

## Spis treści

1. Zapis danych drużyny .....	1
2. Zapis danych piłkarza .....	3
3. Kodowanie ceny .....	4
4. Punkty drużyny .....	8
5. Drużyny narodowe .....	8

Subiektywna ocena  
Pewniki

## 1. Zapis danych drużyny

Dane drużyny przechowuje plik TEAM.\*. Stamtąd są kopiowane zespoły przy tworzeniu nowych rozgrywek. Dane obejmują: numer drużyny, nazwę zespołu, stosowaną taktykę, poziom ligowy, kolor koszulek, nazwisko trenera, obsadę pozycji oraz listę piłkarzy.

Rys.1. Widok z hex edytora.

	00	01	02	03	04	05	06	07	08	09	0a	0b	0c	0d	0e	0f	
00000000	00	1b	1c	00	05	35	00	41	4d	49	43	41	20	57	52	4f	.....5. AMICA WRO
00000010	4e	4b	49	00	00	00	00	00	00	00	00	00	01	01	01	01	WNI.....
00000020	01	00	04	04	04	04	47	52	5a	45	47	4f	52	5a	20	4c	.....GRZEGORZ L
00000030	41	54	4f	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	02	ATO.....
00000040	04	05	03	07	09	0b	08	0d	0e	01	06	0a	0c	0f	1a	00	.....
00000050	01	5a	42	49	47	4e	49	45	57	20	50	4c	45	53	4e	49	.ZBIGNIEW PLESNI
00000060	45	52	4f	57	49	43	5a	00	00	00	00	00	00	00	0c	00	EROWICZ.....
00000070	00	00	00	00	1a	00	0c	4a	41	52	4f	53	4c	41	57	20	.....JAROSLAW
00000080	4a	45	5a	49	45	52	53	4b	49	00	00	00	00	00	00	00	JEZIERSKI.....
00000090	00	00	00	00	0a	00	00	00	00	00	1a	00	02	5a	42	49	.....ZBI
000000a0	47	4e	49	45	57	20	4d	41	4c	41	43	48	4f	57	53	4b	GNIEW MALACHOWSK
000000b0	49	00	00	00	20	00	01	20	e2	c0	0f	00	00	00	00	00	I... .. śR.....
000000c0	1a	00	03	4d	49	52	4f	53	4c	41	57	20	53	49	41	52	...MIROSLAW SIAF
000000d0	41	00	00	00	00	00	00	00	00	00	40	00	00	21	a1	d1	A.....@...!^N
000000e0	0c	00	00	00	00	00	1a	00	04	47	52	5a	45	47	4f	52	.....GRZEGOF
000000f0	5a	20	57	4f	44	4b	49	45	57	49	43	5a	00	00	00	00	Z WODKIEWICZ....
00000100	60	00	01	0c	d1	11	0d	00	00	00	00	00	1a	00	05	4d	`. . . N . . . . . M
00000110	49	52	4f	53	4c	41	57	20	52	5a	45	50	41	00	00	00	MIROSLAW RZEPA...
00000120	00	00	00	00	00	00	60	00	02	1d	e0	00	0e	00	00	00	..... E . . . . .
00000130	00	00	1a	00	0d	54	4f	4d	41	53	5a	20	4f	4c	45	53	.....TOMASZ OLES
00000140	5a	45	4b	00	00	00	00	00	00	00	00	00	60	00	00	0d	ZEK.....`
00000150	b0	10	09	00	00	00	00	00	1a	00	06	4d	41	52	45	4b	".....MAREK
00000160	20	53	5a	41	46	45	52	00	00	00	00	00	00	00	00	00	SZAFER.....
00000170	00	00	80	00	01	00	1c	d1	0c	00	00	00	00	00	1a	00	..€. . . . N . . . . .

## Objaśnienia bajtów:

00 – 00

01 – Ilość drużyn w pliku team, które będą widoczne w edytorze i grze

## Dane dla pierwszej drużyny:

02 – Nr państwa, z którego pochodzi drużyna

03 – Team number

04÷05 – General number team

06 – Team status (01-computer, 02-player-coach, 03-coach) (modyfikacja nieaktywna w Career dla drużyn Cpu)

07÷16 – Team name (max 16 characters)

17 – 00

18 – 00

19 – 00

1a – Tactics (00-442, 01-541, ...)

1b – Division (00-Premier, 01-First, 02-Second, 03-Third, 04-Non-League)

1c – Main Kit: Shirt pattern (00-Plair, 01-Colored Sleeves, 02-Vertical, 03-Horizontal)

1d – Shirt First Colour (00-Grey, 01-White, 02-Black, 03-Orange, 04-Red, 05-Blue, 06-Brown, 07-Light Blue, 08-Green, 09-Yellow)

1e – Shirt Second Colour

1f – Short Colour

20 – Socks Colour

21 – Secondary Kit: Shirt pattern

22 – Shirt First Colour

23 – Shirt Second Colour

24 – Short Colour

25 – Socks Colour

26÷3d – Coach name (max 24 characters)

#### **Obsada pozycji:**

3e – Wartość w tej komórce określa, który piłkarz będzie grać na pozycji Goalkeeper (nr 1)

(Są to tzw. wartości odwołań: 00 - footballer00, 01 - footballer01, 02 - footballer02, ...)

3f – Wartość w tej komórce typuje piłkarza Right back (2) itd...

40 – Defender (3)

41 – Defender / Midfielder w zależności od taktyki (4)

42 – Left back (5)

43 – Right winger (6)

44 – Midfielder / Defender (7)

45 – Midfielder / Attacker (8)

46 – Left winger (9)

47 – Attacker / Midfielder (10)

48 – Attacker (11)

49 – 1st Reserve (12)

4a – 2nd Reserve (13)

4b – 3rd Reserve (14)

4c – 4th Reserve (15)

4d – 5th Reserve (16)

#### **Lista piłkarzy:**

4e÷73 – klaster dla footballer00, wartość odwołania się do tego piłkarza to 00

74÷99 – footballer01

9a÷bf – footballer02

c0÷e5 – footballer03

e6÷10b – footballer04

10c÷131 – footballer05

132÷157 – footballer06

158÷17d – footballer07

17e÷1a3 – footballer08

1a4÷1c9 – footballer09

1ca÷1ef – footballer0a

1f0÷215 – footballer0b

216÷23b – footballer0c

23c÷261 – footballer0d

262÷287 – footballer0e

288÷2ad – footballer0f

#### **Dane dla drugiej drużyny**

2ae – Nr państwa, z którego pochodzi drużyna

Kolejność komórek w obsadzie pozycji jest podobna do systemu gry 4-4-2. Poza tym kolejność ta jest niezmienna, dlatego można przypisać temu stałe numery tzw. pozycyjne. Ta główna numeracja, która w ten sposób powstała jest stosowana w edytorach składów (swosfff i Java Swos Editor). Swosfff podaje kolejność piłkarzy według listy piłkarzy, natomiast Java Swos Editor według obsady pozycji.

#### **SWOS DIY Manager**

Zaletą DIY Competition jest możliwość edycji reguł i zrobienia save. Wynik meczu przenosimy na stronę managera online lub na program managerski offline. Do symulacji meczów, z uprzednim pobraniem składów, pomocny jest skrypt wstawiający zawodników do owego pliku diy. Taki skrypt będzie poprawnie działać, gdy piłkarze trafią do odpowiednich klastrów. Osiągniemy to na 2 sposoby:

- Miejsca wstawienia piłkarzy będą zależały od już zdefiniowanej obsady pozycji lub
- Definiujemy w obsadzie pozycji nowe wartości odwołań (odpowiednie do potrzeb).

## 2. Zapis danych piłkarza

Na dane piłkarza składa się 38 bajtów (Rys.2) zapisanych w systemie 16-stkowym (heksadecymalnym). Jeden bajt może przechowywać do dwóch różnych atrybutów piłkarza. Funkcję ich przedstawią (Tab.1).

Rys.2. Klaster.

	00	01	02	03	04	05	06	07	08	09	0a	0b	0c	0d	0e	0f
00001520	00	0f	3e	fe	33	23	00	00	00	00	00	12	00	03	50	41
00001530	4f	4c	4f	20	4d	41	4c	44	49	4e	49	00	00	00	00	00
00001540	00	00	00	00	00	40	00	0f	7f	ff	f6	30	00	00	00	00
00001550	00	12	00	06	46	52	41	4e	43	4f	20	42	41	52	45	53

...>t3#.....PA  
DLO MALDINI.....  
.....@... '60....  
...FRANCO BARES

Bajt	Tab.1. Atrybuty piłkarza.
1	Narodowość
2	Punkty piłkarza
3	Numer na koszulce
4÷25	Imię i nazwisko
26	Przerwa 00
27	Nominalna pozycja i ikona główki
28	Status kontuzji i kartek
29	zero, <b>Passing</b>
30	<b>Shooting, Heading</b>
31	<b>Tackling, Ball Control</b>
32	<b>Speed, Finishing</b>
33	Nominalna cena
34	Gole w lidze
35	Gole w pucharze kraju
36	Gole w pucharze ligi
37	Gole w europejskich pucharach
38	Forma

**Nominalna pozycja:** 00 – Goalkeeper, 20 – Right back, 40 – Left back, 60 – Defender, 80 – Right winger, a0 – Left winger, c0 – Midfielder, e0 – Attacker.

**Status Loan:** 02 – Loan.

**Ikona główki:** 00 – czarne włosy, 08 – blond włosy, 10 – czarnoskóry.

Przykład: Obrońca Loan z blond włosami: 60+02+08=7a. Czarnoskóry napastnik: e0+10=f0.

Za nazwiskiem stawiana jest wartość 00.

**Status kontuzji:** bandaż 20, k1 40, k2 60, k3 80, k4 a0, k? c0, k+ e0.

**Status kartek:**

1x cz.k. ■ krajowa=01

2x cz.k. ■■ krajowa=02

3x cz.k. ■■■ krajowa=03

1x ż.k. ■ międzynarodowa=04

1x cz.k. ■ krajowa i 1x ż.k. ■ międzynarodowa=05

2x cz.k. ■■ krajowa i 1x ż.k. ■ międzynarodowa=06

3x cz.k. ■■■ krajowa i 1x ż.k. ■ międzynarodowa=07

1x cz.k. ■■ międzynarodowa=08

1x cz.k. ■ krajowa i 1x cz.k. ■■ międzynarodowa=09

2x cz.k. ■■ krajowa i 1x cz.k. ■■ międzynarodowa=0a

3x cz.k. ■■■ krajowa i 1x cz.k. ■■ międzynarodowa=0b

2x cz.k. ■■ międzynarodowa=0c

1x cz.k. ■ krajowa i 2x cz.k. ■■ międzynarodowa=0d

2x cz.k. ■■ krajowa i 2x cz.k. ■■ międzynarodowa=0e

3x cz.k. ■■■ krajowa i 2x cz.k. ■■ międzynarodowa=0f

3x cz.k. ■■■ międzynarodowa=10

1x cz.k. ■ krajowa i 3x cz.k. ■■■ międzynarodowa=11

2x cz.k. ■■ krajowa i 3x cz.k. ■■■ międzynarodowa=12

3x cz.k. ■■■ krajowa i 3x cz.k. ■■■ międzynarodowa=13

Przykład: Lekka kontuzja i jedna żółta kartka międzynarodowa: 20+04=24.

Jeżeli absencja za kartki jest wyższa lub równa absencji za kontuzję, wówczas status kartek jest widoczny przed statusem kontuzji.

### 3. Kodowanie ceny

W pliku sws.exe znajduje się zbiór 80-ciu pól po 2 bajty (zaznaczony na **czzerwono**) z cenami zawodników, na które składają się: ceny pośrednie (międyznominalne) w ilości 30 i ceny nominalne w ilości 50. W polach zapisane są następujące po sobie ceny, podstawiane w tysiącach (K), które piłkarz osiąga na skutek zmiany poziomu swojej Formy.

Nominalne ceny definiuje zbiór zaznaczony na **zielono**, w którym 1 bajtowe wartości są adresami do cen w **zbiornie gównym**. Im wyższe jest pole w **zielonym** zbiorze, tym zawodnik jest droższy, ponieważ każde następne pole, nawet bez względu na przynależącą do niego cenę, ma przypisaną większą od poprzedniego pola ilość wartościujących punktów. Punkty wartościujące są zapisane przy każdym zawodniku (Nominalna cena). Przyjmują one wartości heksalne od 00 do 31, czyli decymalnie od 0 do 49. Wpisanie 32 powoduje zawieszenie. Punkty wartościujące odpowiadają kolejnym pozycjom ze zbioru **Nominalnych cen**. Dwie pierwsze i dwie ostatnie Nominalne ceny są takie same. W edytorze umowy przyjęto je nazwać "poniżej £25K" (£25K-) oraz "powyżej £15M" (£15M+).

5K Rys.3. SWOS ECE (v.English)

00196CA0	474C	0000	0500	0A00	0F00	1400	1900	1E00	GL.....
00196CB0	2300	2800	2D00	3200	3700	3C00	4100	4600	#.(.-.2.7.<.A.F.
00196CC0	4B00	5000	5500	5A00	5F00	6400	6E00	7800	K.P.U.Z._.d.n.x.
00196CD0	8200	8C00	9600	A000	AA00	B400	BE00	C800	.....
00196CE0	E100	FA00	0001	2C01	5E01	9001	C201	F401	.....^.....
00196CF0	2602	5802	8A02	BC02	EE02	2003	5203	8403	&.X.....R...
00196D00	B603	E803	4C04	B004	1405	7805	DC05	4006	....L.....x...@.
00196D10	A406	0807	6C07	D007	CA08	C409	BE0A	B80B	....1.....
00196D20	AC0D	A00F	9411	8813	7017	581B	401F	2823	.....p.X.@.(#
00196D30	1027	F82A	E02E	C832	B036	983A	803E	6842	.'*...2.6.:>hE
00196D40	5046	384A	0505	0608	0A0D	0F11	1415	1719	PF8J.....
00196D50	1A1C	1E20	2223	2526	2728	292A	2B2C	2D2F	... "#%&'()*+,-/
00196D60	3031	3335	3638	393A	3B3D	3E3F	4142	4344	0135689:;=>?ABCI
00196D70	4546	4749	4C4C	0000	0000	0000	0101	0202	EFGILL.....

Rys.4. SWOS 96/97 (v.English)

001988B0	2226	2B30	353A	3E42	474C	0000	0500	0A00	"&+05:>BGL.....
001988C0	0F00	1400	1900	1E00	2300	2800	2D00	3200	.....#.(.-.2.
001988D0	3700	3C00	4100	4600	4B00	5000	5500	5A00	7.<.A.F.K.P.U.Z.
001988E0	5F00	6400	6E00	7800	8200	8C00	9600	A000	_ .d.n.x.....
001988F0	AA00	B400	BE00	C800	E100	FA00	1301	2C01	.....
00198900	5E01	9001	C201	F401	2602	5802	8A02	BC02	^.....&.X.....
00198910	EE02	2003	5203	8403	B603	E803	4C04	B004	.. .R.....L...
00198920	1405	7805	DC05	4006	A406	0807	6C07	D007	..x...@.....l...
00198930	CA08	C409	BE0A	B80B	AC0D	A00F	9411	8813	.....
00198940	7017	581B	401F	2823	1027	F82A	E02E	C832	p.X.@.(#.'*...2
00198950	B036	983A	803E	6842	5046	384A	204E	0852	.6.:>hBPF8J N.R
00198960	F055	D859	C05D	A861	9065	7869	606D	4871	.U.Y.] .a.exi`mHq
00198970	3075	1879	007D	E880	D084	B888	A08C	8890	0u.y.}.....
00198980	7094	5898	0505	0608	0A0D	0F11	1415	1719	p.X.....
00198990	1A1C	1E20	2223	2526	2728	292A	2B2C	2D2F	... "#%&'()*+,-/
001989A0	3031	3335	3638	393A	3B3D	3E3F	4142	4344	0135689:;=>?ABCD
001989B0	4546	4749	4C4C	0000	0000	0000	0101	0202	EFGILL.....

Wersja 96/97 posiada **zbiór gówny** rozszerzony o ceny w **zółtej** ramce. Mimo tego maksymalnie wytrenowany piłkarz (z maks. Formą 7F) może osiągnąć jedynie cenę £19M. Oznacza to, że wartości w żółtej ramce są nieaktywne. Forma przekraczając kolejne skoki liczby punktów Formy (nad limitem £19M) nie podnosi już ceny o kolejny £1M. Gdyby nie ten limit, to najdroższy piłkarz za £15M mógłby teoretycznie osiągnąć cenę £23M, gdyż na tyle wystarcza miejsca na skoki od wartości 00 do 7F: [00(£15M),0F(£16M),1E(£17M),2D(£18M),3C(£19M),4B(£20M), 5A(£21M),69(£22M),78(£23M)].

Inne cechy charakterystyczne to:

- General Running Costs są obliczane z wartości wpisanych do gównego zbioru.
- Podniesienie wszystkich cen z gównego zbioru do £16M sprawi, że budżet na start sezonu wyniesie ok. £45M.
- Maksymalna Forma (7F) nie powoduje wzrostu General Running Costs.

#### Powód £15M

W połowie lat '90 za transfer piłkarza nie płacono wyższych sum. Najdroższym piłkarzem świata w 1996r. był Alan Shearer kupiony przez Newcastle United za rekordową cenę £15M.

### Ceny x2 (nieoryginalna metoda)

Aby piłkarze posiadali rzeczywiste ceny, to potrzebujemy zwiększyć stary zakres cen. Modyfikacja współczynnika mnożenia całego zakresu cen byłaby najlepszym rozwiązaniem, jednak adres tej funkcji nie jest znany. Alternatywnym rozwiązaniem jest podmiana kodu cen w pliku wykonawczym.

$£19000 \times 2 = 38000 = \text{Hex}(????)$  => Kalkulator Windows => Wpisujemy wartość 38000 => Przelączamy wskaźnik na hex => Otrzymujemy wartość 9470, którą zamieniamy kolejnościami w połowie => 7094.

Tab.2. Wartości hex wynikające z podwojenia cen.

Nr pola ceny	x1		x2	
	Cena	Hex	Cena	Hex
	£ K	£ K	£ K	£ K
1	5	0500	10	0A00
2	10	0A00	20	1400
3	15	0F00	30	1E00
4	20	1400	40	2800
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
77	16000	803E	32000	007D
78	17000	6842	34000	D084
79	18000	5046	36000	A08C
80	19000	384A	38000	7094

Sprawdzenie można wykonać na wartościach decymalnych np.:  $0500 = 00 \times 256 + 05 = 0 + 5 = 5K$ . Nie jest to jednak metoda do zastosowania na stałe, ponieważ:

- General Running Costs (koszty ogólne) są większe przy cenach x2, a zyski z meczów nie wzrastają.
- Oferta zakupu zawodnika może wynieść najwyżej £50M. Jeżeli nie znajdziemy ograniczenia tej maks. kwoty transferu, to x2 będzie górną granicą jakichkolwiek ulepszeń.

### Ceny x2 (oryginalna metoda)

Twórcy gry zastosowali metodę współczynnika mnożenia wszystkiego, co ma powiązanie z ceną dla czterech wersji: ENGLISH (x1), GERMAN (x2), ITALIAN (x2) i FRENCH (x10). Każda z tych wersji posiada odpowiednie dla swojego kraju ceny we własnej walucie, tłumaczenie, własne symbole Nominalnej pozycji i litery umiejętności w kodzie atutów. Litery umiejętności przeważnie pochodzą od pierwszej litery nazwy umiejętności. Wyjątkiem w wersji ENGLISH jest litera V, zastępująca zajętą literę S. Postać graficzna litery V ma emanujący mocą do strzelania wygląd. Przypomina żądło i idealnie spełnia swoją rolę, gdyż jest optymalnym znakiem nawiązującym do strzelania z ostrością.

ver.	Tab.3. Porównanie poziomu cen.						
English	£25K	£100K	£500K	£1M	£5M	£10M	£15M
German	DM50K	DM200K	DM1M	DM2M	DM10M	DM20M	DM30M
Italian	L50MN	L200MN	L1MD	L2MD	L10MD	L20MD	L30MD
French	FF250K	FF1M	FF5M	FF10M	FF50M	FF100M	FF150M

ver.	Tab.4. Litery umiejętności.						
English	P	V	H	T	C	S	F
German	P	G	K	Z	B	S	A
Italian	P	C	T	F	A	V	S
French	P	R	T	I	C	V	A

ver.	Tab.5. Litery nominalnej pozycji.							
English	G	RB	LB	RW	LW	D	M	A
German	T	RV	LV	RA	LA	A	M	S
Italian	P	TD	TS	MD	MS	D	M	A
French	G	DD	DG	MD	MG	D	M	A

Rys.5. Wersja angielska.

ALEX FERGUSON		MANCHESTER UTD		1995/97 SEASON	
↑					
PREMIER	(A)	MANCHESTER UTD	V	NEWCASTLE UNITED	
PREMIER	(H)	MANCHESTER UTD	V	DERBY COUNTY	
PREMIER	(H)	MANCHESTER UTD	V	TOTTENHAM H.	
PREMIER	(H)	MANCHESTER UTD	V	SHEFFIELD WED.	
PREMIER	(A)	MANCHESTER UTD	V	MIDDLESBROUGH	
LEAGUE CUP	(H)	MANCHESTER UTD	V	CAMBRIDGE UNITED	
ROUND 2 LEG 1					
EUROPEAN CUP	(A)	MANCHESTER UTD	V	JUVENTUS	
ROUND 1					
PREMIER	(A)	MANCHESTER UTD	V	BLACKBURN ROVERS	
↓					
TRANSFERS		PLAY MATCH		NEXT MATCH	
NO JOB OFFERS		SQUAD		VIEW COMPETITIONS	
CLUB BUSINESS		EXIT		VIEW WORLD	

Rys.6. Wersja angielska.

MANCHESTER UTD		BANK £6,420,000	
(ENGLAND)		NAT	GOALS
1	PETER SCHMEICHEL	G (DEN)	0 £4.5M
2	GARY NEVILLE	RB CT (ENG)	0 £1.6M
5	RONNY JOHNSEN	D THP (NOR)	0 £1.5M
6	GARY PALLISTER	D THS (ENG)	0 £1.6M
3	DENIS IRWIN	LB STV (IRL)	0 £1.6M
8	KAREL POBORSKY	RW CSP (TCH)	0 £2.25M
4	ROY KEARNE	M THF (IRL)	0 £2.75M
10	DAVID BECKHAM	M PCV (ENG)	0 £8M
11	RYAN GIGGS	LW SCP (WAL)	0 £8M
7	ERIC CANTONA	A FHV (FRA)	0 £8M
9	OLE GUNNAR SOLSKJAER	A FVS (NOR)	0 £2.25M
12	RAYMOND VAN DER GOUD	G (HOL)	0 £700K
13	PHILIP NEVILLE	LB PTS (ENG)	0 £1M
14	JORDI CRUYFF	LW SPF (HOL)	0 £1.8M
15	NICKY BUTT	M PTV (ENG)	0 £1.5M
16	ANDY COLE	A HFS (ENG)	0 £3.5M
	PHIL MCALLISTER	A FSV (SCO)	0 TRIAL
COACH: ALEX FERGUSON		EXIT	GOALS TRAINING

Rys.7. Wersja niemiecka.

G TRAPATTONI		BAYERN MUNICH		1995/97 SEASON	
↑					
I. LIGA	(H)	BAYERN MUNICH	G	KARLSRUHE	
I. LIGA	(H)	BAYERN MUNICH	G	VFB STUTTGART	
I. LIGA	(A)	BAYERN MUNICH	G	FREIBURG	
I. LIGA	(A)	BAYERN MUNICH	G	MONCHENGLADBACH	
POKAL	(A)	BAYERN MUNICH	G	VFB LUBECK	
RUNDE 3					
I. LIGA	(A)	BAYERN MUNICH	G	FORT. DUSSELDORF	
I. LIGA	(H)	BAYERN MUNICH	G	MSV DUISBURG	
I. LIGA	(H)	BAYERN MUNICH	G	BOR. DORTMUND	
↓					
TRANSFERS		SPIEL AUSTRAGEN		NACHSTES SPIEL	
KEINE JOBANGEBOTE		MANNSCHAFT		WETTBEWERBE ANZEIGN	
KLUBGESCHAFTS		ENDE		WELT ANZEIGN	

Rys.8. Wersja niemiecka.

BAYERN MUNICH		BANK DM9,600,000	
(DEUTSCHLAND)		NAT	TORE
1	OLIVER KAHN	T (GER)	0 DM3.6M
2	MARKUS BABBEL	RW KZS (GER)	0 DM1.7M
10	LOTHAR MATTHAUS	A PGA (GER)	0 DM7M
4	MARIO BASLER	RA BSG (GER)	0 DM6M
5	THOMAS HELMER	LW ZGK (GER)	0 DM4.5M
3	CHRISTIAN ZIEGE	LA BSA (GER)	0 DM3.6M
6	CHRISTIAN NERLINGER	M GSP (GER)	0 DM2M
7	MEHMET SCHOLL	M PBA (GER)	0 DM3.6M
8	THOMAS STRUNZ	M ZPB (GER)	0 DM2.6M
11	RUGGIERO RIZZITELLI	S KAS (ITA)	0 DM4M
9	JURGEN KLINSMANN	S KAS (GER)	0 DM18M
12	SVEN SCHEUER	T (GER)	0 DM1M
13	OLIVER KREUZER	A GPB (GER)	0 DM1.7M
14	ALEXANDER ZICKLER	RA SPG (GER)	0 DM2M
15	CARSTEN JANCKER	S AKS (GER)	0 DM3M
16	MARCEL WITECZEK	S ASG (GER)	0 DM3.2M
	ANDREAS RIEDLE	S KAS (GER)	0 TEST
TRAINER: GIOVANNI TRAPATTONI		ENDE	TORE TRAINING

Rys.9. Wersja włoska.

OSCAR TABAREZ	AC MILAN	CAMP. 1995/97
↑		
COPPA TURNO 2 AND. (F)	AC MILAN	C RAVENNA
SERIE A (C)	AC MILAN	C VERONA
COPPA EUROPA TURNO 1 (C)	AC MILAN	C FC PORTO
SERIE A (C)	AC MILAN	C INTER MILAN
COPPA TURNO 2 RIT. (C)	AC MILAN	C RAVENNA
SERIE A (F)	AC MILAN	C REGGIANA
SERIE A (C)	AC MILAN	C ROMA
↓		
TRASFERIMENTI	PARTITA	PROSS. PARTITA
NESS. OFF. LAVORO	SQUADRA	VISUAL. COMPETIZ.
ANDAMENTO CLUB	ESCI	VISUALIZZA MONDO

Rys.10. Wersja włoska.

<b>AC MILAN</b>		<b>BANCA L.20,880,000M</b>	
(ITALIA)		NAT	GOL
1	SEBASTIANO ROSSI	P (ITA)	0 L2MD
2	CHRISTIAN PANUCCI	TDFFC (ITA)	0 L4MD
6	FRANCO BARESI	D TFF (ITA)	0 L7MD
11	ALESSANDRO COSTACURTA	D FTC (ITA)	0 L4MD
3	PAOLO MALDINI	TSVFP (ITA)	0 L30MD
7	STEFANO ERANIO	MDVCA (ITA)	0 L3MD
8	MARCEL DESAILLY	M FFT (FRA)	0 L10MD
10	DEJAN SAVICEVIC	M PAC (YUG)	0 L15MD
4	DEMETRIO ALBERTINI	MSAPP (ITA)	0 L12MD
9	GEORGE WEAH	A STV (LIB)	0 L30MD
5	MARCO SIMONE	A SVC (ITA)	0 L7MD
12	ANGELO PAGOTTO	P (ITA)	0 L19MD
13	MICHAEL REIZIGER	TDFFT (HOL)	0 L4MD
14	ZVONIMIR BOBAN	M FPA (CRO)	0 L5.5MD
15	EDGAR DAVIDS	M FAP (HOL)	0 L3.6MD
16	ROBERTO BAGGIO	A SCA (ITA)	0 L18MD
	GILI MONTELLA	A TSV (ITA)	0 PROVA
ALLEN: OSCAR TABAREZ		ESCI	GOL PRATICA

Rys.11. Wersja francuska.

RICARDO GOMES	PARIS ST-GERMAIN	1995/97 SAISON
↑		
PREMIERE (D)	PARIS ST-GERMAIN	C NANCY
PREMIERE (D)	PARIS ST-GERMAIN	C MONTPELLIER
PREMIERE (E)	PARIS ST-GERMAIN	C CAEN
PREMIERE (E)	PARIS ST-GERMAIN	C STRASBOURG
PREMIERE (D)	PARIS ST-GERMAIN	C LILLE
VAING DE CPE IER TR ALLER (E)	PARIS ST-GERMAIN	C RAF YELGAVA
PREMIERE (E)	PARIS ST-GERMAIN	C BASTIA
PREMIERE (E)	PARIS ST-GERMAIN	C BORDEAUX
↓		
TRANSFERTS	JOUER UN MATCH	PROCHAIN MATCH
AUCUNE OFFRE	EQUIPE	AFFICHER COMPET.
GESTION DU CLUB	QUITTER	VOIR LE MONDE

Rys.12. Wersja francuska.

<b>PARIS ST-GERMAIN</b>		<b>BANQUE FF35,700,000</b>	
(FRANCE)		NAT	BUTS
1	BERNARD LAMA	G (FRA)	0 FF21.5M
3	JOSE COBOS	DD VIC (FRA)	0 FF7.5M
6	PAUL LE GUEN	D ICT (FRA)	0 FF3.5M
5	ALAIN ROCHE	D TIP (FRA)	0 FF10M
2	KENEDY	DG ICV (POR)	0 FF7M
4	BENOIT CAUET	MDVCP (FRA)	0 FF8.5M
8	VINCENT GUERIN	M IPR (FRA)	0 FF19M
10	RAI	M PCT (BRA)	0 FF21.5M
7	LEONARDO	MGCVP (BRA)	0 FF50M
11	PATRICE LOKO	A VRC (FRA)	0 FF18M
9	JULIO DELY VALDES	A AVT (PAN)	0 FF22.5M
12	VINCENT FERNANDEZ	G (FRA)	0 FF6M
13	LAURENT FOURNIER	DD PIT (FRA)	0 FF7.5M
14	BRUNO NGOTTY	D ITA (FRA)	0 FF6.5M
15	BERNARD ALLOU	M IPC (FRA)	0 FF5.5M
16	PATRICK MBOMA	A ARC (FRA)	0 FF7.5M
	YVES FORGE	D ITP (FRA)	0 ESPOIR
ENTRAIN. RICARDO GOMES		QUITTER	BUTS ENT.MENT

#### 4. Punkty drużyny

Każdorazowe pojawienie się ikony zielony tick nad składem instrukcja określa jako znaczący efekt, nie tylko na zaangażowanie indywidualnego zawodnika, ale również na całościową wydajność potencjału drużyny. Instrukcja podaje, że drużyna Norwich City w jednej z prototypowych wersji składów ma wartość ok. 14 punktów drużyny ("Invisible Computer Points"). Niewykluczone, że gdyby zliczyć sumę Punktów piłkarza dla meczowej jedenastki Norwich City, a następnie podzielić przez 11, to otrzymamy wynik właśnie  $hex=14$ .

Na Punkty drużyny składają się niezależnie od siebie Potencjał taktyki i Punkty piłkarza. Potwierdzeniem tego jest fakt, że tworząc taktykę pomijając wskazania asystenta trenera, z której nie dostaniemy za wiele Punktów piłkarza za ustawienie taktyczne, to i tak jesteśmy w stanie uzyskać wyjątkową siłę drużyny, pod warunkiem poprawności taktyki. Podobnie drużyna, która ma w składzie piłkarzy z niskim poziomem umiejętności lub niską liczbą Punktów piłkarza, ale posiada mocną taktykę, jest w stanie prezentować wyjątkową siłę. Z racji powyższego punkty drużyny uzyskane z Potencjału taktyki są bardzo mocnym czynnikiem.

Czynniki dodające lub odejmujące Punkty drużyny:

- Punkty piłkarza,
- Przewaga gospodarza,
- Czynniki przypadkowej dyspozycji drużyny (w instrukcji: "Random form factor"),
- Forma u występujących piłkarzy (tylko w Career),
- Potencjał taktyki (niezależny od umiejętności zawodników oraz zielonych ticks),
- Kody atutów stymulujące grę piłkarzy (minimalny wpływ).

#### Jak przewidzieć rezultat meczu, w którym jest się tylko trenerem? (instrukcja, str.32)

Każdy zawodnik przyczynia się do dostarczenia pewnej ilości niewidzialnych Komputerowych Punktów dla drużyny. Całkowita ilość niewidzialnych Komputerowych Punktów drużyny jest porównywana z całkowitą ilością niewidzialnych Komputerowych Punktów drużyny przeciwnej i w ten sposób determinowany jest rezultat meczu. Tak więc można popatrzeć na swój skład, oszacować indywidualny wkład zawodników, a potem (z tego) oszacować całkowitą ilość niewidzialnych Komputerowych Punktów drużyny. Odnosząc to do całkowitej ilości niewidzialnych Komputerowych Punktów przeciwnika, można wykształcić odgadywanie prawdopodobnego rezultatu meczu.

Drużyna z większą liczbą niewidzialnych Komputerowych Punktów będzie generalnie albo wygrywać albo remisować – jest mało prawdopodobne, że będzie przegrywać. Ale są również inne zmienne, które wpływają na rezultat, jak przewaga gospodarza oraz czynnik przypadkowej dyspozycji (random form factor) dodający lub odejmujący z każdej drużyny obliczoną liczbę niewidzialnych Komputerowych Punktów. Jako przykład weźmy Manchester United vs. York City. Jeżeli York ma bardzo dobry czynnik przypadkowej dyspozycji tego dnia, a Man. Utd ma bardzo słaby czynnik przypadkowej dyspozycji, wtedy zawsze istnieje szansa, że York może pokonać Man. Utd. Jednakże jest to bardzo rzadkie. Strategią jest zatem uzyskać tak wysoką liczbę punktów drużyny, jak jest to możliwe.

#### 5. Drużyny narodowe

Poniższe dane są przeznaczone do modyfikacji sws.exe, aby można było zostać selekcjonerem drużyny narodowej, której możliwość objęcia w Career jest nieaktywna. Dotyczy to drużyn narodowych, które są dostępne w grze, ale nie mają swojego odpowiednika w puli 64 narodowości trenera oraz zazwyczaj nie posiadają swojej ligi krajowej. Trzyliterowe skróty 153 nazw krajów zaczynają się od adresu 14b998.

Rys.13. Kody państw.

0014b990	41 46 52 49	43 41 4e 00	41 4c 42 41	55 54 42 45	AFRICA	ALBAUTBE
0014b9a0	4c 42 55 4c	43 52 4f 43	59 50 54 43	48 44 45 4e	LBULCROC	YPTCHDEN
0014b9b0	45 4e 47 45	53 54 46 41	52 46 49 4e	46 52 41 47	ENGEST	FARFINFRAG
0014b9c0	45 52 47 52	45 48 55 4e	49 53 4c 49	53 52 49 54	ERGREHUN	ISLISRIT
0014b9d0	41 4c 41 54	4c 49 54 4c	55 58 4d 4c	54 48 4f 4c	ALATLIT	LUXMLTHOL
0014b9e0	4e 49 52 4e	4f 52 50 4f	4c 50 4f 52	52 4f 4d 52	NIRNORPOL	PORROMR



## Dane drużyny narodowej

Na zapis danych drużyny narodowej przypada jeden 6 bajtowy slot. Dane te wykorzystywane są jedynie w Career, a rozpoczynają się od adresu 1ed887.

- 1 – Numer pliku TEAM.\* drużyny narodowej (kolumna IX-XIV) [hex].
- 2 – Team Number drużyny narodowej (kolumna IX-XIV) [hex].
- 3 – Trzyliterowy kod państwa, który umożliwia powoływanie zawodników tylko z tym kodem (kolumna I) [hex].
- 4 – Numer pliku TEAM.\*, który jest otwierany przez button "Add International Player (Home)" (kolumna XV) [hex].
- 5 – 00.
- 6 – Punkty potencjału drużyny narodowej (kolumna XVI) [hex].

Rys.14. Pozycja danych drużyny narodowej.

001ed880	00 29 00 3f 00 8e 00	50 00 00 00 13	50 02 01	.).?.Ž.P.....P..
001ed890	01 00 18 50 04 26 4c 00	12 50 06 03 03 00 1c	50	...P.&L..P.....P
001ed8a0	08 05 05 00 10 50 0c 09	0a 00 0e 50 0d 0a 0b	00	.....P.....P....
001ed8b0	0b 50 0e 0b 0c 00 15 50	12 0e 0f 00 18 50 15	10	.P.....P.....P..
001ed8c0	11 00 11 50 16 11 13 00	12 50 18 13 15 00 0e	50	...P.....P.....P
001ed8d0	1a 14 16 00 12 50 1b 15	17 00 0e 50 1d 16 18	00	.....P.....P....
001ed8e0	0f 50 1f 18 1a 00 14 50	20 19 1b 00 18 50 23	2e	.P.....P ....P#.
001ed8f0	12 00 1e 50 26 1e 20 00	0c 50 28 27 4e 00 17	50	...P&. ...P('N..P
001ed900	29 20 22 00 13 50 2c 2d	25 00 1c 50 2d 22 26	00	) "...P,-%..P-"&.
001ed910	17 50 2f 24 28 00 1c 53	03 34 33 00 0b 53 08	38	.P/\$(...S.43..S.8

Drużyny narodowe poprzedzają trzy wartości 29=Dec(41), 3f=Dec(63) i 8e=Dec(142). Wartość 3f oznacza, że możemy dostać propozycję prowadzenia drużyny narodowej od kraju, który w kolejności zapisu danych (Rys.14) zajmuje pozycję od 1 do 63. Wartość 8e oznacza ilość wszystkich slotów drużyn narodowych.

## Aktywowanie federacji

W kolumnie III (Tab.6) odszukujemy nazwę kraju. Odczytujemy adres z kolumny VIII, który szukamy w sws.exe. Uzupełniamy tam 6 bajtów o odpowiednie dane drużyny narodowej. Następnie zwiększamy zakres widocznych pozycji danych w 1ed883 wpisując nie mniejszą wartość niż z kolumny VII w [hex]. Korzystając z powyższej reguły można aktywować wiele federacji spośród tych, które nie mają jeszcze znaku "+" w kolumnie IV.

## Dodawanie i aktywowanie federacji

W kolumnie III odszukujemy nazwę kraju. Upewniamy się o braku adresu w kolumnie VIII. Nową pozycję danych przeważnie tworzymy w którymś z nieużywanych slotów (np. Surinam 1eda61-1eda66) lub na końcu wszystkich slotów: (1edbdb-1edbe0, 1edbe1-1edbe6, 1edbe7-1edbec,...). Uzupełniamy tam 6 bajtów o odpowiednie dane drużyny narodowej. Następnie zwiększamy zakres widocznych pozycji danych (8f, 90, 91,...) w 1ed883 i ilości wszystkich w 1ed885.

## International job offer from United States and Yugoslavia

1ed883 zmień z 3f na 8f

1ed885 zmień z 8e na 8f

1eda61-1eda66 zmień z 53 0c 00 00 00 03 na 53 0e 3a 49 00 14

1edbdb-1edbe0 zmień z 00 00 00 00 00 00 na 50 30 25 29 00 1e

## Opis kolumn tabeli

**I** – Numer kolejności trzyliterowego kodu państwa z (Rys.13) [hex].

**II** – Trzyliterowy kod państwa.

**III** – Nazwa kraju.

**IV** – Aktywność federacji do złożenia oferty pracy, jak również dostępność tej narodowości trenera "Nationality" rozpoczynając Career. Zwykła dostępność przekłada się na możliwość dostania propozycji pracy bez dodatkowego ingerowania.

**V** – Możliwość zagrania przeciwko tej reprezentacji w Career.

**VI** – Możliwość zagrania osobiście lub przeciwko tej reprezentacji we Friendly, DIY lub Preset Competition.

**VII** – Numer kolejności pozycji danych drużyny narodowej z (Rys.14) [dec].

**VIII** – Adres pozycji danych drużyny narodowej [hex].

**IX** – Team Number z pliku TEAM.080 [dec].

**X** – Team Number z pliku TEAM.081 [dec].

**XI** – Team Number z pliku TEAM.082 [dec].

**XII** – Team Number z pliku TEAM.083 [dec].

**XIII** – Team Number z pliku TEAM.084 [dec].

**XIV** – Team Number z pliku TEAM.085 [dec].

**XV** – Plik TEAM.\* ligi krajowej [dec].

**XVI** – Punkty potencjału reprezentacji [hex].

Tab.6. Dane charakterystyczne.

I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII	IX	X	XI	XII	XIII	XIV	XV	XVI
00	ALB	Albania	+	+	+	1	1ed887	0						000	13
01	AUT	Austria	+	+	+	2	1ed88d	2						001	18
02	BEL	Belgium	+	+	+	42	1ed97d	5						002	1e
03	BUL	Bulgaria	+	+	+	4	1ed899	6						003	1c
04	CRO	Croatia	+	+	+	44	1ed989	7						004	1d
05	CYP	Cyprus	+	+	+	5	1ed89f	8						005	10
06	TCH	Czech Republic	+	+	+	43	1ed983	9						006	1a
07	DEN	Denmark	+	+	+	45	1ed98f	10						007	1c
08	ENG	England	+	+	+	46	1ed995	11						008	22
09	EST	Estonia	+	+	+	6	1ed8a5	12						010	0e
0a	FAR	Faroe Isles	+	+	+	7	1ed8ab	13						011	0b
0b	FIN	Finland	+	+	+	8	1ed8b1	14						012	15
0c	FRA	France	+	+	+	47	1ed99b	15						013	20
0d	GER	Germany	+	+	+	48	1ed9a1	17						014	23
0e	GRE	Greek	+	+	+	9	1ed8b7	18						015	18
0f	HUN	Hungary	+	+	+	50	1ed9ad	20						016	16
10	ISL	Iceland	+	+	+	10	1ed8bd	21						017	11
11	ISR	Israel	+	+	+	11	1ed8c3	22						019	12
12	ITA	Italy	+	+	+	51	1ed9b3	23						020	25
13	LAT	Latvia	+	+	+	12	1ed8c9	24						021	0e
14	LIT	Lithuania	+	+	+	13	1ed8cf	26						022	12
15	LUX	Luxembourg	+	+	+	14	1ed8d5	27						023	0e
16	MLT	Malta	+	+	+	15	1ed8db	29						024	0f
17	HOL	Holland	+	+	+	49	1ed9a7	19						025	21
18	NIR	Northern Ireland	+	+	+	16	1ed8e1	31						026	14
19	NOR	Norway	+	+	+	17	1ed8e7	32						027	18
1a	POL	Poland	+	+	+	52	1ed9b9	33						028	18
1b	POR	Portugal	+	+	+	53	1ed9bf	34						029	20
1c	ROM	Romania	+	+	+	54	1ed9c5	36						030	1f
1d	RUS	Russia	+	+	+	55	1ed9cb	37						031	1e
1e	SMR	San Marino	+	+	+	19	1ed8f3	38						032	0c
1f	SCO	Scotland	+	+	+	56	1ed9d1	39						033	1d
20	SLO	Slovenia	+	+	+	21	1ed8ff	41						034	13
21	SWE	Sweden	+	+	+	58	1ed9dd	43						036	1e
22	TUR	Turkey	+	+	+	23	1ed90b	45						038	17

23	UKR	Ukraine	+	+	+	59	1ed9e3	46						039	14
24	WAL	Wales	+	+	+	24	1ed911	47						040	1c
25	YUG	Yugoslavia		+		-	-	48						041	-
26	BLS	Belarus	+	+	+	3	1ed893	4						076	12
27	SVK	Slovakia	+	+	+	20	1ed8f9	40						078	17
28	ESP	Spain	+	+	+	57	1ed9d7	42						035	21
29	ARM	Armenia		+	+	64	1eda01	1						-	0e
2a	BOS	Bosnia				-	-							-	-
2b	AZB	Azerbaijan		+	+	65	1eda07	3						-	0e
2c	GEO	Georgia		+	+	66	1eda0d	16						-	13
2d	SUI	Switzerland	+	+	+	22	1ed905	44						037	1c
2e	IRL	Republic Ireland	+	+	+	18	1ed8ed	35						018	1e
2f	MAC	Macedonia		+	+	68	1eda19	28						-	14
30	TRK	Turkmenistan				-	-							-	-
31	LIE	Liechtenstein		+	+	67	1eda13	25						-	0b
32	MOL	Moldova		+	+	69	1eda1f	30						-	11
33	CRC	Costa Rica		+	+	72	1eda31				2			047	11
34	SAL	El Salvador	+			25	1ed917				(3)			051	0b
35	GUA	Guatemala		+	+	73	1eda37				4			-	08
36	HON	Honduras		+	+	75	1eda43				6			-	03
		Hong Kong		+	+	117	1edb3f					4		-	09
37	BHM	Bahamas				-	-							-	-
38	MEX	Mexico	+	+	+	26	1ed91d				8			060	13
39	PAN	Panama		+	+	78	1eda55				10			-	09
3a	USA	United States		+	+	-	-				14			073	-
3b	BAH	Bahrain		+	+	113	1edb27					0		-	06
3c	NIC	Nicaragua		+	+	77	1eda4f				9			-	01
3d	BER	Bermuda		+	+	70	1eda25				0			-	01
3e	JAM	Jamaica		+	+	76	1eda49				7			-	01
3f	TRI	Trinidad-Tobago		+	+	81	1eda67				13			-	14
40	CAN	Canada		+	+	71	1eda2b				1			-	10
41	BAR	Barbados				-	-							-	-
42	ELS	El Salvador		+	+	-	-				3			-	-
43	SVC	St. Vincent		+	+	79	1eda5b				11			-	01
44	ARG	Argentina	+	+	+	60	1ed9e9				0			043	20
45	BOL	Bolivia	+	+	+	27	1ed923				1			045	18
46	BRA	Brazil	+	+	+	61	1ed9ef				2			046	24
47	CHL	Chile	+	+	+	28	1ed929				3			048	17
48	COL	Colombia	+	+	+	62	1ed9f5				4			049	1c

49	ECU	Ecuador	+	+	+	29	1ed92f			5				050	11
4a	PAR	Paraguay	+	+	+	30	1ed935			6				064	10
4b	SUR	Surinam	+	+	+	32 80	1ed941 1eda61				12			066	03
4c	URU	Uruguay	+	+	+	63	1ed9fb			8				071	1c
4d	VNZ	Venezuela	+	+	+	33	1ed947			9				077	0a
4e	GUY	Guyana		+	+	74	1eda3d				5			-	01
4f	PER	Peru	+	+	+	31	1ed93b			7				065	11
50	ALG	Algeria	+	+	+	34	1ed94d		0					042	09
51	SAF	South Africa	+	+	+	36	1ed959		25					069	11
52	BOT	Botswana		+	+	84	1eda79		3					-	03
53	BFS	Burkina Faso		+	+	85	1eda7f		4					-	01
54	BUR	Burundi		+	+	86	1eda85		5					-	0b
55	LES	Lesotho		+	+	95	1edabb		15					-	06
56	ZAI	Zair				-	-							-	-
57	ZAM	Zambia		+	+	111	1edb1b		32					-	13
58	GHA	Ghana	+	+	+	35	1ed953		11					079	11
59	SEN	Senegal		+	+	103	1edaeb		23					-	17
5a	CIV	Ivory Coast		+	+	93	1edaaf		13					-	13
5b	TUN	Tunisia		+	+	109	1edb0f		30					-	01
5c	MLI	Mali		+	+	98	1edacd		18					-	0e
5d	MDG	Madagascar				-	-							-	-
5e	CMR	Cameroon		+	+	87	1eda8b		6					-	11
5f	CHD	Chad				-	-							-	-
60	UGA	Uganda		+	+	110	1edb15		31					-	07
61	LIB	Liberia		+	+	96	1edac1		16					-	0e
62	MOZ	Mozambique		+	+	100	1edad9		20					-	09
63	KEN	Kenya		+	+	94	1edab5		14					-	08
64	SUD	Sudan		+	+	105	1edaf7		26					-	0b
65	SWA	Swaziland		+	+	106	1edafd		27					-	06
66	ANG	Angola		+	+	82	1eda6d		1					-	09
67	TOG	Togo		+	+	108	1edb09		29					-	08
68	ZIM	Zimbabwe		+	+	112	1edb21		33					-	0b
69	EGY	Egypt		+	+	89	1eda97		8					-	11
6a	TAN	Tanzania		+	+	107	1edb03		28					-	08
6b	NIG	Niger		+	+	101	1edadf		21					-	01
		Nigeria		+	+	102	1edae5		22					-	13
6c	ETH	Ethiopia		+	+	90	1eda9d		9					-	09
6d	GAB	Gabon		+	+	91	1edaa3		10					-	0e

6e	SIE	Sierra Leone		+	+	104	1edaf1		24					-	06
6f	BEN	Benin		+	+	83	1eda73		2					-	03
70	CON	Congo		+	+	88	1eda91		7					-	06
71	GUI	Guinea		+	+	92	1edaad		12					-	0e
72	SRL	Sierra Leone				-	-							-	-
73	MAR	Morocco		+	+	99	1edad3		19					-	10
74	GAM	Gambia				-	-							-	-
75	MLW	Malawi		+	+	97	1edac7		17					-	0b
76	JAP	Japan	+	+	+	38	1ed965					9		055	0c
77	TAI	Taiwan	+	+	+	39	1ed96b					27		067	09
78	IND	India	+	+	+	37	1ed95f					5		075	09
		Indonesia		+	+	118	1edb45					6		-	08
79	BAN	Bangladesh		+	+	114	1edb2d					1		-	02
7a	BRU	Brunei		+	+	115	1edb33					2		-	05
7b	IRA	Iraq		+	+	120	1edb51					8		-	09
7c	JOR	Jordan		+	+	121	1edb57					10		-	06
7d	SRI	Sri Lanka		+	+	136	1edbb1					25		-	03
7e	SYR	Syria		+	+	137	1edbb7					26		-	0b
7f	KOR	South Korea		+	+	135	1edbab					24		-	11
80	IRN	Iran		+	+	119	1edb4b					7		-	0b
81	VIE	Vietnam		+	+	139	1edbc3					29		-	06
82	MLY	Malaysia		+	+	124	1edb69					13		-	06
83	SAU	Saudi Arabia		+	+	133	1edb9f					22		-	0f
84	YEM	Yemen		+	+	140	1edbc9					30		-	05
85	KUW	Kuwait		+	+	122	1edb5d					11		-	0e
86	LAO	Laos		+	+	123	1edb63					12		-	01
87	NKR	North Korea		+	+	127	1edb7b					16		-	08
88	OMA	Oman		+	+	128	1edb81					17		-	06
89	PAK	Pakistan		+	+	129	1edb87					18		-	06
8a	PHI	Philippines		+	+	131	1edb93					20		-	03
8b	CHI	China		+	+	116	1edb39					3		-	0c
8c	SGP	Singapore		+	+	134	1edba5					23		-	09
8d	MAU	Mauritius		+	+	125	1edb6f					14		-	09
8e	MYA	Myanmar		+	+	126	1edb75					15		-	06
8f	PAP	Papua New Guinea		+	+	130	1edb8d					19		-	01
90	TAD	Tajikistan				-	-							-	-
91	UZB	Uzbekistan				-	-							-	-
92	QAT	Qatar		+	+	132	1edb99					21		-	09
93	UAE	United Arab Emis		+	+	138	1edbbd					28		-	0e

94	AUS	Australia	+	+	+	40	1ed971						0	044	13
95	NZL	New Zealand	+	+	+	41	1ed977						2	062	0e
96	FIJ	Fiji		+	+	141	1edbcf						1	-	01
97	SOL	Solomon Islands		+	+	142	1edbd5						3	-	01
98	CUS	-				-	-							072	-
Σ	153	155	63	143	142			49	34	10	15	31	4		

Na podstawie powyższych danych można stwierdzić, że: 1.) Reprezentacje bez ligi krajowej nie mają ustawionego kodu państwa np. Fiji 55 01 00 00 00 01, choć mogłyby go mieć według kolumny I; 2.) Chociaż reprezentacje United States oraz Yugoslavia dysponują własnymi ligami krajowymi, to jednak nie posiadają one adresu z zapisanymi danymi o drużynie narodowej ani narodowości trenera "Nationality"; 3.) Zespoły, które alfabetycznie zajmują ostatnie miejsca w puli drużyn narodowych swojego kontynentu, mogą nie zmieścić się na planszy do selekcji drużyn (maks. 48 drużyn / 1 kontynent); 4.) Kody państw El Salvador oraz Sierra Leone występują w dwóch wariantach, ale przeważnie wybieramy ten bardziej powszechnie występujący wśród piłkarzy; 5.) Różne kraje mogą posiadać ten sam kod państwa, co wymuszałoby z naszej strony dodatkowe sprawdzenie prawdziwości w narodowościach takich piłkarzy przy powołaniu; 6.) Kodów trenera jest 63 + kod "other"; 7.) Drużyny narodowe mają potwierdzenie swojej siły w Punktach drużyny.

Wszystkich plików w folderze Data jest 84, na które składa się: 1.) 65 plików z drużynami z poszczególnych krajów; 2.) 6 plików z reprezentacjami z poszczególnych kontynentów; 3.) 1 plik "Original Custom Teams" [TEAM.072 - 48 drużyn]; 4.) 3 pliki tmd dla europejskich pucharów; 5.) 1 plik dat dla listy transferowej; 6.) 8 plików niepołączonych z grą [TEAM.074 - inna wersja składów na World Cup, TEAM.047 - kluby z Costa Rica, TEAM.068 - reprezentacje z różnych kontynentów, TEAM.057 - reprezentacja South Korea, TEAM.059 - reprezentacja Malaysia, TEAM.070 - reprezentacja Tanzania, TEAM.248 - składy 5 klubów z Europy (do odczytu w hex edytorze) i TEAM.CUS - 64 drużyny Original Custom Teams]. Dodatkowo w głównym folderze jest 1 plik "Edited Custom Teams" – Customs.edt.

Autor: **Bliszka**, 21.01.2015  
 Pytania? Kontakt: [bliszka@swos.pl](mailto:bliszka@swos.pl)

Z cyklu artykułów: "Wykłady prof. Bliszki" wydanie piąte (2007, 2010, 2011, 2012, 2015)  
 Dla portalu [www.swos.pl](http://www.swos.pl) – Polskie Centrum SWOS



Zmiana zawartości tekstowej artykułu tylko za zgodą [www.swos.pl](http://www.swos.pl) oraz autora.  
 Copyright for [www.swos.pl](http://www.swos.pl) & Bliszka.