

Spis treści

1. Charakterystyka rozgrywek turniejowych	1
2. Przegląd międzynarodowych rozgrywek i turniejów	5
3. Przegląd trybów	21

Subiektywna ocena

Pewniki

1. 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.1-2) 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.1. Format rozgrywek pucharowych.

ROUNDS	6	SUBSTITUTES	3	FROM	5
TEAMS	DESCRIPTION				
FIRST ROUND	64 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.2. Format rozgrywek turniejowych.

TEAMS	SEEDED	DESCRIPTION
1 64	KNOCKOUT	2 LEGS EXTRA TIME PENALTIES (MATCH WINNERS ON AGGREGATE QUALIFY)
2 32	8 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.6-8). 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.5) 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.

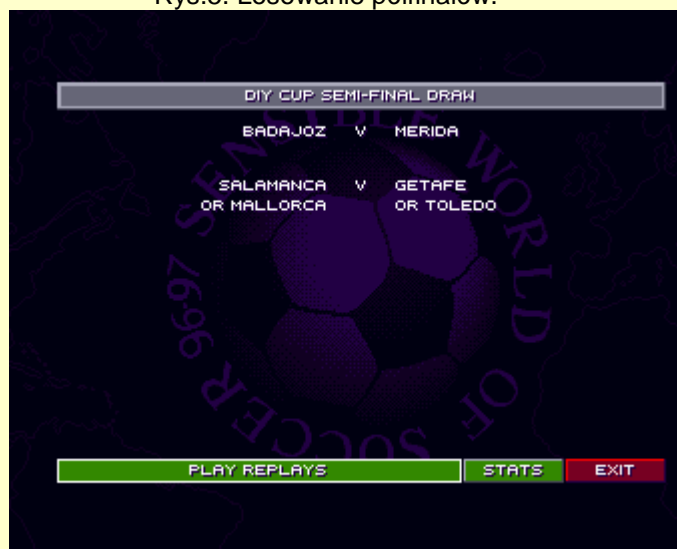
Rys.3. Info Competition.



Rys.4. Ćwierćfinały.



Rys.5. Losowanie półfinałów.



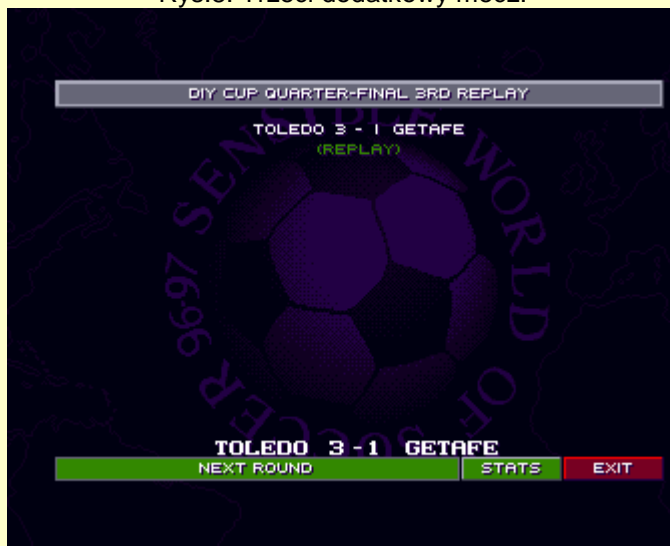
Rys.6. Dodatkowy mecz.



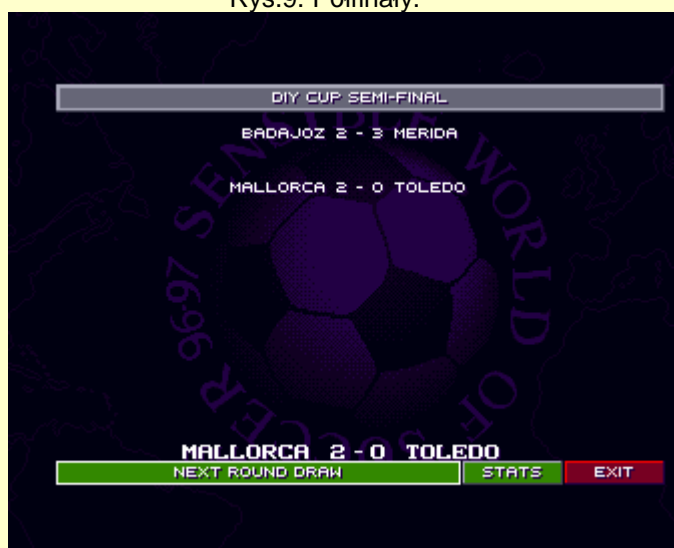
Rys.7. Drugi dodatkowy mecz.



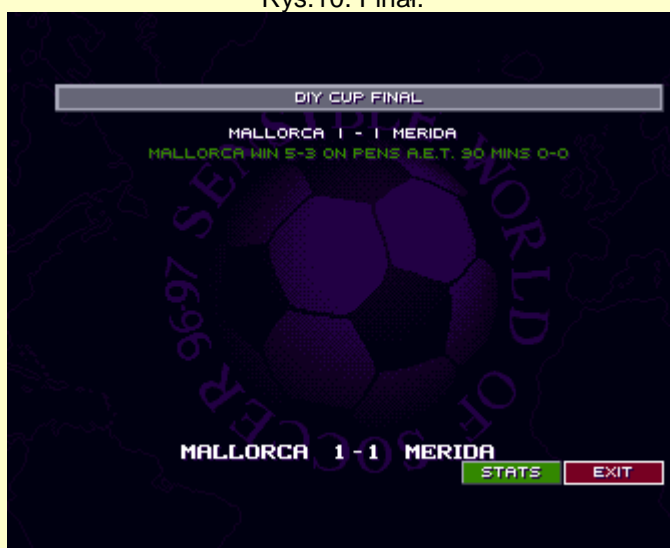
Rys.8. Trzeci dodatkowy mecz.



Rys.9. Półfinały.



Rys.10. 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. Może dać awans, czyli wygraną 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.

2. Przegląd międzynarodowych rozgrywek i turniejów

W European Champions Cup udział bierze 16 zespołów podzielonych na 4 czterozespołowe grupy. Drużyny walczą o wyjście z grupy i lepsze rozstawienie. Rywalizacja toczy się systemem "każdy z każdym", a wszyscy zagrają mecz i rewanż. Dwie najlepsze drużyny z każdej grupy przechodzą dalej. 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.11. Info Competition.



Rys.12. Liga Mistrzów '96/'97.

EUROPEAN CHAMPIONS CUP FIRST ROUND								
GROUP A		PL	W	D	L	F	A	PTS
1	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		PL	W	D	L	F	A	PTS
1	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		PL	W	D	L	F	A	PTS
1	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		PL	W	D	L	F	A	PTS
1	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.13. Info Competition.



Rys.14. Puchar Zdobywców Pucharów '96/'97.

EUROPEAN CUP-WINNERS CUP FIRST ROUND 1ST LEG			
↑	AEK ATHENS	V	CHEMLON HUMENNE
	AGF	V	OLIMPIJA LJUBJANA
	BARCELONA	V	AEK LARNACA
	BENFICA	V	LLANSANTFFRAID
	KR	V	AIK
↓	CERCLE BRUGES	V	BRANN

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

Rys.15. Info Competition.



Rys.16. Puchar UEFA '96/'97.



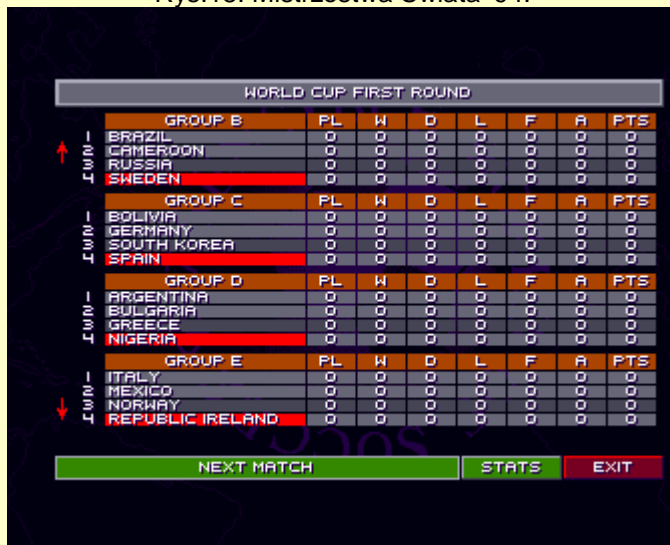
W World Cup udział biorą 24 reprezentacje podzielone na 6 grup. Gwarantowany awans zapewnia zajęcie pozycji 1-2 w każdej grupie. Dla drużyn z 3 pozycji - najlepsze 4 z 6 drużyn otrzyma awans według kolejności: 1.) Ilość punktów; 2.) Różnica bramek; 3.) Liczba strzelonych goli. Po fazie grupowej - 4-ch 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.17. Info Competition.



Rys.18. Mistrzostwa Świata '94.

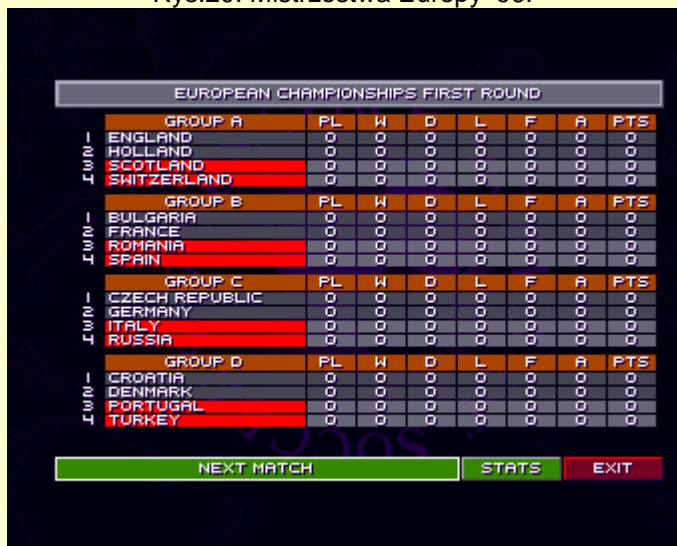


W European Championships udział bierze 16 reprezentacji podzielonych na 4 grupy. Dwie pierwsze drużyny z każdej grupy awansują do następnej rundy. Nieformalni gospodarze meczów oraz pary meczowe wynikają z przygotowanego schematu. Gdy wybierzemy replay rozgrywek, to autentyczny podział zespołów na grupy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

Rys.19. Info Competition.

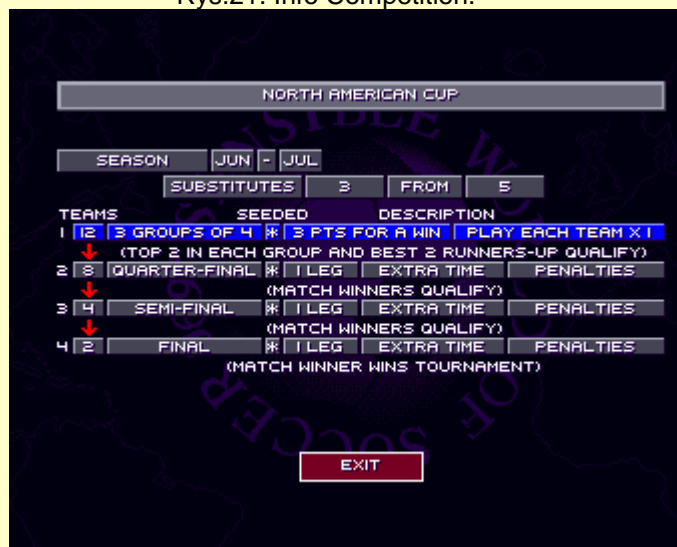


Rys.20. Mistrzostwa Europy '96.



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.21. Info Competition.



Rys.22. 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.23. 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.24. 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.25. Info Competition.

AFRICAN NATIONS CUP

SEASON JUN - JUL

SUBSTITUTES 3 FROM 5

TEAMS	SEEDED	DESCRIPTION
1 32	3 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.26. 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.27. Info Competition.



Rys.28. 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.29. Info Competition.



Rys.30. Puchar Oceanii.

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

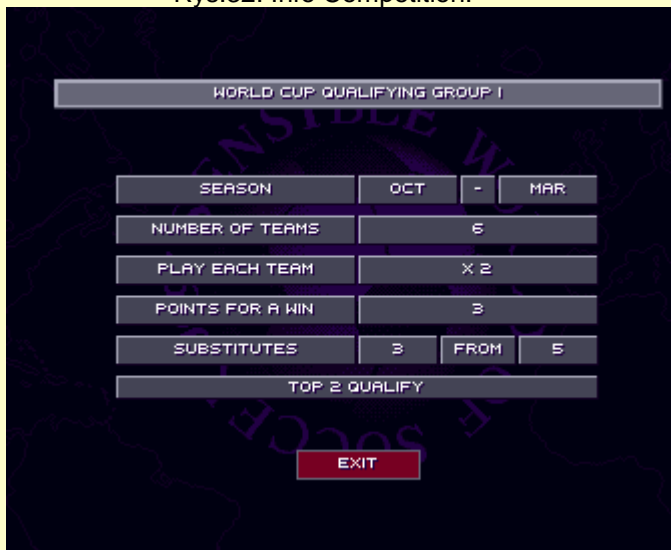
W eliminacjach strefy UEFA udział bierze 48 reprezentacji podzielonych na 8 grup 6 zespołowych. Z każdej grupy kwalifikacje uzyskują po 2 drużyny. W przypadku, gdy jest to kolejna edycja eliminacji, a poprzednie Mistrzostwa Świata wygrała drużyna z Europy, to w eliminacjach udział bierze 46 reprezentacji 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 najsłabsze 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.

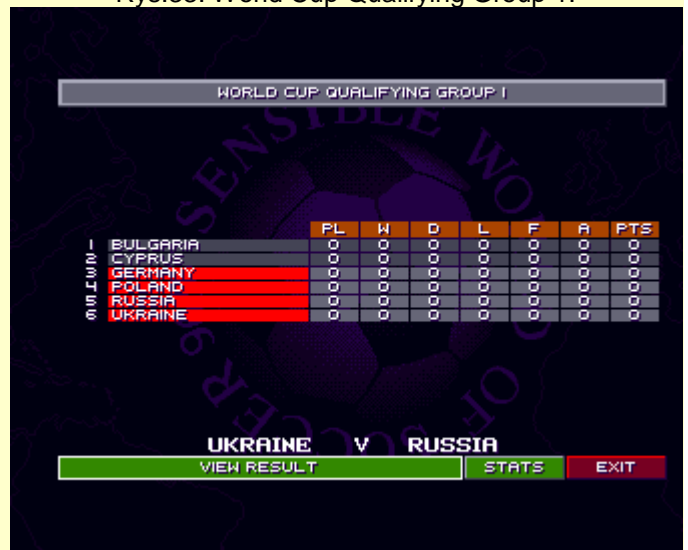
Rys.31. World Cup Qualification - Europe.



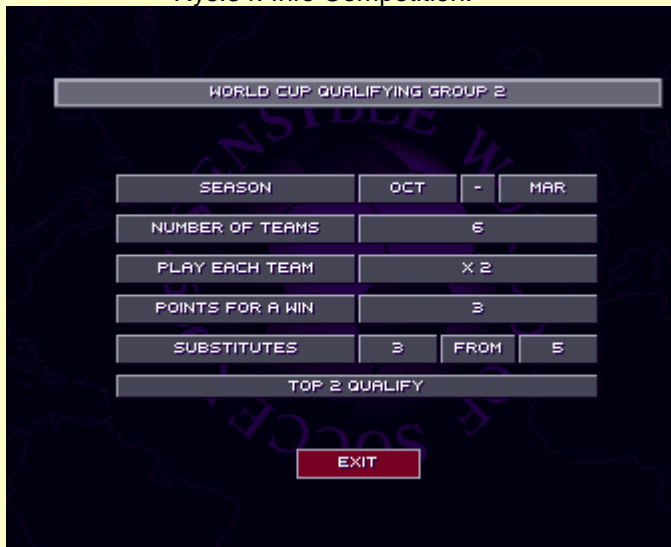
Rys.32. Info Competition.



Rys.33. World Cup Qualifying Group 1.



Rys.34. Info Competition.



Rys.35. World Cup Qualifying Group 2.



Rys.36. 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.37. 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.38. 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.39. 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.40. 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.41. 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.42. 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.43. 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.44. 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.45. 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.46. 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.47. 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 uzyskują 3 najlepsze drużyny z 6 zespołowej grupy. Opcja "away goals" jest wyłączona.

Rys.48. Info Competition.



Rys.49. World Cup Qualification - North America.



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

Rys.50. Info Competition.



Rys.51. 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.52. Info Competition.



Rys.53. 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.54. Info Competition.



Rys.55. World Cup Qualification - Asia.



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

Rys.56. Info Competition.



Rys.57. World Cup Qualification - Oceania.

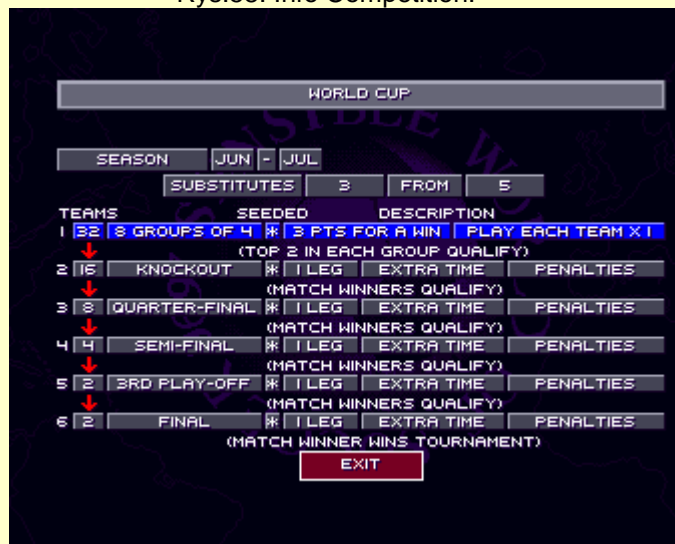


Mistrzostwa Świata (Career)

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.58. Info Competition.



Rys.59. 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.60. European Championships Qualification.



Rys.73. 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.74. 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.75. 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.76. 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.77. Info Competition.



Rys.78. 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.79. Friendly.



Rys.80. 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.81. Info Competition.

INVITATION TOURNAMENT

SEASON	AUG	-	AUG
NUMBER OF TEAMS	4		
PLAY EACH TEAM	X 1		
POINTS FOR A WIN	3		
SUBSTITUTES	3	FROM	5
TOP 0 QUALIFY			

EXIT

Rys.82. Invitation Tournament.

INVITATION TOURNAMENT

	PL	W	D	L	F	A	PTS
AUSTRALIA	0	0	0	0	0	0	0
GEORGIA	0	0	0	0	0	0	0
LITHUANIA	0	0	0	0	0	0	0
MEXICO	0	0	0	0	0	0	0

TWIN 1

STATS EXIT

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.83. Tour.

NORTH AMERICAN TOUR

AUSTRALIA V HONDURAS

- MATCH - - RESULT - EXIT

Rys.84. Tour.

NORTH AMERICAN TOUR

AUSTRALIA 2 - 0 HONDURAS

EXIT

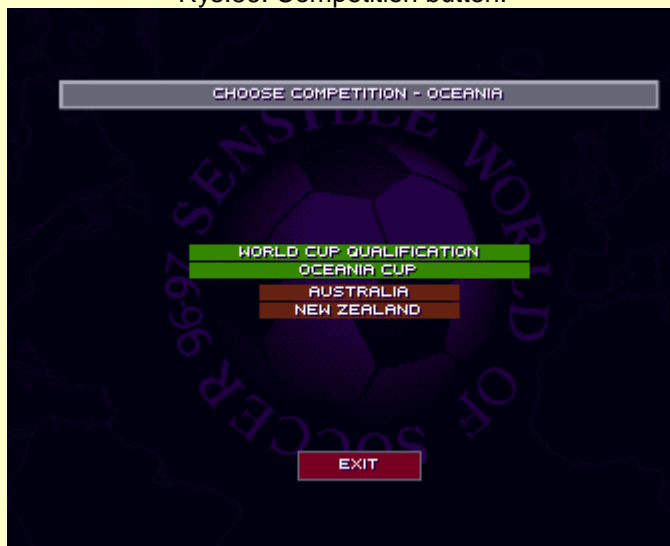
Buttony

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.86). Turnieje pucharowe na innych kontynentach są wtedy nieaktywne. Button finałowego turnieju Mistrzostw Świata (lub Mistrzostw Europy) będzie dostępny nawet, gdy nie zakwalifikujemy się.

Rys.85. Competition button.



Rys.86. 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.

3. 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.87. Kolejka ligowa.



Rys.88. Runda w Pucharze Kraju.



Rys.89. 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.90-95) zaznaczone są zespoły, które wystąpiły w Mistrzostwach Świata '94. (Reprezentacja United States uczestniczyła w World Cup '94 zamiast Reprezentacji Trinidad-Tobago).

Rys.90. Wybór drużyn - Europa.



Rys.91. Wybór drużyn - Ameryka Północna.



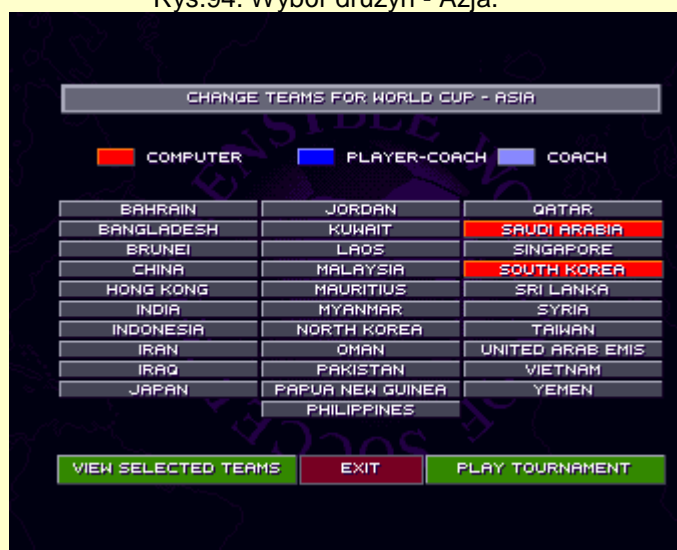
Rys.92. Wybór drużyn - Ameryka Południowa.



Rys.93. Wybór drużyn - Afryka.



Rys.94. Wybór drużyn - Azja.



Rys.95. 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.96. Custom teams.



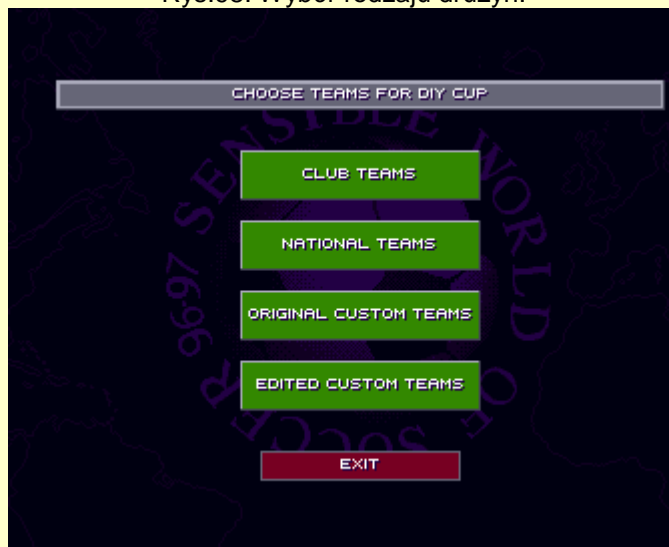
Rys.97. Edytor drużyn.



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.98. 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

