

SWOSEd

Piotr Bieniek

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> SWOSEd		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	Piotr Bieniek	June 4, 2025	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	SWOSEd	1
1.1	SWOS Ed v1.5	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	4
1.9	Menu Program	4
1.10	Menu Drużyna	4
1.11	Menu Zawodnik	5
1.12	Menu Preferencje	5
1.13	SWOS Ed i sprawa praw autorskich	6
1.14	Kilka słów o autorze	7
1.15	Uwagi o programie SWOS Ed	7
1.16	Ważne	8
1.17	Historia SWOS Eda	9
1.18	Co do zrobienia w programie ?	10
1.19	Problemy dotyczące programu SWOS Ed	10
1.20	Magic User Interface	11
1.21	SWOS Ed Index	12

Chapter 1

SWOSEd

1.1 SWOS Ed v1.5

SWOS Ed v1.5

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

Wprowadzenie	Co ten SWOS Ed robi ?
Wymagania	Czy uruchomić 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
Ważne	Przeczytaj to, żeby ustrzec się kłopotów
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 wspornie w multitaskingu.
- Potrafi rozpakowywać pliki RNC (pliki danych SWOSa są pakowane). Nie potrzeba żadnych innych programów do tego celu.
- Pozwala na automatyczne pakowanie plików danych używając ProPacka.
- Umożliwia wymianę zawodników między drużynami i drużyn między różnymi ligami.
- Użyteczny tryb wieloplikowy.
- Potrafi drukować składy drużyn.
- Posiada wsporniając opcję szukania zawodników.
- Jest zlokalizowany. Dostępne są tłumaczenia na wiele języków.
- Jest bardzo tani, gdyż 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 3.1 (lub nowszym) i 1MB pamięci, ale ponieważ sam posiadam lepszy komputer, nie mogę tego stwierdzić z całą pewnością. Swoją program testowałem na A1200/Kickstart 3.0/6MB RAM z MUI 3.3.

Oczywiście potrzebujesz tej kopii gry "Sensible World of Soccer".

SWOS Ed był testowany ze SWOSem 1.0, 1.1, 95/96 oraz EC'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 docierającym 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 drużyn Sekcja zawodników

Menu

Menu jest podzielone na cztery grupy:

Program Drużyna Zawodnik Preferencje

Proszę, przeczytaj również część instrukcji zatytułowaną Ważne, zanim zaczniesz używać SWOS Eda.

1.6 Sekcja plików

Sekcja plików

Za pomocą gadżetu "SWOS Data Path" musisz określić ścieżkę dostępu, gdzie nagrane są pliki TEAM.???. Na przykład, jeśli zainstalowałeś SWOSa na HD do katalogu "Work:Games/SWOS", ten gadżet tekstowy powinien zawierać "Work:Games/SWOS/data". Jeśli podasz poprawną ścieżkę, SWOS Ed automatycznie przeszuka podany katalog i wyświetli w liście poniżej spis krajów, dla których znalazł pliki danych. Możesz wtedy kliknąć na kraju, który chcesz edytować, a dane zostaną wczytane i ewentualnie rozpakowane. Poniżej listy znajdują się dwa bardzo ważne gadżety. Jeśli klikniesz na pierwszym z nich "Zapisz do RAM:" SWOS Ed zapisze plik danych (z twoimi modyfikacjami) do RAM:. Możesz przekopiować go do właściwego katalogu ręcznie. Gadżet "Zapisz do gry" nagrywa plik do katalogu danych gry na miejsce pliku oryginalnego. Nie potrzebujesz więc kopiować go gdziekolwiek indziej, możesz po prostu zacząć grać w nowego, zmienionego SWOSa.

1.7 Sekcja drużyn

Sekcja drużyn

Tutaj możesz zmienić parametry drużyny. Po pierwsze musisz ustawić drużynę do edycji. Po kliknięciu na gadżet popup będziesz mógł wybrać jedną z nich z listy, która ukaże się na ekranie. Zmiana zawartości gadżetu tekstowego zmienia nazwę wybranej drużyny. Poniżej tego gadżetu możesz wpisać imię i nazwisko trenera, wybrać domyślne ustawienie i kolory strojów. Wszystko powinno być jasne, z wyjątkiem gadżetów opisanych poniżej.

"Wzór" określa on wygląd koszulek zawodników.

Jednolity – oznacza, że cała koszulka ma kolor określony jako Koszulki 1. Rękawki – cała koszulka w kolorze Koszulki 1, ale rękawki mają kolor określony przez gadżet Koszulki 2.

Pionowe i poziome pasy – koszulki mają pasy w obydwu kolorach.

"Liga" określa w której lidze gra dany zespół. Proszę jednak pamiętać, że

nie wolno zmieniać ilości drużyn grających w danej lidze. Na przykład jeżeli promujesz jakąś drużynę o ligę wyżej musisz jednocześnie inną przesunąć do niższej ligi. Jeżeli tego nie zrobisz SWOS zawiesi się na końcu sezonu lub nawet wcześniej.

"Siatka drużyny" oddaje w Twoje ręce kontrolę nad ustawieniem zawodników. Gdy otworzy się nowe, specjalne okno symbolizujące boisko, możesz zawodników zamieniać miejscami używając techniki drag&drop (czyli "przesuń i puść"). Weź pod uwagę, że każda zmiana numeru dowolnego zawodnika drużyny powoduje utratę zmian dokonanych w siatce drużyny. Oczywiście nie stoi na przeszkodzie, żeby tej opcji użyć ponownie.

1.8 Sekcja graczy

Sekcja graczy

Sekcja graczy to część okna, w której możesz zmieniać dane pojedynczych zawodników. Możesz wybrać gracza poddawanego edycji, zmieniać jego imię 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

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

Info o MUI - Wyświetla informacje o MUI.

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.

Wczytaj - Wczytuje dane drużyny z pliku (utworzonego opcją Zapisz) na miejsce aktualnie wybranej drużyny.

Zapisz jako - Zapisuje dane aktualnie wybranej drużyny do pliku, który może być później wczytany za pomocą opcji Wczytaj.

Drukuj skład - Drukuje skład aktualnie wybranej drużyny.

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.

Szukaj - Szuka graczy o odpowiednich cechach ustalonych przez użytkownika. Otwiera osobne okno nazwane "Szukanie zawodników". W gaduët "Szablon imienia" możesz wpisać szablon w standardzie AmigaDOSa. Tylko zawodnicy, których imię i nazwisko pasują do niego będą mogli zostać ewentualnie wyświetleni jako znalezieni. Na przykład jeżeli wpiszesz tu "#?R#?" informujesz komputer, że chcesz listę zawodników posiadających w swoim imieniu literę "R". Poniżej właśnie opisanego gaduëtu znajdują się dwie listy, w których można ustalić narodowość i pozycję poszukiwanych zawodników. Jeżeli więc chcesz uzyskać informacje o polskich bramkarzach musisz zaznaczyć pozycje "POL" i "B" oraz odznaczyć pozostałe. Przycisk "Inwersja" powoduje zmianę stanu wszystkich pozycji listy na przeciwny, dotychczas włączone stają się wyłączonymi i vice-versa. Po prawej stronie okna umieszczone są gaduëty słuujące do ustalania wartości minimalnych i maksymalnych umiejętności graczy. Tylko gracz którego każdy wyróżnik mieści się w zakresie pomiędzy wartościami minimalną i maksymalną tu ustawionymi może być znaleziony. Przykładowo jeżeli interesują cię tylko zawodnicy rezerwowi ustaw Numer min na 12, a Numer max na 16. Pozostały jeszcze dwa gaduëty. "Szukaj w pamięci" rozpoczyna przeszukiwania wśród graczy, których dane zostały wczytane. Gdy ustawiony jest tryb wieloplikowy szukanie odbywa się wśród wszystkich lig, nie tylko tej aktywnej. "Szukaj w plikach" daje ten sam rezultat z tym, że przeszukiwane są wszystkie pliki danych znajdujące się w katalogu danych SWOSa. Lista znalezionych zawodników pojawi się w polu "Raport z poszukiwań", można ją skasować za pomocą przycisku "Skasuj raport".

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 sã tracone, ale przechowywane w pamieci. Kiedykolwiek wybierzesz znów tã ligã, dane nie bẽdã wczytywane z dysku, lecz pobierane z pamieci i wszystkie zmiany, które zostaãły dokonane pozostanã nietkniête.

- Grafika - Jeõli twoja Amiga ma Kickstart 3.0, moõesz zobaczyê podczas edycji, jak wyglãda strój danej druõyny. Ta pozycja menu naprzemiennie wĩacza i wyĩacza tẽ opcjã. Jest ona uõyteczna tylko jeõeli ekran, na którym uruchomiono SWOS Eda ma 16 lub lepiej 32 kolory.
- Pakowanie - Jeõli posiadasz ProPacka nagrãnego na twardym dysku jako "C:ProPack", SWOS Ed umoõliwia automatyczne pakowanie plików danych. "Brak" oznacza wyĩaczenie pakowania, "Rozmiar" uõycie algorytmu jak najbardziej kompresujãcego dane, "Szybkoõõ" - pliki sã pakowane tak, aby jak najszybciej daõo siã je odpakowaê. Kompresja szybkoõciowa zostaãa uõyta w SWOSie 1.0 oraz 1.1, a kompresja rozmiarowa - w SWOSie 95/96.
- Zapisz preferencje - Zapisuje plik konfiguracyjny. Jest w nim zawarta õcieõka danych SWOSa i stan trybu wieloplikowego. Plik konfiguracyjny bẽdzie wczytywany za kaõdym razem, gdy uruchomisz SWOS Eda.
- Preferencje MUI - Wywoõuje program konfiguracyjny MUI. Zmiany dokonane w konfiguracji pozostanã aktualne tylko dla SWOS Eda.

1.13 SWOS Ed i sprawa praw autorskich

Prawa autorskie

SWOS Ed jest programem postcardware. Oznacza to, õe moõesz go bez ograniczeõ kopkowaê, dawaê przyjacioõom itd. Jeõli jednak zdecydujesz siã na uõywanie go, musisz wysiaê kartã pocztowã do autora. Nie wolno ci modyfikowaê õadnego pliku ani rasemblowaê programu.

Pracowaõem nad rozwojem SWOS Eda przez prawie peõny rok i muszã za kaõdym razem, gdy chcã jakõã opcjã udoskonaliã, spãdzaã mnõstwo czasu nad úródõówkami. Nie muszã chyba siã tiumaczyã, õe chciaõbym ze swojej pracy mieã jakieõ bardziej wymierne korzyõci. Jeõli uwaõasz, iõ mój program Ci siã podoba i przydaje, proszã, przeõlij mi 7 funtów angielskich, 10 dolarów amerykańskich lub 10 nowych złotych. Nie przerobiõem co prawda jeszcze SWOS Eda na aplikacjã shareware, ale myõlã o tym. Jeõli juõ teraz przeõlesz mi pieniãdze (i oczywiõcie doĩãczysz swój adres), otrzymasz plik odblokowujãcy wszystkie opcje programu lub odpowiedni numer rejestracyjny za darmo. Nie bẽdziesz musiaõ pĩaciã ponownie, nie waõne ile bẽdzie wynosiã cena rejestracji. Proszã o zrozumienie, ja naprawdã potrzebujã karty turbo do mojej A1200...

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

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

SWOS Ed był testowany przez jakiś czas i wydaje się być stabilnym w codziennym użytku. Mimo to autor nie jest odpowiedzialny za żadne utraty danych, uszkodzenia oprogramowania lub sprzętu, które mogą się zdarzyć bezpośrednio lub pośrednio w wyniku działania tego programu.

1.14 Kilka słów o autorze

O autorze

SWOS Ed jest napisany przez Piotra Bienię, który jest siedemnastoletnim uczniem szkoły średniej w Łodzi w Polsce.

Fotografię autora można znaleźć w katalogu Help. Jest ona nagrana w formacie PNG. Datatype PNG jest dostępny na Aminecie.

Jeśli chcesz się ze mną skontaktować, spróbuj którąś z poniższych możliwości:

przez pocztę elektroniczną (E-mail):

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

Proszę wpisać "dla Piotra" jako "Subject:" twojego listu, ponieważ powyższe adresy są adresami mojego ojca.

przez zwykłą pocztę (Jest to również adres pod który należy przysyłać pocztówki i pieniądze):

Piotr Bieniek
ul. 11-go listopada 63 m.27
91-371 Łódź
Polska

Możesz też spróbować dostać się do mojej strony WWW:

<http://www.pdi.net/~rafal/piotr/index.html> (wersja pełna)

<http://www.cadderly.demon.co.uk/piotr/> (incomplete)

Składam podziękowania Rafałowi Sądzie i Jeffowi Crawfordowi. Bez nich moja strona WWW wciąż byłaby tylko marzeniem, nie rzeczywistością.

1.15 Uwagi o programie SWOS Ed

Uwagi

SWOS Ed został napisany w C. Napisanie pierwszej jego wersji zajęło mi tylko około 10 dni i było to możliwe tylko dlatego, że MUI obsługuje wszystkie sygnały od użytkownika, więc miałem dużo mniej pracy niż gdybym korzystał z gadtools.library. Do zaprojektowania wyglądu okna użyłem MUI Buildera 2.2. Teraz urodówka SWOS Eda jest kompletnie zmieniona w porównaniu z wersją pierwotną. Kod urodówki ma 183KB i jest zapisany w ośmiu plikach.

Gdy siedziałem przed klawiaturą i monitorem, słuchałem kasyety "Elf" grupy Varius Manx. Można więc powiedzieć, że ich muzyka mobilizowała mnie do pracy!

Chciałbym podziękować kilku osobom. Po pierwsze, dzięki dla Piotra Cieniaka. Jest on moim kolegą z klasy i to on zasugerował mi, że bym napisał edytor drużyn dla SWOSa. Gorąco pozdrawiam Kasię S. Gdybym jej nie znał, moje życie byłoby tylko marnym cieniem takiego, jakie jest teraz.

Podziękowania dla Jeffa Crawforda za to, że jest jednym z pierwszych użytkowników SWOS Eda i za korektę angielskiej wersji instrukcji. Teraz język przypomina angielski dużo bardziej niż przedtem.

Chcę podziękować również Russellowi Eyre za to, że jest pierwszym zarejestrowanym użytkownikiem SWOS Eda.

Wysyłam pozdrowienia dla całej klasy IIIa z XII LO w Łodzi.

1.16 Ważne

Ważne

SWOS Ed 1.4 umożliwia edycję drużyn grających w europejskich pucharach. Ta opcja ma jednak wiele ograniczeń. Jeśli nie chcesz mieć problemów, przeczytaj dokładnie, co możesz, a czego nie możesz robić.

Nie wolno ci:

- Zmieniać drużyn pucharowych miejscami (używając opcji Zamień)
- Kopiować danych drużyny z jednego kraju zamiast drużyny pucharowej z innego kraju.

Możesz:

- Uaktualniać składy drużyn. Możesz nawet użyć do tego celu bufora danych drużyny.
- Zastąpić drużynę pucharową inną drużyną z tego samego kraju, ale musisz uprzednio zamienić te dwie drużyny miejscami w pliku danych ligi krajowej.

Procedury obsługi bufora danych drużyny są w SWOS Edzie 1.4 napisane od nowa. Ma to wiele zalet, ale poprzednie procedury były bezpieczniejsze. Proszę więc, aby używać bufora tylko jeżeli jest to rzeczywiście potrzebne. Pisz tu o buforze drużyny. Bufora zawodników możesz używać bez żadnych ograniczeń.

1.17 Historia SWOS Eda

Historia

Wersja 1.0 (17.01.96) – Pierwsza wersja.

Wersja 1.1 (5.03.96)

- Obsługa plików danych dla SWOS 95/96.
- Możliwość transferu graczy między drużynami.
- Możliwość kopiowania drużyn pomiędzy krajami.
- Dodany tryb wieloplikowy. Możesz teraz wczytywać dane wielu lig naraz i przełączać się między nimi bez utraty zmian.
- Plik konfiguracyjny, który przechowuje historie danych SWOSa i stan trybu wieloplikowego.
- Trochę zmieniony GUI (poprawienie błędów).
- Wiele zmian w wewnętrznej strukturze programu, których użytkownik prawdopodobnie nigdy nie zauważy. Teraz program jest naprawdę 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 historii dostępu.

Wersja 1.3 (7.06.96)

- Część programu tworząca GUI napisana od nowa, teraz program lepiej współpracuje z MUI v3.
- Dodana graficzna reprezentacja strojów (wymagany OS3).
- Pakowanie plików przy użyciu ProPacka (oczywiście potrzebujesz programu ProPack).
- Program przetłumaczony na język norweski i niemiecki.

Wersja 1.4 (4.08.96)

- Wczytywanie i zapisywanie pojedynczych drużyn.
- Możliwość edycji drużyn pucharowych. Ma to jednak wiele ograniczeń (przeczytaj część instrukcji zatytułowaną Ważne).
- Drukowanie składów drużyn.
- Dodana opcja szukania zawodników.
- Procedury obsługujące bufor drużyn zostały napisane od nowa. Teraz możesz zmieniać numer ligi, w której znajduje się drużyna, używając opcji Drużyna Kopiuj/Wklej/Zmień.
- Dodane dynamiczne tworzenie obiektów. Elementy GUI są tworzone tylko, jeśli są rzeczywiście potrzebne, więc zajmują teraz dużo mniej pamięci RAM.
- Wiele zmian w GUI. Szczególnie widoczna zmiana w liście graczy.
- Małe poprawki błędów. Czasem SWOS Ed nie zwalniał po wyjściu całej pamięci, którą zarezerwował.
- Dodane niemieckie tłumaczenie.

Wersja 1.5 (29.10.96)

- Dodana opcja edycji siatki drużyny.
-

- Teraz można zmieniać ligę, w której występuje drużyna poprzez kliknięcie na jeden gaduś.
- Zmiany wewnętrzne w programie.

1.18 Co do zrobienia w programie ?

Do zrobienia

Byłoby to bardzo użyteczne, aby zapisywać dane spakowane. SWOS tego nie wymaga (z wyjątkiem tego, gdy edytujemy ligę angielską, zobacz Problemy), ale spakowany plik jest około trzy razy krótszy niż rozpakowany. Może to być szczególnie ważne, gdy gramy z dyskietek, ponieważ oryginalne dyski są prawie pełne. Nie dodałem jeszcze do programu tej możliwości po prostu dlatego, że nie mam procedury pakującej RNC. Jeśli ty ją posiadasz, albo znasz kogoś kto może ją mieć, proszę, skontaktuj się ze mną.

Myślę, że miło by było przetłumaczyć SWOS Eda na inne języki. Jeśli ktokolwiek czuje się na siłach, aby przetłumaczyć wszystkie teksty wyświetlane przez program i jego dokumentację na jakiś inny język, proszę o kontakt ze mną.

Czekam na sugestie i opinie od wszystkich używających mojego programu. Prześlij je do mnie już teraz!

1.19 Problemy dotyczące programu SWOS Ed

Najczęstsze problemy

P: Co to jest MUI i dlaczego bez niego nie mogę uruchomić SWOS Eda?

O: MUI jest systemem do generowania dobrze wyglądających, dostosowujących się do wybranych czcionek graficznych interfejsów użytkownika. Uważam, że każdy Amigowiec powinien go używać! Możesz ściągnąć z Aminetu plik util/libs/mui36usr.lha. Dokładniejszy opis MUI znajdziesz w sekcji MUI tej instrukcji.

P: Mam dyskietkową wersję SWOSa. Jak mogę go zainstalować na HD? Mój problem polega na tym, że gdy próbuję nagrać rozpakowany plik danych wyprodukowany przez SWOS Eda, na dysku nie ma miejsca.

O: Installer HD dla SWOSa powinien być dostępny na Aminecie jako swoshd.lha w katalogu game/patch. Jeśli nie masz twardego dysku (co ???) możesz zrobić dostatecznie dużo miejsca poprzez skasowanie z drugiej dyskietki SWOSa następujących 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. Jeśli 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. Jeśli ty posiadasz odpowiednią źródłową, prześlij ją do mnie czym prędzej! Spytaj kolegów, może oni mogliby pomóc!

P: Jak mogę zdobyć ProPacka? Nie znalazłem go w Aminecie.

O: ProPack jest programem komercyjnym, więc nie można go zdobyć w ładnej kolekcji PD/shareware. Poniżej znajduje się krótka informacja o ProPacku i jego wydawcy:

PRO-PACK 2.08 Software Developers File Compression Utility 2 Apr 92
Copyright (c) 1991,92 Rob Northen Computing, UK. All Rights Reserved.
PO Box 17 Bordon Hants GU35 8DY U.K. Tel:0428-713635 Fax:0428-713999

Dane te są z roku 1992, więc nie gwarantuję, że są wciąż aktualne.

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.

1.20 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.

Jeôli chcesz sië zarejestrowaë bezpoôrednio u autora wyôlij

DM 30.- albo US\$ 20.-

na adres

Stefan Stuntz
Eduard-Spranger-StraÙe 7
80935 München
GERMANY

1.21 SWOS Ed Index

Index

Autor	Jak skontaktowaë sië z autorem ?
Do zrobienia	Pomysły na przyszłe wersje programu
Historia	Poprzednie wersje SWOS Eda
Instalacja	Jak to zainstalowaë na HD ?
Obsługa	Jak uÿywaë SWOSEda ?
Prawa autorskie	Postcardware
Problemy	Najczëstsze problemy
Uwagi	Parë sów od autora
Waune	Przeczytaj to, ðeby ustrzec sië kôopotów
Wprowadzenie	Co ten SWOS Ed robi ?
Wymagania	Czy uruchomië to na moim sprzëcie ?