

Spis treści

1. Wstęp	1
2. Oferta pracy od dowolnego klubu	1
3. Zwiększenie pieniędzy w banku	3
4. Przedłużenie kariery	4
5. Ligowa degradacja	5
6. Pozostałe tricki	5
7. Charakterystyka rozgrywek turniejowych	6
8. Przegląd międzynarodowych rozgrywek i turniejów	9
9. Przegląd trybów	25

Subiektywna ocena
Pewniki

1. Wstęp

Prezentowane tricki polegają albo na zmianie wartości heksadecymalnej albo na odpowiednim zadziałaniu klawiszami. W zależności od wersji i platformy komputerowej adresy podanych tricków mogą być przesunięte, a klawiszowe sztuczki niedostępne.

2. Oferta pracy od dowolnego klubu

Ofertę na prowadzenie dowolnego klubu lub reprezentacji możemy otrzymać już w pierwszym sezonie kariery. Stanie się to możliwe po wpisaniu kilku wartości do pliku car (zaznaczone na **czerwono**).

Kariera zostanie urozmaicona przez:

- Dowolny wybór nowego klubu,
- Szybsze przemierzanie kroków kariery,
- Rozwiązanie problemu braku ofert,
- Możliwość niejednokrotnego opuszczania klubu i powracania,
- Zabezpieczenie ciągłości kariery na skutek braku ofert po zwolnieniu.

Tworzenie oferty pracy

Wybieramy 1 z 2 stanów zaawansowania rozmowy o angaż w nowym klubie ("Przychodząca propozycja kontraktu" lub "Oferta do rozważenia po zakończeniu sezonu"). Według podanego schematu z tabeli wpisujemy do pliku car wymagane: ilość ofert, numer kraju i numer drużyny oraz niewymagane: stan konta klubowego i nazwę drużyny. Zaakceptowanie "Propozycji kontraktu" powoduje automatyczne przeniesienie do "Oferty do rozważenia".

Plik car z ECE (PC)		Plik car z 96/97 (PC)		Tab.1. Nowa oferta.
Propozycja kontraktu	Oferta do rozważenia	Propozycja kontraktu	Oferta do rozważenia	
D864	D8E8	D884	D908	Ilość ofert (wstawiamy: 01 - 05)
D865	D8E9	D885	D909	-
D866	D8EA	D886	D90A	Country Number [zamieniamy na hex]
D867	D8EB	D887	D90B	Team Number (do odczytania w edytorze drużyn) [zamieniamy na hex]
D868	D8EC	D888	D90C	Nazwa drużyny - początek
D869	D8ED	D889	D90D	
D86A	D8EE	D88A	D90E	
...	
D876	D8FA	D896	D91A	
D877	D8FB	D897	D91B	Nazwa drużyny - koniec
D878	D8FC	D898	D91C	Po której wstawiamy 00 (tu lub wcześniej)
D879	D8FD	D899	D91D	-

D87A	D8FE	D89A	D91E	Stan konta - początek
D87B	D8FF	D89B	D91F	
D87C	D8F0	D89C	D920	
D87D	D8F1	D89D	D921	Stan konta - koniec
D87E	D8F2	D89E	D922	-
D87F	D8F3	D89F	D923	-
D880	D904	D8A0	D924	Country Number kolejnej drużyny
....	

W pliku Team.080 (Country Number 80) zamieszczone są reprezentacje narodowe z Europy. Team Number Polski to 33. Wartości te wymagają zamiany na liczby heksadecymalne [80=Hex(50), 33=Hex(21)]. Otrzymanie propozycji od Reprezentacji Polski wymaga wpisania wartości 50 i 21, ilość ofert 01 oraz stan konta FFFF FFFF.

Tworząc ofertę na sezon, w którym zaplanowane są Mistrzostwa Europy lub Świata, zagramy tylko 5 meczów towarzyskich oraz Invitation Tournament. Uzyskamy także podgląd wyników z Mistrzostw, jednak z powodu nie rozegrania eliminacji, to wszystkie zespoły na mistrzostwach będą zastąpione przez pierwszą drużynę z pierwszego pliku. W następnej edycji Mistrzostw Świata (już z normalnie zakwalifikowanymi reprezentacjami) pojawi się jeszcze błędny klub jako obrońca tytułu. Aby wszystkie te błędy wyeliminować, to oferta powinna być utworzona na sezon **eliminacji do mistrzostw**.

Tworzenie oferty od dowolnej ze 143 reprezentacji

Wpisanie do ofert pracy drużyny narodowej, która nie posiada ligi krajowej, w normalnych warunkach powoduje zawieszenie. Jest to spowodowane nieutworzeniem w sws.exe pewnych danych. W Career możemy poprowadzić 63 reprezentacje, które są podane w (9.Hex_editing). Utworzenie oferty dla pozostałych reprezentacji wymaga modyfikacji offsetu 1ed883 oraz miejsca zapisu danych drużyny narodowej. Przykłady ofert:

International job offer from Georgia

W kolumnie III odszukujemy nazwę kraju Georgia. W kolumnie VIII znajduje się offset drużyny narodowej (1eda0d), który odszukujemy w hex edytorze. Z kolumny II odczytujemy kod państwa (2c) i wprowadzamy tę wartość do #3 bajta (1eda0f). Wartość z kolumny VII (66) zamieniamy na wartość Hex(42), którą wstawiamy do offsetu 1ed883. Tworzymy ofertę w pliku car (ilość ofert 01, plik Team 50, numer Team 10, stan konta ffff ffff).

Wartość w #4 bajcie (1eda10) możemy pozostawić bez zmian, ponieważ Gruzja nie posiada ligi krajowej. Eksperyment stworzenia ligi krajowej Gruzji np. jako Team.009, na potrzeby powoływania do reprezentacji, nie będzie odczytywany w "Add International Player (Home)", a wejście przez ten button będzie powodować zawieszenie.

Dla wszystkich reprezentacji w Career kluczową sprawą jest to, aby z klubowych zespołów* z całego świata można było wyselekcjonować przynajmniej 18 piłkarzy i 2 bramkarzy do stworzenia reprezentacji. W przypadku reprezentacji bez rodzimej ligi, nie skompletujemy wymaganych 20 reprezentantów. Rozwiązaniem jest wykorzystanie zespołów z Custom Teams, w których znajdować się będą zawodnicy z narodowością umożliwiającą uzupełniające powołania. Generalnie Team.072 może być wykorzystany do przechowywania kilku najsilniejszych klubowych zespołów z krajów, które nie posiadają swojej ligi. Aby "Add International Player (Home)" skierowywał do pliku Custom Teams, to wpisujemy wartość 48 w #4 bajcie. | * - Nie dotyczy z Non-League.

W edytorze drużyn w opcji Find Players (Rys.1) lub na stronach internetowych z bazą zawodników, znajdziemy wykaz piłkarzy sortowanych według narodowości, aby sprawdzić wymaganą liczbę 20 reprezentantów.

International job offer from United States

W kolumnie III odszukujemy nazwę kraju United States. Federacja United States nie posiada offsetu z zapisanymi danymi o reprezentacji, dlatego musimy wpisać brakujące dane w dowolny slot innej reprezentacji. Dane reprezentacji United States (53 0e 3a 49 00 14) wpisujemy w slot np. reprezentacji Surinam (1eda61), ponieważ jest to nieużywany drugi slot tej reprezentacji. Wartość z kolumny VII (80) zamieniamy na wartość Hex(50), którą wstawiamy do offsetu 1ed883. Wartość 50 oznacza, że możemy dostać ofertę pracy od drużyn narodowych, które zajmują sloty od 1 do 80. Jest to niezbędne, ponieważ slot Surinam zajmuje 80 pozycję. Następnie tworzymy ofertę w pliku car (ilość ofert: 01, plik Team: 53, numer Team: 0e, stan konta: ffff ffff).

Rys.1. Wyszukiwarka zawodników.

File	Team Name	Div.	Nat.	N*	Player Name	Pos	PS	SH	HE	TA	BC	SP	FI	Price
France	LE HAVRE	Prem	POL	10	TOMASZ WIESZCZYCK	M	13	2	3	12	2	12	13	800K
France	LYON	Prem	POL	3	JACEK BAK	D	2	2	15	15	1	2	2	700K
Germany	1860 MUNICH	Prem	POL	10	PIOTR NOWAK	M	15	1	2	3	15	13	3	1M
Germany	DYNAMO DRESDEN	Non-	POL	3	ANDRZEJ LESIAK	RB	2	2	15	15	1	3	1	700K
Germany	FORT. DUSSELDORF	Prem	POL	8	ANDRZEJ BUNCOL	M	12	2	2	14	2	1	2	500K
Germany	FORT. DUSSELDORF	Prem	POL	16	RYSZARD CYRON	A	1	1	15	2	2	1	14	550K
Germany	FORTUNA COLOGNE	First	POL	1	ADAM MATYSEK	G	0	0	0	0	0	0	0	450K
Germany	HANNOVER 96	Non-	POL	16	ANDRZEJ KOBYLANSKI	A	1	1	12	2	1	0	14	250K
Germany	HANSA ROSTOCK	Prem	POL	16	SLAWOMIR CHALASKIE	A	1	2	15	1	2	1	12	450K
Germany	MONCHENGLADBACH	Prem	POL	9	ANDRZEJ JUSKOWIAK	A	2	13	15	2	3	14	14	1.5M

Powoływanie zawodników do kadry (Career) z pliku drużyn narodowych (Preset)

Skład prowadzonej reprezentacji w Career może pochodzić z zestawu wstępnego (Team.080-085). W ten sposób rozegramy eliminacje i mistrzostwa oficjalnym składem drużyny narodowej.

Modyfikację rozpoczynamy w edytorze drużyn, kopiując drużynę narodową i wklejając ją w miejsce dowolnego zespołu z Custom Teams. W skopiowanej drużynie został stary Country Number, zatem w pliku Team.072 zmieniamy Country Number na wartość 48. Następnie tworzymy ofertę pracy od reprezentacji w pliku car. W sws.exe wprowadzamy numer pliku Team.072 (wartość 48 w #4 bajcie) do slotu reprezentacji, którą wybraliśmy do poprowadzenia. Docierając do etapu powoływania, wchodzimy przez "Add International Player (Home)" do planszy z drużynami Custom Teams, a następnie na skład drużyny narodowej, zaznaczając zawodników kolejno od góry. Pozostałych 4 zawodników powołujemy z klubowych zespołów. (Bezpośrednie ustawienie Team.080-085 jako składy w "Add International Player (Home)" nie funkcjonuje, ze względu na kolidowanie adresu oficjalnej reprezentacji z prowadzoną reprezentacją z Career).

3. Zwiększenie pieniędzy w banku

Stan konta klubowego znajduje się pod adresem D5DC–D5DF (plik car z 96/97 (PC)). W to miejsce można wstawić stan konta z innej kariery lub wybrać dokładną wartość z poniższej tabeli:

BANK	Tab.2. Kody dla stanu konta.
£2147,483.647M	FFFF FF7F (Nowy bilans £100M)
£100M	00E1 F505
£4,5M	20AA 4400
£1M	4042 0F00
£0	0000 0000
£-5M	C0B4 B3FF
£-100M	001F 0AFA
£-2147,483.648M	0000 0080 (Nowy bilans £-100M)
REPREZENTACJA	FFFF FFFF (Teoretycznie £-1)

Konto jest ograniczone rachunkiem od £-100M do £100M (tylko PC). Aby móc zachować kwotę powyżej £100M i poniżej £-100M, należy podnieść limit w pliku sws.exe (Tab.3). Oryginalny kod limitu to 00E1 F505.

Drugim sposobem na pełne konto (zawsze £100M) jest wpisanie 0000 0000 jako nowy kod limitu.

ECE (PC)	96/97 (PC)	Tab.3. Kod na podniesienie limitu.
CE81A–CE81D	CF5FE–CF601	FFFF FF7F

Wyzerowanie limitu transferów

Liczba transferowych ruchów na jeden sezon jest różna. Ograniczona jest przeważnie do 5-6 transferów zakupu (+1 dla transferów wiązanych) oraz 5-6 (+1) transferów sprzedaży. Transfery przychodzące i wychodzące znajdują się w offsetach D880 oraz D882 (plik car). Pojawienie się wartości 05 lub 06 w jednym z nich spowoduje, że szefowie klubu, nie chcąc przeciążać lub osłabiać kadry, ogłaszają embargo na dany rodzaj transferów do końca sezonu. Limit będzie skasowany i liczony od nowa, kiedy wpisujemy wartość 00.

4. Przedłużenie kariery

Kariera normalnie trwa 20 sezonów. Po tym czasie trener zostaje odesłany na emeryturę (koniec gry). Modyfikując plik car można jednak przedłużyć karierę o dowolną ilość sezonów. Może to nastąpić w dowolnym momencie (nawet w chwili odchodzenia na emeryturę - 2016 END SEASON). Sposób przedłużenia kariery polega na cofnięciu daty do pierwszego sezonu, przez co uzyskuje się miejsce na zapis kolejnych osiągnięć Management Record. Co ważne, wszystkie dokonane transfery zachowują się, a dorobek Career Total będzie kontynuowany. Tracimy jednak karty rekordu minionych sezonów. Kopia pliku kariery zagwarantuje, że Management Record z wcześniejszych sezonów nie przepadnie.

Datę sezonu ustalają offsety zaznaczone **czerwoną** ramką. Mają one tą samą wartość. Pierwszy sezon opisuje wartość 00, drugi – 01, dwudziesty – 13. (Wartość 14 powoduje zawieszenie od następnego sezonu).

Przedłużenie kariery wymaga wpisania 00 w offsety d5c4 oraz d5c6.

Rys.2. Modyfikacja pliku car.

	00	01	02	03	04	05	06	07	08	09	0a	0b	0c	0d	0e	0f	
0000d580	46	4f	57	4c	45	52	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	FOWLER.....
0000d590	e0	00	04	ff	5f	7f	2c	00	07	00	00	00	08	2a	10	53	ř..` ,.....*.S
0000d5a0	54	41	4e	20	43	4f	4c	4c	59	4d	4f	52	45	00	00	00	TAN COLLYMORE...
0000d5b0	00	00	00	00	00	00	f0	00	06	ff	35	ff	2a	00	00	00d..`5`*...
0000d5c0	00	00	11	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
0000d5d0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	e8	0f	09	00č...
0000d5e0	b8	d0	ff	ff	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	„D`.....
0000d5f0	00	00	00	00	00	00	00	00	30	f2	00	00	30	f2	00	000ň..0ň..

Kontynuacja kariery na zmodyfikowanym pliku spowoduje, że data sezonu w Management Record nie będzie w ciągłości do tej sprzed modyfikacji. Aby data stanowiła kontynuację należy zmodyfikować plik sws.exe. Modyfikację sws.exe wykonujemy w momencie, gdy chcemy kontynuować karierę na zmodyfikowanym pliku car.

Poniższe nowe wartości są dla przypadku, gdy modyfikacja pliku car nastąpi w: 2016 END SEASON (2015/2016). Celem jest uzyskanie nowej daty (2016/2017 – 2035/2036) dla sezonów 21–40. Wybieramy w hex edytorze "Go to offset": CBCAC (nowa wartość: df), CBCB5 (nowa wartość: 10).

Ograniczenie

Gdy przechodzimy do nowego klubu, to skład (16-stu piłkarzy) starego klubu jest zapisywany do tego samego obszaru, gdzie znajdują się zrealizowane już transfery. (Obszar ten skupia transfery sprzedanych oraz nowych piłkarzy w składzie przeciwnika, którzy pojawili się w miejsce zakupionych. Do naszego składu zakupieni zawodnicy trafiają bezpośrednio). Po zmianie klubu, stary skład jest zapisywany w obszarze transferów, bez względu na to, czy dokonywaliśmy w tym klubie transferów (lub zmieniliśmy ustawienie względem oryginalnego), czy też nie. Obszar ten funkcjonuje jako Patch (nakładka) na oryginalny skład z pliku Team. Patch ten może przechowywać do 352 piłkarzy.

Ze względu na ograniczoną wielkość Patch'a można tylko 22 razy zmienić klub (przy nie dokonaniu żadnego transferu) lub dokonać tylko 352 transfery (liczone dla pojedynczego piłkarza) (przy nie zmienianiu klubu). W trakcie 20 sezonów SWOS zapewnia na każdy sezon po 6 transferów sprzedaży i zakupu. Łącznie daje to liczbę 240 piłkarzy. Pozostała ilość 112 slotów przeznaczona jest do 7-krotnej zmiany klubu. Prawdopodobnie z tego powodu zaprzestają przychodzić oferty pracy w połowie kariery, gdy zmiana klubu następowała co sezon.

Składy zagranicznych drużyn, przy ich podglądzie, są na bieżąco uaktualniane z Patch'a. Składy drużyn z ligi, w której wstępuje się, uaktualniane są również z Patch'a, ale w momencie tworzenia się nowego sezonu. Zawartość Patch'a można usunąć, ale wtedy transfery zostaną utracone. Nie oznacza to, że wprowadzone wartości 00 nie będą w nic ingerować. (Zmiana będzie dotyczyć zawodnika, który gra w kraju 00, w drużynie o numerze 00 i na pozycji 00). Wolne miejsce, które uzyska się przez wstawienie wartości 00 samo nie spowoduje, że następne transfery będą tam trafiały, przez co mielibyśmy możliwość dokonania większej ilości transferów.

Transfery lub zmiany klubowe aktywują działanie kolejnych slotów Patch'a, pomniejszając jego wolne miejsce. Offset odpowiadający za liczbę aktywnych slotów jest prawdopodobnie powiązany, dlatego nie można go zlokalizować. Gdyby jednak odszukać ten offset, to przez modyfikację wyłączającą aktywne sloty, uzyskałoby się od początku miejsce na kolejne transfery. Zrealizowane transfery można byłoby wtedy przenieść do plików Team (przez skrypt), przez co transfery zachowałyby się w składach, a transakcje transferowe mogłyby trwać nadal.

Nie przekraczając liczby 352 slotów Patch'a, przeznaczonych na działania menedżerskie, można kontynuować karierę przez wiele sezonów.

5. Ligowa degradacja

Większość lig nie posiada niższego poziomu. W kilku poziomowej lidze drużyna, która zajęła ostatnie miejsce w najniższej lidze, również pozostanie na tym samym szczeblu. Edytując przynależność ligową (*Premier Division, First, Second, Third, Non-League*) mamy możliwość wyboru, które drużyny w następnym sezonie kariery zajmą miejsce dotychczasowych. Nowe zespoły dają powiew świeżości. (Trick ten nie pozwala na tworzenie dodatkowych poziomów ligowych).

Metoda własnej symulacji awansu i spadku

Metodę tę oraz modyfikację statusu ligowego drużyn najlepiej jest przeprowadzić po definitywnym zakończeniu Finish Season, ale przed tworzeniem się nowego sezonu. (Zapisanie stanu gry nie jest konieczne). W edytorze drużyn znajdujemy 2 zespoły, które zajęły ostatnie miejsca w tabeli. Tam zmieniamy (tym drużynom) przynależność ligową na *Non-League*. Na ich miejsce wejdą wylosowane zespoły z *Non-League*, które otrzymują status ligowy usuniętych drużyn. W składach Ligi Polskiej (96/97) jest 9 drużyn *Non-League* i tylko 2 z nich awansują do *Premier Division*. Zdegradowane oryginalne drużyny z *Premier Division* powinny mieć większe szanse na awans po jednorocznej kwarantannie, przez przyznanie im 2-3 losów przy wyłanianiu promowanych klubów. Przewagę pierwszoligowców podobnie można stosować w przypadku meczów barażowych. Jeśli nasz klub ukończył sezon na pozycji spadkowej, to należy zmienić klub na inny z otrzymanych ofert (pierwszeństwo może mieć propozycja z zagranicznej ligi) lub utworzyć ofertę pracy od beniaminka. Kontynuowanie kariery w zdegradowanym klubie nie jest możliwe, gdyż jego nowym statusem będzie *Non-League*.

6. Pozostałe tricki

Gwarantowany gol (PC)

Po oddaniu celnego strzału na bramkę, zanim przeciwnik będzie miał kontakt z piłką, naciskamy klawisz "R". Następnie przytrzymujemy Fire do czasu zdobycia bramki. (Po zakończeniu Replay widzimy jak wszyscy zawodnicy stoją w miejscu, a piłka kontynuuje lot do bramki).

Anulowany rzut karny (PC)

Przed wykonaniem rzutu karnego należy nacisnąć klawisz "R". Następnie przytrzymujemy Fire. Rzut karny zostaje anulowany, a zawodnicy wracają na swoje połowy boiska. Grę zaczyna drużyna przeciwna od środka. Natomiast przy przyznaniu dla nas rzucie karnym nie należy naciskać Replay w 45' lub 90', ponieważ spowoduje to zakończenie połowy, a rzut karny zostanie anulowany.

Zmiany u przeciwnika (PC)

Po zakończeniu pierwszej połowy należy poczekać na statystyki meczowe. Gdy pojawi się plansza należy raz nacisnąć odpowiednio Page Up, jeśli twoja drużyna w pierwszej połowie atakowała do góry lub Page Down, jeśli atakowała na dół. Następnie naciskamy Fire. Pojawia się ławka przeciwnika z możliwością zmiany formacji i dokonania jednej zmiany.

Zmiany u przeciwnika (Amiga)

Po zakończeniu pierwszej połowy należy poczekać na statystyki meczowe. Gdy pojawi się plansza skręcamy joystick odpowiednio w górę, jeśli twoja drużyna w pierwszej połowie atakowała do góry lub w dół, jeśli atakowała na dół. Następnie trzymając nadal joystick A, naciskamy Fire joystickiem podpiętym do portu B. Pojawia się ławka przeciwnika z możliwością zmiany formacji i dokonania jednej zmiany.

Jak "kupić" zawodnika za darmo

Zarządzamy przykładowo Juventusem i chcemy kupić A.Balbo z Romy. Proponujemy kupno A.Balbo i dodajemy z ławki drużyny przeciwnika rezerwowego napastnika. Cenę zbijamy do £0, a w zamian proponujemy A.Del Piero. Klikamy na Make Offer. Jeżeli oferta zostanie zaakceptowana, to do klubu zostaną sprowadzeni Balbo, rezerwowy napastnik, a A.Del Piero pozostanie. Uwaga, wszyscy trzej zawodnicy powinni być o tej samej nominalnej pozycji. Stosując ten trick dla innej trójki Nominalnych pozycji, osiągnie się podobny efekt.

Gwarantowane zwycięstwo (Amiga SWOS v0.9)

Przed rozpoczęciem meczu naciskamy klawisz "R" lub podczas jego trwania naciskamy klawisz "W". W obu przypadkach wynikiem meczu będzie 2:1 dla nas chyba, że strzeliliśmy lub straciliśmy już jakieś bramki.

Jak dodać milion? (Amiga SWOS v0.9)

Za każde naciśnięcie klawisza "M" w Transfers lub Club Business, konto klubowe jest zasilane o £1M.

7. Charakterystyka rozgrywek turniejowych

DIY Competition to jeden z pięciu rodzajów konkurencji. Ustawimy tam rozgrywki ligowe, pucharowe lub turniejowe. Formuła turnieju umożliwia połączenie fazy pucharowej z grupową. W fazie grupowej kolejka rozgrywana jest po jednym meczu z każdej grupy, a w pucharowej kolejno od góry. W planszy "Design" (Rys.3-4) jest miejsce dla nadania nazwy własnej i zdefiniowania całościowych reguł.

Komentarz do reguł

Na etapie pucharowym do dodatkowego meczu może dojść, jeśli w pojedynczym meczu w przypadku opcji "no penalties" lub "pens if replay" padnie remis, bądź gdy w dwumeczu w przypadku takich samych opcji, ale rozszerzonych o "away goals after 90 mins", padnie remis bez przewagi goli na wyjeździe. Ustawienie "penalties" wyklucza dodatkowy mecz, ponieważ po rzutach karnych zawsze jest zwycięzca. W ustawieniu "1 leg" dodatkowy mecz będzie drugim meczem tych samych drużyn, a w ustawieniu "2 legs" dodatkowy mecz będzie trzecim meczem.

Rys.3. Format rozgrywek pucharowych.

TEAMS	DESCRIPTION
FIRST ROUND	164 1 LEG EXTRA TIME PENS IF REPLAY
SECOND ROUND	32 1 LEG E.T. IF REPLAY NO PENALTIES
THIRD ROUND	16 1 LEG EXTRA TIME PENALTIES
QUARTER-FINAL	8 2 LEGS EXTRA TIME NO PENALTIES
SEMI-FINAL	4 1 LEG E.T. IF REPLAY PENS IF REPLAY
FINAL	2 1 LEG NO EXTRA TIME NO PENALTIES

Rys.4. Format rozgrywek turniejowych.

TEAMS	SEEDED	DESCRIPTION
1	64	KNOCKOUT # 2 LEGS EXTRA TIME PENALTIES (MATCH WINNERS ON AGGREGATE QUALIFY)
2	32	3 GROUPS OF 4 # 3 PTS FOR A WIN PLAY EACH TEAM X 2 (WINNERS OF EACH GROUP AND BEST 2 RUNNERS-UP QUALIFY)
3	10	1 GROUP OF 10 # 3 PTS FOR A WIN PLAY EACH TEAM X 1 (TOP 4 IN GROUP QUALIFY)
4	4	SEMIFINAL # 1 LEG E.T. IF REPLAY NO PENALTIES (MATCH WINNERS QUALIFY)
5	2	FINAL # 1 LEG EXTRA TIME PENALTIES (MATCH WINNER WINS TOURNAMENT)

Warunek "e.t. if replay" lub "pens if replay" oznacza, że wybieramy opcję dogrywki lub rzutów karnych obowiązującą dopiero od dodatkowego meczu. W przypadku remisu, przy ustawionym warunku "no penalties", rozegramy 1st, 2nd, 3rd,.. dodatkowy mecz, aż do wyłonienia zwycięzcy (Rys.8-10). W trakcie rozgrywania dodatkowych meczów (trwających do pierwszego zwycięstwa) opcja "away goals" nie jest już aktywna, drużyny są naprzemian gospodarzami, a zdobyte bramki są wliczane do Highest Scorer List. W tytule planszy poza nazwą turnieju podany jest numer rundy (taki jak cyfra obok Teams) względnie quarter/semi-final oraz numer powtórki. Najwyższa numeracja powtórki to 3rd replay(s). Kolejne powtórki nie są numerowane.

W ustawieniu "1 leg" opcja "away goals" nie występuje. Błoczek wyborów stojący przy "away goals" pojawi się, gdy wybierzemy chociaż jedną rundę w ustawieniu "2 legs". Wówczas warunek "away goals" będzie funkcjonować tylko dla tych rund. W ustawieniu "2 legs", "no extra time", opcja "away goals after extra time" - mimo wybrania - nie będzie aktywna. Tylko warunek "extra time" lub "e.t. if replay" uaktywni tę opcję.

Ustawienie pucharowe "2 legs", "extra time" oraz "pens if replay" oznacza, że w pierwszym meczu gramy do 90min, a w rewanżowym do 90min lub 120min (w przypadku remisu po 90min). Brak rozstrzygnięcia w dwumeczu daje jeden dodatkowy mecz na 90min lub 120min. Rzuty karne następują, gdy w dodatkowym meczu po 120min jest nadal remis. Rzuty karne strzelane są w kolejności slotów: 11,10,9,...,3,2,11,10,... Działa to w formacie ABAB, gdzie zawodnicy wykonują jedenastki naprzemiennie. W przeciwieństwie do rzeczywistego regulaminu, to wykluczeni czerwoną kartką wracają na serię jedenastek! Do wykonania podchodzą te same sloty z obu drużyn. Dzięki temu nie tracimy z kolejki wyrzuconych piłkarzy z Finishing bądź nie podchodzą oni częściej na skutek krótszej kolejki.

Button "Next round draw" (następne losowanie rundy) pojawia się jedynie w rozgrywkach pucharowych, po zakończeniu każdej rundy. W turniejach plansza "Draw" nie występuje. Następną plansza "Draw" (Rys.7) przedstawia wylosowane pary meczowe oraz te jeszcze nierozstrzygnięte z warunkiem "or". Łączenie par meczowych na zasadzie drabinki pucharowej - w Cup nie występuje. Aktualnie rozgrywana runda jest zaznaczona kolorem niebieskim.

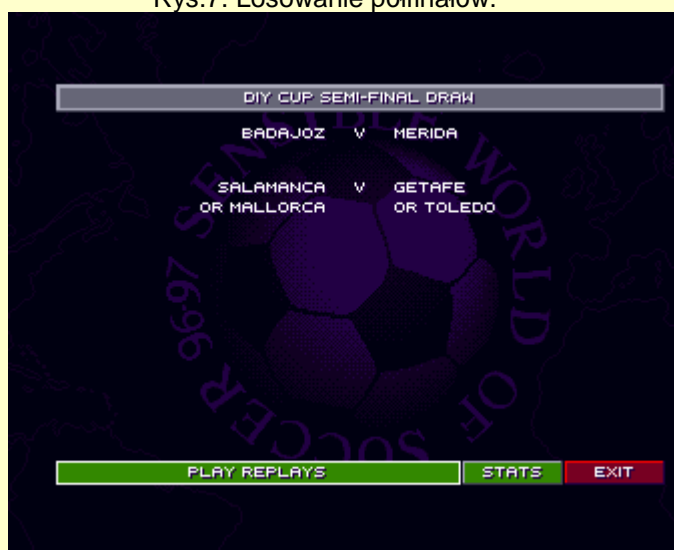
Rys.5. Info Competition.



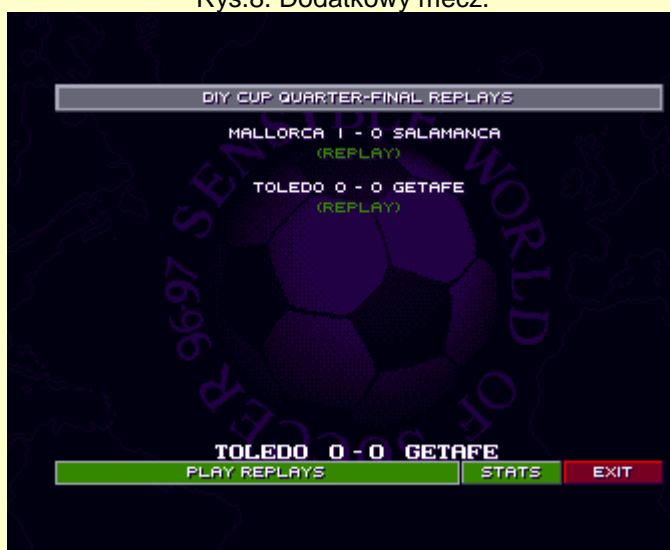
Rys.6. Ćwierćfinały.



Rys.7. Losowanie półfinałów.



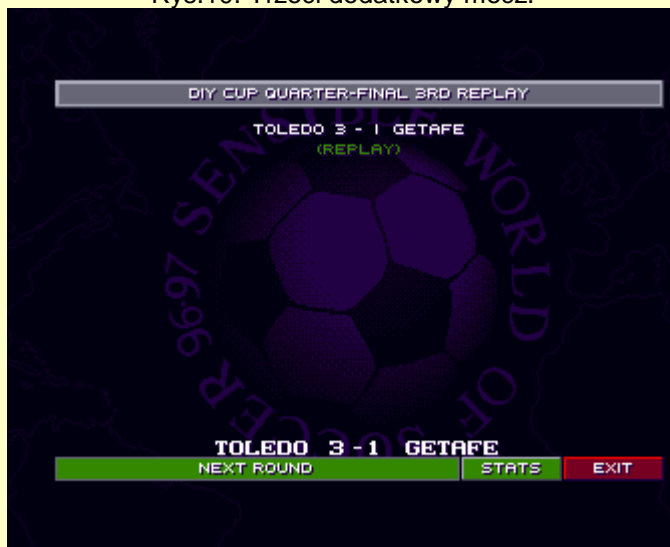
Rys.8. Dodatkowy mecz.



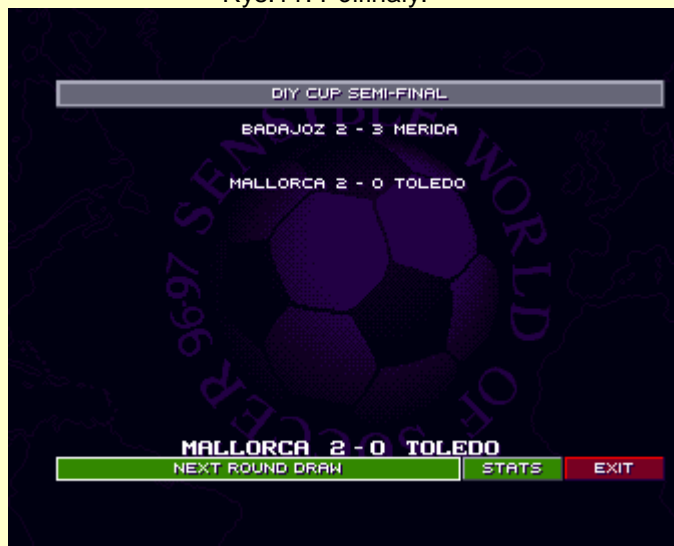
Rys.9. Drugi dodatkowy mecz.



Rys.10. Trzeci dodatkowy mecz.



Rys.11. Półfinały.



Rys.12. Finał.



Przykładowe opisy

Wynik **0-0**, "1 leg", bez e.t. // MALLORCA WIN 9-8 ON PENS

Wynik 0-0, "1 leg", po e.t. **0-0**. // VILLARREAL WIN 9-8 ON PENS A.E.T.

Wynik 2-2, "1 leg", po e.t. **3-3**. // BADAJOZ WIN 9-8 ON PENS A.E.T. 90 MINS 2-2

Wynik 0-0, "1 leg", po e.t. **1-0**. // A.E.T. 90 MINS 0-0

Wynik 1st leg przed rozegranie 2nd leg. // 1ST LEG 1-1

Wynik łączny, w dwumeczu (on aggregate). // TOLEDO WIN 4-3 ON AGG.

Wynik 1st leg **1-1**, 2nd leg **1-1**, "no extra time", "penalties". // 2-2 ON AGG. GETAFE WIN 4-3 ON PENS

Wynik 1st leg **1-1**, 2nd leg 1-1, po e.t. **1-1**, "no penalties", następny mecz to "replay". // 2-2 ON AGG. (propozycja: 2-2 ON AGG. A.E.T.)

Wynik 1st leg **1-1**, 2nd leg 1-1, po e.t. **2-2**, "no penalties", następny mecz to "replay". // 3-3 ON AGG. (propozycja: 3-3 ON AGG. A.E.T. 90 MINS 1-1)

Wynik 1st leg **1-1**, 2nd leg 3-3, po e.t. **5-4**, "away goals off". // SALAMANCA WIN 5-4 ON AGG. A.E.T. (propozycja: SALAMANCA WIN 5-4 ON AGG. A.E.T. 90 MINS 3-3)

Wynik 1st leg **0-0**, 2nd leg 1-1, po e.t. **1-1**, "away goals off". // 1-1 ON AGG. MALLORCA WIN 4-3 ON PENS A.E.T.

Wynik 1st leg **1-1**, 2nd leg 2-2, po e.t. **3-3**, "away goals off". // 4-4 ON AGG. TOLEDO WIN 3-1 ON PENS A.E.T. (propozycja: 4-4 ON AGG. TOLEDO WIN 3-1 ON PENS A.E.T. 90 MINS 2-2)

Zasada goli na wyjeździe, to remis wyższy bramkowo, czyli wygrana dzięki większej liczbie bramek na wyjeździe. Bramkowy remis w pierwszym meczu na własnym terenie lub co gorsza przegrana oznacza, że w rewanżu potrzeba do awansu bardzo wysokiego remisu lub zwycięstwa.

Wynik 1st leg **0-2**, 2nd leg 3-1, po e.t. **3-1**, "away goals after e.t." // 3-3 ON AGG. MERIDA WIN ON AWAY GOALS A.E.T.

Wynik 1st leg **3-1**, 2nd leg 2-4, po e.t. **3-5**, "away goals after e.t." // 6-6 ON AGG. VILLARREAL WIN ON AWAY GOALS A.E.T. (propozycja: 6-6 ON AGG. VILLARREAL WIN ON AWAY GOALS A.E.T. 90 MINS 2-4)

Wynik 1st leg **2-1**, 2nd leg **0-1**, "away goals after 90 mins". // 2-2 ON AGG. SESTAO WIN ON AWAY GOALS

Wynik 1st leg **0-1**, 2nd leg **1-0**, "no extra time", "no penalties", następny mecz to "replay". // 1-1 ON AGG.

Wynik 0-0, po e.t. **0-0**, "1 leg", "pens if replay", następny mecz to "replay". // A.E.T.

Wynik 0-0, po e.t. **0-0**, "1 leg", "no penalties", następny mecz to "replay". // A.E.T.

Wynik **0-0**, "1 leg", "no extra time", "no penalties", następny mecz to "replay". // puste pole

Wynik **0-0**, "1 leg", "e.t. if replay", "pens if replay", następny mecz to "replay". // puste pole

Wynik meczu "replay" **3-1**. // (REPLAY)

Wynik meczu "replay" 2-2, po e.t. **2-2**, "no penalties", następny mecz to "replay". // A.E.T. (REPLAY)

Wynik meczu "replay" 1-1, po e.t. **2-2**, "no penalties", następny mecz to "replay". // A.E.T. 90 MINS 1-1 (REPLAY)

Wynik meczu "replay" 2-2, po e.t. **2-3**. // A.E.T. 90 MINS 2-2 (REPLAY)

Wynik meczu "replay" **1-1**, "no extra time", "pens if replay". // GETAFE WIN 15-14 ON PENS (REPLAY)

Wynik meczu "replay" 1-1, po e.t. **1-1**, "pens if replay". // SESTAO WIN 4-3 ON PENS A.E.T. (REPLAY)

Wynik meczu "replay" 2-2, po e.t. **3-3**, "pens if replay". // BADAJOZ WIN 6-5 ON PENS A.E.T. 90 MINS 2-2 (propozycja: BADAJOZ WIN 6-5 ON PENS A.E.T. 90 MINS 2-2 (REPLAY))

Seeded

Seeded oznacza rozstawienie silniejszych zespołów w turnieju. Jeżeli we wszystkich rundach będzie zaznaczony seeded (lub przynajmniej w dwóch następujących po sobie rundach), to w pierwszej takiej rundzie nastąpi losowanie z rozstawieniem. Kontynuacja seeded w następnej rundzie powoduje, że nie ma kolejnego losowania, a łączenie w pary odbywa się na zasadzie drabinki pucharowej. W przypadku braku seeded: 1.) Nastąpi losowanie bez rozstawienia; 2.) Kontynuacja drabinki pucharowej zostanie przerwana; 3.) Możliwe jest zestawienie dwóch zwycięzców z różnych grup.

8. Przegląd międzynarodowych rozgrywek i turniejów

W European Champions Cup udział bierze 16 zespołów podzielonych na 4 czterozespołowe grupy. We wszystkich grupach rywalizacja toczy się systemem "każdy z każdym", a wszyscy zagrają mecz i rewanż. Dwie najlepsze drużyny z każdej grupy otrzymają awans. Na etapie grupowym terminarz spotkań wynika z przygotowanego schematu. W drugiej rundzie pary meczowe tworzy drabinka w zależności od zajętego miejsca w tabeli oraz indeksu grupy. W rundach 2-3 spotkania są grane systemem "mecz-rewanż". Gospodarze pierwszego meczu są losowani. Finał rozgrywany jest jako jedno spotkanie na neutralnym stadionie. Gdy wybierzemy replay rozgrywek, to autentyczny podział zespołów na grupy nie zmienia się. Schemat drabinki Ligi Mistrzów: druga runda [A1vD2, B1vC2, C1vB2, D1vA2]; trzecia runda [1v4, 2v3]; czwarta runda [1v2].

Rys.13. Info Competition.



Rys.14. Liga Mistrzów '96/'97.

GROUP	PL	W	D	L	F	A	PTS
GROUP A							
AJAX	0	0	0	0	0	0	0
AUXERRE	0	0	0	0	0	0	0
GRASSHOPPERS	0	0	0	0	0	0	0
RANGERS	0	0	0	0	0	0	0
GROUP B							
ATLETICO MADRID	0	0	0	0	0	0	0
BOR. DORTMUND	0	0	0	0	0	0	0
STEARA BUCHAREST	0	0	0	0	0	0	0
WIDZEW LODZ	0	0	0	0	0	0	0
GROUP C							
FENERBAHCE	0	0	0	0	0	0	0
JUVENTUS	0	0	0	0	0	0	0
MANCHESTER UTD	0	0	0	0	0	0	0
RAPID VIENNA	0	0	0	0	0	0	0
GROUP D							
AC MILAN	0	0	0	0	0	0	0
FC PORTO	0	0	0	0	0	0	0
IFK GOTHENBURG	0	0	0	0	0	0	0
ROSENBERG	0	0	0	0	0	0	0

W European Cup-Winners Cup udział biorą 32 zespoły. Rozgrywki składają się z 6 rund. Większość z nich rozgrywana jest systemem "mecz-rewanż". Jednomeczowy finał jest rozgrywany na neutralnym stadionie.

Rys.15. Info Competition.



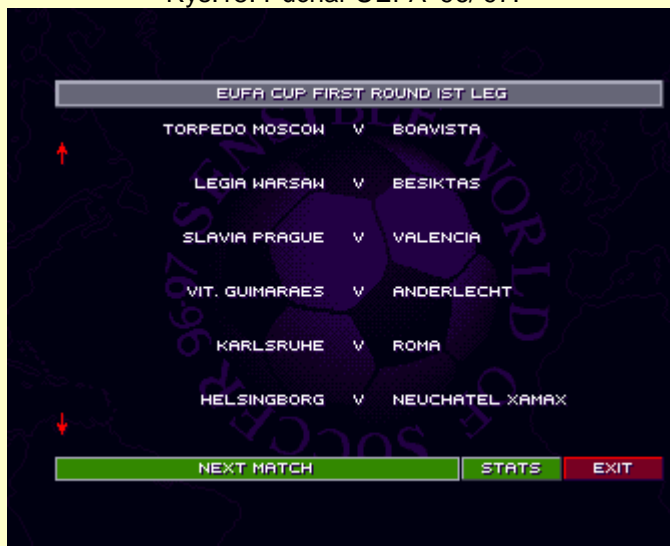
Rys.16. Puchar Zdobywców Pucharów '96/'97.

W UEFA Cup udział biorą 32 zespoły. Zasady rozgrywek są takie same jak w European Cup-Winners Cup.

Rys.17. Info Competition.



Rys.18. Puchar UEFA '96/'97.



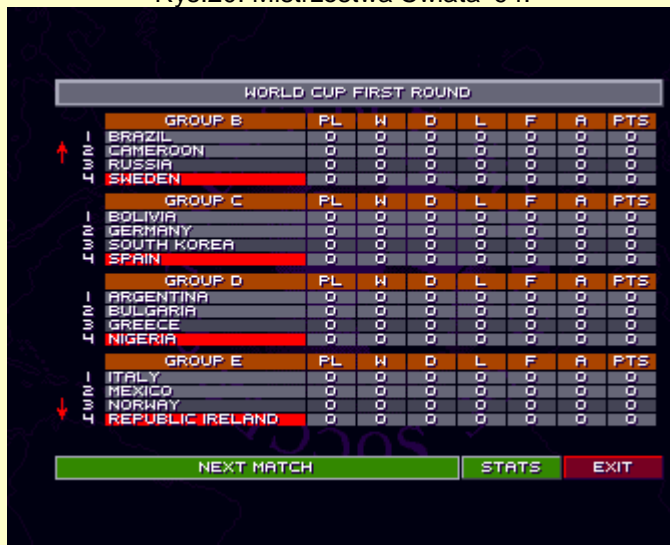
W World Cup udział biorą 24 reprezentacje podzielone na 6 grup. Gwarantowany awans zapewnia zajęcie pozycji 1-2 w każdej grupie. Dla drużyn z 3 pozycji - najlepsze 4 z 6 drużyn otrzyma awans według kolejności: 1.) Ilość punktów; 2.) Różnica bramek; 3.) Liczba strzelonych goli. Po fazie grupowej - 4-ch zwycięzców grup trafi na jedną z drużyn z 3 miejsca, a pozostałych 2-ch zwycięzców trafi na jedną z drużyn z 2 miejsca. W World Cup kolejne rundy - w systemie "1 mecz" - są wyznaczane według drabinki, mimo że seeded nie jest zaznaczony. Drabinka Mistrzostw Świata zawiera mecz o 3 miejsce, który rozegramy jedynie w World Cup. Nieformalni gospodarze meczów oraz pary meczowe wynikają z przygotowanego schematu. Gdy wybierzemy replay World Cup, to dostaniemy nowy podział zespołów na grupy.

Schemat drabinki Mistrzostw Świata: druga runda [C1v(B3), A2vC2, A1v(E3), B2vF2, B1v(D3), F1vE2, D1v(F3), E1vD2]; trzecia runda [7v2, 6v5, 3v4, 8v1]; czwarta runda [3v2, 4v1]; piąta runda [przegryni 1v2]; szósta runda [wygrani 1v2].

Rys.19. Info Competition.



Rys.20. Mistrzostwa Świata '94.



W European Championships udział bierze 16 reprezentacji podzielonych na 4 grupy. Dwie pierwsze drużyny z każdej grupy awansują do następnej rundy. Nieformalni gospodarze meczów oraz pary meczowe wynikają z przygotowanego schematu. Gdy wybierzemy replay rozgrywek, to autentyczny podział zespołów na grupy nie zmieni się. Schemat drabinki Mistrzostw Europy: druga runda [B1vA2, B2vA1, C1vD2, C2vD1]; trzecia runda [1v4, 2v3]; czwarta runda [1v2].

Rys.21. Info Competition.



Rys.22. Mistrzostwa Europy '96.

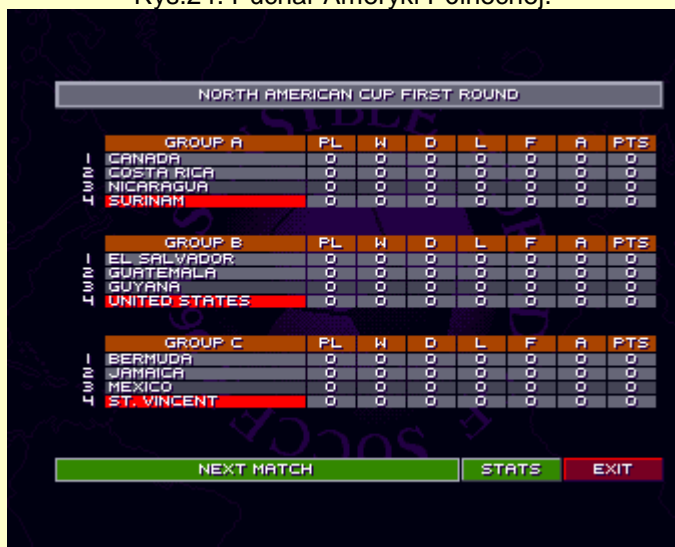


W North American Cup udział bierze 12 reprezentacji podzielonych na 3 grupy. Do drugiej rundy awansują dwie pierwsze drużyny z każdej grupy oraz najlepsze 2 z 3 drużyn zajmujących 3 pozycję. Reprezentacje biorące udział w tych rozgrywkach, terminarz spotkań grupowych oraz gospodarze meczów (w rundach 1-4) są losowani. W fazie pucharowej pary meczowe wynikają z przygotowanego schematu. Schemat drabinki Pucharu Ameryki Północnej: druga runda [A1v(C3), B1v(A3), C1vC2, A2vB2]; trzecia runda [1v4, 2v3]; czwarta runda [1v2].

Rys.23. Info Competition.



Rys.24. Puchar Ameryki Północnej.



W Copa América udział bierze 12 reprezentacji podzielonych na 3 grupy. Zasady rozgrywek są takie same jak w North American Cup.

Rys.25. Info Competition.

COPA AMERICA

SEASON JUN - JUL

SUBSTITUTES 3 FROM 5

TEAMS	SEEDED	DESCRIPTION
1 12	3 GROUPS OF 4	3 PTS FOR A WIN PLAY EACH TEAM X 1 (TOP 2 IN EACH GROUP AND BEST 2 RUNNERS-UP QUALIFY)
2 8	QUARTER-FINAL	1 LEG NO EXTRA TIME PENALTIES (MATCH WINNERS QUALIFY)
3 4	SEMI-FINAL	1 LEG NO EXTRA TIME PENALTIES (MATCH WINNERS QUALIFY)
4 2	FINAL	1 LEG NO EXTRA TIME PENALTIES (MATCH WINNER WINS TOURNAMENT)

EXIT

Rys.26. Copa América.

COPA AMERICA FIRST ROUND

GROUP A	PL	W	D	L	F	A	PTS
BOLIVIA	0	0	0	0	0	0	0
BRAZIL	0	0	0	0	0	0	0
ECUADOR	0	0	0	0	0	0	0
PERU	0	0	0	0	0	0	0

GROUP B	PL	W	D	L	F	A	PTS
COLOMBIA	0	0	0	0	0	0	0
TRINIDAD-TOBAGO	0	0	0	0	0	0	0
URUGUAY	0	0	0	0	0	0	0
VENEZUELA	0	0	0	0	0	0	0

GROUP C	PL	W	D	L	F	A	PTS
ARGENTINA	0	0	0	0	0	0	0
CHILE	0	0	0	0	0	0	0
MEXICO	0	0	0	0	0	0	0
PARAGUAY	0	0	0	0	0	0	0

NEXT MATCH STATS EXIT

W African Nations Cup udział biorą 32 reprezentacje podzielone na 8 grup. Dwie pierwsze drużyny z każdej grupy awansują do następnej rundy. Reprezentacje biorące udział w tych rozgrywkach, terminarz spotkań grupowych oraz gospodarze meczów (w rundach 1-5) są losowani. W fazie pucharowej pary meczowe wynikają z przygotowanego schematu. Schemat drabinki Pucharu Narodów Afryki: druga runda [A1vH2, B1vG2, C1vF2, D1vE2, E1vD2, F1vC2, G1vB2, H1vA2]; trzecia runda [1v8, 2v7, 3v6, 4v5]; czwarta runda [1v4, 2v3]; piąta runda [1v2].

Rys.27. Info Competition.

AFRICAN NATIONS CUP

SEASON JUN - JUL

SUBSTITUTES 3 FROM 5

TEAMS	SEEDED	DESCRIPTION
1 32	8 GROUPS OF 4	3 PTS FOR A WIN PLAY EACH TEAM X 1 (TOP 2 IN EACH GROUP QUALIFY)
2 16	KNOCKOUT	1 LEG EXTRA TIME PENALTIES (MATCH WINNERS QUALIFY)
3 8	QUARTER-FINAL	1 LEG EXTRA TIME PENALTIES (MATCH WINNERS QUALIFY)
4 4	SEMI-FINAL	1 LEG EXTRA TIME PENALTIES (MATCH WINNERS QUALIFY)
5 2	FINAL	1 LEG EXTRA TIME PENALTIES (MATCH WINNER WINS TOURNAMENT)

EXIT

Rys.28. Puchar Narodów Afryki.

AFRICAN NATIONS CUP FIRST ROUND

GROUP B	PL	W	D	L	F	A	PTS
ETHIOPIA	0	0	0	0	0	0	0
LESOTHO	0	0	0	0	0	0	0
MOZAMBIQUE	0	0	0	0	0	0	0

GROUP C	PL	W	D	L	F	A	PTS
BENIN	0	0	0	0	0	0	0
GUINEA	0	0	0	0	0	0	0
MOROCCO	0	0	0	0	0	0	0
TOGO	0	0	0	0	0	0	0

GROUP D	PL	W	D	L	F	A	PTS
BURUNDI	0	0	0	0	0	0	0
CONGO	0	0	0	0	0	0	0
SENEGAL	0	0	0	0	0	0	0
SIERRA LEONE	0	0	0	0	0	0	0

GROUP E	PL	W	D	L	F	A	PTS
ALGERIA	0	0	0	0	0	0	0
CAMEROON	0	0	0	0	0	0	0
NIGER	0	0	0	0	0	0	0
ZIMBABWE	0	0	0	0	0	0	0

NEXT MATCH STATS EXIT

W Asian Cup udział bierze 30 reprezentacji podzielonych na 5 grup. Do drugiej rundy awansują drużyny z pozycji 1-3 z każdej grupy oraz jedna najlepsza drużyna zajmująca 3 pozycję. Reprezentacje biorące udział w tych rozgrywkach, terminarz spotkań grupowych oraz gospodarze meczów (w rundach 1-5) są losowani. W fazie pucharowej pary meczowe wynikają z przygotowanego schematu. Schemat drabinki Pucharu Azji: druga runda [A1v(D4), B1vE3, C1vD3, D1vC3, E1vB3, A2vA3, E2vB2, D2vC2]; trzecia runda [1v8, 2v7, 3v6, 4v5]; czwarta runda [1v4, 2v3]; piąta runda [1v2].

Rys.29. Info Competition.

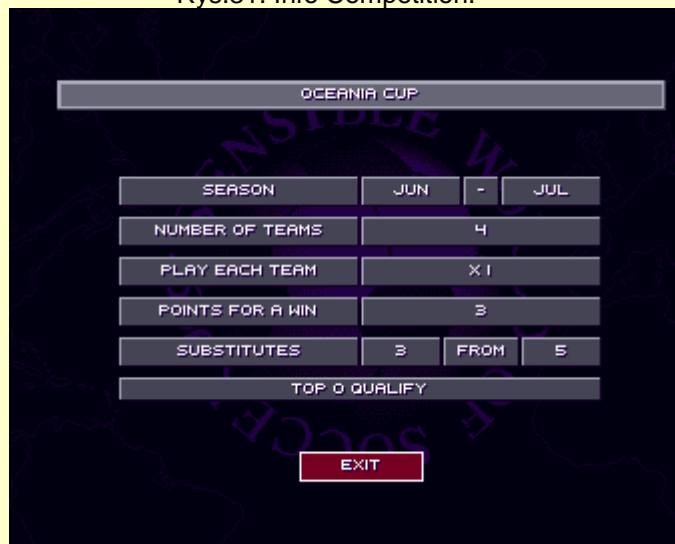


Rys.30. Puchar Azji.

ASIAN CUP FIRST ROUND								
	GROUP A	PL	W	D	L	F	A	PTS
1	BANGLADESH	0	0	0	0	0	0	0
	CHINA	0	0	0	0	0	0	0
	JORDAN	0	0	0	0	0	0	0
	MAURITIUS	0	0	0	0	0	0	0
	OMAN	0	0	0	0	0	0	0
	SOUTH KOREA	0	0	0	0	0	0	0
GROUP B								
	PL	W	D	L	F	A	PTS	
1	HONG KONG	0	0	0	0	0	0	0
	KUWAIT	0	0	0	0	0	0	0
	LAOS	0	0	0	0	0	0	0
	MALAYSIA	0	0	0	0	0	0	0
	PAKISTAN	0	0	0	0	0	0	0
	SYRIA	0	0	0	0	0	0	0
GROUP C								
	PL	W	D	L	F	A	PTS	
1	INDONESIA	0	0	0	0	0	0	0
	IRAN	0	0	0	0	0	0	0
	PAPUA NEW GUINEA	0	0	0	0	0	0	0
	QATAR	0	0	0	0	0	0	0
	SAUDI ARABIA	0	0	0	0	0	0	0
	YEMEN	0	0	0	0	0	0	0

W Oceania Cup udział biorą 4 reprezentacje występujące w lidze. Terminarz spotkań oraz gospodarze meczów są losowani. Turniej trwa 3 kolejki.

Rys.31. Info Competition.



Rys.32. Puchar Oceanii.

OCEANIA CUP								
	PL	W	D	L	F	A	PTS	
1	AUSTRALIA	0	0	0	0	0	0	0
	FIJI	0	0	0	0	0	0	0
	NEW ZEALAND	0	0	0	0	0	0	0
	SOLOMON ISLANDS	0	0	0	0	0	0	0

Eliminacje do Mistrzostw Świata (Career)

Rozgrywki eliminacji do Mistrzostw Świata występują tylko w Career. Rozgrywane są co 4 lata w sezonach: 2000/2001, 2004/2005, 2008/2009 i 2012/2013. Odpowiednio w następnych sezonach: 2001/2002, 2005/2006, 2009/2010 i 2013/2014 odbywa się World Cup 2002, World Cup 2006, World Cup 2010 i World Cup 2014. Liczba kwalifikacji do turnieju finałowego z każdej strefy jest stała. Zwycięzca Mistrzostw Świata ma zapewniony udział w następnym World Cup jako obrońca tytułu.

W pierwszych eliminacjach, w których uczestniczymy, zapewniony udział w World Cup ma Brazylia, przez co nie uczestniczy ona w eliminacjach swojej strefy. W następnej edycji eliminacji Brazylia rozgrywa je w normalnym trybie.

W eliminacjach strefy UEFA udział bierze 48 reprezentacji podzielonych na 8 grup 6 zespołowych. Z każdej grupy kwalifikacje uzyskują po 2 drużyny. W przypadku, gdy jest to kolejna edycja eliminacji, a poprzednie Mistrzostwa Świata wygrała drużyna z Europy, to w eliminacjach udział bierze 46 reprezentacji podzielonych na 7 grup 6 zespołowych (grupy 1-7) oraz 1 grupę 4 zespołową (grupa 8), która uzyska również 2 miejsca kwalifikujące.

W eliminacjach możemy trafić do różnych grup i na losowe reprezentacje. Rozłożenie silniejszych drużyn na grupy, wskazuje na aktywność seeded. Ze względu na ograniczoną ilość miejsc w grupach, przeważnie najslabsze reprezentacje nie uczestniczą nawet w eliminacjach. W przeciągu czterech edycji eliminacji, reprezentacja Estonii wystąpiła 1 raz (w ostatniej edycji). Nie w każdych eliminacjach występowały również reprezentacje Faroe Isles oraz Liechtenstein.

Rys.33. World Cup Qualification - Europe.



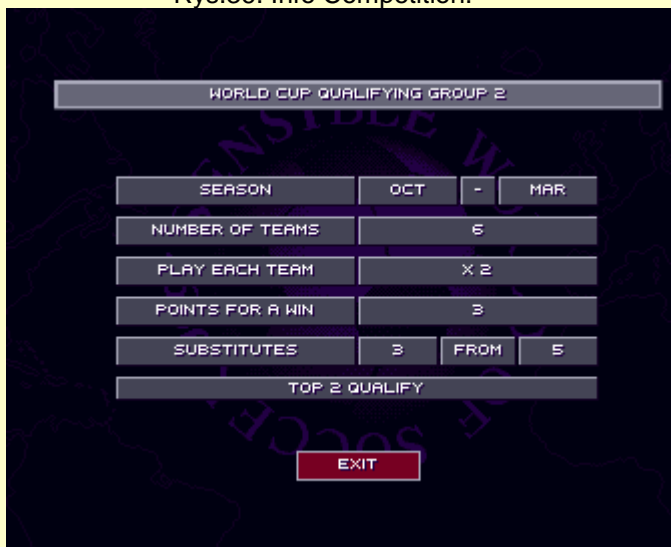
Rys.34. Info Competition.



Rys.35. World Cup Qualifying Group 1.



Rys.36. Info Competition.



Rys.37. World Cup Qualifying Group 2.



Rys.38. Info Competition.

WORLD CUP QUALIFYING GROUP 3

SEASON	OCT	-	MAR
NUMBER OF TEAMS	6		
PLAY EACH TEAM	X 2		
POINTS FOR A WIN	3		
SUBSTITUTES	3	FROM	5
TOP 2 QUALIFY			

EXIT

Rys.39. World Cup Qualifying Group 3.

WORLD CUP QUALIFYING GROUP 3

	PL	W	D	L	F	A	PTS
1 FINLAND	0	0	0	0	0	0	0
HOLLAND	0	0	0	0	0	0	0
LATVIA	0	0	0	0	0	0	0
SLOVENIA	0	0	0	0	0	0	0
SWEDEN	0	0	0	0	0	0	0
WALES	0	0	0	0	0	0	0

LATVIA V SLOVENIA

VIEW RESULT STATS EXIT

Rys.40. Info Competition.

WORLD CUP QUALIFYING GROUP 4

SEASON	OCT	-	MAR
NUMBER OF TEAMS	6		
PLAY EACH TEAM	X 2		
POINTS FOR A WIN	3		
SUBSTITUTES	3	FROM	5
TOP 2 QUALIFY			

EXIT

Rys.41. World Cup Qualifying Group 4.

WORLD CUP QUALIFYING GROUP 4

	PL	W	D	L	F	A	PTS
1 BELARUS	0	0	0	0	0	0	0
BELGIUM	0	0	0	0	0	0	0
ENGLAND	0	0	0	0	0	0	0
LUXEMBOURG	0	0	0	0	0	0	0
NORTHERN IRELAND	0	0	0	0	0	0	0
SWITZERLAND	0	0	0	0	0	0	0

LUXEMBOURG V ENGLAND

VIEW RESULT STATS EXIT

Rys.42. Info Competition.

WORLD CUP QUALIFYING GROUP 5

SEASON	OCT	-	MAR
NUMBER OF TEAMS	6		
PLAY EACH TEAM	X 2		
POINTS FOR A WIN	3		
SUBSTITUTES	3	FROM	5
TOP 2 QUALIFY			

EXIT

Rys.43. World Cup Qualifying Group 5.

WORLD CUP QUALIFYING GROUP 5

	PL	W	D	L	F	A	PTS
1 ARMENIA	0	0	0	0	0	0	0
HUNGARY	0	0	0	0	0	0	0
ICELAND	0	0	0	0	0	0	0
NORWAY	0	0	0	0	0	0	0
SPAIN	0	0	0	0	0	0	0
YUGOSLAVIA	0	0	0	0	0	0	0

ARMENIA V SPAIN

VIEW RESULT STATS EXIT

Rys.44. Info Competition.

WORLD CUP QUALIFYING GROUP 6

SEASON	OCT	-	MAR
NUMBER OF TEAMS	6		
PLAY EACH TEAM	X 2		
POINTS FOR A WIN	3		
SUBSTITUTES	3	FROM	5
TOP 2 QUALIFY			
EXIT			

Rys.45. World Cup Qualifying Group 6.

WORLD CUP QUALIFYING GROUP 6

	PL	W	D	L	F	A	PTS
1 AUSTRIA	0	0	0	0	0	0	0
2 FAROE ISLES	0	0	0	0	0	0	0
3 FRANCE	0	0	0	0	0	0	0
4 ISRAEL	0	0	0	0	0	0	0
5 LITHUANIA	0	0	0	0	0	0	0
6 SCOTLAND	0	0	0	0	0	0	0

FRANCE V **ISRAEL**

VIEW RESULT **STATS** **EXIT**

Rys.46. Info Competition.

WORLD CUP QUALIFYING GROUP 7

SEASON	OCT	-	MAR
NUMBER OF TEAMS	6		
PLAY EACH TEAM	X 2		
POINTS FOR A WIN	3		
SUBSTITUTES	3	FROM	5
TOP 2 QUALIFY			
EXIT			

Rys.47. World Cup Qualifying Group 7.

WORLD CUP QUALIFYING GROUP 7

	PL	W	D	L	F	A	PTS
1 DENMARK	0	0	0	0	0	0	0
2 GEORGIA	0	0	0	0	0	0	0
3 MOLDOVA	0	0	0	0	0	0	0
4 PORTUGAL	0	0	0	0	0	0	0
5 SAN MARINO	0	0	0	0	0	0	0
6 SLOVAKIA	0	0	0	0	0	0	0

MOLDOVA V **DENMARK**

VIEW RESULT **STATS** **EXIT**

Rys.48. Info Competition.

WORLD CUP QUALIFYING GROUP 8

SEASON	OCT	-	MAR
NUMBER OF TEAMS	6		
PLAY EACH TEAM	X 2		
POINTS FOR A WIN	3		
SUBSTITUTES	3	FROM	5
TOP 2 QUALIFY			
EXIT			

Rys.49. World Cup Qualifying Group 8.

WORLD CUP QUALIFYING GROUP 8

	PL	W	D	L	F	A	PTS
1 CROATIA	0	0	0	0	0	0	0
2 GREECE	0	0	0	0	0	0	0
3 LIECHTENSTEIN	0	0	0	0	0	0	0
4 MACEDONIA	0	0	0	0	0	0	0
5 MALTA	0	0	0	0	0	0	0
6 ROMANIA	0	0	0	0	0	0	0

ROMANIA V **LIECHTENSTEIN**

VIEW RESULT **STATS** **EXIT**

W eliminacjach strefy CONCACAF udział bierze 12 reprezentacji. Rozgrywki grupowe poprzedza runda "knockout". Kwalifikacje uzyskają 3 najlepsze drużyny z 6 zespołowej grupy. Opcja "away goals" jest wyłączona.

Rys.50. Info Competition.



Rys.51. World Cup Qualification - North America.



W eliminacjach strefy CONMEBOL udział bierze 8 reprezentacji. Kwalifikacje uzyskają 4 najlepsze drużyny z 8 zespołowej grupy.

Rys.52. Info Competition.



Rys.53. World Cup Qualification - South America.



W eliminacjach strefy CAF udział biorą 32 reprezentacje. Rozgrywki składają się z dwóch rund pucharowych i finałowej rundy grupowej. Kwalifikacje uzyska 5 najlepszych drużyn z 8 zespołowej grupy.

Rys.54. Info Competition.



Rys.55. World Cup Qualification - Africa.



W eliminacjach strefy ACF udział biorą 24 reprezentacje. Rozgrywki składają się z dwóch rund pucharowych i finałowej rundy grupowej. Kwalifikacje uzyskają 2 najlepsze drużyny z 6 zespołowej grupy.

Rys.56. Info Competition.



Rys.57. World Cup Qualification - Asia.



W eliminacjach strefy OFC udział biorą 4 reprezentacje. Kwalifikacje uzyska 1 najlepsza drużyna z 4 zespołowej grupy.

Rys.58. Info Competition.



Rys.59. World Cup Qualification - Oceania.

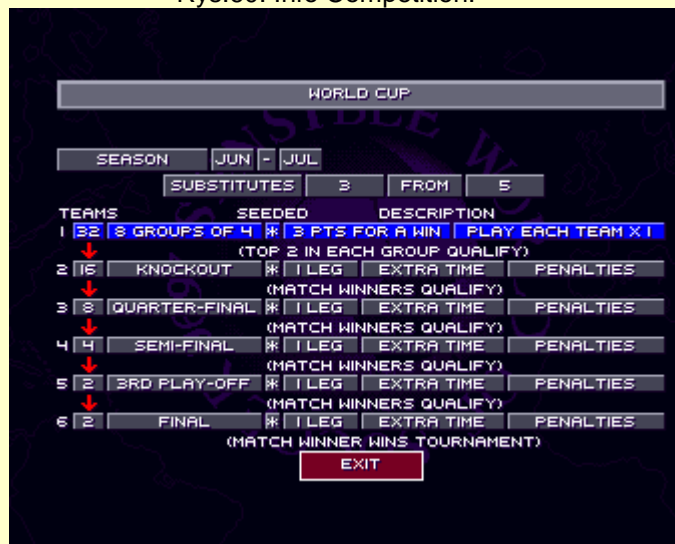


Mistrzostwa Świata (Career)

W World Cup udział biorą 32 reprezentacje podzielone na 6 grup. W 1 rundzie każda drużyna rozegra 3 mecze. Dwie pierwsze drużyny z każdej grupy awansują do następnej rundy. Po awansowaniu do kolejnego etapu, w kalendarzu rozgrywek pojawi się następny przeciwnik. Używając buttonu "Next match" zobaczymy wyniki w rundach, w których nie uczestniczymy, np. wynik meczu o 3 miejsce. W fazie pucharowej (rundy 2-6) nieformalni gospodarze meczów są losowani, a pary meczowe wynikają z przygotowanego schematu.

Schemat drabinki Mistrzostw Świata: druga runda [A1vH2, B1vG2, C1vF2, D1vE2, E1vD2, F1vC2, G1vB2, H1vA2]; trzecia runda [1v8, 2v7, 3v6, 4v5]; czwarta runda [1v4, 2v3]; piąta runda [przegrani 1v2]; szósta runda [wygrani 1v2].

Rys.60. Info Competition.



Rys.61. World Cup.

WORLD CUP FIRST ROUND								
	GROUP A	PL	W	D	L	F	A	PTS
↑	BULGARIA	0	0	0	0	0	0	0
	COLOMBIA	0	0	0	0	0	0	0
	EL SALVADOR	0	0	0	0	0	0	0
	ENGLAND	0	0	0	0	0	0	0
	GROUP B	PL	W	D	L	F	A	PTS
↑	ALBANIA	0	0	0	0	0	0	0
	BELGIUM	0	0	0	0	0	0	0
	COSTA RICA	0	0	0	0	0	0	0
	FRANCE	0	0	0	0	0	0	0
	GROUP C	PL	W	D	L	F	A	PTS
↑	BOLIVIA	0	0	0	0	0	0	0
	ITALY	0	0	0	0	0	0	0
	IVORY COAST	0	0	0	0	0	0	0
	YUGOSLAVIA	0	0	0	0	0	0	0
	GROUP D	PL	W	D	L	F	A	PTS
↓	PORTUGAL	0	0	0	0	0	0	0
	UKRAINE	0	0	0	0	0	0	0
	URUGUAY	0	0	0	0	0	0	0
	ZAMBIA	0	0	0	0	0	0	0

Eliminacje do Mistrzostw Europy (Career)

Rozgrywki eliminacji do Mistrzostw Europy występują tylko w Career. Rozgrywane są co 4 lata w sezonach: 1998/1999, 2002/2003, 2006/2007, 2010/2011 i 2014/2015. Odpowiednio w następujących sezonach: 1999/2000, 2003/2004, 2007/2008, 2011/2012 i 2015/2016 odbywa się European Championships 2000, European Championships 2004, European Championships 2008, European Championships 2012 i European Championships 2016. Zwycięzca Mistrzostw Europy nie ma zapewnionego udziału w następnym E.C.

W poszczególnych edycjach Mistrzostw Europy, wybrane reprezentacje mają zapewniony udział w European Championships. Jako gospodarz turnieju są one zwolnione z eliminacji. Gospodarzami E.C. są następujące kraje: Belgium (E.C. 2000), Russia (E.C. 2004), Portugal (E.C. 2008), Germany (E.C. 2012) oraz England (E.C. 2016). Jeżeli prowadzimy jedną z tych reprezentacji w sezonie gospodarza mistrzostw, to nie będziemy musieli rozgrywać eliminacji.

W eliminacjach udział bierze 46 reprezentacji podzielonych na 7 grup 6 zespołowych (grupy 1-7) oraz 1 grupę 4 zespołową (grupa 8). Z grup 1-7 kwalifikacje uzyskają po 2 drużyny, natomiast z grupy 8 zakwalifikuje się 1 drużyna. Ze względu na ograniczoną ilość miejsc w grupach eliminacyjnych, przeważnie najsłabsze reprezentacje nie uczestniczą nawet w eliminacjach.

Numer wylosowanej grupy eliminacyjnej jest o tyle ważny, że wyznacza on numer grupy na Mistrzostwach Europy w przypadku zakwalifikowania się.

Rys.62. European Championships Qualification.



Rys.75. Info Competition.

E.C. QUALIFYING GROUP 7			
SEASON	OCT	-	MAR
NUMBER OF TEAMS	6		
PLAY EACH TEAM	X 2		
POINTS FOR A WIN	3		
SUBSTITUTES	3	FROM	5
TOP 2 QUALIFY			
EXIT			

Rys.76. E.C. Qualifying Group 7.

E.C. QUALIFYING GROUP 7								
		PL	W	D	L	F	A	PTS
I MULTI TEAM	AUSTRIA	0	0	0	0	0	0	0
	CYPRUS	0	0	0	0	0	0	0
	FAROE ISLES	0	0	0	0	0	0	0
	MACEDONIA	0	0	0	0	0	0	0
	POLAND	0	0	0	0	0	0	0
	SCOTLAND	0	0	0	0	0	0	0
STATS EXIT								

Rys.77. Info Competition.

E.C. QUALIFYING GROUP 8			
SEASON	OCT	-	MAR
NUMBER OF TEAMS	4		
PLAY EACH TEAM	X 2		
POINTS FOR A WIN	3		
SUBSTITUTES	3	FROM	5
WINNER QUALIFIES			
EXIT			

Rys.78. E.C. Qualifying Group 8.

E.C. QUALIFYING GROUP 8								
		PL	W	D	L	F	A	PTS
I MULTI TEAM	CROATIA	0	0	0	0	0	0	0
	DENMARK	0	0	0	0	0	0	0
	GEORGIA	0	0	0	0	0	0	0
	UKRAINE	0	0	0	0	0	0	0
STATS EXIT								

Mistrzostwa Europy (Career)

W European Championships udział bierze 16 reprezentacji podzielonych na 4 grupy. Dwie pierwsze drużyny z każdej grupy awansują do następnej rundy. W skład poszczególnych grup wchodzi:

Grupa A: Gospodarz turnieju, Mistrz eliminacji gr.1, Wicemistrz eliminacji gr.1, Mistrz eliminacji gr.2

Grupa B: Wicemistrz eliminacji gr.2, Mistrz eliminacji gr.3, Wicemistrz eliminacji gr.3, Mistrz eliminacji gr.4

Grupa C: Wicemistrz eliminacji gr.4, Mistrz eliminacji gr.5, Wicemistrz eliminacji gr.5, Mistrz eliminacji gr.6

Grupa D: Wicemistrz eliminacji gr.6, Mistrz eliminacji gr.7, Wicemistrz eliminacji gr.7, Mistrz eliminacji gr.8

Nieformalni gospodarze meczów (rundy 2-4) oraz pary meczowe wynikają z przygotowanego schematu.

Schemat drabinki Mistrzostw Europy: druga runda [B1vA2, B2vA1, C1vD2, C2vD1]; trzecia runda [1v4, 2v3]; czwarta runda [1v2].

Rys.79. Info Competition.



Rys.80. European Championships.

GROUP	PL	W	D	L	F	A	PTS
GROUP A							
GERMANY	0	0	0	0	0	0	0
ITALY	0	0	0	0	0	0	0
PORTUGAL	0	0	0	0	0	0	0
RUSSIA	0	0	0	0	0	0	0
GROUP B							
BELGIUM	0	0	0	0	0	0	0
CZECH REPUBLIC	0	0	0	0	0	0	0
ENGLAND	0	0	0	0	0	0	0
SPAIN	0	0	0	0	0	0	0
GROUP C							
FRANCE	0	0	0	0	0	0	0
SWEDEN	0	0	0	0	0	0	0
WALES	0	0	0	0	0	0	0
YUGOSLAVIA	0	0	0	0	0	0	0
GROUP D							
AUSTRIA	0	0	0	0	0	0	0
CROATIA	0	0	0	0	0	0	0
GREECE	0	0	0	0	0	0	0
POLAND	0	0	0	0	0	0	0

Puchar kontynentu (Career)

Każda strefa posiada 1 turniej. Zasady rozgrywek w nich nie różnią się od odpowiedników z Preset Competition. Są to turnieje zamknięte dla danej strefy.

Mistrzostwa Europy odbywają się co 4 lata. Rozgrywane są po 2-ch latach od Mistrzostw Świata. Wejście do Mistrzostw Europy wymaga rozegrania eliminacji.

Turnieje North American Cup, Copa América, African Nations Cup, Asia Cup oraz Oceania Cup odbywają się zawsze co 2 lata. Rozgrywane są w sezonie następującym po Mistrzostwach Świata oraz w sezonie eliminacji do nich. Wejście do tych 5 turniejów mamy zapewnione.

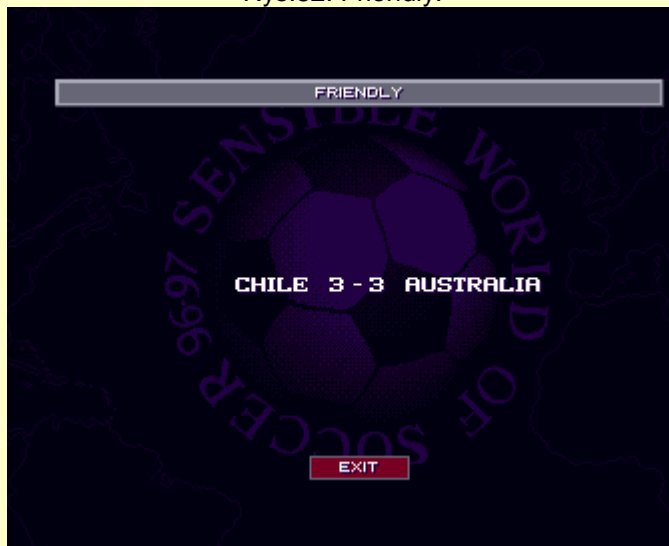
Mecz towarzyski (Career)

We Friendly udział biorą 2 reprezentacje. Stawką takiego spotkania nie są punkty ani awans. Mecz towarzyski cechuje: "1 leg", "no extra time", "no penalties", "substitutes: 3 from 5". Plansza Info Competition nie jest dostępna.

Rys.81. Friendly.



Rys.82. Friendly.



Turniej na zaproszenie (Career)

W Invitation Tournament udział biorą 4 reprezentacje. Turniej odbywa się na zasadach ligowych na neutralnym terenie. Występujące drużyny, terminarz spotkań oraz nieformalni gospodarze meczów są losowani.

Rys.83. Info Competition.



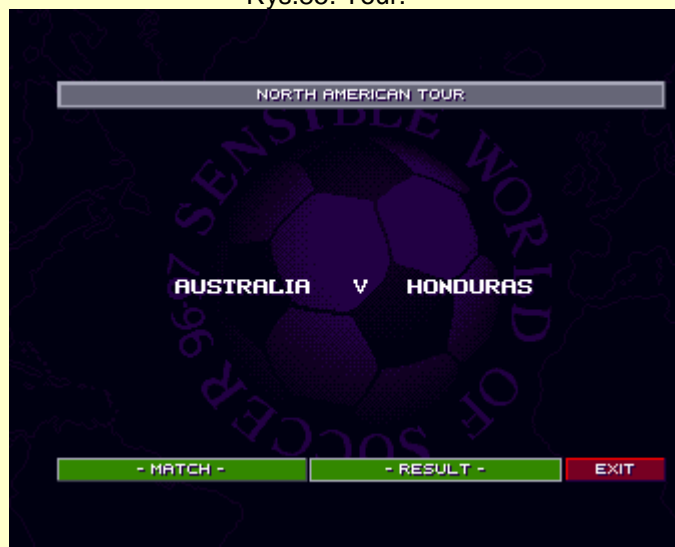
Rys.84. Invitation Tournament.



Tourne po kontynencie (Career)

W Tour rozegramy spotkania przeciwko 3 reprezentacjom. Wyróżniamy: 1.) European Tour; 2.) North American Tour; 3.) South American Tour; 4.) African Tour; 5.) Asian Tour; 6.) Oceania Tour. Oznacza to, że naszymi przeciwnikami będą jedynie drużyny przynależące do danej strefy Tour. Zasady rozgrywek są takie same jak we Friendly.

Rys.85. Tour.



Rys.86. Tour.



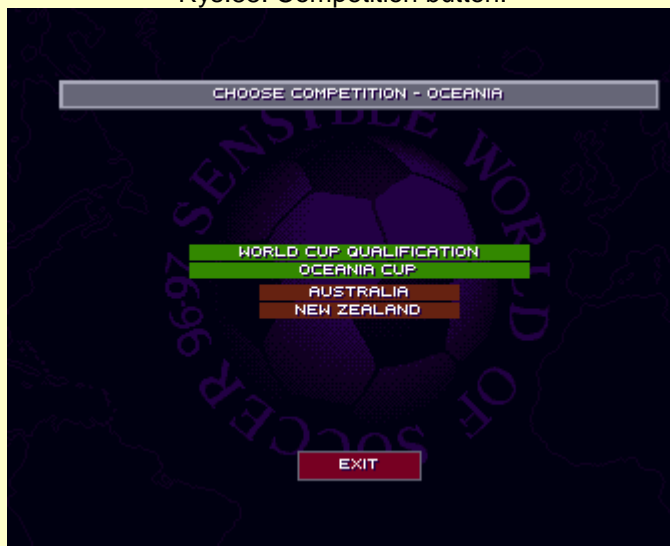
Buttony

W sezonie eliminacji do World Cup, wyniki kwalifikacji ze wszystkich stref są dostępne do wglądu. Inaczej jest z turniejami pucharowymi, do których mamy wgląd jedynie prowadząc reprezentację z danej strefy (Rys.88). Turnieje pucharowe na innych kontynentach są wtedy nieaktywne. Button finałowego turnieju Mistrzostw Świata (lub Mistrzostw Europy) będzie dostępny nawet, gdy nie zakwalifikujemy się.

Rys.87. Competition button.



Rys.88. Competition button.



Losowanie kalendarza spotkań

Losowanie kalendarza funkcjonuje na zasadach wcześniej uzyskanych wyników. Zapisując stan gry przed przejściem do następnego sezonu możemy zaobserwować, że otrzymamy jednakowych przeciwników za każdym razem, gdy powtórzymy przejście. Wyjątkiem jest otrzymanie różnych gier dla meczów towarzyskich. Jeżeli ustawienie składu i uzyskane wyniki będą różnić się od poprzedniego stanu gry, to uzyskamy całościowo inny kalendarz spotkań. Tą metodą jest losowana również kolejność grania meczów w fazie grupowej.

9. Przegląd trybów

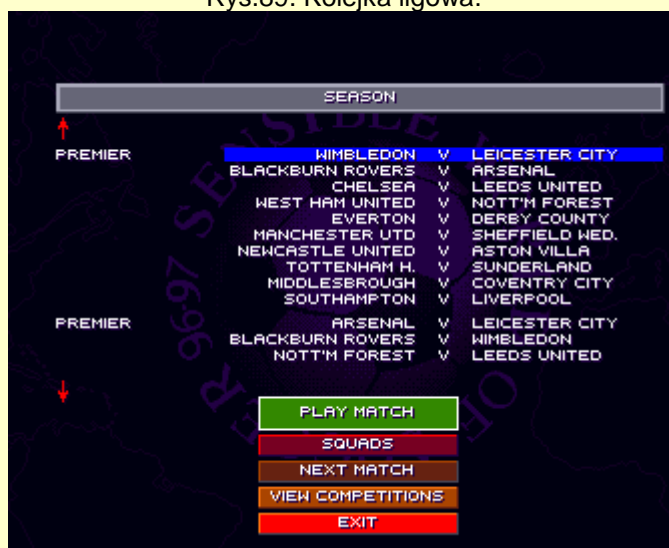
Zalety trybu SEASON

Season to jeden z pięciu rodzajów konkurencji. Umożliwia on włączenie opcji ALL PLAYER TEAMS EQUAL (równość sił drużyn) obok takich trybów jak Friendly, DIY i Preset Competition.

Season umożliwia dołączenie przed rozpoczęciem rozgrywek drużyny grającej na niższym poziomie ligowym do wyższej ligi. W ten sposób możemy zagrać swoją ulubioną 4. ligową angielską drużyną, na równym poziomie umiejętności ze znanymi klubami z Premiership, bez konieczności edytowania pliku Team.

W Season zagramy również wszystkimi klubami jednocześnie! Jedynie w pucharze można trafić na pojedyncze zespoły w trybie Computer. Każdy rodzaj rozgrywek charakteryzuje inny kolor w kalendarzu spotkań: 1.) Liga - biały; 2.) Cup1 - pomarańczowy; 3.) Cup2 - żółty; oraz nieobecne w Season: 4.) Europejskie puchary - niebieski; 5.) Mecze barażowe - zielony; oraz w drużynie narodowej: 6.) Pierwszy turniej w sezonie - biały; 7.) Mecze towarzyskie - pomarańczowy lub żółty (gdy nie zakwalifikujemy się do Mistrzostw); 8.) Drugi turniej w sezonie - pomarańczowy.

Rys.89. Kolejka ligowa.



Rys.90. Runda w Pucharze Kraju.



Rys.91. Runda w Pucharze Ligi.



Zalety trybu PRESET COMPETITION

Preset Competition to jeden z pięciu rodzajów konkurencji. Główną zaletą jest możliwość szybkiego rozegrania Mistrzostw Świata, Europy i pucharów kontynentów dowolną drużyną narodową. Możliwe jest wstawienie takich, które nie zakwalifikowały się do mistrzostw i przetestowanie sytuacji "co jeśli". Nie zawsze mamy czas na długą karierę. W Preset od razu wybierzemy to, co nas interesuje: puchar międzynarodowy, krajowy lub liga. Kryterium wyboru klubu - polecane według najwybitniejszych piłkarzy jak Diego Maradona M-CFP £850K z Boca Juniors (Argentina).

Odgórny wybór drużyn możemy zmieniać przed startem turnieju. Z przydziałem nowo wybranych drużyn do grup jest różnie. W rozgrywkach Mistrzostw Świata, Europy i Lidze Mistrzów, jeżeli odłączymy kilka drużyn z różnych grup, to nowe wcale nie trafią do tych samych grup. Co ciekawe, w jednakowej kopii turnieju, odłączenie tych samych drużyn i powtórne zaznaczenie nowych, dowodzi identycznego trafiania do grup, do wcześniejszej niekolejności. Tylko, gdy odłączymy jedną drużynę, całą dowolną grupę lub całe kilka grup, wtedy nowe drużyny będą trafiały po kolei według kolejności zaznaczenia. Warunkiem jest, aby nie zaznaczać wcześniej odłączonych drużyn, ponieważ mogą mieszać kolejność. Wyjątkiem jest zaznaczenie jednej odłączonej drużyny, ale musi być ona wstawiona do swojej pierwotnej grupy.

W pozostałych rozgrywkach (North American Cup, Copa América, African Nations Cup, Asia Cup i Oceania Cup) uczestniczenie i podział drużyn na grupy jest losowy. Jeżeli nawet byłoby to pod kontrolą, to i tak zbyt mała ilość wolnych drużyn uniemożliwia tworzenie nowego składu grup.

W Pucharze UEFA i Pucharze Zdobywców Pucharów odłączenie jednej drużyny z pary powoduje, że każda następna drużyna w kolejności wierszowej przesuwa się w górę. Ze względu na przesuwanie się drużyn mogą powstać nowe pary z sąsiedniego położenia wraz z nowym statusem w parze home/away. Nowo wybrane drużyny łączone są w kolejności zaznaczenia na końcu kalendarza. W "Choose Teams" ponowne zaznaczenie oryginalnych uczestników wspólnie z nowymi jest łączone również na końcu kalendarza.

Kolorem czerwonym (Rys.92-97) zaznaczone są zespoły, które wystąpiły w Mistrzostwach Świata '94. (Reprezentacja United States uczestniczyła w World Cup '94 zamiast Reprezentacji Trinidad-Tobago).

Rys.92. Wybór drużyn - Europa.



Rys.93. Wybór drużyn - Ameryka Północna.



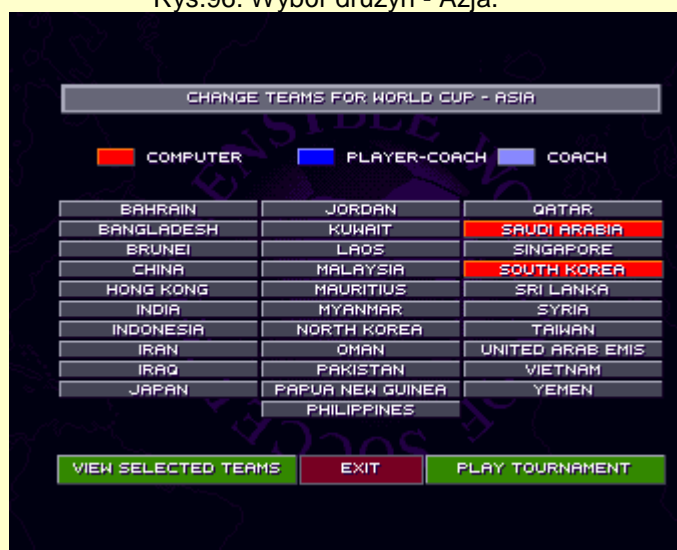
Rys.94. Wybór drużyn - Ameryka Południowa.



Rys.95. Wybór drużyn - Afryka.



Rys.96. Wybór drużyn - Azja.



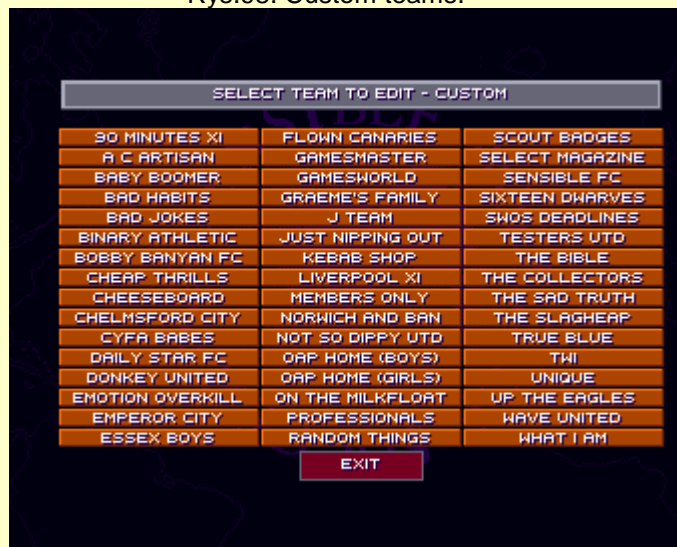
Rys.97. Wybór drużyn - Oceania.



Edit Custom Teams

Edytor własnych drużyn umożliwia zmianę z poziomu gry: 1.) Nazwisk piłkarzy i trenera; 2.) Koloru i wzoru koszulek; 3.) Ikon główek zawodników; 4.) Nazwy drużyny. W tym edytorze nie możemy zmieniać ani poznawać parametrów, ale możemy je zaimportować z rzeczywistej drużyny klubowej lub narodowej. Jest to proste narzędzie do szybkiego wprowadzania własnych nazw, które po zapisaniu będą przechowywane w pliku Custom.edt.

Rys.98. Custom teams.



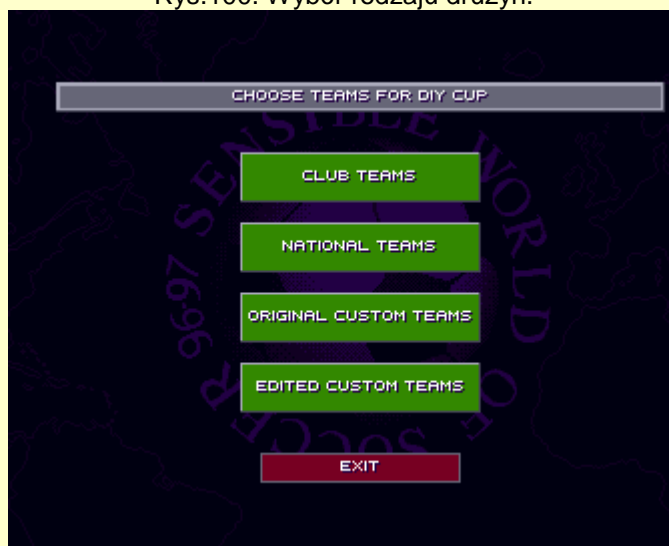
Rys.99. Edytor drużyn.



Cztery zestawy drużyn

Drużyny są pogrupowane w cztery zestawy. Wyróżniamy drużyny: 1.) Klubowe; 2.) Narodowe; 3.) Fikcyjne standardowo dostępne; 4.) Edytowane przez gracza. Wykorzystując Edited Custom Teams możemy zaimportować skład drużyny narodowej oraz klubowego zespołu otrzymując zestaw drużyn o tzw. nierównoprawnym statusie. Po zapisaniu pliku, drużyny te będą dostępne w trybie Friendly lub DIY Competition w buttonie Edited Custom Teams. W ten sposób możliwe jest połączenie w jednym turnieju oddzielnych rodzajów drużyn: Club Teams, National Teams, Original Custom Teams oraz Edited Custom Teams.

Rys.100. Wybór rodzaju drużyn.



Autor: **Bliszka**, 12.08.2014

Pytania? Kontakt: bliszka@swos.pl

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

Dla portalu www.swos.pl – Polskie Centrum SWOS

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

Copyright for www.swos.pl & Bliszka.

WWW.SWOS.PL - 2014

