

# **SWOSEd**

Piotr Bieniek

|                      |
|----------------------|
| <b>COLLABORATORS</b> |
|----------------------|

|               |                          |               |                  |
|---------------|--------------------------|---------------|------------------|
|               | <i>TITLE :</i><br>SWOSEd |               |                  |
| <i>ACTION</i> | <i>NAME</i>              | <i>DATE</i>   | <i>SIGNATURE</i> |
| WRITTEN BY    | Piotr Bieniek            | July 25, 2024 |                  |

|                         |
|-------------------------|
| <b>REVISION HISTORY</b> |
|-------------------------|

| NUMBER | DATE | DESCRIPTION | NAME |
|--------|------|-------------|------|
|        |      |             |      |

# Contents

|          |                                     |          |
|----------|-------------------------------------|----------|
| <b>1</b> | <b>SWOSEd</b>                       | <b>1</b> |
| 1.1      | SWOS Ed v1.2                        | 1        |
| 1.2      | Wprowadzenie do SWOS Eda            | 1        |
| 1.3      | Wymagania SWOS Eda                  | 2        |
| 1.4      | Instalacja na HD                    | 2        |
| 1.5      | Jak używać SWOS Eda                 | 2        |
| 1.6      | Sekcja plików                       | 3        |
| 1.7      | Sekcja drużyn                       | 3        |
| 1.8      | Sekcja graczy                       | 3        |
| 1.9      | Menu Program                        | 4        |
| 1.10     | Menu Drużyna                        | 4        |
| 1.11     | Menu Zawodnik                       | 4        |
| 1.12     | Menu Preferencje                    | 4        |
| 1.13     | SWOS Ed i sprawa praw autorskich    | 5        |
| 1.14     | Kilka słów o autorze                | 5        |
| 1.15     | Uwagi o programie SWOS Ed           | 6        |
| 1.16     | Historia SWOS Eda                   | 6        |
| 1.17     | Co do zrobienia w programie ?       | 7        |
| 1.18     | Problemy dotyczące programu SWOS Ed | 7        |
| 1.19     | Magic User Interface                | 8        |
| 1.20     | SWOS Ed Index                       | 9        |

# Chapter 1

## SWOSEd

### 1.1 SWOS Ed v1.2

SWOS Ed v1.2

Copyright © 1996 Piotr Bieniek  
To jest program postcardware.  
Wszelkie prawa zastrzeżone

|                 |                                     |
|-----------------|-------------------------------------|
| Wprowadzenie    | Co ten SWOS Ed robi ?               |
| Wymagania       | Czy uruchomię to na moim sprzęcie ? |
| Instalacja      | Jak to zainstalować na HD ?         |
| Obsługa         | Jak używać SWOSEda ?                |
| Prawa autorskie | Postcardware                        |
| Autor           | Jak skontaktować się z autorem ?    |
| Uwagi           | Parę słów od autora                 |
| Historia        | Poprzednie wersje SWOS Eda          |
| Do zrobienia    | Pomysły na przyszłe wersje programu |
| Problemy        | Najczęstsze problemy                |

### 1.2 Wprowadzenie do SWOS Eda

#### Wprowadzenie

SWOS Ed jest edytorem drużyn dla Sensible World of Soccer, czyli wspaniałej gry piłkarskiej. Uważam, że jest to najlepsza gra tego typu z dostępnymi na wszystkie komputery. Jedną z jej głównych zalet jest ilość danych, to znaczy drużyn i zawodników z całego świata. Niestety spora ich część jest bardzo stara. Na przykład w wersji 1.1 SWOSa polskie drużyny są z roku 1993 lub nawet 1992. Razem z grą nie jest dostarczany żaden edytor drużyn, ale teraz używając SWOS Eda możesz edytować swoją ulubioną drużynę, zmieniać umiejętności wszystkich zawodników itd.

Główne cechy SWOS Eda:

- Używa MUI (dostosowuje się do wybranej czcionki, jest łatwy w użyciu)

- i działa wspaniale w multitasking.
- Potrafi rozpakowywać pliki RNC (pliki danych SWOSa są pakowane). Nie potrzeba żadnych innych programów do tego celu.
- Umożliwia wymianę zawodników między drużynami i drużyn między różnymi ligami.
- Użyteczny tryb wieloplikowy.
- Jest zlokalizowany. Dostępne są tłumaczenia na język angielski, polski i holenderski.
- Nigdy jeszcze nie zawiesił mi systemu.
- Jest bardzo tani, gdy jest programem postcardware.

## 1.3 Wymagania SWOS Eda

### Wymagania

SWOS Ed powinien się uruchomić na każdej Amidze z Kickstartem 2.0+, zainstalowanym w systemie MUI i 1MB pamięci, ale ponieważ sam posiadam lepszy komputer, nie mogę tego stwierdzić z całą pewnością. Swoją program testowałem na Al200/Kickstart 3.0/6MB of RAM. W programie nie ma żadnych instrukcji działających tylko na procesorze 68020+, nie ma też odwołań do procedur systemowych niedostępnych dla OS 2.0.

Oczywiście potrzebujesz też kopię gry "Sensible World of Soccer".

SWOS Ed był testowany ze SWOSem 1.0, 1.1 i 95/96.

## 1.4 Instalacja na HD

### Instalacja

Możesz zainstalować SWOS Eda na HD w bardzo prosty sposób używając dołączonego skryptu instalującego. Aby go jednak uruchomić gdzieś w docelowej systemowej musi znajdować się Installer. Swoją drogą nie trudno jest też zainstalować SWOS Eda ręcznie. Wszystko, co musisz zrobić, to przenieść ikonę programu do dowolnego katalogu, który ci się podoba. Jeżeli chcesz zainstalować również tą instrukcję, zrób to samo z ikoną szuflady Help. W przeciwnym wypadku nie będziesz mógł jej czytać po wciśnięciu klawisza Help. Tłumaczenia programu znajdują się w katalogu Catalogs, więc jeżeli chcesz mieć możliwość uruchomienia SWOS Eda w różnych wersjach językowych, skopiuj również ten katalog.

## 1.5 Jak używać SWOS Eda

### Obsługa

### Główne okno

Po uruchomieniu SWOS Eda (poprzez dwuklik na jego ikonie) na ekranie pojawi się główne okno programu. Jest ono podzielone na trzy części nazwane:

Sekcja plików      Sekcja druŕyn      Sekcja zawodników

Menu

Menu jest podzielone na cztery grupy:

Program      Druŕyna      Zawodnik      Preferencje

## 1.6 Sekcja plików

Sekcja plików

Za pomocã gadŕetu "SWOS Data Path" musisz okreŕliê ôcieŕkê dostępu, gdzie nagrane sã pliki TEAM.???. Na przykiãd, jeŕli zainstalowaŕeŕ SWOSa na HD do katalogu "Work:Games/SWOS", ten gadŕet tekstowy powinien zawieraê "Work:Games/SWOS/data". Jeŕli podasz poprawnã ôcieŕkê, SWOS Ed automatycznie przeszuka podany katalog i wyŕwietli w liŕcie poniŕejspis krajŕw, dla ktŕorych znalazŕi pliki danych. Moŕesz wtedy kliknãê na kraju, ktŕy chcesz edytowaê, a dane zostanã wczytane i ewentualnie rozpakowane. Poniŕej listy znajdujã siê dwa bardzo waŕne gadŕety. Jeŕli klikniesz na pierwszym z nich "Zapisz do RAM:" SWOS Ed zapisze plik danych (z twoimi modyfikacjami) do RAM:. Moŕesz przekopiowaê go do wŕciwego katalogu rêcznie. Gadŕet "Zapisz do gry" nagrywa plik do katalogu danych gry na miejsce pliku oryginalnego. Nie potrzebujesz wiêc kopiowaê go gdziekolwiek indziej, moŕesz po prostu zaczãê graê w nowego, zmienionego SWOSa.

## 1.7 Sekcja druŕyn

Sekcja druŕyn

Tutaj moŕesz zmieniê parametry druŕyny. Po pierwsze musisz ustawiê druŕynê do edycji. Po klikniêciu na gadŕet popup bêdziesz mŕgŕ wybraê jednã z nich z listy, ktŕa ukaŕe siê na ekranie. Zmiana zawartoŕci gadŕetu tekstowego zmienia nazwê wybranej druŕyny. Poniŕej tego gadŕetu moŕesz wpisaê imiê i nazwisko trenera, wybraê domyŕlne ustawienie i kolory strojŕw. Wszystko powinno byê jasne, maŕy wyjãtek moŕe stanowiê gadŕet "Wzŕr". Okreŕla on wyglãd koszulek zawodnikŕw.

Jednolity - oznacza, ŕe caŕa koszulka ma kolor okreŕlony jako Koszulki 1.

Rêkawki - caŕa koszulka w kolorze Koszulki 1, ale rêkawki majã kolor okreŕlony przez gadŕet Koszulki 2.

Pionowe i poziome pasy - koszulki majã pasy w obydwu kolorach.

## 1.8 Sekcja graczy

Sekcja graczy

Sekcja graczy to czêŕŕ okna, w ktŕorej moŕesz zmieniaê dane pojedynczych zawodnikŕw. Moŕesz wybraê gracza poddawanego edycji, zmieniaê jego imiê i

nazwisko, narodowość, kolor skóry, włosy, pozycję i wiele innych parametrów. Proszę zauważyć, że niemożliwe jest aby mieć czarnoskórego gracza z jasnymi włosami.

## 1.9 Menu Program

Menu Program

Oprogramie~~Wyświetla okno z danymi o programie. Zastosowanie wyłącznie do celów informacyjnych.

Wyjdź~~~~~Zgadnij co robi ta opcja! Powiem tylko w sekrecie, że nie formatuje ona twardego dysku...

## 1.10 Menu Drużyna

Menu Drużyna

Kopiuj~~~Kopiuje dane wybranej drużyny do wewnętrznego bufora.

Wklej~~~ Kopiuje dane z bufora na miejsce wybranej drużyny.

Zamień~~ Zamienia dane wybranej drużyny z danymi z bufora.

## 1.11 Menu Zawodnik

Menu Zawodnik

Kopiuj~~~Kopiuje dane wybranego zawodnika do wewnętrznego bufora.

Wklej~~~ Kopiuje dane z bufora na miejsce wybranego zawodnika.

Zamień~~ Zamienia dane wybranego zawodnika z danymi z bufora.

## 1.12 Menu Preferencje

Menu Preferencje

Tryb wieloplikowy - Opcja ta umożliwia wczytywanie wielu plików danych do pamięci i przełączanie się między nimi bez utraty dokonanych zmian. Gdy tryb jest wyłączony, zmiana ligi powoduje skasowanie danych z pamięci podczas wczytywania pliku. Jeżeli tryb wieloplikowy jest uaktywniony gdy zmieniasz ligę, dane nie są tracone, ale przechowywane w pamięci. Kiedykolwiek wybierzesz znów tą ligę, dane nie będą wczytywane z dysku, lecz pobierane z pamięci

---

i wszystkie zmiany, które zostały dokonane pozostaną nietknięte.

Zapisz preferencje – Zapisuje plik konfiguracyjny. Jest w nim zawarta kopieŃka danych SWOSa i stan trybu wieloplikowego. Plik konfiguracyjny będzie wczytywany za kaŃdym razem, gdy uruchomisz SWOS Eda.

## 1.13 SWOS Ed i sprawa praw autorskich

Prawa autorskie

SWOS Ed jest programem postcardware. Oznacza to, Ńe moŃesz go bez ograniczeŃ kopiowaŃ, dawaŃ przyjacioŃom itd. JeŃli jednak zdecydujesz siŃ na uŃywanie go, musisz wysłaŃ kartę pocztowā do autora. Nie wolno ci modyfikowaŃ Ńadnego pliku ani rasemblowaŃ programu.

SWOS Ed jest aplikacjā MUI. Prawa autorskie do MUI posiada Stefan Stuntz.

W celu stworzenia GUI uŃyŃem programu MUI Builder 2.2, którego autorem jest Eric Totel.

SWOS Ed byŃ testowany przez jakiŃ czas i wydaje siŃ byŃ stabilnym w codziennym uŃytku. Mimo to autor nie jest odpowiedzialny za Ńadne utraty danych, uszkodzenia oprogramowania lub sprzŃtu, które mogā siŃ zdarzyŃ bezpoŃrednio lub poŃrednio w wyniku dziaŃania tego programu.

## 1.14 Kilka sŃów o autorze

O autorze

SWOS Ed jest napisany przez Piotra BieŃka, który jest siedemnastoletnim uczniem szkoŃy Ńredniej w Ńodzi w Polsce.

FotografiŃ autora moŃna znaleŃŃ w katalogu Help. Jest ona nagrana w formacie PNG. Datatype PNG jest dostŃpny na Aminecie.

JeŃli chcesz siŃ ze mnā skontaktowaŃ, sprŃbuj którā z poniŃszych moŃliwoŃci:

przez pocztę elektronicznā (E-mail):

adam@chemul.uni.lodz.pl  
bieniek@krysia.uni.lodz.pl

Proszę wpisz "dla Piotra" jako "Subject:" twojego listu, poniewā powyŃsze adresy sā adresami mojego ojca.

przez zwykŃā pocztę (Jest to równieŃ adres pod który naleŃy przesyŃaŃ pocztŃwki):

Piotr Bieniek



ul. 11-go listopada 63 m.27  
91-371 ŹódŹ  
Polska

## 1.15 Uwagi o programie SWOS Ed

### Uwagi

SWOS Ed zostaŹ napisany w C. Napisanie pierwszej jego wersji zajŹŹo mi tylko okoŹo 10 dni i byŹo to moŹliwe tylko dlatego, Źe MUI obsŹuguje wszystkie sygnaŹy od uŹytkownika, wiŹc miaŹem duŹo mniej pracy niŹ gdybym korzystaŹ z gadtools.library. Do zaprojektowania wyglŹdu okna uŹyŹem MUI Buildera 2.2.

Gdy siedziaŹem przed klawiaturŹ i monitorem, sŹuchaŹem kasety "Elf" grupy Varius Manx. MoŹna wiŹc powiedzieŹ, Źe ich muzyka mobilizowaŹa mnie do pracy!

ChciaŹbym podziŹkowaŹ kilku osobom. Po pierwsze, dziŹki dla Piotra Cieniaka. Jest on moim kolegŹ z klasy i to on zasugerowaŹ mi, ŹebyŹm napisaŹ edytor druŹyn dla SWOSa. GorŹco pozdrawiam KasiŹ S. Gdybym jej nie znaŹ, moje Źycie byŹoby tylko marnym cieniem takiego, jakie jest teraz.

PodziŹkowania dla Jeffa Crawforda za to, Źe jest jednym z pierwszych uŹytkownikŹ SWOS Eda i za korektŹ angielskiej wersji instrukcji. Teraz jŹzyk przypomina angielski duŹo bardziej niŹ przedtem.

ChcŹ podziŹkowaŹ równieŹ Russellowi Eyre za to, Źe jest pierwszym zarejestrowanym uŹytkownikiem SWOS Eda. Jego pocztŹwka zmobilizowaŹa mnie do rozpoczŹcia pisania SWOS Eda 1.1.

WysŹŹam pozdrowienia dla caŹej klasy IIa z XII LO w Źodzi.

## 1.16 Historia SWOS Eda

### Historia

Wersja 1.0 (17.01.96) – Pierwsza wersja.

Wersja 1.1 (5.03.96)

- ObsŹuga plikŹ danych dla SWOS 95/96.
- MoŹliwoŹŹ transferu graczy miŹdzy druŹynami.
- MoŹliwoŹŹ kopiowania druŹyn pomiŹdzy krajami.
- Dodany tryb wieloplikowy. MoŹesz teraz wczytywaŹ dane wielu lig naraz i przeŹŹaczaŹ siŹ miŹdzy nimi bez utraty zmian.
- Plik konfiguracyjny, który przechowuje ŹcieŹkŹ danych SWOSa i stan trybu wieloplikowego.
- TroszkŹ zmieniony GUI (poprawienie bŹŹdŹw).
- Wiele zmian w wewnŹtrzej strukturze programu, których uŹytkownik prawdopodobnie nigdy nie zauwaŹy. Teraz program jest naprawdŹ zorientowany obiektowo.
- Udoskonalona dokumentacja.

Wersja 1.2 (2.04.96)

- Okno znacząco przeprojektowane.
- Lokalizacja. Dostępny język angielski, polski i holenderski.
- Dodana edycja numerów graczy.
- Sortowanie graczy podczas zapisu plików. Gracze różnych pozycji nie są przemieszani po wczytaniu do SWOSa.
- Poprawka małego błędu występującego podczas wczytywania tego samego pliku z różnych ôcieûek dostępu.

## 1.17 Co do zrobienia w programie ?

Do zrobienia

Byłoby to bardzo uÛyteczne, aby zapisywaê dane spakowane. SWOS tego nie wymaga (z wyjątkiem tego, gdy edytujemy ligę angielską, zobacz Problemy), ale spakowany plik jest okołó trzy razy krótszy niû rozpakowany. Moûe to byê szczególnie waûne, gdy gramy z dyskietek, poniewaû oryginalne dyski sã prawie peñne. Nie dodałem jeszcze do programu tej moûliwoôci po prostu dlatego, ðe nie mam procedury pakujãcej RNC. Jeôli ty jã posiadasz, albo znasz kogoô kto moûe jã mieê, proszê, skontaktuj siê~ze mnã.

Myôlê, ðe miô by byô przetûmaczyê SWOS Eda na inne jêzyki. Tylko angielska, polska i holenderska wersja jest dostêpna w tej chwili. Jeôli ktokolwiek czuje siê na siłach, aby przetûmaczyê wszystkie teksty wyôwietlane przez program i jego dokumentację na jakiô inny jêzyk, proszê o kontakt ze mnã.

Czekam na sugestie i opinie od wszystkich uÛywajãcych mojego programu. Przeôlij je do mnie juû teraz!

## 1.18 Problemy dotyczãce programu SWOS Ed

Najczêstsze problemy

P: Co to jest MUI i dlaczego bez niego nie mogê uruchomiê SWOS Eda?

O: MUI jest systemem do generowania dobrze wyglãdajãcych, dostosowujãcych siê do wybranych czcionek graficznych interfejsów uÛytkownika. Uwaûam, ðe kaûdy Amigowiec powinien go uÛywaê! Moûesz ôciãgnãê z Aminetu plik dev/gui/mui33usr.lha. Dokładniejszy opis MUI znajdziesz w sekcji MUI tej instrukcji.

P: Mam dyskietkowã wersję SWOSa. Jak mogê go zainstalowaê na HD? Mój problem polega na tym, ðe gdy próbuję nagraê rozpakowany plik danych wyprodukowany przez SWOS Eda, na dysku nie ma miejsca.

O: Installer HD dla SWOSa powinien byê dostêpny na Aminecie jako swoshd.lha w katalogu game/patch. Jeôli nie masz twardego dysku (co ???) moûesz zrobiê dostatecznie duôo miejsca poprzez skasowanie z drugiej dyskietki SWOSa nastêpujãcych plików:

TEAM.080, TEAM.081, TEAM.082, TEAM.083, TEAM.084, TEAM.085.

Pliki te zawierają dane o reprezentacjach narodowych, więc nie będziesz mógł rozgrywać na przykład mistrzostw świata.

P: Gdy próbuję edytować drużyny angielskie, powoduje to zawieszanie się SWOSa. Co mogę z tym zrobić?

O: Plik danych ligi angielskiej jest najdłuższy, a gdy jest rozpakowany, jego długość rośnie dodatkowo około trzy razy. Oto powód zawieszania się gry. Rozpakowany plik jest większy niż wewnętrzny bufor SWOSa, więc gra nie może go poprawnie wczytać. Aby gra działała poprawnie musisz ponownie spakować plik używając zewnętrznych programów, na przykład ProPacka. Wszystko będzie w porządku. Jeżeli nie możesz tego zrobić, możesz wybrać jedną z innych lig, skopiować do niej swoje ulubione drużyny i grać tą ligą, ale z angielskimi drużynami. Ponadto możesz też czekać na nową wersję SWOS Eda, która będzie zapisywała pliki pakowane. Niestety nie posiadam procedury pakującej RNC, więc nie mogę na razie dodać tej możliwości. Jeżeli ty posiadasz odpowiednią úródówkę, prześlij ją do mnie czym prędzej! Spytaj kolegów, może oni mogliby pomóc!

P: Co mogę zrobić, aby zmobilizować autora do pisania następnych wersji SWOS Eda?

O: To bardzo proste. Prześlij mu ładną pocztówkę, sugestie, karty dopalające do jego Al200, miliony dolarów, ekskluzywne samochody itd.

## 1.19 Magic User Interface

Ta aplikacja używa

MUI - MagicUserInterface

(c) Copyright 1993/94 by Stefan Stuntz

MUI jest systemem do tworzenia graficznych interfejsów użytkownika i zarządzania nimi. Za pomocą programu preferencyjnego użytkownik aplikacji ma możliwość dostosowania wyglądu GUI do jego osobistego gustu.

MUI jest rozprowadzany na zasadach shareware. Aby dostać pełny pakiet zawierający mnóstwo przykładów i więcej informacji o rejestracji szukaj, proszę, pliku nazwanego "muiXXusr.lha" (XX oznacza najnowszą wersję) w twoim lokalnym BBSie lub na dyskach public domain.

Jeżeli chcesz się zarejestrować bezpośrednio u autora wyślij

DM 30.- albo US\$ 20.-

na adres

Stefan Stuntz  
Eduard-Spranger-Straße 7  
80935 München  
GERMANY

## 1.20 SWOS Ed Index

### Index

|                 |                                     |
|-----------------|-------------------------------------|
| Autor           | Jak skontaktowaæ sië z autorem ?    |
| Do zrobienia    | Pomysły na przyszłe wersje programu |
| Historia        | Poprzednie wersje SWOS Eda          |
| Instalacja      | Jak to zainstalowaæ na HD ?         |
| Obsługa         | Jak używaæ SWOSEda ?                |
| Prawa autorskie | Postcardware                        |
| Problemy        | Najczęstsze problemy                |
| Uwagi           | Parę słów od autora                 |
| Wprowadzenie    | Co ten SWOS Ed robi ?               |
| Wymagania       | Czy uruchomië to na moim sprzęcie ? |