

SpeedwayRulez FAQ

Spis treści

Wprowadzenie	3
Powitanie	3
Ogólne założenia	3
Twój nowy zespół	3
Nasza najlepsza rada	3
Zawodnicy	4
Kontrakty zawodników	4
Pozyskiwanie zawodników	4
Inne działania związane z kontraktami	6
Zawodnicy – umiejętności	7
Zawodnicy – inne parametry	8
Morale	8
Kondycja	8
Forma	8
Preferencje torowe i nawierzchnie	9
Zawodnicy – kontuzje	9
Zawodnicy – kariera	9
Trening i trenerzy	9
Rozgrywki	10
Drużynowe	10
Ogólne informacje	10
Liga	12
Sparingi	12
Turnieje indywidualne	13
Ogólne informacje	13
Oficjalne	13
Towarzyskie	13
Finanse	14
Ogólne informacje	14
Przychody	14
Sponsor i media	14

Przychód z biletów i marketingu	14
Nagrody	15
Ruchy transferowe	15
Koszty	15
Zawodnicy	15
Organizacja zawodów	15
Inwestycje (infrastruktura)	15
Sprzęt	16
Szkółka	16
Sztab	16
Skauting	17
Inne	17
Tydzień w SpeedwayRulez	17
Kredyty	17
Multikonta	17

Wprowadzenie

Powitanie

Witamy w podręczniku do gry SpeedwayRulez (SR)! Jest ona menadżerską grą żużlową, w której budujesz swój klub od podstaw i rywalizujesz z innymi graczami.

Żeby osiągać sukcesy w SR nie trzeba logować się codziennie. Wystarczy jedna lub dwie wizyty w tygodniu (choć zapraszamy Cię tu częściej) by móc sprawnie prowadzić swój klub. Wąskie grono pasjonatów żużla tworzy w grze świetną koleżeńską atmosferę!

Ogólne założenia

Pełnisz obowiązki zarówno menedżera, jak i właściciela klubu. Planujesz strategię rozwoju, decydujesz o tym jak trenują zawodnicy i wybierasz zawodników do składu meczowego. Kupujesz, sprzedajesz i wychowujesz zawodników, inwestujesz w stadion i infrastrukturę. Pamiętaj jednak, że prawdziwym sukcesem nie jest jednoroczny sukces, ale utrzymywanie się na wysokim poziomie przez kilka sezonów, co bez rozsądnego zarządzania klubem i strategii długofalowej nie jest możliwe.

Twój nowy zespół

Kiedy rejestrujesz się do gry trafiasz, do Pucharu Ligi. Puchar Ligi to cykl turniejów dla nowych graczy, w którym wykazują się oni aktywnością. Po co najmniej jednym lub dwóch udziałach w nim (zależy od okresu zgłoszenia) przejmujesz BOTa lub zajmujesz wolne miejsce w lidze. Od tego momentu żadna Twoja decyzja nie zostanie cofnięta. Rozpoczynasz zabawę z kwotą startową pomniejszoną o podpisy kontraktowe kadry (losowa), 5000 krzesłek na stadionie i nierozbudowanymi marketingiem oraz szkółką lvl 1. Dostajesz wtedy również możliwość kontraktowania nowych zawodników (o ile nie trafisz na okres w którym jest ta możliwość wstrzymana).

Nadchodzi czas na pokazanie swoich umiejętności...

Nasza najlepsza rada

Najlepszą radą, jakiej możemy Ci udzielić to zdecydowanie przeczytanie tego podręcznika. Jeśli przebrniesz przez cały i wciąż będziesz czuł niedosyt – zajrzyj na forum! Znajdziesz tam wiele przydatnych informacji i wskazówek. Udawaj się tam kiedy tylko będziesz potrzebował wskazówek lub pomocy. Także na czacie, na pewno uda wam się na krótkie pytanie, uzyskać szybką wskazówkę.

Zawodnicy

Kontrakty zawodników

Pozyskiwanie zawodników

Ogólne informacje

Niezależnie od tego ile pieniędzy zainwestujemy w infrastrukturę, nasz klub nie będzie nic warty bez sukcesów sportowych. Tych nie jesteśmy w stanie osiągnąć bez zawodników. Na własność musimy posiadać ich minimum 5 by uzyskać licencję na starty w lidze.

Aby chronić budżety klubów i konkurencję obowiązują pewne ograniczenia:

- W drużynie możemy posiadać maksymalnie **dwóch** zawodników nie do zastąpienia oraz **czterech** zawodników pierwszego składu,
- Przy kontraktowaniu zawodnika obowiązują limity finansowe (podane procenty liczone są ze stanu budżetu powiększonego o maksymalny dług (2,5 mln) i pomniejszonego o pieniądze ulokowane w ofertach):
 - wartość kontraktu zawodnika nie do zastąpienia - 25%
 - wartość kontraktu zawodnika pierwszego składu - 20%
 - wartość kontraktu zawodnika rezerwowego – 10%

Mamy 5 dróg pozyskiwania zawodników.

Kupowanie z wolnego rynku – do końca wigilii 14. kolejki

Najpowszechniejszym sposobem pozyskiwania zawodników jest kontraktowanie ich z tzw. „wolnego rynku”, czyli miejsca gdzie znajdziemy wszystkich żużlowców bez kontraktów.

Aby zakontraktować zawodnika składamy mu ofertę. Klikamy „Złóż ofertę”, proponujemy zawodnikowi rolę w drużynie (im ważniejsza rola tym mniejsze pieniądze zawodnik chce), stawkę za punkt (kwota, którą zobowiązujemy się wypłacać zawodnikowi za każde zdobyte „oczko” i bonus), stawkę za podpis (kwota, którą wypłacamy zawodnikowi przy przejściu do naszego klubu oraz na początku każdego sezonu podczas, którego obowiązuje umowa), a także określamy długość kontraktu. Mamy również możliwość zaproponowania mu corocznej podwyżki kwoty za punkt oraz podpis wyrażanej w procentach.

Każdy klub, posiadający wystarczającą sumę pieniędzy, może złożyć swoją ofertę zawodnikowi, a następnie ją podwyższać lub obniżyć. Można również ją usunąć poprzez złożenie zawodnikowi oferty niższej niż jego minimalne wymagania.

Przy składaniu ofert mamy również pewne handicapy.

- Jeżeli zawodnik odszedł z klubu X z doskonałym morale, to klub ten będzie musiał zapłacić mniej niż klub Y, który również stara się pozyskać zawodnika, by prowadzić w licytacji.
- Przy podobnej wartości propozycji kontraktu klubu X i klubu Y, zawodnik będzie preferował lepszy klub lub ten z wyższej ligi.

Wszystkie oferty, oprócz złożonej przez byłego pracodawcę zawodnika (jest ona ukryta), są sortowane od najkorzystniejszej do najmniej korzystnej w tabelce na dole strony. Licytacja jest

rozstrzygana w ciągu 3 – 5 dni od daty złożenia najstarszej aktywnej oferty kontraktu. Wygrywa oferta, która jest w tabeli na pierwszej pozycji. Jeżeli klub z pierwszego miejsca nie ma pieniędzy by pokryć koszt kontraktu, zawodnik wybiera ofertę z kolejnej pozycji.

Kupowanie z listy transferowej – do końca wigilii 14. kolejki

Aby zakupić zawodnika z listy transferowej musi on najpierw zostać na nią wystawiony przez obecnego pracodawcę. Opcja ta jest dostępna tylko dla zawodników, których kontrakt był zawarty lub renegocjowany co najmniej 100 dni wcześniej. By wystawić żużlowca należy kliknąć przycisk „Akcja” na karcie zawodnika, a następnie „Umieść zawodnika na liście transferowej”. Ustalamy wtedy cenę odstępnego, która nie może przekraczać maksymalnej wartości dla danego zawodnika. Jest ona określana na podstawie umiejętności, wieku i innych zmiennych.

Po określeniu ceny minimalnej i zatwierdzeniu wystawienia, pozostali gracze mogą składać zawodnikowi oferty. Wszystko przebiega tu jak przy kontraktowaniu zawodników z wolnego rynku. Obowiązują tu te same ograniczenia jednak te finansowe dotyczą sumy premii oraz kwoty za transfer, a nie stawki za podpis. Ponadto, przy kupnie z listy, w pierwszym sezonie obowiązywania kontraktu nie płacimy zawodnikowi kwoty za podpis, a jedynie sumę odstępnego poprzedniemu klubowi zawodnika oraz ewentualną premię za transfer.

Wypożyczanie z innych klubów – do końca wigilii 14. kolejki

Wypożyczenie zawodnika jest możliwe tylko wtedy, kiedy jest on umieszczony na liście do wypożyczenia. Tak jak w przypadku wystawiania na listę transferową robimy to przez przycisk „Akcja”. Jak przy transferach, tak przy wypożyczeniach występują pewne obostrzenia.

- Zawodnik nie do zastąpienia nie może zostać wypożyczony,
- Jeden klub może wypożyczyć z innych klubów maksymalnie dwóch zawodników,
- Wartość wypożyczenia na cały sezon nie może przekraczać 150% stawki za podpis wypożyczanego zawodnika (maksymalna cena za rundę*18=stawka za podpis*1,5).

Kiedy zawodnik znajduje się już na liście do wypożyczenia kluby mogą składać za niego oferty. Przy składaniu jej, proponujemy kwotę za rundę oraz czas trwania umowy (minimum 3 tygodnie). o tym gdzie odejdzie dany zawodnik decyduje jego obecny klub.

Zespół wypożyczający płaci zawodnikowi za punkty zdobyte w meczach według narzuconej przez niego stawki za jeden, a także płaci drużynie, z której został wypożyczony kwotę za rundę, która może być negocjowana z klubem.

Zawodnik, którego wypożyczyliśmy będzie jeździł w naszych barwach w meczach towarzyskich i ligowych, lidze juniorów, pucharze ligi oraz mistrzostwach par. Zawody indywidualne oraz treningi pozostają w gestii klubu, z którym jest podpisany kontrakt.

Wypożyczenie można w każdej chwili zerwać, jednak strona zrywająca płaci drugiemu klubowi rekompensatę. Opcja ta jest dostępna po kliknięciu przycisku „Akcja” na stronie zawodnika.

Szkółka – do końca wigilii 1. kolejki

Szkółka służy wychowywaniu nowych zawodników. Żeby otworzyć nabór w szkółce należy określić jej budżet i częstotliwość treningów, która decyduje o tym, ile pieniędzy przeznaczamy na trening jednego zawodnika. Co istotne, płacimy tylko za trenujących zawodników, czyli jeśli nasz budżet jest na maksymalnym poziomie, a w szkółce nie ma zawodników, nie ponosimy kosztów jej prowadzenia.

Szkółka jest działem klubu, na który mamy znikomą wpływ. Nie decydujemy o tym jak trenują zawodnicy, nie mamy wpływu na liczbę przychodzących do szkółki adeptów oraz na to jakie mają umiejętności. Możemy jedynie decydować o budżecie, częstotliwości treningów oraz zwalniać młodych.

W sezonie, w którym zawodnik staje się 16-latką musimy zdecydować o jego przyszłości. Możemy go zwolnić i tym samym zakończyć jego karierę. Możemy podpisać z nim kontrakt, jednak nie mamy wpływu na stawki, a decydujemy tylko o czasie jego trwania. **Umowę trzeba podpisać w dzień poprzedzający 1 kolejkę sezonu!** Jeżeli nie zwolnimy go ze szkółki, ani nie podpiszemy z nim kontraktu, trafią on wtedy na wolny rynek i mogą się o niego licytować inni gracze.

Skauting – przez cały sezon

Skauting służy wyszukiwaniu nowych talentów. Aby rozpocząć poszukiwania należy zatrudnić skautów. Każdy klub może mieć ich maksymalnie trzech. Każdy z nich posiada dwie umiejętności: zdolność oceny aktualnych umiejętności oraz zdolność rozpoznania potencjału. Każdy skaut ma również oceny znajomości poszczególnych regionów.

Jeden skaut może znaleźć maksymalnie jednego zawodnika w tygodniu, a regiony różnią się pod względem ilości generowanych zawodników. Jest to oparte na rzeczywistości, np. w Szwecji jest zawodników więcej niż we Włoszech.

Manager decyduje gdzie wysłać skauta oraz daje mu pewien budżet. Im większy budżet tym większe szanse na znalezienie zawodnika. Nie oznacza to jednak, że przy małej kwocie przeznaczanej na skauting, nasz pracownik nie przedstawi nam żadnego zawodnika.

W czasie kiedy nasz skaut pracuje, w każdą niedzielę otrzymujemy raport ze skautingu, nawet jeśli nie znalazł on żadnego interesującego zawodnika. Natomiast jeżeli znalazł ciekawego żużlowca, w raporcie, informuje nas o potencjale żużlowca. Po wejściu na kartę tego zawodnika mamy propozycję kontraktu, obowiązującego do końca obecnego sezonu i przez dwa następne. Możemy tę ofertę zaakceptować, lecz nie musimy tego robić. Jeżeli nie zaakceptujemy jego oferty trafi on wówczas do „przechowalni” i w razie deficytu zawodników zostanie on udostępniony na wolnym rynku.

Przeważnie trafi się zawodnik poniżej 16-go roku życia, którego będzie można przesunąć i trenować w szkółce. Jednak nie jest to zasada. Skaut może znaleźć starszego obcokrajowca, który przy pozytywnej decyzji, zasili szeregi kadry.

Inne działania związane z kontraktami

Renegocjowanie

Renegocjacja kontraktów odbywa się tylko i wyłącznie pod koniec sezonu (obecnie od 14 kolejki). Możemy wtedy renegocjować kontrakt z zawodnikiem, czyli zmienić w jego kontrakcie stawki oraz rolę. Możemy zrobić to z każdą umową w naszej drużynie.

W owym okresie klikając na karcie zawodnika przycisk „Akcja”, pokaże nam się dodatkowa opcja „Renegocjacja kontraktu”. Po kliknięciu w nią wyskoczy nam okienko, w którym możemy złożyć zawodnikowi propozycję nowych warunków kontraktu. Wypełniamy wszystko i klikamy „Zatwierdź”, a następnego dnia otrzymujemy od niego odpowiedź w formie maila, czy nasza propozycja została zaakceptowana, czy też nie.

Zdarza się również, że to zawodnicy upominają się o renegotjację kontraktu. Dzieje się tak w przypadku kiedy zawodnik młodzieżowy kończy po sezonie 21. rok życia, a w jego umowie jest rola wielkiej nadziei lub jednego z młodzieżowców. Otrzymujemy wtedy informację, że zawodnik jest niezadowolony z kontraktu i powinniśmy go renegotjować. Renegocjacja przebiega według podanego wyżej schematu.

Maila od zawodnika możemy się spodziewać również wtedy, gdy znacząco podniósł swoje umiejętności. Dostajemy jednak wtedy w mailu dokładne żądania zawodnika i zdecydowanie krócej trwa proces negocjacyjny. w przypadku tego rodzaju upominania się, wiek zawodnika nie gra roli.

Przedłużanie

W przypadku kiedy kończą nam się kontrakty, po rundzie zasadniczej pojawia się opcja przedłużenia jednego kontraktu. Należy na stronie zawodnika wybrać odpowiednią opcję. Zawodnik przedstawi warunki, na podstawie których zgodzi się jechać dla naszego klubu jeden sezon dłużej. Takie warunki należy zaoferować, a zawodnik je zaakceptuje. Zostanie to potwierdzone wiadomością. Manager ma czas do końca sezonu, żeby ją potwierdzić umowę (lub odrzucić brak potwierdzenia np. w przypadku gdy zdecyduje się jednak na innego zawodnika). Jest to sposób by przedłużyć kontrakt bez konieczności rywalizowania z innymi graczami tylko ALE! Tylko z jednym zawodnikiem. Z resztą, kontrakty zostają rozwiązane zgodnie z terminem i manager, jeżeli chce ich pozyskać, musi licytować się z innymi graczami.

Zrywanie

Istnieje opcja zrywania kontraktów. Aby to zrobić należy kliknąć przycisk „Akcja” na stronie zawodnika, a następnie „Zerwij umowę”. Zrywając kontrakt otrzymuje się z powrotem część lub całość stawki za podpis z obecnego sezonu, jednak musimy wypłacić zawodnikowi rekompensatę, która wynosi 6% stawki za podpis. Jeżeli kontrakt trwa, np. trzy sezony mnożymy 6% ze stawki za podpis*3.

Po zerwaniu umowy, zawodnik trafia na wolny rynek. Jeżeli zerwaliśmy kontrakt przed 14. kolejną możemy ubiegać się o ponowne zakontraktowanie zawodnika, jednak jeżeli zaczną licytować inni gracze możemy mieć problem, ponieważ zawodnik odszedł z naszego klubu z fatalnymi morale czując urazę, a co za tym idzie, będziemy musieli zapłacić dużo więcej by go pozyskać niż inne zespoły.

Zawodnicy – umiejętności

Umiejętności zawodników to chyba najistotniejsza rzecz w grze, bo co byśmy tu robili bez żuźłowców? (Zmiany wartości umiejętności są opisane w dziale „[Trening i trenerzy](#)”.)

Każdy z nich ma 4 atrybuty: technikę, refleks, psychikę i wytrzymałość. Pierwsze dwa, czyli technika i refleks mają zastosowanie tylko w jeździe, a psychika i wytrzymałość mają również inne role. Psychika na torze wpływa na ilość odnotowywanych przez zawodnika taśm i upadków, a wytrzymałość wpływa na spadek kondycji podczas zawodów, a po nich, na tempo jej wzrostu.

Istnieje algorytm w silniku gry, który „ustawia” zawodników podczas wyścigu, w zależności od nawierzchni toru obliczając pewnego rodzaju „preferencje”. Różne umiejętności mają różne znaczenie. I tak – im bardziej przyczepny jest tor, tym bardziej maleje znaczenie refleksu na rzecz wytrzymałości, a im bardziej twardy jest tor, tym bardziej maleje znaczenie wytrzymałości na rzecz refleksu. Technika jest istotna na każdej nawierzchni, a psychika jest istotna tylko w

kontekście taśm i upadków. (planuje się w najbliższym czasie, by psychika miała oddziaływanie na biegi nominowane oraz play-off w turniejach indywidualnych).

Zawodnicy – inne parametry

Morale

Morale zawodnika wpływają na efektywność jego treningów oraz formę. Są one zależne od wyników zawodnika oraz liczby biegów i spotkań odjechanych przez niego. Istotna jest w tym przypadku rola zapisana w kontrakcie, gdyż to od niej zależy czy zawodnik będzie usatysfakcjonowany liczbą występów. Morale zawodników występujących w jednej drużynie nie są w żaden sposób bezpośrednio powiązane. W sposób pośredni algorytm dąży (co nie znaczy że zawsze tworzy), by średnia forma była „na 0” – czyli ilość minusów i plusów w stosunku do środkowej wartości się w ostatecznym rozrachunku niwelowała.

Występuje 7 poziomów morale: doskonałe, bardzo wysokie, wysokie, przeciętne, kiepskie, bardzo niskie i fatalne.

Bazowym morale jest bardzo wysokie. W przypadku sukcesów zawodnika, może czasowo wzrosnąć do doskonałego.

Morale się pogarsza gdy:

- wyniki są poniżej oczekiwań (im wyższa rola tym wyższe oczekiwania wyników)
- nie są spełnione żądania kontaktowe
- ilość startów jest poniżej oczekiwań
- zawodnik jedzie na „szrocie” notując same defekty lub nie otrzymuje w ogóle sprzętu będąc bez przerwy wykluczonym

Kondycja

Kondycja zawodnika i jej zachowanie jest najmniej skomplikowanym elementem zawodnika.

Traci on kondycję po każdym odjechanym biegu, a także w wyniku odniesienia kontuzji (na ogół duży spadek). Poziom kondycji codziennie podwyższa się automatycznie o 2/3 punkty.

Jeżeli kondycja zawodnika jest na poziomie poniżej 85 punktów, można go wycofać z zawodów. Opcja ta pojawia się na liście startowej jako znak „-”

Gdy parametr ten w dniu treningu jest poniżej 65, najprawdopodobniej straci on punkty umiejętności.

Forma

Forma zawodnika jest niezależna od nas i nie mamy na nią żadnego wpływu. Nie ma ona również związku z kondycją czy umiejętnościami zawodnika – jest w losowa. Określa ona w jakiej dyspozycji znajduje się zawodnik. Co logiczne, w im lepszej formie jest obecnie zawodnik, tym lepiej pojedzie w zawodach.

Formę symbolizuje kolorowa strzałka przy zawodniku na karcie klubu. Jej zwrot i kolor oznacza czy jest ona korzystna, czy też nie. Zmienia się ona dwa razy w tygodniu w nocy z soboty na niedzielę oraz ze środy na czwartek.

Preferencje torowe i nawierzchnie

W grze występuje 5 rodzajów nawierzchni: beton, twarda, lekko przyczepna, przyczepna, kopa. Wybór specyfikacji toru na początku naszej przygody z grą jest bardzo ważny, ponieważ w późniejszym czasie od tego będzie zależało jakie nawierzchnie możemy przygotować na mecz.

Wybrana nawierzchnia	Twarda	Lekko przyczepna	Przyczepna
Możliwe nawierzchnie do przygotowania	Beton	Twarda	Lekko Przyczepna
	Twarda	Lekko Przyczepna	Przyczepna
	Lekko Przyczepna	Przyczepna	Kopa

Niezależnie od tego jaką nawierzchnię na mecz wybierzemy, gospodarz i tak będzie miał ukryty handicap związany ze znajomością owalu. Ponadto każdy zawodnik ma ukryte preferencje torowe. Oznacza to, że na jednej nawierzchni jeździł więcej i czuje się na niej lepiej, a co za tym idzie punktuje lepiej. Jediną możliwością wpływania na preferencje torowe zawodnika jest „puszczanie” go w zawodach na danej nawierzchni, częściej niż na innych. Im bardziej skrajnie przeciwny jest tor, tym bardziej preferencje zawodnika są zmieniane. Potrzeba wielu sesji by uzyskać zauważalne zmiany.

Zawodnicy – kontuzje

Zawodnicy mogą nabawić się kontuzji w meczach i turniejach. Jeżeli zawodnik odniósł uraz możemy to łatwo zaobserwować w poziomie kondycji – zawodnik w momencie odniesienia kontuzji traci jej od kilkunastu do kilkudziesięciu punktów. Czas powrotu do pełni sprawności możemy zauważyć obserwując wzrost poziomu kondycji zawodnika. Następuje on codziennie o 2/3 punkty. Nie możemy w żaden sposób przyspieszyć powrotu żuźlowca do pełni sprawności. Nie w pełni sprawnego zawodnika (kiedy nie ma apteczki na liście zawodników klubu), możemy wystawić do zawodów, jednak będzie on przyjeżdżał daleko za oponentami. Spowalnia to powrót do zdrowia.

Zawodnicy – kariera

Kariera zawodnika rozpoczyna się w momencie zakończenia treningów w szkółce (16 lat), znalezienia go przez skauta lub wygenerowania go na listę zawodników. Kończy się ona po wylosowaniu go przez specjalny algorytm, a szansa na wylosowanie jest tym większa im starszy jest zawodnik. Zazwyczaj zawodnicy odchodzący na emeryturę są po czterdziestce, choć oczywiście zdarzają się młodszy już po 35 roku życia. (prawdopodobieństwo rośnie z wiekiem)

Za zawodnika odchodzącego na emeryturę nie otrzymujemy żadnej rekompensaty.

Lista zawodników, którzy zawieszają po sezonie kevlar na kołku znajduje się na ekranie głównym gry i jest aktualizowana tuż po rozpoczęciu nowego sezonu.

Trening i trenerzy

Trening służy podnoszeniu umiejętności zawodników, aż do momentu osiągnięcia przez nich „sufitu”, czyli wykorzystania 100% potencjału. W bazie danych, „sufit” jest określany poprzez maksymalną wartość oceny ogólnej. O tym jak szybko dany potencjał jest wykorzystany decyduje jakość treningu. Opiera się ona na umiejętnościach trenerów, potencjale zawodników oraz liczbie występów w danych typach zawodów w ciągu tygodnia.

Trening odbywa się w piątek o 11 i na skrzynkę w grze otrzymujemy raport. (wiadomość z raportem dociera na skrzynkę 11:03) Są w nim odnotowane wzrosty oraz spadki umiejętności. Na spadki wpływ mają:

- Ukończony 35. rok życia wraz ze słabą formą i trenerami. (W pewnym wieku nie pomorze nawet forma i znakomity trener)
- Nie może trenować ze względu na kontuzję (kondycja poniżej 60 punktów),
- Ma niskie morale,
- Ma zbyt mało jednostek przeznaczonych na trening danej umiejętności i jednocześnie klub zatrudnia słabych szkoleniowców w stosunku do potrzeb i umiejętności zawodnika

W przeciwieństwie do formy, na trening mamy wpływ poprzez ustawianie 15 jednostek treningowych w 5 kategoriach.

Kategoria	Atrybut trenera	Efekt u zawodnika
Start	Psychologia i technika	Trening refleksu
Technika	Technika	Trening techniki
Wytrzymałość	Wytrzymałość	Trening wytrzymałości
Siła	Siła	Mały dodatek do wszystkich umiejętności oraz minimalny do morale
Psycho	Psychologia	Trening psychiki

Podział atrybutów trenerów i efektów treningu u zawodników, według kategorii treningu

Uwagi do tabeli:

- Atrybuty trenerów takie jak praca z młodzieżą i motywacja mają trochę inne zastosowanie niż pozostałe. Pierwszy z wymienionych czynników wpływa na rozwój młodzieżowców w drużynie, tzn. im wyższy trener ma poziom pracy z młodzieżą, przyspiesza to ich rozwój, (jest to jedynie dodatek, umiejętności nie będą przez to spadały).
Natomiast drugi z wymienionych atrybutów, czyli motywacja, wpływa na efektywność treningu oraz morale trenujących i działa analogicznie jak wysokość atrybutu młodzieży.
- W treningu danej umiejętności bierze udział tylko trener do jej trenowania przypisany.

Każdy klub może posiadać maksymalnie 3 trenerów. Kontraktowanie ich jest bardzo proste. Wchodzimy w zakładkę „szkoleniowcy” w menu i tam szukamy interesującego nas trenera. Kiedy już znajdziemy „tego jedyne”, wchodzimy na jego kartę. Tam klikamy przycisk „Akcja”, a następnie „Zatrudnij za X tygodniowo”. Wówczas trener podpisuje z nami kontrakt do momentu, w którym nie odejdzie na emeryturę. w przeciwieństwie do zawodników, przejście na emeryturę w przypadku trenerów nie zależy od niczego i jest w 100% losowe.

Rozgrywki

Drużynowe

Ogólne informacje

Podstawą większości gier menadżerskich są zawody drużynowe. W naszej grze wyróżniamy mecze ligowe i towarzyskie. Schemat spotkania jest zawsze taki sam. Przedstawimy jak to wszystko wygląda.

Na 30 minut przed rozpoczęciem meczu wszystko musi być gotowe. Wymagany jest ustawiony skład na to spotkanie (albo ustawiony skład domyślny), przypisane i aktywowane motocykle oraz

wybrana nawierzchnia (później nie możemy jej zmienić do momentu kosmetyki toru). W ciągu tych 30 minut możemy jeszcze dokonać dwóch zmian w awizowanym składzie, a po upływie tego czasu rozpoczyna się mecz.

W trakcie spotkania gracz ma możliwość wykonywania zmian zwykłych i taktycznych. Z rezerwy zwykłej mogą jechać tylko zawodnicy spod numerów 6 i 7 (14 i 15), dwa razy w ciągu spotkania każdy. Jako rezerwa taktyczna każdy zawodnik drużyny może pojechać tylko raz. Jest to również jedyna możliwość by jeden junior zastąpił w biegu drugiego juniora.

Biegi 1. – 13. odbywają się według tabeli biegów uzupełnionej zawodnikami według składów drużyn. Biegi 14. i 15. to biegi nominowane, a zawodników, którzy w nich jadą wybierają menadżerowie. Jeśli oni tego nie zrobią, robi to za nich automatycznie gra, która wstawi ich według ilości zdobytych punktów. Dwóch najsukceszniejszych „wrzuci” do 15. biegu, a trzeciego i czwartego do 14., jednak przy wyborze nie będą brani pod uwagę juniorzy. Żeby pojechał w biegu nominowanym junior musimy go wstawić z rezerwy zwykłej lub taktycznej. Co ważne, nie ma w grze dwóch odmiennych zestawów pól startowych, a jeździmy zawsze według jednego.

Skład

Skład wybieramy wchodząc w spotkanie poprzez zakładkę „Mecze” w „Przeglądzie drużyny” lub klikając w menu „Moje mecze”. W przypadku kiedy jesteśmy gospodarzem spotkania możemy wybrać swój skład oraz nawierzchnię, która zostanie przygotowana na mecz, a jeżeli jedziemy na mecz w gościnę, mamy tylko opcję wyboru składu. Klikamy „Wybierz skład na mecz” i ustawiamy drużynę według naszego uznania. Musi się w niej znajdować 2 zawodników, którzy nie ukończyli jeszcze 21. roku życia na pozycjach 6 i 7 (14 i 15), a pozycje 1 – 5 (9 – 13) możemy uzupełnić zarówno juniorami, jak i seniorami. Narodowość zawodników nie gra roli. Możemy też wkleić skład domyślny, który ustawiamy wchodząc w „Moja drużyna”, „Przegląd”, a następnie w zakładce „Mecze” wybrać „Ustal skład domyślny”. Po ustawieniu zawodników, zapisuje się on automatycznie.

Walkower

Jeżeli na 30 minut przed rozpoczęciem meczu nie spełniamy wymagań opisanych w [ogólnych informacjach](#), mecz zostaje oddany walkowerem. Jeżeli skład domyślny jest ustawiony, automatycznie wkleja się on do meczu i klub unika walkowera.

Walkower jest również przyznawany jeśli co najmniej 5 zawodników nie ma aktywowanych motocykli.

W momencie kiedy zostaje przyznany walkower z naszej winy płacimy karę. Jeżeli byliśmy gośćmi, równowartość kary trafia na konto gospodarza, a jeżeli byliśmy gospodarzami spotkania, kara trafia do GKSŻ, a gość nie ponosi żadnych kosztów z tytułu meczu.

Kary za walkower nie występują w meczach towarzyskich. Walkower może być przyznany, ale nie ponosimy za niego żadnych konsekwencji.

Liga	Ekstraliga	I Liga	II Liga	III Liga	IV Liga	V Liga	VI Liga	VII Liga
Kara	600 000	510 000	433 500	368 475	313 204	266 223	226 290	192 942

Wysokości kar za walkower na poszczególnych poziomach ligowych

Liga

Ogólne informacje

Liga to dla większości najważniejsze rozgrywki, nie tylko w grze, ale również w rzeczywistości. Różne inne zawody cieszą, sukcesy „naszych” napawają dumą, ale to wszystko nie oddziałuje na nas tak, jak rozgrywki ligowe.

W SpeedwayRulez mecze ligowe odbywają się zwykle w soboty, a trzy razy w ciągu sezonu, ligę jedziemy w środę.

Za wygrany mecz w rundzie zasadniczej otrzymujemy do tabeli 2 „duże” punkty, a za remis 1 „duży” punkt. Mamy szansę zdobyć punkty bonusowe, które zostaną nam przyznane jeśli suma naszych punktów w meczu i rewanżu z danym przeciwnikiem, będzie większa od sumy rywala. Za jeden taki dwumecz możemy otrzymać 1 „duży” punkt do tabeli.

Kluby w tabeli są sortowane według sumy „dużych” punktów. Jednak jeśli te są równe, o zajmowanej pozycji decyduje bilans punktów zdobytych i straconych – tzw. małe punkty, w przeciwieństwie do często spotykanego bilansu dwumeczu.

Ligi

W ligach sezon składa się tylko z rundy zasadniczej. Przez 18 kolejek zespoły rywalizują każdy z każdym. Nie ma fazy Play-off, a o ostatecznych rozstrzygnięciach decyduje kolejność zespołów po rundzie zasadniczej.

Sparingi

Ogólne informacje

Mecze towarzyskie to drugi rodzaj rozgrywek drużynowych. Można rozegrać dowolną liczbę meczy towarzyskich w tygodniu. Musimy jednak uważać, by nie wystawić do sparingu zawodnika jadącego w tym dniu w turnieju indywidualnym, bowiem nie pojedzie on w sparingu pomimo obecności w awizowanym składzie.

UWAGA! W meczach sparingowych zawodnikowi zużywa się kondycja dokładnie tak jak w oficjalnych spotkaniach i turniejach.

Zyski ze sparingów

Jedynym profitem płynącym ze sparingów, oprócz oczywiście wiedzy na temat dyspozycji zawodników, jest bonus do treningu, który poprawia jego efektywność. Aby wykorzystać ten bonus w pełni, wystarcza jeden sparing w tygodniu, dający wraz z meczem ligowym 8-10 biegów.

Nie otrzymujemy wpływów z marketingu, ani z biletów.

Koszty sparingów

Jedynymi kosztami związanymi ze sparingami jest zużycie sprzętu. Nie musimy płacić zawodnikom za zdobyte punkty, a także za organizację meczy towarzyskich.

Turnieje indywidualne

Ogólne informacje

Poza meczami, w grze są również turnieje towarzyskie. Oficjalne Mistrzostwa Świata, Polski, Europy, Par Kubowych oraz Lig oraz towarzyskie organizowane przez graczy.

Oficjalne

Każdy turniej ma swojego organizatora. W przypadku turniejów oficjalnych oferty na organizację imprez można składać przed sezonem w specjalnej zakładce w menu „Organizacja zawodów” znajdującej się w dziale „Zawody indywidualne”. Zazwyczaj każdy zespół może zorganizować maksymalnie 3 imprezy oficjalne na własnym obiekcie w całym sezonie. (ilość uzależniona jest od ilości graczy) Wyjątek stanowią zawody Pucharu Ligi i Ligi Juniorów, które są przydzielane na bieżąco w trakcie sezonu i możemy je zorganizować kilka razy w sezonie. Algorytm po przydzieleniu zespołów do turnieju „sprawdza” który z klubów dotychczas otrzymał najmniej organizacji PL i LJ.

Listy startowe kwalifikacji turniejów oficjalnych są tworzone w dwojaki sposób. W przypadku turniejów Mistrzostw Polski, Mistrzostw Lig oraz IMŚJ, na listę trafiają najlepsi zawodnicy spełniający warunki wiekowe oraz narodowościowe, według oceny ogólnej. W przypadku kwalifikacji do GP oraz IME algorytm jest trochę bardziej skomplikowany i uwzględnia także średnią z poprzedniego sezonu.

Towarzyskie

Oprócz turniejów oficjalnych mamy też w grze turnieje towarzyskie tworzone przez graczy. Każdy klub może zorganizować jedno takie wydarzenie w miesiącu.

Własny turniej tworzymy poprzez kliknięcie „Utwórz turniej” na karcie turniejów towarzyskich. Nadajemy mu własną nazwę, wyznaczamy datę i godzinę oraz zatwierdzamy obsadę. Organizator może zgłaszać swoich zawodników do turnieju oraz zaprosić zawodników z innych klubów, jednak wtedy ich menadżerowie muszą wyrazić zgodę na start. Jeśli turniej został oznaczony jako otwarty to inni prezesi także mogą zgłaszać swoich zawodników, jednak organizator musi wyrazić zgodę na ich start.

Aby odwołać turniej wystarczy kliknąć „Odwołaj te zawody” na karcie tego turnieju. (Można to uczynić jednak tylko przed zamknięciem pełnej listy uczestników).

Koszty organizacji zawodów są zależne od umiejętności zawodników biorących w nim udział.

50% kosztów organizacji, przeznaczonych jest na nagrody.

Finanse

Ogólne informacje

Zrównoważone finanse to klucz do sukcesu każdego zespołu. Bez płynności finansowej nasza kariera może legnąć w gruzach już na samym początku zabawy z grą, dlatego planowanie wydatków jest bardzo ważne.

W trakcie sezonu notujemy przychody, ponosimy również koszty. Na koniec sezonu wszystko jest podliczane, a na nasze konto wpływa nagroda za miejsce w lidze. Jeśli w tym momencie stan naszego konta będzie poniżej 2,5 mln na minusie, klub ogłasza bankructwo i wszystko wraca do stanu początkowego włącznie z infrastrukturą, a kolejny sezon rozpoczynamy od przysłowiowego zera w najniższej lidze.

Jeżeli klub po zakończeniu sezonu nie przekracza maksymalnej kwoty zadłużenia, już w nowym sezonie wypłacane są kwoty za podpis zawodnikom, którzy mają ważne kontrakty na kolejny sezon. Jeżeli po wypłaceniu, np. 2 kwot za podpis przekroczymy kwotę maksymalnego zadłużenia (2,5 mln), wówczas pozostali zawodnicy trafiają na wolny rynek. Ważność podpisów – kto zostaje w pierwszej kolejności opłacony, możemy ustawić w zakładce „Mój klub”

Każdy kolejny sezon rozpoczynamy z saldem z końca poprzedniego sezonu.

Jeżeli przekroczymy maksymalną kwotę zadłużenia w trakcie sezonu, nie możemy inwestować w stadion, kontraktować zawodników, naprawiać i kupować sprzętu.

Przychody

Sponsor i media

Na początku każdego sezonu otrzymujemy ofertę sponsorską. Jeżeli nie zaakceptujemy pierwszej, po 5 dniach otrzymamy kolejną i tak do momentu kiedy przyjmujemy propozycję. W chwili obecnej, każda oferta kolejna jest jednakowa. Nie mniej jednak, w zależności od tego jak kształtuje się okres transferowy w naszej lidze, o ile to dla nas możliwe, warto poczekać na prawie końcowy kształt składów i skorzystać z oferty sponsora przy drugiej lub trzeciej ofercie. Będzie nam łatwiej oszacować na co nas stać i złożyć możliwie precyzyjną deklarację sponsorowi.

Sponsor oferuje określone kwoty w zależności od zadeklarowanej pozycji którą jemu przedstawimy. Składają się na nią część podstawowa (na przygotowanie do sezonu) oraz nagroda po sezonowa, o ile spełnimy warunek, który zadeklarowaliśmy. Jeżeli nie zostanie spełniony. Po sezonie nie trafiają na nasze konto dodatkowe pieniądze.

Oprócz tego, na początku sezonu otrzymujemy też wpływ za prawa do transmisji spotkań. Nie mamy możliwości negocjacji tej kwoty i jest ona wpłacana na konto klubu na samym początku sezonu. Jest ona zależna od ligi i pozycji w poprzednim sezonie.

Przychód z biletów i marketingu

Za każdy mecz i turniej na naszym torze, otrzymujemy wpływy z biletów i marketingu. Tak jak przychód z biletów to przemnożenie frekwencji (zależnej od formy ostatnich wyników drużyny i klasy rywala (zawodników w przypadku turnieju indywidualnego)) przez cenę biletu, tak przychód z marketingu jest przeliczany dopiero w nocy po meczu. Przy liczeniu kwoty brana jest

pod uwagę oczywiście frekwencja, ale również cena biletów, poziom marketingu dnia meczowego i inne zmienne.

Nagrody

W turniejach indywidualnych, zarówno tych oficjalnych, jak i towarzyskich, zawodnicy mają szansę wygrać nagrody finansowe. w przypadku turniejów oficjalnych płatny jest każdy punkt, natomiast w turniejach towarzyskich zawodnicy z miejsc 1 – 8 otrzymują procent z puli nagród. Wszystkie nagrody wpływają na konto klubu.

Ruchy transferowe

Klub może otrzymywać gotówkę z ruchów transferowych. Wliczają się w nie: opłaty za wypożyczenia, pieniądze za sprzedaż zawodników i zrywanie kontraktów z nimi (część wartości kontraktu po odjęciu kar wraca na konto).

Koszty

Zawodnicy

Wydatki na zawodników to największe obciążenie dla klubowej kasy. Bardzo dużo kosztują pensje za zdobyte punkty. Dobrze to oszacujcie przed decyzją o złożeniu oferty. Np. pensja za punkt 8000 x 10 biegów w meczu x 18 meczy to 1440000! (obecnie to mniej więcej wynagrodzenie solidnej drugiej linii w ekstralidze)

Sporo wydajemy także na opłacenie podpisów zawodników pod kontraktami i kwoty za transfer. Pieniądze przeznaczamy także na opłacenie wypożyczenia.

Organizacja zawodów

Tak jak w rzeczywistości, tak i w grze, aby zorganizować turniej trzeba nabyć do niego prawa oraz zapłacić za organizację zawodów. Każda impreza, którą organizujemy generuje koszty. Wyjątek od tej reguły stanowią jedynie mecze towarzyskie.

Inwestycje (infrastruktura)

Inwestycje zapewniają klubowi rozwój, który jest konieczny do osiągnięcia szczytu. W naszej grze możemy inwestować w stadion, szkółkę i marketing.

Powiększanie pojemności stadionu możemy zamówić w zakładce „Przegląd drużyny”, klikając na strzałkę obok pojemności stadionu. Wpisujemy liczbę krzesełek, która ma zostać dobudowana, przeliczamy koszt trwania i zatwierdzamy. Większa pojemność stadionu, przy odpowiednich cenach biletów, gwarantuje zwiększenie wpływów z organizacji imprez.

Poziom marketingu meczowego wpływa na wielkość przychodu z dnia meczowego. Oprócz poziomu, o wysokości zarobionej w ten sposób kwoty decyduje także ilość kibiców i poziom rozgrywek.

Poziom szkółki zwiększa szanse na pojawienie się adepta w szkółce, a także zwiększa maksymalne możliwe efekty z treningu, lecz tylko w przypadku dużego potencjału adepta. Słabemu nic to nie da.

Rozbudowa	Wzrost przychodu	Marketing	Szkółka
1 -> 2	33%	430 000	450 000

2 -> 3	25%	650 000	600 000
3 -> 4	20%	800 000	-

Wzrost przychodu z marketingu względem poziomu rozbudowy oraz koszty rozbudowy marketingu i szkółki

Sprzęt

Zawodnicy bez motocykli są bezużyteczni dlatego dbanie o sprzęt jest bardzo istotne. To my musimy zadbać o dobór sprzętu, jego zakup i naprawy, a to niestety kosztuje. Przykładowo, motocykl o mocy 100, kosztuje 80 tysięcy, a koszt naprawy to 10% wartości nowej maszyny, czyli w tym przypadku jest to 8 tysięcy.

W grze dostępne jest 8 poziomów motocykli. Poziom decyduje o maksymalnej mocy motoru. Im większa moc, tym motocykl lepszy. Niestety wraz z odjechanymi wyścigami spada moc motocykla oraz pogarsza się jego stan. I tak jak moc jesteśmy w stanie poprawić, naprawiając sprzęt, tak na pogarszający się stan motocykla nie jesteśmy w stanie nic zaradzić. Warto monitorować stan sprzętu, bo wpływa on na ilość defektów. Im jest gorszy tym więcej ich występuje. Zawodnik z wysoką rolą, który przez defekty zdobędzie mało punktów lub uzyska słaby wynik w turnieju, zapewne straci na morale.

Każdy zawodnik może mieć przypisane maksymalnie 3 motocykle. Aby zmienić posiadacza danego motocykla musimy najpierw motor zwolnić, a następnie przypisać go innemu zawodnikowi w „Parku maszyn”. Jeżeli zawodnik nie ma przypisanego i aktywnego sprzętu, zostaje wykluczony z wyścigu.

Złomowanie motocykla polega na usunięciu go z listy dostępnych dla nas motocykli. Za złomowanie sprzętu nie otrzymujemy żadnej rekompensaty.

Tuning polega na jednorazowym poprawieniu mocy sprzętu zawsze o 10 jednostek za kredyt. Wzrost ten jest gwarantowany. 10 jednostek dodaje się do obecnej mocy motocykla, a nie do jego maksymalnej mocy. Jeżeli motor ma 95 mocy to jego moc po tuningu będzie wynosić 105, a nie 110 jednostek mocy. Nie da się tuningować motocykla za pomocą naprawy.

Klub może posiadać maksymalnie 30 motocykli.

Szkółka

W przypadku szkółki nie mamy wpływu na to co się tam dzieje oprócz ustawiania częstotliwości treningów. To właśnie od niej zależy kwota, którą płacimy za jednego trenującego adepta.

Budżet szkółki jest maksymalnym budżetem, a nie tygodniowym. Oznacza to tyle, że co tydzień płacimy za tylu adeptów ilu trenuje, a nie za tylu ilu mogłoby trenować. Możemy ustawić suwak na 10 zaś mając w szkółce 4 adeptów zapłacimy tylko za nich.

Sztab

Przy okazji piątkowego treningu pierwszego zespołu płacimy wynagrodzenie szkoleniowcom. W porównaniu do wynagrodzeń zawodników, jest ono stosunkowo niewielkie, ale wciąż trzeba je płacić także gdy w przerwie między sezonami nie odbywają się treningi. (Wszak za urlop też otrzymujecie wypłatę będąc na etacie prawda?)

Skauting

W każdą niedzielę, przełożeni skautów wypłacają im wynagrodzenia oraz budżet na poszukiwania młodych talentów, co kosztuje różnie, w zależności od nadanych ustawień. Oczywiście tylko wtedy, kiedy skaut jest w terenie na poszukiwaniach. Tu również uważajcie z budżetem!

Inne

Tydzień w SpeedwayRulez

Poniedziałek	<ul style="list-style-type: none">❖ Zawody indywidualne❖ Nowi adepci sportu żużlowego mogą pojawić się w Twojej szkółce
Wtorek	<ul style="list-style-type: none">❖ Zawody Pucharu Ligi
Środa	<ul style="list-style-type: none">❖ 3 razy w sezonie kolejka ligowa❖ Zawody indywidualne
Czwartek	<ul style="list-style-type: none">❖ Zawody Ligi Juniorów❖ Aktualizacja formy i morale o godz. 0:20❖ Aktualizacja umiejętności adeptów – raport z treningu szkółki o 23:20
Piątek	<ul style="list-style-type: none">❖ Aktualizacja umiejętności zawodników – raport z treningu o godz. 11:00
Sobota	<ul style="list-style-type: none">❖ Mecze ligowe
Niedziela	<ul style="list-style-type: none">❖ Aktualizacja formy i morale o godz. 0:20❖ Raport skautów dotyczący poszukiwań zawodników o godz. 10

Kredyty

Do zakupu kredytów, czyli specjalnej waluty w naszej grze, możemy przejść poprzez kartę „Przegląd drużyny”, klikając na symbol obok liczby kredytów. Możemy również otrzymać je za codzienne logowanie przez 10 dni do gry (1 kredyt) oraz za zgłoszenie błędu (1 kredyt). Obecnie służą do podkreślenia mocy sprzętu ponad standardowy poziom, maksymalnie do 115 i jednocześnie gwarantowanego wzrostu mocy o 15 jednostek.

Multikonta

Każdy gracz może posiadać drugie konto. Co ważne, może to być tylko **jedno** dodatkowe konto. Gracz ma obowiązek poinformować o posiadaniu swojego multikonta. W przypadku jeśli tego nie zrobi na oba kluby nakładana jest duża kara finansowa (wysokość zależna od stanu klubowej kasy i poziomu ligowego) oraz ujemne punkty (w zależności od etapu sezonu, na którym się znajdujemy).

Podobne konsekwencje czekają na graczy, którzy założą trzecie i każde kolejne konto z tym, że wtedy wymienione wyżej kary dotkną dwa „legalne” kluby, a pozostałe zostaną przejęte przez boty.

Przy recydywie prawdopodobne usunięcie z gry!

Pomiędzy kontami należącymi do jednej osoby nie można przeprowadzać żadnych transakcji, w tym wypożyczeń i transferów. Muszą być pomiędzy nimi co najmniej dwa poziomy ligowe różnicy.