	HETMAN ZAMOSC	38	10	19	9	40	37	43
9	TLOKI GORZYCE	38	8	23	7	33	33	47
10	ZAGLEBIE SOSNOW.	38	11	14	13	41	47	47
11	CERAMIKA OPOCZNO	38	10	16	12	40	33	45
12	GORNIK POLKOWICE	38	8	22	8	35	35	45
13	ARKA GDYNIA	38	6	23	9	51	50	41
14	LKS LODZ	38	7	20	11	34	33	41
15	ODRA OPOLE	38	8	16	14	35	44	40
16	SWIT NOWY DWOR	38	6	19	13	25	35	37
17	JAGIELLONIA	38	6	18	14	23	42	35
18	HUTNIK KRAKOW	38	4	19	15	31	47	31
19	WLOKNIARZ KIETRZ	38	2	21	15	35	51	27
20	KS MYSZKOW	38	2	19	17	27	45	25

STATS EXIT

Modyfikacja sws.exe

W (Tab.2-8) podane są nowe wartości, w celu uzyskania następujących rozgrywek:

- I Liga Polska - 16 zespołów; 2 degradacje + 1 zespół w barażach,
- II Liga Polska - 18 zespołów; 2 awanse + 1 zespół w barażach,
- Puchar Polski - 32 zespoły; od drugiej rundy,
- I Liga Holenderska - 18 zespołów,
- Puchar Holandii - 16 zespołów; od czwartej rundy.

Po zamianie plik Team.025 będzie odnosić się do Ligi Polskiej, a plik Team.028 do Ligi Holenderskiej. Pliki Team powinny współpracować ze stanem danych w sws.exe.

Tab.2. Podmiana wartości ligowych w oryginalne offsety Holandii.

Adresy Ligowe (HOL)		Opis	Wartości (POL) do wstawienia
ECE	96/97		
14B01A	14CC22	Competition number	37
14B01B	14CC23	-	00
14B01C	14CC24	Country number	19
14B01D	14CC25	Season start	36
14B01E	14CC26	Season end	20
14B01F	14CC27	-	00
14B020	14CC28	-	00
14B021	14CC29	-	00
14B022	14CC2A	-	00
14B023	14CC2B	Number of divisions	02
14B024	14CC2C	Play each team	02
14B025	14CC2D	Points for a win	03
14B026	14CC2E	Substitutes	35
14B027	14CC2F	Number of teams I	10
14B028	14CC30	Teams promoted	00
14B029	14CC31	Teams in playoffs	00
14B02A	14CC32	Teams relegated	02
14B02B	14CC33	Teams in playoffs	01
14B02C	14CC34	Shift to formula	08
14B02D	14CC35	Number of teams II	12
14B02E	14CC36	Teams promoted	02
14B02F	14CC37	Teams in playoffs	01
14B030	14CC38	Teams relegated	00
14B031	14CC39	Teams in playoffs	00
14B032	14CC3A	Shift to formula	02
14B033	14CC3B	-	00
14B034	14CC3C	Playoffs formula	↓

Tab.3. Formuła do uzyskania 1 zespołu w barażach.

						8C7E	0000
5C7E	0000	0000	0100	00FF	0100	0000	0000
0000	0000	0000	0000	0000	0000	227E	0000
0000	0000	0000	0000	227E	0000	0100	0000
0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
0000	0000	0000	0000	0000	0000		

Tab.4. Podmiana wartości pucharu w oryginalne offsety Holandii.

Adresy Pucharu (HOL)		Opis	Wartości (POL) do wstawienia
ECE	96/97		
14BADC	14D6E4	Competition number	99
14BADD	14D6E5	-	01
14BADE	14D6E6	Country number	19
14BADF	14D6E7	Season start	49
14BAE0	14D6E8	Season end	20
14BAE1	14D6E9	-	00
14BAE2	14D6EA	-	00
14BAE3	14D6EB	-	00
14BAE4	14D6EC	-	00
14BAE5	14D6ED	-	00
14BAE6	14D6EE	Amount of round	20
14BAE7	14D6EF	Additional time	01
14BAE8	14D6F0	Substitutes	35
14BAE9	14D6F1	Beginning round	02
14BAEA	14D6F2	Second round	54*
14BAEB	14D6F3	Third round	54
14BAEC	14D6F4	Quarter-final	94
14BAED	14D6F5	Semi-final	94
14BAEE	14D6F6	Final	94
14BAEF	14D6F7	-	00

* - 54 (1Leg + Extra time), 94 (2Leg + Extra time), 84 (2Leg + No extra time).

Tab.5. Podmiana nazwy kraju w oryginalne offsety Holandii.

Adresy nazw (HOL)		Wartości (POL) do wstawienia
ECE	96/97	
14957A	14B192	POLAND.POLISH..

Tab.6. Podmiana wartości ligowych w oryginalne offsety Polski.

Adresy Ligowe (POL)		Opis	Wartości (HOL) do wstawienia
ECE	96/97		
14B182	14CD8A	Competition number	43
14B183	14CD8B	-	00
14B184	14CD8C	Country number	1C
14B185	14CD8D	Season start	38
14B186	14CD8E	Season end	20
14B187	14CD8F	-	00
14B188	14CD90	-	00
14B189	14CD91	-	00
14B18A	14CD92	-	00
14B18B	14CD93	Number of divisions	01
14B18C	14CD94	Play each team	02
14B18D	14CD95	Points for a win	03
14B18E	14CD96	Substitutes	35
14B18F	14CD97	Number of teams I	12
14B190	14CD98	Teams promoted	00
14B191	14CD99	Teams in playoffs	00
14B192	14CD9A	Teams relegated	00
14B193	14CD9B	Teams in playoffs	00
14B194	14CD9C	-	00
14B195	14CD9D	-	00

Tab.7. Podmiana wartości pucharu w oryginalne offsety Polski.

Adresy Pucharu (POL)		Opis	Wartości (HOL) do wstawienia
ECE	96/97		
14BB14	14D71C	Competition number	9C
14BB15	14D71D	-	01
14BB16	14D71E	Country number	1C
14BB17	14D71F	Season start	58
14BB18	14D720	Season end	20
14BB19	14D721	-	00
14BB1A	14D722	-	00
14BB1B	14D723	-	00
14BB1C	14D724	-	00
14BB1D	14D725	-	00
14BB1E	14D726	Amount of round	10
14BB1F	14D727	Additional time	00
14BB20	14D728	Substitutes	35
14BB21	14D729	Beginning round	04
14BB22	14D72A	Fourth round	54
14BB23	14D72B	Quarter-final	54
14BB24	14D72C	Semi-final	54
14BB25	14D72D	Final	14

Tab.8. Podmiana nazwy kraju w oryginalne offsety Polski.

Adresy nazw (POL)		Wartości (HOL) do wstawienia
ECE	96/97	
1495BC	14B1D4	HOLLAND.DUTCH..

7. Zmiana daty i miesięcy

Zmiana daty na 2010/11 SEASON

Data widoczna w głównym menu kariery: Modyfikacji dokonujemy w pliku sws.exe. Wybieramy w hex edytorze "Go to offset": B33FA (nowa wartość: 6e), B8BCE (nowa wartość: 6e). Obie wartości muszą być takie same. Kolejne sezony to 6f, 70, ...

Data widoczna w Management Record: Modyfikacji dokonujemy w pliku sws.exe. Wybieramy w hex edytorze "Go to offset": CBCAC (nowa wartość: da), CBCB5 (nowa wartość: 0b). Pierwszy offset (CBCAC) odpowiada za datę podstawową (2010/), natomiast drugi offset (CBCB5) odnosi się do daty po ukośniku (/11). Offset podstawowej daty to: CBCAC-CBCAD. Wartość dla 1996r. to: cc07. Sposób obliczenia: 07*256+204=1996.

Czas trwania rozgrywek

Tab.9. Wartości Season start i Season end.

Months	Start/End competition in	
	This year	Next year
JANUARY	00	60
FEBRUARY	08	68
MARCH	10	70
APRIL	18	78
MAY	20	80
JUNE	28	88
JULY	30	90
AUGUST	38	98
SEPTEMBER	40	A0
OCTOBER	48	A8
NOVEMBER	50	B0
DECEMBER	58	B8

Jeżeli season start jest w this year, to istnieje możliwość zapisania season end również wartością z kolumny this year, mimo że koniec sezonu jest zaplanowany na next year. Jednak, gdy season start jest w next year, to season end powinien być zapisany już tylko wartością z kolumny next year. Są wyjątki, do których należy Puchar Grecji. Greece Cup rozpoczyna się w styczniu (00), a kończy w maju (20), jak wynika z sws.exe, czyli jeszcze przed rozpoczęciem sezonu ligowego. Wszystko wskazuje na to, że zamiast 00 powinno być 60, a zamiast 20 powinno być 80. Offset rozpoczęcia: 14D629 i zakończenia: 14D62A. Brak naprawy tego błędu zawiesza grę, ale tylko przy karierze w jednym z greckich klubów.

Dokładniejsze ustalenie daty jest możliwe dzięki opóźnieniu kilkudniowemu. Umożliwia to dokładne wkomponowanie pucharu i meczów ligowych do terminarza. Aby start rozgrywek przypadał na koniec lipca, należy wpisać wartość 37.

Tab.10. Opóźnienia kilkudniowe.

Days	Start/End competition in	
	This year	Next year
1-4	x0	x8
5-8	x1	x9
9-12	x2	xA
13-16	x3	xB
17-20	x4	xC
21-24	x5	xD
25-28	x6	xE
29-31	x7	xF

W grze istnieje określenie Pucharu UEFA jako Puchar EUFA. Zmiana ta spowodowana jest brakiem licencji. Offset 14AA24.

8. Pliki dołączane

SWS.EXE

Rekomendowane jest wybranie jednego z już istniejących sws.exe, a jedynie dokonujemy korelacji o liczbę drużyn w plikach team.*. W trudniejszej opcji tworzymy własny exe, biorąc początek od non-cracked. Wybieramy źródło pochodzenia. Poleca się swos97.exe (by Olesio), który jest lepiej zmodyfikowany od wersji crack Hybrid.

Tab.11. Wszystkie różnice, aby gra działała bez CD.

	SWOS.exe ligapolska2000-03 from Hybrid fix	Sws.exe Total Pack from Original CD
ABBD0	EB	74
AED1E	C3	60
AED28	03	21
136D3E	03	21

Zasoby do wykorzystania

- Dowolna wersja cracked np. FullNoCD lub TotalPack.
- Sws.exe (ligapolska2000-03.zip) II liga + 1 baraż w zamianie POL-HOL między sobą. Wersja crack: Hybrid.
- Sws.exe innych autorów. Wspieramy się adresami podanymi w (6.Aktualizacje) i tak powstaje nasz sws.exe.

Zamiana POL-HOL

Całkowitą zmianę danych POL-HOL można zrealizować, co najmniej na 2 sposoby.

- Metoda wg Rafalost: W sws.exe zamieniamy kod narodowości POL z HOL. Team.025 to nadal HOL, a team.028 to nadal POL. W edytorze przydzielamy polskim piłkarzom narodowość holenderską, a holenderskim piłkarzom narodowość polską. W team.080 zamieniamy slotami reprezentację Poland z Holland.
- Metoda wg Bliszka: W team.025 i 028 zamieniamy między sobą rozszerzenia. W tych dwóch plikach dla około 60 drużyn wpisujemy aktualny Country Number: 19, jeżeli 025 lub 1c, jeżeli 028. Narodowości POL i HOL są bez zmiany. Wyklucza to potrzebę edytowania narodowości dla krajowych i zagranicznych piłkarzy. W team.080 nie zamieniamy slotami reprezentacji Poland z Holland. Wyklucza to potrzebę dołączania team.080. W zamian za to w sws.exe edytujemy pola II, III i VI (9.Hex_editing,Rys.14) dla Poland i Holland dostosowując wartości do nowego umiejscowienia reprezentacji.

Algorytm postępowania

- Liga
- Puchar
- Doprecyzowanie daty rozgrywek
- Rok w menu w sws.exe
- Rok w management w sws.exe
- 3x tmd*
- 1x poolplyr

II Liga:

- Team.025 – zamiana rozszerzenia na .028, Division One -> Non-League, korekta Country Number
- Team.028 – zamiana rozszerzenia na .025, korekta Country Number
- Baraże
- Reprezentacja**

* - Sprowadzenie do tmd aktualnych drużyn.

** - W celu objęcia właściwej reprezentacji, edytujemy sws.exe (9.Hex_editing,Rys.14) lub dołączamy team.080 uwzględniający zmianę slotów.

EUROCUP.TMD, UEFACUP.TMD i EUROWC.TMD

Po zakończeniu aktualizacji ligowych można dodatkowo uaktualnić drużyny w europejskich pucharach. Tylko w 1. sezonie drużyny z plików tmd są pobierane. Uaktualnienie tmd wykonuje się w edytorze przez wklejenie drużyny w miejsce nieaktualnej (z tego samego kraju).

Zespoły, które biorą udział w europejskich pucharach przesuwamy w taki slot, który wyznaczy udział w odpowiednich zawodach. Przesuwanie drużyn wywołuje nieporządek w alfabetycznym uszeregowaniu w pliku Team, ale jest to niezbędne, gdyż to sws.exe wyznacza do europejskich pucharów pozycję Team Number.

Przez modyfikację sws.exe nie musimy psuć kolejności alfabetycznej w pliku Team.

- SwoEditorS – opcja *World Competition* ustala przedstawicieli.
- Hex edytor – modyfikacja jak poniżej.

Przykład dotyczy polskich i holenderskich przedstawicieli.

Cel: Poprawienie adresu [numer kraju team.* i slot drużyny], ang. [Country Number, Team Number].

Przyczyna: Nowe numery, wynikające z zamiany ligi lub przesunięć.

Nazwa zawodów – numer slotu drużyny w pliku Team.025 (hex 19)

ECC – 14C18F (oryginalna wartość: 00) Ajax

CWC – 14C1E7 (oryginalna wartość: 15) PSV

UEFA – 14C23F (oryginalna wartość: 0A) Feyenoord

Nazwa zawodów – numer slotu drużyny w pliku Team.028 (hex 1c)

ECC – 14C19B (oryginalna wartość: 17) Widzew Łódź

CWC – brak drużyny

UEFA – 14C229 (oryginalna wartość: 07) Legia Warsaw

Uaktualnienie ma zastosowanie w Preset Competition, a w karierze w View World, aby już od pierwszego sezonu kluby cpu w europejskich pucharach dysponowały tymi samymi składami jak w lidze. W następnych sezonach błąd przetrwa jedynie w przypadku wygrania europucharu przez podwójną wersję jednego klubu cpu.

POOLPLYR.DAT

W tym pliku przechowywanych jest 900 zawodników przygotowanych do wystawienia na listę transferową *Players on Foreign Market*. Spowodowane jest to ilością 28 tys. piłkarzy przekraczającą możliwości doboru, ze względu na dostępną pamięć Amigi. W przypadku krajowych transferów nie ma potrzeby stosowania wspomaganego pliku, a piłkarze do listy *Players on Domestic Market* są losowo wybierani z zespołów aktualnie uczestniczących w krajowych rozgrywkach. Dopiero na etapie końca aktualizacji Team.*, edytorzy do poolplyr znajdują zastosowanie. Opcja: *Fix Foreign Market* lub *Generate Randomize List*.

Przykładowy "Read Me"

Plik "SWOS 96-97" kopiujemy do głównego folderu. Kopiując pliki "TEAM.025" i "TEAM.028" do folderu "DATA", otrzymamy aktualizację I i II Ligi Polskiej na sezon 2010/11 - runda jesienna.

Kopiując pliki "EUROCUP.TMD", "EUROWCW.TMD" i "UEFACUP.TMD" do folderu "DATA", otrzymamy odpowiedni dla sezonu 2010/11, udział polskich drużyn w europejskich pucharach.

Amiga

Wyjątkowo pojemne dwie dyskietki są ikoną wersji amigowej. Jest ona trudniejsza w aktualizowaniu. Ma to związek z potrzebą rozpakowania plików przed edytowaniem i spakowania po zakończeniu. Plik team spakowany w ProPack jest przeznaczony do użytkowania w Amiga, a niespakowany w PC i edytorach składów.

Zawieszanie się gry

Najczęstszą przyczyną zawieszania jest zastosowanie update, które posiada inną ilość drużyn ligowych od żądanej ilości przez sws.exe. Aby SWOS nie przestał wykonywać poleceń, należy powrócić do oryginalnych ustawień lub zlokalizować i wprowadzić poprawkę w sws.exe. Zawieszenie zależy od momentu, w którym program zacznie korzystać z danych ze sprzecznymi wartościami. Dotyczyć to może kolejnego pliku team, poziomu ligowego lub pucharu.

Kiedy składy mają błąd, który jednak umożliwia wgranie składów to zdarza się, że krajem z którego pochodzi zespół jest Albania, a drużyną Albpetrol Patos. Te dwie cechy powoduje wartość 00 odnosząca się do wywołania pierwszego kraju i pierwszej drużyny.

9. 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).

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.12. 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 optymalnego odzwierciedlenia ligi. 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 rozpoczają 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 (update z Tab.13). 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.

Tab.13. Własne aktualizacje - ligapolska2000-03.zip.

Sezon	Runda	sws.exe	Liczba drużyn	Aktualizacja plików TMD dla wersji	Metoda aktualizowania	Data ukończenia
2000 / 2001	Wiosenna	Oryginalny	27	95/96, ECE, 96/97	end of season player stats	8.08.2001
2001 / 2002	Jesienna	Oryginalny	27	95/96, ECE, 96/97	end of season player stats	10.01.2002
2001 / 2002	Wiosenna	Oryginalny lub Patch I, II Liga	36	96/97	start of season player stats	11.08.2002
2002 / 2003	Wiosenna	Oryginalny	18	-	start of season player stats	14.03.2003

W aktualizacjach ligapolska2000-03.zip 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 wchodzi 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.

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.

10. 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 składki. 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.

Rys.5. Wisła Płock, sezon 2002/03 runda wiosenna.

WISLA PLOCK					
(POLAND)					
			NAT	GOALS	
1	SYLWESTER WYLUPSKI	G	(POL)	0	2450K
3	MARCIN WASILEWSKI	RB	VTH (POL)	0	2650K
7	BARTOSZ JURKOWSKI	D	SHT (POL)	0	2450K
6	DARIUSZ ROMUZGA	LB	TSP (POL)	0	2500K
11	SLAWOMIR NAZARUK	RW	SCV (POL)	0	2500K
13	RAIMONDAS VILENISKIS	M	FHS (LIT)	0	2450K
10	EMMANUEL EKWUEME	M	PTV (NIG)	0	2550K
15	PAWEL HOLC	M	TPC (POL)	0	2500K
4	ARIEL JAKUBOWSKI	LW	CSF (POL)	0	2600K
8	WAHAN GEWORGIAN	A	HFS (ARM)	0	2450K
9	GRAZVYDAS MIKULENAS	A	FHC (LIT)	0	2550K
12	PAWEL KAPSA	G	(POL)	0	2300K
13	JERZY WOJNECKI	D	HTP (POL)	0	2300K
14	MARCIN JANUS	M	HTV (POL)	0	2250K
15	IRENEUSZ JELEN	A	FVT (POL)	0	2250K
16	JAROSLAW MACKIEWICZ	A	HFC (POL)	0	2300K
			OWN GOALS	0	
COACH: MIECZYSLAW BRONISZEWSKI					EXIT

Uzasadnienie Wisła Płock: Marcin Wasilewski już teraz jest znakomitym obrońcą, dlatego jest najdroższy w drużynie. Jest najbardziej bramkostrzelnym bocznym obrońcą w lidze, jednak ma braki szybkościowe, stąd kod atutów VTH. Zdarza się, że Bartosz Jurkowski grywa również na boku obrony. Umiejętności stopera wyglądają jak bocznego obrońcy, jako że jedna umiejętność Speed w zespole pozostaje niewykorzystana. Sławomir Nazaruk jest przebojowym piłkarzem, dlatego zasługuje na SCV. Skarb kibica podaje, że Raimondas Vileniskis to napastnik, ale w meczach grywa w pomocy, stąd M-FHS. Ireneusz Jeleń jest znakomicie zapowiadającym się młodym piłkarzem i już zdobywa sporo bramek, stąd wyróżnienie umiejętności Shooting. Parę z tych kodów atutów osłabia skład. Jednak jest to wkalkulowane tak, aby Wisła Płock zajmowała miejsce w środku tabeli. (Z perspektywy czasu widać lekko zawyżoną cenę drużyny w skutek przyjętego udziału procentowego względem mocnego mistrza).

Rys.6. Wisła Kraków, sezon 2002/03 runda wiosenna.

WISLA KRAKOW					
(POLAND)					
			NAT	GOALS	
12	ANGELO HUGUES	G	(FRA)	0	2650K
4	MARCIN BASZCZYNSKI	RB	STH (POL)	0	2850K
6	ARKADIUSZ GLOWACKI	D	HTP (POL)	0	213M
8	MARIUSZ JOP	D	HTS (POL)	0	2700K
3	MACIEJ STOLARCZYK	LB	TSP (POL)	0	2950K
7	KALU UCHE	RW	FSC (NIG)	0	2950K
2	MIROSLAW SZYMKOWIAK	M	PTV (POL)	0	21M
10	MAURO CANTORO	M	TPF (ARG)	0	2750K
5	KAMIL KOSOWSKI	LW	SCV (POL)	0	211M
9	MACIEJ ZURAWSKI	A	FSV (POL)	0	215M
11	MARCIN KUZBA	A	HCS (POL)	0	2950K
12	ARTUR SARNAT	G	(POL)	0	2500K
13	GRZEGORZ KALICIAK	D	THP (POL)	0	2550K
14	PAWEL STRAK	M	TPH (POL)	0	2700K
15	DANIEL DUBICKI	A	FHS (POL)	0	2650K
16	TOMASZ FRANKOWSKI	A	FHS (POL)	0	2800K
			OWN GOALS	0	
COACH: HENRYK KASPERCZAK					EXIT

Uzasadnienie Wisła Kraków: Kalu Uche to bardzo ofensywny piłkarz, a jednocześnie szybki i dobrze wyszkolony technicznie - FSC. Mirosław Szymkowiak ma fantastyczny przegląd pola i znakomite uderzenie - PTV. Jest on ważnym ogniwem w drużynie, dlatego jego cena to £1M. Piłkarz nie może mieć naraz wszystkich umiejętności. W tym przypadku Szymkowiak nie jest szybki, a to współgra z tym, aby Wisła Kraków nie była nie do przejścia. Na obronie jest Arkadiusz Głowacki za £1.3M, aby szeregi obronne miały lidera z prawdziwego zdarzenia. Maciej Żurawski i Kamil Kosowski to kluczowe postacie w drużynie Henryka Kasperczaka. Pierwszy z nich zasługuje na najlepszy kod atutów FSV, a drugi potrafi wspaniale dograć w pole karne lub zdobywać ważne bramki dla Wisły, stąd SCV. W tym sezonie Tomasz Frankowski grywa sporadycznie, ale jego umiejętność wykańczania akcji w polu karnym jest o wiele lepsza niż Finishing Marcina Kuźby.

Rys.7. Stomil Olsztyn, sezon 2002/03 runda wiosenna.

STOMIL OLSZTYN					
(POLAND)					
		NAT	GOALS		
1	NORBERT WITKOWSKI	G (POL)	0	E160K	
2	SLAWOMIR SWIECKI	RB TSP (POL)	0	E160K	
3	PAWEL GADZIALA	D THS (POL)	0	E200K	
5	LESZEK ZAWADZKI	LB TSP (POL)	0	E180K	
6	PIOTR LOTYSZ	RW PTC (POL)	0	E160K	
4	MACIEJ WOJTAS	M SCP (POL)	0	E250K	
8	MICHAŁ TRZECIAKIEWICZ	M HTP (POL)	0	E130K	
10	JACEK CHANKO	M TPH (POL)	0	E500K	
7	MARCIN KUBSIK	LW CSF (POL)	0	E200K	
9	ADAM CIESLINSKI	A HFV (POL)	0	E180K	
11	TOMASZ OSENKOWSKI	A FHV (POL)	0	E180K	
12	RADOSŁAW CIERZNIAK	G (POL)	0	E100K	
13	PIOTR KLEPCZAREK	D THF (POL)	0	E110K	
14	TOMASZ RUDOLF	M FTH (POL)	0	E110K	
15	MACIEJ KALKOWSKI	M TPC (POL)	0	E150K	
16	JANUSZ BIELA	A FHS (POL)	0	E130K	
OWN GOALS			0		
COACH: PIOTR TYSZKIEWICZ				EXIT	

Uzasadnienie Stomil Olsztyn: Tu intencja składów jest wyraźna. Niekwestionowaną gwiazdą zespołu jest Tomasz Chańko. Każda drużyna swoim składem wyraża jakąś trudność. Wzmocnienie formacji pomocy ma na celu, aby zagrożenie bramkowe nie kojarzyło się w każdej drużynie tylko z napastnikami. Kod atutów Piotra Łotysza i Macieja Wojtasa (podobnie jak pozostałych zawodników) jest skonsolidowany z innymi składami w tej lidze. Oznacza to, że takie parametry posiada tylko Stomil i są one częścią większej układanki. Poszczególne kody atutów tłumaczy to, że Michał Trzeciakiewicz mierzy 2m, Tomasz Rudolf jest również napastnikiem, a Maciej Kalkowski mimo że jest lepszym piłkarzem, to nie ma miejsca w składzie i rzadziej występuje.

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 tekstowej artykułu tylko za zgodą www.swos.pl oraz autora.

Copyright for www.swos.pl & Bliszka.