

Planungen Föderationsliga

Beitrag von „Thor Odinson“ vom 30. April 2018, 15:07

Zitat

Ein anderer Gedanke, den ich hatte, war, dass man vielleicht solche Spiele irgendwie mit dem Durchschnittsergebnis der jeweiligen Mannschaft über den ganzen (oder den bisherigen) Saisonverlauf werten könnte. Die einfachste Möglichkeit wäre, dass man einfach zwei bzw. vier Spiele in der Saison weniger hat, und am Ende werden die Punkte skaliert: Wer gerundet ein Drittel der möglichen Punkte geholt hat, bekommt für jedes Spiel gegen seine eigene Mannschaft einen Punkt dazu; wer zwei Drittel geholt hat, bekommt zwei Punkte dazu; wer fast alles gewonnen hat, bekommt drei. Ich weiß allerdings nicht, wie man das simulatorisch in ein Spielergebnis umsetzen soll, das müsste man dann als Unstimmigkeit akzeptieren.

Wäre an sich zu überlegen, ja. Ich denke aber, dass das schwierig zu programmieren ist. Außerdem: Was machen wir, wenn die betroffenen Spiele am Anfang der Saison stattfinden? Dann hat man noch keine Durchschnittswerte.

Die Setzsystemfunktionen von V2 sollen Zugriff auf vorherige Spiele der Mannschaft bekommen, das hatte sich der FBA schon gewünscht. Die Spiele erst zu Saisonende wäre eine Extrasache, und ich halte es nicht für zielführend. Außerdem kann man bei Fußball keine zwei Punkte pro Spiel dazubekommen! 😡

Mit dem aktuellen System ist es glaube ich nur möglich, Spiele des gleichen Spielers komplett zufallszugenerieren.