

Spis treści

1. Piłkarz	1
2. Forma	2
3. Przyjęte terminy	2
4. Charakterystyka Formy	3
5. Taktyka Forma	7
6. Podsumowanie	7

Subiektywna ocena
Pewniki

1. Piłkarz

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

Rys.1. Podstawowe informacje.

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

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

Poziom umiejętności piłkarza

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

Lista transferowa

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

Rys.2. Wyszukiwarka piłkarzy.

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

Prześwietlenie przez edytor




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

2. Forma

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

Zagadnienie Formy piłkarza występuje tylko w Career, a dokładniej tylko w drużynie aktualnie przez nas prowadzonej w Career. Z poziomu gry nie ma możliwości sprawdzenia dokładnej wartości Formy. Jednakże Forma jest ściśle powiązana z kierunkiem zmiany ceny (Rys.3). Odczytując wartość aktualnej ceny można zorientować się, czy piłkarz jest nad lub pod Formą. Nominalna cena G.Batistuty to £10M.

Rys.3. Spadek, stałość oraz wzrost Formy.

	9	G. BATISTUTA	A	HFSE3M	↓
	9	G. BATISTUTA	A	HFSE10M	=
	9	G. BATISTUTA	A	HFSE11M	↑

3. Przyjęte terminy

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

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

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

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



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

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

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

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

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

Ikony asystenta trenera – Pokazują właściwość decyzji. Zmiana na plus (zielony tick): . Zmiana na minus (czerwony cross): . Pomagają oszacować wpływ zmiany (przez mały lub duży tick) oraz zrozumieć sposób, w którym komputer kalkuluje potencjalne możliwości każdej drużyny.

Menu kariery – Kierunki spraw, którymi menedżer zajmuje się.

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

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

4. Charakterystyka Formy

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

Wrażenie zmiany parametrów

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

Najlepsze umiejętności według silnika gry

Umiejętności przyjęte w świecie futbolowym za niezbędne na danej pozycji cechują również piłkarzy SWOS-a. Piłkarz, który przeważa poziomem w 2-ch pierwszych umiejętnościach z (Tab.1), osiągnie wysoką ilość Punktów piłkarza. W połączeniu z właściwą pozycją na boisku, piłkarz zdobędzie maksymalną efektywność.

Nom. poz.	Pozycja na boisku	Tab.1. Cenione umiejętności klasyfikowane według pozycji na boisku.						
		I miejsce	II miejsce	III miejsce	IV miejsce	V miejsce	VI miejsce	VII miejsce
A	AE	Finishing	Heading	Shooting / Passing	Shooting / Passing	Speed / Ball Control	Speed / Ball Control	Tackling
	A	Finishing	Passing	Speed	Shooting / Ball Control	Shooting / Ball Control	Heading	Tackling
M	M	Passing / Tackling	Passing / Tackling	Speed	Heading / Ball Control	Heading / Ball Control	Shooting / Finishing	Shooting / Finishing
	DM	Tackling	Passing	Speed / Ball Control	Speed / Ball Control	Heading	Shooting / Finishing	Shooting / Finishing
D	D	Tackling!	Heading	Passing	Speed	Ball Control / Shooting / Finishing	Ball Control / Shooting / Finishing	Ball Control / Shooting / Finishing
RW/LW	RW/LW	Speed	Passing	Ball Control	Tackling / Shooting	Tackling / Shooting	Heading / Finishing	Heading / Finishing
RB/LB	RB/LB	Tackling	Speed	Heading	Passing	Ball Control / Shooting / Finishing	Ball Control / Shooting / Finishing	Ball Control / Shooting / Finishing

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

Rys.4. Pozycje na boisku.



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

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

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

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

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

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

Deficyt punktów piłkarza

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

Nieprzydatne umiejętności

Ofensywnie usposobiony obrońca FTH zawsze będzie taniej wskutek braku przydatności umiejętności Finishing w działaniach obronnych. Ustawienie go w ataku (Rys.5) podwyższy ilość Punktów piłkarza ze względu na Finishing. Jednak zadowalający wzrost Punktów piłkarza nie nastąpi z racji Nominalnej pozycji - Defender. Osiąganie niewielkiej ilości Punktów piłkarza sugeruje, że składowa Finishing jest połączona mnożnikiem, na który oddziałuje bardzo niski współczynnik przydatności. Przeciwnie jest dla T i H. Wniosek: Najbardziej wartościowe umiejętności dla obrońcy to Tackling i Heading.

Rys.5. Przeniesienie obrońcy FTH z defensywy do ataku zmniejszające deficyt Punktów piłkarza.



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

Zielony tick ✓

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

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

Punkty drużyny

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

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

Kontuzje i rezerwa

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

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

Trening

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

Zmiany w trakcie meczu

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

Piłkarze w drużynie

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

Gdy w składzie występuje przetasowanie zawodników, to siła drużyny również mocno spada. Przykładem są składy 96/97 drużyn Bayern Munich (Rys.6), PSV (Rys.7) lub Barcelony. W Career można sprawdzać wyniki na świecie. Niekiedy zdarza się, że poza znakomitymi sezonami Bayernu Munich, można zaobserwować spadki tego klubu do niższej ligi (na czas jednego sezonu), podczas gdy podobne drużyny, ale z dobrze ustawionym składem, nawet nie zbliżały się do strefy spadkowej. Takie i podobne niemoce sezonowe występują w ligach z całego świata zwłaszcza, gdy nie jest się uczestnikiem w danej lidze.

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

Rys.6. Przetasowany line-up.

BAYERN MUNICH (GERMANY)

1 O. KAHN	G	£1.5M
2 M. BABEL	RB	HT£350K
10 L. MATTHAUS	D	PVF£3.5M
4 M. BASLER	RW	CSV£3M
5 T. HELMER	LB	TVH£2.25M
3 C. ZIEGE	LW	CSF£1.8M
6 C. NERLINGER	M	VSP£1M
7 M. SCHOLL	M	PCF£1.8M
8 T. STRUNZ	M	TPC£1.3M
11 R. RIZZITELLI	A	HFS£2M
9 J. KLINSMANN	A	HFS£2M
12 S. SCHEUER	G	£550K
13 O. KREUZER	D	VPC£550K
14 A. ZICKLER	RW	SPV£1M
15 C. JANCKER	A	FHS£1.5M
16 M. WITECZEK	A	FSV£1.5M

COACH: GIOVANNI TRAPATTONI

Rys.7. Przetasowany line-up.

PSV (HOLLAND)

1 R. WATERREUS	G	£550K
2 C. VAN DER W.	RB	STC£700K
4 S. VALCKX	D	THP£1.1M
11 B. PAHLPLATZ	RW	PVS£1M
3 J. STAM	D	HPT£350K
5 A. NUMAN	LW	TVS£1.1M
7 P. COCU	M	CVS£1.1M
8 M. DEGRYSE	M	CPV£1.8M
6 W. JONK	M	PCV£2M
10 L. NILIS	A	FVC£3M
9 MARCELO	A	VHF£1.6M
12 J. WILLEM VA.	G	£550K
13 E. FABER	D	THP£300K
14 M. VINK	M	TPC£1M
15 Z. PETROVIC	M	VHS£700K
16 R. EYKELKAMP	A	FHV£350K

COACH: DICK ADVOCAT

Wyceny

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

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

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

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

Pozostałe

Zaobserwowane cechy z poziomu gry:

- Brak praktyki meczowej – traci cenę. Powrót na boisko – odzyskuje cenę.
- Przy niezmiennych warunkach (tzn. taktyka, pozycja) rzadkością jest pojedynczy wzrost ceny, a potem do końca tendencja spadkowa. Zazwyczaj kierunek jest jeden. Wyjątkiem są niektórzy piłkarze z neutralnym

Współczynnikiem formy, u których cena może raz drgnąć do góry, ale na skutek kontuzji zacznie spadać, mimo że po powrocie będą nadal występować.

- W przypadku ujemnego Współczynnika formy, spadek Formy nie pojawi się od razu ani nie w tej samej kolejce, gdy powtórzmy sezon, a mimo to piłkarze tanieją z podobną prędkością.
- Jest pewna granica, do której cena piłkarza wzrośnie lub spadnie. Np. dobry piłkarz za £180K ma szansę osiągnąć cenę £800K, ale nie osiągnie £5M. Oznacza to, że możliwości rozwoju osiągają kres.

5. Taktyka Forma

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

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

6. Podsumowanie

Forma i cena są we wzajemnej korelacji. Pozytywną Formę gwarantują umiejętności, które są na pierwszych miejscach w Tab.1. Negatywną Formę powodują umiejętności, które są na dalszych miejscach. Mamy na celu przewidywanie postępów piłkarza, tzn. uzyskanie informacji czy Forma będzie rosła lub spadała, co jest adekwatne z tym, że piłkarz będzie drożał lub taniał. Może to być przydatne przy filozofii dobierania samych perspektywicznych piłkarzy do zespołu. Forma nie zależy od ilości bramek i udziału w grze. O efektywności zawodnika decydują Punkty piłkarza i Forma, a na to ma wpływ:

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

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

Autor: **Bliszka**, 6.02.2014

Pytania? Kontakt: bliszka@swos.pl

Z cyklu artykułów: "Wykłady prof. Bliszki" wydanie szóste (2007, 2008, 2010, 2011, 2012, 2014)

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



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

Copyright for www.swos.pl & Bliszka.

WWW.SWOS.PL - 2014