

**\$VER United-Manager.dok 1.1 (02.05.95)**

**COLLABORATORS**

	<i>TITLE :</i> \$VER United-Manager.dok 1.1 (02.05.95)		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		January 18, 2023	

**REVISION HISTORY**

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

# Contents

<b>1 \$VER United-Manager.dok 1.1 (02.05.95)</b>	<b>1</b>
1.1 \$VER United-Manager.dok 1.1 (02.05.95)	1
1.2 Einleitung	1
1.3 Sinn und Zweck	2
1.4 Systemanforderungen	2
1.5 Distribution	2
1.6 Copyright	2
1.7 Registrierung	4
1.8 Neuere Versionen	4
1.9 Disclaimer	4
1.10 Installieren und Starten	5
1.11 Installieren	5
1.12 Starten vom CLI	5
1.13 Starten von der Workbench	5
1.14 Bedienung	6
1.15 Allgemeines	6
1.16 Bildeinteilung	7
1.17 Der Tabellenbereich (oben)	7
1.18 Der Scrollbereich (links unten)	8
1.19 Der Anzeige- und Gadgetbereich (rechts unten)	8
1.20 Aufstellen	8
1.21 Verwaltung	9
1.22 Grenzen	9
1.23 Eingeben einer Mannschaft	9
1.24 Gadgets	10
1.25 Menüpunkte	11
1.26 Projekt/Sichern	11
1.27 Mannschaft/Drucken	12
1.28 Mannschaft/Heimvorteil	12
1.29 Aufstellung/Drucken	12

---

1.30	Aufstellung/Löschen . . . . .	13
1.31	Aufstellung/Amateur . . . . .	13
1.32	Aufstellung/Automatisch . . . . .	13
1.33	Spieler/Kaufen . . . . .	13
1.34	Spieler/Verkaufen . . . . .	14
1.35	Spieler/Korrektur/Ändern . . . . .	14
1.36	Spieler/Korrektur/Löschen . . . . .	14
1.37	Spieler/Korrektur/Alle_zeigen . . . . .	14
1.38	Spieler/Sortieren . . . . .	14
1.39	Extras/... . . . .	15
1.40	Tips und Tricks . . . . .	15
1.41	Geschichte . . . . .	15
1.42	V1.0 . . . . .	15
1.43	V1.1 . . . . .	15
1.44	Zukunft . . . . .	16
1.45	Der Autor . . . . .	16

---

## Chapter 1

# \$VER United-Manager.dok 1.1 (02.05.95)

### 1.1 \$VER United-Manager.dok 1.1 (02.05.95)

```
*****  
*                                     *  
*           United-Manager           *  
*           Version 1.1               *  
*   © 1994/95 Martin Gierich         *  
*                                     *  
*****
```

Einleitung

Installieren und Starten

Bedienung

Geschichte

Zukunft

Der Autor

### 1.2 Einleitung

Dieses Kapitel sollte man sich auf jeden Fall durchlesen.

Sinn und Zweck

Systemanforderungen

Distribution

Copyright

---

Disclaimer

### 1.3 Sinn und Zweck

United-Manager ist ein Programm zum Verwalten und Aufstellen von Mannschaften des Postspiels United.  
Es ist für Mitspieler gedacht, nicht für Spielleiter.

Beim Programmieren bin ich von den mir vorliegenden United-Regelfassung ausgegangen; wer andere hat, kann sie mir zusenden, und ich werde sie mir mal ansehen.

### 1.4 Systemanforderungen

United-Manager ist sehr anspruchslos. Es sollte ab Kickstart 1.2 ↔  
auf  
jedem Amiga funktionieren. Allerdings benötigt es die "req.library"  
(mindestens Version 2.0) von Colin Fox und Bruce Dawson im LIBS:  
Verzeichnis (siehe  
Installieren  
).

Ein Drucker ist nicht unbedingt überflüssig (geht aber auch ohne).  
Erstellt wurde es unter OS2.0 mit einer 68000 CPU und 200 MB Harddisk.

### 1.5 Distribution

Das Programmpaket besteht aus folgenden Files, die nur unverändert weiterkopiert werden dürfen. Für das Kopieren sollte nichts, darf aber nicht mehr als eine kleine Kopiergebühr verlangt werden (max. ca. 5 DM).

United-Manager	Das Hauptprogramm
United-Manager.guide	Beschreibung im AmigaGuide-Format
DEMO.key	Der Demo-Schlüssel
Beispiel.um	Eine Beispielmannschaft
Regel.doc	Die Regelfassung der Großmeisterliga
req.library	muß ins LIBS:-Verzeichnis

Hat man die Vollversion, so besitzt man auch den Benutzerspezifischen Schlüssel (UM.key). Dieser darf NICHT weiterkopiert werden !  
Ansonsten muß beim Weiterkopieren mindestens "United-Manager" und "United-Manager.guide" dabei sein.

### 1.6 Copyright

---

United-Manager ist Mailware, also sozusagen kostenlos, Mail ↔  
genügt.

United-Manager gibt es mit 2 verschiedenen Schlüsselfiles:

- 1) Die Demoversion mit dem Demo-Schlüssel (DEMO.key).  
Diese ist frei kopierbar (siehe  
Distribution  
).  
Sie druckt zwar nicht genau das aus, was der Anwender will, ist  
aber ansonsten wie die Vollversion.
- 2) Die Vollversion mit einem für jeden Benutzer spezifischen Schlüssel  
(UM.key). Der Schlüssel (der den Name des Benutzers enthält) darf  
nicht weiterkopiert werden. Mit diesem Schlüssel kann man JEDE  
Demoversion von United-Manager zur uneingeschränkten Vollversion  
machen (auch mit Druckfunktionen).  
Seinen Schlüssel bekommt man durch  
Registrierung  
.

United-Manager ist Mailware ! Das heißt :

- 1)  
Der Autor  
besitzt das Urheberrecht (Copyright).
- 2) Von jedem, der das Programm öfter (mehr als 5 mal) benutzt, erwarte  
ich eine Anerkennung meiner Mühen in Form eines Briefes, einer  
Postkarte oder einer EMail. (siehe auch  
Registrierung  
)  
Da ich bestimmt mehr als 200 Studen in dieses Programm investiert  
habe, bin ich auch Geschenken und Geldspenden NICHT abgeneigt.  
Jede mehr als 5-malige Benutzung ist ILLEGAL !  
Dies gilt auch für diejenigen, die keinen Drucker besitzen und deshalb  
sowieso die Aufstellungen von Hand abschreiben müssen.
- 3) Jeder Benutzer, der UM.key hat, kann auch  
neuere Versionen  
uneingeschränkt benutzen.
- 4) Das Programmpaket darf unter den in  
Distribution  
genannten  
Bedingungen weiterkopiert werden.
- 5) Verwendung auf eigene Gefahr, siehe  
Disclaimer  
.

United-Manager war in der Version 1.0 Shareware und ich habe 20DM dafür  
verlangt. Dummerweise hat NIEMAND dies bezahlt, deshalb probiere ich es  
jetzt per Mailware, also sozusagen kostenlos, vielleicht benutzt es dann  
noch jemand außer mir.

Warum ist es nicht Freeware ?

- Damit ich sehe, wieviele es benutzen
- Weil das Aufteilen des Programmes in Hauptprogramm und Schlüsselfile  
recht zeitaufwendig war und ich das nicht einfach fallenlassen möchte.
- Weil mein schöner Demo-Schlüssel sonst zu gar nichts mehr nütze wäre.

Registrierung

Neuere Versionen

## 1.7 Registrierung

Das Schlüsseldatei UM.key kann man auf folgende Arten bekommen:

- 1) Per EMail. Einfach mir schreiben.
- 2) Mir 5 DM senden (am Besten in 5\*1DM Briefmarken).  
Dann sende ich eine Diskette mit dem Keyfile und der aktuellen Programmversion zurück. Von diesen 5 DM brauche ich 2 DM für das Porto, 1 DM für die Diskette, etwas für den Briefumschlag und der Rest entsteht durch Aufrunden.
- 3) Mir ein mit 2 DM frankierter Rückumschlag mit Diskette senden.  
(Ich bin mehr für 1. oder 2. !)

Meine Adresse findet sich unter  
der Autor

Da ich nicht erwarte, daß sich viele registrieren lassen, freue ich mich über jeden einzelnen, der sich registrieren läßt.

## 1.8 Neuere Versionen

Da ich eine eventuelle neue Version im Aminet postieren werde, kann sie sich jeder mit Netzzugriff (per Modem oder per Uni) "downloaden". Wahrscheinlich erscheint die neue Version dann auch irgendwann auf der Aminet CDROM.  
Noch wahrscheinlicher gibt es gar keine neuere Version mangels Interesse.

## 1.9 Disclaimer

Garantieleistungen: KEINE.

Der Autor

übernimmt keine Verantwortung für eventuelle Schäden an Hard- und Software und am geistigen und seelischem Zustand des Benutzers, die das Programm direkt, indirekt oder ohne jeglichen Zusammenhang verursacht. Außerdem wird das Funktionieren des Programmes nicht garantiert.

(Man weiß ja nie ...)

Trotzdem möchte ich erwähnen, daß es bei mir ausgezeichnet funktioniert, und ich keinen Grund sehe, warum es bei jemand anderem nicht funktionieren sollte.

## 1.10 Installieren und Starten

Installieren

Starten vom CLI

Starten von der Workbench

## 1.11 Installieren

Die req.library ins LIBS-Verzeichnis der Bootdiskette oder der Bootpartition kopieren (sofern nicht schon sowieso vorhanden). Darauf achten, daß der Schlüssel DEMO.key oder UM.key (oder auch beides) im gleichen Verzeichnis wie das Programm ist oder im S:-Verzeichnis ist.

## 1.12 Starten vom CLI

Einfach in das Verzeichnis mit dem Programm wechseln, United-  
Manager ein-  
tippen und dann RETURN drücken.

Format: United-Manager [Mannschaftsdaten.um]

Startet man das Programm mit einem Filename als Argument, so wird versucht, das File als Mannschaftsdaten zu laden. Falls ein Icon zum Programm existiert, werden die ToolTypes ausgewertet (siehe

Starten von der Workbench  
).

## 1.13 Starten von der Workbench

Von der Workbench aus gibt es mehrere Möglichkeiten:

- a) Einfach das Programm-Icon doppelklicken.
- b) Doppelklick auf Mannschaftsdaten-Icon startet das Programm (natürlich muß als Default-Tool der Programmname eingetragen sein) und lädt die Mannschaftsdaten.
- c) Einfachklick auf Mannschaftsdaten und Shift-Doppelklick auf Programm bewirkt das gleiche wie in b) .

Es werden folgende ToolTypes erkannt :  
(man wird meist keine brauchen)

- |                         |  |
|-------------------------|--|
| 1) INTERLACE=           | Öffnet Screen im Interlace-Modus                   |
| 2) EXTRASPACE=Zahl      | Erhöht den Zeilenabstand im Scroller um Zahl Pixel |
| 3) FONT=Größe/Name.font | Benutzt diesen Font im Scroller                    |
| 4) DISPLAYID=\$Hexzahl  | Hexzahl aus WBStartup/Mode_Names für Screenmode    |
| 5) HÖHE=Zahl            | Screenhöhe (Zahl>=200)                             |

- 6) BREITE=Zahl                      Screenbreite (Zahl>=640)
- 7) HILFE=Filename                 Name dieses Dokumentes für Hilfefunktion
- 8) DISK=                            Filerequester beim Drucken anschalten.

4) und 5) sind nur mit OS2.0+ sinnvoll, 6) immer sinnlos.  
Bei 3) muß ein nichtproportionaler, nicht mehr als 8 Pixel breiter Font angegeben werden. Voreingestellt ist topaz/8.  
Bei 4) ist \$8000 voreingestellt (Default-Monitor Hires Nointerlace).  
Bei 7) ist "United-Manager.guide" voreingestellt.

Bei a) und c) werden die ToolTypes des Programms ausgewertet, bei b) die der Mannschaftsdaten.

## 1.14 Bedienung

Ich werde versuchen, dieses Kapitel möglichst kurz zu halten, da ←  
es

- 1) anstrengend ist, längere Bedienungsanleitungen zu lesen
- 2) anstrengend ist, längere Bedienungsanleitungen zu schreiben. :)

Durch die graphische Benutzeroberfläche sollte die Bedienung intuitiv sein. Im folgenden wird daher nur das erklärt, was unlogisch oder nicht selbsterklärend ist. Der Benutzer sollte mit der Bedienung des Amigas vertraut sein.

Im folgenden bedeutet zum Beispiel "Spieler/Korrektur/Ändern" der Unteruntermenüpunkt "Ändern" aus dem Menüpunkt "Korrektur" aus dem Menü "Spieler".

Statt "auswählen" schreibe ich "selektieren" und statt "in den nicht ausgewählten Zustand versetzen" schreibe ich "deselektieren" und hoffe damit die ganze Sache etwas lesbarer zu machen.

Allgemeines

Eingeben einer Mannschaft

Gadgets

Menüpunkte

Tips und Tricks

## 1.15 Allgemeines

Wichtige Hinweise:

- 1) Menüs (aus der Menüleiste) kann man nur auswählen, wenn der Mauszeiger auf die Menüleiste zeigt.
- 2) Allgemein ist es sinnlos, weiße Schrift anzuklicken, wohingegen es sinnvoll sein kann, schwarze Schrift anzuklicken.
- 3) Vieles kann man sowohl mit der linken als auch mit der rechten Maustaste anklicken.

- 4) Erscheint statt einer Zahl ein bzw. zwei Fragezeichen, handelt es sich um einen Überlauf, das heißt die Zahl wird zwar intern noch verwaltet, kann aber nicht angezeigt werden.
- 5) Wer sich über die wilde Platzierung der Requester wundert: Das liegt an der req.library, sie versucht sie über dem Mauszeiger zu platzieren.
- 6) Wer sich über die blöden Requestertexte aufregt: Die habe ICH erfunden. 8)
- 7) Die Funktion Projekt/Hilfe benötigt die amigaguide.library.  
Diese ist auf Fish Disk 920 oder im Aminet in text/hyper zu finden.  
Sie läuft auch unter KS1.2/1.3.

Bildeinteilung

Aufstellen

Verwaltung

Grenzen

## 1.16 Bildeinteilung

Die Darstellung auf dem Bildschirm kann man grob in 3 Teile aufteilen: ↔

Der Tabellenbereich (oben)

Der Scrollbereich (links unten)

Der Anzeige- und Gadgetbereich (rechts unten)

## 1.17 Der Tabellenbereich (oben)

Hier wird die Aufstellung für ein Spiel dargestellt. Die fünf Zeilen ↔

stehen für die 5 Reihen; von oben nach unten sind das:

- a) Torwart (max. einer)
- b) Ausputzer (max. einer)
- c) Verteidigung (max. 5, in Zukunft auch mehr)
- d) Mittelfeld (max. 5, in Zukunft auch mehr)
- e) Sturm (max. 5, in Zukunft auch mehr)

Die einzelnen Spalten bedeuten:

- a) Spielernamen: Was wohl ?
  - b) Reihe: die Reihenqualifikationen des Spielers
  - c) Stufe: Die Stärke (in WP) des Spielers
  - d) V,M,S: Anzahl der Fremdreiheneinsätze in Verteidigung, Mittelfeld und Sturm (bei Alter nT: Einsätze überhaupt)
  - e) Alter: römische Zahl
  - f) Summe: Summe der Stufen aller Spieler in der betreffenden Reihe  
Wird automatisch berechnet unter Berücksichtigung der 3:1-Regel.
  - g) Härte: Härtepunkte in der Reihe
-

Kann durch Anklicken mit der linken oder rechten Maustaste verändert werden. Die maximale Gesamthärte beträgt 10.

h) HV: Heimvorteilpunkte in der Reihe

Kann durch Anklicken mit der linken oder rechten Maustaste verändert werden. Der maximale Gesamtheimvorteil wird durch

Mannschaft/Heimvorteil  
festgelegt.

i) Gesamt: Wie Summe, aber noch Härte und HV mitsummiert.

j) ETC: Eigene Torchancen im Vergleich mit Gegner aus Geg  
In den Feldreihen stehen die Torchancen, die von der entsprechenden  
Feldreihe erzielt werden; in der Ausputzerreihe steht die Summe  
aller Torchancen.

k) GTC: Wie ETC, aber gegnerische Torchancen

l) Geg: Durch Anklicken einer Zahl in dieser Spalte können die  
geschätzten Werte des Gegners eingegeben werden.

## 1.18 Der Scrollbereich (links unten)

Im Scrollbereich werden normalerweise die Spieler mit sämtlichen Spieler-  
daten dargestellt. Passen nicht alle Spieler in den Bereich, so kann man  
durch Anklicken eines Pfeiles oder des Scrollbalkens (beides rechts vom  
Scrollbereich) den angezeigten Bereich verschieben.

Die ersten 7 Spalten des Scrollbereichs bedeuten dasselbe wie die der  
Tabelle. In der 8. Spalte stehen die Disziplinarpunkte; in der 9. die  
erzielten Tore.

Klickt man einen Spieler mit der linken Maustaste an, so wird dieser  
selektiert und die Zeile gelb unterlegt; alle anderen Spieler werden  
deselektiert. Klickt man hingegen mit der rechten Taste, so werden die  
anderen Spieler nicht deselektiert.

Um alle Spieler zu deselektieren kann man auf die Titelzeile im  
Scrollbereich klicken.

## 1.19 Der Anzeige- und Gadgetbereich (rechts unten)

"Spieler X von Y" bedeutet, daß X Spieler in der Tabelle sind und ↔  
die

Mannschaft aus Y Spielern besteht.

"Tore X:Y": X und Y sind die Erwartungswerte der geschossenen Tore ohne  
Berücksichtigung von Elfm Metern und roten Karten. (Würde ich alles berück-  
sichtigen, wäre die Abweichung bei weniger als 5 Härte nur minimal.)

X ist die eigene, Y die gegnerische Mannschaft.

Die Bedeutung der 12

Gadgets

wird später beschrieben.

## 1.20 Aufstellen

Um einen Spieler aus dem Scrollbereich in die Tabelle zu bekommen:

Den betreffenden Spieler mit der linken Taste im Scrollbereich anklicken, dann auf die gewünschte Position in der Tabelle mit links klicken. Der nächste Spieler wird automatisch selektiert, so daß man, falls gewünscht, gleich den Platz für diesen Spieler in der Tabelle anklicken kann usw.

Um einen Spieler aus der Tabelle in den Scrollbereich zu bekommen:

Den betreffenden Spieler einfach mit der rechten Taste anklicken.

Um einen Spieler innerhalb der Tabelle zu verschieben:

Den betreffenden Spieler mit der linken Taste in der Tabelle anklicken, dann auf den gewünschten Platz in der Tabelle mit links klicken.

## 1.21 Verwaltung

Die Mannschaftsdaten, die sich im Speicher befinden und mit

Projekt/Sichern

abgespeichert werden können, beinhalten alle Aufstellungen einer Saison von einer Mannschaft. Alle diese Aufstellungen sind durchnummeriert, diese Zahl wird im folgenden als Spielnummer bezeichnet. Um die Sache übersichtlicher zu machen, kann man jeder Spielnummer eine Runde und einen Spieltag zuordnen. So wird man bei 2 (oder 3 bei Pokalrunden) Spielnummern die gleiche Runde, aber unterschiedliche Spieltage haben. Um die auf dem Bildschirm angezeigte Aufstellung seiner Spielnummer zuzuweisen, kann man das STORE-Gadget anklicken.

Bei Auswählen einer bestimmten Spielnummer (z. Bsp. mit Aufstellung/Spielnummer) werden Stufe, Fremdreiheneinsätze und Fremdreihenqualifikationen neu berechnet. Daher ist es wichtig, daß die Aufstellungen in der Reihenfolge eingegeben werden, in der sie auch gespielt werden. (Also nicht Spieltag 8 vor Spieltag 7 eingeben.)

## 1.22 Grenzen

max. Spieleranzahl: 30

max. Anzahl der gemerkten Aufstellungen: 40

max. Länge eines Spielernamens: 27 Zeichen

## 1.23 Eingeben einer Mannschaft

Es schadet nichts, wenn man zuerst Mannschaft/Löschen anwählt. Danach wird man wohl Mannschaft/Name\_ändern .../Liganame und .../Saison anwählen. Die Spieler der Mannschaft gibt man dann durch Anwählen von

Spieler/Kaufen

ein. Dabei ist zu beachten, daß das Alter in arabischen

Zahlen von -1 bis 10 eingegeben wird. Alter -1 bedeutet tiefgekühltes Talent (tT), 0 bedeutet Neutalent usw. Bei nicht ausgefüllten Felder wird der Wert Null angenommen. So braucht man bei neuentdeckten Talenten nur den Name und die Reihe eingeben.

Befindet sich die Mannschaft am Anfang einer Saison, so muß man die Daten vom Anfang der Saison eingeben; dabei ist insbesondere Dis, Tor, V, M und S Null. Möchte man mitten in einer Saison mit Eingeben anfangen, so hat man die Spielerdaten einzugeben, die gerade aktuell sind (d.h. die Spielerdaten vor der ersten Aufstellung, die man mit diesem Programm macht); bei V, M und S sind die Fremdreiheneinsätze einzugeben (oft 0). Dis und Tor können spaßeshalber eingegeben werden.

## 1.24 Gadgets

Bemerkung: Gadgets werden auch oft als Knöpfe, Schalter oder ↔  
Symbole  
bezeichnet.

Es gibt 12 Gadgets im Anzeige- und Gadgetbereich. Ist der Bildschirm zu klein, können sie sich bis auf 3 reduzieren.

Die Bedeutung der einzelnen Gadgets:

- 1) STORE: Merkt sich die angezeigte Aufstellung unter der aktuellen Spielnummer.
- 2) UNDO: Holt die unter der aktuellen Spielnummer gemerkte Aufstellung zurück. Ist das Gadget gerastert, ist die dargestellte Aufstellung identisch mit der gemerkten.
- 3) Stufe: Schaltet in den Trainingsmodus. In diesem werden die in der aktuellen Runde trainierten Spieler selektiert angezeigt. Durch Anklicken eines Spielers (in Scrollbereich oder Tabelle) kann man diesen Zustand wechseln. Um in den Normalmodus zurückzukehren muß man das Stufe-Gadget ein zweites Mal anklicken.
- 4) Nr X: X ist die aktuelle Spielnummer. Ist X gelb, so handelt es sich um die neueste Aufstellung. Durch Anklicken mit rechts/links kann man X um eins erhöhen/erniedrigen und damit alle Aufstellungen durchblättern.
- 5) Rnd X: Zeigt die aktuelle Rundennummer. Durch Anklicken mit rechts/links kann man X um eins erhöhen/erniedrigen. Allerdings wird dabei die aktuelle Aufstellung beibehalten, es dient also nur zum Eingeben der aktuellen Rundennummer.
- 6) Tag X: Zeigt den aktuellen Spieltag. Ansonsten wie "Rnd X". Steht vor dem X noch ein "P", handelt es sich um ein Pokalspiel.
- 7) Dieses Gadget kann "Sperr" oder "Dopen" anzeigen, je nach Einstellung von Extras/Aufstellung/Sperre.  
Sperr: Schaltet in den Sperren-Modus. Durch Anklicken im Scrollbereich können Spieler gesperrt werden.  
Dopen: Schaltet in den Dopen-Modus. Entspringt einer bestimmten Regelfassung der Großmeisterliga. Verhält sich ähnlich wie der Trainingsmodus, es können aber nur Spieler im Scrollbereich angeklickt werden.
- 8) Diszi: Schaltet in den Modus zum Verändern der Disziplinpunkte.  
(Rechte/Linke Maustaste zum Erhöhen/Erniedrigen)
- 9) Tore: Schaltet in den Modus zum Verändern der erzielten Tore.  
(Rechte/Linke Maustaste zum Erhöhen/Erniedrigen)
- 10)-12) Entspricht den Menüpunkten Projekt/Hilfe,

Aufstellung/Drucken  
und  
Aufstellung/Löschen

.

Besonders in Requestern treten Stringgadgets auf, bei denen man Texte oder Zahlen eingeben kann. Deshalb hier noch einmal die vom Betriebssystem unterstützten Funktionen:

Cursortaste links und rechts (mit und ohne Shift)  
Backspace/Delete  
Amiga-X zum Löschen des gesamten Textes  
Amiga-Q holt den alten Text zurück (UNDO)

## 1.25 Menüpunkte

Menüpunkte, die einer näheren Erklärung bedürfen:

Projekt/Sichern  
Mannschaft/Drucken  
Mannschaft/Heimvorteil  
Aufstellung/Drucken  
Aufstellung/Löschen  
Aufstellung/Amateur  
Aufstellung/Automatisch  
Spieler/Kaufen  
Spieler/Verkaufen  
Spieler/Korrektur/Ändern  
Spieler/Korrektur/Löschen  
Spieler/Korrektur/Alle\_zeigen  
Spieler/Sortieren  
Extras/...

## 1.26 Projekt/Sichern

Damit wird der aktuelle Mannschaftsstand mit allen Aufstellungen auf einem Datenträger gespeichert. Lädt man diesen wieder mit Projekt/Öffnen in den Speicher, kann man an der Stelle fortsetzen, an der gespeichert

wurde. Sogar die Einstellungen im Extras-Menü werden mit abgespeichert. Bei Projekt/Sichern\_als kann man einen Dateinamen eingeben, bei Projekt/Sichern wird der alte Name verwendet.

## 1.27 Mannschaft/Drucken

Erstellt eine Übersicht über die ganze Saison, die auch leicht von Hand ergänzt werden kann. In diesem Ausdruck bedeutet

"t": Spieler wurde trainiert

"x": Spieler ist gesperrt oder wurde gedopt

"b" (beides): Spieler wurde trainiert und gedopt

## 1.28 Mannschaft/Heimvorteil

Ist die Heimvorteilverteilung über die 11 Runden nicht 6/6/6/6/7/7/7/7/8/8/8, wie üblich, kann das hiermit verändert werden.

## 1.29 Aufstellung/Drucken

Dieser Menüpunkt läßt ein Fenster erscheinen, in dem man die zu druckende Phase auswählen kann. Möchte man doch nicht drucken, sollte man das Schließgadget (linkes oben) anklicken.

Dabei gilt für die Phasen von 1 bis 17 mit Ausnahme von 5, 9 und 13:

Alle selektierten Spieler erscheinen auf dem Ausdruck. Möchte man zum Beispiel Neutalente entdecken, so wählt man diese (nach dem Eingeben) mit der rechten Taste an und druckt Phase 1. Bei einem bedingten Nichtligaverkauf z. Bsp. wählt man die zu verkaufenden Spieler mit der rechten Taste im Scrollbereich an, druckt Phase 10 (oder so) und ergänzt den Ausdruck von Hand mit der gewünschten Bedingung.

Phase 9 druckt die momentan angezeigte Spielaufstellung. Der Name des Gegners wird dabei abgefragt.

Phase 5 druckt einen Trainingszettel für die aktuelle Runde.

Phase 13 druckt nur die Titelzeile, so daß man das GM-Angebot leicht von Hand eintragen kann.

"Doping" druckt die momentan gedopten Spieler.

"Toto-Tip" druckt die Titelzeile für den Toto-Tip.

"6 Linefeeds" ist für Endlospapierfreaks. Es druckt 6 Zeilensprünge und erspart damit das Kurbeln am Papiervorschub.

Bei Einzelblatteinzug bekommt man 2 Aufstellungen auf ein Blatt, indem man das Blatt nach dem Druck umdreht und nochmals einlegt (natürlich so, daß die andere Blatthälfte bedruckt wird und nicht die andere Blattseite).

Benutzt man das ToolType "DISK=", so wird man vor dem Drucken gefragt, ob man den Ausdruck nicht auf Diskette speichern möchte. Will man die Aufstellung per Modem übertragen, sollte man einen Filename eingeben oder einfach Return drücken. In diesem Fall wird auf ein ASCII Ausgabeformat umgeschaltet, das ANSI-Format mit Untersteichungen usw. wird nur

bei einem Ausdruck benutzt. Klickt man auf "Cancel", so wird wie gewöhnlich gedruckt.  
Beim Speichern auf Diskette werden die neuen Daten einfach an das Ende des Files angehängt, falls das angegebene File schon existiert.

Bemerkung: In der Demoversion ist es nur möglich, Phase 5 und Phase 9 sowie 6 Linefeeds auszudrucken.

### 1.30 Aufstellung/Löschen

Dies beeinflusst nur die dargestellte Aufstellung, nicht jedoch die unter der aktuellen Spielnummer gemerkte Aufstellung. Möchte man alle Spieler in den Scrollbereich bringen, ohne die Aufstellung zu löschen (um z. Bsp. nach den Disziplinarpunkten zu schauen), so kann man STORE anklicken, danach Aufstellung/Löschen auswählen und hinterher UNDO anklicken.

### 1.31 Aufstellung/Amateur

Schaltet in den Amateurmodus. In der Spalte Summe der Tabelle ↔ können die Werte eingegeben werden. Amateuraufstellungen werden nicht gespeichert, können aber mit Aufstellung/Drucken ausgedruckt werden.  
Dieser Modus ist auch gut zum Ausprobieren der besten Taktik gegen die eingegebenen gegnerische Werte.

### 1.32 Aufstellung/Automatisch

Diesen Menüpunkt wird es auch in Zukunft nicht geben, da dies den ganzen Spielspaß zunichte machen würde. Der Manager würde in die Rolle eines Postboten gerückt werden, der nur noch zusehen darf, wie der Computer seine Mannschaft verwaltet - nicht sehr interessant.

### 1.33 Spieler/Kaufen

Damit können gekaufte Spieler oder entdeckte Neutalente ↔ eingegeben werden.  
Weiteres ist unter Eingeben einer Mannschaft erklärt.

### 1.34 Spieler/Verkaufen

Alle selektierten Spieler werden versteckt. Dies kann mit  
Spieler/Korrektur/Alle\_zeigen  
rückgängig gemacht werden.

### 1.35 Spieler/Korrektur/Ändern

Die Daten aller selektierter Spieler können verändert werden. ↔  
Dies sollte  
eigentlich nur bei einer Fehleingabe in  
Spieler/Kaufen  
nötig sein.  
Zu beachten ist, daß die Daten auf dem Stand vor der ersten Aufstellung  
sind und auch bleiben sollen.

### 1.36 Spieler/Korrektur/Löschen

Alle selektierten Spieler werden gnadenlos gelöscht.  
Dieser Menüpunkt sollte eigentlich unnötig sein, stattdessen sollte man  
Spieler/Verkaufen  
verwenden.

### 1.37 Spieler/Korrektur/Alle\_zeigen

Wie alle Korrektur-Menüpunkte sollte dieser auch nicht nötig sein ↔  
.  
Es werden alle mit  
Spieler/Verkaufen  
versteckte Spieler wieder gezeigt.  
Da sie selektiert sind, kann das vorteilhafterweise mit der rechten Taste  
abgeändert werden und danach  
Spieler/Verkaufen  
angewählt werden.

### 1.38 Spieler/Sortieren

Bei den im Scrollbereich befindlichen Spielern kann die Reihenfolge  
geändert werden. Einfach im Scrollbereich mit Links klicken und  
ausprobieren.

---

## 1.39 Extras/...

Normalerweise ist es nicht nötig, hier etwas zu ändern. Es bedeutet:

- \*.bak: Backup machen ? (Bei Auswählen von Projekt/Sichern wird der alte Stand von Name.um in Name.um.bak umbenannt.)
- \*.info: Icon erzeugen ? (Übernimmt Programm-Icon)
- Prüfen: Regelverstöße verhindern ?
- 3:1-Regel: 3:1-Regel überprüfen ?
- Sperre: Zwischen der Verwaltung von Sperren und Doping umschalten.
- Langer Name: Lange Spielernamen statt andere Werte in Tabelle anzeigen ?
- Springen: Eine Seite bei Klick auf Pfeile scrollen ?

## 1.40 Tips und Tricks

- 1) Der Amateurmodus ist gut zum Ausprobieren der besten Taktik gegen die eingegebenen gegnerischen Werte geeignet.
- 2) Möchte man die Diszi- oder Tore-Werte der Spieler in der Tabelle ansehen oder ändern, kann man auf "STORE", danach auf "Löschen" klicken und nach dem Ansehen auf "UNDO" klicken.
- 3) Ist mir noch nicht eingefallen.

## 1.41 Geschichte

United-Manager entstand, weil ich es leid war, umständlicherweise mit einer Textverarbeitung aufzustellen, und die Lösung mit Papier und Bleistift recht schreibintensiv und radiergummiintensiv ist. Bei dieser Gelegenheit habe ich mal wieder gemerkt, wie zeitintensiv Programmieren doch sein kann (ganz zu schweigen davon, wie lästig das Anleitungen-schreiben ist :).

Änderungen von Version zu Version:

V1.0

V1.1

## 1.42 V1.0

V1.0: Erste Veröffentlichung. Hoffentlich ein Erfolg.

## 1.43 V1.1

V1.1: Änderungen in:

Distribution  
- Regel.doc dazugekommen

---

Copyright

- Ist jetzt Mailware - für umme :-)

Starten von der Workbench

- Tooltypes, neu: DISK=, geändert: HILFE=

Allgemeines

- Hilfe-Funktion benutzt amigaguide.library direkt

Gadgets

- "Sperr"-Gadget ist neu

Mannschaft/Drucken

- "x" steht für Gesperrt

Aufstellung/Drucken

- Ausdruck auch auf Diskette möglich

Extras/...

- Sperren verwalten

## 1.44 Zukunft

Es gibt einige Ideen, die ich noch nicht implementiert habe:

- 1) Mannschaft/Info bzw. Spieler/Info ergibt eine Ausgabe auf dem Bildschirm, die Mannschaft/Drucken bzw. Spieler/Drucken entspricht.
- 2) Aufstellung/Info soll umfangreiche Statistiken über Siegchancen und ähnliches ausgeben.
- 3) Man kann wählen, wie viele Feldspieler pro Reihe spielen können. Somit kann man auch den Ausputzer in eine Reihe mit 5 Spielern setzen (aber wer macht das schon ?).
- 4) Softscroll und Fehler beheben in Verbindung mit dem Scrollbalken.
- 5) Bedienung per Tastatur ermöglichen.
- 6) Bessere Bedienungsanleitung ?
- 7) Vielleicht hat noch jemand Tips für irgendwelche Gags ?

Wie schnell und ob ich das überhaupt verwirkliche, hängt von der Anzahl der erhaltenen Briefe/Mails ab (Wenn sich niemand für dieses Programm interessiert, ist es auch nicht nötig, es zu verbessern, da es für meinen Zweck vollkommen genügt).

## 1.45 Der Autor

Bitte die Anfrage für das Keyfile, Spenden, Fehlerberichte, Verbesserungsvorschläge, Kommentare oder einfach Geschwätz senden an:

Martin Gierich  
Narzissenweg 7  
76297 Stutensee

oder per EMail an: [uj3w@rz.uni-karlsruhe.de](mailto:uj3w@rz.uni-karlsruhe.de)

---

oder an: [uj3w@ibm3090.rz.uni-karlsruhe.de](mailto:uj3w@ibm3090.rz.uni-karlsruhe.de)

Fragen am Besten per EMail oder telefonisch unter: 07244/91491  
(telefonisch aber nur in ganz dringenden Fällen).

Bei Fehlerberichten möglichst eine Beschreibung der Systemkonfiguration  
angeben, auf jeden Fall jedoch die Kickstartversion.

Credits gehen an folgende Leute:

-----

An Frank für seine Fehlerberichte und Testdrucke.  
An Martin Zwecker für die Bereitstellung seiner Regelfassung.  
An Stephan Grochowina für sein Interesse und seine Verbesserungsvorschläge (außer ihm hat sich bis jetzt noch niemand gemeldet !)