

Witam.

Czytasz to, zatem coś Cię zainteresowało. Chciałbym zachęcić do gry i mam nadzieję, że prawdziwych sympatyków czarnego sportu specjalnie namawiać nie trzeba. Trwają prace nad aplikacją mobilną oraz wersją na PC. W tej chwili spróbujmy pobawić się przez tutejsze forum. Pragnę zatem, na początek, zebrać grono sympatyków naszej ulubionej dyscypliny w tym miejscu, powiedzmy w ilości 10-12 osób i stworzyć ligę. Oczywiście im więcej, tym lepiej. Piszę o 10-12 osobach (drużynach), gdyż tyle będę w stanie kontrolować, a przynajmniej będę starał się utrzymywać porządek, to znaczy rzetelnie zliczać i sumować punkty. Wierzę, że wersja mobilna przyciągnie zainteresowanie i zgromadzi jeszcze większe grono sympatyków.

Zasady gry są proste. Punkty w grze zdobywamy dzięki prawdziwym zawodnikom, których desygnowaliśmy do składu naszej drużyny i ich prawdziwym zdobyczom w meczach ligowych polskiej ekstraklasy żużlowej. To dzięki ich dyspozycji i naszemu zmysłowi menadżerskiemu zbieramy punkty do ogólnej tabeli.

Życzę powodzenia w prowadzeniu drużyny i udanej zabawy.

1. Ustalanie składu – wybór zawodników.

Każdy fanatyk żużla, mniej lub bardziej zorientowany wie z jakimi numerami jacy zawodnicy mogą startować. I tak pod numerami 6 i 7 mamy juniorów, a numer 8 to rezerwowi do lat 24.

Na początek nadaj swojej drużynie unikatową nazwę.

1.1. Do naszej ekipy rajderów dobieramy tymi samymi kategoriami, mając do dyspozycji budżet w wysokości 45M (wirtualnej waluty), na podstawie którego desygnujemy zawodników do naszej drużyny. Ów budżet równy jest dla każdej zgłoszonej drużyny i ma na celu budowanie w miarę równych ekip według dokonywanych wyborów. Nie ma zatem teoretycznie możliwości, aby zmieścić do jednej ekipy Zmarzlika, Madsena, Taia i Emila i dobierając do nich resztę. Skład należy stworzyć z głową i zmieścić się w dysponowanym budżecie.

Do naszej drużyny wybieramy 10 jeźdźców. Numery 1-5 przyjęło się, że to głównie seniorzy, choć akurat pod tymi numerami mogą startować wszyscy zawodnicy. Tak więc w tym przypadku możemy wstawić każdego rajdera z listy. Numery 6-7 to juniorzy (zaznaczeni na czerwono). Należy zaznaczyć, że w tym wypadku wybieramy tylko polskich juniorów. Numer 8 to potencjalny rezerwowi (kolor zielony), czyli zawodnik do lat 24. Możemy tutaj wstawić także juniora. Rezerwowym może być zawodnik krajowy jak również zagraniczny (kliknij *Pokaż rez. oraz juniorów*).

Numery R1 oraz R2 to zawodnicy oczekujący w naszej ekipie, których możemy wstawić do składu w każdej chwili w zamian za innego rajdera, a to za niezadowolające nas zdobycze punktowe, albo na skutek odniesionej kontuzji.

Ważna informacja!! Fakt ten należy zgłaszać za pośrednictwem forum albo poprzez formularz na stronie. Jakiegokolwiek zmiany zgłaszamy w podobny sposób.

Zmian możemy dokonywać w dowolnej chwili, a te będą miały zastosowanie od najbliższej kolejki, przed którą dokonamy ów zmian. Tak więc, jeżeli któryś z zawodników wypadnie w skutek kontuzji lub po prostu chcemy zmienić skład przed interesującą nas kolejką to tych należy dokonywać do piątku do godz.12, w którym dana kolejka się rozpoczyna (rozgrywane są mecze).

Zmiany takie muszą być oczywiście zgodne z regulaminem, a zawodnicy pod odpowiednimi numerami.

Podpowiedź!! Dobrze jest mieć pod numerami R1 i R2 juniora oraz zawodnika do lat 24, ponieważ tych możemy wstawić pod każdy dowolny numer. Mając juniora (czerwony) lub potencjalnego rezerwowego (zielony) pod numerami 1-5 możemy w każdej chwili przesunąć ich pod inne odpowiednie numery.

1.2. Zawodników możemy wybierać na kilka sposobów. Najlepiej i najbardziej preferowanym sposobem jest wybór z listy w dołączonym załączniku. Wybór zawodnika dokonujemy klikając w strzałkę obok nazwiska (wybór będzie oznaczony), a następnie na numer, pod którym chcemy aby zawodnik widniał i strzałkę obok wybranego numeru. Sposób ten pokazuje nam na bieżąco ile już wydaliśmy i jakim budżetem jeszcze dysponujemy lub czy przekroczyliśmy wydatki. Wówczas należy dokonać zmiany w wyborze rajdera w opisany sposób.

Możemy też zrobić to ręcznie, wpisując samemu albo podać swój wybór (skład) wraz z numerami zawodników na forum lub poprzez formularz kontaktowy na stronie. Wybierając ten sposób podajemy też nazwę drużyny oraz nazwę użytkownika. Wybór taki i tak będzie zweryfikowany (pod kątem odpowiednich numerów przypisanych zawodnikom oraz budżetu), lecz aby zaoszczędzić sobie nawzajem czasu i liczenia proponuję pierwszą możliwość. Po wypełnieniu tabelki własnymi wyborami należy ów plik wysłać na forum (preferowane) lub na adres podany na stronie.

Uwaga!! Wszelkie ingerencje (próba zmiany ceny lub podana przez przypadek błędnie) zostanie i tak sprawdzona z plikiem pierwotnym, tak więc nie proponuję. A tym samym zaoszczędzimy sobie czasu i niepotrzebnych zgrzytów.

W pliku mamy możliwość sortowania zawodników według danych przypisanym zawodnikom. Możemy sortować alfabetycznie oraz według klubów i krajów pochodzenia (A-Z oraz Z-A). Mamy możliwość sortowania według ceny oraz średniej biegowej (od najniższej oraz od najwyższej).

Możemy też sortować zawodników według wybranych kategorii. Aby mieć wgląd do interesującej nas grupy zawodników, a tym samym ułatwić wybór możemy wybrać daną grupę zawodników klikając w odpowiednie przyciski u góry listy. Możemy wyświetlić tylko juniorów (kolor czerwony) lub seniorów (kolor czarny i zielony) oraz tych, którzy mogą być rezerwowymi (zielony oraz czerwony).

Ważne!! Aby odpowiedni wybór interesującej nas grupy zawodników się dokonał należy poprzedzić je kliknięciem *Pokaż wszystkich*. Jeżeli więc chcemy, aby wyświetlili się tylko juniorzy, a potem chcemy mieć wgląd do rezerwowych, to musimy między tymi wyborami kliknąć *Pokaż wszystkich*.

1.3. Po wybranym składzie należy wybrać kapitana. Kapitana wybieramy wpisując cyferkę „C” przy nazwisku. Punkty kapitana liczą się podwójnie. Wyboru kapitana możemy zmieniać co kolejkę według uznania, jeśli chcemy aby wybrany przez nas zawodnik zdobył podwójną liczbę punktów. Zmianę taką zgłaszamy w sposób opisany powyżej, czyli na forum lub formularz kontaktowy na stronie.

Składy zostaną podane na forum i stronie fsl.speedwayfansite.com

2. Punktacja.

Punkty zdobywają zawodnicy na torze w meczach ligowych. Punkty łącznie z bonusami dla naszej drużyny gromadzą jeźdźcy, których wybraliśmy na daną kolejkę meczową.

W danej kolejce ligowej punkty zdobywają zawodnicy z numerami 1-8. Zawodników pod numerami R1 i R2 punkty nie wliczają się w zdobycz w danej kolejce.

Do ogólnej punktacji sumują się punkty zdobyte przez wszystkich zawodników naszej drużyny – punkty uzbierane we wszystkich kolejkach. Do punktacji zalicza się również bonusy ekstra.

2.1. Bonusy ekstra. W ramach gry zawodnikom do punktacji wlicza się tzw. bonusy ekstra. Punkty bonusowe przyznaje się zawodnikowi za zwycięstwo w biegu jako rezerwa taktyczna. Dodatkowy punkt przyznaje się za zwycięstwo drużynowe w biegach nominowanych (14 oraz 15) na wyjeździe. Dodatkowy punkt dla juniorów przyznaje się za zwycięstwo drużynowe w biegu juniorów na wyjeździe. Dodatkowo punkt bonusowy otrzymuje zawodnik, którego drużyna odniosła zwycięstwo na wyjeździe. Punkty kapitana drużyny liczą się podwójnie. Kapitana możemy wyznaczać co kolejkę. Zmiany dokonujemy według zasad jak wyżej.

Punktacja, tabele oraz statystyki będą podawane na forum w formie skróconej oraz na szczegółowe na stronie fsl.speedwayfansite.com

Od autora – przeczytaj.

Jesteś prawdziwym fanem żużla i zdecydowałeś się zagrać, jest mi niezmiernie miło. Jednocześnie proszę o wyrozumiałość i zachowanie prawdziwego ducha sportu. Nie zapominajmy, że ma to być przede wszystkim fajna zabawa i zdrowa rywalizacja. Jeśli uda nam się zgromadzić w tym miejscu w liczbie 10-12 osób, to już będzie liczba zadowalająca. Chciałbym, aby była to zgrana i fajna paczka, która uwielbia ten sport. Oczywiście jeśli będzie nas więcej, to będzie super. Jednakże w tej chwili, kiedy gra funkcjonuje jako forum, 10-12 drużyn to będzie zadowalająca liczba i tyle będę w stanie ogarnąć, a przynajmniej będę starał się ogarniać i rzetelnie zliczać punkty i przedstawiać wyniki na bieżąco. Jak wspomniałem prace nad aplikacją mobilną oraz wersją online na przeglądarki trwają. Takie rozwiązanie z pewnością ułatwiłoby kontrolę i mam nadzieję, że przyciągnie większą ilość fanów żużla, jak i gry. Jest to proces żmudny i który pochłania czas nie miłosiernie, za co bardzo proszę o wyrozumiałość. Przede wszystkim traktujmy się jako żużlowa rodzina, a grę jako fajną przygodę. Życzę udanej zabawy i zmysłu menadżerskiego.

3. Tranfer.

W trakcie trwania rozgrywek będzie można dokonać transferów – wymiany trzech zawodników. Będzie to mogło mieć miejsce po 3-ciej kolejce, ale takiej wymiany będzie można tylko dokonać przed 4-tą kolejką. Zatem pomiędzy 3-cią a 4-tą kolejką będzie możliwość dokonania zmiany składu. Transfer dotyczy trzech zawodników. Przy takiej wymianie ważną kwestią jest to, aby nadal zmieścić się budżecie jak i zachować regulaminowe numery zawodników. Jeśli więc będziemy chcieli wymienić tańszego zawodnika na droższego, to należy szczególną uwagę zachować, by nie przekroczyć budżetu. Jeśli droższego na tańszego, to raczej kłopotu takiego nie będzie. Natomiast nadal należy baczyć na numery zawodników. Jeżeli mamy zamiar wymienić juniora na seniora, to upewnijmy się, że mamy wciąż przynajmniej dwóch juniorów w kadrze. Dokonanie transferu nie jest rzecz jasna wymogiem i nie trzeba go dokonywać, ale możliwością poprawy wyników. Jeżeli któryś z zawodników nie spełnia naszych oczekiwań, to właśnie ów transfer na to pozwoli. Jakie numery przypisane dla jakich zawodników są szczegółowo wyjaśnione w regulaminie.

4. Faza Play-Off.

Pomysł na fazę Play-Off jest już w głowie. Ponieważ jak wiemy, nie wszystkie drużyny mają możliwość startu w fazie Play-Off, a chcemy aby zabawa trwała dalej, będzie konieczna siła rzeczy przebudowa dotychczasowych składów. Pomysł już jest i ukaże się tutaj w odpowiednim czasie.

Tymczasem życzę udanej zabawy i dobrych wyników.