

Spis treści

1. Rozpoczęcie kariery	1
2. Tryb Hardcore	2
3. Podejmij nowe wyzwanie	3
4. Mecz treningowy	5
5. Sprawy klubowe	6
6. Reprezentacja	17

Subiektywna ocena
Pewniki

1. Rozpoczęcie kariery

Career to jeden z pięciu rodzajów konkurencji. Zaczynamy od dostosowania ustawień w opcjach i podania danych: Mr/Ms, imienia, nazwiska, narodowości oraz roli, w której pokierujemy klubem (gracz-trener lub trener). Kolejnym etapem jest wybór drużyny, prowadzący przez plansze do wskazania: 1.) Kontynentu; 2.) Kraju; 3.) Drużyny. Za wyborem klubu przemawia aspekt geograficzny rodzinnych stron. Będąc związanym z miastem, klubem i kulturą utożsamiamy się z zespołem, dzięki czemu mocniej czujemy grę. Kierunek zagraniczny oferuje swoje sławne drużyny i nowe doświadczenia. Po wyborze pierwszym kontaktem jest otrzymanie powitania i życzenia sukcesów od prezesa klubu (Rys.1). Od teraz jako nowy menedżer piłkarskiego zespołu jesteśmy przekonani, że nie zawiedzimy pokładanych w nas nadziei. Do naszych zadań należy wybór właściwych piłkarzy do meczu, utworzenie taktyki, decyzja o transferach oraz zarządzanie klubowymi finansami.

Kariera Player-Coach cieszy się wyjątkową popularnością ze względu na powierzone nam zarządzanie oraz bezpośrednią odpowiedzialność za wyniki. Generalnie tryb Player gwarantuje osiąganie najlepszych wyników. Natomiast w trybie Coach bije w nas serce trenera. Chcemy poprowadzić zespół najdalej jak się da. To podniesienie poziomu trudności, ponieważ zdobywanie punktów, tytułów i pucharów nie będzie już takie proste. Wielkie znaczenie zdobycia 3-ch punktów oraz nieprzewidywalne osiągnięcia, podobnie jak w prawdziwej trenerskiej karierze, przyczynią się do podwójnej satysfakcji z każdego dobrego wyniku. Podczas symulacji cpu dokładniej zaobserwujemy, jak często piłkarz robi użytek ze swoich 3-ch atutów lub jaką efektywność umożliwia poziom parametrów (0,1,2,...). W Coach karierze łatwiej jest znaleźć czas na zmianę taktyki w trakcie meczu, a nawet na wykorzystanie kompletu zmian. Symulacja dla wyników, to również śledzenie rezultatów rywali, czy zagrają na naszą korzyść, przesunąć w tabeli i statystyk. Przed nami długa kariera. Czy jesteś gotów?

Rys.1. Powitanie w klubie.



Powodem towarzyszących emocji piłkarskich podczas rozgrywania meczów jest konfrontacja ze znanymi z nazwy i składu klubami oraz towarzysząca spotkaniom stawka o miano mistrza. Kto nim będzie okaże się na koniec sezonu. Pojawienie się momentu, w którym kariera przestaje fascynować może być symptomem braku celu. Główną przyczyną zaprzestania kontynuowania kariery jest brak wielosezonowego pomysłu na funkcjonowanie zespołu. Aby nie trafić na mielizny potrzebne jest ułożenie sobie jakiegoś interesującego planu, który przyczyni się do rozegrania kariery w całości.

2. Tryb Hardcore

Przeważnie dążymy do stworzenia jak najlepszego zespołu odnoszącego sukcesy, poprzez kupowanie coraz lepszych zawodników, a następnie próbujemy awansować jak najwyżej. Jednak, kiedy ciągle wygrywanie staje się zbyt proste, a kupowanie już całkowicie powoduje, że kariera staje się zbyt prosta, to innym wariantem jest zaaranżowanie trudnego sezonu z prawdopodobieństwem uzyskania przez klub słabych wyników, aby sprawdzić się w niełatwych warunkach i zrobić wynik ponad stan. Utrudnienia nie zawsze były potrzebne. Kiedyś ich rolę w sposób naturalny pełniły błędy nowicjusza. Obecnie wymyślamy sobie różne wyzwania. Zaawansowani gracze całkiem często wybierają nisko notowane zespoły, a dla wyczynowców są to następujące ciężkie fuchy:

Systematyczne wysprzedawanie drużyny

- Istnieją złe biznesy i takie zupełnie rujnujące. To scenariusz prezesa, który niemal doprowadził klub do bankructwa swoimi decyzjami. Całkiem przypadkiem przeprowadza najgorsze interesy wykładając £30M na piłkarza wartego £15M, a sprowadzony niewypał wypuszcza z klubu za grosze. Tak wyprowadza z klubu miliony. Wśród wąskiego grona zarządu ma asekurację.
- Na listę transferową wystawiamy pięciu najdroższych zawodników i uzupełniamy kolejnym po transferze. Akceptujemy każdą kwotę bez podbijania ceny.
- Następuje przekazanie wszystkich juniorów na wolny transfer. Wzrośnie wtedy znaczenie pięciu rezerwowych będących w kolejce do gry w pierwszym składzie.
- Walkę o punkty w tych niełatwych warunkach powoli zaczną przejmować rezerwowi wraz z wypożyczonymi piłkarzami - Loan, aż w końcu pozostający do dyspozycji sami piłkarze Loan.
- Nietypowy skład drużyny może spowodować zawieszenie się gry. Aby mieć pewność, że przez piłkarzy Loan gra nie zawiesi się, to w odpowiednim edytorze zamieniamy im player status z Loan na Player £25K-.
- Aby oferty kupna nie przestały przychodzić, to modyfikujemy plik car lub sws.exe pod kątem zwiększenia limitu transferów wychodzących.
- Wyzwaniem powyższej kariery jest utrzymanie pozycji ligowej, mimo maks. osłabiającego się składu.

Poławiacz pereł, szkolenie i sprzedawanie juniorów

- Nadziejemy na uzdrowienie klubu ma być przyjsięcie rozsądnego szkoleniowca, który zamiast drogich inwestycji jest gotów postawić na młodzież albo posiłkować się tanimi piłkarzami. Tu zdecydujemy się na samą młodzież.
- Zwalniamy 16 zawodników, gdyż nie wiążemy z nimi przyszłości. Zapewni to juniorom miejsce w składzie już od początku sezonu. Następcami będą kolejni juniorzy, dlatego nie przewidujemy transferowych wzmocnień.
- Na listę transferową nie wystawiamy niepełno wycenionych juniorów. Wystawiamy dopiero po tym jak junior osiągnie nominalną cenę. Taki jest los klubu, że tracimy najlepszych zawodników.
- Skauting polega w pierwszej fazie na otrzymaniu juniora, bez podejmowania starań o jego przybycie, czyli wychodzimy z tabeli tylko 1 raz na 1 mecz. Wynika to z ochrony wartościowych juniorów, którzy są jeszcze bez klubowej wyceny. W drugiej fazie, gdy wszyscy zawodnicy mają już wycenę, stosujemy klikanie w pętlę NEXT MATCH – EXIT do czasu wylosowania zadowolającego juniora. Komunikaty pojawiają się, gdy: 1.) Dołącza Trial: "Zauważ _ że _ przyszedł do klubu na testy"; 2.) Odchodzi Res: "Zauważ _ że rezerwowy zawodnik _ odszedł z klubu"; 3.) Odchodzi Trial: "Zauważ _ że testowany zawodnik _ odszedł z klubu".
- Stosowanie skautingu z jedną szansą na dołączenie, to większe wyzwanie. W składzie drużyny brakuje wtedy piłkarzy lub konkretnych pozycji, ale w zamian wprowadzi to oczekiwanie na przybycie jakiegokolwiek juniora.
- Nietypowy skład to konieczność konwersji player status z Loan na Player £25K-, przynajmniej dla części Loan.
- Celem powyższej kariery jest wzrastanie ceny i sprzedawanie wychowanków początkowo nic nie wartych.

Specjalista obrony przed spadkiem (walka o pozostanie w lidze) lub balansowanie między ligami

- Prowadząc klub w II lidze wybieramy dowolną ścieżkę rozwoju. Po awansowaniu okazuje się, że klub nie ma środków na funkcjonowanie w wyższej lidze, a najlepsi piłkarze zaczynają odchodzić.
- Najdroższych zawodników w kolejności wystawiamy na listę transferową lub gramy od razu samymi piłkarzami Loan (po konwersji jako Player £25K-). Przyjęte utrudnienia powinny lokować klub w strefie spadkowej.
- Ustalając utrudnienia nie odpuszczamy dotychczasowego zaangażowania o korzystny wynik.
- Zwolnienie z posady menedżera jest raczej nieuniknione przy większości przegranych meczów. Przez trick wygenerowania dowolnej oferty pracy powracamy do tego samego klubu od następnego sezonu.
- Po zwolnieniu trafiamy od razu do planszy Finish Season. Wchodząc do View Competitions możemy sprawdzić, które miejsce zajęła nasza drużyna na koniec sezonu. Mając ciągle jeszcze dostęp do drużyny ustawiamy optymalnie skład. W nowym sezonie pojawi się właśnie tych szesnastu zawodników (z ceną sprowadzoną do nominalnej ceny) oraz nowych dziesięciu juniorów.
- Utrzymanie w lidze trzeba potraktować w ramach sukcesu. Jeżeli nie uchronimy drużyny przed spadkiem, to od nowa zaczynamy ją budować. Klub ma postawiony cel powrotu do I ligi, a kibice żyją kwestią awansu.

Stopniowa wymiana na coraz lepszych (powolny proces wzmocnienia składu)

- Zarząd nie pokusi się na sprowadzenie do klubu od razu piłkarza światowego formatu. Kupiony nowy gracz jest jedynie o 1 stopień nominalnej ceny lepszy - skok o 1 parametr - od piłkarza przeznaczonego do odejścia.
- Strategia daje do wyboru uzyskanie wyrównanej kadry albo kilku gwiazd dopiero po wielu sezonach, gdy następują systematyczne wzmocnienia w miejsce najdroższych zawodników.

3. Podejmij nowe wyzwanie

Nierozzerwalna więź

Bierzemy jeden klub ze wszystkimi jego parametrycznymi wadami i zaletami na 20 sezonów. Dysponujemy stałą grupą piłkarzy w celu osiągnięcia: 1.) Maks. zmiany formy; 2.) Maks. zmiany ceny; 3.) Zachowania oryginalnego składu (Rys.2); 4.) Porównania rekordów sezonowych. Korzystanie z rynku transferowego będzie wyłączone, wobec nieaktywności transferowej innych klubów. Po absencji zawodnika, skład powraca do podstawowego ustawienia. Nie będzie można zabiegać o juniorów. Jednak, gdy trafi się utalentowany junior może on wejść do składu na stałe. Fajną sprawą jest, że nie transferami, ale formą/ceną piłkarzy można zmieniać zespół. Obserwowanie jak te liczby rosną, to wspaniałe doświadczenie. Przez sumy definiujemy piłkarzy.

Rys.2. Zmiana cen na przestrzeni sezonów.

MANCHESTER UTD		BANK		£20,901,443	
(ENGLAND)		NAT		GOALS	
1	PETER SCHEICHEL	G	(DEN)	0	£5M
2	GARY NEVILLE	RB	CTS (ENG)	5	£1.7M
5	RONNY JOHNSEN	D	THP (NOR)	0	£1.8M
6	GARY FALLISTER	D	THS (ENG)	1	£1.9M
3	DENIS IRWIN	LB	STV (IRL)	0	£1.7M
8	KAREL POBORSKY	RW	CSP (TCH)	4	£4.5M
4	ROY KEANE	M	THP (IRL)	0	£1.9M
10	DAVID BECKHAM	M	PCV (ENG)	2	£6M
11	RYAN GIGGS	LW	SCP (WAL)	0	£10M
7	ERIC CANTONA	A	FHV (FRA)	11	£12M
9	OLE GUNNAR SOLSKJAER	A	FVS (NOR)	15	£7M
12	RAIMOND VAN DER GOUW	G	(HOL)	0	£600K
13	PHILIP NEVILLE	LB	PTS (ENG)	0	£850K
14	JORDI CRUYFF	LW	SFP (HOL)	0	£1.6M
15	NICKY BUTT	M	PTV (ENG)	0	£1.1M
16	ANDY COLE	A	HFS (ENG)	1	£2M
	TOMMY PHILLIPS	D	HTV (WAL)	0	£600K

COACH: ALEX FERGUSON

EXIT GOALS TRAINING

Kariera w różnych krajach

Co sezon jesteśmy w nowym klubie, tam gdzie zawiedzie nas zagraniczna oferta. Czekamy na taką ofertę lub bez czekania losujemy drużynę z zakresu całego świata i generujemy ofertę przez trick tworzenia. Mamy poczucie przygody, gdy się nie wie gdzie wylądujemy. Przechodzenie może mieć charakter misji, zagrania po 1 sezonie klubami, w których gra polski piłkarz. To też czas sympatii dla zagranicznego klubu, z racji grania w nim rodaka. Tym, którym opatrzyły się ich ligi mogą spróbować jedną z najsłabiej poznanych lig, w których jeszcze nigdy nie grali. Odchodząc z klubu zostawiamy go w pierwotnym stanie. (Numery slotów, bez dostępu do grafiki, poznamy po taktyce z ostatniego meczu. Przynależący trener i system gry wrócą bez naszego udziału). Inny wariant to transfery planowane w stopniu jak najlepszego wykorzystania klubowych pieniędzy na wzmocnienia. Ilość ich w przypadku cosezonowego zmieniania klubu jest znacznie ograniczona, ze względu na połączone wykorzystywanie schowka przez transfery i dane z byłych klubów.

Kontynuowanie serii

Za podstawowy cel stawiamy sobie jak najwięcej zwycięskich spotkań z rzędu, a dodatkowo podliczamy inne serie: 1.) Zwycięstwa różnicą przynajmniej 3 goli; 2.) Na każde 10min meczu zdobyć 1 bramkę; 3.) Wygrane bez straty gola; 4.) Niepokonany klub od x meczów. Wypracowujemy niesamowite liczby. Drużyny przeciwne mobilizują potencjał swoich piłkarzy, by to przerwać. Pomimo taktyki standardowej, grają oni nadspodziewanie poukładaną piłkę. Poziom trudności gry automatycznie podnosi się, przez co kolejne spotkania są coraz bardziej interesujące. Postanowienie szybkiego zdobycia 1-go gola prostymi środkami, pomaga w podtrzymaniu passy.

Pełny bank

Przychody klubowe i wpływy z transferów składamy w banku dla zgromadzenia możliwie jak najwyższej sumy. W przypadku nowej pracy zostawiamy niewydane pieniądze w starym klubie lub na koniec przeznaczamy je do przeprowadzenia efektywnego transferu np. kupujemy 10 razy kosztowniejszego piłkarza od najdroższego z zespołu lub sprowadzamy zawodnika z innego kontynentu, z nieczęsto penetrowanego rynku.

Popularny skład

Transfery oparte na poszukiwaniu piłkarza o najwyższych umiejętnościach, zamieniamy na ściąganie piłkarza, którego nazwisko wyda się nam unikalne. Wyzwała to dodatkowe ambicje. Np. słuchając hiszpańsko brzmiących nazwisk, magia nazwiska zadziała i robi się kolorowa wyobraźnia do technicznego futbolu.

Kolonia polska

Cały skład zagranicznego lub polskiego klubu zostanie utworzony docelowo z najlepszych zawodników przewidzianych do Reprezentacji Polski. Piłkarze z drużyny narodowej grają razem również w drużynie klubowej.

Wychodzenie z niskich lig

Zacząć od silnego klubu jest dobrze, ale znajdujemy coś, co wciąga nas jeszcze bardziej - tworzenie drużyny od podstaw i przemianę jej biedy w potęgę. Na starcie nasz dorobek kariery jest zerowy i zakładamy, że angaż dają tylko najniższe kluby. - Wybieramy jedną z wielopoziomowych federacji i klub w najniższej lidze. Budujemy samodzielnie drużynę. Odkładamy rywalizację z czołówką klubową do czasu, aż nasz zespół szaraczków nie osiągnie tego samego statusu. Przechodzimy drogę od 4. do 1. ligi, aby we wszystkich dominować.

Odrabianie strat w pucharze

Mecze ligowe gramy przez rezultat. W pucharach, w przypadku dwumeczu, pierwszy mecz gramy przez rezultat, natomiast rewanż jako Player. W meczu rewanżowym odrabiamy straty lub powiększamy wynik.

Losowe transfery

Budowanie zespołu jest zdeterminowane przez losowe składanie oferty zakupu. Pula zawodników może pochodzić z: 1.) Listy transferowej krajowego lub zagranicznego rynku (Rys.3); 2.) Szeroko zakrojonej metody losowania kolejno: kraju, zespołu i zawodnika; 3.) Bazy zawodników utworzonej przez "Create File with all the Players" w jednym z edytorów drużyn. W 3. przypadku (ze względu na dużą ilość dostępnych zawodników) kryteria transferu możemy rozszerzyć do poszukiwania piłkarza na konkretną pozycję i za ustaloną cenę. Aby transakcja zakupu nie została odrzucona, to cenę podnosimy o 1-2 stawki. Logika random likwiduje monotonię na ściąganie wyłącznie wypróbowanych piłkarzy oraz zapewnia dokonywanie niepraktykowanych dotąd transferów.

Rys.3. Lista transferowa. Klasa oferowanych zawodników częściowo zależy od siły drużyny. Patrz tu: £110K, £180K. Ceny rzędu £40K ukażą się jedynie podczas wyboru najniższych drużyn.



Dodatkowe warianty

- Nowy nabytek otrzymuje miejsce w składzie, a dotychczasowy piłkarz na tę pozycję opuszcza klub nawet, jeśli jest lepszy od sprowadzonego.
- Transfer sprzedaży można finalizować przez oddanie zawodnika na wolny transfer, jeżeli nie zależy nam na wzbogaceniu się i chcemy, aby inne zespoły zachowały oryginalny skład.
- Większe szanse na pozyskanie zawodnika mają oferty gotówkowe, przeważnie pojedynczo składane.
- Liczba transakcji na jedną kolejkę jest ograniczona do 2 transferów. Przy następnym wejściu przeczytamy: "Przykro mi _ ale dyrektorzy i ja nie mamy więcej czasu na negocjacje przed naszym następnym meczem".
- Ustalamy 1 termin okna transferowego np. przed startem rozgrywek, w którym przeprowadzimy nawet do 5 transferów za jednym razem! Kadra piłkarzy w klubie liczy od 16 do 30 zawodników. Składając ofertę na 31 zawodnika otrzymamy komunikat: "Daj spokój _ nie jesteśmy w stanie trzymać zbyt dużego składu albo rachunek płac wyjdzie ponad pułap". Stosujemy wówczas opcję "Give free transfer", która wyrzuca wskazanych piłkarzy z kadry zespołu przekazując ich na tzw. bezpłatny transfer. Przeważnie dotyczy to zbędnych juniorów.
- Ławka rezerwowych stojąca na słabym poziomie, powstająca po wyprzedaniu, jak można przypuszczać, wpływa w pewnej mierze negatywnie na postawę zespołu. Gdyby dla rezultatu meczu liczyli się wyłącznie piłkarze z boiska, to wtedy możemy pozwolić sobie na niższą jakość zmienników w postaci juniorów.
- Po sprzedaniu piłkarza zobaczymy, czy nasz były gracz wywalczył sobie miejsce w podstawowym składzie nowego klubu. Podobnie po zakupieniu zawodnika dowiemy się, jaki piłkarz (o parametrach z puli juniorów) wypełni lukę. Sprawdzimy też osiągnięcia byłego klubu po wzmocnieniach.
- Drużyna własnego stadionu - przyjąc utrudnienia w sterowaniu drugą (słabszą) ręką meczów wyjazdowych.
- Po ostatnim meczu sezonu wprowadzamy zawodników wyeliminowanych przez kontuzje i odtwarzamy numerację koszulek, aby wchodząc w następny sezon mieć już przygotowany podstawowy skład.
- Przejście z 1 na 2 sezon - oglądamy inne tabele i wiemy kto w jakiej lidze rządzi. Priorytet przetwarzania danych mają europuchary i nasza liga.

Długofalowa kariera

Rozgrywając mecze wyłącznie w trybie Coach można przyjąć zwyczaj śledzenia bezpośrednich meczów przeciwników. Każdego dnia planujemy rozegranie według terminarza całej jednej kolejki ligowej lub rundy pucharowej, poprzedzonej meczem treningowym. Niech to będzie taki aperitif do głównego meczu. Wybierając *Next Match* zaczynamy od oglądania spotkań przeciwników i nadal ostrzymy sobie apetyt aż nadejdzie punkt kulminacyjny - mecz naszej drużyny. (Zespoły o słabym potencjale zdobywają niewielką liczbę goli na sezon, dlatego każdy strzelony gol robi wrażenie. Bramki zdobywane przez pomocników lub skrzydłowych występują rzadziej, a ponieważ padają po nietypowych sytuacjach, to mają większą wagę od goli napastników. Ponadto natrafimy nieraz na nieoczekiwane gole samobójcze, strzelane na wiele najdziwniejszych sposobów). Rozegranie pozostających spotkań w lidze, w których również powinno być bardzo ciekawie, zakończy kolejkę. Gdy nasza drużyna odpadnie z pucharu, to pozostają do rozegrania tego dnia tylko mecze przeciwników i nasz trening. Prawdziwą gratką są mecze międzynarodowe ze względu na ruszenie w podbój europejskich boisk, wielki prestiż ze zwycięstwa oraz oglądanie niecodziennych spotkań (Rys.4), więc poznajemy zawodników z różnych krajów. Obejmując reprezentację kraju kontynuujemy rozegranie według terminarza całej kolejki z tym, że pojedyncze mecze towarzyskie łączymy.

Rys.4. Europejskie puchary.

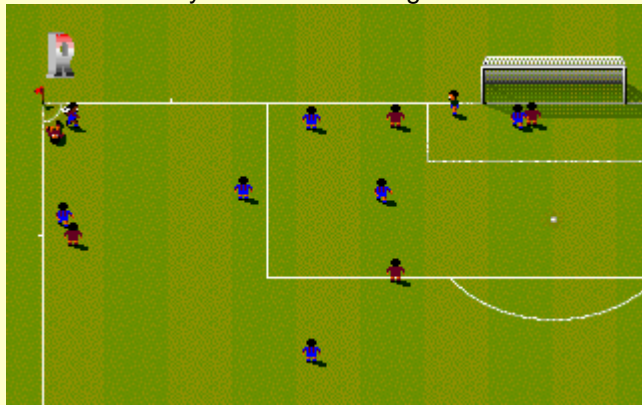


W rozgrywaniu metodą *View Match* wszystkie zespoły podejmują walkę o punkty przez grę na boisku. Odczuwamy zmagania innych drużyn, tak samo jak naszej. Zastępuje to metodę generowania *View Result*, w której padają nie do końca realne wyniki. Zestaw drużyn biorący udział na porównywalnych zasadach, to gwarancja ich prawdziwego obrazu potencjału siły, przez co uzyskamy bardziej realistyczną tabelę i statystyki.

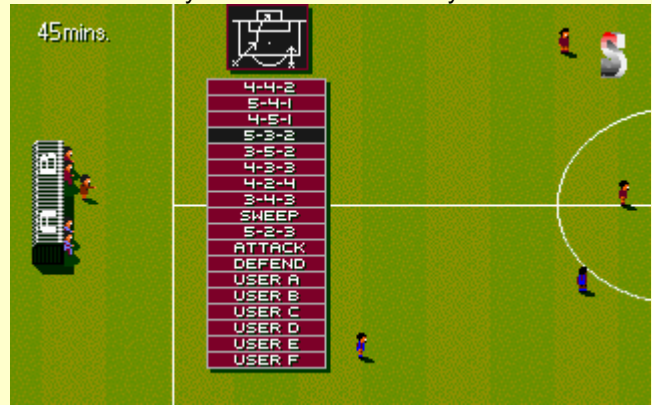
4. Mecz treningowy

Trening pozwala grać rezerwom. Posłużyć on może do oceny własnej taktyki i przydatności piłkarza - jak dobrze będzie spisywać się na innej pozycji. Zawodnicy nie progresują w meczach treningowych (choć pewnie każdy miał taką nadzieję, gdy za pierwszym razem włączył trening), dlatego treningi mogą być nierozgrywane. Niemniej jednak granie treningu jest przydatne, gdy potraktujemy go jako dodatkowe rozgrywki wspomagające naszą drużynę. Mecz treningowy pomiędzy drużyną A i drużyną B rozegramy w 3-ch trybach: Coach v Coach, Player v Coach lub Coach v Player. Obie drużyny dysponują 11 zawodnikami i 2 rezerwowymi. Dla drużyny A możemy wybrać opcję ustawienia taktycznego "Use match team", która importuje ustawienie z planszy Squad i aktualnie stosowany slot taktyki. Użycie meczowego ustawienia na treningu można określić jako przymiarkę składu do najbliższego spotkania. Na ławkę rezerwowych drużyny A trafi wtedy dwóch najlepszych zmienników, których najlepiej będzie przenieść do drużyny B, aby mogli zaliczyć całą jednostkę treningową. Z tych, co zostali, formuje się skład B. System gry drużyny B to początkowa taktyka drużyny A. Zmiana na inny będzie zapamiętywana. Piłkarze drużyny B są wstępnie rozmieszczani według systemu gry, więc z optymalnym rozlokowaniem nominalnych pozycji (choć czasem brakuje niektórych) każdorazowo, gdy wchodzi się do planszy Trening. Numeracja koszulek ustalana jest od numerów slotów. Slot 14 drużyny B skupia graczy, którzy nie załapali się i nie wezmą udziału w treningu. Status czerwonej kartki z krajowych rozgrywek widnieje zamiast ikony główki z tym, że neutralny kolor slotu uprawnia do gry. Długość treningu możemy ustawić na 3/5/7/10 minut przy włączonej lub wyłączonej opcji *All Player Teams Equal*. Kontuzje odnoszone na treningu zdarzają się rzadziej i są mniej groźne, ale mogą bardziej frustrować, jako że to gra zaledwie treningowa. Boisko nie posiada trybun ani band reklamowych (Rys.5), a na ławce funkcjonuje jeden trener przechodzący między częścią A i B (Rys.6). Po rozegraniu treningu trafiamy do planszy ze składem.

Rys.5. Boisko treningowe.



Rys.6. Ławka rezerwowych.












5. Sprawy klubowe

Taktyka jest najważniejszym elementem zaraz po ustawieniu taktycznym i potencjale parametrycznym, jednak specjalności zawodnika (kod atutów) również trochę wnoszą. Nieodpowiednie specjalności mogą pogorszyć drużynę. Wystawiając cały skład z idealnym przestrzeganiem nominalnych pozycji i odpowiednich specjalności, to czasem wystarczy mieć jednego piłkarza z nieodpowiednimi specjalnościami (zwłaszcza na obronie), który będzie destabilizował drużynę. Podobnie jest z nominalną pozycją. Pomimo że kod atutów pomocnika M (THV) sugeruje pozycję stopera, to jednak wystawienie pomocnika M (TH_/HT_) na pozycji stopera nie będzie sprzyjać stabilizacji.

Rozgrywki pucharu kraju są porównywalnie prestiżowe, jak rozgrywki ligowe. W pucharze słabsze drużyny mogą sprawić niespodziankę, przechodząc silniejsze zespoły. Z tego względu lepiej jest nie oszczędzać podstawowych piłkarzy, a wystawiać optymalny skład na każde spotkanie, zwłaszcza w trybie Coach.

Status zawodnika

Podczas całego sezonu pojawi się wiele kontuzji w składzie. Poprzez wywołanie ławki rezerwowych lub liczenie podkuleń nogą możemy ustalić, który rodzaj kontuzji odniósł zawodnik. Wyróżniamy 5 rodzajów kontuzji: 1.) Kontuzja lekka (ze zdolnością do gry) [podczas meczu przedstawia to niemigający krzyżyk , ugięcia: 3, biega nieco wolniej] [w składzie pomoczym przedstawia to ikona z bandażem ]; 2.) Kontuzja zwykła [równomiernie migający krzyżyk , ugięcia: 4] [ikona z liczbą od 1 do 4 meczów przerwy ] (Okres rekonwalescencji do zupełnego wyleczenia piłkarza, który dopiero co wyleczył kontuzję lub doznał lekką kontuzję, może ulec nieraz przedłużeniu. Obrazuje to pozostający bandaż/plaster przez kilka następnych spotkań.); 3.) Kontuzja ciężka [nierównomiernie migający krzyżyk , ugięcia: >4] [ikona ze znakiem zapytania ]; 4.) Kontuzja bardzo poważna [niemigający krzyżyk , ugięcia: >4, może sobie pozwolić jedynie na powolny trucht] [ikona ze znakiem krzyżyka do końca sezonu ]; oraz w drużynie narodowej: 5.) Kontuzja reprezentanta uniemożliwiająca występ w jednym z meczów towarzyskich lub pierwszego turnieju (z niezamkniętą selekcją) [ikona ]. W drugim turnieju (z zamkniętą selekcją) kontuzje podawane są tak jak w drużynie klubowej.

Rys.7. Kartki i kontuzje.



Rys.8. Kartki w europejskich pucharach.



U kontuzjowanych (w odniesieniu do parametrów) obniżeniu podczas meczu ulega wyłącznie szybkość. Pozostałe parametry pozostają niezmiennie. Piłkarz wraca do swojej pełnej szybkości, kiedy zniknie mu status lekkiej kontuzji. Na Result zdarzają się kontuzje bramkarzom i zawodnikom z rezerwy meczowej.

W trybie krajowym (liga i puchar) w Career, Preset, Season, w całym Diy i eliminacjach narodowych żółte kartki [🟡] po meczu nie mają zastosowania (znikają). W europejskich pucharach i mistrzostwach narodowych w Career i Preset jest inaczej, a zawieszenie funkcjonuje na zasadzie: druga żółta kartka w całym rozgrywkach - 1 mecz przerwy [ikona 1 czerwonej kartki 🟥], dwie żółte kartki w jednym meczu lub czerwona kartka - 2 mecze przerwy [ikona 2 czerwonych kartek 🟥🟥], żółta kartka (z wcześniejszego lub trwającego meczu) i czerwona kartka - 3 mecze przerwy [ikona 3 czerwonych kartek 🟥🟥🟥]. Maks. to 3 mecze przerwy, po których konto kartkowe zostanie całkowicie wyczyszczone. Natomiast w trybie krajowym będą to najwyżej 2 mecze zawieszenia.

Status piłkarza jest wyświetlany w następującej kolejności: 1.) Ikony asystenta 🟦 🟦 (znikające); 2.) Czerwona kartka*; 3.) Kontuzja*; 4.) Żółta kartka; 5.) Lekka kontuzja; 6.) Ikona główki zawodnika. [* - Decyduje dłuższy czas pauzowania. Jeżeli absencja za kartkę jest wyższa lub równa absencji za kontuzję, to status kartki jest widoczny przed statusem kontuzji]. Kartki czerwone podane w Squad dotyczą rozgrywek krajowych. Stan kartek w europejskich pucharach sprawdzimy w składzie przedmeczowym (Rys.8) lub na View Squad pucharu. Z ławki rezerwowych możemy zobaczyć stan kartek zarobionych jedynie w aktualnym meczu.

Zespoły Computer charakteryzuje wiele uproszczeń: 1.) Brak skutków kontuzji (mimo scenki kontuzji); 2.) Brak zawiesznień piłkarzy z powodu kartek; 3.) Nieaktywność w zmienianiu składu lub taktyki; 4.) Stałość Nominalnej ceny i formy zawodników; 5.) W trakcie meczu zawodnicy nie dostaną drugiej żółtej kartki, czerwonej kartki ani nie reorganizują składu. Generalnie przekłada się to na: 1.) Mecze w oryginalnych składach; 2.) Prezentowanie przez każdy zespół, indywidualnego i stałego poziomu trudności, gdyż w innym razie przy 2-3 kontuzjach mocno opadałaby jakość piłkarska; 3.) Szybkie rozgrywanie spotkań; 4.) Brak możliwości celowego polowania na kontuzje lub kartki, w celu ułatwienia wygranej.

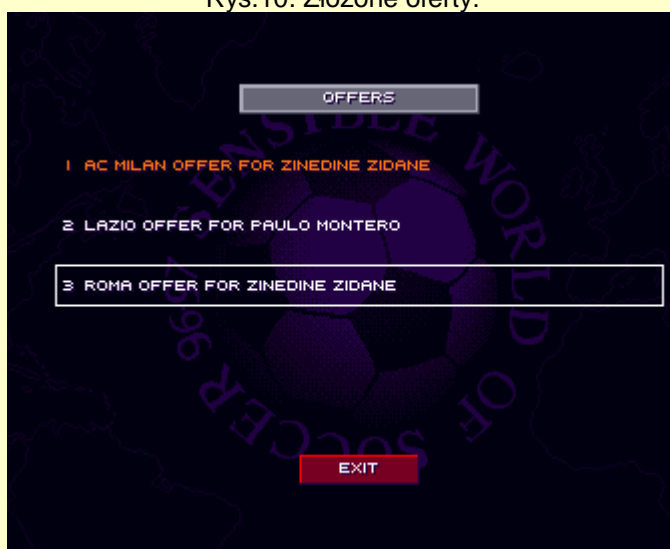
Transfery

Podczas sezonu otrzymamy do kilkunastu ofert sprzedaży. W planszy "Trzecia strona oferty" czytamy: "My tutaj z _ chcemy kupić _ od _ w zamian za £_". Zdarza się, że oferty są na wstępie zaniżone lub podwyższone. Propozycję możemy przyjąć, odrzucić lub zapytać o większą kwotę zysku (Rys.9). Jednak przy każdym zapytaniu o więcej, istnieje ryzyko utraty transferowej okazji. W tym cała zabawa. Po wybraniu "Ask for more" (żądaj więcej) klub kupujący różnie negocjuje: 1.) Podwyższa kwotę (nawet o kilka stopni naraz): "... chcemy podnieść naszą ofertę na zakup _ od _ w zamian za £_"; 2.) Podwyższa drugi raz: "... chcemy dalej podnieść naszą ofertę na zakup _ od _ w zamian za £_"; 3.) Kwota nie podlega negocjacji. Daje ostatnią możliwość na decyzję, brak wówczas "Ask for more": "... odmawiamy dalszego podnoszenia naszej oferty na zakup _ od _ w zamian za £_"; 4.) Wycofuje się z oferty: "... wycofujemy naszą ofertę na _". Praktycznie "Ask for more" jest użyteczny do 2-razy. Za 3-razem klub kupujący nie podniesie już ceny, negocjując w 3. lub 4. wariantcie. Mając oferty z dwóch kierunków na 1 piłkarza (Rys.10) negocjujemy, kto złoży atrakcyjniejszą. Nie zamierzamy się spieszyć ani ulegać presji czasu. Chcąc wstrzymać się z przypieczętowaniem sprzedaży, klikamy "Consider" (rozważ). Powodem jest przewidywanie, że po pierwszej ofercie przyjdzie lepsza druga. To też prolongata na 2, 4 a nawet 5 występów meczowych. Taka kalkulacja bywa zawodna, gdyż nie wiemy jak długo propozycja będzie trwać, a kontuzja w międzyczasie powoduje, że oferta traci żywot. Transfer na etapie uzgodnień między klubami jest zaznaczony na pomarańczowo.

Rys.9. Decyzja w sprawie sprzedaży.



Rys.10. Złożone oferty.

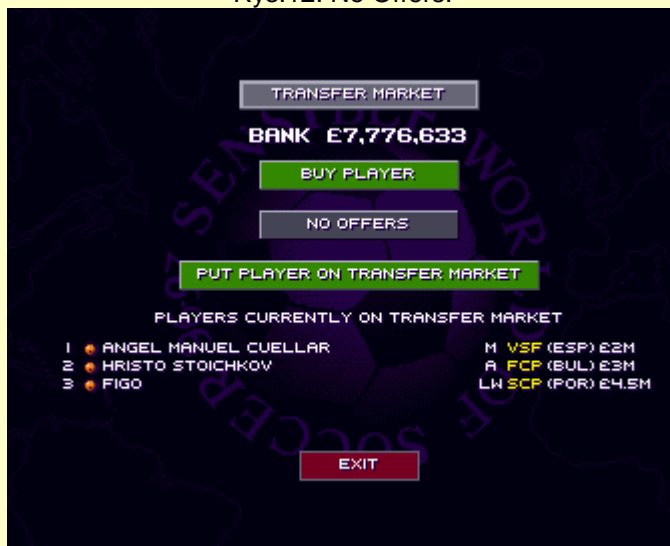


Oferty kierowane są do wszystkich zawodników z ceną. Do sprzedaży konkretnych służy opcja "Put Player on Transfer Market" (Rys.11). Przychodzące oferty częściej dotyczą wtedy tych wystawionych. Po zaakceptowaniu transferu konto klubowe powiększy się o wynegocjowaną kwotę. Wyróżnia się 2 rodzaje ofert i 3 zatytułowania etapu negocjacji: 1.1.) Offer – przychodząca oferta na pojedynczego zawodnika; 1.2.) Improved Offer – podniesienie oferty, po negocjacjach z 1. wariantu; 1.3.) Further Improved Offer – dalsze podniesienie oferty, po negocjacjach z 2. lub 3. wariantu; 2.1.) Exchange Offer – zaproponowanie przez klub kupujący swojego zawodnika na wymianę; 2.2.) Improved Exchange Offer – podniesienie oferty wymiany, po negocjacjach z 1. wariantu; 2.3.) Further Improved Exchange Offer – dalsze podniesienie oferty wymiany, po negocjacjach z 2. i 3. wariantu.

Rys.11. View Offers.



Rys.12. No Offers.



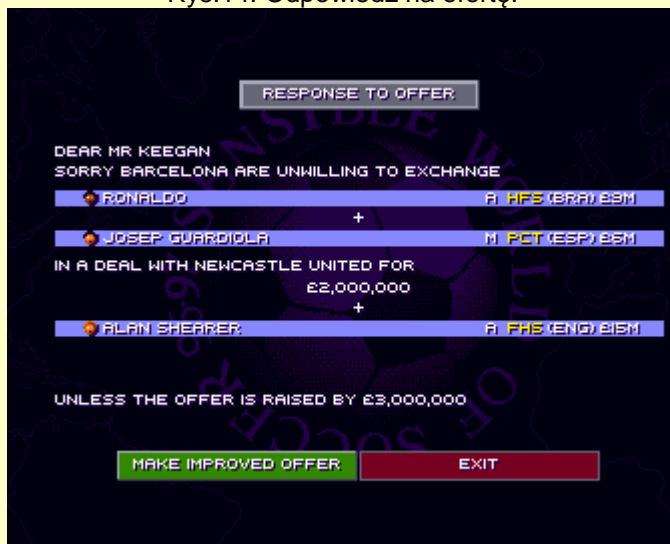
Buy Player

Kupowanie zawodników determinuje stan konta klubowego, bycie przekonany oraz oszacowanie, czy przez transfer klub nie popadnie w za wysokie zadłużenie. Najczęściej praktykowane są transfery pojedyncze, ale możemy również zdecydować się na zakup podwójny. Dodatkowo mamy możliwość rozliczenia się oferując w zamian jednego ze swoich zawodników (Rys.13) lub też dwóch (button +). Zawodnik oferowany na wymianę również stanowi wartość, dlatego zanim potwierdzimy złożenie oferty, to bilansujemy kwotę pieniężną z dodanym piłkarzem na łączną sumę, która będzie korzystna dla obu stron. (Możliwa jest też bezgotówkowa wymiana zawodników między klubami). Do porozumienia przeważnie dochodzi po zaproponowaniu nieco większej kwoty. Niekiedy jednak podwyższona kwota nie satysfakcjonuje klubu sprzedającego, który od początku jest nieskłonny do transferu lub zgadza się na transfer, ale z warunkiem: "... chyba że oferta zostanie podniesiona o £_" (Rys.14). Obratny zarządca wybiera "Make Improved Offer" ulepszając ofertę o kolejne £2M, zamiast żądanych £3M. Podwyższona kwota w nieco mniejszym wymiarze, powinna mimo wszystko usatysfakcjonować klub sprzedający: "... jesteśmy zadowoleni ze sprzedaży _ w transakcji z _ za £_". Ponawianie oferty bez podwyższania ceny nie przeciągnie transferowej zgody na naszą stronę. Negocjacje powinny zakończyć się do 4 realizacji "Confirm Offer" (do 3 poprawień oferty), ponieważ druga strona zrywa przeciągające się negocjacje: "Przykro nam, _ jest nieskłonny do wymiany _+_ w transakcji z _ za £+_ i nie będziemy więcej akceptować ofert dla tego piłkarza z waszego klubu" co oznacza tyle, że kwota odstępnego za transfer od wtedy wzrośnie. W planszy "Response to offer", "to exchange" zmienia się na "to sell", jeżeli nie dodamy własnego zawodnika do rozrachunku.

Rys.13. Transakcja wiązana.



Rys.14. Odpowiedź na ofertę.



Kluby sprzedające przeważnie ustalają wyższe kwoty odstępnego za piłkarzy z cenionymi umiejętnościami. Nawet wstępne podniesienie stawki (choć zwiększa szansę) może spotkać się od razu z transferowym fiaskiem. Ponawiając ofertę i podnosząc stawkę w końcu osiągniemy pułap kwoty odstępnego. Dajemy ofertę z kategorii "nie do odrzucenia". Kwota odstępnego (nominalna cena + dodana kwota) może okazać się jednak za wysoka dla nas pod względem opłacalności. Wówczas najlepiej jest porzucić plan sprowadzenia i wyszukać innego zawodnika o podobnych parametrach lub wstrzymać się z transferem do następnego sezonu, w którym klub reguluje formułę, a nowa kwota odstępnego może być niższa.

Piłkarzy możemy kupić z listy transferowej lub bezpośrednio od klubów. Na liście kupujący poszufladkuje zawodników według pozycji i umiejętności. Naciśnięcie "List" lub "More" wyświetla wyniki (Rys.3). "View Domestic Player Market" zawiera zawodników z całej ligi krajowej (poziomy 1-4), ale również zawodników z klubów Non-League, jeżeli takie kluby pokażą się w pucharze i wystawią kogoś na sprzedaż. Podwójny transfer może posłużyć do sprowadzenia 2 piłkarzy z klubu Non-League, ponieważ tradycyjne złożenie oferty na kolejnego przez "Buy Other Domestic Player" nie będzie możliwe. W trakcie sezonu na liście transferowej następuje stopniowa wymiana lub uzupełnianie puli zawodników po każdej kolejce. Wystawieni tam gracze mogą być prości do sprowadzenia. Na liście możemy też szukać okazji, proponując cenę transferu pomniejszoną o 1 stopień.

Rys.15. Wyświetl krajową lub zagraniczną listę. Kup konkretnego krajowego lub zagranicznego piłkarza.

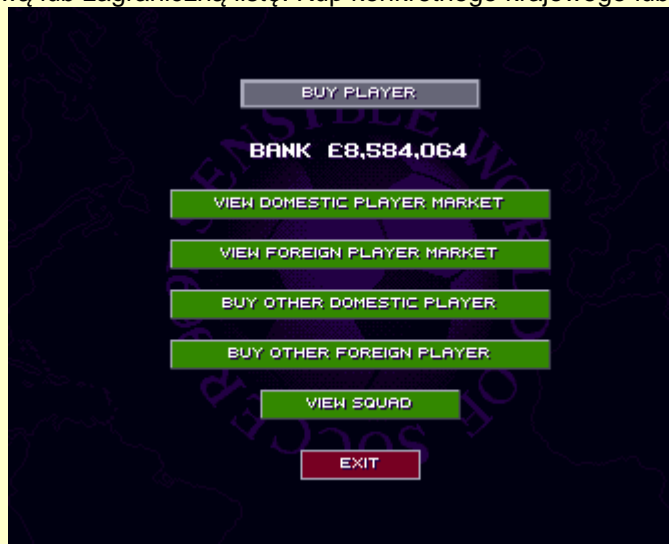


Tabela ligowa i zastosowanie przepisów o reprezentowaniu w europejskich pucharach (EP)

Są 2 sposoby dostania się do EP: przez wysokie miejsce w lidze na koniec sezonu lub przez puchar kraju. Wszystkie przepustki muszą być rozdane. Turnieje pod względem prestiżu są klasyfikowane w kolejności: 1.) [Liga Mistrzów](#); 2.) [Puchar Zdobywców Pucharów](#); 3.) [Puchar UEFA](#). Jeżeli zajmimy drugie miejsce w lidze lub zdobędziemy Puchar Ligi (oba kwalifikujące do [UEFA Cup](#)), a równocześnie zdobędziemy puchar krajowy (kwalifikujący do [Cup Winners' Cup](#)), to w następnym sezonie zagramy w tym drugim. Zakwalifikowanie się do EP funkcjonuje również na zasadzie przejmowania zwolnionego miejsca: 1.) Do [Pucharu Zdobywców Pucharów](#) możemy się dostać nawet jako przegrany finalista, gdy puchar kraju i mistrzostwo zdobędzie ta sama drużyna; 2.) Do [Pucharu UEFA](#) możemy się dostać za zajęcie 5 miejsca w Lidze Angielskiej, gdy jedna z drużyn (z miejsc 1-4) zdobędzie Puchar Ligi lub jedna z drużyn (z miejsc 2-4) wejdzie do [Pucharu Zdobywców Pucharów](#); 3.) Do [Pucharu UEFA](#) możemy się dostać za zajęcie 6 miejsca w Lidze Włoskiej, Hiszpańskiej lub Niemieckiej, gdy jedna z drużyn (z miejsc 2-5) wejdzie do [Pucharu Zdobywców Pucharów](#); 4.) Przy sprzyjających warunkach wchodzimy do [Pucharu UEFA](#) za 4 miejsce w Lidze Polskiej. Niespodziewana przepustka pozytywnie szokowała. Powodem był puchar kraju, który padł łupem kogoś, kto był wyżej.

Każda liga ma ustaloną ilość należących się miejsc w poszczególnych turniejach EP. Najwięcej miejsc przysługuje najsilniejszym ligom. Zespoły Computer, które są zrzeszone w tej samej federacji co nasz zespół, zawsze kwalifikują się do EP w komplecie. Przedstawiciele z innych krajów, ze względu na limit uczestniczenia w EP są losowo doбираni z uprawnionych drużyn. Istnieje także dzika karta przyznawana, kiedy jednocześnie zaistnieją następujące warunki: 1.) Drużyna zwycięży w jednym z EP (kwalifikacja do następnego cyklu na zasadzie obrońcy tytułu); 2.) Drużyna ta nie uzyskała kwalifikacji do tego samego pucharu przez krajowe rozgrywki i nie zakwalifikowała się do turnieju o wyższej randze. W ten sposób federacja może posiadać 2 zespoły w Lidze Mistrzów, 2 zespoły w Pucharze Zdobywców Pucharów oraz 5 zespołów w Pucharze UEFA. Dzika karta nie może być przekazywana, dlatego obrońca tytułu, który uzyska kwalifikacje przez krajowe rozgrywki, nie przekaże dodatkowego miejsca dla swojej federacji. Triumfator EP gwarantuje sobie udział w tych samych zawodach w następnym sezonie jako obrońca tytułu chyba, że zakwalifikuje się do turnieju wyższego szczebla.

W rozgrywkach Ligi Mistrzów przeważnie trafimy do grupy A. Do pozostałych grup B-D trafimy, gdy uzyskamy kwalifikacje jedynie na zasadzie obrońcy tytułu (brak 1 pozycji w lidze krajowej w poprzednim sezonie) lub przejdziemy do innego klubu, który w trybie Computer trafił do grup B-D. Pozostałe zespoły trafiają do grup A-D według alfabetycznej kolejności federacji, co wskazuje na nieaktywność seeded w rundzie grupowej.

W CWC i UEFA Cup zespoły z federacji, do której przynależymy, tworzą w 1 rundzie pary wg kolejności z tabeli poprzedniego sezonu (2v3, 4v5). Do losowej pary w 1 rundzie trafimy, gdy uzyskamy kwalifikacje jedynie na zasadzie obrońcy tytułu (bez awansu z ligi). W kolejnych rundach wszystko jest uzależnione od losowania.

Szablon używany do tworzenia tabel ligowych zawiera kolumny: PL – Rozegrane mecze, W – Zwycięstwa, D – Remisy, L – Porażki, F – Bramki zdobyte, A – Bramki stracone, PTS – Punkty. Zdecydowana większość lig rozgrywa mecze systemem 2-rundowym. Na etapie 3/4 rozgrywek ligowych, zgodnie z informacjami o zawodach, pojawia się w tabeli tło zaznaczenia pozycji do spadku z ligi, meczów barażowych lub awansu do wyższej ligi. Tło zaznaczenia nie przysługuje pozycji mistrzowskiej ani pozycjom kwalifikującym do europejskich rozgrywek.

Kiedy pojedyncze mecze to za mało, pora na grę o punkty w lidze. W Spanish Primera Division udział biorą 22 drużyny. Z ligi spadają drużyny z pozycji 21 i 22. Drużyny z pozycji 19 i 20 uczestniczą w barażach. Po 40 kolejkach topnieje przewaga Sportingu Gijon nad miejscem 21., pierwszym skutkującym spadkiem.

Rys.16. Info Competition.



Rys.17. Spanish Primera Division.

SPANISH PRIMERA DIVISION

	PL	W	D	L	F	A	PTS
1 BARCELONA	40	22	12	6	71	36	78
2 REAL MADRID	40	21	15	4	58	33	78
3 CELTA VIGO	40	20	9	3	73	43	75
4 SEVILLA	40	20	12	8	53	40	72
5 DEP. LA CORUNA	41	20	10	11	62	46	70
6 REAL SOCIEDAD	41	19	11	11	58	47	68
7 BETIS	40	18	13	9	70	45	67
8 ATHLETIC BILBAO	40	18	13	9	58	45	67
9 ATLETICO MADRID	41	17	13	11	61	44	64
10 VALENCIA	41	12	15	13	46	39	52
11 ZARAGOZA	41	12	15	14	56	50	51
12 RACING SANTANDER	41	12	15	14	48	50	51
13 OVIEDO	40	11	16	13	43	52	49
14 TENERIFE	40	12	12	16	43	56	48
15 EXTREMADURA	40	12	11	17	50	58	47
16 HERCULES	41	10	14	17	44	55	44
17 ESPANYOL	41	9	15	17	35	52	42
18 RAYO VALLECANO	40	8	17	15	31	46	41
19 MALLADOLID	41	8	13	20	46	75	37
20 SPORTING GIJON	40	6	15	19	43	63	33
21 COMPOSTELA	40	7	8	24	35	63	30
22 LOGROÑES	41	6	10	25	38	63	28

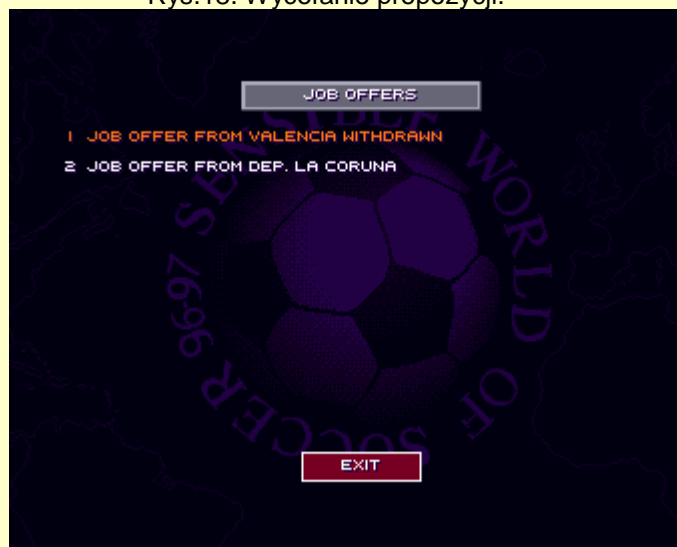
BETIS V BARCELONA

- MATCH - - RESULT - STATS EXIT

Job Offers

Zazwyczaj idzie się do lepszego albo przynajmniej równorzędnego klubu tam, gdzie nas chcą. Czas na otworzenie oferty to parę kolejek. Odwlekanie uznają za odmowę i tracimy ją (Rys.18). Jeżeli wyniki drużyny są zadowalające, to kolejne oferty (nowe, z odrzuconych lub wycofanych) będą sukcesywnie napływać do wypełnienia slotów. Zwyczajem może być nie odrzucanie od razu ofert. Do końca trzymamy w tajemnicy odpowiedź, która nastąpi po zakończeniu sezonu (Rys.19). Pożegnanie następuje w dobrych relacjach, choć bez czynienia starań, by nas zatrzymać: "Dzięki za całą twoją pomoc _, życzymy tobie wszyscy powodzenia w twojej nowej pracy".

Rys.18. Wycofanie propozycji.



Rys.19. Rozważane propozycje (3 z 5 slotów).



Prezes i pisemne komunikaty

Informacje tekstowe od prezesa dostajemy, gdy: 1.) Rozpoczynamy karierę (Witamy w naszym klubie, oczekujemy wielu sukcesów z naszej nowej współpracy); 2.) Kończymy kolejne sezony; 3.) Rozpoczynamy kolejne sezony (Tylko przyjmij życzenia wszelkich sukcesów w nowym sezonie); 4.) Junior dołącza lub opuszcza klub; 5.) Przez dłuższy czas klub funkcjonuje na debecie; 6.) Posada jest zagrożona przez słabe wyniki; 7.) Osiągnięty jest limit kadry lub transferów; oraz z innego klubu: 8.) Przychodzi oferta pracy; 9.) Przeprowadzamy transfer.

Elementem podsumowującym sezon jest ocena pracy na koniec sezonu. Proporcjonalnie do osiągniętych wyników otrzymamy opinię: 1.) Dobra robota _, wykonałeś znakomitą pracę w tym sezonie i wszyscy to doceniamy; 2.) Dobry sezon _, jesteście wszyscy bardzo zadowoleni z ciebie, utrzymaj dalej dobrą pracę; 3.) W górę i w dół sezon _, mamy wszyscy nadzieję, że potrafisz poprawić osiągnięcia [drużyny / naszej]* w następnym sezonie; 4.) Nie najlepszy sezon _, mamy nadzieję, że potrafisz poprawić osiągnięcia [drużyny / naszej]* w następnym sezonie; 5.) Bardzo niezadowolający sezon _, [klub domaga się / domagamy się]* znaczącej poprawy od ciebie w następnym sezonie; oraz tylko w reprezentacji: 6.) Z wielką przykrością (informujemy), że zdecydowaliśmy nie przedłużać twojego kontraktu na następny sezon – powodzenia. | * - Wersja dla klubu / reprezentacji.

Klub może działać w sporym zadłużeniu, a menedżer mimo to utrzyma posadę, gdy klub zajmuje pierwsze miejsce w tabeli. Jest to jedyny czynnik hamujący dymisję. Po zakończonym meczu możemy natrafić na memo o debecie: 1.) Zwróć proszę uwagę na nasz bieżący bilans bankowy i zapewnij, że oczyścimy nasze przekroczenie konta bankowego tak szybko jak to możliwe. (W "Club Business" pojawia się alarmujący wskaźnik o ujemnym stanie konta.); 2.) Przypominamy tylko o umowie z sytuacją przekroczenia konta bankowego albo będziemy musieli ponownie rozważyć twoje stanowisko jako menedżera; 3.) Po kryzysowym spotkaniu zarządu, musimy nalegać, abyś niezwłocznie oczyścił przekroczenie konta bankowego albo będziesz zwolniony.

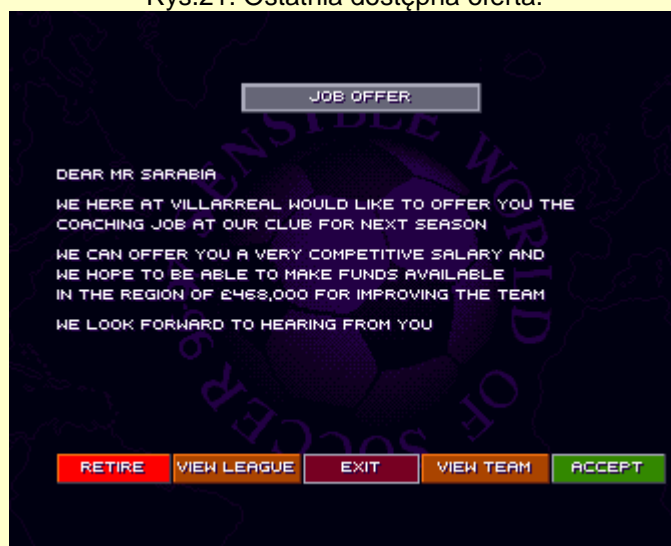
Wyróżnia się następujące ponaglenia związane z dołowaniem w tabeli: 1.) Zwróć proszę uwagę na naszą bieżącą pozycję ligową i zapewnij, że jest to do poprawy tak szybko jak to możliwe; 2.) Pamiętaj, jeżeli nasze ligowe miejsce nie poprawi się wkrótce, będziemy musieli ponownie rozważyć twoje stanowisko jako menedżera; 3.) W wyniku wotum zaufania, masz nie więcej niż 3 mecze na zmianę sytuacji tego klubu albo będziesz zwolniony.

O zwolnieniu przesądza niska pozycja w lidze i ujemne finanse. Sprawę pogarsza duża liczba spotkań w sezonie. Czytamy: Z wielką przykrością (informujemy), że komitet i ja zdecydowaliśmy o zwolnieniu ciebie z twoich obowiązków – jesteś zwolniony. Po zwolnieniu otrzymamy kilka ofert pracy ze słabszych klubów. Treść propozycji od innego klubu jest następująca: "My tutaj z Villarreal chcielibyśmy zaoferować Panu posadę trenerską w naszym klubie na następny sezon. Możemy zaoferować Panu bardzo konkurencyjne wynagrodzenie i mamy nadzieję być w stanie przygotować fundusze dostępne w okolicy £468.000 na polepszenie drużyny. Czekamy na dowiedzenie się od Pana". Po zaakceptowaniu: "My tutaj z Villarreal jesteśmy zachwyceni, że zaakceptowałeś stanowisko trenera w naszym klubie od początku następnego sezonu. Mamy nadzieję być w stanie przygotować fundusze dostępne w okolicy £468.000 na polepszenie drużyny. I czekamy na zobaczenie się wkrótce". Zrezygnowanie ze wszystkich ofert oznacza wcześniejsze przejście na emeryturę (koniec gry) i powrót do głównego menu.

Rys.20. Finish Season.



Rys.21. Ostatnia dostępna oferta.



Stan konta

Za mecz rozegrany na własnym stadionie zawsze wpływa pewna suma za wejściówki (Gate Receipts). Wielkość tych przychodów zależy od aktualnej ceny piłkarzy oraz zapewne od wyników w dłuższym okresie. Tylko nominalne ceny piłkarzy przekładają się na wydatki, którymi są ogólne koszty funkcjonowania (General Running Costs) oraz rachunek pensji piłkarzy "Player Wages Bill". Bilans rozpatrujemy po rozegraniu dwóch meczów: Home i Away. W zależności od składu, wydatki z dwóch meczów przeważnie zrównują się z zyskami lub wprowadzają straty. Ujemny współczynnik formy wśród zawodników przekłada się na wielkość strat, które są tym większe, im wyższe są nominalne ceny piłkarzy. Straty za utrzymanie drużyny spadną, gdy większość piłkarzy będzie miała dodatnią formę. Utrzymanie składu kosztuje zmienną wartość, powtarzającą się co drugi mecz.

Największe dochody pochodzą z funduszy na nowy sezon, na które składa się: 1.) Premia za rozgrywki; 2.) Prawa telewizyjne; 3.) Sponsoring dla klubu na bieżący sezon od Sensisoft PLC; oraz nie zawsze: 4.) Dodatkowy kapitał inwestycyjny od nowego prezesa. W średnich i najniższych ligach zdobycie Mistrzostwa kraju i zakwalifikowanie się do europejskich pucharów przynosi krociowe zyski. Fundusze na nowy sezon są nieproporcjonalnie duże do wartości drużyny. Z jednej strony już po jednym lub dwóch mistrzowskich sezonach zakupimy skład na miarę międzynarodowych rozgrywek. Przez nadmiar pieniędzy wskoczmy na wyższą półkę, jeśli chodzi o klasę piłkarzy będących w orbicie naszych zainteresowań. Z drugiej strony proces wzmacniania za szybko nastąpi, przez co wywrócimy międzynarodową hierarchię klubów oraz zdominuje się składem krajowe rozgrywki, tracąc w nich rywalizację. Pośrednim rozwiązaniem jest przyjęcie stopniowych transferów.

Przychody za mecze zależą od rangi własnego składu i oponentów. Gdy klub utrzymuje drogich piłkarzy do £15M, to wpływy za widzów same mogą nie pokryć wydatków. Dlatego nawet dobrze zorganizowany klub może być deficytowy. Mecze pucharowe są dobrą okazją na zarobienie dodatkowych pieniędzy. Interesującym scenariuszem może być też gra w najniższych ligach, w których obraca się małymi sumami, a budżet liczony jest w tysiącach. Dla takich klubów nawet £5K pochodzące z transferu, to nie są środki do pogardzenia.

Wydatki za GRC i PWB po rozegraniu pierwszego meczu w sezonie są nienaliczane. Inaczej jest w ligach, w których sezon otwiera puchar krajowy (Liga Włoska, Liga Grecka). Tam po drugim meczu pojawia się do zapłacenia w sumie za GRC i PWB kwota dochodząca do £4.5M (w zależności od klubu), podczas gdy normalnie to wydatek rzędu £900K. W ligach, w których sezon otwiera ligowa kolejka, płacona jest normalna suma.

Rys.22. Wyciąg bankowy na początku sezonu.

BANK STATEMENT	
BALANCE AT END OF LAST SEASON:	- £3,723,738
COMPETITION BONUSES + TV RIGHTS:	+ £4,000,000
SPONSORSHIP FOR THE CLUB FOR THIS SEASON FROM SENSISOFT PLC:	+ £5,954,368
ADDITIONAL INVESTMENT FROM THE NEW CHAIRMAN:	+ £5,400,000
PLAYER SALES:	£0
PLAYER PURCHASES:	£0
TOTAL PROFIT:	+ £9,954,368
NEW BALANCE:	£12,630,630

CONTINUE

Rys.23. Wyciąg bankowy w trakcie sezonu.

BANK STATEMENT	
OLD BALANCE:	£2,529,829
GATE RECEIPTS:	+ £248,672
GENERAL RUNNING COSTS:	- £178,000
PLAYER SALES:	£0
PLAYER PURCHASES:	£0
PLAYER WAGES BILL:	- £55,790
TOTAL PROFIT:	+ £14,882
NEW BALANCE:	£2,544,711

CONTINUE

Management Record i klubowa kronika

Menedżerskie osiągnięcia przeglądamy sezonowo (Rys.25) w górę lub w dół kart rekordu. Zaczynamy od sprawdzenia statusu swojej przygody w aktualnym sezonie. Historia rozgrywek wyszczególnia, na jakich frontach rywalizowaliśmy oraz jaki osiągnęliśmy etap lub pozycję. Management Record zawiera dwa bilanse. Pierwszy dotyczy meczów, które rozegraliśmy tylko w danym sezonie, a drugi totalnego dorobku z całej kariery. Statystyki wraz z najsukuteczniejszym strzelcem drużyny są uaktualniane po każdym meczu. Lista podaje nazwiska do dwóch współliderów. Several (pol. kilku) oznacza, że więcej niż dwóch zawodników zdobyło podaną liczbę goli.

Rys.24. View Competitions.

VIEW COMPETITIONS
SPANISH SEGUNDA DIVISION
SPANISH COPA
TOP GOAL SCORERS
MANAGEMENT RECORD
EXIT

Rys.25. Management Record.

MANAGEMENT RECORD OF BLISZKA	
1996/97 SEASON	
MALLORCA (SPAIN)	
SEGUNDA DIVISION	POSITION: 1
COPA	STILL IN COMPETITION
ALL MATCHES	
PL	W2 DO LO FS AO
SEASON'S TOP SCORER	
SEVERAL 2	
CAREER TOTAL	
PL	W2 DO LO FS AO
EXIT	

Za zwycięstwo w rozgrywkach klub otrzymuje trofeum. Daje to graczowi poczuć smak piłkarskich laurów. Kilka różnych trofeów będzie widoczne pod górną belką po ostatnim meczu danych rozgrywek. Staramy się poszerzać kolekcję. Potrójna korona (tryplet) to triumf na 3 frontach. Zajęcie 2 miejsca w lidze określane jest jako RUNNER-UP (wicemistrz). Dla rozgrywek pucharowych dostaniemy informację, do której rundy dotarliśmy (np. KNOCKED OUT IN ROUND 1, KNOCKED OUT IN ROUND 2, REACHED QUARTER-FINAL, REACHED SEMI-FINAL, FINALIST, oraz tylko w World Cup: FOURTH PLACE, THIRD PLACE). Zdobywanie pucharu oznaczane jest jako (WINNERS). Po awansowaniu lub spadnięciu z ligi pojawia się zaznaczenie (PROMOTED) lub (RELEGATED) od następnego sezonu pod POSITION. Zajęcie 1 miejsca w lidze (na dowolnym poziomie) oznaczane jest jako (WINNERS). Po zakwalifikowaniu się drużyny narodowej do turnieju pojawia się zaznaczenie (QUALIFIED) lub (NOT QUALIFIED) od następnego sezonu pod POSITION (oznaczenie WINNERS nie jest aktywne w eliminacjach). Inne zaznaczenia pojawiające się nad "Season's Top Scorer" to: 1.) – RESIGNED – zmiana klubu; 2.) – RETIRED – przejście na emeryturę; 3.) – SACKED – zwolnienie z klubu.

Dla zachowania osiągnięć z kariery możemy robić po zakończeniu każdego z sezonów zrzut ekranu tabeli, składu i oceny prezesa. Możemy również prowadzić kronikę kolejnych zwycięzców europejskich pucharów, przychodzących juniorów, transferów i rozegranych spotkań, których szczegółowe statystyki przepadają po meczu.

Lista strzelców i sekcja Goals

To lista 15 liderów strzelców ukazująca miejsce, nazwisko, klub i liczbę bramek (Rys.28). Każde rozgrywki, w których uczestniczymy posiadają własny taki ranking. Dostępny jest również łączny ranking "Top Goal Scorers" (Rys.29), który uaktywnia się po pierwszym meczu w sezonie. Transfer zawodnika powoduje wyzerowanie zdobyczy bramkowych. W przypadku równej ilości bramek wielu zawodników, to piłkarze z naszego zespołu poza kolejnością alfabetyczną pojawiają się na liście. Często liczymy ilu naszych weszło na listę.

W planszy Squad (Rys.2) po naciśnięciu buttonu Goals, pojawia się wykaz szczegółowy goli dla każdego zawodnika. Podział dotyczy następujących rozgrywek (jeżeli takowe egzystują dla klubu): 1.) Liga; 2.) Puchar kraju; 3.) Puchar ligi; 4.) Europejskie puchary; oraz w reprezentacji: 5.) Friendlies; 6.) World Cup; 7.) World Cup Qualifier; 8.) European Championships; 9.) European Championships Qualifier; 10.) North American Cup; 11.) Copa America; 12.) African Nations Cup; 13.) Asian Cup; 14.) Oceania Cup; 15.) Invitation Tournament; 16.) Tour; oraz zbiorczo: 17.) Totalna suma goli piłkarza. Kolumny oznaczone są skrótami: 1.) LGE; 2.) CUP; 3.) lub CUPS wspólny dla dwóch kolumn pucharów krajowych; 4.) EUR; oraz w reprezentacji: 5.) FR; 6.) WC; 7.) WCQ; 8.) EC; 9.) ECQ; 10.) NAC; 11.) CA; 12.) ANC; 13.) AC; 14.) OC; 15.) TNM; 16.) TR; oraz zbiorczo: 17.) TOT. Dodatkowo umieszczone są specyficzne liczniki: 1.) Gole samobójcze przeciwników "Own Goals"; 2.) Gole byłych zawodników Trial, Res, Loan, oddanych na wolny transfer lub sprzedanych "Ex. Player Goals". Suma goli całej drużyny oraz tych specyficznych sumowana jest w głównym liczniku: Totalna suma goli drużyny "Goals (_)".

W planszy "Top Goal Scorers" (Rys.29) kolumny oznaczone są skrótami: 1.) Lge; 2.) Cup; 3.) lub Cup1 i Cup2; 4.) Tot. Kolumna Eur nie jest umieszczona. Gole z tych rozgrywek są zliczane w kolumnie Tot, lecz tylko dla piłkarzy drużyny Player lub Coach.

W Spanish Segunda Division udział bierze 20 drużyn. Gwarantowany awans zapewnia zajęcie pozycji 1 i 2. Drużyny z pozycji 3 i 4 uczestniczą w barażach.

Rys.26. Info Competition.



Rys.27. Spanish Segunda Division.



Rys.28. Leading Competition Goal Scorers.



Rys.29. Top Goal Scorers.



Podział krajów według liczby poziomów ligowych

Kraje z ligą 1-poziomową (51): Albania, Austria, Belarus, Belgium, Bulgaria, Croatia, Cyprus, Czech Republic, Denmark, Estonia, Faroe Islands, Finland, Greece, Hungary, Iceland, Israel, Latvia, Lithuania, Luxembourg, Malta, Northern Ireland, Norway, Poland, Portugal, Republic Ireland, Romania, Russia, San Marino, Slovakia, Slovenia, Sweden, Switzerland, Turkey, Ukraine, Wales, Yugoslavia, U.S.A., Bolivia, Brazil, Chile, Colombia, Ecuador, Paraguay, Peru, Surinam, Venezuela, Algeria, Ghana, South Africa, India, Taiwan.

Kraje z ligą 2-poziomową (9): France, Germany, Holland, Italy, Spain, Mexico, Argentina, Uruguay, [Japan*].

Kraje z ligą 3-poziomową (1): [New Zealand*].

Kraje z ligą 4-poziomową (4): England, Scotland, El Salvador, [Australia*].

Puchar kraju (48): wszystkie kraje z Europy, Algeria, South Africa, Japan, Taiwan, Australia.

Puchar ligi (3): England, Scotland, Japan (Emperor's Cup).

* - Liga krajowa niepowiązana systemem awansów i spadków drużyn.

Baraże

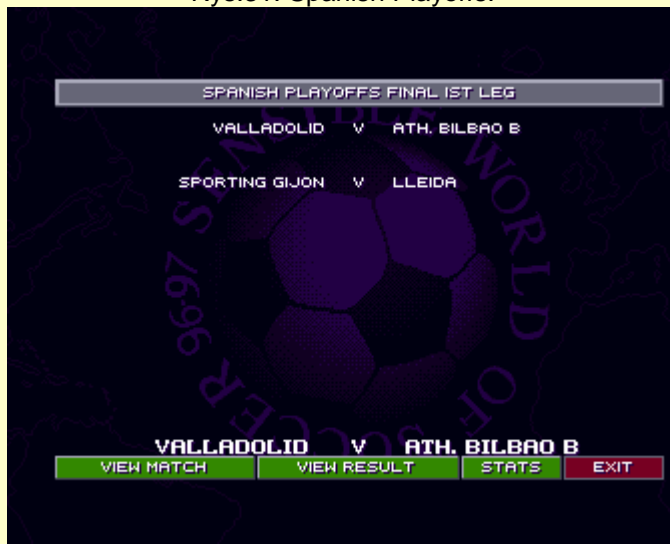
Mecze barażowe rozgrywane są w 5 krajach: Spain, Holland, Scotland, England i Uruguay. Pary układane są w taki sposób, aby połączyć w barażu drużynę 1 ligową z 2 ligową. Wyjątkiem jest Liga Angielska, w której zespoły w barażu są z tej samej ligi. Uplasowanie się na wyższej pozycji w strefie barażowej przekłada się na uzyskanie z drugiej strefy barażowej niższej sklasyfikowanego przeciwnika. Gospodarzami 1 meczu są drużyny z wyższej ligi. Spotkania są grane systemem "mecz-rewanz". Zdobyte bramki wliczane są do ligowej klasyfikacji.

W Spanish Playoffs udział biorą 4 drużyny. Z Primera Division spadają 2 drużyny, a 2 uczestniczą w barażach. Każdy finał z obsadą 4 drużyn kończy się dwoma równoważnymi finałami. Ich zwycięzcy są premiowani awansem do wyższej ligi, względnie utrzymaniem się. Schemat drabinki Playoffs: finał [19(I)v4(II), 20(I)v3(II)].

Rys.30. Info Competition.



Rys.31. Spanish Playoffs.

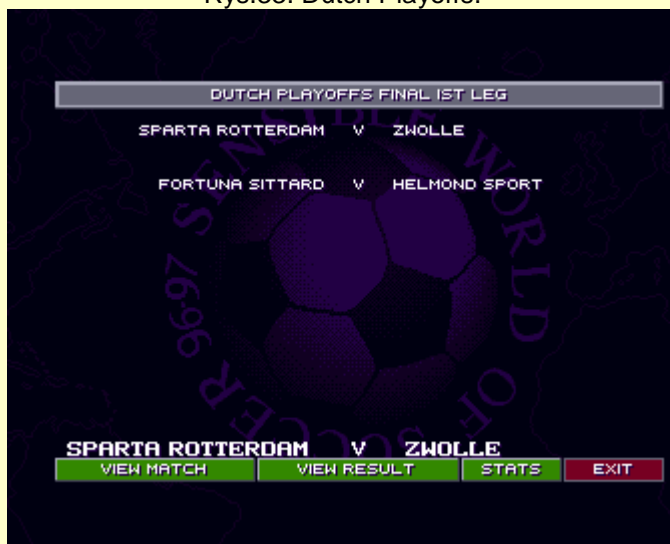


W Dutch Playoffs udział biorą 4 drużyny. Z Premier Division spada 1 drużyna, a 2 uczestniczą w barażach. Schemat drabinki Playoffs: finał [16(I)v3(II), 17(I)v2(II)].

Rys.32. Info Competition.



Rys.33. Dutch Playoffs.



W Scottish Playoffs udział biorą 2 drużyny. Mecz barażowy gramy tylko o Premier Division, z której spada 1 drużyna, a 1 uczestniczy w barażach. Schemat drabinki Playoffs: finał [9(I)v2(II)].

Rys.34. Info Competition.



Rys.35. Scottish Playoffs.

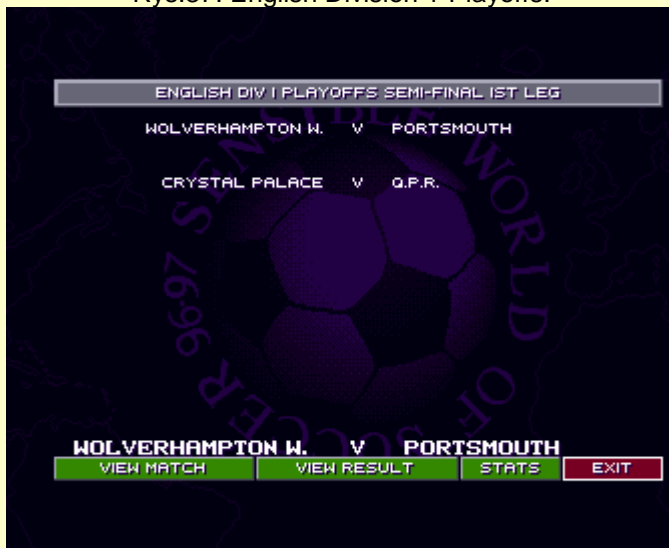


W English Division 1 Playoffs udział biorą 4 drużyny, z pozycji od 3 do 6. Pary barażowe układane są według kolejności pozycji zajętych w lidze. W semi-final drużyny walczą w dwumeczu o dostanie się do finału. Dopiero wygrana w finale premiuje do wyższej klasy rozgrywkowej. Finał rozgrywany jest jako jedno spotkanie na neutralnym stadionie. Kalendarz spotkań dla meczu finałowego nie zawiera statusu (H)/(A), a nieformalny gospodarz jest losowany. Schemat drabinki Playoffs: półfinał [3v6, 4v5]; finał [3/6v4/5].

Rys.36. Info Competition.

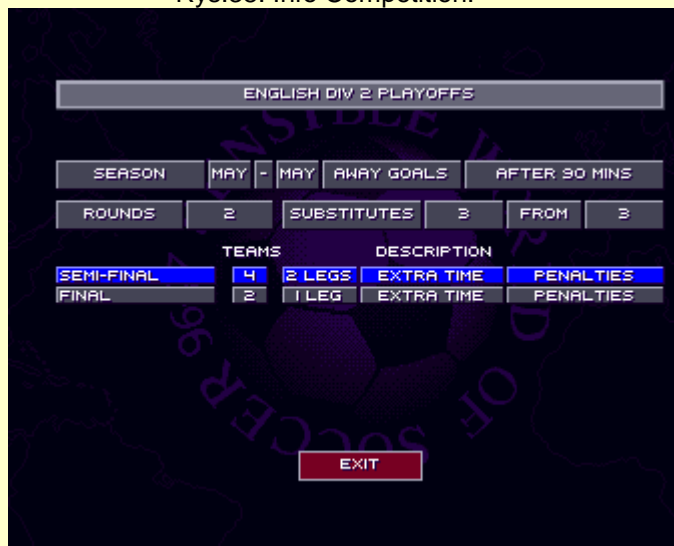


Rys.37. English Division 1 Playoffs.

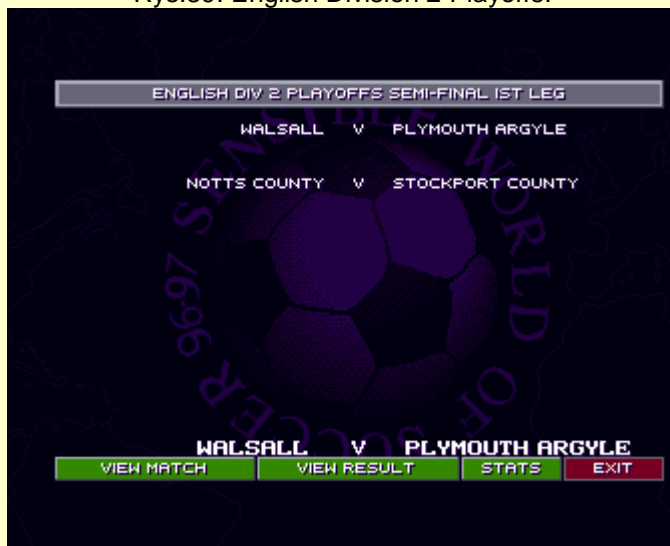


W English Division 2 Playoffs udział biorą 4 drużyny, z pozycji od 3 do 6. Zasady rozgrywek są takie same jak w English Division 1 Playoffs.

Rys.38. Info Competition.



Rys.39. English Division 2 Playoffs.

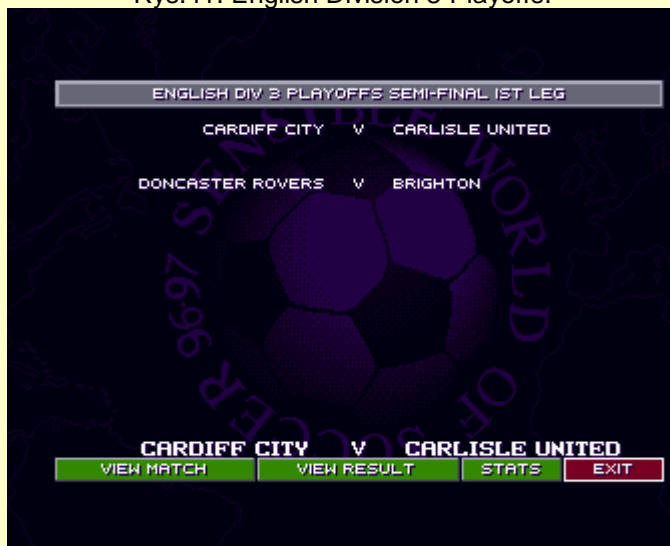


W English Division 3 Playoffs udział biorą 4 drużyny, z pozycji od 3 do 6. Zasady rozgrywek są takie same jak w English Division 1 Playoffs.

Rys.40. Info Competition.



Rys.41. English Division 3 Playoffs.

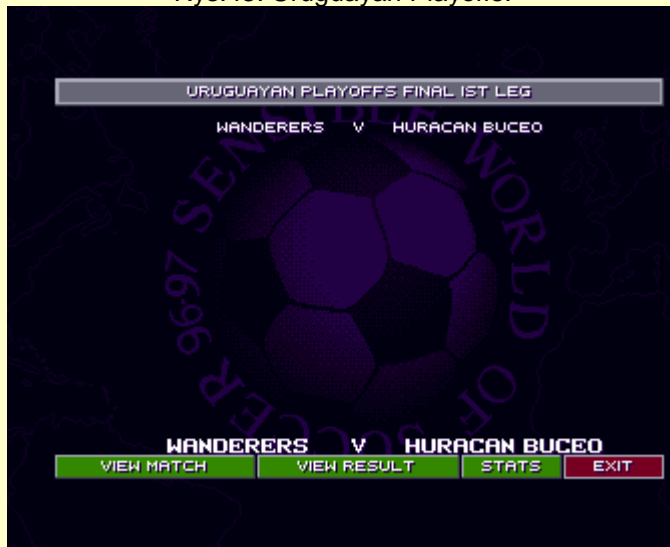


W Uruguayan Playoffs udział biorą 2 drużyny. Z Premier Division spada 1 drużyna, a 1 zmierzy się w barażach. Schemat drabinki Playoffs: finał [1(1)v2(II)].

Rys.42. Info Competition.



Rys.43. Uruguayan Playoffs.



6. Reprezentacja

Oferta pracy od reprezentacji jest kolejnym etapem w staraniach o wyższe cele, do którego dochodzi się, gdy przez kilka sezonów utrzymujemy drużynę klubową w czołówce tabeli. Pierwszej oferty pracy na selekcjonera możemy spodziewać się w czwartym sezonie 1999/00, czyli na 1 sezon przed rozpoczynającą się kampanią eliminacyjną do Mistrzostw Świata 2002, które odbędą się w sezonie 2001/02. Pierwszeństwo w złożeniu oferty należy do kraju, który jest zgodny z wybraną narodowością trenera. Oznacza to, że inne kraje nie będą wówczas przysyłać propozycji. Większe możliwości daje narodowość "other", która poza swoim podstawowym znaczeniem (gracz nie znalazł w puli swojej narodowości) posiada też drugie, które oznacza, że narodowa oferta pracy przeważnie przyjdzie od kraju, w którym obecnie rozgrywamy ligę, tzn. od kraju z którego jest nasz obecny klub. Z tej racji wybieramy na wstępie kariery między narodowością, a opcją "other". Od tej decyzji nie będzie odwrotu.

Kalendarz spotkań zawiera przeważnie 2 rodzaje rozgrywek, do których należą: 1.) Turniej pierwszy; 2.) Turniej drugi; 3.) Mecze towarzyskie (gdy nie ma drugiego turnieju). Szczególnym wariantem turnieju jest Invitation Tournament oraz tournee po którymś z kontynentów np. azjatyckim. Jeden z tych turniejów pojawi się, gdy: 1.) Rozpoczniemy prowadzenie reprezentacji od sezonu przeznaczanego na mistrzostwa; 2.) Nie zakwalifikujemy się do mistrzostw; 3.) Reprezentacja ma zapewniony udział w następnych mistrzostwach. Osiągnięcia w meczach towarzyskich oraz Tourne są osobno sumowane w Management Record w bilansie: 1.) Friendlies / Won __, Drawn __, Lost __; 2.) Tour / Won __, Drawn __, Lost __. Przewodniczący (ang. President) ocenia sezon głównie na podstawie wyników w turniejach. Brak awansu z grupy na World Cup, mimo zdobycia 3 punktów, może oznaczać zwolnienie. Wyniki meczów towarzyskich nie mają raczej znaczenia. Zwolnienie z funkcji selekcjonera następuje tylko po definitywnym zakończeniu sezonu [Finish Season]. Przechodząc dalej, otrzymamy kilka ofert od nie najsilniejszych klubów z kraju, w którym graliśmy poprzednio ligę.




W rozgrywkach z niezamkniętą selekcją (eliminacje do mistrzostw lub spotkania towarzyskie) jest możliwe, że tuż przed meczem któryś z zawodników będzie kontuzjowany [🟦 lub 🟥], co można powiązać z kontuzją z meczów klubowych. Wykorzystujemy wówczas zamienników z zaplecza rezerwy, których przesuwamy do składu meczowej szesnastki. O absencjach dowiemy się nie wcześniej jak po zainicjowaniu [- Match -]. Cechą szczególną jest to, że kontuzje odniesione w rozgrywkach z niezamkniętą selekcją, nie będą obowiązywały w następnym spotkaniu. Wynika to pewnie z faktu, że mecze drużyny narodowej z reguły są w większych odstępach czasowych od siebie i piłkarze zdążą z wyleczeniem kontuzji. Na mistrzostwach lub w innych turniejach z zamkniętą selekcją jest możliwe, że któryś z zawodników przed pierwszym spotkaniem będzie kontuzjowany [🟦 lub 🟥 na 1 mecz]. Ale kolejne kontuzje odniesione na turnieju [🟦 🟥 🟥 🟥 🟥 🟥 🟥] są liczone jak w drużynie klubowej, a kontuzje losowe [🟥] nie pojawiają się. W rozgrywkach z niezamkniętą selekcją, żółte kartki nie są zliczane, ale czerwona kartka [🟥 lub 🟡/🟥] oznacza 1 mecz przerwy bezpośrednio w następnym spotkaniu (nawet, jeśli to będzie mecz World Cup). W mistrzostwach lub w innych turniejach z zamkniętą selekcją, żółte kartki są normalnie zliczane, a zawieszenie zawodnika funkcjonuje na takiej samej zasadzie jak w rozgrywkach europejskich pucharów dla drużyny klubowej.





Powoływanie zawodników

Sam fakt powoływania zawodników do kadry sprawia dużą frajdę. Button "Transfers" zmienia się w reprezentacji na "Select/Change Squad", czyli na dokonywanie zmian kadrowych. Selekcja polega na przeglądaniu składów zespołów krajowych i zagranicznych oraz wybieraniu najlepszych zawodników (18+2 bramkarzy), którzy aspirują do powołania po ilości gwiazdek lub umiejętnościach. Dobrze jest przyjąć zasadę, że każdego dwóch rywalizuje o jedno miejsce. Kolejne powołanie (ponad 20) będzie oznaczać zastąpienie któregoś z już powołanych zawodników (Rys.56). Także w tej planszy żaden piłkarz nie zajmie slotu bramkarza, a bramkarz nie zajmie slotu piłkarza. Dostęp do przeglądania składów w PC SWOS ma jedną małą niedogodność. Przy braku powołania wraca nas do początkowej planszy (Rys.55) chyba, że będą one prowadzone jednym ciągiem. W Amiga SWOS wyjściową planszą jest plansza ją poprzedzająca, dlatego przeglądanie drużyn odbywa się bardziej sprawnie w metodzie wejść-zobacz-wyjdź, która jest szczególnie przydatna do penetrowania wszystkich po kolei zagranicznych lig, w poszukiwaniu piłkarzy porzucanych po całym świecie. Kiedy kadra będzie już kompletna, to uzyskamy dostęp do zablokowanych na czas selekcji opcji. W planszy "Squad" ustawimy numery koszulek oraz porównamy poziom umiejętności zawodników, gdy chcemy z któregoś zrezygnować, aby kontynuować poszukiwania i wzmacniać kadre. Do nazwisk przylega sekcja Goals z zestawieniem bramek zdobytych na różnych frontach. Button "Clubs" przełącza goals na nazwy przynależności klubowej kadrowiczów, gdzie na co dzień grają. Dostrzegamy, z jakich poważnych są klubów. Przypadkowym efektem dokonanych wcześniej przez nas klubowych transferów może być wygenerowanie reprezentanta kraju. Piłkarz taki wyskakuje po zakupach przeważnie w lidze krajowej danej drużyny narodowej (szansa na odpowiednią narodowość) i w najlepszym klubie cpu (szansa na wysoką cenę). Obranemu planowi na selekcję może stać na przeszkodzie parametryzacja. Czy stać nas na przepuszczenie okazji powołania drogiego piłkarza o nieodpowiednich umiejętnościach (np. ze Standard Liege Waldemar Jaskulski D-PTH £850K 🟡🟡🟡)? Pewnie tak, ponieważ do £1M selekcję jest lepiej oprzeć o umiejętności piłkarzy. Kolejnym przypadkiem jest brak kluczowego parametru speed (np. z Bastia Piotr Świerczewski LW-TCP £750K 🟡🟡🟡). Można być zawiedzionym, że prawdziwi reprezentanci kraju nie są lepiej sparametryzowani lub są poza 16-os. kadrami swoich klubów. Poszukiwania do kadry stają się bardziej ciekawe, kiedy nie wiemy, w których klubach znajdziemy najlepszych zawodników. Z taką sytuacją spotkamy się w reprezentacjach, których jeszcze nie prowadziliśmy lub w edycjach składów, których nie znamy. Aby nie grał ten sam skład podczas wielosezonowego prowadzenia reprezentacji, można postawić na kilku nowych zawodników po zakończonych mistrzostwach. Losowanie z pewnej puli graczy zdecyduje, którzy tym razem dostaną szansę. W razie dublowania się piłkarza w

różnych klubach, zwyczajem może być powołanie tylko jednego z nich, mimo że inaczej wyglądają parametrycznie. Piłkarze tracą dorobek zdobytych goli w przypadku usunięcia powołania. Podobnie jest z czerwonymi kartkami, które pozostawiamy. Odchodząc z drużyny narodowej, naszą selekcję zastępuje oryginalny skład reprezentacji.

Sensacyjna oferta pracy za czasów gry na Amiga 1200

Pierwszy sezon w roli trenera Reprezentacji Polski był szczególny. Wszystko zaczęło się od przywoitych wyników drużyny klubowej na przestrzeni kilku sezonów. Sądziłem wtedy, że kariera ogranicza się wyłącznie do trybu klubowego, a to dlatego, że kiedy zarządzamy drużyną klubową, to nie mamy wglądu przez View World do trybu narodowego i nie spodziewamy się jego równoległego funkcjonowania. Na wykresie słupkowym zabrakłoby skali, aby wyrazić zaskoczenie i radość, kiedy pewnego razu pojawiła się oferta pracy od Reprezentacji Polski! Praca selekcjonera przywitała zagadkowym menu, które stanowiły szare buttony. Odpowiedź kryła się w tym, że skład kadry był pusty. Kompletowanie najlepszych piłkarzy stało się wyjątkową frajdą. Nazwy klubów paru z piłkarzy jak Nantes (Roman Kosecki A-VSC £1.5M , później pominięty w Montpellier) oraz Panathinaikos (Krzysztof Warzycha A-HSV £750K  i Józef Wandzik G £500K ) pamiętało się jeszcze z klubowej kariery. Przychodząc ze słabego klubu widać było większy kaliber piłkarzy, którym mamy zarządzać. Aby nie było piłkarza za późno odkrytego dla polskiej piłki, która przeniosła się z boiska na komputery, to nie obyło się bez pracowitego szukania, gdyż jak tu nie sprawdzić wszystkich krajów na świecie, kiedy nasuwa się myśl, że gdzieś zagranicą może grać polski piłkarz będący wzmocnieniem dla kadry, albo dla samego dowiedzenia się, w których innych ligach występują jeszcze Polacy. Nowością były straszne i legendarne kontr-drużyny narodowe czekające w kalendarzu spotkań oraz nowe rodzaje rozgrywek takie jak międzynarodowe mecze towarzyskie i kwalifikacje do mistrzostw poprzedzające turniej finałowy. Wszystko to powodowało, że towarzyszyło wrażenie włączenia innej gry lub przebicia się przez kolejne misje i odkrycia niedostępnego na początku poziomu. Po skompletowaniu całej kadry różne migające napisy przestały się dopominać swojej realizacji. Szare menu w końcu nabrało koloru tak, że można było wejść we wszystkie funkcje i na skład.

Po przejściu wersji 95/96 ECE, a w międzyczasie 95/96, do których będzie się jeszcze powracać w przyszłości, pojawiło się kolejne wyzwanie - wersja 96/97. Uaktualnione składy wskazywały, że tak jak poprzednio będzie trzeba przeprowadzić odkrywcze poszukiwania najlepszych piłkarzy do kadry. Pod względem potencjału polskich piłkarzy można było odnotować między wersjami wzrost z jednej do trzech złotych gwiazdek, które tym razem mogliśmy znaleźć w klubach: Mönchengladbach (Andrzej Juskowiak A-HFS £1.5M , Betis (Wojciech Kowalczyk A-VFH £1.3M , wcześniej A-SVF £850K ) i FC Porto (Andrzej Woźniak G £1.1M )

(Blokada buttonu)

Zaznaczenie szarym tłem wstrzymuje dostęp do buttonów lub slotów tymczasowo niedozwolonych do użycia, powodując przy tym przeskakiwanie zablokowanych buttonów przez ramkę kursora. Blokada buttonu przytrafia się w planszach: 1.) Menu Career (Rys.50) – niekompletna kadra; 2.) To replace (Rys.56) – zastąpienie wyłącznie bramkarza lub piłkarza; 3.) Add International Player (Rys.53) – selekcja według narodowości; 4.) Add International Player (Rys.54) – dokonane już powołania zamieniają się w zablokowany slot; 5.) Menu Career / Change Squad, View World – trwający turniej z zamkniętą selekcją (Squad Selected) lub zainicjowanie [- Match -]; 6.) Menu Career – No Job Offers; 7.) Menu Career / Next Match – brak kolejnych meczów na zakończenie sezonu; 8.) Finish Season (Rys.20) – po zwolnieniu nieaktywność Continue Career do czasu wybrania oferty; 9.) Finish Season / Your Career is over – przedwczesne zakończenie kariery z powodu braku ofert, nieaktywność wszystkich 3 buttonów; 10.) Info Competition – stałe zasady; 11.) Job Offer – nieaktywność Accept do momentu zakończenia sezonu; oraz w drużynie klubowej: 12.) Transfer Market – No Offers; 13.) Kupowanie lub sprzedawanie / Notatka – osiągnięty limit kadry lub transferów: “Przykro mi _ ale klub jest niechętny do dokonywania jakichkolwiek dalszych zakupów piłkarzy w tym sezonie” albo “Proszę przyjmij _ że nie zezwalamy na jakiegokolwiek dalsze sprzedaże piłkarzy w tym sezonie”; 14.) Job Offers (Rys.18) – wycofana propozycja; 15.) Put Player on Transfer Market – zawodnicy Loan; 16.) Menu Career / Transfers – trwająca kolejka; oraz pozostałe: 17.) Podczas meczu / ławka rezerwowych – zmiana zawodnika z czerwoną kartką, rosada pozycji bramkarz-piłkarz, wyczerpany limit zmian lub vacat na ławce przez absencję (w Diy, Preset lub Season); 18.) View Oppo – nieobsługiwanie składu drużyny przeciwnej; 19.) Skład przedmeczowy / Start Play Match – piłkarza wykluczyła absencja lub brak bramkarza; 20.) Skład przedtreningowy / Button Player-Coach – Max. 1 Player na 2 zespoły; 21.) Squad / Button Trening – po rozegraniu treningu (Amiga); 22.) Lista transferowa / Button Skills – przy wyborze typu bramkarz; 23.) Edit Tactics – blokada pinu dla podwójnego stawiania; 24.) Edit Tactics / Copy – przejście w funkcję kopiowania planszy; 25.) View/Save Highlights – brak skrótu meczowego; 26.) Opcje ustawień we Friendly lub Diy – po zatwierdzeniu zasad; 27.) Wersja demo – niepełna funkcjonalność.

(Migający tekst)

Zaznaczenie przez migający tekst ma na celu skierować uwagę lub ponaglać. Gdy zakończymy zadanie to migotanie ustaje. Migający tekst pojawia się w planszach: 1.) Menu Career (Rys.50) – Select Squad; 2.) International Squad Players (Rys.51) – 20 more; 3.) Menu Career – Play Match; 4.) Menu Career – Job Offers; oraz w drużynie klubowej: 5.) Menu Career – Transfers; 6.) Transfer Market – View Offers; 7.) Menu Career – Club Business na minusie to pora dzwonienia na alarm; 8.) Bank Statement – sygnał alarmowy o ujemnym New Balance; 9.) Trening / View B Team – brak bramkarza; oraz pozostałe: 10.) Podczas meczu / ławka rezerwowych – kontuzja; 11.) Squad – wskazówki asystenta duże; 12.) Squad – ikona główki; 13.) Podczas meczu – romb nad piłkarzem; 14.) Edit Tactics – numer w momencie przesuwania zawodnika; 15.) Edit Tactics – piłka po

przytrzymaniu Fire; 16.) Podczas meczu – nazwisko strzelca bramki; 17.) Podczas meczu – nazwisko i numer koszulki piłkarza karanego kartką; 18.) Wszystkie plansze – ramka kursora. Migotanie wstrzymuje się przy pracy stacji dyskietek. Ramka znika tylko na czas wejścia w sekcję Goals/Clubs. Natomiast w Edit Tactics migotaniu podlega ikona piłki lub numer przesuwanego piłkarza (Amiga). Licznemu ponowieniu ulega też memo od prezesa jako dzwonek ostrzegawczy przed dymisją.

(Kolorystyka slotów)

Zaznaczenie kolorem ułatwia zorientowanie się w różnych informacjach w ramach danej planszy. Jedne z ważniejszych podświetleń jest w planszach: 1.) Menu Career / Najbliższy mecz z kalendarza spotkań – niebieski pasek; 2.) Squad / Pozycja bramkarza – zielony slot; 3.) Tabela / Strefa awansowa, spadkowa i baraży – jasno szare i ciemno szare tło - Amiga, szare i niebieskie tło - PC; oraz pozostałe: 4.) Squad / 10-stopniowa skala gwiazdkowa – poziom bordowy, czerwony, pomarańczowy, żółty i biały; 5.) Menu Career / Job Offers – niebieski button. W wersji PC buttony i sloty są wypełnione kolorem przez gradient odcieni ze stylem ukośnym w dół (Rys.2).

(Limit dla Job Offers)

W pliku *.car znajduje się specjalny sektor z ograniczoną liczbą slotów do zapisywania ex-drużyn i piłkarzy. Jest to miejsce do przechowywania 7 naszych ex-drużyn (7*16=112), 120 sprzedanych piłkarzy (6*20=120) i 120 wygenerowanych piłkarzy w cpu-klubie jako rezultat transferów albo 0 ex-drużyn i 352 sprzedanych / wygenerowanych piłkarzy. Z tego względu w karierze możemy poprowadzić maks. 8 drużyn.

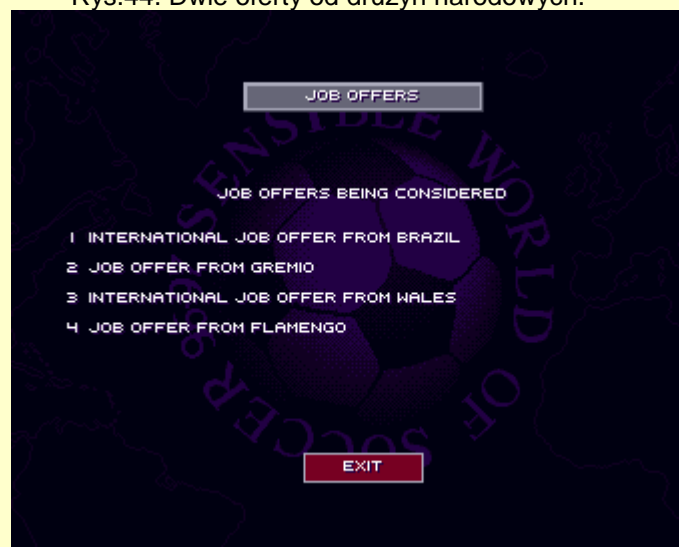
Narodowa oferta pracy przychodzi bardzo często (np. w sezonach: 4, 6-8, 10-12, 14-16 i 18), jeśli nie jest akceptowana. Oferty pracy od drużyn klubowych możemy otrzymywać do końca 19 sezonu, natomiast od drużyn narodowych do końca 16 sezonu (PC) lub 18 sezonu (Amiga). Wyższa liczba ofert pracy pojawia się w PC SWOS. Po zwolnieniu z drużyny narodowej i przejściu do jakiejś drużyny klubowej, kolejne oferty z reguły nie przychodzą. Ewentualnie jedna oferta od drużyny klubowej po kilku sezonach.

Zagraniczne oferty nie zawsze przychodzą, stąd warto każdą wykorzystywać. Średnia siła klubów z naszej ligi łącznie z aktualną siłą naszej drużyny decyduje od jak silnego zagranicznego klubu otrzymamy ofertę. Jeśli chcemy wykonać krok naprzód, to nie przechodzimy do klubów ze słabszych federacji, gdyż mogą one zaprowadzić karierę w okolice ślepego zaułka. Oferty klubowe mogą przestać przychodzić nawet przy nie wyczerpaniu limitu 8 drużyn w karierze. Procedura w grze do wyznaczania nowych propozycji pracy, choć nie jest doskonała, to jest wystarczająca.

Prowadzenie 2 różnych drużyn narodowych

Tylko w Amiga SWOS dostaniemy więcej niż jedną ofertę pracy od różnych drużyn narodowych w tym samym sezonie oraz poprowadzimy drugą drużynę narodową w kolejnych sezonach. Po zaakceptowaniu oferty od Brazylii (Rys.44), w kolejnym sezonie pojawiła się oferta od Republiki Południowej Afryki (Rys.45). Prowadzenie trzeciej drużyny narodowej w tej samej karierze nie jest przewidziane. Za znakomite wyniki w drużynie narodowej też niestety nie otrzymamy w międzyczasie żadnej oferty od drużyny klubowej.

Rys.44. Dwie oferty od drużyn narodowych.



Rys.45. Zaświecony Job Offers dla selekcjonera.



Zdarza się, że do meczów towarzyskich dostajemy drużyny narodowe, które powtarzają się z poprzednich sezonów. Jeżeli zależy nam na dokładniejszym losowaniu, to powracamy do zapisanego stanu gry sprzed Finish Season, zmieniamy gruntownie wyjściowy skład i ponownie tworzymy nowy sezon.

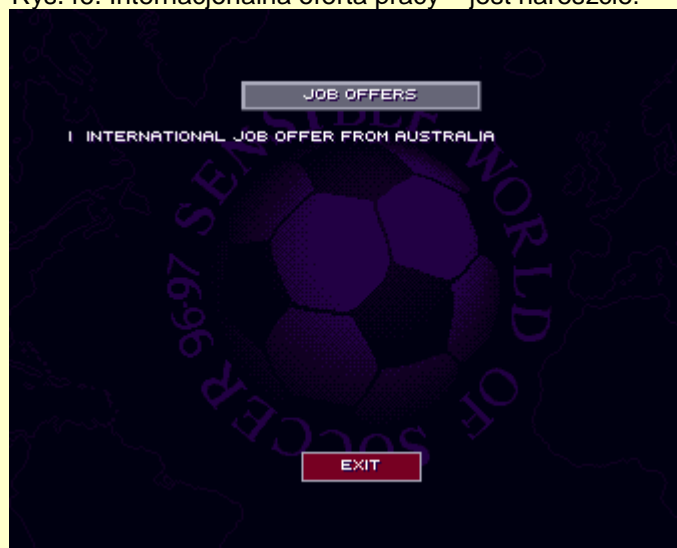
Droga do World Cup

“Szanowny Panie _ . Członkowie komitetu futbolowego Australii chcieliby zaoferować Panu pracę w roli trenera Drużyny Narodowej. Możemy obiecać Panu doskonałe wynagrodzenie oraz coroczne rozpatrywanie (przedłużenia) kontraktu. Czekamy na dowiedzenie się od Pana” (Rys.47).

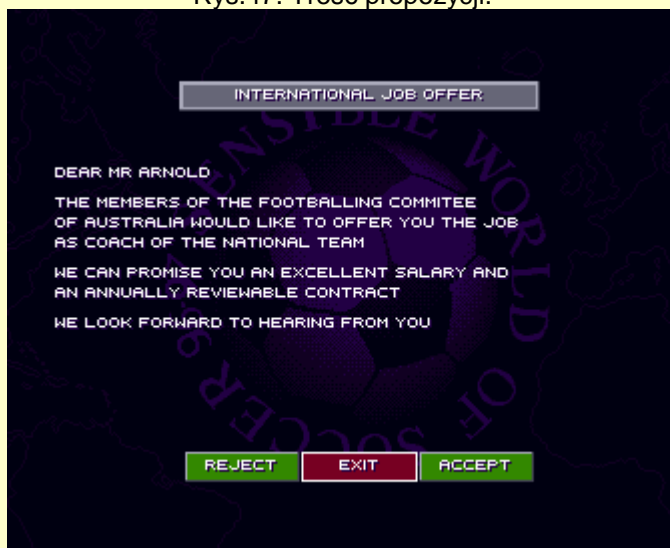
“Szanowny Panie __. Członkowie komitetu futbolowego Australii są zachwyceni, że zaakceptowałeś stanowisko trenera Drużyny Narodowej od początku następnego sezonu. Czekamy na zobaczenie się wkrótce”.

“Szanowny Panie __. Witamy __, oczekujemy wielu sukcesów z naszej nowej współpracy. Najlepsze pozdrowienia. Przewodniczący” (Rys.49).

Rys.46. Internacjonalna oferta pracy – jest nareszcie!



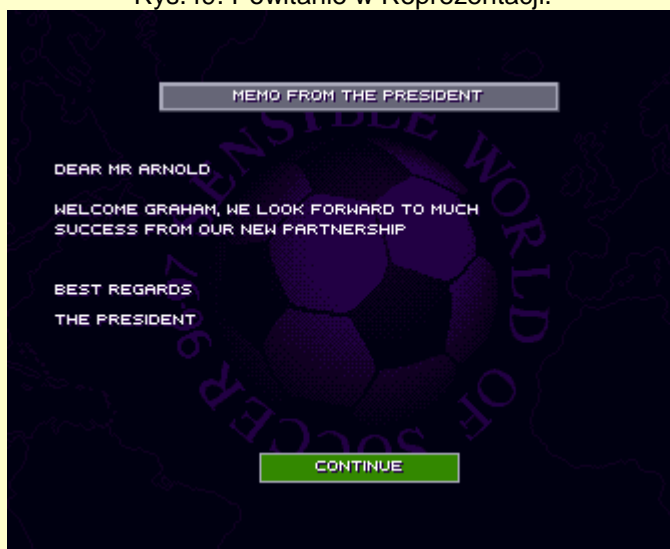
Rys.47. Treść propozycji.



Rys.48. Propozycja zaakceptowana. Jest New Job.



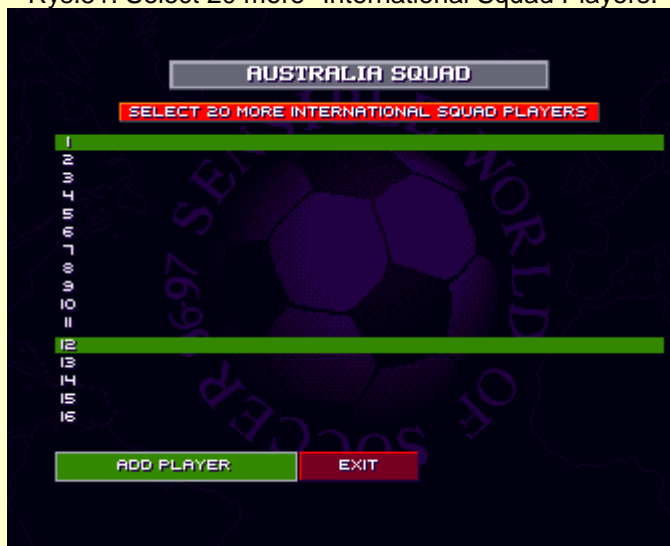
Rys.49. Powitanie w Reprezentacji.



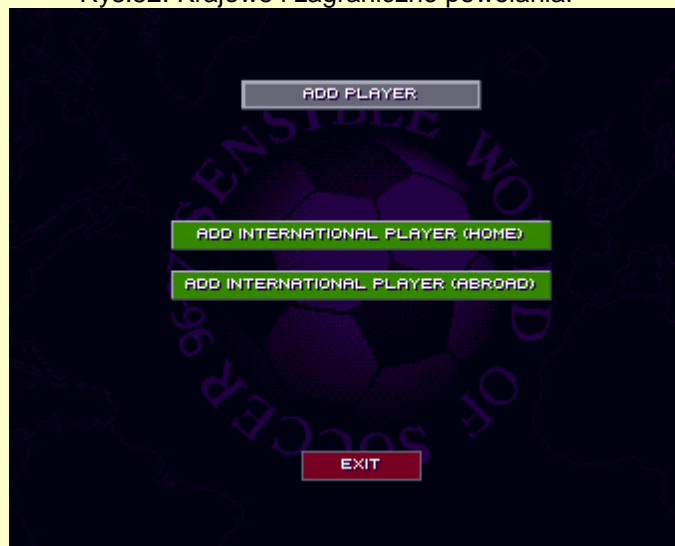
Rys.50. Select Squad.



Rys.51. Select 20 more* International Squad Players.



Rys.52. Krajowe i zagraniczne powołania.



Rys.53. Add International Player (Abroad).



Rys.54. Add International Player (Abroad).



Rys.55. International Squad Players.



Rys.56. Wskaż do zastąpienia.



Rys.57. Dodaj zawodnika** lub usuń zaznaczonego.



* - Liczba brakujących powołań (Select 20 more, 19 more, ..., 1 more).

** - Wstępne zaznaczenie do "Remove Player" nie jest zapamiętywane po wejściu na "Add Player", dlatego wstępne zaznaczenie nie posiada funkcji "już wybrany zawodnik do podmiany" dla 21 zawodnika.

Rys.58. Invitation Tournament.



Rys.59. World Cup Qualifier.



Rys.60. World Cup.



Rys.61. Tour.



Rys.62. Zwycięzcy tytułu i złoty puchar.



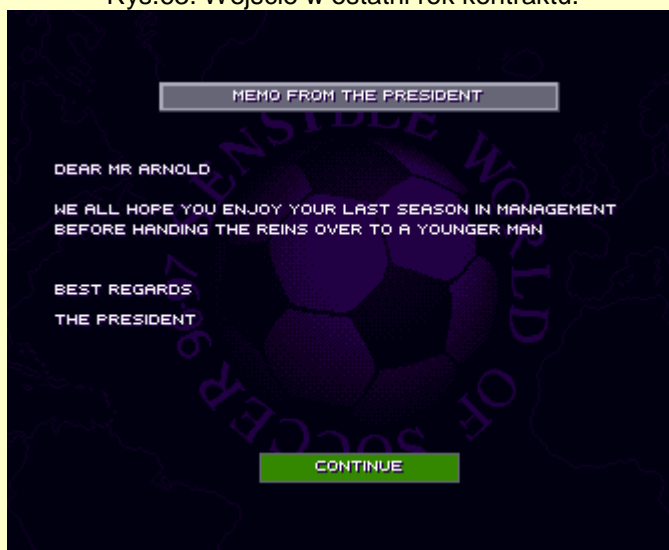
Ostatni sezon

Każdy trener czy piłkarz chciałby mieć długą karierę, pełną sukcesów i kończyć ją z poczuciem spełnienia. Jest wiele ścieżek, które do tego prowadzą. Wszystkie łączy wola zwyciężania. Na drodze kariery zyskał on przyjaciół, gdyż nikt nie osiąga sam sukcesów, ale ma wkład. Patrzy z radością i satysfakcją na to, co udało mu się dokonać. Jeżeli był postacią numer jeden grającą po 90min, a w końcówkach schodził przy akompaniamencie braw, to tym bardziej. Reprezentowanie kraju było jego celem. Czuł się dumny i wyróżniony reprezentując swój kraj. Klubowe puchary można wygrywać, ale najcenniejszym jest odebranie i trzymanie w rękach Pucharu Świata (Rys.62). Jest to coś, co wcześniej wydawało się niemożliwe. Nie ma nic ważniejszego niż mundial. Są momenty w życiu, że stoi się przed czymś wielkim. To finał na światowej scenie, po którego wygraniu czuje on największą ulgę w swoim życiu. Jeżeli czuje się spełniony, chyba osiągnął szczyt. Po powrocie do kraju widzi wszystkich ludzi, którzy dziękują im za to, co zrobili. Reszta, jak to mawiają, jest historią. Przychodzi czas, że dorobek kariery zamyka się.

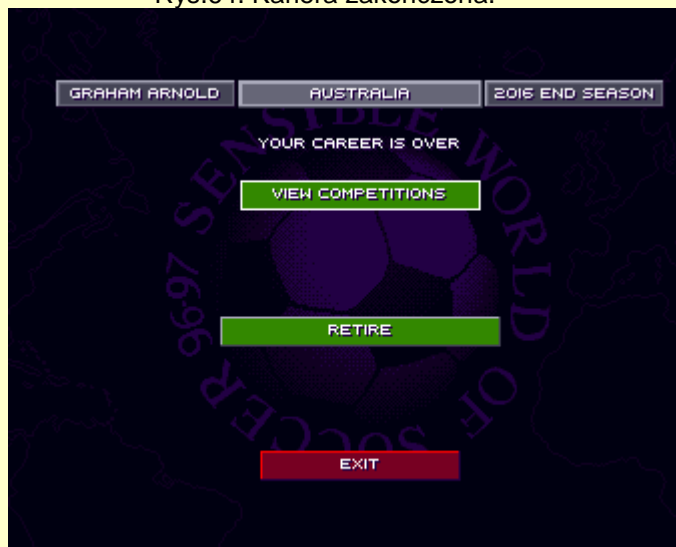
“Szanowny Panie __. Mamy nadzieję, że będziesz cieszył się swoim ostatnim sezonem w menedżmencie, przed przekazaniem kontroli w ręce młodszego trenera. Najlepsze pozdrowienia. Przewodniczący” (Rys.63).

“Szanowny Panie __. Życzymy tobie wszystkiego najlepszego na końcu twojej wybitnej kariery – ciesz się swoim przejściem na emeryturę. Najlepsze pozdrowienia. Przewodniczący” (Rys.65).

Rys.63. Wejście w ostatni rok kontraktu.



Rys.64. Kariera zakończona.



Rys.65. Pożegnanie.



Autor: **Bliszka**, 15.01.2015

Pytania? Kontakt: bliszka@swos.pl

Z cyklu artykułów: "Wykłady prof. Bliszki" wydanie piąte (2007, 2008, 2012, 2013, 2015)

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 - 2015