

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 24, 2025	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	SWOSEd	1
1.1	SWOS Ed v1.8	1
1.2	Introduktion till SWOS Ed	1
1.3	SWOS Ed Systemkrav	2
1.4	Installation på HD	2
1.5	Att använda SWOS Ed	2
1.6	Filsektion	3
1.7	Lagsektion	3
1.8	Spelarsektion	4
1.9	Menyn Program	4
1.10	Menyn Lag	4
1.11	Menyn Spelare	5
1.12	Menyn Special	6
1.13	Menyn Inställningar	7
1.14	SWOS Ed Upphovsrätt	8
1.15	Om författaren	9
1.16	SWOS Ed Anmärkningar	10
1.17	Viktigt	10
1.18	SWOS Eds historia	11
1.19	Att göra i SWOS Ed	13
1.20	Problem med SWOS Ed	14
1.21	Magic User Interface	15
1.22	SWOS Ed Index	16

Chapter 1

SWOSEd

1.1 SWOS Ed v1.8

SWOS Ed v1.8

Copyright © 1998 Piotr Bieniek
Detta program är shareware.
Alla rättigheter förbehålles.

Introduktion	Vad gör SWOS Ed?
Krav	Fungerar det på min maskin?
Installation	Hur installerar jag det på en hårddisk?
Användning	Hur använder jag SWOS Ed?
Copyright-notis	Upphovsrätts- och registreringsinformation
Författare	Hur nås författaren?
Anmärkningar	Anmärkningar från författaren
Viktigt	Var vänlig läs detta för att undvika möjliga problem
Historia	Tidigare versioner av SWOS Ed
Att göra	Idéer för framtida releaser
Problem	Vanliga problem

1.2 Introduktion till SWOS Ed

Introduktion

SWOS Ed är en lageditor för Sensible World of Soccer, vilket är ett mycket bra fotbollsspel. Jag tycker att det är det bästa fotbollsspel med managerinslag som finns till någon dator. En av dess största fördelar är mängden data, riktiga lag och spelare från hela världen. Men vissa av dem är alltför gamla. Till exempel i version 1.1 av SWOS är de polska lagen från 1993 eller till och med 1992. Tyvärr finns ingen lageditor inkluderad med spelet, men nu kan du, med hjälp av SWOS Ed, redigera ditt favoritlag och förändra alla spelares egenskaper etc.

Finesser i SWOS Ed:

- Det använder MUI (det är typsnittskänsligt och lätt att använda), och multitaskar bra.
- Använder intern RNC-uppackning (SWOS-datafiler är packade). Du behöver inte använda ett externt program för att packa upp filerna.
- Det kan packa datafiler med hjälp av ProPack.
- Det möjliggör överföring av spelare mellan lag och lag mellan ligor.
- Ett användbart flerfilsläge.
- Det kan skriva ut lagen.
- Det har utmärkta sökfunktioner.
- Det är lokaliserat med många översättningar tillgängliga.

1.3 SWOS Ed Systemkrav

Systemkrav

SWOS Ed bör fungera på alla Amigor med Kickstart 2.0+ med MUI 3.1 (eller nyare) installerat i Workbench, och 1MB minne, men eftersom jag äger en bättre maskin kan jag inte säga det säkert. Jag har testat mitt program på en Al200/Kickstart~3.0/6MB~minne med MUI 3.8.

Naturligtvis behöver du också ett exemplar av "Sensible World of Soccer".

SWOS Ed har testats med SWOS 1.0, 1.1, 95/96, EC'96 och 96/97.

1.4 Installation på HD

Installation

Du kan enkelt installera SWOS Ed på din hårddisk genom att använda det medföljande installeringscriptet. Programmet Installer måste finnas någonstans i din systemsökväg för att det ska fungera. Det är dock inte svårt att installera SWOS Ed för hand. Allt du behöver göra är att dra programmets ikon till den låda du föredrar. Om du vill installera den här guiden också, gör samma sak med Help-lådan. Gör du inte det kommer du inte kunna läsa den genom trycka på Help-tangenten. Översättningarna av programmet finns i Catalogs-lådan, så om du vill kunna köra SWOS Ed på olika språk måste du kopiera den lådan också.

1.5 Att använda SWOS Ed

Användning

Huvudfönstret

Om du startar SWOS Ed (genom att dubbelklicka på dess ikon) dyker huvudfönstret upp på skärmen. Det är uppdelat i tre delar kallade:

Filsektion Lagsektion Spelarsektion

Menyer

Menyerna är uppdelade i fem grupper kallade:

Program	Lag	Spelare	Special	Inställningar
---------	-----	---------	---------	---------------

Var vänlig läs även Viktigt-delen av denna guide, innan du börjar använda SWOS Ed.

1.6 Filsektion

Filesektion

I "Datasökväg"-rutan måste du ange sökvägen till den låda där TEAM.???-filerna finns. Om du till exempel har installerat SWOS på din hårddisk i lådan "Work:Games/SWOS", ska denna inmatningsruta innehålla "Work:Games/SWOS/data". När du anger en korrekt sökväg kommer SWOS Ed automatiskt att söka igenom datafilerna i lådan och visa en lista över de länder som hittades i filerna. Du kan sedan klicka på det land som du vill redigera och då kommer datafilen att laddas och packas upp om det behövs. Under listan finns två mycket viktiga knappar. Om du klickar på den första av dem, "Spara till RAM:", kommer SWOS Ed att spara datafilen (med dina ändringar) på RAM:. Du kan sedan kopiera den till rätt låda manuellt. "Spara till spelet" sparar filen i spelets datalåda och skriver över originalfilen. Du behöver därmed inte kopiera filen till någon annan låda utan kan direkt börja spela med ditt nya uppdaterade SWOS.

1.7 Lagsektion

Lagsektion

Det är här du kan ändra de globala lagparametrarna. Först måste du välja vilket lag du vill redigera. Efter att ha klickat på popup-knappen kan du välja ett från den lista som dyker upp. Om du ändrar innehållet i inmatningsrutan ändrar du det namn laget har i spelet. Under denna ruta kan du ändra tränarens namn, välja vilken uppställningsform laget har vid början av matcherna samt ändra dräkternas utseende. Allt bör vara ganska lätt att förstå utom möjligen de knappar som beskrivs nedan.

"Mönster"-knappen. Denna bestämmer utseendet på spelarnas tröjor.

Enfärgad - betyder att hela tröjan är Tröjefärg 1.

Ärmar - tröjorna är Tröjefärg 1 och ärmarna är Tröjefärg 2.

Lång- och Tvärrandig - tröjorna är randiga i de två tröjefärgerna.

"Division"-knappen ger dig möjlighet att ändra vilken division laget spelar i. Kom ihåg att inte kan ändra antalet lag som spelar i en division. Om du till exempel flyttar upp ett lag till en högre division måste du också flytta ner ett lag, annars kommer SWOS att krascha vid säsongens slut eller tidigare.

"Laguppställning"-knappen öppnar ett separat fönster, som visar lagets nuvarande uppställning och de individuella spelarnas positioner på planen. Du kan ändra positionerna genom att dra en spelares namn till en annan position. De två spelarna byter då plats. Förändringarna förloras dock om du ändrar någon spelares nummer. Du kan naturligtvis göra förändringarna igen.

1.8 Spelarsektion

Spelarsektion

Spelarsektionen är en del av fönstret där du kan ändra de individuella spelarnas egenskaper. Du kan välja vilken spelare du vill redigera, ändra hans namn, nationalitet, hudfärg, hårfärg, typ och många andra egenskaper. Observera att det är omöjligt att ha en spelare med svart hud och ljust hår. Värdeskjutreglaget har olika funktioner beroende på om du redigerar en målvakt eller inte. För målvakter måste alla egenskaper sättas till 1, och värdet visar hur bra en målvakt är. För alla övriga spelare beräknas värdet automatiskt när du ändrar spelarens egenskaper. Du kan inte ändra värdet på en utespelare på något annat sätt än att ändra hans egenskaper.

1.9 Menyn Program

Menyn Program

Om - Visar Om-requestern. Endast för informationsändamål.

Om MUI - Visar information om MUI.

Avsluta - Gissa vad den gör! Jag ska berätta en hemlighet, den formaterar inte din hårddisk...

1.10 Menyn Lag

Menyn Lag

Kopiera - Kopierar det valda lagets data till det interna lagurklippet.

Klistra in - Kopierar lagdata från urklippet till det valda laget.

Byt - Byter plats på innehållet i urklippet och det valda lagets data.

Läs - Läser in lagdata från en fil (skapad av Spara-valet) och ersätter det valda laget med den inlästa datan.

Spara som - Sparar det valda lagets data i en fil som senare kan läsas in med Läs-valet.

Skriv ut lag - Skriver ut det valda laget spelare.

1.11 Menyn Spelare

Menyn Spelare

- Kopiera - Kopierar den valda spelarens data till det interna spelarurklippet.
- Klistra in - Kopierar spelardata från urklippet till den valda spelaren.
- Byt - Byter plats på innehållet i urklippet och den valda spelarens data.
- Sök - Söker efter spelare som passar de egenskaper användaren anger. Det öppnar ett separat fönster kallat "Sök efter spelare". I "Namnmönster"-rutan kan du skriva vanliga AmigaDOS-mönster. Endast spelare vars namn passar detta mönster kommer hittas. Om du till exempel skriver "#?R#?" talar du om för datorn att du vill ha en lista på spelare med bokstaven "R" i namnet.

Det finns två listrutor under "Namnmönster"-rutan i fönstret. Här kan du välja nationalitet och typ av spelare. Punkter markerade med "+" är valda. Alltså, om du vill ha information om svenska målvakter måste du ha "SWE" och "G" valda och alla andra ej valda. "Invertera"-knappen byter läge på alla punkter i listan, alla ej valda punkter blir valda och omvänt.

Det finns även en grupp knappar i högra delen av fönstret. Här kan du sätta minimum- och maximumvärden för spelarnas egenskaper. Bara spelare där samtliga egenskaper ligger mellan min och max kan hittas. Till exempel, om du vill ha information om reserver, sätt Nummer min till 12 och Nummer max till 16.

Nu finns det bara två knappar kvar. "Sök i minne" söker efter angivna spelare i minnet. Om flerfilsläget inte är aktivt söks bara den aktuella ligans data igenom. Om flerfilsläget är aktivt genomsöks alla ligor som är inlästa i minnet. "Sök i filer" söker efter spelare i alla datafiler från SWOS datasökväg. Du kan se listan över alla funna spelare under "Sökresultat". Du kan också rensa rapporten genom att trycka på "Rensa resultat"-knappen.

- Hitta
duplikat - Detta val liknar sökfunktionen. Det försöker hitta spelare med samma namn i samma datafiler. Du kan till exempel kontrollera om någon spelare finns flera gånger i datafilerna. Om "Bara efternamn"-rutan är markerad behandlas spelarna "T. SMITH", "TOM SMITH" och "BEN SMITH" som om de hade exakt samma namn. "Kolla nationaliteten" gör att programmet även kollar spelarnas nationalitet. Övriga knappar och deras funktioner är samma som i

"Sök"-funktionen.

1.12 Menyn Special

Menyn Special

- Uppdatera cuplag
- Detta val låter dig enkelt uppdatera lag som spelar i de europeiska cuperna. Uppdatering av cuplag rekommenderas starkt, eftersom om du inte gör detta och spelar en karriär, kommer de utländska lag du möter i cuper att ha gamla lag. Ändra bara lagen i de nationella ligornas datafiler och välj sedan detta alternativ. Gamla spelartrupper i cupdatafilerna ersätts då med de nya. Om någon fil som behövs vid uppdateringen redan är inläst i minnet varnas du om att om du sparar denna till spelet, måste du uppdatera cuplagen igen. SWOS Ed laddar datan från spelets sökväg och vet inget om ändringar du gjort i minnet. I den oregistrerade versionen av SWOS Ed är denna funktion begränsad till att bara fungera med Champions League.
- Uppdatera POOLPLYR.DAT
- Detta alternativ låter dig uppdatera filen POOLPLYR.DAT, där data om spelare på transferlistan lagras. Om du inte använder denna funktion kan spelaröverföringar fungera felaktigt och SWOS kan krascha. Det är möjligt att använda denna funktion även med den oregistrerade versionen av SWOS Ed, men du måste då stänga några "störningsdialogrutor" som öppnas under uppdateringen.
- Varning! Du måste packa POOLPLYR.DAT. Annars kommer SWOS att krascha när du startar din karriär. Försök få tag i ProPack på något sätt.
- Konvertera grafik
- Denna funktion låter dig ändra spelets grafik. Först måste du ställa in rätt "Grafiksökväg". Om SWOS är installerat på din hårddisk i lådan Work:Games/SWOS, ska du skriva Work:Games/SWOS/grafs där. Då kommer de filer som innehåller spelets grafik att listas nedan. Om du väljer en fil och klickar "Konvertera RAW->ILBM" kan du spara denna data i IFF ILBM-format. Nu kan du starta Personal Paint, Deluxe Paint, eller liknande, ändra grafiken och spara den modifierade bilden i ILBM-format. Om du är registrerad användare av SWOS Ed kan du konvertera tillbaka filen med dina ändringar till RAW-format. Klicka bara på "Konvertera ILBM->RAW" och välj den modifierade ILBM-filen. Du bör inte ändra storlek eller djup för bilden eftersom SWOS Ed då inte låter dig konvertera filen tillbaka till RAW. Ändringar av paletten ger
-

inget resultat i spelet, eftersom färginformationen lagras i SWOS körbara fil, inte i grafikdatafilerna. Konverteringen av spelets grafik har testats med 96/97-versionen av SWOS och verkar fungera mycket bra. Du behöver inte ens packa datafilerna med ProPack

1.13 Menyn Inställningar

Menyn Inställningar

- | | |
|---------------------|--|
| Flerfilsläge | - Detta gör det möjligt att läsa in flera datafiler i minnet och byta mellan dem utan att förlora ändringar. När det inte är påslaget leder byte till en annan liga till att datan i minnet skrivs över när den nya ligan läses in. Om flerfilsläget är påslaget när du byter liga lagras datan i minnet och går inte förlorad. När du väljer den ligan igen kommer datan inte att läsas från disk igen utan hämtas från minnet och alla ändringar du har gjort finns kvar. |
| Grafik | - Om din Amiga har Kickstart 3.0 eller nyare kan du se hur dräkterna ser ut när du redigerar dem. Detta menyval slår av och på det. För att färgerna ska bli rätt måste du köra SWOS Ed på en skärm med minst 16 färger, helst 32 om möjligt. |
| Packning | - Om du har programmet ProPack installerat på din hårddisk som "C:ProPack" kan SWOS Ed automatiskt packa datafiler. "Ingen" innebär att ingen kompression används. "Storlek" betyder att filerna packas med en algoritm som gör dem så små som möjligt. "Hastighet" betyder att filerna packas med en algoritm som gör att de packas upp snabbare. "Hastighet"-packning används i SWOS 1.0 och SWOS 1.1. "Storlek"-packning används i SWOS 95/96. Om du inte har ProPack finns lite information om det i Problem-sektionen av denna guide. |
| Gränssnitt | - "Pop-listor" visar listorna över lag och spelare som vanliga pop-listor i huvudfönstret. Väljer du "Fönster" placeras de i fönster som du kan flytta och ändra storlek på. Vidare, när du väljer ett lag eller en spelare, öppnas fortfarande fönster. Det är mycket mer praktiskt än "Pop-listor" när du bara vill ändra några egenskapsvärden eller flytta några spelare utan att ändra datafilen mycket. |
| Spara inställningar | - Sparar inställningsfilen. Det sparar sökvägar, om flerfilsläget är på- eller avslaget, samt vilket gränssnittsläge som är inställt. Filen läses in varje gång du startar SWOS Ed. |

MUI-inställningar - Startar MUIs inställningsprogram. Ändringar du gör i MUI-inställningarna gäller bara för SWOS Ed.

1.14 SWOS Ed Upphovsrätt

Upphovsrätt

SWOS Ed är shareware. Detta betyder att du kan kopiera det fritt, ge det till dina vänner etc, men om du bestämmer dig för att använda det måste du skicka lite pengar till författaren. Du får inte modifiera någon fil eller kompilera om de körbara filerna.

SWOS Ed är ett MUI-program. MUI är Copyright © 1992-96 av Stefan Stuntz.

SWOS Ed har testats ett tag och har funnits stabilt vid vardagsanvändning. Författaren kan dock inte hållas ansvarig för förlust av data eller skador på mjukvara eller hårdvara som kan uppstå direkt eller indirekt av användning av detta program.

Jag har arbetat med utvecklingen av SWOS Ed ganska länge nu och jag måste lägga ner mycket tid på SWOS Eds källkoder när jag vill förbättra något. Som du antagligen förstår skulle jag gärna vilja ha någon slags belöning för allt detta arbete. Om du finner mitt program användbart och gillar att använda det, registrera, snälla. Den oregistrerade versionen har några av de nya funktionerna avstängda och visar en shareware-påminnelse när du startar programmet, vilket tvingar dig att vänta ungefär 20 sekunder. Var förstående! Jag behöver verkligen ett acceleratorkort till min A1200...

För det första, om du bor i Polen kan du registrera dig mycket enklare än alla andra, som bor i andra länder. Titta i den polska versionen av SWOS Ed guide för detaljer. Alla icke-polacker, läs om hur ni registrerar er nedan.

Registreringsavgiften är inte speciellt hög, tycker jag. Tidigare versioner av SWOS Ed var postcardware och personer som har skickat mig ett vykort före 20 mars 1997 betalar mindre.

valuta (endast valutor på listan stöds)	normal avgift	för personer som registrerade en postcardware-version av SWOS Ed före 1997-03-20.
GBP (Storbritannien)	10 GBP	5 GBP
USD (USA)	15 USD	8 USD
DM (Tyskland)	20 DM	10 DM

Jag tycker att det bästa sättet att skicka pengar är att stoppa sedlar (inga mynt!) mellan två blad papper (för att undvika att pengarna syns) i kuvertet tillsammans med registreringsformuläret. Om du inte har någon e-postadress, var vänlig skicka med ett kuvert adresserat till dig och frimärken till brevet. Jag skickar registreringsnumret ändå, men du får det snabbare om du skickar med de sakerna. Jag är inte ansvarig om dina pengar försvinner på posten. Om du är rädd för det, försök skicka pengarna på

något sätt där du kan få tillbaka pengarna i sådana situationer.

Du bör få ditt registreringsnummer inom en till åtta veckor. Annars, kontakta mig så får vi försöka ta reda på vad som hänt. Om du har en e-postadress och skriver den i registreringsformuläret får du ditt registreringsnummer snabbare.

Det är inte tillåtet att sprida registreringsnumret. Ditt nummer kommer att bli oanvändbart i närmaste version av SWOS Ed om jag får veta att du har gett bort det till någon.

Den oregistrerade versionen av SWOS Ed har vissa begränsningar:

- En shareware-påminnelse öppnas varje gång du startar programmet. Den låser SWOS Ed i 20 sekunder.
- Spelare/Hitta duplikat och Inställningar/Gränssnitt/Fönster i menyerna är avslagna.
- Special/Uppdatera cuplag är begränsad till Champions League. Du kan inte uppdatera Cupvinnarcupen eller UEFA-cupen.
- Special/Konvertera grafik kan konvertera RAW-formatet till ILBM (så att du kan se att du kan ändra spelets grafik med hjälp av ett ritprogram) men du kan inte konvertera ILBM tillbaka till RAW.
- Det finns en "störningsdialogruta" du måste stänga när POOLPLYR.DAT uppdateras.

1.15 Om författaren

Om författaren

SWOS Ed har skrivits av Piotr Bieniek, en 19-årig student från Lodz, Polen.

Ett foto av författaren finns i Help-katalogen, sparad i PNG-formatet. En PNG-datatyp finns tillgänglig på Aminet om du inte har någon tidigare.

För att kontakta mig, använd någon av dessa sätt:

E-post:

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

normal post (Det är också adressen för pengarna!):

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

Om du vill att jag ska svara, skicka med ett kuvert adresserat till dig och frimärken till ditt brev.

Du kan också prova min personliga websida som finns på följande adresser:

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

Tack till Rafal Sanda och Jeff Crawford. Utan dem skulle min websida bara vara en dröm, inte verklighet.

1.16 SWOS Ed Anmärkningar

Anmärkningar

Huvuddelen av SWOS Ed är skrivet i C men det finns också rutiner skrivna i assembler för bättre prestanda. Det tog mig ungefär 10 dagar att skriva den första versionen av detta program och det var bara möjligt eftersom MUI tar hand om all input från användaren, så jag hade mycket mindre arbete att göra än om jag hade använt gadtools.library. För att designa fönstret använde jag MUI Builder 2.2. Numera är SWOS Eds naturligtvis källkod helt förändrad jämfört med den första versionen. Källkoden är 283 KB och den är uppdelad i 11 moduler.

När jag satt framför tangentbordet och monitorn lyssnade jag på kassetten "Elf" av Varius Manx, så man kan säga att deras musik drev på mitt arbete.

Jag skulle vilja tacka ett antal personer. Först, tack till Piotr Cieniak. Han är min vän från skolan och han var den som först föreslog att jag skulle skriva en lageditor för SWOS. Hälsningar går också alla flickor jag känner. Om jag inte kände dem skulle mitt liv bara vara en skugga av vad det är nu.

Tack till Jeff Crawford för att han var en av de första användarna av SWOS Ed och för att ha rättat den engelska versionen av denna guide. Nu liknar den det engelska språket mycket mer än den gjorde i början.

Tack också till Russell Eyre för att han var den första person som skickade mig ett vykort och till David Chan för att han var den förste som skickade pengar.

Tack till Aitortxu Garcia (RiPP/GoBLinS9 för hjälp med att undersöka datafilernas format. Tack vare honom är datafiler sparade av SWOS Ed mer kompatibla med de ursprungliga.

Jag sänder också hälsningar till hela klass IVa vid XII LO i Lodz.

1.17 Viktigt

Viktigt

SWOS Ed 1.4 stöder redigering av cuplag. Denna funktion har dock många begränsningar. Om du inte vill ha problem läs noga vad du kan göra och vad du inte får göra.

Du får inte:

- Byta plats på två cuplag.
- Klistra in ett lag från en liga i stället för ett cuplag från en annan liga.

Du kan:

- Uppdatera cuplags lag. Du kan till och med använda lagurklippet för det.
- Ersätta cuplag med ett annat lag från samma liga, men du måste först byta plats på de två lagen i ligadatafilen.

Rutinerna för lagurklippet är omskrivna i SWOS Ed 1.4. Det har många fördelar men de tidigare rutinerna var säkrare. Använd bara lagurklippet om du verkligen behöver det. Denna anmärkning gäller bara lagurklippet. Du kan använda spelarurklippet utan restriktioner.

Det säkraste sättet att uppdatera cuplag är att ändra lagen i de nationella ligornas filer och sedan använda funktionen Special/Uppdatera cuplag från menyn.

Om du inte vill att SWOS ska krascha får du inte:

- Ändra antalet lag som spelar i en division. SWOS Ed 1.8 kontrollerar detta innan en fil sparas och låter dig inte spara filen du har ändrat antalet.
- Ändra cuplag så att du bryter mot reglerna beskrivna ovan.
- Spara den engelska datafilen och POOLPLYR.DAT opackade till spelet. Dessa filer är opackade för stora för SWOS och spelet kraschar när det försöker ladda dem.

Om du inte vill att SWOS ska krascha måste du:

- Spara alla datafiler du har modifierat till spelet och sedan uppdatera cuplag och POOLPLYR.DAT (med hjälp av Uppdatera cuplag och Uppdatera POOLPLYR.DAT från Specialmenyn).
- Ladda in alla de uppdateringar du gjort med versioner av SWOS Ed tidigare än 1.8 i SWOS Ed 1.8 och spara dem till spelet (du behöver inte ändra något).

Varning! Dessa gamla uppdateringar måste ha rätt antal lag i alla divisioner. Annars kommer SWOS ändå att krascha.

1.18 SWOS Eds historia

Historia

Version 1.0 (17.1.96) – Första release.

Version 1.1 (5.3.96)

- Stöd för datafiler från SWOS 95/96.
 - Möjlighet att överföra spelare mellan lag.
 - Möjlighet att överföra lag mellan länder
 - Flerfilsläge tillagt. Du kan läsa in flera ligor i minnet på samma gång och byta mellan dem utan att förlora några ändringar.
 - Inställningsfil som lagrar din datasökväg och om flerfilsläget är påslaget.
 - GUIet något omdesignat (bugfixat).
 - Många förändringar i den interna programstrukturen som användaren troligen aldrig kommer att märka. Nu är programmet verkligen objektorienterat.
 - Förbättrad dokumentation.
-

Version 1.2 (2.4.96)

- GUIet betydligt omdesignat.
- Lokalisering tillagt. Engelska, polska och holländska språken tillgängliga.
- Redigering av spelares nummer tillagt.
- Sortering av spelare när filer sparas tillagt. Olika typer av spelare blandas inte efter inläsning i SWOS.
- Liten bugfix när samma fil laddas från olika sökvägar.

Version 1.3 (7.6.96)

- Skapandet av GUI omskrivet. Nu fungerar programmet bättre med MUI v3.
- Grafisk visning av dräkter tillagt (OS3 krävs).
- Packning av filer mha ProPack tillagt (du behöver naturligtvis ProPack-programmet).
- Norska and tyska översättningar tillagda.

Version 1.4 (4.8.96)

- Inläsning och sparning av enskilda lag.
- Möjlighet att redigera cuplag tillagt men det har många begränsningar (läs Viktigt-sektionen av denna guide).
- Utskrift av lag.
- Funktion för sökning efter spelare tillagt.
- Rutinerna för lagklippboken omskrivna. Nu kan du byta vilken division laget ligger i med hjälp av Lag Kopiera/Klistra in/Byt.
- Dynamic Object Linking tillagt. Alla delar av GUIet skapas bara när de verkligen behövs, så de använder mindre RAM än tidigare.
- Många förändringar i GUI. Speciellt betydande förändring i spelarlistan.
- Små bugfixar. Ibland lämnade inte SWOS Ed i från sig allt allokerat minne.
- Tysk översättning tillagd.

Version 1.5 (29.10.96)

- Redigering av laguppställning tillagt.
- Nu kan du ändra vilken division laget ligger i genom att bara klicka på en knapp.
- Interna förändringar.

Version 1.6 (15.3.97)

- Avkodning av registreringsnummer och en sharewarepåminnelse tillagt.
- Funktion för att hitta samma spelare tillagd. (endast reg.)
- Nu kan du ha listorna med lag och spelare i vanliga fönster. Du kan flytta dem, ändra storlek på dem osv. Det är mycket användbart om du ofta arbetar med olika lag och spelare.
- Om du väljer Sök i filer och någon av filerna saknas i SWOS datasökväg kan du nu avbryta sökandet.
- Några små buggfixar. Denna version är mer stabil jämfört med tidigare.

Version 1.61 (26.8.97)

- SWOS Ed 1.6 kunde krascha på 040- och 060-processorer, när datacacharna var påslagna. Samma gälda för ProPack. SWOS Ed 1.61 tömmer cacharna vid behov och slår av dem temporärt innan ProPack startas.

Version 1.62 (20.9.97)

- Stora förändringar i de rutiner som visar lagens dräkter. Ommappningsrutinen är omskriven i assembler, så den är ungefär dubbelt så snabb som förut. Den nya rutinen kräver mindre data för att göra samma jobb som den förra versionen gjorde, vilket gör den körbara filen cirka 6KB mindre. Bitmap-manipulationer görs på ett mer systemvänligt sätt.
- Förändringar av inbyggda engelska strängar. Motsvarande strängar har även ändrats i den svenska översättningen. Till exempel har valet "Hitta samma" döpts om till "Hitta duplikat".

Version 1.7 (25.11.97)

- Du kan nu ändra spelets grafik med hjälp av SWOS Ed och ett ritprogram (till exempel Personal Paint eller Deluxe Paint). Programmet konverterar data mellan SWOS interna format (kallat RAW) och IFF ILBM-formatet som kan läsas av nästan alla grafikprogram. (Denna funktion är fullt funktionell endast i den registrerade versionen)
- Du kan enkelt uppdatera cuplag med hjälp av menyvalet Special/Uppdatera cuplag. Detta bör lösa huvuddelen av kraschproblemen i samband med uppdatering av cuplag. (Denna funktion är fullt funktionell endast i den registrerade versionen)
- Det finns information om i vilken division ett lag spelar i direkt i laglistan. Du behöver inte välja ett lag för att kolla detta.

Version 1.8 (16.1.98)

- Bättre och SWOS-kompatibelt sätt att sätta spelares värden.
- Du kan uppdatera filen POOLPLYR.DAT nu (fullt funktionell endast i den registrerade versionen).
- SWOS Ed kontrollerar antalet lag som spelar i de olika divisionerna. Om du har ändrat något (du får inte göra detta), låter SWOS Ed dig inte spara filen.
- Mindre förändringar som bör förbättra kompatibiliteten för data skapad av SWOS Ed med SWOS ursprungliga data. Nu bör SWOS inte krascha all (om du inte bryter mot reglerna som beskrivits i denna guide).

1.19 Att göra i SWOS Ed

Att göra

Det vore trevligt om SWOS Ed kunde spara packade datafiler. SWOS kräver det inte (utom när man redigerar engelska ligan eller uppdaterar POOLPLYR.DAT, se~Problem) men en packad fil är ungefär en tredjedel så stor som en opackad. Detta ÄR speciellt viktigt för användare som spelar från disketter eftersom SWOS originaldisketter är nästan fulla. Jag ska försöka ha med inbyggd packning av datafiler i någon av de närmaste SWOS Ed-releaserna.

De flesta av de förbättringar som diskuteras ovan kommer troligen bara att vara tillgängliga i registrerade versioner av SWOS Ed, men vissa av dem (till exempel buggfixar) kommer att vara tillgängliga även i oregistrerade versioner.

Jag tycker det skulle vara trevligt att översätta SWOS Ed till andra språk. Om någon känner för att översätta strängarna i programmet och den medföljande dokumentationen till något annat språk, kontakta mig.

Jag vill gärna höra alla förslag eller kommentarer du kan ha om mitt program. Skicka dem till mig nu!

1.20 Problem med SWOS Ed

Vanliga problem

F: Vad är MUI och varför kan jag inte köra SWOS Ed utan det?

S: MUI är ett system för att skapa snygga, typsnittskänsliga och lättanvända grafiska användargränssnitt. Jag tycker alla Amiganer borde använda det! Du kan ladda ner util/libs/mui38usr.lha från Aminet. För en mer detaljerad beskrivning av MUI, se MUI-sektionen av denna guide.

F: Jag har diskettversionen av SWOS. Hur kan jag installera det på en hårddisk? Mitt problem är att när jag försöker spara en opackad datafil skapad av SWOS Ed är disketten för full.

S: Min HD-installer för SWOS bör finnas på Aminet som swoshd.lha i game/patch. Om du inte har en hårddisk (varför inte???) kan du skapa utrymme genom att radera följande filer från SWOS disk 2:

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

Dessa filer innehåller data om landslagen, så du kommer inte att kunna spela till exempel VM.

F: När jag försöker redigera de engelska lagen eller uppdaterar POOLPLYR.DAT får det SWOS att krascha. Vad kan jag göra för att komma runt detta?

S: Engelska ligans datafil är den största och när den är opackad är den ungefär tre gånger så stor som när den är packad! Det är skälet till att spelet kraschar. Den opackade filen är större än SWOS interna buffert och spelet kan inte läsa in den. Samma problem uppstår med filen POOLPLYR.DAT. För att få spelet att fungera måste du packa om filen med det externa programmet ProPack. Allt kommer då att fungera fint. Om du inte kan göra detta kan du välja en av de andra ligorna, kopiera dina favoritlag till den och spela den ligan i stället, med engelska lag. Alternativt kan du vänta på en ny version av SWOS Ed som kan spara packade datafiler. Alternativt kan du vänta på en ny version av SWOS Ed som kan skriva packade datafiler. Om du vill uppdatera POOLPLYR.DAT är ompackning den enda lösningen.

F: Hur kan jag få tag i ProPack? Jag har inte hittat det på Aminet.

S: ProPack verkar vara en kommersiell produkt, så den finns inte i någon PD/Shareware-samling. Här kommer kort information om ProPack och dess skapare:

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

Detta är information från 1992, så jag kan inte garantera att den inte har förändrats.

F: Vad kan jag göra för att uppmuntra författaren att skriva nyare versioner av SWOS Ed?

S: Det är mycket enkelt. Sänd honom ett trevligt vykort, förslag, acceleratorkort till hans A1200, miljoner dollar, dyra bilar, etc.

Läs även Viktigt-delen av denna guide.

Om du fortfarande inte vet hur du ska lösa dina problem, prova att besöka min hemsida (se Författare). Om du inte hittar en lösning där, skicka e-mail till mig.

1.21 Magic User Interface

This application uses

MUI - MagicUserInterface

(c) Copyright 1993/96 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

1.22 SWOS Ed Index

Index

Anmärkningar	Anmärkningar från författaren
Användning	Hur använder jag SWOS Ed?
Att göra	Idéer för framtida releaser
Copyright-notis	Upphovsrätts- och registreringsinformation
Författare	Hur nås författaren?
Historia	Tidigare versioner av SWOS Ed
Installation	Hur installerar jag det på en hårddisk?
Introduktion	Vad gör SWOS Ed?
Krav	Fungerar det på min maskin?
Problem	Vanliga problem
Viktigt	Var vänlig läs detta för att undvika möjliga problem