

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	Einführung in SWOS Ed	1
1.3	Voraussetzungen für SWOS Ed	2
1.4	Festplatteninstallation	2
1.5	Wie benutze ich SWOS Ed	2
1.6	Files	3
1.7	Team-Daten	3
1.8	Spielerdaten	4
1.9	Programm Menü	4
1.10	Mannschaftsmenü	4
1.11	Spielermenü	5
1.12	Einstellungsmenü	5
1.13	SWOS Ed Copyright	6
1.14	Über den Autor	7
1.15	SWOS Ed Notizen	7
1.16	Wichtiges	8
1.17	Geschichte von SWOS Ed	8
1.18	SWOS Ed in der Zukunft	9
1.19	Probleme mit SWOS Ed	10
1.20	Magic User Interface	11
1.21	SWOS Ed Index	11

Chapter 1

SWOSEd

1.1 SWOS Ed v1.5

SWOS Ed v1.5

Copyright © 1996 Piotr Bieniek
Dieses Programm ist "postcardware"!
All rights reserved.

... aus dem Englischen von Jan & Sven Göhler.
Es wird keine Haftung für Folgen übernommen, die durch
die Benutzung der vorliegenden Anleitung entstehen!

Einführung	Wozu SWOS Ed ("Wie's wirkt")?
Voraussetzungen	Was benötige ich?
Installation	HD Installation?
Nutzung	Wie benutze ich SWOS Ed?
Copyright	"Postcardware"
Autor	Wie erreiche ich den Autor?
Notizen	Danksagungen des Autors
Wichtiges	Bitte lesen, um Problemen vorzubeugen!
Geschichte	Frühere Versionen von SWOS Ed
Die Zukunft	Ideen für spätere Versionen
Probleme	Bekannte Probleme

1.2 Einführung in SWOS Ed

Einführung

SWOS Ed ist ein Mannschafts-Editor für Sensible World of Soccer – einem hervorragendem Fußball Spiel. Ich denke es ist das beste Fußball Spiel mit Management Optionen, daß für jeden Computer verfügbar ist. Eines seiner größten Vorteile ist die sehr große Datenmenge, was Mannschaften und Spieler aus der ganzen Welt angeht. Einige der Daten sind allerdings längst

überholt. Zum Beispiel die Version 1.1 von SWOS: die polnischen Mannschaften sind aus dem Jahre 1993 oder sogar 1992! Unglücklicherweise ist kein Mannschaftseditor im Spiel enthalten. Diese Aufgabe übernimmt SWOS Ed.

Die Eigenschaften von SWOS Ed:

- Es benutzt MUI (font sensitive und einfach zu nutzen)
- SWOS Ed ist voll multitaskingfähig.
- Entpackt die SWOS Daten-Files intern (SWOS Daten sind RNC gepackt!).
-> es wird kein externer Entpacker benötigt
- Es ist möglich, die Data-Files mit ProPack zu packen.
- Es erlaubt den Transfer von Spielern und Mannschaften zwischen verschiedenen Ligen
- Sehr nützlicher Multifile Modus
- folgende Sprachen werden derzeit unterstützt:
Englisch, Polnisch, Niederländisch, Norwegisch und Deutsch
- SWOS Ed ist auf meinem System noch nie abgestürzt
- Es ist sehr preiswert -> "postcardware"

1.3 Voraussetzungen für SWOS Ed

Voraussetzungen

SWOS Ed sollte auf jedem Amiga mit Kickstart 2.0+, installiertem MUI 3.1+ und 1MB RAM arbeiten. SWOS Ed wurde auf einem Amiga 1200 mit Kickstart 3.0, 6MB RAM und MUI 3.3 getestet.

Natürlich wird auch eine Version von "Sensible World of Soccer" benötigt.

SWOS Ed wurde mit SWOS 1.0, 1.1 und 95/96 getestet.

1.4 Festplatteninstallation

Installation

Die Festplatteninstallation erfolgt mit Hilfe des beiliegenden Scripts. Der Installer von Commodore muß sich dazu irgendwo im System-Pfad befinden. Ansonsten ist es nicht schwer, SWOS Ed manuell zu installieren. Dazu ist das Programm in ein beliebiges Verzeichnis zu kopieren. Das gleiche sollte mit dem Help-Verzeichnis gemacht werden, um diese Anleitung zu installieren. Sonst kann die Anleitung nicht durch drücken der Help-Taste gelesen werden. Zum Schluß sollte die deutsche Katalogdatei in das Verzeichnis Locale:catalogs/deutsch kopiert werden.

1.5 Wie benutze ich SWOS Ed

Nutzung

Hauptfenster

Das SWOS Ed-Fenster öffnet sich nach einem Doppelklick auf das Icon. Das

Fenster ist in drei Abschnitte unterteilt:

```

    Files      Team-Daten      Spielerdaten
er}

```

Menüs

Die Menüs sind in vier Gruppen unterteilt:

```

    Programm      Mannschaft      Spieler
LINK PlayerMenu}      Einstellungen

```

Bitte unbedingt Wichtiges vor dem Start von SWOS Ed lesen!

1.6 Files

Files

Mit Hilfe des "SWOS Daten:"-Feldes wird der Pfad für das Verzeichnis, in dem sich die TEAM.??? Files befinden, angegeben.

Beispiel: SWOS befindet sich auf der Festplatte im Verzeichnis

"Work:Games/SWOS". In diesem Fall muß der Pfad

"Work:Games/SWOS/data" angegeben werden.

SWOS Ed wird danach den angegebenen Pfad automatisch nach den entsprechenden Daten durchsuchen und die gefundenen Files auflisten. Nach einem Klick auf das gesuchte Land wird SWOS Ed die enthaltenen Daten laden. Diese können nun nach eigenen Vorstellungen geändert werden. Unter der Liste befinden sich zwei wichtige Tasten:

"Daten in RAM: sichern" -> SWOS Ed speichert die geänderten Daten in den RAM. Von dort können sie dann manuell kopiert werden.

"Daten ins Spiel sichern" -> SWOS Ed speichert die geänderten Daten in das gewählte Verzeichnis.

(Originaldaten werden überschrieben!!!)

1.7 Team-Daten

Team-Daten

Hier können die globalen Mannschaftsdaten geändert werden. Zuerst muß die zu ändernde Mannschaft ausgewählt werden. Diese wird nach Klick auf den Popup-Knopf aus der erscheinenden Liste ausgewählt. Im Eingabefeld kann der Name der Mannschaft geändert werden. In den nächsten Feldern kann der Name des Trainers, die Aufstellung und die Farbe der Kleidung geändert werden. Die Änderungen können entsprechend den Tasten erfolgen.

Bedeutung der Taste "Muster":

Einfarbig - Farbe des Trikots entspricht Farbe "Trikot 1"

andere Ärmel - Farbe des Trikots entspricht Farbe "Trikot 1"

Farbe der Ärmel entspricht Farbe "Trikot 2"

Längs- und Querstreifen - das Trikot ist gestreift

(unter Benutzung beider Trikotfarben)

Die "Liga"- Taste gestattet die Änderung der Liga, in welcher die Mannschaft spielt. Die Anzahl der Mannschaften einer Liga sollte nicht geändert werden. - ... beim "Aufstieg" einer Mannschaft muß eine andere "absteigen". Wird dieser Rat nicht befolgt, so ist ein Absturz von SWOS nicht zu verhindern!

Die "Aufstellung"s - Taste öffnet ein weiteres Fenster, in dem sich die Aufstellung der betreffenden Mannschaft verändern läßt. Dies geschieht durch Verschieben der jeweiligen Spieler ("drag&drop"). Ein Vertauschen der Rückennummern hat eine Änderung der Mannschaftsaufstellung zur Folge.

1.8 Spielerdaten

Spielerdaten

In diesem Teil des Fensters können die individuellen Spielerdaten geändert werden. Es kann der Spieler ausgewählt werden, dessen Daten geändert werden sollen. Danach kann der Name, die Nationalität, die Haut- und Haarfarbe und vieles andere Eigenschaften des Spielers geändert werden. Es ist jedoch nicht möglich, einen Spieler mit dunkler Haut- und heller Haarfarbe zu erstellen.

1.9 Programm Menü

Programm

über ... - zeigt allgemeine Informationen an

über MUI ... - zeigt Informationen über MUI an

beenden - Programm wird beendet

(ein kleines Geheimnis: die Festplatte wird nicht formatiert)

1.10 Mannschaftsmenü

Mannschaften

kopieren - kopiert die ausgewählte Mannschaft in die Zwischenablage

einfügen - kopiert den Inhalt der Zwischenablage in die ausgewählte Mannschaft

austauschen - tauscht den Inhalt der Zwischenablage mit der ausgewählten Mannschaft

laden - lädt Mannschaft aus einem File (, welches mit sichern

erstellt wurde) und ersetzt die aktuelle Mannschaft mit diesen Daten

sichern als - sichert die aktuellen Mannschaften in ein File, welches später mit dem Menüpunkt "laden" wieder aufgerufen werden können

Mannschaft drucken - druckt aktuelle Mannschaft

1.11 Spielermenü

Spieler

kopieren - kopiert den ausgewählten Spieler in die Zwischenablage

einfügen - kopiert den Inhalt der Zwischenablage in den ausgewählten Spieler

austauschen - tauscht den Inhalt der Zwischenablage mit dem ausgewählten Spieler

suchen - sucht Spieler, die den vorgegebenen Kriterien entsprechen
Es wird ein eigenes Fenster geöffnet ("Spieler suchen").
Im Eingabefeld (links oben) kann ein Suchmuster im Amiga-Dos Format eingegeben werden. Zum Beispiel werden bei Eingabe von "#?R#?" nur die Spieler mit einem "R" im Namen aufgelistet.
In den beiden Listen darunter können die Nationalität und die Spielposition ausgewählt werden. Einträge mit einem "+" sind ausgewählt. Wenn zum Beispiel ein deutscher Stürmer gesucht wird, sollten "GER" und "A" ausgewählt werden.
Mit den Knöpfen "Invertieren" können beide Listen invertiert werden (alle ausgewählten Einträge werden "unausgewählt" und umgekehrt).
Mit den Knöpfen auf der rechten Seite des Bildschirms können die Minimal- und Maximalwerte der Spielereigenschaften eingestellt werden. Wenn zum Beispiel ein Reservespieler gesucht wird, sollte man eine Spielernummer zwischen 12 und 16 auswählen (min=12 und max=16).
Darüberhinaus existieren zwei Knöpfe, die den eigentlichen Suchvorgang einleiten. Es wird zwischen einer Suche im Speicher und der Suche in den Dateien unterschieden.
"im Speicher suchen" durchsucht alle Dateien im Speicher, vorausgesetzt der Multfile Modus ist eingeschaltet - ansonsten wird nur die aktuelle Liga durchsucht.
"im Datei suchen" durchsucht alle Dateien des SWOS-Datenpfades.
Alle gefundenen Spieler werden in der Ergebnisliste angezeigt, die mit "Ergebnis löschen" gelöscht werden kann

1.12 Einstellungsmenü

Einstellungen

- Multifile Modus - Dieser Modus ermöglicht es, verschiedene Daten-Files in den Speicher zu laden und zwischen ihnen zu wechseln, ohne die getätigten Änderungen zu verlieren. Bei erneutem Auswählen der gleichen Liga, wird diese aus dem Speicher geladen und alle Änderungen bleiben erhalten.
Ist dieser Modus nicht aktiviert, gehen alle gemachten Änderungen verloren, wenn eine andere Liga oder die gleiche Liga erneut geladen wird.
- Grafik - Ab Kickstart 3.0 kann mit diesem Menüpunkt ein Feld aktiviert werden, in dem die Spielerkleidung dargestellt wird. (Nur auf einem Bildschirm mit 16 oder 32 sinnvoll)
- packen - Wenn sich im Verzeichnis C: das Programm ProPack befindet, kann SWOS Ed die geänderten Daten packen. Drei Menüpunkte stehen zur Auswahl:
 - Nicht - Daten werden nicht gepackt
 - Größe - Daten werden so klein wie möglich gepackt
(wird bei SWOS 95/96 verwendet)
 - Geschwindigkeit - Daten werden so schnell wie möglich gepackt
(wird bei SWOS 1.0 und SWOS 1.1 verwendet)
- Einst. sichern - Speichert aktuelle Einstellungen (Datenpfad und Multifile Modus).

1.13 SWOS Ed Copyright

Copyright

SWOS Ed ist "postcardware". Das heißt, es ist frei kopierbar. Bei regelmäßiger Benutzung ist eine Postkarte an den Autor zu schicken. Es ist nicht erlaubt, das Programm und die enthaltenen Files in irgendeiner Weise zu ändern.

Ich habe an der Weiterentwicklung von SWOSEd ca. 1 Jahr gearbeitet und habe viel Zeit für die Verbesserung der Quellcodes benötigt. Sollte diese Tatsache auf Verständnis stoßen, würde ich mich über ein wenig Geld freuen. Sollte jemand das Programm nützlich finden und es ihm gefallen, so sollte er mir 7£, US\$10 oder 10 neue polnische Zloty zukommen lassen. Zur Zeit ist SWOSEd keine Shareware - aber ich denke darüber nach. Sollte mir jemand demnächst Geld schicken (unter Angabe der Adresse!), so bekommt er ein key-file oder einen Registrationscode. Es müßte keine Shareware-Gebühr zu einem späteren Zeitpunkt bezahlt werden, unabhängig von der Höhe der zukünftigen Shareware-Gebühr. Ich bitte um Verständnis - ich benötige dringend eine Turbo-Karte für meinen A1200.

SWOS Ed ist eine MUI Applikation.

MUI is copyrighted 1992-94 by Stefan Stuntz.

Zur Erstellung der Benutzeroberfläche (GUI) wurde das Programm MUI Builder 2.2 von Eric Totel verwendet.

SWOS Ed wurde über einen größeren Zeitraum getestet und lief fehlerfrei. Der Autor übernimmt keine Haftung für verlorene Daten und Schäden an Hard- und Software, die in direkter oder indirekter Folge der Benutzung dieses Programmes auftreten.

1.14 Über den Autor

Über den Autor

SWOS Ed wurde von Piotr Bieniek geschrieben. Er ist 17 Jahre alt und besucht die erweiterte Oberschule in Lodz (Polen).

Ein Foto (PNG-Format) des Autors befindet sich im Help-Verzeichnis. PNG datatypes sind im Aminet verfügbar.

Ich bin erreichbar über:

e-mail:

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

Bitte "to Piotr Bieniek" im "Subject:" angeben, da es die e-mail Adressen meines Vaters sind.

Anschrift: (... dies ist die Adresse für Postkarte und Geld!)

Piotr Bieniek
ul. 11-go listopada 63 m.27
91-371 Lodz
Poland

<http://www.pdi.net/~rafal/piotr/> (Vollversion)
<http://www.cadderly.demon.co.uk/piotr/> (unvollständig)

1.15 SWOS Ed Notizen

Notizen

SWOS Ed wurde in C geschrieben. Die erste Version wurde in zehn Tagen erstellt. Das Programm wurde nur durch MUI ermöglicht. Es war weniger Aufwand als bei der Verwendung der gadtools.library nötig. Um die Oberfläche zu gestalten, benutzte ich MUI Builder 2.2. SWOS Ed wurde vollkommen überarbeitet. Das gesamte Source-File hat eine Größe von 183kB und umfaßt 8 Module.

Während ich das Programm schrieb, hörte ich "Elf" von Varius Manx. Man

kann also sagen, daß mich die Musik mobilisiert hat.

Ich möchte einigen Leuten danken. Zuerst danke ich meinem Schulfreund Piotr Cieniak, der mich dazu überredete, einen SWOS Mannschaftseditor zu schreiben. Viele Grüße auch an Kasia S.. Ohne sie wäre mein Leben nur ein Schatten von dem, was es jetzt ist.

Ich danke auch Jeff Crawford, der einer der ersten Benutzer von SWOS Ed war und die englische Version der Anleitung korrigiert hat.

Außerdem gilt mein Dank Russell Eyre, denn er war der erste registrierte Benutzer von SWOS Ed. Seine Postkarte mobilisierte mich, die Version 1.1 zu schreiben.

Außerdem sende Grüße an die gesamte Klasse IIIa an der XII LO in Lodz.

1.16 Wichtiges

Wichtiges

SWOS Ed 1.4 unterstützt veränderte Cup-Mannschaften. Aber diese Funktion hat Einschränkungen. Um Probleme zu verhindern sollte folgendes beachtet werden:

Was man nicht tun sollte:

- Cup-Mannschaften austauschen
- keine Mannschaft aus einer Liga an der Stelle einer Cup-Mannschaft aus einer anderen Liga einfügen

Was man tun sollte:

- Cup-Mannschaften aktualisieren - dafür kann die Zwischenablage verwendet werden
- Cup-Mannschaft durch eine andere Mannschaft aus der gleichen Liga ersetzen, zuvor müssen die betreffenden Mannschaften in der Liga-Datei ausgetauscht werden

Die Zwischenablage-Routinen von SWOS Ed 1.4 wurden überarbeitet. Dies hat viele Vorteile, aber die vorhergehenden Routinen waren sicherer. Daher sollte die Zwischenablage nur genutzt werden, wenn es unbedingt nötig ist. Die Zwischenablage für Mannschaften wird zur Zeit überarbeitet. Die Zwischenablage für Spieler weißt KEINE Einschränkungen auf!

1.17 Geschichte von SWOS Ed

Geschichte

Version 1.0 (17.01.96)

- erste Ausgabe.

Version 1.1 (5.03.96)

- Unterstützung von SWOS 95/96 Data-Files.

- Möglichkeit, Spieler zwischen Mannschaften zu tauschen
- Möglichkeit, Mannschaften zwischen Ländern zu tauschen
- Multifile Modus hinzugefügt (Dieser Modus ermöglicht es, verschiedene Daten-Files in den Speicher zu laden und zwischen ihnen zu wechseln, ohne die getätigten Änderungen zu verlieren.)
- Einstellungen (Daten-Pfad und Multifile Modus) können gespeichert werden
- Fehler in der Benutzeroberfläche (GUI) wurde beseitigt
- verbesserte Anleitung
- Viele Veränderungen der internen Programmstruktur, die die Nutzer wahrscheinlich nie registrieren werden. Das Programm ist jetzt wirklich objektorientiert.

Version 1.2 (2.04.96)

- Benutzeroberfläche (GUI) wurde neu gestaltet
- Trikotnummern können editiert werden
- Spieler werden beim Speichern sortiert
- catalog-Files hinzugefügt: Englisch, Polnisch und Niederländisch
- Fehler beim Laden der gleichen Datei aus einem anderen Pfad beseitigt

Version 1.3 (7.06.96)

- Norwegische und Deutsche Übersetzung wurde hinzugefügt
- neuer Aufbau der Benutzeroberfläche - Programm arbeitet jetzt besser mit MUI v3. zusammen
- grafische Darstellung der Spielerkleidung hinzugefügt (ab OS3)
- Files können beim Sichern gepackt werden (ProPack wird benötigt)

Version 1.4 (4.08.96)

- laden und sichern eigener Mannschaften
- Möglichkeit der Veränderung von Cup-Mannschaften mit Einschränkungen (bitte unbedingt Wichtiges lesen!)
- drucken der aktuellen Mannschaft
- Suchoption für Spieler
- Zwischenablage für Mannschaften überarbeitet
- Reduzierung des Speicherbedarfs durch überarbeitete GUI-Routinen
- einige Veränderungen der Benutzeroberfläche
- kleiner Fehler beseitigt
- deutsche und französische Übersetzung hinzugefügt

Version 1.5 (29.10.96)

- Möglichkeit der Veränderung der Mannschaftsaufstellung
- Mannschaften können in andere Liga wechseln
- interne Veränderungen

1.18 SWOS Ed in der Zukunft

Zukunft

Es wäre sehr nützlich, wenn SWOS Ed Data-Files packen könnte. Dies ist zwar nicht erforderlich (abgesehen vom File der englischen Liga) aber ein gepacktes File ist bis zu dreimal kleiner als ein ungepacktes. Diese Tatsache ist bedeutend für User, die SWOS von Diskette spielen. Aufgrund fehlender RNC-Pack-Routinen konnte ich diese Funktion bisher nicht in das Programm einbauen. Sollte jemand über diese Routinen verfügen, wäre ich

dankbar, wenn er sie mir schicken könnte.

Ich denke, es wäre schön, SWOS Ed in andere Sprachen zu übersetzen. Zur Zeit sind Versionen in Englisch, Polnisch, Niederländisch, Norwegisch und Deutsch erhältlich. Falls sich jemand zutraut, die im Programm vorkommenden Begriffe in andere Sprachen zu übersetzen, kann er sich mit mir in Verbindung setzen.

Ich freue mich über viele Anregungen und Kommentare, die mich zu meinem Programm erreichen!

1.19 Probleme mit SWOS Ed

allgemeine Probleme

F: Was ist MUI und warum kann SWOS Ed ohne es nicht arbeiten?

A: MUI ist ein System, mit dessen Hilfe gutaussehende, font sensitive und leicht zu nutzende grafische Oberflächen erstellt werden können. Ich denke, daß jeder Amiga-User es benutzen sollte!
Es ist im Aminet verfügbar (dev/gui/mui33usr.lha).
... siehe auch MUI.

F: Ich habe die Diskettenversion von SWOS. Wie kann ich diese auf der Festplatte installieren? Das Problem ist, daß die Diskette voll ist, wenn ich versuche, ein ungepacktes Data-File zu speichern.

A: Mein SWOS HD Installer sollte unter dem Namen swoshd.lha im Aminet verfügbar sein (Verzeichnis: game/patch). Wenn keine Festplatte vorhanden ist, können folgende Files von der SWOS Diskette 2 gelöscht werden, um genügend Platz zu schaffen:

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

Diese Files beinhalten internationale Daten. Durch das Löschen dieser Daten kann zum Beispiel die Weltmeisterschaft nicht mehr gespielt werden.

F: Wenn ich die englischen Mannschaften editiere, stürzt das Programm SWOS ab. Wie kann ich das verhindern?

A: Das Data-File der Englischen Liga ist das größte File und wenn es entpackt wird, ist es ungefähr dreimal größer wie die gepackte Version! Die ungepackte Version ist größer als der interne Puffer von SWOS. Dadurch ist es unmöglich, die Datei im Spiel zu laden. Um das Laden der Datei zu ermöglichen ist es nötig, sie mit Hilfe eines externen Programmes (z.B. ProPack) zu packen. Wenn das nicht möglich ist, kann man seine Lieblingsmannschaften in eine andere Liga kopieren und diese mit den englischen Mannschaften spielen. Eine andere Möglichkeit wäre, auf die neue Version von SWOS Ed zu warten. Diese ist in der Lage, gepackte Daten zu sichern. Unglücklicherweise habe ich keine RNC-Pack-Routinen, die ich in das Programm einbauen könnte. Falls Sie derartige Routinen besitzen, wäre ich erfreut, wenn Sie diese an mich senden könnten.

F: Woher bekomme ich ProPack? Ich habe es nicht im Aminet gefunden!

A: ProPack ist ein kommerzielles Produkt und ist somit nicht als PD- oder Shareware-Programm verfügbar. Hier ist eine kurze Information über ProPack und seine Herausgeber:

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

Diese Informationen stammen aus dem Jahre 1992. Es kann also nicht garantiert werden, daß sie sich nicht geändert haben.

F: Wie kann ich den Autor ermutigen, neue Versionen von SWOS Ed zu schreiben?

A: Es ist sehr einfach. Sende ihm eine schöne Postkarte, Vorschläge, Turbokarten für seinen Al200, Millionen von Dollars, teure Autos usw.

1.20 Magic User Interface

This application uses

MUI - MagicUserInterface

(c) Copyright 1993/94 by Stefan Stuntz

MUI is a system to generate and maintain graphical user interfaces. With the aid of a preferences program, the user of an application has the ability to customize the outfit according to his personal taste.

MUI is distributed as shareware. To obtain a complete package containing lots of examples and more information about registration please look for a file called "muiXXusr.lha" (XX means the latest version number) on your local bulletin boards or on public domain disks.

If you want to register directly, feel free to send

DM 30.- or US\$ 20.-

to

Stefan Stuntz
Eduard-Spranger-Straße 7
80935 München
GERMANY

1.21 SWOS Ed Index

Index

Autor	Wie erreiche ich den Autor?
Copyright	"Postcardware"
Die Zukunft	Ideen für spätere Versionen
Einführung	Wozu SWOS Ed ("Wie's wirkt")?
Geschichte	Frühere Versionen von SWOS Ed
Installation	HD Installation?
Notizen	Danksagungen des Autors
Nutzung	Wie benutze ich SWOS Ed?
Probleme	Bekannte Probleme
Voraussetzungen	Was benötige ich?
Wichtiges	wichtige Informationen zum Programm!
