



Import von "Goalgetter" & "SystemKing Toto"

Wenn Sie das aus Österreich stammende Programm "Goalgetter" (Hersteller: arts of thinking, Graz) oder "Systemking Toto" für Ihre Tipperstellung benützen, können Sie diese in TotoMaxII importieren und weiterverarbeiten, z.B. um damit die Dreizehnerwette-Tippscheine zu bedrucken.

Tipp-Erstellung mit Goalgetter

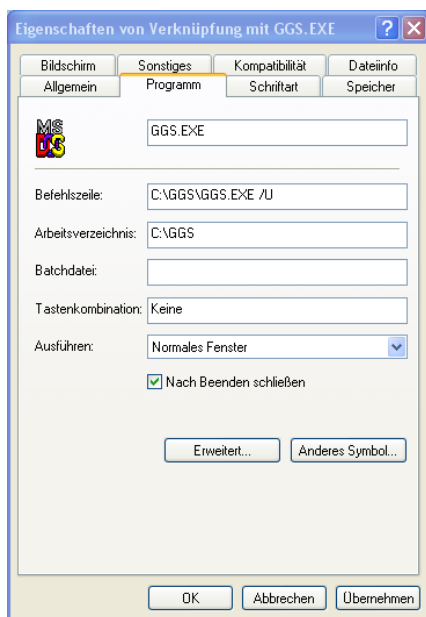
Goalgetter war ein einst sehr beliebtes DOS-Programm für die deutsche Elferwette. Es gibt noch einige, die auch zu Windowszeiten damit arbeiten. Um damit auch in der Dreizehnerwette mitspielen zu können, können die Tipps von TotoMaxII importiert werden. Dabei werden für die beiden fehlenden Spiele Bänke eingefügt. Diesen Umstand muss man aber bei der Tipp-Erstellung beachten. Im nachfolgenden Beispiel hat sich der Goalgetter-Tipper entschieden, in Spiel 6 eine Einserbank und im Spiel 12 eine Zweierbank zu setzen.

Diese beiden Spiele entfallen nun ganz aus der Tipperstellung im Goalgetter. Vor allem zu beachten ist dabei, dass sich durch das spätere Einsetzen die Spiele verschieben.

Goalgetter	Spielplan	Bemerkung
Spiel 1	Spiel 1	-
Spiel 2	Spiel 2	-
Spiel 3	Spiel 3	-
Spiel 4	Spiel 4	-
Spiel 5	Spiel 5	-
Spiel 6	Spiel 7	1. Verschiebung, da Spiel 6 später beim Import eingefügt wird
Spiel 7	Spiel 8	-
Spiel 8	Spiel 9	-
Spiel 9	Spiel 10	-
Spiel 10	Spiel 12	2. Verschiebung, da Spiel 12 später beim Import eingefügt wird
Spiel 11	Spiel 13	-

Erläuterung: Das Spiel Nr. 6 im Goalgetter entspricht dem 7. Spiel auf dem Spielplan. Das Spiel Nr. 7 im Goalgetter entspricht dem 8. Spiel auf dem Spielplan, usw.

Goalgetter muss mit dem Parameter /U gestartet werden!



Der angehängte Parameter "/U" beim Starten von Goalgetter bewirkt, dass in Ihrem Goalgeterverzeichnis (\GGS bzw \GG) die Datei: "Tips.tmp" geschrieben wird, sobald in die Funktion "Tippreihen erstellen" (bzw. Taste F4) ausgeführt wird. Diese Datei kann von TotoMaxII importiert werden. Der Startaufruf muss also "GGS /U" lauten, egal ob groß- oder kleingeschrieben (Leerstelle ist wichtig zwischen GGS und /U).

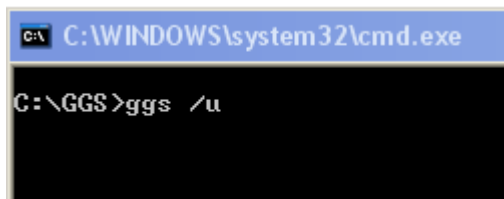


Abb.: Goalgetter-Start mit Parameter "/u" in der DOS-Eingabeaufforderung

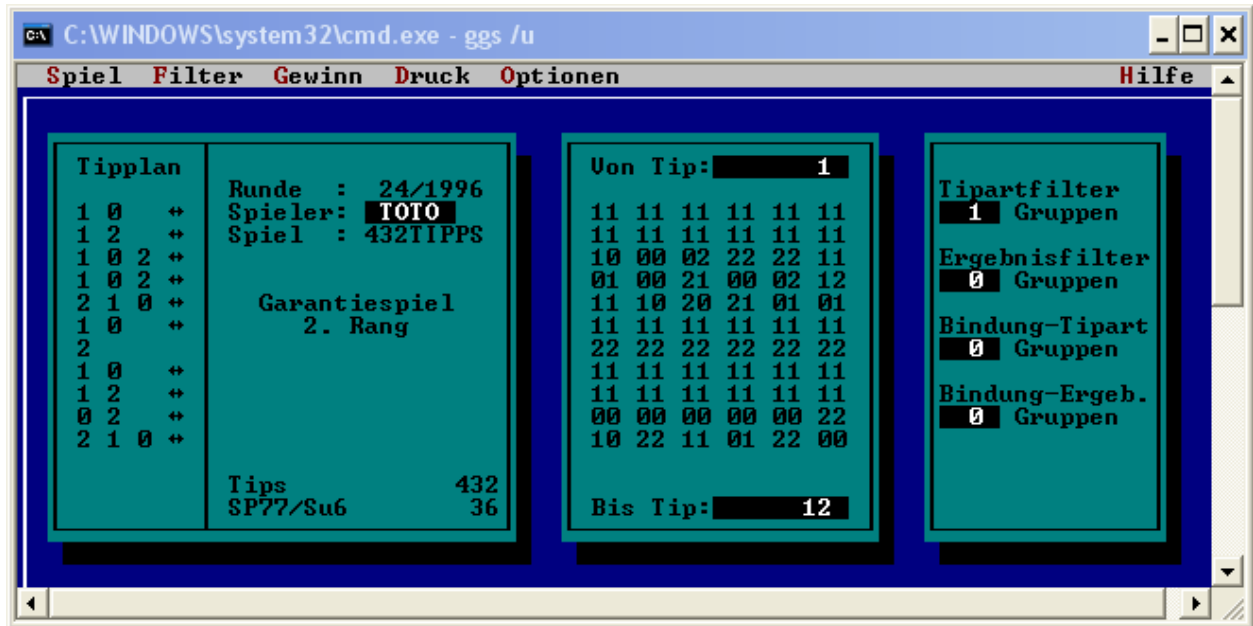


Abb.: Tipp-Erstellung durch die Elferwette-Version von Goalgetter

Import nach TotoMaxII

Zuerst muss im Importprogramm im Rahmen "Quelle" "Goalgetter (D)" ausgewählt werden. Anschließend muss im Rahmen "Verzeichnis" der Ordner ausgewählt werden, in dem Goalgetter gespeichert hat. Es ist üblicherweise das Verzeichnis: "...GGG" oder "...GG". Nach der Anwahl erscheint die Datei "TIPS.TMP". Da nur 11 Spiele vorhanden sind und TotoMaxII auf 13 Spiele eingestellt ist, muss der Tipp aufgefllt werden. Zunchst werden deshalb standardmig zwei Einserbnke auf Spiel 12 und 13 vorgeschlagen. Die Bnke sind durch den trkisfarbenen Hintergrund leicht zu erkennen.

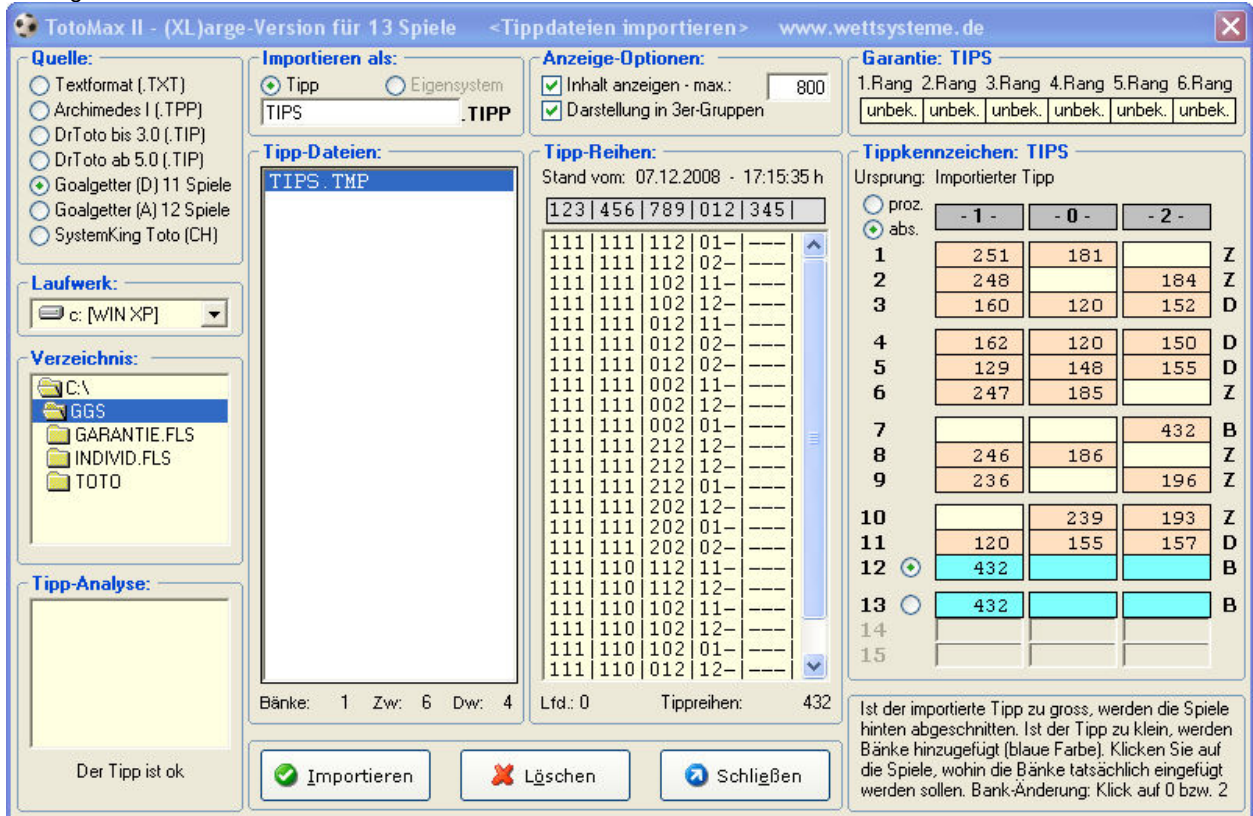


Abb.: Zunchst werden die beiden fehlenden Bnke unten angehngt (trkisfarbener Hintergrund)

Bänke an andere Positionen platzieren

Es empfiehlt sich, als erstes einen neuen und aussagekräftigen Datei-Namen zu vergeben, unter dem der Tipp in TotoMaxII geführt werden soll. Im u.a. Beispiel wurde der Name "GG-2008-50" eingegeben. Nun können die Bänke eingesetzt werden. Das erfolgt per Mausclick. Die jeweils aktive Bank (sichtbar durch den Punkt im Radiobutton) wird an eine beliebige Stelle im Tipp-Plan getauscht. Dazu klickt man in der Darstellung der Tippkennzeichen-Verteilung (am rechten Fensterrand) einfach nur in die Spalte 1, 0 oder 2 im gewünschten Bankspiel.

Im Beispiel wurde zuerst auf das Kästchen in der Spalte mit der Überschrift "- 1 -" im Spiel 6 geklickt. Die Einserbank aus dem Spiel 12 wurde nun dorthin getauscht. Für den zweiten Tausch muss zuerst die zweite Bank ausgewählt werden. Dazu muss auf den Radiobutton im Spiel 13 bei der zweiten Bank geklickt werden. Nun kann die Tauschung durch den Klick auf die "- 2 -" im Spiel 12 erfolgen.

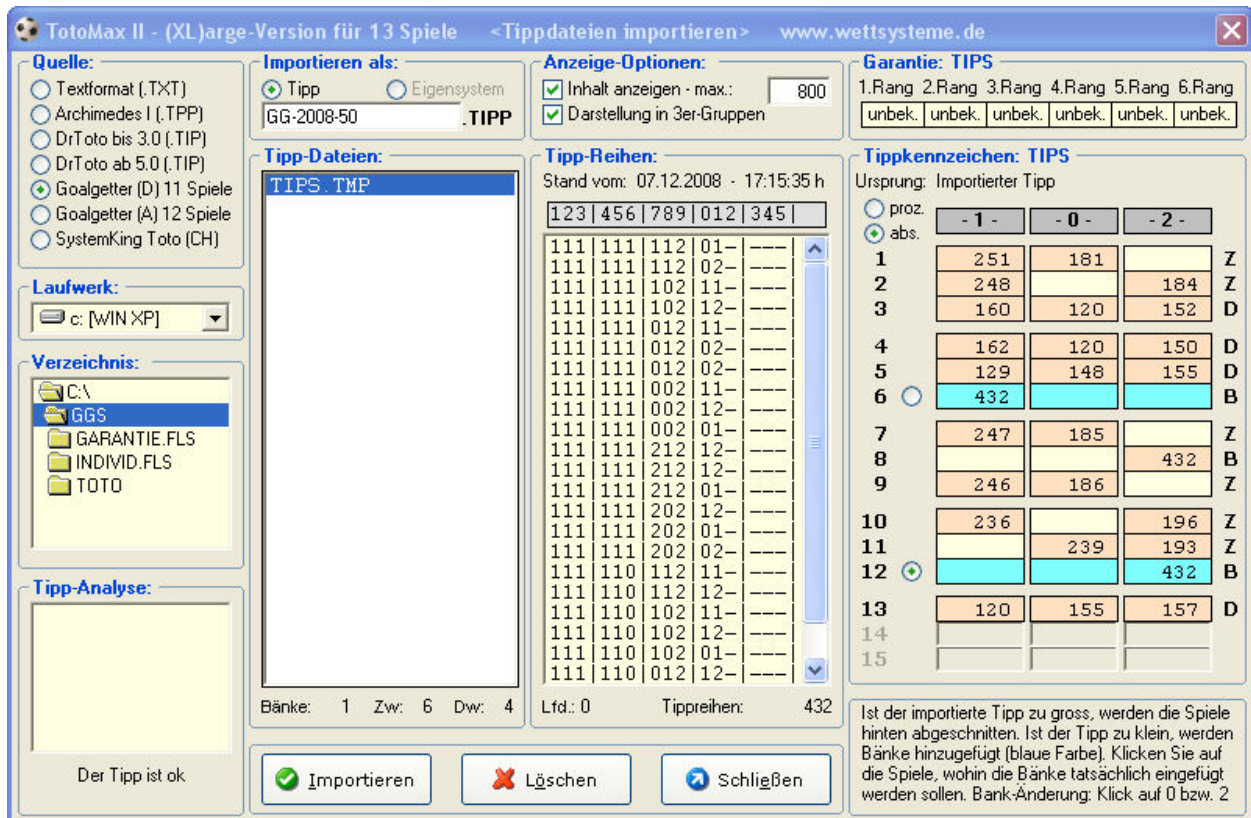


Abb.: Die neuen Positionen, in die die beiden Bänke eingefügt werden sollen, wurden ausgewählt (Spiel 4 und 6)

Wenn die Positionierung der Bänke abgeschlossen ist, kann importiert werden. dann auf den Button "Importieren" klicken. Es erfolgt noch folgende Sicherheitsabfrage:

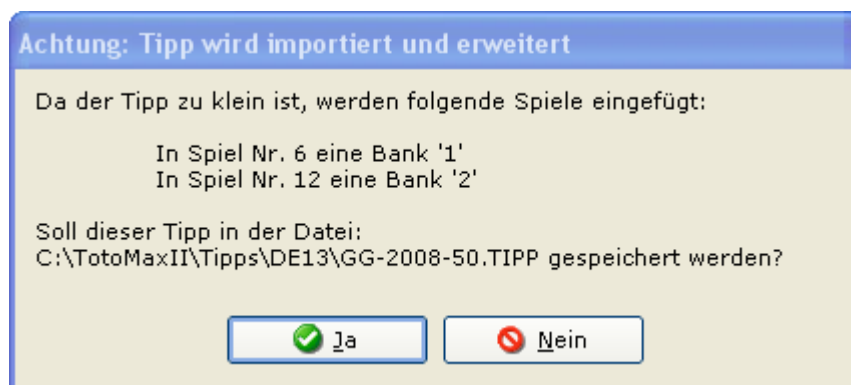


Abb.: Sicherheitsabfrage vor tatsächlichem Import

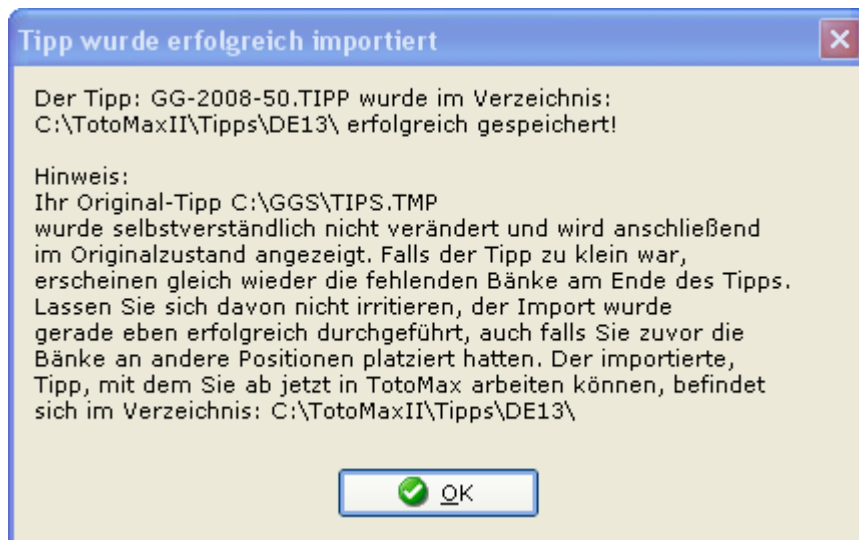


Abb.: Meldung über den erfolgreichen Import

Systemking Toto

Die Goalgetter-Version für die Schweiz wurde unter dem Namen "**Systemking Toto**" vermarktet. Das Programm ist aber völlig gleich aufgebaut, es sind allerdings 13 Spiele vorhanden. Anstelle der Abkürzung GGS wird SKTS verwendet. Starten Sie Ihren Systemking Toto deshalb mit "**SKTS /U**". Nach Ausführen der Funktion "**Tippreihen erstellen**" wird ebenfalls die Datei Tips.tmp im Verzeichnis \SKTS erzeugt, die Sie nach TotoMaxII importieren können.