

Spis treści

1. Parametry	1
2. Referencyjne umiejętności	2
3. Reprezentatywne umiejętności	2
4. Kolejność umiejętności w kodzie atutów	3
5. Fenomen różnicy szybkości	4
6. Parametr 8 w managerach piłkarskich	4
7. Goalkeeper	5
8. Edytor składów	6

Subiektywna ocena

Pewniki

1. Parametry

Parametr to liczba określająca poziom zaawansowania piłkarza w danej umiejętności. Dostępne są one w dwóch równoważnych siłą przedziałach: [0,1,2,3,4,5,6,7] i [8,9,10,11,12,13,14,15]. Zawodnicy są opisani siedmioma różnymi umiejętnościami w ośmiopozomowej skali. Piłkarz z poziomu 0 normalnie biega, podaje, strzela itd., ale robi to na najniższym poziomie. Wcale nie trzeba dużej siły strzału, kiedy strzela się trudno dla bramkarza. Wystarczy pomysł i precyzja, a piłka, która leci w wolnym tempie wpadnie do siatki.

Tab.1. Poziom umiejętności i powiązane z nim parametry.

Poziom umiejętności	Opis poziomu	Parametry
Poziom 0	fatalny	0 = 8
Poziom I	kiepski	1 = 9
Poziom II	słaby	2 = 10
Poziom III	przeciętny	3 = 11
Poziom IV	zadowalający	4 = 12
Poziom V	solidny	5 = 13
Poziom VI	znakomity	6 = 14
Poziom VII	ośniewający	7 = 15

Tab.2. Blizsze dane piłkarza.

	Parametry	Ilość oczek parametrów	Sumaryczny poziom umiejętności n
Piłkarz 1	P7 V7 H7 T7 C7 S7 F7	49	49
Piłkarz 2	P15 V15 H15 T15 C15 S15 F15	105	49
Piłkarz 3	P8 V8 H8 T8 C8 S8 F8	56	0
Piłkarz 4	P14 V10 H10 T13 C2 S2 F9	60	20
Piłkarz 5	P6 V3 H5 T5 C1 S1 F2	23	23

Kryterium I – ilości oczek parametrów

Ilość oczek nie jest obiektywnym kryterium, gdyż w skład mogą wchodzić parametry z drugiej serii.

Kryterium II – sumarycznego poziomu umiejętności

Ogólnym kryterium w wyszukaniu najlepszego piłkarza jest sumaryczny poziom umiejętności n (Tab.2).

Kryterium III – cenionych umiejętności według silnika gry

Decydującym kryterium jest posiadanie przez piłkarza większej ilości parametrów w cenionych umiejętnościach (wyznaczonych przez nominalną pozycję) oraz mniejszej ilości parametrów w zbędnych umiejętnościach. Ranking na (1.Forma,str.5,Tab.2).

Kryterium IV – formy

Kryterium formy dotyczy zmiany formy i ceny piłkarza tylko w trybie Career.

Kryterium V – pożądanej cechy

Pod względem umiejętności to napastnik A (VFS) gwarantuje większą liczbę bramek od dobrego w innych umiejętnościach napastnika A (FHS). Szybki pomocnik M (SCP) jest bardziej aktywny od zwykłego bez szybkości. V i S to element przewagi.

Kryterium VI – kodu atutów i kolejności liter

Czy kod atutów posiada możliwość niezależnego oddziaływania, czy to tylko walor informacyjny? Po grze piłkarzy zauważamy, że znajdowanie się danej litery w kodzie atutów podnosi skłonność do korzystania i polepsza tą umiejętność. Wiele wskazuje na to, iż wyższa kolejność lokowania liter w kodzie atutów wzmacnia jeszcze bardziej ten efekt. Za sam fakt, że w kodzie jest V, to wyjdzie kąśliwy strzał, a bramkarz będzie bronił z najwyższym trudem.

2. Referencyjne umiejętności

Są to umiejętności z przedziału [8-15]. Podstawowym ich przeznaczeniem jest zareklamowanie piłkarza poprzez te umiejętności na liście transferowej.

1.) Reklama na transferach – Przyjęte jest, że każdy piłkarz posiada przynajmniej 2 Referencyjne umiejętności. Są to umiejętności z referencją do wyszukania przez wyszukiwarkę w transferach. Tylko piłkarze o parametrze z przedziału [8-15] zostaną wyszukani na podane kryterium umiejętności. Umiejętności zapisane parametrem z pierwszego przedziału [0-7] nigdy nie będą wyszukane, mimo że czasem są one wyższe poziomem od tych referencyjnych.

2.) Wyróżnienie talentu – W oficjalnych składach jest regułą, że najlepsi (najdrożsi) piłkarze mają większą (niż 2) ilość Referencyjnych umiejętności. Np. GEORGE WEAH £15M (AC MILAN) – 6. W średnich poziomem ligach nawet takie 3 oznaczają wyróżnienie np. JOHANN VOGEL £750K (GRASSHOPPERS) – 3.

3.) Ranga ligi – Silne ligi zapewniają większą ich liczebność.

Ze względu na równoważność parametrów, jeden przedział mógłby sam funkcjonować z tym, że skutkowałoby to ograniczeniem zmiennych.

Przekazywanie statusu Referencyjnej umiejętności, a łączna ilość parametrów drużyny

W Lidze Japońskiej jest wielu piłkarzy, którzy mają więcej niż 2 Referencyjne umiejętności oraz tacy, którzy mają mniej niż 2. Np. TAKASHI HIRANO £550K (NEGUYA GREMPAS) – 0, w porównaniu do tańszego zawodnika np. NOBUYUKI KUBOTA £160K (NTV KENTU) – 3. Ta specyficzna cecha posiadania Referencyjnych umiejętności raczej nie ma związku z tym, że Liga Japońska nie była aktualizowana ani razu, gdyż już od pierwszych wersji gry wyróżniała się tym spośród innych lig. W azjatyckich ligach przeważnie jest tak, że od rezerwowych lub słabych piłkarzy zabierane są parametry i przekazywane są do lepszych piłkarzy, aby utworzyć u nich dodatkowe Referencyjne umiejętności. Nie skutkuje to pogorszeniem umiejętności u słabych piłkarzy, ponieważ poziom umiejętności nie zmienia się, gdy zabierze się 8 oczek. W ten sposób łączna ilość parametrów drużyny nie wzrasta. Zależność przekazywania Referencyjnych umiejętności funkcjonuje wewnątrz każdego składu. Wynika z tego, że przestrzeganie nie za wysokiej ilości parametrów drużyny jest istotne. Przeglądając w edytorze składów łączną ilość parametrów drużyn, można zebrać jedynie informację o generalnej klasyfikacji wszystkich klubów, co wydaje się być najbardziej przydatną funkcją.

Porównania

- W meczu nie zauważa się wyższości któregoś z przedziałów. Parametry drugiego przedziału nie są lepsze.
- Zwiększona drugim przedziałem ilość parametrów piłkarza podniesie ilość parametrów drużyny, ale mimo to drużyna nie będzie się bardziej liczyć.
- Zawodnicy o równym poziomie umiejętności, z obu przedziałów, są jednakowi w utrzymaniu.
- Budżet na wejście do klubu obliczany jest z nominalnych cen. Poziom umiejętności nie ma znaczenia.
- Większa liczebność [8-15] nie przynosi większych dochodów.
- Bez względu na parametry każdy piłkarz wykorzystuje wszystkie umiejętności.

3. Reprezentatywne umiejętności

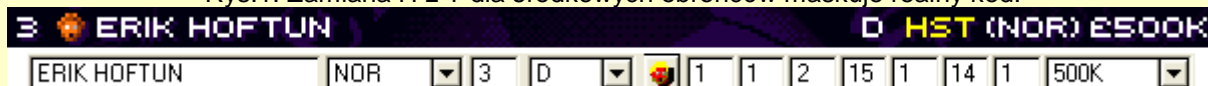
Są to dwie umiejętności - różne dla A, M, D, RW/LW i RB/LB, które w kodzie atutów (trzyliterowa sygnatura najlepszych zalet) zajmują pierwsze 2 z 3 miejsc w przypadku, gdy wszystkie 7 umiejętności są na tym samym poziomie (Tab.3). Generalnie kod atutów stymuluje gracza do wykorzystywania w trakcie meczu głównych umiejętności piłkarza i sugeruje pozycję ustawienia na boisku.

Reprezentatywne umiejętności charakteryzuje:

- W oryginalnych składach najczęściej są najlepszymi umiejętnościami zawodnika.
- Zapisane są parametrem z drugiego przedziału [8-15].

- W przypadku równego ich poziomu np. A FHS(14,14,2), to w kodzie atutów występuje naprzemienna zamiana w kolejności pomiędzy Reprezentatywnymi umiejętnościami, która jest powodowana faktem ustawienia różnych nominalnych cen [np.£750K(FHS)-£800K(HFS)-£850K(FHS)..] oraz tak samo przemianowującymi dwiema pierwszymi literami z imienia piłkarza [np.AA(FHS)-AB(HFS)-AC(FHS)..].
- Kod atutów obrońców cechuje fakt zamiany miejscami oznaczenia literowego H z T (Rys.1). Dotyczy to tylko oznaczonych przez D. Przeprowadzone testy sprawdzenia gry głową dla parametrów H7 i H0 pod względem dystansu, na jaki poleciała piłka potwierdzają, że parametry obrońcy w rzeczywistości nie są zamieniane, a jedynie kolejność wyświetlania. Ponadto skorzystanie z umiejętności H0 lub T0 ulokowanej na pierwszym miejscu w kodzie atutów, według kryterium VI będzie polepszoną wersją prezentowanego parametru 0.

Rys.1. Zamiana H z T dla środkowych obrońców maskuje realny kod.



Efektywność piłkarzy przetwarzana jest również według samej kolejności żółtych liter. W przypadku E.Hoftuna teoretycznie nadającego się do ustawienia w słocie bocznego obrońcy, kod atutów HST (z główną umiejętnością Heading) będzie niekorzystnie oddziaływać, mimo maks. Tackling 15. Optymalną pozycją dla stopera D (TS_/ST_) wydaje się być bok obrony (wg.Tab.4). Stoper typu D (CSH) to nieprzewidywalny środkowy obrońca - czasem zawini lub będzie zamieszany w utratę gola. Strzelecki kod np. VHT w słocie defensora powoduje, że udziela się trochę więcej skuteczności naszemu atakowi. Tylko litery (HT_/TH_) na pierwszym planie zapewniają najwyższy poziom defensywy. Warto, aby slot 3 (sweeper) zajmował najdroższy z grona obrońców, nadających się na pozycję stopera.

Nominalna pozycja	Tab.3. Reprezentatywne umiejętności.	
A (napastnik)	Finishing	Heading
M (pomocnik)	Passing	Tackling
D (środkowy obrońca)	Tackling	Heading
RW, LW (skrzydłowy)	Speed	Ball Control
RB, LB (boczny obrońca)	Tackling	Speed

4. Kolejność umiejętności w kodzie atutów

Kod atutów tworzą umiejętności o najwyższym poziomie. W przypadku równego poziomu, następną literę wyznacza sekwencja (Tab.4), która ma wiele wspólnego z najniezbędniejszymi umiejętnościami.

Nominalna pozycja	Tab.4. Kolejność umiejętności klasyfikowana według nominalnej pozycji.						
	I / II miejsce	I / II miejsce	III miejsce	IV miejsce	V miejsce	VI miejsce	VII miejsce
A (napastnik)	Finishing	Heading	Speed	Shooting	Ball Control	Passing	Tackling
M (pomocnik)	Passing	Tackling	Ball Control	Heading	Shooting	Speed	Finishing
D (środkowy obrońca)	Tackling	Heading	Passing	Speed	Shooting	Ball Control	Finishing
RW, LW (skrzydłowy)	Speed	Ball Control	Passing	Tackling	Heading	Finishing	Shooting
RB, LB (boczny obrońca)	Tackling	Speed	Passing	Shooting	Heading	Ball Control	Finishing

5. Fenomen różnicy szybkości

Jednym z elementów starej gry była możliwość opracowania listy najlepszych tanich piłkarzy, którą to następnie udostępniało się dla innych. W przypadku, gdy zawodnicy posiadają podobne parametry (Rys.2), to bardziej efektywnym piłkarzem jest ten, który nie ma maksymalnego poziomu w zbędnych umiejętnościach. Zarówno A.Shearer, F.Asprilla i G.Vlaović mają ten sam poziom szybkości, jednak najszybszym zawodnikiem jest G.Vlaović. Nastąpiło wzmocnienie wiodących umiejętności, gdyż pozostałe są na niskim poziomie.

Rys.2. Porównanie szybkości.

Name	Nationality	N*	Position	PA	SH	HE	TA	BC	SP	FI	Price
ALAN SHEARER	ENG	9	A	6	15	15	7	15	15	15	15M
FAUSTINO ASPRILLA	COL	16	A	15	15	4	3	15	15	15	6M
GORAN VLAOVIC	YUG	9	A	2	15	3	3	3	15	15	1.6M

Średnia ważona piłkarza

Dopasowując algorytm do sytuacji wychodzi na to, że system liczy zawodnikom średnią ważoną \bar{m} , współczynników m_x przydatności umiejętności w nominalnej pozycji:

$m_p(\text{passing})$, $m_v(\text{shooting})$, $m_h(\text{heading})$, $m_t(\text{tackling})$, $m_c(\text{ball_control})$, $m_s(\text{speed})$, $m_f(\text{finishing})$

z wagami odpowiednio: $\frac{P}{n}$, $\frac{V}{n}$, $\frac{H}{n}$, $\frac{T}{n}$, $\frac{C}{n}$, $\frac{S}{n}$, $\frac{F}{n}$, przy czym $n = P + V + H + T + C + S + F$ (Tab.2).

$$\bar{m} = \frac{m_p \cdot \frac{P}{n} + m_v \cdot \frac{V}{n} + m_h \cdot \frac{H}{n} + m_t \cdot \frac{T}{n} + m_c \cdot \frac{C}{n} + m_s \cdot \frac{S}{n} + m_f \cdot \frac{F}{n}}{\frac{P}{n} + \frac{V}{n} + \frac{H}{n} + \frac{T}{n} + \frac{C}{n} + \frac{S}{n} + \frac{F}{n}} =$$

$$= m_p \cdot \frac{P}{n} + m_v \cdot \frac{V}{n} + m_h \cdot \frac{H}{n} + m_t \cdot \frac{T}{n} + m_c \cdot \frac{C}{n} + m_s \cdot \frac{S}{n} + m_f \cdot \frac{F}{n}$$

F.Asprilla dużo zyska ze średniej ważonej w porównaniu do A.Shearera, ze względu na mniejszy podzielnik n , a niewiele straci mimo mniejszych parametrów Heading oraz Tackling, ponieważ współczynnik przydatności m_h dla Heading jest przedostatni w klasyfikacji (1.Forma, str.5, Tab.2), a m_t dla Tackling zajmuje ostatnie miejsce. Dlatego czasami lepiej jest mieć zawodnika z mniejszą ilością sumarycznego poziomu umiejętności n , ale za to z umiejętnościami z czołówki klasyfikacji. W ten sposób wyszczególni się najlepszych piłkarzy oraz zaoszczędzi się pieniądze na sprowadzenie i utrzymanie.

6. Parametr 8 w managerach piłkarskich

W internetowych rozgrywkach Sensible Manager czasem przychodzi rozpocząć trenowanie zawodników od losowego stanu parametrów. Dlatego nieraz już od początku zdarzają się ósemki w składzie. Podczas treningu dokonują się zmiany parametrów piłkarzy w zakresie [0-7]. Jednak przy innych zasadach może to być zakres [0-8], a wtedy osiągając parametr 7 najkorzystniej jest odłączyć trenowanie.

W symulacji meczowej (manage match), którą może przeprowadzić gracz może on wywnioskować, że piłkarz z parametrem 8 w umiejętności np. Control Ball będzie czasem efektywniejszy (nie w kontroli piłki, ale w ogólnym wkładzie), niż gdyby ten piłkarz miał parametr C0, a nawet C7. Z tego względu w Sensible Manager, parametr 8 traktowany jest jako pechowy skutek tymczasowego przetrenowania lub jako pozytywny efekt. Aby do takich wniosków dojść to najlepiej, aby taki piłkarz posiadał wysoki poziom umiejętności Speed. Jednak na ogólną efektywność piłkarza wpływa przede wszystkim sumaryczny poziom umiejętności. Dlatego większa liczba ósemek u zawodnika (np. P8, V8 i H8), jak również w całej drużynie, może pogorszyć efektywność drużyny.

Nie jest też bez znaczenia posiadanie parametru 8 w dowolnej umiejętności np. napastnik bez umiejętności Shooting lub defensywny pomocnik bez umiejętności Speed będą ograniczać drużynę. Nie zdarza się, aby drużyna "samiych piętnastek" wygrywała regularnie z drużyną "samiych siódemek". Wynika z tego, że posiadanie u wszystkich zawodników parametrów [8-15], nie przekłada się na większą szansę na wygraną. Nawet polepszenie zespołu przez jeden parametrem 8 nie jest pewne, ponieważ może ono wywodzić się tylko z takiego szczegółu jak pasowanie składu drużyny na daną okoliczność turnieju lub różnych meczów.

Parametry dodawane do pliku DIY powinny być z przedziału [8-15], aby nie było niechcianych awansów w kodzie gry z 7 -> 8. W przeciwnym razie silne coach-drużyny przegrywają mecze, gdyż są za silne.

7. Goalkeeper

Poziom umiejętności bramkarza wyznacza nominalna cena, która jest jednocześnie dla niego parametrem umiejętności "bramkarz". Wszystkich nominalnych cen jest 50. Wynika z tego, że teoretycznie może być 50 poziomów umiejętności "bramkarz". Najlepszy goalkeeper wszystkiego nie rozwiązuje, ale wysoka cena może pomóc drużynie, ponieważ lepszy bramkarz to też przełożenie na lepszą grę 10 piłkarzy z pola. Regułą dla bramkarza są parametry z pola: 0,0,0,0,0,0.

Skuteczność bronienia wyznacza nominalna cena i Forma bramkarza. Jednakże, gdy nasz zespół jest źle ustawiony lub taktyka nie zapewnia wystarczającej obrony, to skuteczność bramkarza pogarsza się. Lepszą postawę bramkarza jak i całej drużyny można zaobserwować, gdy nasza drużyna ma w składzie piłkarzy z cenionymi umiejętnościami. Łatwo wówczas o błędne przypisanie ekstra dyspozycji niektórym bramkarzom. Jeżeli dwaj bramkarze mają taką samą nominalną cenę, oznacza to, że są równorzędni w umiejętności "bramkarz" i nie ma między nimi nawet szczypty różnicy.

Bramkarz nie doznaje kontuzji w meczach, w których gramy. Jeżeli doznawałby, to rezerwy przynajmniej nieraz korzystałyby z absencji podstawowego. Kontuzja lub czerwona kartka może jedynie przytrafić się, gdy generujemy wyniki przez rezultat lub Gk zagra jako piłkarz z pola. Z tego względu rezerwy bramkarz jest rzadko używany tym bardziej, jeśli ma niższą cenę niż podstawowy. Ze względu na cenę, pozycja pierwszego bramkarza jest niepodważalna, bo jak wiadomo rezerwy raczej nie przesunie się w rankingu. Jeżeli gramy treningi, to równie często tam może być widziany rezerwy bramkarz.

W karierze, gdy nie mamy w składzie goalkeepera, dostajemy od razu tymczasowego Loan. W pozostałych kompetencjach nie zdarza się, aby nie mieć zdolnego do gry choćby jednego. Przy braku w składzie bramkarza można jednak rozegrać mecz (bloczek OK nie zniknie). Tworząc bramkarzom kontuzje przez hex edytor, a nie będzie trzeciego, to również można zagrać mecz (z kontuzjowanym na bramce).

W paradach bramkarza charakterystyczne jest to, że wyskakuje on jak z procy. Poradzi sobie nawet z wyjęciem bomby postanej z bardzo bliska. Jego metoda to wyczekać i rzucić się, łapiąc podkręconą piłkę. Jak piłka nie jest złapana, to muśnięta i lekko zbita poza bramkę na rzut różny. Jednak nie zawsze interwencje goalkeepera są udane. Należą do nich sytuacje, gdy piłka wpada do siatki po przełamanych rękach wyciągniętego jak struna bramkarza, wznowiające grę podanie jest przechwytywane i sprokurowało gola, a niezbyt silnie uderzona piłka, która ledwo dolatuje do bramki, pokonuje go. Finishing potrafi wyłamać dłoń. Piłka wtenczas wyraźnie zwalnia po kontakcie z rękawicą. Usprawiedliwioną sytuacją jest, kiedy słabemu bramkarzowi przychodzi bronić strzały napastników z Shooting 15. Padają wtedy łatwe lub nietypowe bramki takie jak np. za szybko lecąca piłka, która zamiast wylądować w objęciach rękawic, to przelatuje przez bramkarza. Taki gol trochę obciąża konto goalkeepera. Na taki przeskok poziomu zazwyczaj natrafimy, gdy dostaniemy się do europejskich pucharów ze słabej ligi krajowej. Podsumowując, to zarówno reakcje na ledwo dolatujące strzały, po których bramkarz nie zawsze jest w stanie zapobiec utracie gola, jak i bezradność na atomowe uderzenia, przyczyniają się do jeszcze większego podziwiania piłkarskich wyczynów prezentowanych w grze.

Rys.3. Sprite 0978-0984, 0950, 0971-0977.



Rys.4. Sprite 1050-1056, 1005, 0978-0984.



Rys.5. Sprite 1002-1004.



Rys.6. Sprite 0999-1001.



Spóźniona interwencja bramkarza / Teleportacja (spowodowana błędem gry)

Opóźnienie bramkarza w reakcji na lecącą piłkę lub niezareagowanie choćby na najprostszym strzale, podobne do postawy zastygnięcia, ograniczające się jedynie do obracania w miejscu za piłką, to błąd gry, który łamie prawa dobrego bramkarza. Obarczeni są tym bramkarze z przedziału cenowego **£3.5M – £15M+**. Błąd występuje w drużynach Player, Coach i Computer we wszystkich taktykach i kompetencjach, ale **nie zawsze** pojawia się w każdym meczu. Drużyna z takim bramkarzem może nawet wygrać, gdy jej formacja obronna nie dopuszcza do oddawania celnych strzałów lub wystarczy, że bramkarz będzie stać w odpowiednim miejscu gdzie

piłka już leci, choć wtedy ze zrozumiałych względów nie może być mowy o dużej zasłudze bramkarza z obrony. W przeciwnym razie mecz może zakończyć się gradem bramek i pewną przegraną. Odpowiednikiem tego błędu w Amiga SWOS jest **teleportacja**. Bramkarz w postawie stojącej znika w punkcie A i pojawia się w punkcie B tam, gdzie piłka już leci na bramkę. Większość z takich sytuacji kończy się zbyt łatwo straconym golem.

Trenowanie bramkarza w managerach, kupowanie w Career lub wystawianie do meczu, nie powinno przekraczać górnej granicy ceny £3M. W Career cena bramkarza może ulegać zmianie, ale jak we wszystkich kompetencjach podstawą jest nominalna cena. Błędu w grze nie będzie, gdy bramkarz podrożeje np. z £3M na £5M, ale błąd pozostanie, gdy stanieje np. z £3.5M do £2.75M. Tak więc przekroczenie granicy błędu na skutek zmiany formy/ceny bramkarza nie ma znaczenia, utrzymując nadal wyjściowy stan.

Uwaga: Strzał na skos z połowy boiska, odbijający się po drodze kilka razy od murawy, przechodzący stopniowo w turlanie i lekko wpadający do bramki obok bramkarza wykonującego w miejscu paradę, nie należy do błędów gry. Jest to specyficzna cecha tej gry, pozwalająca na zdobywanie goli w techniczny sposób po strzałach z dystansu, z której mogą skorzystać np. skrzydłowi.

8. Edytor składów

Edytor składów służy do aktualizowania drużyn lub zapoznania się z parametrami.

Jaki kod atutów ma piłkarz?

Metoda 1: Wpisujemy parametry zawodnika do edytora i tworzy się kod umiejętności.

Metoda 2: Odczytujemy parametry. Szukamy najwyższego poziomu, potem drugiego i trzeciego. Otrzymane 3 litery tworzą kod. W przypadku równych poziomów, bierzemy poprawkę na kolejność układania się umiejętności, która zależy od nominalnej pozycji (Tab.4). Jeżeli jest to obrońca, to przestawiamy ponadto H z T.

Kod atutów piłkarzy w Career jest przypisany na stałe. W managerach piłkarskich atuty mogą być zmienne, co każdy dzień meczowy na skutek treningu. Dni meczowe odmierzają czas w życiu piłkarza, ale coś małego łączy te dni - wzrost umiejętności. Polepszenie to nagroda. Zmiana parametrów ma odwzorowywać naukę, którą poczyniła drużyna.

Edytor swosff

To pierwszy z edytorów składów na PC. Jego funkcje to: 1.) Open a Team File for Editing – edytowanie składów; 2.) Find Players – wyszukiwarka zawodników; 3.) Edit Formulae to Compute Prices – wewnętrzna formuła edytora; 4.) Create File with all the Players – tworzenie bazy dla wyszukiwarki zawodników; 5.) Fix Foreign Market – aktualizacja pliku Poolplyr.dat; 6.) Open Any File – otwieranie plików tmd, ścieżka np. C:\...\eurocup.tmd.

Funkcje podczas edytowania: 1.) Compute All Prices – obliczanie ceny zawodników według wewnętrznej formuły edytora, z możliwością modyfikowania formuły, ale tylko na potrzeby edytora. Formuła nie znajduje zastosowania, ponieważ traktuje ona dwie serie parametrów jako jedną ciągłość; 2.) Compute Original Prices – obliczanie ceny zawodników według oryginalnej formuły (zależność ceny od sumarycznego poziomu umiejętności).

Players Clipboard

Edytory składów przeważnie posiadają Players Clipboard. Służy on do skopiowania zawodnika i wklejenia go do innego slotu. W edytorze swosff kopiujemy przez Ctrl+Insert. Zdarza się, że ten edytor wstawia 0, zamiast żądanych wartości. Lepszym rozwiązaniem będzie wtedy inny edytor, najlepiej też z trwałym zapisem zawodników w Players Clipboard.

Autor: **Bliszka**, 5.08.2014

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