

Spielfertiges System aus hist. Zahlen erstellen

(Ab "Pro"-Version. Historische Gewinnzahlen notwendig)

Mit dieser Funktion können die bisherigen Gewinnzahlen für einen beliebigen Zeitraum im Format eines spielfertigen eigenen Systems erstellt werden. Diese sind dann als normale Tipps verwendbar.

Das System wird im aktuellen Schein unter dem Namen "**Historische_Ziehungen_'Spielform' von 'Startziehung' bis 'Endziehung'_'ZusatzzahlInfo'**" gespeichert, also z.B. als "**Historische_Ziehungen_Lotto am Samstag von 42-55 bis 50-99_Mit Zusatzzahl**"

Es kann wahlweise mit und ohne Zusatzzahl gearbeitet werden. Wird **mit** Zusatzzahl gearbeitet, dann werden alle Permutationen "6 aus 7" der 7 Gewinnzahlen erzeugt (also pro Ergebnisreihe 7 Tipp-Reihen).

Für das Lotto am Mittwoch werden beide Ziehungsreihen verwendet.

Lotto-Management-Hilfe

Schauen Sie auch im Internet vorbei (<http://www.fortune.de>), dort gibt es aktuelle Informationen und Update-Versionen.

Im **Haupt-Bildschirm des Programms** können Sie sich mit der [**F1**]-Taste einen Hilfetext für das **gerade aktive Element** anzeigen lassen, **auch** für die einzelnen **Menüeinträge**. (Bei **Untermenüs** funktioniert die Hilfe nur dann richtig, wenn Sie sie auf einem Element der **untersten** Menüstufe aktivieren, sonst können Sie eine **Fehlermeldung** erhalten, dass keine Hilfe dafür existiert.)

Sie können die **Schaltflächen** ("Buttons") am oberen Rand des Hilfefensters verwenden.



Mit der "**Inhalt**"-Schaltfläche kommen Sie in das Hilfe-Auswahlmenü.

Mit der "**Themen**"-Schaltfläche können Sie zu einem **Inhaltsverzeichnis** mit einer funktionsorientierten Themenübersicht verzweigen.

Mit der "**Glossar**"-Schaltfläche können Sie sich jederzeit eine **Erläuterung wichtiger verwendeter Begriffe** anzeigen lassen.

Mit den ">>"- und "<<"-Schaltflächen können Sie innerhalb eines Themas vor- bzw. rückwärts blättern (sofern diese aktiv sind).

Allgemeine Hilfe über die Benutzung eines Hilfesystems finden Sie [hier](#).

Das Programm verwendet normalerweise eine an den neuen Microsoft-Standard (Internet-Explorer, Office '97) angelehnte Bedienerführung.










Hier sind die Schaltflächen nicht mehr permanent als solche hervorgehoben, sondern sie sind "aktiv", d.h., erst wenn sich die Maus darüber hinweg bewegt, werden sie zur Schaltfläche und das Icon der Schaltfläche wechselt von der schwarz-weiß- zur farbigen Darstellung. Wenn die Maus diese wieder verläßt, nehmen sie wieder den inaktiven Zustand an.

Der Hauptbildschirm ist mit einem Muster unterlegt (Sie können hier sogar ein eigenes [Bild Ihrer Wahl als Hintergrund](#) bestimmen!).

Erfahrungsgemäß ist mit dieser Oberfläche angenehmer zu arbeiten, als mit dem alten Layout. Wenn Sie aber nicht dieser Meinung sind, können Sie auch mit der alten Darstellung arbeiten: Sie müssen dem Programm lediglich den [Startparameter](#) "/NE" geben!

Lotto-Star/Expert — Perfektes Lotto-Management für Windows 98

Spielform Tippen Drucken Auswerten Statistik Bearbeiten Eigene Systeme
 Tipp-Gemeinschaften Einstellungen Backup Internet Hilfe

S M A G         


Sams- tag Mitt- wech Aus- wahl Glücks- Spirale Stan- dard Tippen Spiel- druck Ver- gleich Quo- ten SPIEL 77 Lärten Statis- tik Inter- net Stop

Schein 1 **Erwin Lindemann, Von-Bülow-Str. 77, D-42383 Wuppertal**

Mit Doppel-Klick auf den Scheinnamen kann der Name geändert werden. (Umschalten---Doppel-Klick: Spielscheine listen, Strg---Doppel-Klick: Spielschein löschen.)

'Lotto-Star/Expert' wird entwickelt und vertrieben durch:

Fortune Systems
 Software und Systeme GmbH & Co.
 Postfach 1
 D-24973 Husby



Tel: 04634/746
 Fax: 04634/1517
 eMail: lotto@fortune.de
<http://www.fortune.de>

(C)opyright: Fortune Systems Schleswig-Holstein 10:09

Hintergrund für Hauptbildschirm festlegen

Wenn Sie die neue Oberfläche verwenden, können Sie das Aussehen der Hauptmaske selbst bestimmen, indem Sie aus 2 vorgegebenen Hintergrundmustern oder Ihr eigenes Muster oder Bild wählen.

Zu diesem Zweck rufen Sie im Menü "**Einstellungen**" den Menüpunkt "**Hintergrundbild für Hauptbildschirm**" auf.

Wenn Sie die Schaltfläche für einen eigenen Hintergrund anklicken, erscheint eine weitere Maske mit einem Verzeichnisbaum, mit dessen Hilfe Sie das Muster oder Bild auswählen.

Sie können dann auch bestimmen, ob dieses Bild wie "**Kacheln**" oder "**Zentriert**" angeordnet werden soll.

Als "**Kacheln**" wird man üblicherweise kleinere Musterbilder darstellen, so dass diese neben- und übereinander dargestellt werden und der gesamte Bereich ausgefüllt wird. "**Zentriert**" wird man Bilder darstellen, die groß sind und eine "normale" Darstellung enthalten.

Beenden

Inhaltsverzeichnis

Themenkatalog

Schauen Sie auch im Internet vorbei (<http://www.fortune.de>), dort gibt es aktuelle Informationen und Update-Versionen.

[Startseite Hilfesystem Lotto-Management](#)

[Unser Service im Internet](#)

[Lizensierung und Registrierung](#)

[Allgemeine Übersicht](#)

[Bedienkonzepte](#)

[Spielabwicklung](#)

[Einstellungen](#)

[Internetanbindung des Programmes](#)

[Mit Standardspielen arbeiten](#)

[Tippen](#)

[Drucken](#)

[Auswerten](#)

[Neue Gewinnzahlen eingeben](#)

[Statistik](#)

[Spielscheine bearbeiten](#)

[Historische Ziehungszahlen](#)

[Historische Gewinnquoten](#)

['Pro'-Version](#)

[Eigene Systeme](#)

['Expert'-Version](#)

[Tipp-Gemeinschaften](#)

[Zahlungsverkehr für Tipp-Gemeinschaften](#)

[Startparameter und Fehlerberichte](#)

[DATEC-Schnittstelle](#)

[Verwaltungsfunktionen](#)

Lizensierung und Registrierung

[Lizenzbedingungen für die Vollversionen](#)

[Lizenzbedingungen für die Shareware - Versionen](#)

[Gewünschte Shareware-Version konfigurieren](#)

[Registrierung als Anwender bei Fortune Systems](#)

[mal ehrlich!](#)

[Zurück zum Themenkatalog](#)

Allgemeine Übersicht

[Einführung](#)

[Besonderheiten des Programmes](#)

[Unterstützte Spielformen](#)

[Unterstützte Lotto-Systeme](#)

[Zurück zum Themenkatalog](#)

Bedienkonzepte

[Hinweise zur Inbetriebnahme](#)

[Bildschirmlayout und Bedienkonzepte](#)

[Menüleiste](#)

[Menü-Buttons](#)

[Bildschirm-Tastatur](#)

[Schnellwahl-Funktionen](#)

[Verwendung des Mausekurses der Microsoft-"IntelliMouse"](#)

[Eingabe von Datums- und Zahlenwerten](#)

[Eingabe von Lotto-Zahlen](#)

[Eingabe von Zahlen der Glücksspirale](#)

[Eingabe von Vorzugszahlen](#)

[Eingabe von Gewinnquoten](#)

[Bezeichnung der Spielscheinfelder](#)

[Darstellung von Informationen](#)

[Standard-Spiele und generierte Spiele eingeben/ändern mit Hilfe der Tipp-Schein-Bilder](#)

["Backup"-Menü \(Datensicherung und -restaurierung\)](#)

[Zurück zum Themenkatalog](#)

Spielabwicklung

[Nutzung des Programmes](#)

[Auswahl der Spielparameter](#)

[Standard-Spiele definieren](#)

[Vorzugszahlen definieren](#)
[Spielscheine generieren](#)
[Spielschein ausdrucken](#)
[Löschen von Spielen](#)

[Gewinn-Ermittlung](#)
[Eingabe der Gewinnzahlen](#)
[Löschen von Ziehungen](#)
[Löschen von Spielscheinen](#)

[Schneller Spielscheinwechsel](#)
[Anlegen eines neuen Spielscheines](#)

[Verwaltung von FABER und HOFFMANN-Systemtipps](#)

[Zurück zum Themenkatalog](#)

Einstellungen

[Einstellung des \(Bundes-\)Landes](#)

[Einstellung der Systemparameter](#)

[Einstellung der Farbgebung](#)

[Einstellung des Spielscheindruckers](#)
[Mögliche Probleme beim Spielscheindruck](#)

[Einstellung des Systemdruckers](#)

[Zurück zum Themenkatalog](#)

Internetanbindung des Programmes

[Internetanbindung des Programmes](#)

[Hinweise für Nutzer von America Online \(AOL\) als Internet-Zugang](#)
[Hinweise für Nutzer von T-Online als Internet-Zugang](#)
[Hinweise zum Internet-Zugang über andere Provider](#)

[Internet-Parameter festlegen](#)
[Online-Registrierung im Internet](#)
[Lotto Informationen im Internet](#)
[Lotto Ziehungsergebnisse im Internet](#)

[Software-Upgrades, -Updates und Daten im Internet bestellen](#)
[Software aus dem Internet aktualisieren](#)
[Übernahme der Ziehungsergebnisse aus dem Internet](#)
[Informationen von Lotto Online-Annahmestellen im Internet](#)
[Tipp-Übertragung zu Lotto Online-Annahmestellen im Internet](#)
[Letzte Internet-Meldung anzeigen](#)

[Zurück zum Themenkatalog](#)

Mit Standardspiele arbeiten

[Standard-Spiele definieren](#)
[Drucken von Standard-Spielen](#)

[Zurück zum Themenkatalog](#)

Tippen

["Tippen"-Menü](#)

[Funktion "Generiere Lottospiele"](#)
[Funktion "Generiere Lottospiele, mit Standard-Spielen"](#)
[Funktion "Generiere Lottospiele, mit Statistiknutzung"](#)
[Funktion "Generiere Lottospiele, mit häufigsten Kombinationen"](#)

[Parameter bei der Tipp-Generierung](#)
[Übernahme eines bestehenden Lottoscheines](#)
[Erstellen eines Permanentspiels](#)
[Schon gezogene Spielreihen ausschliessen](#)
[Historische Gewinne ermitteln](#)

[Funktion "SPIEL 77 ändern \(Tipp-Schein\)"](#)
[Eingabe Spiel 77/Super 6 \(JOKER\)](#)
[Funktion "Standard-Spiele eingeben/ändern"](#)
[Funktion "Vorzugszahlen eingeben/ändern"](#)
[Funktion "Tipp-Schein ändern"](#)

[Zurück zum Themenkatalog](#)

Drucken

[Funktion "Drucken Generierte Spiele"](#)
[Funktion "Drucken Standard-Spiele"](#)
[Funktion "Drucken Blankoscheine"](#)

[Funktion "Drucken Astro-Scheine"](#)
[Funktion "Drucken Eigene Systeme"](#)

[Zurück zum Themenkatalog](#)

Auswerten

[Funktion "Ziehungsvergleich"](#)
[Funktion "Ziehungsvergleich für alle Scheine/Systeme"](#)
[Funktion "Ziehungsvergleich für Standard-Spiele"](#)
[Funktion "Ziehungsvergleich für eigene Systeme"](#)
[Funktion "Gewinnquoten eingeben"](#)
[Funktion "SPIEL 77 ändern \(Ziehung\)"](#)

[Löschen von Ziehungen](#)

[Funktion "Liste der Spielergebnisse"](#)
[Funktion "Liste der gespeicherten Spiele"](#)
[Funktion "Spieleliste, Standardspiele"](#)
[Funktion "Spieleliste, eigene Systeme"](#)

[Funktion "Liste der selbst eingetragenen Ziehungen"](#)
[Funktion "Liste der selbst eingetragenen Gewinnquoten"](#)

[Zurück zum Themenkatalog](#)

Statistik

[Funktion "Ziehungsstatistik anzeigen"](#)
[Funktion "Ziehungsstatistik aktualisieren"](#)

[Funktion "Mehrlingsanalyse"](#)
[Funktion "Partnerzahlenanalyse"](#)

[Funktion "Gewinn-Erwartungsanalyse"](#)
[Funktion "Vorzugszahlen berechnen"](#)

[Funktion "Statistik/Historische Zahlen filtern"](#)

[Funktion "Tipp-Zahlen prüfen"](#)
[Funktion "Zahlenkombinationen analysieren"](#)

[Funktion "Gewinnzahlen-Verteilungsanalyse"](#)

[Funktion "Leistungstabelle für Voll-Systeme erstellen"](#)
[Funktion "Leistungstabelle Auswahl-System erstellen"](#)

[Zurück zum Themenkatalog](#)

Spielscheine bearbeiten

[Funktion "Spielschein wechseln"](#)
[Funktion "Spielschein-Daten ändern"](#)
[Funktion "Spielscheine listen"](#)
[Funktion "Spielscheine löschen"](#)

[Zurück zum Themenkatalog](#)

Historische Ziehungszahlen

[Einbeziehung der historischen Ziehungszahlen](#)

[Erweiterte Zahlenstatistik](#)
[Ausschluss von Tipp-Reihen mit schon gezogenen Treffern](#)
[Hypothetische Gewinn-Ermittlung in der Vergangenheit](#)

[Historische Gewinnanalyse, eigene Systeme](#)

[Funktion "Mehrlingsanalyse"](#)
[Funktion "Partnerzahlenanalyse"](#)

[Funktion "Statistik/Historische Zahlen filtern"](#)

[Funktion "Tipp-Zahlen prüfen"](#)
[Funktion "Zahlenkombinationen analysieren"](#)

[Funktion "Gewinnzahlen-Verteilungsanalyse"](#)

[Zurück zum Themenkatalog](#)

Historische Gewinnquoten

[Einbeziehung der historischen Gewinnquoten](#)
[Funktion "Gewinn-Erwartungsanalyse"](#)
[Funktion "Vorzugszahlen berechnen"](#)
[Anzeige der Gewinn-Erwartung der Ziehungszahlen](#)

[Zurück zum Themenkatalog](#)

'Pro'-Version

Zusatzfunktionen der 'Pro'- Version

Was sind "Systeme"?

Wer benötigt eine solche Funktionalität?

Garantie-Systeme

Generelle Unterstützung der "Kombi-Plus"-Systeme (optional)

Speicherung von FABER- und HOFFMANN-Systemen

Analyse der am häufigsten gezogenen 3er-, 4er-, 5er- Kombinationen

Behandlung mehrer Länder im selben Verzeichnis

Leistungstabellen für Voll-Systeme erstellen

Quersummen - und Superzahlenstatistik

Verbesserter Spielscheinwechsel

Warnung bei vorhandenen Standard-Spielen

Ziehungsvergleich für Standard-Spiele

Erweiterte Behandlung von Standard-Spielen

Zusätzliche Optionen bei der Tipp-Generierung

Überprüfen von Tipps mit den historischen Zahlen

Zusätzliche Optionen bei den Spiel- und Ergebnislisten

Festlegen von SPIEL 77 (JOKER) und SUPER 6 pro Spielschein

Festlegen der Laufzeiten pro Spielschein

Festlegen der Tipp-Anzahl pro Spielschein

Gesamtgewinnanalyse pro Schein beim Ziehungsvergleich für alle Scheine und Systeme

Druck von Blankoscheinen

Druck der Spielscheine für alle Scheine und Systeme

Druck aller Standard-Spiele

Multi-User -(Netzwerk -)Fähigkeit des Programmes

Zurück zum Themenkatalog

Eigene Systeme

Auswahl eigener Systeme für die weitere Bearbeitung

Zuordnung eigener Systeme zu einer bestimmten Spielform

Globale Verwaltung der eigenen Systeme

Erstellung eigener Systeme

Bearbeiten eigener Systeme

[Spielfertiges System bearbeiten](#)
[Auswahl-Schema bearbeiten](#)
[Auswahl-Zahlen bearbeiten](#)
[SPIEL77/SUPER 6 für eigene Systeme bearbeiten](#)

[Spielfertiges System erstellen](#)

[Verzeichnis für eigene Systeme einstellen](#)
[Fremdformate eigener System konvertieren](#)

[Speicherort eigener Systeme](#)
[Datenformate eigener Systeme](#)

[Druck von eigenen Systemen](#)
[Darstellung der eigenen Systeme](#)
[Gewinn-Ermittlung für eigene Systeme](#)

[Übernahme von eigenen Systemen in EXCEL-Formulare](#)
[Übernahme von Tipp-Reihen aus EXCEL-Formularen in eigene Systeme](#)

[System mit Bankzahlen filtern](#)
[System mit Expert-Filter filtern](#)

[Durchführen aller Filterungen für eigene Systeme in einem Durchlauf mit einem Filterprozessor](#)

[Zurück zum Themenkatalog](#)

'Expert'-Version

[Zusatzfunktionen der 'Expert'- Version](#)
[Gewinnzahlen Verteilungsanalysen](#)
[Zahlen-Verteilungsanalyse und Zahlen-Filterung](#)
[Ziehungsintervallfolge der einzelnen Zahlen](#)
[Generierungsfilter bearbeiten](#)
[Tipp-Strategie unter Benutzung der Filter](#)
[Überprüfung der Filterwirkung](#)
[System mit Expert-Filter filtern](#)

[Leistungstabellen von Auswahl-Systemen erstellen](#)

[Berechnung von Garantie-Systemen. \(Zusatzprogramm\)](#)

[Zurück zum Themenkatalog](#)

Tipp-Gemeinschaften

[Verwaltung von Tipp-Gemeinschaften](#)

[Tipp-Gemeinschaft wechseln](#)

[Tipp-Gemeinschaft ändern](#)

[Tipp-Gemeinschaft löschen](#)

[Tipp-Gemeinschaften listen](#)

[Anteilpreise für Tipp-Gemeinschaft festlegen](#)

[Aktuelle Tipp-Gemeinschaft konsolidieren](#)

[Mitspieler der aktuellen Tipp-Gemeinschaft ändern](#)

[Mitspieler der aktuellen Tipp-Gemeinschaft löschen](#)

[Mitspieler Tipp-Gemeinschaft listen](#)

[Gewinn von Tipp-Gemeinschaften auswerten](#)

[Zurück zum Themenkatalog](#)

Zahlungsverkehr für Tipp-Gemeinschaften

[Zahlungsverkehr für Tipp-Gemeinschaften](#)

[Beiträge für Tipp-Gemeinschaften abbuchen](#)

[Gewinne für Tipp-Gemeinschaften auszahlen](#)

[Zahlungseingänge für Tipp-Gemeinschaften verbuchen](#)

[Belastungen für Tipp-Gemeinschaften stornieren](#)

[Liste der Mitspieler mit offenen Zahlungen](#)

[Zurück zum Themenkatalog](#)

Startparameter und Fehlerberichte

[Start-Parameter des Programms](#)

[Einstellen von Start-Parametern](#)

[Information über aufgetretene Fehler](#)

[**Zurück zum Themenkatalog**](#)

DATEC-Schnittstelle

[DATEC-Datenübernahme](#)

[DATEC-Erfolgsdatenbank übernehmen](#)

[DATEC-Bankzahlen übernehmen](#)

[DATEC-Erfolgsgigant Filterzahlen übernehmen](#)

[DATEC-Alle Daten übernehmen](#)
[DATEC-Daten von Diskette übernehmen](#)
[DATEC-Informationen im Internet ansehen](#)
[DATEC-Zugangsparameter eintragen](#)

[Arbeiten mit den DATEC-Zahlen](#)
[Arbeiten mit den DATEC-Bankzahlen](#)
[Arbeiten mit den DATEC-Erfolgsgigant-Filterzahlen](#)

[Zurück zum Themenkatalog](#)

Verwaltungsfunktionen

[Updates oder Daten installieren](#)
[Dokumentation anzeigen](#)
[Wichtige Informationen anzeigen](#)
[Registrierungs- und Bestellformular anzeigen](#)
[Start-Parameter setzen](#)

[Zurück zum Themenkatalog](#)

Lizenzbedingungen für die Vollversionen

Der Hersteller gewährt dem Anwender das nicht ausschliessliche und nicht übertragbare Nutzungsrecht (Lizenz) zur zeitlich unbestimmten Nutzung des Programmes auf einem Personal Computer. **Dieses Nutzungsrecht wird dem Anwender erst nach vollständiger Bezahlung eingeräumt.**

Das Programm ist nach §§ 69a und 106 Urheberrechtsgesetz geschützt. Der Anwender darf das Programm nur für eigene Zwecke und unverändert nutzen. Er darf das Programm oder Teile davon weder ganz oder teilweise vervielfältigen oder kopieren (ausser für Zwecke der Datensicherung). Es ist nicht gestattet, das Programm Dritten direkt oder indirekt, mittelbar oder unmittelbar zur Nutzung oder Vervielfältigung oder Verkauf oder Verleih zu überlassen.

Dieses Programm darf zeitlich gesehen nur auf einem Computer eingesetzt werden, für jeden Computer ist eine neue Lizenz zu erwerben.

Das dem Endkunden überlassene Programm ist ein Programm für die Datenverarbeitung, dessen Art und Umfang sich aus der Leistungsbeschreibung/Dokumentation ergibt. Dieses Programm ist erprobt und auf seine Funktionstüchtigkeit überprüft.

Der Hersteller gewährleistet die einwandfreie Beschaffenheit des Datenträgers und der Dokumentation. Der Hersteller haftet nicht für Schäden im Zusammenhang mit der Lieferung und dem Einsatz des Programmes, insbesondere auch nicht für mittelbare oder Folgeschäden, wie z.B. entgangener Gewinn, Ansprüchen Dritter oder Schäden infolge von Verlust, Beschädigung oder Fehlern aufgezeichneter oder (insbesondere auf Spielscheinen) ausgedruckter Daten. Dies gilt nicht, sofern dem Hersteller grobe Fahrlässigkeit oder Vorsatz nachzuweisen ist.

Der Anwender räumt dem Hersteller im Fehlerfall das Recht auf Nachbesserung ein. Ebenso erklärt sich der Anwender insofern zur Mitwirkung bei der Fehlersuche bereit, als er dem Hersteller die von diesem zur Fehleranalyse als notwendig erachteten Informationen und Programmdateien in maschinenlesbarer Form kostenfrei zur Verfügung stellt.

Während der Gewährleistungsfrist aufgetretene und behobene Fehler verlängern die Gewährleistungsfrist nicht. Alle Gewährleistungsansprüche erlöschen in jedem Fall 6 Monate nach Erstlieferung.

Falls der Anwender gegen diese Bestimmungen verstösst, kann der Hersteller Schadenersatz fordern. Dieser beträgt mindestens die 10-fache Lizenzgebühr für jeden Fall der Zuwiderhandlung. Eine weitergehende strafrechtliche Verfolgung der Lizenzverletzung wird ausdrücklich vorbehalten.

Lizenzbedingungen für die Shareware - Versionen

Die Shareware - Version der Programme kann beliebig oft kopiert und weitergegeben werden, sofern der Originalinhalt der Diskette nicht verändert wird. Sie wird unter Ausschluss jeglicher Gewährleistung ausgeliefert, eine Verpflichtung zur Behebung von evtl. auftretenden Fehlern besteht für diese Shareware - Version nicht. Sie dient lediglich dazu, dem Anwender in angemessener Testzeit (**maximal 30 Tage**) eine konkrete Beurteilung über den Erwerb der Vollversion des Programmes zu ermöglichen. Eine **dauernde** Nutzung dieser Software ohne Registrierung und Zahlung der Lizenzgebühr ist daher **nicht zulässig**. Es gelten die §§ 69a und 106 Urheberrechtsgesetz.

Die mit der Shareware-Version ausgelieferten historischen Gewinnzahlen und Gewinnquoten unterliegen in der von uns vertriebenen Form demselben Urheberrechtsschutz wie das Programm. Diese Daten sind **nicht** Bestandteil der Programmlizenz der Vollversion des Programmes, sondern müssen gegebenenfalls mit dieser separat lizenziert werden.

Falls diese Daten nicht mit der Vollversion lizenziert werden, sind die Programmfunktionen, die die historischen Gewinnzahlen und/oder Gewinnquoten erfordern, in der Vollversion **nicht verfügbar**, obwohl sie in der Shareware-Version ausgeführt werden können. In der On-Line Hilfe und der Dokumentation sind davon betroffene Funktionen entsprechend gekennzeichnet.

Das Programm ist erprobt und auf seine Funktionstüchtigkeit überprüft. Wir haften nicht für Schäden im Zusammenhang mit der Lieferung und dem Einsatz des Programmes, insbesondere auch nicht für mittelbare oder Folgeschäden, wie z.B. entgangener Gewinn, Ansprüchen Dritter oder Schäden infolge von Verlust, Beschädigung oder Fehlern **aufgezeichneter** oder **(insbesondere auf Spielscheinen) ausgedruckter** Daten.

Einführung

Diese Hilfedatei erläutert die Anwendung unseres [Lotto-Management](#)-Programmes in den Einsteiger-, Standard-, ['Pro'](#)- und ["Expert"](#)- Versionen.

Die "**Einsteiger-Version**" in unsere aufwärtskompatible Familie von Lotto-Programmen, beinhaltet die Funktionen, die der "normale" Lottospieler üblicherweise benötigt. Die Standard-Version enthält zusätzlich zu allen Möglichkeiten der "Einsteiger - Version" eine [Mehrscheineverwaltung](#) und ist für den Lottospieler mit höherem Spielaufkommen und die Lotto-Annahmestellen geeignet. Die ['Pro'](#)-Version enthält alle Funktionen der Standard- Version sowie Erweiterungen für den ambitionierten Lotto-(System-) Spieler und die [Tipp-Gemeinschaften](#) und Lotto-Annahmestellen mit grösserer Spielerzahl. Die ["Expert"](#)- Version schliesslich enthält alle Funktionen der 'Pro'- Version sowie Erweiterungen in den Bereichen ["Filterung von Lottozahlen"](#) und ["Leistungstabellen von Auswahl-Systemen erstellen"](#).

Es ist auch eine funktional reduzierte Version der 'Pro'- Version - '**Pro'- Version (Lite)** - verfügbar. Diese Version wurde speziell für kommerzielle [Tipp-Gemeinschaften](#) konzipiert, um den Mitspielern eine komfortable eigene Auswertungsmöglichkeit ihrer [Tipps](#) an die Hand zu geben. Sie hat gegenüber der 'Pro'- Version folgende Einschränkungen: es gibt keine [Mehrscheineverwaltung](#) und es können bei **selbsterstellten** eigenen Systemen maximal 3 Spielscheine bearbeitet werden. Für Auswertung und Dokumentation der Spielsysteme gibt es keine solche Einschränkung; d.h., die von der [Tipp-Gemeinschaft](#) - auf Diskette oder über Datenfernübertragung - zur Verfügung gestellten Systeme können in vollem Umfang ausgewertet und dokumentiert werden. Wenn Sie Bedarf für eine solche Version haben, sprechen Sie mit uns. Diese Version wird sehr kostengünstig von uns lizenziert.

F Es verdient auch festgehalten zu werden, dass der Begriff "**Einsteiger-Version**" u.E. lediglich im Rahmen **unserer** Programmfamilie von Bedeutung ist. Die weit überwiegende Anzahl von anderen Lottoprogrammen bietet nach unserer Kenntnis keinerlei Möglichkeiten einer [Mehrscheineverwaltung](#) (auch nicht optional), so dass unsere "Einsteiger - Version" in dieser Hinsicht nach unserer Kenntnis schon dem Leistungsstand anderer Programme entspricht, nicht zu reden von den anderen einmaligen Funktionen (insbesondere dem [Lottoscheindruck](#)). Und das alles zu einem einmalig günstigen Preis.

Soweit nicht anders beschrieben, bezieht sich die folgenden Beschreibung auf alle Programmversionen, die Erweiterungen der 'Pro'- und "Expert" Versionen sind in gesonderten Kapiteln zusammengefasst. Wenn bei der Beschreibung von Funktionen der Zusatz "Ab 'Pro'- Version" auftaucht, ist diese Funktion natürlich auch in der "Expert"- Version enthalten. Alle beschriebenen Funktionen der **Mehrscheineverwaltung** treffen naturgemäss für die "Einsteiger - Version" **nicht** zu. In der Standard- Version sind auch die Menüpunkte sichtbar, die nur von den 'Pro'- oder "Expert"- Versionen bearbeitet werden können. Wenn Sie ein solches Menü anwählen, erfolgt ein entsprechender Hinweis.

Das Programm erledigt die im Zusammenhang mit dem Lottospiel (bzw. der Auswahlwette und TOTO-X in der Schweiz) möglichen und notwendigen Arbeitsabläufe und verhilft (vielleicht) dem Anwender zum grossen Lottogluck. Natürlich muss schon hier ganz deutlich auf eines

hingewiesen werden: **Lotto ist ein Spiel, bei dem man zum Gewinn überwiegend auf den Zufall setzen kann!**

Das Glück, das Sie zum Gewinn brauchen, lässt sich weder korrigieren noch erzwingen, auch wenn einige Anbieter von Lotto-Programmen Ihnen das vielleicht einreden wollen. Das wird sehr deutlich, wenn man sich vor Augen hält, dass es beim Spiel 6 aus 49 genau 13.983.816 verschiedene Kombinationsmöglichkeiten der 6 Tipp-Zahlen gibt, wobei bei einer Ziehung dann jeweils die **eine** Kombination gezogen wird. (Wie wegen des Superjackpots der letzten Monate mittlerweile wohl jeder weiss, gibt es für 6 Richtige mit Superzahl sogar nur eine Chance von 1:139.838.160). Und bei jeder Ziehung gilt für **alle Zahlen die gleiche Ziehungswahrscheinlichkeit**, unabhängig von jeglicher Vorgeschichte.

Auch die beliebte Theorie, dass das Ziehungsgerät bestimmte Zahlen öfter ziehen würde, ist, statistisch gesehen, dem Bereich "Wunschdenken" zuzuordnen. Das Programm versucht zwar auch, bei der Tipp-Generierung eine pseudo-statistische Bewertung der ermittelten Zahlen anhand der Ziehungsstatistik, aber auch das kann die Gewinnchancen nur zufällig erhöhen. Allerdings bietet es, wenn die optionalen historischen Zahlen beim Anwender lizenziert sind, die sehr reale Möglichkeit, solche Zahlen zu ermitteln, die in der Vergangenheit überwiegend an Ziehungen mit relativ hohen Gewinnquoten beteiligt waren, so dass im Gewinnfall dann auch höchstwahrscheinlich hohe Gewinnquoten erzielt werden können. Dazu später mehr. (Diese Hochquoten-Strategie hat sich bei uns selbst schon einmal sehr gut bewährt, da wir für einen von dem Programm erstellten Tipp mit 5 Richtigen im Lotto am Mittwoch eine Gewinnquote von deutlich über DM 5.000,-- erzielt haben! Für das Lotto am Mittwoch ist das eine ausserordentlich hohe Gewinnquote.)

In der "Expert"- Version werden Sie auch Methoden finden, mit denen Sie Ihr Lottospiel, basierend auf dem theoretischen Lottomodell, optimieren können. Damit können Sie verhindern, dass Sie Zahlenkombinationen tippen, die in den möglichen Kombinationen sehr selten vorkommen können.

Das Programm wird Ihnen und Ihren Mitspielern auch die Arbeit erheblich erleichtern, wenn es um die Tipp-Generierung und Gewinn-Ermittlung geht, insbesondere bei den Systemspielen Voll-System und VEW-System. Sie brauchen sich keine Gedanken mehr zu machen, welche Zahlen Sie tippen sollen, das Programm macht Ihnen seine Vorschläge (natürlich können Sie Ihren heissen Standard-Tipp weiterhin mitspielen). Und insbesondere beim Ziehungsvergleich und der Gewinn-Ermittlung wird Ihnen das Programm alle Arbeit abnehmen, was vor allem beim VEW-System eine sehr grosse Erleichterung ist.

Massgebend für die Gewinnbestimmung bleibt natürlich die Lottogesellschaft. **Wir können keinerlei Haftung oder Gewährleistung bei Abweichungen in der Gewinn-Ermittlung zwischen dem Programm und dem offiziell ermittelten Ergebnis übernehmen.**

Die Lotto-Annahmestelle wird zusätzlich die Möglichkeiten der Verwaltung von vielen Lottoscheinen sowie den **Druck von Standard-Spielen** ihrer Kunden und zufällig erzeugten Blankoscheinen auf die offiziellen Spielscheinformulare sehr zu schätzen wissen.

Das Programm beherrscht alle Spielformen und Spielarten:

- | Lotto am Samstag (6 aus 49) (mit Superzahl)
- | Auswahlwette (6 aus 45) (TOTO-X in der Schweiz)
- | Lotto 5 aus 42 in Polen (ab 'Pro'- Version)
- | Lotto am Mittwoch (6 aus 49 in Deutschland, 6 aus 45 in der Schweiz und 5 aus 42 in Polen)
- | Glücksspirale (nur Deutschland)
- | Normalspiele
- | VEW-Systeme
- | Voll-Systeme (ohne Bankzahlen, Blockspiele, Zwillinge u.ä.)
- | "Kombi-Plus"-Systeme (angeboten derzeit in Bayern)
- | SPIEL 77 (JOKER in Österreich und Schweiz), SUPER 6
- | Dauerspielscheine
- | Verwaltung vieler Spielscheine (für Tipp-Gemeinschaften und Annahmestellen)

Registrierung als Anwender bei Fortune Systems

Wir haben die Erfahrung gemacht, dass unsere Anwender sehr viele und gute Ideen zur Verbesserung und Weiterentwicklung des Programmes haben. Daher möchten wir natürlich auch Sie als neuen Anwender gerne in diese Diskussion einbeziehen. Da das Programm auch über Dritte vermarktet wird und wir unsere Anwender daher nicht mehr alle direkt kennen, möchten wir Sie bitten, sich auf jeden Fall bei uns als Anwender registrieren zu lassen, wenn Sie die Lizenz der Vollversion des Programmes nicht direkt bei uns erworben haben!

Wir können dann auch Sie über Neuerungen zu unserem Produkt frühzeitig informieren. Gleichzeitig bieten wir Ihnen auch einen Datenaktualisierungsdienst (Datenfrischdienst) an, da die Lotto-Zahlen-Statistik eben nur eine Woche lang richtig ist und von der Produktion bis zur Auslieferung mehr Zeit vergehen kann.

Mit der Registrierung können Sie dann gleichzeitig eine Aktualisierung der Statistik bestellen, oder auch gleich die [historischen Ziehungszahlen](#) und [historischen Gewinnquoten](#) seit Ziehung 42/55 (Sonntag!!) im Lotto am Samstag, 23/86 im Lotto am Mittwoch und 1/75 in der Auswahlwette. (Für Österreich und Schweiz sind solche Zahlen ebenfalls verfügbar.) Diese Zahlen haben wir sinnvoll in das Programm integriert, und es werden damit eine Fülle zusätzlicher statistischer Informationen erschlossen, wie Sie später sehen werden.

Für weitere Anregungen und auch konstruktive Kritik sind wir stets offen.

Besonderheiten des Programmes

Im Gegensatz zu den meisten anderen Lotto-Programmen im unteren Preissegment, die sich oft mit der Erstellung mehr oder weniger umfangreicher und sinnvoller Lotto-Statistiken begnügen und nur sehr limitierte Auswertungs- und Management-Funktionen bieten, ist die Hauptzielrichtung des Programmes das **Lotto-Management**. Von der **Tipp-Generierung** über den **Lottoscheindruck** (alle Bundesländer, Österreich und Schweiz sowie alle Spielarten (Normal/System)) auf Standarddruckern, bis hin zur komfortablen Auswertung und Verwaltung von vielen Lottoscheinen bietet das Programm alles, was der Einzelspieler, die **Tipp-Gemeinschaften** und die Lotto-Annahmestelle zur Abwicklung des Lottospiels brauchen. Viele unserer Anwender tippen nur 1 bis 2 Scheine pro Woche, nutzen aber dennoch das Programm, weil die manuelle Bearbeitung selbst dieses geringen Volumens auf Dauer ziemlich nervtötend sein kann. (Welche Zahlen tippe ich denn jetzt bloss wieder?) Dazu kommt, dass man bei der manuellen Erstellung von Lotto-Tipps unwillkürlich in bestimmte Muster verfällt, die, wie wir später sehen werden, im Gewinnfall die reinsten Quotenkiller sein können. Das Programm ist frei von solchen Mustern und tippt nach anderen Strategien. Der **praktische Nutzwert** für Lottospieler ist bei unserem Programm, verglichen mit den reinen Statistikprogrammen, also ausserordentlich hoch.

Ebenso interessant ist sicher auch die (ab der Standard-Version vorhandenen) Möglichkeit der Auswertung von Spielsystemen kommerzieller Lotto-Tipp-Gemeinschaften (zum Beispiel FABER, HOFFMANN), da die manuelle Gewinnkontrolle wegen der gegebenen Systemkomplexität und -menge für die Spielteilnehmer praktisch unmöglich ist (**Vertrauen ist gut, Kontrolle ist besser**, wusste schon W. I. Lenin.) Natürlich kann das Programm auch alle relevanten Zahlenstatistiken erstellen und das wahlweise mit oder ohne Berücksichtigung der **Zusatzzahl!** Dazu sind allerdings eventuell zusätzliche **optionale historische Zahlen** erforderlich.

Ebenso kann das Programm die bevorzugten Zahlen (**Vorzugszahlen**) des Anwenders berücksichtigen und nur noch solche Zahlen tippen. Insbesondere aber beim **Ziehungsvergleich** und der **Gewinn-Ermittlung** (auch in DM - bzw. SFR und ÖS -) wird das Programm dem Anwender alle lästige Arbeit abnehmen und detailliert über die Gewinnsituation informieren, wobei sogar die Spielscheingebühren berücksichtigt werden. Der **Lottoscheindruck** auf den Standard-Spielscheinformularen (in der Schweiz gibt es jetzt sogar Endlosformulare!) ist im vorhandenen Umfang in dieser Preisklasse einmalig. Darüber hinaus besteht die Möglichkeit, mit Hilfe der optional erhältlichen **historischen Ziehungszahlen** weitere detaillierte statistische Informationen (wie zum Beispiel Partnerzahlen, Mehrlinge) zu erhalten. Zusammen mit den **historischen Gewinnquoten** kann das Programm eine in dieser Klasse einmalige, hochinteressante Analyse erstellen, die **Gewinn-Erwartungsanalyse**. Damit werden **die** Lotto-Zahlen ermittelt, die in der Vergangenheit **überwiegend hohe Gewinnquoten** erzielt haben. Das Programm liefert somit alle Informationen für ein **strategisches Lottospiel**. Auch die Spielgemeinschaft FABER nutzt eine solche Analyse und berechnet ihre **Hochquoten-Systeme** nach der gleichen Strategie mit weitgehend gleichen Ergebnissen!

Unterstützte Spielformen

Es werden folgende Spielformen unterstützt:

Lotto am Samstag (6 aus 49) (Lotto (6 aus 45) in A, CH)
Lotto am Mittwoch (6 aus 49) (Lotto (6 aus 45) in A, CH)
Auswahlwette (6 aus 45) (TOTO-X (6 aus 38) in CH)
Glücksspirale (nur Deutschland)

Unterstützte Lotto-Systeme

Das Lottospiel ist in Deutschland in der Verantwortung der Bundesländer. Das führt dazu, dass nahezu jedes Land eigene Spielsysteme, Spielscheine, System-[Tipps](#) usw. hat. Zusätzlich bieten die meisten Länder neben dem [SPIEL 77](#) noch die Lotterie [SUPER 6](#), die mit den letzten sechs der sieben Losziffern auf dem Spielschein arbeitet. Die Unterschiede betreffen vor allem die Voll-, VEW- und "[Kombi-Plus](#)"-Systeme. Wir haben versucht, in der vorliegenden Version alle bekannten Systeme zur Verfügung zu stellen und länderspezifisch auszuwerten. Durch Auswahl des Landes im "[Einstellungen](#)"-Menü wird das Programm selbständig auf alle spezifischen Daten dieses Landes eingestellt, einschliesslich der notwendigen Daten für den Spielscheindruck.

Das Programm unterstützt folgende Systemspiel-Varianten:

[Voll-Systeme](#) 6 aus 7 bis 6 aus 15

[VEW-Systeme](#)

VEW 12	(System Nr. 609)
VEW 15	(System Nr. 710)
VEW 22	(System Nr. 612)
VEW 30	(System Nr. 610)
VEW 66	(System Nr. 711)
VEW 77	(System Nr. 622)
VEW 112	(System Nr. 616)
VEW 130	(System Nr. 626)
VEW 132	(System Nr. 712)

["Kombi-Plus"-Systeme](#)

Kombi-Plus 01
Kombi-Plus 02
Kombi-Plus 03
Kombi-Plus 04
Kombi-Plus 05
Kombi-Plus 10
Kombi-Plus 11
Kombi-Plus 12
Kombi-Plus 13
Kombi-Plus 14
Kombi-Plus 15

Da diese Systeme in Deutschland neu sind, verdienen sie eine genauere Betrachtung. Es handelt sich dabei um 10 Systeme, die die folgenden Charakteristika aufweisen:

System	Zahlen	Tippreihen	Garantie
01	12	52	4 aus 4
02	13	70	4 aus 4

03	14	87	4 aus 4
04	15	120	4 aus 4
05	16	160	4 aus 4

Basis-

Voll-System

11	13	182	3 aus 4	6 aus 7
12	16	392	3 aus 4	6 aus 8
13	16	840	4 aus 4	6 aus 8
14	20	1120	3 aus 4	6 aus 8
15	19	1596	3 aus 4	6 aus 9

"Kombi-Plus" 01 bis 05 sind neue, den VEW-Systemen entsprechende Systeme, die Auswertung erfolgt analog zu dem dort benutzten Verfahren. Es sind, je nach System, zwischen 52 und 160 Spielreihen auszuwerten.

"Kombi-Plus" 11 bis 15 sind Auswahl-Systeme, die auf **Voll-Systemen(!)** basieren. Solche Systeme wurden bisher in Deutschland nicht angeboten. Je nach System gibt es zunächst 14 bis 40 System-Reihen auszuwerten, analog zu der Vorgehensweise bei den VEW-Systemen. Da diese Reihen jedoch **Voll-Systeme** repräsentieren, müssen danach noch die wirklich erzielten Treffer aus der Gewinnabelle des zugehörigen Voll-Systems (6 aus 7, 6 aus 8, 6 aus 9) ermittelt werden. Trotz der geringen Anzahl von Systemreihen verbergen sich dahinter doch viele "echte" Spielreihen (182 bis 1596), da es sich eben um ein **System von Voll-Systemen** handelt.

Die Auswertung dieser Systeme schreit geradezu nach einer computergestützten Lösung, da sie sehr aufwendig ist.

Diese Systeme haben ein vielversprechende Charakteristik, werden aber derzeit nach unserer Kenntnis **nur in Bayern** von der Lottogesellschaft direkt als spielbare Systeme angeboten (mit speziellem Spielschein). Wir können diese Systeme jedoch als **Garantie-Systeme für die "Pro"- und "Expert" Versionen zur Verfügung stellen**, so dass sie **überall** (in Deutschland, sowie Österreich, Schweiz und Polen) gespielt werden können (auf Normal- oder System-Spielscheinen)!

Damit kann man dann diese Systeme auch in Bayern im Lotto am Mittwoch und der Auswahlwette nutzen, was sonst nicht vorgesehen ist.

F **Alle 10 "Kombi-Plus"-Systeme kosten nur DM 50,--!!** (Siehe Bestellformular).

SPIEL 77, SUPER 6

Superzahl (Lotto am Samstag und Lotto am Mittwoch)

Weiterhin ist die Anzahl der Spielreihen pro Schein unterschiedlich. Es gibt auch Unterschiede in der Laufzeit der **Dauerspielscheine** (2, 3, 4, 5, 8, 13 Wochen), in einigen Bundesländern gibt es

derzeit überhaupt noch keine Dauerscheine für die Systemspiele.

Die spezifischen Spielarten für Österreich, Schweiz und Polen (ab "[Pro](#)"- Version) werden ebenfalls unterstützt.

Bezeichnung der Spielscheinfelder

Für den Spielschein mit Spielfeldern im 7 X 7-Raster (bzw. 6 X 8-Raster in Österreich und Schweiz) gilt: Bei den Normalspielen am Mittwoch und Samstag können jeweils maximal 12 (Schweiz: 14) Felder mit Zahlen belegt werden. Die Felder mit ungerader Nummer (1, 3, 5,..) befinden sich in der oberen, die mit gerader Nummer in der unteren Spielscheinhälfte.

Bei den Systemspielen gibt es maximal 5 Spiele pro Spielschein. Abhängig vom Bundesland befinden sich alle Spiele in der oberen Spielscheinhälfte (zum Beispiel in Bayern), oder sie sind wieder auf beide Spielscheinhälften verteilt (zum Beispiel in Hessen). Im letzten Fall gilt dann die gleiche Spielzuordnung wie für Normalspiele. In einigen Bundesländern (Brandenburg, Bremen, Nordrhein-Westfalen, Saarland) gibt es ein anderes Spielscheinformat mit Spielfeldern im 49 X 1-Raster. Hier werden die einzelnen Felder von oben nach unten von 1 bis 12 numeriert. In Brandenburg schliesslich hat man für die Normalspiele noch ein 5 X 10-Raster erfunden.

Bei der graphischen Spieledarstellung wird immer das für das gewählte Land gültige Spielscheinformat angezeigt (7 X 7 oder 49 X 1 - bzw. 6 X 8 für Österreich und Schweiz -; das Format 5 X 10 wird nicht unterstützt, sondern als 7 X 7 dargestellt).

Hinweise zur Inbetriebnahme

Wenn Sie das Programm in Betrieb nehmen, sollten Sie anhand der folgenden Checkliste vorgehen.

- F **Machen Sie unbedingt in regelmässigen Abständen eine *Datensicherung*, die "Backup"-Funktion hilft Ihnen dabei.**
- I Geben Sie die Personendaten für den **Spielschein 1** ein.
- F **Im Hinblick auf künftige Versionen sollten Lotto-Annahmestellen hier unbedingt den eigenen Namen eintragen!**

Es empfiehlt sich, bei der Eingabe der Spielscheinnamen zuerst den Nachnamen und dann den Vornamen einzutragen, um bei der sortierten Spielscheinliste einen besseren Überblick über die Spielscheinbesitzer zu haben. Dies gilt insbesondere auch für Lotto-Annahmestellen mit vielen Scheinen.

- I **Setzen Sie die für Ihre Konfiguration zutreffenden **Systemparameter**:**
 - (Bundes-)Land
 - Systemdrucker
 - Spielscheindrucker
 - Allgemeine Parameter
- I **Ermitteln Sie die Parameter für den Spielscheindruck.**
- I **Definieren Sie Ihre Standard-Spiele und/oder Vorzugszahlen (falls gewünscht)**
- I **Generieren Sie den **Spielschein** für die erste gewünschte **Ziehungswoche**.**
- F Das Programm setzt sein System-Startdatum auf die Woche, die bei der ersten Tipp-Generierung oder beim ersten Ziehungsvergleich eingegeben wird. Danach können Sie **keine** Lotto-Tipps und Ziehungszahlen für Termine **vor** diesem Datum mehr eingeben! Normalerweise werden Sie das angezeigte Datum übernehmen, da es wenig Sinn macht, Lotto-Tipps für die Vergangenheit zu erstellen. Sie können aber bei dieser ersten Aktivierung ein anderes Datum angeben.
- I **Prüfen Sie, ob Sie die historischen Ziehungszahlen und/oder die historischen Gewinnquoten benötigen.** Diese können dann bei der Registrierung gleich mitbestellt werden. Diese Zahlen unterliegen nicht der im vorigen Punkt beschriebenen Konvention bezüglich des System-Startdatums, sondern können immer unabhängig von diesem angesprochen werden.
- I **Senden Sie das Registrierungsformular an uns zurück.**

Nutzung des Programmes

Das Programm ist so strukturiert, dass der normale Ablauf des Lottospielens nachgebildet wird, so dass Sie keine neuen Verfahrensweisen lernen müssen. Es wird damit sichergestellt, dass für jede Woche ein Lottoschein vorhanden ist und dass nur das gespielt werden kann, was die Lottogesellschaft Ihres Landes auch anbietet. Das Lottospielen mit dem Programm hat den folgenden prinzipiellen Ablauf:

- Standard-Spiele definieren
- Vorzugszahlen definieren
- Spielscheine generieren
- Spielschein ausdrucken
- Gewinn-Ermittlung

Standard-Spiele definieren

Dies muss nur einmal geschehen, weil diese Zahlen abgespeichert werden und bei der Tipp-Generierung immer wieder benutzt werden können.

Ab der "Pro"- Version besteht die Möglichkeit, Standard-Spiele für den aktiven Schein zu **sperr**en. Damit kann man ein solches Spiel vom Druck ausschliessen, ohne es zu löschen.

- F** Bei der Standard-Version generiert die Definition von Standard-Spielen **noch keine Tipp-Zahlen für einen Lottoschein!** Diese müssen immer mit den entsprechenden Generierungsfunktionen erstellt werden. Die definierten Standard-Spiele sind eher wie ein Notizzettel zu betrachten, auf dem Sie sonst Ihre Standardzahlen notieren. Allerdings können auch die Standard-Spiele auf einen Lottoschein ausgedruckt werden, ohne dass ein Tipp-Schein generiert werden muss.
- F** Ab der "Pro"- Version können Standard-Spiele jedoch auch ausgewertet werden, so dass dort die Notwendigkeit der gesonderten Tipp-Generierung entfällt, wenn Sie (oder Ihre Kunden) immer dieselben Tipp-Zahlen spielen. Damit ist auch die Abwicklung von kommerziellen Tipp-Gemeinschaften sehr erleichtert.

Vorzugszahlen definieren

Wenn Sie die Menge der Zahlen, aus denen das Programm die [Tipps](#) vorschlägt, einschränken wollen, können Sie hier für jede Lotto-Zahl bestimmen, ob sie bei der Generierung berücksichtigt werden soll. ([Funktion "Tippen/Vorzugszahlen eingeben/ändern"](#))

Spielscheine generieren

Für jede Woche müssen dann die Zahlen für einen (oder mehrere) Lottoschein(e) generiert werden. Dies geschieht mit den Funktionen "Generiere Lottospiele, ..." im "**Tippen**"-Menü, wobei das Programm mehrere Methoden der **Generierung** anbietet. Beantworten Sie die Frage des Programmes, ob die erzeugten **Tipps** abgespeichert werden sollen, **unbedingt** mit "Ja", da sonst keine Gewinn-Ermittlung erfolgen kann!

Tipp-Generierung mit Standard-Spielen

Wenn mit Standard-Spielen gespielt werden soll, können bei der Generierung entweder vorher schon abgespeicherte oder neu einzugebende Standardzahlen benutzt werden, das Programm bietet entsprechende Optionen an. Wenn Zahlen neu eingegeben werden, können diese dann optional auch als neue Standardzahlen abgespeichert werden, oder nur für die aktuelle Generierung gelten.

Übernahme eines bestehenden Spielscheines

Optional kann bei der Generierung ein schon bestehender Spielschein übernommen werden.

Erzeugen von immer gültigen Spielen (Permanentspiele)

Wenn Sie immer dieselben Zahlen spielen (auch zum Beispiel FABER-Systeme), genügt es, die Generierung nur einmal durchzuführen.

Wenn Sie die Darstellung der Original-Tipp-Schein-Bilder verwenden, dann können Sie bei der Tipp-Generierung die bei der Parameter-Eingabe gewählten Angaben für die Teilnahme an SPIEL 77 (JOKER) und SUPER 6, die Tipp-Schein-Losnummer und die Laufzeit ändern, indem Sie die entsprechenden Felder im Tipp-Schein-Bild anklicken, wenn der erstellte Tipp angezeigt wird.

Spielschein ausdrucken

Eine der einzigartigen Leistungen des Programmes ist die Möglichkeit, Tipps direkt auf die offiziellen Spielscheinformulare [auszudrucken!](#)

Nach dem Druck wird die Möglichkeit angeboten, die aktuelle [Spielschein-Seriennummer](#) für [SPIEL 77/SUPER 6/Superzahl](#) direkt einzugeben.

Gewinn-Ermittlung

Wenn die Ziehungszahlen für eine Woche bekannt sind, wird über die Funktion "Auswerten/Ziehungsvergleich" die Gewinn-Ermittlung durchgeführt. Wenn Sie mehrere Scheine und/oder Spielsysteme vergleichen wollen, können Sie die entsprechende Menüvariante dazu. Wenn die ZiehunWenn die Ziehungszahlen für eine Woche bekannt sind, wird über die Funktion "Auswerten/Ziehungsvergleich" die Gewinn-Ermittlung durchgeführt. Wenn Sie mehrere Scheine und/oder Spielsysteme vergleichen wollen, können Sie die entsprechende Menüvariante dazu benutzen.

Sind die Gewinnquoten zum Zeitpunkt des Ziehungsvergleichs noch nicht bekannt, kann deren Abfrage übersprungen und diese können dann später mit der Funktion "Auswerten/Gewinnquoten eingeben" nachgetragen werden.

Falls das Ergebnis des SPIEL 77 oder der SUPER 6 geändert werden muss, kann dies mit der Funktion "Auswerten/SPIEL 77 ändern (Ziehung)" geschehen.

F **Mit dieser Funktion können auch Ziehungszahlen eingetragen werden, wenn für die betreffende Woche kein Spielschein generiert wurde. Das Programm macht dann durch eine entsprechende Frage darauf aufmerksam. Ebenso können damit historische Ziehungszahlen geändert werden.**

Dann überprüft das Programm den vorhandenen Tipp mit den gezogenen Zahlen gemäss den Regeln des gespielten Systems und stellt seine Auswertung am Bildschirm dar. Bei den Systemspielen besteht die Möglichkeit, dass die gerade aktive Spielart (das gewählte System) unterschiedlich ist zu der Spielart des gespeicherten Spiels. Das Programm stellt dies natürlich fest und fragt, ob die aktive Spielart umgeschaltet werden soll. Wenn "Nein" gewählt wird, ist die Funktion beendet.

Wenn der Darstellungsmodus "**numerische Darstellung**" aktiviert ist, dann ergibt sich ein Auswertungsbild wie hier beschrieben. Die Zahlen in Klammern bezeichnen die Anzahl der Treffer in diesem Spiel (bei den Systemspielen ist das nicht gleich der Gewinnklasse!). "**Z**" bedeutet Zusatzzahl, "**S**" bedeutet Superzahl. Das Gleiche gilt bei der Bezeichnung der Anzahl von richtigen Zahlen.

Die Auswertung bei aktivierter "**graphischer Darstellung**" ist ebenfalls hier beschrieben. Bei den Systemspielen wird zusätzlich auch die Auswertung im numerischen Modus ausgegeben, da hier ja keine direkte Verbindung mehr zwischen der Trefferzahl und den erzielten Gewinnen besteht und nur die numerische Darstellung hier detaillierte Angaben liefert.

Anschliessend wird das SPIEL 77 und/oder die SUPER 6 verglichen, sofern diese aktiviert sind und ein Los dafür abgegeben wurde.

Wenn die Gewinnquoten schon vorhanden sind, wird am Ende noch eine **finanzielle Gewinnanalyse** durchgeführt, d.h. der Gewinn oder Verlust dieser Spielwoche wird ermittelt, wobei auch die Gewinne im SPIEL 77 und/oder SUPER 6 sowie die Spielscheinkosten

berücksichtigt werden.

Die Auswertung kann auch auf den Drucker ausgegeben werden.

Natürlich müssen pro Ziehungswoche nur einmal die gezogenen Zahlen eingegeben werden, egal wieviele Scheine oder Systeme Sie gespielt haben, das Programm greift danach immer auf die schon bekannten Daten zurück.

Alle gezogenen Zahlen und die Zahlen, die Treffer sind, werden gesondert hervorgehoben. Die Trefferzahlen blinken auf dem Bildschirm und werden zusätzlich mit der gewählten Farbe für die hervorgehobene Darstellung gekennzeichnet; auf dem Drucker werden sie fett gedruckt, sofern der Drucker dies zulässt. Spiele, in denen insgesamt ein Gewinn erzielt wurde, werden ebenfalls besonders gekennzeichnet: Fettdruck auf dem Drucker, Blinken bei Bildschirmausgabe.

(Beispiel)

Funktion "Tipp-Schein löschen"

Sie können Spiele für eine Woche löschen, indem Sie die Funktion "Tippen/Tipp-Schein löschen" aufrufen und die gewünschte Woche anwählen. Wenn für die gewählte Woche noch keine Spiele existieren, wird das Programm durch eine Meldung darauf hinweisen, andernfalls wird der [Spielschein](#) für diese Woche gelöscht.

Wenn bei der [Tipp-Generierung](#) festgestellt wird, dass für die gewählte Woche schon Spiele existieren, wird das Programm durch eine Meldung darauf hinweisen und weitere Anweisungen anfordern. Hier haben Sie dann folgende Möglichkeiten:

- | Die Spiele werden überschrieben. (Antwort: **Ja**)
- | Die Bearbeitung wird abgebrochen. (Antwort: **Nein**)
- | Die Spiele können gelöscht werden. (Antwort: **Löschen**)
- | Die Spiele können angezeigt werden. (Antwort: Anzeigen)** (ab "[Pro](#)"-Version)

Löschen von Ziehungen

Sie können die [Gewinnzahlen](#) und [-gewinnquoten](#) für eine Woche löschen, indem Sie die Funktion "Auswerten/Ziehung löschen" aufrufen und die gewünschte Woche anwählen. Wenn für die gewählte Woche noch keine Spiele existieren, wird das Programm durch eine Meldung darauf hinweisen, andernfalls wird der [Spielschein](#) für diese Woche gelöscht.

Löschen von Tipp-Scheinen

(Nicht für Einsteiger - und "Lite"- Version)

Sie können Spielscheine löschen, indem Sie die Funktion "Bearbeiten/Spielschein wechseln" oder die Funktion "Bearbeiten/Spielschein-Daten ändern" oder die Funktion "Bearbeiten/Spielschein löschen" aufrufen. Das Programm wird, mit Angabe des Spielernamens, der dem Schein zugeordnet ist, eine Bestätigung des Löschvorgangs verlangen. Weiterhin kann noch bestimmt werden, ob der Schein für alle Spielarten (Normalspiele, Voll-, VEW- und "Kombi-Plus"-Systeme) oder nur für die gerade aktive Spielart gelöscht werden soll. Weiterhin kann bestimmt werden, ob alle Länder oder nur das gerade aktive Land von der Löschung betroffen sein sollen. Wenn für einen Spielschein noch aktive Spielscheine und/oder Standard-Spiele vorhanden sind, wird das Programm entsprechend rückfragen.

Verwaltung von FABER und HOFFMANN-Systemtipps

Eine Reihe von Anwendern, die Mitglieder in kommerziellen Spielgemeinschaften sind, nutzen das Programm, um eine Gewinnprüfung durchzuführen. Das kann so geschehen, dass Sie die bekannten Spiele der Gemeinschaft auf mehrere Lottoscheine verteilen, da es in der Regel mehr Tipps sind, als auf einen Schein passen. Die neuen Möglichkeiten von FABER, jetzt auch SPIEL 77 und SUPER 6 zu spielen, machen diese Schein-Orientierung sowieso besonders interessant. Durch den automatischen "Ziehungsvergleich für alle Scheine/Systeme" ist der wöchentliche Vergleich dann problemlos mit wenig Aufwand durchzuführen.

Sie sollten diese Spiele, wie oben beschrieben, als Permanentspiele generieren, damit das Programm immer auf diese Spiele zurückgreifen kann, ohne dass diese jede Woche neu generiert werden müssen. Es ist auch sehr empfehlenswert, die Spiele zunächst als Standard-Spiele anzulegen, damit sie immer für die Tipp-Generierung zur Verfügung stehen. Die monatlich geänderten Spielschein-Losnummern können mit der Funktion "Tippen/SPIEL 77 ändern (Spielschein)" vorgenommen werden.

F Ab der "Pro"- Version gibt es noch einen weiteren, **wesentlich** bequemeren, Lösungsweg.

Bildschirmlayout und Bedienkonzepte

Der Bildschirm hat immer ein einheitliches Aussehen. In der obersten Zeile wird die aktive **Spielform** und **Spielart** angezeigt, zum Beispiel "Lotto am Samstag (Normalspiel)".

Im **Hauptfenster** befindet sich darunter die **Menüleiste**, über die das System gesteuert wird, gefolgt von einer Leiste mit **Menü-Buttons**, die den schnellen Zugang zu den wichtigsten Systemfunktionen erlauben (diese beiden Elemente fehlen in den Sekundärfenstern).

Darunter befindet sich eine Zeile, in der die **Nummer des aktiven Spielscheines**, sowie der **zugehörige Spielername** dargestellt sind.

Am Fussende des Bildschirm ist eine **Statuszeile** dargestellt, in der das aktive (Bundes-)Land sowie Hinweise und Statusmeldungen dargestellt werden.

Diese Statusmeldungen entstehen, wenn Sie die Maus über die einzelnen Bildelemente bewegen (Schaltflächen, Optionen usw.) und geben einen Hinweis auf die mit dem jeweiligen Element möglichen Operationen. Im Hauptfenster wird bei der Bewegung über die **Menü-Buttons** ein zusätzliches Informationsfeld eingeblendet, in dem die Statusinformation noch einmal in "Maushöhe" (Augenhöhe) eingeblendet wird. Dieses Informationsfeld wird nur dann angezeigt, wenn der Mauszeiger länger als 1 Sekunde auf demselben Bedienelement stehenbleibt. Beim "Anfahren" eines Bedienelementes mit der Maus bleibt es daher verborgen und irritiert nicht mehr. Bei Bedarf ist die Hilfe aber dennoch verfügbar. Wenn Sie sich mit dem Programm besser auskennen, kann dieses zusätzliche Informationsfeld über einen **Systemparameter** deaktiviert werden.

Es empfiehlt sich am Anfang sehr, einfach alle Elemente mit der Maus anzusteuern und die zugehörige Information zu lesen um das System kennenzulernen. Alternativ können Sie sich mit der [F1]-Taste einen Hilfetext anzeigen lassen.

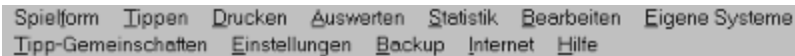
Wir hoffen, dass es uns gelungen ist, eine dem Lottospieler logisch erscheinende Bedienoberfläche zu schaffen. Es sollte möglich sein, das System intuitiv zu bedienen.

Menüleiste

Menü-Buttons

Die Bedienung des Programmes richtet sich natürlich nach den durch WINDOWS vorgegebenen Konventionen. Es wird durch Menüfelder gesteuert, die, neben einigen Verwaltungsfunktionen, die lottotypischen Abläufe nachbilden und bedienen.

Diese Menüfelder sind.



Spielform

Auswahl der Spielform (Lotto am Samstag, Lotto am Mittwoch, Auswahlwette, usw.) und einige

Service-Funktionen: Registrierformular oder Liste der verfügbaren Garantie-Systeme drucken. Gewünschte Shareware-Version konfigurieren.

Tippen

Alle mit der Erstellung eines Tipp-Scheines verbundenen Funktionen (Generieren, Standard-Spiele und Vorzugszahlen definieren, SPIEL 77/SUPER 6 ändern)

Drucken

Spielscheindruck-Funktionen (Drucken Generierte Spiele, Standard-Spiele, Blankoscheine, eigene Systeme (ab "Pro"- Version), Astro-Scheine (ab "Pro"- Version); Einstellung des Spielscheindruckers)

Auswerten

Ziehungsvergleich (Gewinnüberprüfung) , Ergebnisanalyse, Spiel- und Ziehungslisten

Statistik

Ziehungsstatistik ansehen/ändern, weitergehende statistische Analysen (historische Gewinnzahlen und/oder Gewinnquoten notwendig).

Bearbeiten

Spielschein wechseln, -löschen (Nicht für Einsteiger - und "Lite"- Version)
Spielschein ändern, -listen.

Eigene Systeme

Eigene Systeme bearbeiten (ab "Pro"- Version)

Tipp-Gemeinschaften (**nur** bei vorhandenem Modul "Verwaltung von Tipp-Gemeinschaften" ab der "Pro"- Version).

Verwaltung von Tipp-Gemeinschaften.

Einstellungen

Systemparameter, Farbgebung, (Bundes-)Land, Systemdrucker, Lottoscheindrucker
einstellen.

Backup

Sicherung und Wiederherstellung der Lotto-Daten.

Internet

Aktivierung der Internet-Funktionen

Hilfe

Hilfe-Funktionen

Menü-Buttons

Menüleiste



Zur weiteren Vereinfachung der Bedienung wurde eine **Menü-Button-Leiste** geschaffen, mit Schaltflächen, die mit einem Mausklick direkt zu den gewünschten Funktionen verzweigen und die Menüstruktur umgehen. Die meisten dieser Menü-Buttons sind mehrfach belegt, durch drücken der **[Strg]-**, **[Alt]-** oder **[Shift]-** (Umschalt)- Taste während des Klick-Vorganges werden andere Funktionen aktiviert. Die schon erwähnte Statusinformation liefert Ihnen dazu detaillierte Angaben.

Diese **Menü-Buttons** haben die folgenden Funktionen hinterlegt (Reihenfolge von links nach rechts):



-Button

Auswahl der Spielform **Lotto am Samstag**

Nur **Klick**: Normalspiel

Shift-Klick: Voll-System

Strg-Klick: VEW-System

Shift-Strg-Klick: "Kombi-Plus"-System (soweit verfügbar)

Bei den letzten drei Selektionen wird ein **Pop-Up-Menü** zur Auswahl der Systemart angeboten.

[Zurück zur Buttonleiste](#)



-Button

Auswahl der Spielform **Lotto am Mittwoch**

Weitere Optionen wie beim "S"-Button

[Zurück zur Buttonleiste](#)



-Button

Auswahl der Spielform **Auswahlwette**

Weitere Optionen wie beim "S"-Button

[Zurück zur Buttonleiste](#)



-Button

Auswahl der Spielform [Glücksspirale](#) (**nur in Deutschland!**)

[Zurück zur Buttonleiste](#)

(Für Österreich, Schweiz und Polen werden analoge Buttons angeboten)



-Button

Nur **Klick**: [Standard-Spiele](#) eingeben/ändern

Strg-Klick: [Vorzugszahlen](#) eingeben/ändern

[Zurück zur Buttonleiste](#)



-Button

Nur **Klick**: [Spielschein generieren](#)

Shift-Klick: [Spielschein generieren mit Standard-Spielen](#)

Strg-Klick: [Spielschein generieren mit gezielter Statistikauswertung](#) (Standard-Version)

oder

[Spielschein generieren mit häufigsten Kombinationen](#) (ab "Pro"-

Version **mit** hist. [Ziehungszahlen](#))

[Zurück zur Buttonleiste](#)



-Button

Nur **Klick**: [Pop-Up-Menü "Drucken"](#) wird aktiviert

Strg-Klick: [Spielscheindruckereinstellung](#) wird aktiviert

[Zurück zur Buttonleiste](#)



-Button

Nur **Klick**: [Ziehungsvergleich](#)

- Shift-Klick:** [Ziehungsvergleich für alle Scheine/Systeme](#)
Strg-Klick: [Ziehungsvergleich für Standard-Spiele](#) (ab "Pro"- Version)
Shift-Strg-Klick: [Ziehungsvergleich für eigene Systeme](#) (ab "Pro"- Version)

[Zurück zur Buttonleiste](#)

The screenshot shows a lottery software interface with the following sections:

- Gewinnquoten (DM):** A list of prize categories and their corresponding odds:

6+5	12.345.678,00	<input type="checkbox"/> Jackpot
6	1.234.567,00	<input type="checkbox"/> Jackpot
5+Z	123.456,00	
5	12.345,00	
4+Z	1.234,00	
4	123,00	
3+Z	12,00	
3	1,00	
- Gewinner:** A list of prize categories and their corresponding number of winners:

6+5	1
6	1
5+Z	10
5	1.000
4+Z	10.000
4	100.000
3+Z	1.000.000
3	2.000.000
- Gewinnquoten SPIEL 77 (DM):**

Klasse 1	1.234.567,00	<input type="checkbox"/> Jackpot
----------	--------------	----------------------------------
- Gesamteinsatz (DM):** 128.348.669,00 (highlighted in red)
- Buttons:** Ok, Abbrechen, a numeric keypad (7-9, 4-6, 1-3, ., 0), Weiter, Zurück, Rück, Entf, and left/right arrow buttons.

Nur Klick: [Quoteneingabe](#) wird aktiviert

[Zurück zur Buttonleiste](#)



-Button ("J"-Button für A, CH)

- Nur Klick: [SPIEL 77/SUPER 6 für Spielschein ändern](#) (JOKER für A, CH)
 Shift-Klick: [SPIEL 77/SUPER 6 für Ziehung ändern](#) (JOKER für A, CH)
 Shift-Klick: [SPIEL 77/SUPER 6 für Standard-Spiele ändern](#) (JOKER für A, CH)
 (ab "Pro"- Version)
 Shift-Strg-Klick: [SPIEL 77/SUPER 6 für eigene Systeme ändern](#) (JOKER für A, CH)
 (ab "Pro"- Version)

[Zurück zur Buttonleiste](#)



-Button

- Nur Klick: [Ergebnisanalyse](#) aktivieren
 Shift-Klick: [Spiel- und Ziehungsanalyse](#) aktivieren
 Strg-Klick: [Statistikanalyse](#) aktivieren
 Bei allen Selektionen wird dann ein **Pop-Up-Menü** zur endgültigen Selektion angezeigt.

[Zurück zur Buttonleiste](#)



-Button

- Nur **Klick**: [Statistikanzeige](#) aktivieren
Shift-Klick: [Statistikanalyse aktivieren](#) (Historische Gewinnzahlen erforderlich)
Strg-Klick: [Statistikaktualisierung](#) aktivieren
Shift-Strg-Klick: [Tipp-Zahl-Prüfung](#) aktivieren (Ab 'Pro'-Version, historische Gewinnzahlen erforderlich)

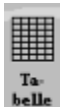
[Zurück zur Buttonleiste](#)



-Button (ab "[Pro](#)"- Version)

- Nur **Klick**: [Pop-Up-Menü Bearbeitung eigener Systeme](#) aktivieren
Alt-Klick: [Alle Systeme bearbeiten](#)
Shift-Klick: [Spielfertiges System bearbeiten](#)
Strg-Klick: [Auswahl-Schema bearbeiten](#)
Shift-Strg-Klick: [Auswahl-Zahlen bearbeiten](#)

[Zurück zur Buttonleiste](#)



-Button (ab "[Pro](#)"-Version)

- Nur **Klick**: [Pop-Up-Menü Leistungstabellen](#) anzeigen.
Shift-Klick: [Leistungstabelle von Voll-Systemen berechnen](#)
Strg-Klick: [Leistungstabelle von Auswahl-Systemen berechnen](#)

[Zurück zur Buttonleiste](#)



-Button

- Nur **Klick**: [Länderauswahl aktivieren](#)

[Zurück zur Buttonleiste](#)



-Button

- Nur **Klick**: [Farbauswahl aktivieren](#)

[Zurück zur Buttonleiste](#)



-Button

Nur **Klick**: [Änderung der Systemparameter aktivieren](#)

Shift-Klick: [Nur Spiel-/Scheinpreise ändern](#)

Strg-Klick: [Nur Laufzeiten ändern](#)

Alt-Klick: [Nur Tipp-Anzahl ändern](#)

Shift-Strg-Klick: [Nur Blinkfrequenz ändern](#)

[Zurück zur Buttonleiste](#)



System-Drucker

-Button

Nur **Klick**: [Einstellung des Systemdruckers aktivieren](#)

[Zurück zur Buttonleiste](#)



-Button

Nur **Klick**: [Datensicherung aktivieren](#)
 Shift-Klick: [Datenrestaurierung aktivieren](#)

[Zurück zur Buttonleiste](#)



-Button

Nur **Klick**: [Internet-Funktionen aktivieren](#)
 Shift-Klick: [Internet-Parameter festlegen](#)

[Zurück zur Buttonleiste](#)



-Button

Nur **Klick**: Das Programm beenden (geht auch mit [Alt][F4], [Strg][F4])

[Zurück zur Buttonleiste](#)

Bei der 'Expert' Version



-Button

Nur **Klick**: [Generierungsfilter bearbeiten](#)
 Shift-Klick: [Überprüfung der Filterwirkung](#)
 Strg-Klick: [Gewinnzahlen-Verteilungsanalyse](#)

Bei vorhandenem Modul 'Tipp-Gemeinschaftsverwaltung'



-Button

Nur **Klick**: [Tipp-Gemeinschaftsverwaltung](#)

Shift-Klick: [Mitgliederverwaltung](#)

Strg-Klick: [Zahlungsverkehr \(nur bei vorhandenem Modul 'Zahlungsverkehr'\)](#)

Schnellwahl-Funktionen

Die Anzeigefelder für die Spielscheinnummer und den Spielscheinnamen sind im [Hauptmenü](#) auch mit Schnellwahl-Funktionen hinterlegt:

Spielscheinnummer

(Nicht für Einsteiger- und "Lite"- Version)

Nur **Doppel-Klick**: [Spielschein wechseln](#)
Shift-Doppel-Klick: [Spielschein wechseln ohne Sicherheitsabfrage](#)
Strg-Doppel-Klick: [Spielschein-Löschfunktion aktivieren](#)

Spielscheinname

Nur **Doppel-Klick**: [Spielscheindaten ändern](#)
Shift-Doppel-Klick: [Spielscheine listen](#)
Strg-Doppel-Klick: [Spielschein-Löschfunktion aktivieren](#)
(**Nicht** für Einsteiger - und "Lite"- Version)

Länderauswahl

Weiterhin kann noch mit einem **Doppel-Klick** auf das Feld für das aktive Land die [Länderauswahl](#) gestartet werden, der Doppel-Klick auf unser **Adressfeld** schliesslich aktiviert [Bearbeitung/Ausdruck unseres Registrier- und Bestellformulars](#).

Eingabe von Datums- und Zahlenwerten

The image displays two screenshots of a software interface for entering dates and numbers. The top screenshot shows a form with two main sections. The first section has a 'Beginn:' field with the value '44/98' and a 'Ziehung vom Samstag, 31.10.98' label. The second section has an 'Ende:' field with the value '49/98' and a 'Ziehung vom Samstag, 05.12.98' label. Below these are input fields for 'Anfangsschein' and 'Endschein', both set to '1'. There are also several checkboxes: 'Alle Scheine bearbeiten', 'Alle Systeme bearbeiten', 'Alle Spielformen bearbeiten', 'Ausgabe auf Bildschirm' (checked), and 'Ausgabe auf Drucker'. To the right is a numeric keypad with buttons for digits 0-9, a slash, and navigation buttons like 'Weiter', 'Zurück', 'Rück', 'Entf', and arrow keys. The bottom screenshot shows a similar form with 'Beginn:' set to '42/55' and 'Ziehung vom Sonntag, 09.10.55', and 'Ende:' set to '38/96' and 'Ziehung vom Samstag, 21.09.96'. The 'Ende:' field and its date are highlighted in red.

Das Datum für die Ziehungswochen ist wie folgt einzugeben:

Im **laufenden Jahr** genügt die Angabe der Woche, für andere Jahre muss die Woche und das Jahr, getrennt durch einen Schrägstrich ("/"), eingegeben werden (zum Beispiel "31/96").

Die Eingaben können über die Tastatur und/oder die auf dem Bildschirm dargestellte Bildschirm-Tastatur und/oder die sog. Spin-Buttons (das sind die beiden Dreiecke neben den Eingabefeldern) erfolgen. Das gerade aktive Eingabefeld wird farblich hervorgehoben. Die Eingabe über die Tastatur ist Ihnen sicher bekannt. Sie können die Eingabe auch mit der Maus durchführen, indem Sie die auf der Bildschirm-Tastatur dargestellten Zahlen bzw. Funktionstasten anklicken.

Sehr interessant sind auch die sogenannten Spin-Buttons, da sich die Eingabe hier auf das Anklicken des Pfeils nach oben (für eine Erhöhung des dargestellten Wertes) und nach unten (für die Reduzierung des dargestellten Wertes) beschränkt. Insbesondere für die Datumseingabe ist das sehr bequem, da das Programm die Datumsberechnung für Sie durchführt. Bei einer Änderung des Datumsfeldes wird die entsprechende Ziehungswoche in dem Feld darunter angezeigt, so dass Sie immer wissen, welches Datum der eingegebenen Woche entspricht.

F Bei allen Feldern, denen ein **Spin-Button** zugeordnet ist, können Sie **auch** mit den **Pfeiltasten** [é, ê] den Feldinhalt erhöhen oder erniedrigen. Wenn Sie eine "Microsoft Intellimouse" (oder voll kompatibel) mit Mousrad besitzen, können Sie die zugehörigen

Werte auch mit dem Mausrad ändern!

F Die **Spin-Buttons** haben sich als sehr praktisches Eingabeelement erwiesen, sie werden Ihnen daher bei vielen Gelegenheiten begegnen.

Eingabe von Lotto-Zahlen

The screenshot shows a lottery input window with the following details:

- Title:** Eingabe Ziehungszahlen (Ziehung 47/98 (A))
- Main Area:** A 7x7 grid of numbers 1-49. Numbers 8, 10, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49 are present. Green 'X' marks are on 8, 10, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49. A purple 'X' is on 47.
- Ziehung A:** 1. Zahl 33, 2. Zahl 45, 3. Zahl 9, 4. Zahl 39, 5. Zahl 28, 6. Zahl 15, Zusatz 47.
- Ziehung B:** 1. Zahl 23, 2. Zahl 40, 3. Zahl 2, 4. Zahl 15, 5. Zahl 34, 6. Zahl 14, Zusatz 28.
- Zusatzlotterie:** SPIEL 77: 9514544, SUPER 6: 855262.
- Superzahl:** Superzahl 1: 2, Superzahl 2: 8.
- Buttons:** Ok, Abbrechen, numeric keypad (7-9, 4-6, 1-3, 0), Weiter, Zurück, Rück, Entf, <--, -->.

Um Lotto-Zahlen einzugeben brauchen Sie nur auf das entsprechende Zahlenfeld in der obigen Maske zu klicken. Das Feld wird durch ein Kreuz markiert, die Zahl wird zur Kontrolle auch noch numerisch in einem Zahlenfeld auf der rechten Seite der Eingabemaske dargestellt. Um eine Zahl zu löschen, muss sie einfach nur noch einmal angeklickt werden.

Wenn wie beim Lotto am Mittwoch zwei Ziehungen einzugeben sind (wie hier im Bild gezeigt), wird durch das Anklicken innerhalb der Felder für Ziehung A oder Ziehung B die Ziehung selektiert, für die die Eingabe gilt. Wenn genügend Zahlen für eine Ziehung eingegeben wurden schaltet das Programm natürlich automatisch weiter.

Sie können natürlich die Zahlen auch über die (Bildschirm-)Tastatur eingeben, wenn Sie dies vorziehen. Sie müssen dann das gewünschte Zahlenfeld selektieren (mit der Maus oder Tastatur) und die Zahlen eintippen. Diese werden dann auch in dem Lottoscheinbild entsprechend "angekreuzt".

Wenn bei der Gewinn-Ermittlung noch weitere Zahlen einzugeben sind (SPIEL 77/SUPER 6, Superzahl u.ä.), dann enthält die Eingabemaske auch wieder die Bildschirm-Tastatur in der Maske.

Die Eingabe mit der Maus, Tastatur und Bildschirm-Tastatur kann beliebig gemischt werden. Das jeweils aktive Eingabefeld ist farblich gekennzeichnet (Bezeichnung im umgebenden Rahmen).

Alle Zahleneingaben (auch 2-stellige Zahlen) **müssen** mit [RETURN] oder [TAB] oder [ê] abgeschlossen werden.

Wenn das Feld zur Anzeige der Spielnummer aktiv ist (Standard-Spiele, eigene Systeme), dann kann durch Eingabe von [+] oder [Bild É] bzw. [-] oder [Bild Ê] die Anzeige um ein Spiel vorwärts bzw. rückwärts geschaltet werden.

Wenn die Werte für SPIEL 77/SUPER 6 schon vorliegen (aus dem "Lotto am Samstag"), dann werden diese automatisch in andere Spielformen (Auswahlwette, Glücksspirale) übernommen.

Die Zahlen werden dann in unsortierter Folge erfaßt und dargestellt, wenn die historischen Ziehungszahlen (im Format ab Version 5) auf Ihrem System vorhanden sind.

Bei der manuellen Zahleneingabe müssen die Zahlen dann natürlich auch unsortiert eingegeben werden.

Sie können auch dann falsche Zahleneingaben korrigieren. Wenn Sie dies über das graphische Eingabefeld machen, ändern Sie bitte immer nur eine Zahl. Erst mehrere Zahlen löschen, um diese dann neue einzugeben, funktioniert hier nicht!

Bequemer ist natürlich die Datenübernahme über das Internet!

Wenn die "historischen Gewinnzahlen" in dem ab der Version 5 gültigen Format auf Ihrem Rechner vorhanden sind, dann kann bei der Eingabe der Gewinnzahlen die **Ziehungswoche** **auch** in der oben dargestellten Gewinnzahlenmaske eingegeben werden. Damit kann man jetzt bequem in den Gewinnzahlen durch die Ziehungswochen "blättern", ohne immer im Hauptmenü die Ziehungswoche neu eingeben zu müssen.

Eingabe von Vorzugszahlen

Vorzugszahlen eingeben/ändern (Lotto am Mittwoch (Normalspiel))

Vorzugs-Zahlen (graphisch)

X	X	3	4	5	6	7
X	9	10	11	12	13	X
X	16	17	18	19	X	X
X	23	24	25	X	27	X
X	30	31	32	33	X	X
X	37	38	X	X	X	X
X	X	X	46	X	X	X

Vorzugs-Zahlen

Vorzugs-Zahlen

Zahl 1	<input checked="" type="checkbox"/>	Zahl 18	<input type="checkbox"/>	Zahl 35	<input checked="" type="checkbox"/>
Zahl 2	<input checked="" type="checkbox"/>	Zahl 19	<input type="checkbox"/>	Zahl 36	<input checked="" type="checkbox"/>
Zahl 3	<input type="checkbox"/>	Zahl 20	<input checked="" type="checkbox"/>	Zahl 37	<input type="checkbox"/>
Zahl 4	<input type="checkbox"/>	Zahl 21	<input checked="" type="checkbox"/>	Zahl 38	<input type="checkbox"/>
Zahl 5	<input type="checkbox"/>	Zahl 22	<input checked="" type="checkbox"/>	Zahl 39	<input checked="" type="checkbox"/>
Zahl 6	<input type="checkbox"/>	Zahl 23	<input type="checkbox"/>	Zahl 40	<input checked="" type="checkbox"/>
Zahl 7	<input type="checkbox"/>	Zahl 24	<input type="checkbox"/>	Zahl 41	<input checked="" type="checkbox"/>
Zahl 8	<input checked="" type="checkbox"/>	Zahl 25	<input type="checkbox"/>	Zahl 42	<input checked="" type="checkbox"/>
Zahl 9	<input type="checkbox"/>	Zahl 26	<input checked="" type="checkbox"/>	Zahl 43	<input checked="" type="checkbox"/>
Zahl 10	<input type="checkbox"/>	Zahl 27	<input type="checkbox"/>	Zahl 44	<input checked="" type="checkbox"/>
Zahl 11	<input type="checkbox"/>	Zahl 28	<input checked="" type="checkbox"/>	Zahl 45	<input checked="" type="checkbox"/>
Zahl 12	<input type="checkbox"/>	Zahl 29	<input checked="" type="checkbox"/>	Zahl 46	<input type="checkbox"/>
Zahl 13	<input type="checkbox"/>	Zahl 30	<input type="checkbox"/>	Zahl 47	<input checked="" type="checkbox"/>
Zahl 14	<input checked="" type="checkbox"/>	Zahl 31	<input type="checkbox"/>	Zahl 48	<input checked="" type="checkbox"/>
Zahl 15	<input checked="" type="checkbox"/>	Zahl 32	<input type="checkbox"/>	Zahl 49	<input checked="" type="checkbox"/>
Zahl 16	<input type="checkbox"/>	Zahl 33	<input type="checkbox"/>		
Zahl 17	<input type="checkbox"/>	Zahl 34	<input checked="" type="checkbox"/>		

Gültigkeitsbereich der Zahlen

Systemweit

Lokal (Schein 1)

Die Eingabe von Vorzugszahlen erfolgt ähnlich wie die der Lotto-Zahlen . Neben der Eingabe über das schon beschriebene Verfahren des Tipp-Schein-Eingabefeldes, können die Vorzugszahlen auch aktiviert werden, indem man die in der rechten Hälfte der Eingabemaske befindlichen Optionsfelder an- oder ausschaltet. Beide Eingabemethoden können frei kombiniert werden.

Eingabe von Gewinnquoten

The screenshot shows a software interface for entering lottery odds and prizes. It is divided into several sections:

- Gewinnquoten (DM):** A list of prize classes with their corresponding odds and jackpot options. The classes and their values are:
 - 6+5: 12.345.678,00 [Jackpot]
 - 6: 1.234.567,00 [Jackpot]
 - 5+Z: 123.456,00
 - 5: 12.345,00
 - 4+Z: 1.234,00
 - 4: 123,00
 - 3+Z: 12,00
 - 3: 1,00
- Gewinner:** A list of prize classes with their corresponding prize amounts. The classes and their values are:
 - 6+5: 1
 - 6: 1
 - 5+Z: 10
 - 5: 1.000
 - 4+Z: 10.000
 - 4: 100.000
 - 3+Z: 1.000.000
 - 3: 2.000.000
- Gewinnquoten SPIEL 77 (DM):** A section for the 'Klasse 1' with a value of 1.234.567,00 and a [Jackpot] checkbox.
- Gesamteinsatz (DM):** A red box showing the total stake of 120.349.669,00.
- Navigation:** A set of buttons including 'Ok', 'Abbrechen', a numeric keypad (0-9), 'Weiter', 'Zurück', 'Rück', 'Entf', and left/right arrow keys.

Die Zahlenwerte für die einzelnen Gewinnklassen werden über Tastatur oder [Bildschirm-Tastatur](#) eingegeben, die Weiterschaltung auf das nächste Eingabefeld erfolgt über die [RETURN]-, [Ê]-, [É]-, [TAB]-Tasten auf der Tastatur oder das **Weiter-** bzw. **Zurück-**Feld auf der [Bildschirm-Tastatur](#). Die Dezimaltrennzeichen brauchen Sie bei der Eingabe **nicht** zu beachten, das erledigt das Programm alleine, Sie geben nur die Zahlenwerte ein. Lediglich um auf die Eingabe der Pfennige (Groschen, Rappen) umzuschalten müssen Sie **Komma** oder **Punkt** eingeben, der Cursor wird dann auf die Nachkommastellen positioniert. Wenn es sich bei dem eingegebenen Wert um eine **Jackpot**-Quote handelt, muss das zugehörige Jackpot-Optionsfeld eingeschaltet werden. Da es vorkommt, dass einige Gewinnklassen gleiche oder ähnliche Werte haben, können diese jetzt auch über die **WINDOWS-Zwischenablage** kopiert und müssen nicht doppelt eingetippt werden. Das Kopieren und Einfügen erfolgt mit Hilfe der in vielen Programmen benutzten Tastenkombinationen.

Um einen Quotenwert in die Zwischenablage zu **kopieren** drücken Sie die Tasten [Strg] und [C] gleichzeitig.

Um einen Quotenwert aus der Zwischenablage **einzufragen** drücken Sie die Tasten [Umschalten] und [Eingf] gleichzeitig.

Wenn die Quote für der 1. Klasse für SPIEL 77 schon vorliegt (aus dem "Lotto am Samstag"), dann wird diese automatisch übernommen.

Das dargestellte Bild zeigt die Maske, die dann dargestellt wird, wenn die historischen Gewinnquoten (im Format ab Version 5) vorhanden sind. Dann können auch die Gewinner/Klasse und der gesamte Spieleinsatz erfaßt werden.

Bequemer geht die Aktualisierung dieser Daten natürlich über das Internet!

Wenn die "historischen Gewinnquoten" in dem ab der Version 5 gültigen Format auf Ihrem Computer vorhanden sind, dann wird bei der Eingabe der Gewinnquoten nicht mehr zuerst die gewünschte Ziehungswoche abgefragt, sondern diese kann in der Gewinnquotenmaske eingegeben werden.

Damit kann man jetzt auch bequem in den Gewinnquoten durch die Ziehungswochen "blättern", ohne immer im Hauptmenü die Ziehungswoche neu eingeben zu müssen.

Darstellung von Informationen

Darstellung und Bedienung von Ausgabelisten

Das Programm hat eine ganze Reihe von Listenausgaben, die Systeminformationen auf dem Bildschirm und/oder Drucker darstellen.

Verwendung des Mausrades der Microsoft-"IntelliMouse" zur Steuerung von Listen

Darstellung von Spielscheinen

Es gibt zwei Möglichkeiten Spielscheine darzustellen: die graphische, in der die Zahlen in einem Lottoscheinbild angekreuzt sind, und die numerische, in der nur die Zahlen der einzelnen Feldern angegeben werden.

Auswahl von Spielscheinen

Schliesslich sei auch noch auf eine letzte häufig benutzte Eingabemaske hingewiesen, die der Auswahl von Spielscheinen dient.

Darstellung und Bedienung von Ausgabelisten

Das Programm hat eine ganze Reihe von Listenausgaben, die Informationen auf dem Bildschirm und/oder Drucker darstellen.

Für die Darstellung auf dem Bildschirm gibt es auch einige gemeinsame Konzepte, die hier erläutert werden.

Listenausgabefenster haben folgendes Aussehen.:

Neben der eigentlichen Information gibt es zwei typische Steuerungselemente: den [Schieberegler](#) am rechten Bildschirmrand (wenn die Information mehr als eine Seite umfasst) sowie die [Steuertastenleiste](#) am rechten unteren Rand.

Mit dem [Schieberegler](#) kann der lineare Darstellungsablauf verändert werden, indem man den Knopf des Reglers mit der Maus "fasst" (der Mausknopf wird gedrückt und niedergehalten) und ihn dann mit der Maus entlang der Reglerbahn führt. Der [Schieberegler](#) repräsentiert den gesamten Umfang der Liste, die Position des Knopfes stellt die aktive relative Position innerhalb der Liste dar. Während des oben beschriebenen Ziehvorganges (Scrolling) wird im Statusfeld eine Kurzinformation des der aktuellen Position entsprechenden Listeninhalts dargestellt (z.B. [Ziehungswoche](#) bei Ziehungs-, Spiel-, [Gewinnquoten](#)- und Ergebnislisten; Spielernamen bei Spielscheinlisten). Wird der Mausknopf dann losgelassen, wird die Listendarstellung an der gewählten Stelle fortgeführt.

Wird mit der Maus auf einen der Pfeile oben oder unten geklickt, wird die Liste um einen Datensatz nach oben bzw. unten verschoben. Wird innerhalb des Schiebereglers auf diesen geklickt, wird die Liste um eine Seite nach unten oder oben verschoben, je nachdem, ob unter- oder oberhalb des Knopfes die Reglerbahn berührt wird.

Die Steuerung kann auch über die [Pfeil-Buttons](#) am unteren Rand erfolgen, die den Bedienknöpfen von Video- oder Kassettenrekordern nachgebildet sind. (Der angewählte Knopf zeigt seine Funktion jeweils im Statusfeld an). Es gibt folgende Möglichkeiten:

Klicken auf den Knopf mit....	Liste wird...	
2 Pfeilen nach links	eine Seite nach oben	
1 Pfeil nach links	einen Satz nach oben	
Rechteck	eine Seite nach unten	positioniert
1 Pfeil nach rechts	einen Satz nach unten	
2 Pfeilen nach rechts	eine Seite nach unten	

Bei einigen Listen gibt es noch folgende Sonderfunktionen:

Liste der **Gewinnzahlen** und **Gewinnquoten**

[Strg]- Taste drücken und Klicken auf den Knopf mit....

2 Pfeilen nach links Liste wird **ein Jahr** nach oben
2 Pfeilen nach rechts Liste wird **ein Jahr** nach unten

positioniert

Spielscheinauswahlliste bei Spielscheinauswahl

Klicken auf den Knopf mit ...

Rechteck Der aktuell angewählte Satz wird selektiert.

Bei dieser Liste ist es auch möglich, mit Klick auf einen Satz in der Liste, diesen zum aktuellen Satz zu machen. Mit Doppel-Klick auf einen Satz in der Liste wird dieser zum aktuellen Satz gemacht und gleichzeitig selektiert. (Die erste Zeile des aktuellen Satzes wird durch Blinken hervorgehoben).

Schliesslich kann auch noch über die Tastatur die Listenausgabe gesteuert werden. Dabei gelten folgende Vereinbarungen:

[Pos 1]	Geht zum Anfang der Liste
[Ende]	Geht zum Ende der Liste
[É]	Geht einen Satz zurück
[Ê]	Geht einen Satz vorwärts
[Bild É]	Geht eine Seite zurück
[Bild Ê]	Geht eine Seite vorwärts
[Strg][Bild É]	Geht ein Jahr zurück
[Strg][Bild Ê]	Geht ein Jahr vorwärts

Verwendung des Mausekads der Microsoft-"IntelliMouse" oder -"WheelMouse"

(und kompatiblen Mäusen)

Moderne "Mäuse" haben neben den beiden Tasten noch ein Rad ("Mausrad") in der Mitte zwischen den beiden Tasten, mit denen weitere bequeme Steuerungsfunktionen möglich sind.

Das Mausrad der "IntelliMouse" wird von unserer Software intelligent und funktionsorientiert unterstützt.

Es gibt dabei folgende Fälle zu unterscheiden:

Darstellung von Listen.

Eine Bewegung des Mausekades nach **vorne** bewegt die Liste um jeweils **eine Seite** zum Anfang, die Bewegung nach **hinten** bewegt die Liste um jeweils **eine Seite** zum Ende hin.

Bei der Anzeige der **Gewinnzahlen und Gewinnquoten** haben die [**Umschalten**]-Taste und die [**Strg**]-Taste zusätzliche Wirkungen:

Wird bei Bewegung des Mausekades **gleichzeitig** die [**Umschalten**]-Taste gedrückt, dann wird die Liste jeweils nur um eine **Woche** bewegt.

Wird bei Bewegung des Mausekades **gleichzeitig** die [**Strg**]-Taste gedrückt, dann wird die Liste jeweils um ein **Jahr** bewegt.

Felder mit mit zugeordnetem "Auf-/Ab"-Steuerelement

Wenn ein Eingabe-Feld mit zugeordnetem "**Auf-/Ab**"-Steuerelement (Pfeil nach oben und unten) den Eingabe-Fokus hat, dann wird mit dem Mausrad der **Inhalt des Feldes** verändert. Bei Bewegung des Mausekades nach **vorne** wird der Feldinhalt **erhöht**, bei Bewegung des Mausekades nach **hinten** wird er **erniedrigt**.

Wenn Sie während der Mausrad-Bewegung die [Alt]-Taste gedrückt halten, wird nicht der Feldinhalt geändert, sondern das nächste bzw. folgende Steuerelement ausgewählt.

Damit können Sie auch von solchen Feldern auf andere weiterschalten.

Bearbeitung von Standard- oder generierten Spielen im Tipp-Schein-Bild

Wenn Sie in dem **Tipp-Schein-Bild Standard- oder generierte Spiele ändern**, kann mit dem Mausrad das aktive Feld gewählt werden. Bei Bewegung des Mausekades nach vorne ("oben") wird das nächste, bei Bewegung des Mausekades nach hinten das vorherige Feld gewählt.

Andere Fälle

Wenn keine der vorgenannten Fälle zutrifft, dann kann mit dem Mausrad auf das folgende

(Mausrad nach hinten) bzw. vorhergehende (Mausrad nach vorne) Steuerelement gewählt werden. Natürlich wird dabei auch der **Mauszeiger automatisch auf das neue Steuerelement positioniert**, so dass Sie dieses direkt bedienen können!

Wenn Sie dabei auf ein Feld mit "**Auf-/Ab**"-Steuerelement gelangen und auch dort mit dem Mausrad ein neues Steuerelement wählen wollen, müssen Sie bei Bewegung des Mousrades gleichzeitig die [**Alt**]-Taste drücken. Andernfalls wird der Feldinhalt geändert.

Wir haben jedoch feststellen müssen, dass es Mäuse gibt, die behaupten, ein Mausrad zu besitzen, aber dann doch nicht die richtigen Bedingungen erfüllen.

Darstellung von Spielscheinen

Das Programm verwendet bei allen Tipp- und Auswertungsdarstellungen normalerweise eingescannte **Bilder der Original-Tipp-Scheine** des gewählten Landes als Hintergrund, so dass eine sehr echte Darstellung Ihrer Tipps erzielt wird.

(Nur bei Online-Scheinen.)

Zu Ihrer Information: Es gibt **104(!)** verschiedene Tipp-Schein-Formulare in Deutschland (**98!**), Österreich und der Schweiz, (es lebe der Föderalismus!) die wir alle aufbereiten mussten! (Das Gleiche gilt natürlich auch für die Druckausgabe auf die Lotto-Scheine. Jetzt wissen Sie auch, warum es diese Funktionalität in diesem Umfang und dieser Qualität nur bei uns gibt!)

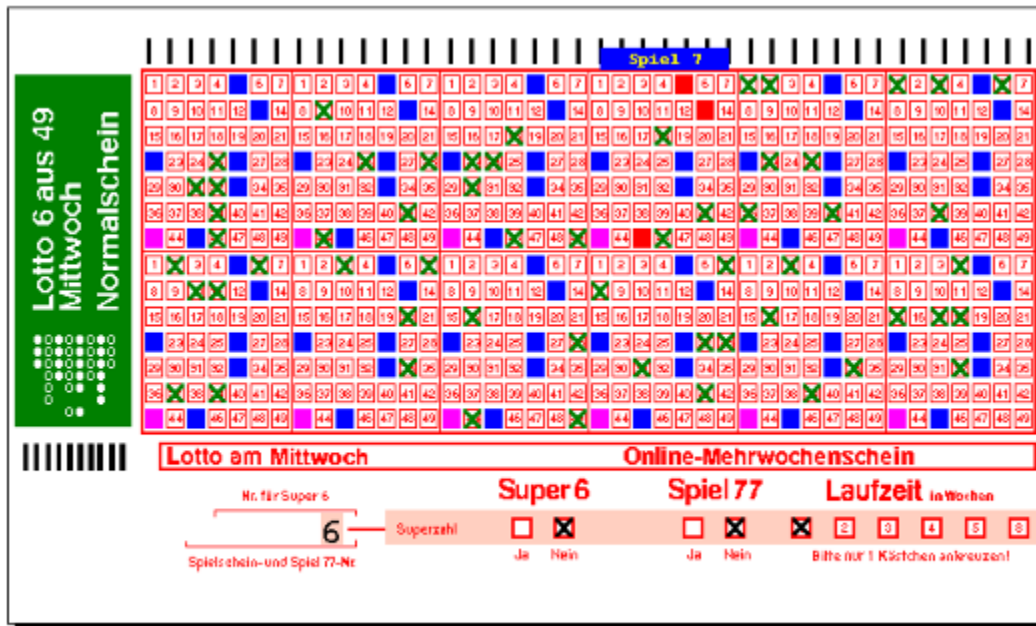
Sie können aber auch die aus den Vorversionen bekannte **schematische Darstellung** der Tipp-Scheine wählen, wenn die aufwendigere Darstellung auf Ihrem Rechner zu langsam gehen sollte. **Sie müssen dazu lediglich den Startparameter "/PIC" definieren.**

Diese Form der Darstellung wird auch gewählt, wenn Sie eine Bildschirmauflösung kleiner als 800 X 600 Pixel gewählt haben! (Dies ist die Mindestgröße, um eine brauchbare Darstellung zu erzielen. Wenn Sie **große** oder **benutzerdefinierte** Zeichengrößen verwenden, sind das sogar mindestens 1024 x 768 Pixel.)

Das Programm bemerkt kleinere Auflösungen und kann diese auf Wunsch **automatisch** ändern. (Wenn der Grafikkarten-Treiber intelligent genug ist, gelingt das sogar ohne WINDOWS-Neustart). Nach Durchführung der Änderung wird automatisch noch das Einstellungsprogramm für den Bildschirm aktiviert, um Ihnen die Gelegenheit zu weiteren Anpassungen zu geben.

Es gibt zwei Möglichkeiten Spielscheine darzustellen: die **graphische**, in der die Zahlen in einem Tipp-Schein-Bild angekreuzt sind, und die **numerische**, in der nur die Zahlen der einzelnen Feldern angegeben werden. Die Art der Ausgabe wird in den Systemparametern festgelegt.

Graphische Darstellung



X = Tipp Z = Ziehung T = Treffer G = Gewinn Zus. = Zusatzzahl Zus.-T = Zus.-Treffer Zus.-G = Zus.-Gewinn

Numerische Darstellung

Gewinnklasse:	I	II	III	IV	V	VI	VII
Anzahl Richtige:	6+S	6	5+Z	5	4	3+Z	3
Gesamtgewinne:							1
Spiel 1: 25, 26, 31, 32, 39, 46 (1)							
Spiel 2: 2, 6, 10, 11, 37, 39 (0)							
Spiel 3: 9, 25, 28, 41, 43, 44 (0+Z)							
Spiel 4: 3, 7, 20, 33, 34, 45 (2)							
Spiel 5: 18, 23, 24, 30, 46, 49 (0)							
Spiel 6: 16, 26, 28, 43, 44, 49 (1+Z)							
-> Spiel 7: 5, 13, 18, 41, 45, 46 (3)							1
Spiel 8: 7, 8, 27, 28, 31, 41 (0)							
Spiel 9: 1, 2, 23, 25, 36, 40 (0)							
Spiel 10: 3, 16, 22, 33, 34, 39 (2)							
Spiel 11: 1, 3, 5, 6, 13, 30 (2)							
Spiel 12: 4, 5, 15, 17, 18, 32 (1)							

In den Systemparametern kann festgelegt werden, ob und wann die numerische Darstellung (bei gewählter graphischer Darstellung) mit angezeigt wird: immer oder nur bei Gewinnen in Systemspielen.

Letzteres ist immer sinnvoll, da die Anzahl der richtigen Treffer- Zahlen **nicht** mehr identisch mit den erzielten **Gewinnklassen** ist.

Die Darstellung hat das oben dargestellte typische Aussehen. Besonders aufwendig ist das Bild einer **Gewinn-Auswertung**, da sowohl die **Tipp-** und die **Ziehungszahlen** dargestellt und, je nach Gewinnstatus, farblich und geometrisch anders kodiert werden.

Durch Farbgebung und Blinken wird die in einem solchen Schein vorhandene Information verständlich aufgeschlüsselt und transparent gemacht. Wenn Sie den Mausknopf niederdrücken, während der Mauszeiger auf einem Spielscheinfeld steht, wird im **Statusfeld** Information über

dieses Feld gezeigt (Spielnummer, Zahl, Status).

Bei der Generierung werden die gespielten Standard-Spiele und Spiele der gezielten Statistikauswertung farblich anders gekennzeichnet wie die vom Programm generierten Spiele.

Auswahl von Spielscheinen



Eine Spielscheinnummer kann direkt in das Eingabefeld eingegeben, oder über den zugehörigen **Spin-Button** modifiziert werden. Der **Spin-Button** verändert die Scheinnummer **zyklisch** zwischen dem Schein 1 und dem letzten angelegten Schein, auf die höchste Scheinnummer folgt wieder die Nummer 1. Um dieses zyklische Verhalten zu durchbrechen (z.B. um einen neuen Schein anzulegen), muss während des Klickvorganges die [**Strg**]- Taste gedrückt werden, womit dann immer höher gezählt wird. Bei jeder Änderung wird der Name des aktuellen Scheinbesitzers angezeigt.

Man kann einen Schein auch aus einer Liste der vorhandenen Scheine auswählen. Nach Betätigen der entsprechenden "**Auswahl**"-Schaltfläche wird noch die gewünschte Sortierfolge (Scheinnummer oder Scheinname) abgefragt und danach die Liste entsprechend dargestellt. Die Liste ist jetzt "**aktiv**", d.h. man kann über die [hier](#) beschriebenen Auswahloptionen einen Schein selektieren und auswählen.

Wenn [mehrere Länder](#) gespielt werden (ab "**Pro**"-Version), dann gibt es die Option "**Länderzuordnung ignorieren**". Diese bewirkt, dass **alle** logischen Scheine und nicht nur die zu dem aktuellen Land gehörenden berücksichtigt werden.

Einstellung des (Bundes-)Landes

Das Programm kennt die verschiedenen Lotto-Aspekte ([Spielformen](#), [Spielarten](#), Spielscheinformate) aller deutschen Bundesländer, sowie von Österreich, Schweiz und Polen (ab der 'Pro'-Version). Es muss daher auf das gewünschte Land eingestellt werden. Nach Anwahl dieser Funktion (über das Menü "[Einstellungen](#)" oder "Doppelklick" auf den Eintrag in der [Statusleiste](#)) wird eine Listbox mit allen unterstützten Ländern angeboten. Das gewünschte Land kann darin ausgewählt werden.

Einstellung der Systemparameter

Es wird die folgende Maske angeboten:



Es gibt folgende individuelle Einstellmöglichkeiten:

Graphische Spieldarstellung

Die Spielscheindarstellung erfolgt graphisch als Tipp-Schein-Bild oder numerisch als Zahlenwerte

Tonsignal an

Bei der Ausgabe von Meldungen wird ein Signal ausgegeben

SPIEL 77 spielen (Joker in A und CH)

SPIEL 77 kann ein- oder ausgeschlossen werden.

SUPER 6 spielen (Nur D)

SUPER 6 kann ein- oder ausgeschlossen werden.

Gewinnquoten abfragen

Die Berücksichtigung der Gewinnquoten kann ein- oder ausgeschlossen werden.

Spielscheindruck

Der Spielscheindruck kann ein- oder ausgeschaltet werden.

Standard-Spiele systemweit benutzen

Die Gültigkeit der Standard-Spiele wird festgelegt (siehe auch spätere Erläuterung)

Vorzugszahlen nutzen

Bei der Generierung werden Vorzugszahlen benutzt oder nicht.

Wenn diese Option eingeschaltet ist, wird bei der **Spielscheingenerierung** nochmals eine Option angeboten, die Nutzung der Vorzugszahlen für diese Generierung temporär auszuschalten, so dass dann eine pseudo-statistische Generierung stattfindet.

Hohe Auflösung nutzen

Es soll der gesamte Bildschirm benutzt werden

(Nur sinnvoll bei Bildschirmen mit mehr als 14" Bildschirmdiagonale)

Hohe Auflösung in Listen nutzen

Gesamte Bildschirmbreite für Listen nutzen

(Nur sinnvoll bei Bildschirmen mit mehr als 14" Bildschirmdiagonale)

Vollbild einstellen

Der Bildschirm soll die gesamte Bildschirmbreite nutzen (Nur sinnvoll bei Bildschirmen mit mehr als 14" Bildschirmdiagonale). Standardmässig startet das Programm in einer Bildschirmgröße, die einer Auflösung von 640 X 480 Pixeln entspricht, auch wenn Ihr Bildschirm grösser ist.

Sicherer Bildaufbau

Bestimmt das Darstellungsverhalten des Programmes

WINDOWS kann Bildschirmausgaben auf 2 Arten erzeugen.

Bei der einen wird das Bild zunächst im Arbeitsspeicher erstellt und dann angezeigt:

Vorteil: das Bild bleibt auch nach Überdeckungen erhalten, **Nachteil:** die Ausgabe dauert länger

Bei der zweiten wird das Bild nur auf dem Bildschirm erzeugt

Vorteil: die Ausgabe geht schneller **Nachteil:** das Bild wird durch Überdeckungen durch andere Elemente zerstört und muss von dem Programm erst wieder generiert werden.

Wir empfehlen die Methode 2, es sei denn sie haben grosse Probleme mit Überdeckungen und einen schnellen Rechner/Grafikkarte.

Menü-Erläuterungen anzeigen

Hiermit wird die Hilfedarstellung im Hauptbildschirm aus- oder eingeschaltet.

'Tool-Tips'-Erläuterungen anzeigen

Hiermit wird die Hilfedarstellung der einzelnen Steuerelemente aus- oder eingeschaltet.

Erweiterte historische Daten anzeigen

Damit wird festgelegt, ob die erweiterten Informationen in den historischen Daten (unsortierte Ziehungsfolge bei den Gewinnzahlen, bzw. Gesamteinsatz und Gewinner pro Gewinnklasse) in den Listen mit angezeigt werden. **Da diese nur über das Internet aktualisiert werden können**, kann diese Anzeige unterdrückt werden, wenn man keinen Internet-Zugang besitzt. (Nur sichtbar, wenn die von uns gelieferten historischen Daten verfügbar sind.)

Numerische Tipp-Darstellung immer mit anzeigen

Damit wird festgelegt, ob neben der graphischen Tipp-Darstellung **immer** auch noch die numerische Darstellung der Zahlenwerte der Tipps mit angezeigt werden sollen. (Dieser Parameter ist nur sichtbar, wenn die Tipp-Darstellung über die eingescannten Tipp-Scheine erfolgt.)

Numerische Tipp-Darstellung bei Gewinn im Systemspiel mit anzeigen

Damit wird festgelegt, ob neben der graphischen Tipp-Darstellung **bei Gewinnen im Systemspiel** auch noch die numerische Darstellung der Zahlenwerte der Tipps mit angezeigt werden sollen, um die genaue Gewinnsituation darzustellen. (Dieser Parameter ist nur sichtbar, wenn die Tipp-Darstellung über die eingescannten Tipp-Scheine erfolgt, und nur beeinflussbar, wenn der vorige Parameter nicht angewählt wurde.)

Standardspiele und Tipp-Scheine nicht in Tipp-Schein-Bildern bearbeiten

Damit wird festgelegt, ob Sie die Bearbeitung der Standardspiele und Tipp-Scheine im Tipp-Schein-Bild oder nach dem bisherigen Verfahren vornehmen wollen. (Dieser Parameter ist nur sichtbar, wenn die Tipp-Darstellung über die eingescannten Tipp-Scheine erfolgt.)

Numerische Zahlen-Eingabe in den Tipp-Schein-Bildern ermöglichen

Wenn Sie die Tipp-Schein-Bilder zur Bearbeitung von Standardspielen und Tipp-Scheinen verwenden, können Sie hier festlegen, ob zusätzlich auch ein Möglichkeit zur numerischen Eingabe der Zahlen angeboten wird. Andernfalls kann die Bearbeitung nur mit der Maus erfolgen. (Dieser Parameter ist nur sichtbar, wenn die Tipp-Darstellung über die eingescannten Tipp-Scheine erfolgt, und nur beeinflussbar, wenn der vorige Parameter nicht angewählt wurde.)

Tipp- und Ziehungs-Eingabe im alten Format

Damit wird festgelegt, ob Sie die Eingabe von Tipp- und Gewinnzahlen in der alten oder der neuen Maskendarstellung vornehmen wollen. Bei der neuen Maskendarstellung erfolgt die Eingabe in dem (graphischen) Ausschnitt eines Tipp-Schein-Bildes, bei der alten wird ein "selbstgebautes" Eingabefeld verwendet. (Dieser Parameter ist nur sichtbar, wenn die Tipp-Darstellung über die eingescannten Tipp-Scheine erfolgt.)

Treffer in allen Spielen anzeigen

Damit legen Sie fest, ob bei der Gewinnauswertung die Treffer auch in Spielen, die keinen Gewinn erzielt haben, angezeigt werden sollen. Andernfalls geschieht dies nur bei Spielen mit einem Gewinn. Wenn Sie alle Treffer anzeigen lassen, dann erhalten Sie einen sehr guten

Überblick, wie die gesamte Treffersituation in einem Schein ist. (Dieser Parameter ist nur sichtbar, wenn die Tipp-Darstellung über die eingescannten Tipp-Scheine erfolgt.)

Spielscheinpreis drucken (Ab "Pro"-Version)

Damit legen Sie fest, ob beim Spielscheindruck der Einsatz mitgedruckt werden soll. Bei der jeweiligen Funktion kann diese allgemeine Vorgabe geändert werden.

Blinkfrequenz einstellen

Bestimmte Informationen bei der Gewinn-Auswertung werden durch Blinken visuell hervorgehoben (Fettdruck beim Drucker). Die Blinkfrequenz kann hier eingestellt werden. Wenn die Blinkfrequenz auf Null gestellt wird, dann entfällt das Blinken.



Spiel-/Scheinpreis ändern

Es wird eine Eingabemaske angezeigt, in der die **Kosten pro Spiel** für jede **Spielform** und für den **Spielschein** geändert werden können.

F **Übrigens:** Der Preis pro Spiel pro **Ziehung** beim Lotto am Mittwoch ist per unserer Definition 0,625 DM und **nicht** 1,25 DM, da jedes Spiel ja an **zwei Ziehungen** teilnimmt und somit ein Spiel für eine Ziehung 0,625 DM kostet!

Im ersten Teil der Maske sind die **Spielpreise** dargestellt und es wird (für Deutschland) die Möglichkeit geboten, die **Spielscheinpreise** für die verschiedenen Spielformen zur Änderung anzuwählen. Wenn das Programm auf die Währung "Euro (€)" umgestellt wird, dann wird zusätzlich noch der Umrechnungsfaktor von der eingestellten Landeswährung nach Euro (€) abgefragt.

The screenshot shows a software window with five tabs: 'Parameter', 'Preise', 'Laufzeiten', 'Tipp-Anzahl', and 'Blinkrate'. The 'Preise' tab is active. It contains a section titled 'Spielpreise' with a list of game types and their corresponding prices in DM, each with a text input field. The prices are: 'Preis pro Spiel Lotto am Samstag (DM): 1.250', 'Preis pro Spiel Lotto am Mittwoch (DM): .625', 'Preis pro Spiel Auswahlwette (DM): 1.250', 'Preis pro Spiel Glücksspirale (DM): 5.000', 'Preis pro SPIEL 77 (DM): 2.500', and 'Preis pro SUPER 6 (DM): 2.000'. Below this is a section titled 'Spielscheinpreise ändern' with three options: 'Spielscheinpreise für Normalspiele (Zum Ändern anklicken)', 'Spielscheinpreise für Systemspiele (Zum Ändern anklicken)', and 'Spielscheinpreise für Glücksspirale (Zum Ändern anklicken)'.

In der Spielscheinpreis-Maske sind dann für jede Woche der im Land möglichen Laufzeiten die zugehörigen Spielscheinpreise aufgeführt und können geändert werden.

This screenshot shows a sub-mask titled 'Spielscheinpreise ändern' with a list of weekly ticket prices in DM, each with a text input field. The prices are: 'Spielscheinpreis für 1 Woche (DM): .50', 'Spielscheinpreis für 2 Wochen (DM): 1.00', 'Spielscheinpreis für 3 Wochen (DM): 1.00', 'Spielscheinpreis für 4 Wochen (DM): 1.20', 'Spielscheinpreis für 5 Wochen (DM): 1.20', and 'Spielscheinpreis für 8 Wochen (DM): 2.00'. At the bottom, there is a yellow button with the text 'Zur Rückkehr zu den Spielpreisen hier 'anklicken''.

Über die Schaltfläche am unteren Rand kommt man zur vorhergehenden Maske mit den

Spielpreisen zurück.

Über diese erweiterte Form der Preiseingabe erreicht man für alle möglichen Spielscheinlaufzeiten immer die richtige Preisgestaltung.

Spielschein-Laufzeit ändern

Es wird eine Eingabemaske angezeigt, in der die (**systemweiten**) Vorgabewerte für die **Laufzeit** der **Spielscheine** geändert werden können. Mit der **Funktion "Bearbeiten/Spielscheindaten ändern"** können für jeden Schein **lokal** davon abweichende Vorgabewerte definiert werden. (Ab "**Pro**"- Version). Bei der Generierung werden diese Werte als Vorschlag in die Maske übernommen, können aber auch dort noch geändert werden.

Parameter	Preise	Laufzeiten	Tipp-Anzahl	Blinkrate
Maximale Laufzeit (Wochen) für <u>N</u> ormalspiel:		<input type="text" value="4"/>		
Maximale Laufzeit (Wochen) für Vollsystem:		<input type="text" value="1"/>		
Maximale Laufzeit (Wochen) für System <u>V</u> EW:		<input type="text" value="1"/>		
Maximale Laufzeit (Wochen) für <u>G</u> lücksspirale:		<input type="text" value="4"/>		
Maximale Laufzeit (Wochen) für <u>K</u> ombi-Plus:		<input type="text" value="4"/>		

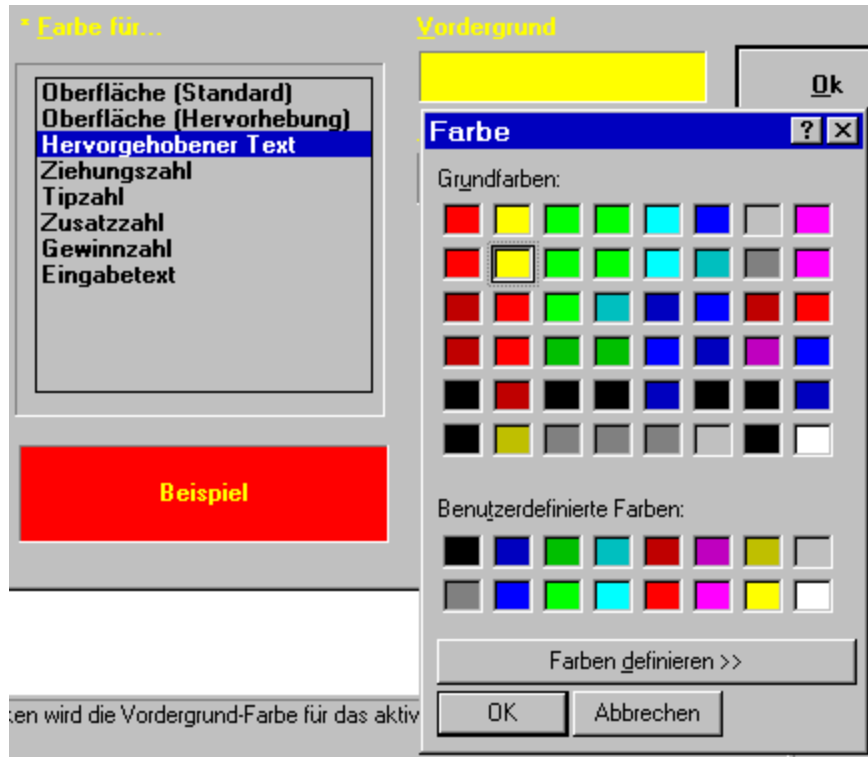
Spielschein-Tipp-Anzahl ändern

Es wird eine Eingabemaske angezeigt, in der die (**systemweiten**) Vorgabewerte für die Anzahl der **Tipps** auf dem **Spielschein** geändert werden können. Mit der **Funktion** "**Bearbeiten/Spielscheindaten ändern**" können für jeden Schein **lokal** davon abweichende Vorgabewerte definiert werden. (Ab "**Pro**"- Version). Bei der Generierung werden diese Werte als Vorschlag in die Maske übernommen, können aber auch dort noch geändert werden.

<u>Parameter</u>	<u>Preise</u>	<u>Laufzeiten</u>	<u>Tipp-Anzahl</u>	<u>Blinkrate</u>
Maximale Tipp-Anzahl für <u>N</u> ormalspiel:				<input type="text" value="10"/>
Maximale Tipp-Anzahl für <u>V</u> ollsystem:				<input type="text" value="3"/>
Maximale Tipp-Anzahl für System <u>Y</u> EW:				<input type="text" value="4"/>
Maximale Tipp-Anzahl für <u>K</u> ombi-Plus:				<input type="text" value="10"/>

Einstellung der Farbgebung

Zur Einstellung der Farbe wird das dafür vorhandene Standard-WINDOWS-Steuerelement verwendet.



Sie haben die Möglichkeit, das Aussehen der Bedien-Oberfläche bezüglich der Farbe zu modifizieren. Nach Anwahl des Oberflächenelementes aus der angebotenen Liste kann dessen Farbe (Vorder- und Hintergrund oder nur Vordergrund, je nach Element) für Vorder- und Hintergrund ausgesucht werden. Durch Anwahl des gewünschten Elementes und anklicken der dazugehörigen Farben wird die Farbgebung des Elementes geändert.

Einstellung des Spielscheindruckers

Zunächst ein **wichtiger Hinweis für alle Anwender in Österreich und der Schweiz**: Sie können ihre Spieldaten, ab der Standard-Version, auch in dem **Goldfinger/System-King**-Format auf Diskette ausgeben lassen und diese bei entsprechend ausgerüsteten Annahmestellen abgeben. Der **Lottoscheindruck** ist dann nicht mehr notwendig. In diesen beiden Ländern wird als mögliches Ausgabegerät daher auch "Goldfinger-Export an A:" bzw. "System-King-Export an A:") angeboten. Die Namensgebung der Ausgabedateien ist **hier** beschrieben.

Lösung für mögliche Einzugsprobleme bei Laser- und Tintentstrahl-Druckern und Online-Scheinen

Das Programm unterstützt **alle WINDOWS-Drucker**. Allerdings bedeutet dies leider nicht automatisch, dass jeder von WINDOWS unterstützte Drucker auch Tipp-Scheine bearbeiten kann. Ein Problem ist dabei immer wieder das Papiereinzugs-System der Drucker, vor allem wenn viele Scheine nacheinander zu drucken sind.

Aufgrund der föderalistischen Struktur des Lottospieles hat fast jedes Bundesland (und natürlich Österreich, Schweiz und Polen) eigene, unterschiedliche **Spielscheine**, so dass der Spielscheindruck ein Problem darstellt. Dazu kommt, dass ein Spielschein und ein Drucker fast so etwas wie "**natürliche Feinde**" sind, da die Scheine weder horizontal noch vertikal in den Standardrastern der Drucker bedruckt werden können. Sie können dennoch mit dem Programm und Druckern ab ca. DM 200,-- (zum Beispiel STAR LC 20) gute Ergebnisse erzielen. Für ca. DM 300,-- (zum Beispiel STAR LC 24-20) gibt es eine sehr komfortable und schnelle Lösung.

Ermittlung der notwendigen Druckerparameter

Am Anfang ist noch etwas Arbeit von Ihrer Seite notwendig, da Sie zwei Parameter ermitteln müssen, die das System unbedingt benötigt und die abhängig von Ihrer Druckerkonfiguration und der gewählten relativen Spielscheinposition sind.

Diese Parameter sind: der **Abstand des linken Spielscheinrandes**, sowie der notwendige **Vorschub für den Spielscheinkopf**, bezogen auf die jeweilige **Nullposition des Druckers**. Beide Werte werden in **1/10 Millimeter** angegeben.

Die ersten Versuche können Sie am besten mit **Normalpapier** durchführen. Gehen Sie folgendermassen vor:

- | Tragen Sie die **Personendaten** für den **Spielschein** ein. (**Funktion "Bearbeiten/Spielschein-Daten ändern"**).
- | **Wählen Sie Ihr zuständiges Land** sowie aus der angebotenen Liste den richtigen Druckertyp aus.
- | Stellen Sie sicher, dass der Druckkopf genügend Abstand von der Druckwalze hat, **damit beim Lottoscheindruck keine Beschädigung des Druckkopfes erfolgt**. Wenn Sie Laser-

oder Tintenstrahldrucker benutzen, **muss unbedingt** das Kopierpapier vor dem Druck entfernt werden, da es sonst das Druckwerk verkleben kann!

- | Markieren Sie sich auf dem Einzelblatteinzug des Druckers eine Position, die **leicht wiederauffindbar** ist.

Die meisten Drucker besitzen Führungsrillen auf dem Einzelblatteinzug, die als solche Markierung geeignet sind. Eine farbliche Kennzeichnung dieser Position ist sehr hilfreich.

- | Legen Sie das Papier ein und lassen Sie es vom Drucker automatisch einziehen.
- | Lassen Sie den Spielschein ausdrucken. ("**Testdruck**"-Schaltfläche in der Eingabemaske)
- | Nach dem Druck prüfen Sie, ob der linke und obere Rand richtig sind.

Wenn Sie am Anfang nicht mit Spielscheinen arbeiten, geht das am besten, wenn Sie ein Spielscheinblatt auf das Papier legen und im Gegenlicht die Position des Ausdrucks prüfen, indem Sie die Lottokreuze auf dem Papier mit den entsprechenden Feldern des Spielscheins zur Deckung bringen. Sie sehen dann, welche Abweichungen in den beiden Positionen (links/oben) noch vorhanden sind, können diese markieren und ausmessen. Sie müssen diese korrigierten Werte in der Eingabemaske eintragen und den Druckvorgang wiederholen.

Das Zeichen, mit dem die Lotto-Zahlen auf dem Spielschein markiert werden, kann ebenfalls vorgegeben werden. Es sind dafür alle druckbaren Zeichen.

Wenn Sie in dieses Feld einen **Zahlenwert** (zwischen 0 und 255) eintragen, dann wird dieser als der Wert des Markierungszeichens interpretiert. Damit kann jedes Druckzeichen Ihres **Druckers** angesprochen werden.

Es kann dann zusätzlich (ab der 'Pro'-Version) bestimmt werden, ob der Ausdruck des Scheines im **Querformat** erfolgen soll. Bei einigen Druckermodellen kann man damit bessere Ergebnisse erzielen, weil der Einzug des Spielscheines besser funktioniert. Dabei ist dann zu beachten, dass der **linke Rand** recht gross wird (ca. 1500).

Es kann noch bestimmt werden, ob **Fettdruck** und/oder **Schönschrift** benutzt werden sollen. Hierbei geht es um die Optimierung von Druckqualität und Druckgeschwindigkeit.

Zusätzlich gibt es (ab der 'Pro'-Version) noch die Option, den Ausdruck um **180 Grad zu drehen**. Damit lassen sich weitere mögliche Probleme besser lösen, die den Lottoscheindruck mit automatischer Papierzuführung bisher erschwert haben.

Das "**Querformat**" und die "**Drehung um 180 Grad**" lassen sich kombinieren, so dass Sie den Tipp-Schein um 90, 180 und 270 Grad drehen können. Das sollte auch bei hartnäckigsten Druckern eine Positionierung erlauben.

Wenn der Lottoscheindrucker einen Doppelschachteinzug mit einem "Oberen Schacht" **und**

einem "Unteren Schacht", dann kann das Programm optional (ab der 'Pro'-Version) die Normal- und Systemscheine aus verschiedenen Papiereinzügen laden. In der Druckersteuerung können Sie überprüfen, ob Ihr Drucker entsprechend konfiguriert ist. Die Normalscheine werden dann aus dem Papiereinzug "Unterer Schacht", die Systemscheine aus dem Papiereinzug "Oberer Schacht" eingezogen. Bei normalen Listendruck wird immer der Papiereinzug "Unterer Schacht" benutzt.

(Wegen eines Compiler-Fehlers ist diese Funktion derzeit nicht möglich!!!)

Das Programm berücksichtigt zwar die unterschiedlichen Randeinstellungen von Normal- und Systemscheinen, es kommt aber vor, dass verschiedene Druckserien unterschiedliche Ränder haben. Um dieses Problem besser in den Griff zu bekommen, wurden erweiterte Möglichkeiten zur Einstellung der Ränder geschaffen. **Ausgangsbasis für alle Randeinstellungen ist immer der Spielschein des Normalspiels Lotto am Samstag**, da dieser bei weitem der meistbenutzte ist. Im Programm sind die evtl. vorhandenen normalen Unterschiede der anderen Scheine berücksichtigt, so dass normalerweise keine weitere Einstellung notwendig ist.

Um aber evtl. druckserienabhängige Verschiebungen ausgleichen zu können, gibt es zusätzlich die Möglichkeit, für die anderen Scheinformate (Systemschein, "Kombi-Plus"-Schein, Lotto am Mittwoch, Auswahlwette (bzw. TOTO-X in der Schweiz) einen **Versatz** (die Abweichung relativ zum Samstagsschein) für den linken und oberen Rand zu spezifizieren. Um den entsprechenden Versatz zu ändern, muss auf das entsprechende Optionsfeld geklickt werden. Daraufhin erscheint eine Eingabemöglichkeit für den **Versatz** des linken und/oder oberen Randes. Die Eingabe wird mit "Ok" abgeschlossen und mit "Abbrechen" abgebrochen. Wenn Sie die Eingabe der Versatzwerte beendet haben, können Sie auch gleich ein neues Optionsfeld anklicken **ohne** das Eingabefeld vorher schliessen zu müssen.

F Da es die unterschiedlichsten Druckersysteme gibt, können wir natürlich dennoch nicht garantieren, dass alle Drucker alle existierenden Spielscheine drucken können. Darüber hinaus haben auch Spielscheine verschiedener Auflagen unterschiedliche Randmasse, so dass eventuell diese Einstellungen zu ändern sind.

F Der Spielschein muss sehr genau und gerade eingelegt werden, da sonst kein befriedigendes Ergebnis entsteht. Stellen Sie ebenfalls sicher, dass das Farbband (**nur blau oder schwarz!**) Ihres Druckers noch genügend frisch ist, damit eine ausreichende Markierung der Lottokreuze auf dem Schein erfolgt. Andernfalls kann es zu Leseproblemen beim Einlesen der Spielscheine bei der Lottogesellschaft kommen, die Ihren Gewinnanspruch gefährden können.

Um eine saubere Papierführung zu haben, ist es empfehlenswert, eine verstellbare Papierkassette zu haben, wie sie zum Beispiel für Briefumschläge verfügbar ist. Es geht auch mit der normalen DIN A 4-Kassette, allerdings kann der Schein dabei eventuell schief eingezogen und unbrauchbar werden.

Mögliche Probleme beim Spielscheindruck

Mögliche Probleme beim Spielscheindruck

F Bitte überprüfen Sie **immer** den ordnungsgemässen und richtigen Ausdruck des Spielscheines, da es zum Beispiel durch Fehlfunktionen des Druckers und/oder elektrostatische Aufladung während des Druckes zu einem falschen Ausdruck kommen kann. **Eine Haftung für solche Probleme kann Fortune Systems nicht übernehmen.**

Lösung für mögliche Einzugsprobleme bei Laser- und Tintentstrahl-Druckern und Online-Scheinen

Am Anfang werden Sie sicher ein paar Probleme haben, einen vernünftig bedruckten Schein zu erhalten. Die notwendige Übung und Erfahrung stellen sich aber doch schnell ein. Mittlerweile drucken einige Tausend Anwender Ihre Lottoscheine mit dem Programm, Ihnen wird das also sicher auch gelingen.

F Also: Nicht aufgeben!

Es wäre ganz toll, wenn Sie uns die von Ihnen ermittelten Parameter für Ihren Drucker-Typ und Bundesland mitteilen würden. Wir können dann im Laufe der Zeit eine Liste mit solchen Werten aufbauen, um so Ihren Mitbewerbern das Leben zu erleichtern.

Wir benötigen dazu:

Den genauen Drucker-Typ (z.B.: HP DeskJet 870 Cxi) und das Bundesland

Linker und oberer Rand -- Wird im Querformat gedruckt -- Wird der Druck um 180 Grad gedreht

Versatz für Tipp-Scheine des Lotto am Mittwoch und Auswahlspiel

Wir werden ein solches Eingabe-Formular auch im Internet bereitstellen, die mit Ihrer Hilfe aufgebaute Information ebenfalls.

Die Internet-Adresse ist: "<http://www.fortune.de/service/druckereinstellung>"

F Bei **Laser- und Tintenstrahldruckern** kann es zu Problemen beim Einzug der **Online-Scheine** kommen, obwohl die meisten Drucker einen sog. "Briefkuvert-Einzug" besitzen, mit dem das funktionieren sollte (sagen die Hersteller).

Wenn Sie damit dennoch Probleme haben sollten, können Sie einmal versuchen, bei der folgenden Firma (die eine "Briefkuvert-Führung" anbietet) eine Lösung zu finden.

Fragen Sie dort nach der für den Spielscheindruck optimierten Version und beziehen Sie sich auf Fortune Systems, dann weis man dort worum es geht..

Wilhelm Frieß
Gerhart-Hauptmann-Weg 2

D-45701 Herten

Tel.+Fax: 0209-611448

Einstellung des Systemdruckers

Für die Listenausgabe kennt das Programm einen anderen logischen Drucker: den **Systemdrucker**. Dieser kann natürlich mit dem Spielscheindrucker identisch sein. Dieser Drucker wird mit Hilfe einer ähnlichen Eingabemaske konfiguriert. Es werden alle im WINDOWS-System konfigurierten Drucker zur Auswahl angeboten. Sie müssen dann noch Druckbreite, Seitenlänge sowie linker Druckrand festlegen.

"Tippen"-Menü

Die "Tippen"-Funktionen sind dazu bestimmt, Lotto-Tipps für jede Woche zu **generieren**. Diese Generierung ist notwendig, um später eine **Gewinn-Auswertung** machen zu können. (Ab der 'Pro'-Version sind auch andere **Vorgehensweisen** möglich.)

- F** Bei den Tipps, die das Programm allein bestimmt, versucht es, eine **pseudo-statistische Bewertung der Ziehungshäufigkeit und Ausbleiber** der ermittelten Zahl vorzunehmen, und diese gegen eine andere mit besserer (??) statistischer Wahrscheinlichkeit auszutauschen. Wenn **Vorzugszahlen** definiert sind, werden nur noch solche Zahlen berücksichtigt, die als **Vorzugszahlen** definiert sind.

The screenshot shows a dialog box titled "Parametereingabe (Spielschein generieren (mit Standardspielen))". It contains the following elements:

- Ziehung:** 47/98
- Ziehung vom:** Mittwoch, 18.11.98
- Laufzeit (Ziehungen):** 1
- Anzahl Spielreihen:** 12
- Ausgabe auf Drucker
- Immer gültiges Spiel erstellen
- Vorzugszahlen nutzen
- Schon gezogene Spielreihen ausschließen
- Historische Gewinne ermitteln
- Laufzeitmarkierung drucken
- Spieleinsatz drucken
- Standardspiele:**
 - Gespeicherte Standardspiele übernehmen
 - Standardspiele für diesen Schein neu eingeben
 - Standardspiele für diesen Schein speichern
- Prüf-Zeitraum ändern

A numeric keypad is also visible, with buttons for digits 0-9, a slash, and navigation keys like 'Weiter', 'Zurück', 'Rück', 'Entf', '<--', and '-->'. Action buttons on the right include 'Ok', 'Abbrechen', 'Wechseln', 'Spielform', and 'Filter wechseln'.

Abhängig von der gewählten "Tippen" Variante und den vorhandenen Programm Zusatz-Optionen wird das Programm Ihnen eine Maske wie vorstehend anzeigen.

Das Programm benötigt noch weitere Informationen:

- | **Ab welcher Ziehungswoche soll der Tipp gelten.**
- | **Für wieviele Wochen soll der Tipp erzeugt werden.**
Hier kann zum Beispiel für 2, 3, 4, 5, 8, 10, 13, 14 Wochen getippt werden, abhängig vom (Bundes)Land. Das Programm kennt natürlich die jeweils angebotenen Varianten!
- | **Wieviele Spielreihen sollen erzeugt werden** (maximal 12 in Deutschland und Österreich, 14 in der Schweiz, 8 in Polen)

Die **Optionen** treten in folgender Abhängigkeit auf:

Ausgabe auf Drucker

Immer

Immer gültiges Spiel erstellen

Immer (Damit können Sie ein Permanentspiel erstellen.)

Vorzugszahlen nutzen

Die Verwendung der Vorzugszahlen wurde in den Systemparametern aktiviert.

Schon gezogene Spielreihen ausschliessen

Ab "Pro"-Version und vorhandenen hist. Ziehungszahlen

Historische Gewinne ermitteln (Ab "Pro"-Version und vorhandenen hist. Ziehungszahlen)

Die mit den generierten Tipps in der Vergangenheit theoretisch erzielten Gewinne werden berechnet.

è Wichtiger Hinweis

Laufzeitmarkierung drucken (Ab "Pro"-Version)

Die Laufzeit des Scheines wird markiert.

Spieleinsatz drucken (Ab "Pro"-Version)

Die Kosten für den Schein werden mit aufgedruckt.

Prüfzeitraum ändern

Ab "Pro"-Version und aktivierter "Historische Gewinne ermitteln"-Option. Damit kann der Bereich, für den auf Gewinne geprüft werden soll, verändert werden.

Die Optionen im Rahmen "**Standardspiele**" erscheinen nur, wenn mit Standardspielen getippt wird.

Sie können dann entscheiden, ob Sie die gespeicherten Standardspiele übernehmen wollen, oder für diese Generierung neue Zahlen eingeben wollen. Im letzteren Fall können Sie dann noch bestimmen, ob diese neu eingegebenen Zahlen als neue Standardspiele gespeichert werden sollen.

Wenn Sie **nicht** mit Standardspielen tippen, erscheint alternativ die Option "**Bestehendes Spiel übernehmen**". Damit können Sie Tipps einer anderen Spielwoche übernehmen.

Wenn Sie die Darstellung der Original-Tipp-Schein-Bilder verwenden, dann können Sie bei der Tipp-Generierung die bei der Parameter-Eingabe gewählten Angaben für die Teilnahme an SPIEL 77 (JOKER) und SUPER 6, die Tipp-Schein-Losnummer und die Laufzeit ändern, indem Sie die entsprechenden Felder im Tipp-Schein-Bild anklicken, wenn der erstellte Tipp angezeigt wird.

Funktion "Generiere Lottospiele"

In dieser Funktionsvariante werden alle Spiele vom Programm erzeugt.

Funktion "Generiere Lottospiele, mit Standard-Spielen"

Diese Funktion bietet die Möglichkeit, sogenannte Standard-Spiele zu berücksichtigen. Standard-Spiele sind Spiele, die der Anwender immer tippen will, also sein persönlicher heißer Tipp sind. Standard-Spiele können permanent erstellt (Funktion "Standard-Spiele eingeben/ändern"), oder nur für die jeweilige Generierung definiert werden. Beim Generierungsdialog werden entsprechende Optionen angeboten.

Wenn mit Standard-Spielen gespielt werden soll, können bei der Generierung entweder vorher schon abgespeicherte oder neu einzugebende Standardzahlen benutzt werden, das Programm bietet entsprechende Optionen an. Wenn Zahlen neu eingegeben werden, können diese dann optional auch als neue Standardzahlen abgespeichert werden, oder nur für diese Generierung gelten. Wenn gespeicherte Zahlen übernommen werden sollen und es sind keine vorhanden, können diese ebenfalls neu eingegeben werden.

Die Information über SPIEL 77/SUPER 6 (JOKER) wird aus dem definierten Standard-Spiel übernommen, so dass diese nicht mehr eingegeben werden muss, aber geändert werden **kann**. Es ist auch zulässig, Standard-Spiele mit 0 (Null) Spielen zu definieren. Damit wird bei der Generierung die Information über SPIEL 77/SUPER 6 aus dem Standard-Spiel übernommen, die Tipp-Zahlen werden aber vom System erzeugt.

Funktion "Generiere Lottospiele, mit Statistiknutzung"

In dieser Variante des Befehls schliesslich wird die Information der Ziehungsstatistik **konsequent** nach von uns vorgegebenen Algorithmen getippt. Es werden die notwendige Anzahl von Zahlen nach unseren Vorgaben aus der Statistik der Ziehungshäufigkeit, der Ausbleiber sowie dem Zahlenbarometer entnommen. Damit werden bis zu 5 Spiele erzeugt; die eventuell fehlenden Spiele werden wieder vom Programm zufällig ermittelt.

Aufgrund der gezielten algorithmischen Vorgehensweise erzeugt das Programm hier natürlich für alle Anwender und Spielscheine **immer die gleichen Zahlen** für diese ersten 5 Spiele (wenn die Statistik richtig geführt wurde), so dass im Gewinnfall die Gewinnquoten niedrig sein können. Die einzig mögliche Änderung ist, dass, **zufallsgesteuert**, die Statistik mit oder ohne Zusatzzahl genutzt wird.

Parameter bei der Tipp-Generierung

Das Programm benötigt noch weitere Informationen:

- | **Wieviele Spielreihen sollen erzeugt werden** (maximal 12 in Deutschland und Österreich, 14 in der Schweiz, 8 in Polen)

- | **Für wieviele Wochen soll der Tipp erzeugt werden.** Hier kann zum Beispiel für 2, 3, 4, 5 oder 10 Wochen getippt werden, abhängig vom (Bundes)Land. Bitte informieren Sie sich über die jeweils angebotenen Varianten. Es gibt auch die Möglichkeit, beliebige Laufzeiten selbst vorzugeben (Systemparameter), oder Permanentspiele, die immer gelten, zu erzeugen.

- | **Ab welcher Ziehungswoche soll der Tipp gelten.**

Übernahme eines bestehenden Lottoscheines

Sie können für den gewählten Zeitraum einen schon bestehenden Schein übernehmen wenn Sie die entsprechende Option aktivieren. Das Programm fragt dann später nach der Spielwoche, deren Schein übernommen werden soll.

Erstellen eines Permanentspiels

Sie können ein Spiel erzeugen, das **immer** gültig ist (**Permanentspiel**), wenn Sie die entsprechende Option der "Tippen"-Maske aktivieren. Dies ist sinnvoll für Anwender, die immer denselben Tipp spielen, da die Daten für den Tipp dann nicht mehr jede Woche erzeugt und gespeichert werden müssen (das aktuelle SPIEL 77 - und/oder Superzahl und/oder SUPER 6 - müssen dann natürlich mit der Funktion "Tippen/SPIEL 77 ändern (Tipp-Schein)" immer anhand der echten Spielscheindaten eingetragen werden). In allen Listen und Darstellungen werden die Endziehungswoche und das Enddatum für diese Permanentspiele wie folgt dargestellt

Endziehungswoche: **/** -- Enddatum: **.**.**. **

Schon gezogene Spielreihen ausschliessen

(Ab "Pro"-Version; [historische Ziehungszahlen](#) erforderlich)

Wenn die entsprechende Option in der "[Tippen](#)"-Maske aktiviert wird, besteht weiterhin die Möglichkeit, den Grenzwert ("3" bis "6") anzugeben, ab wieviel in der Vergangenheit schon aufgetretenen Treffern in dem untersuchten Tipp dieser verworfen werden soll. Bei VEW- und "Kombi-Plus"-Systemen wird zusätzlich noch gefragt, ob das System vollständig analysiert werden soll, oder ob nur die Treffer in den Auswahl-Zahlen untersucht werden sollen (was schneller geht). Dazu muss der Tipp mit allen schon vorhandenen [Ziehungen](#) verglichen (und evtl. anhand des Auswahl-Schemas noch weiter aufgelöst) werden. Beim Grenzwert "6" dauert auf einem Rechner 486/33 diese Analyse für 10 Spiele, bei anderweitig unbelastetem System, nur ca. 2 Sekunden. Bei niedrigeren Grenzwerten muss dafür mit ca. 10 Sekunden gerechnet werden, wenn kein Treffer festgestellt wird, sonst entsprechend länger. Der Grenzwert "3" ist zu vermeiden, da dieser höchstwahrscheinlich immer gefunden wird. Nach 10 gefundenen Treffern im gleichen Spiel wird eine entsprechende Meldung gegeben. Die Analyse kann dann optional bis zum Erfolg oder für weitere 10 Treffer fortgesetzt oder der aktuelle Tipp trotz gefundener Treffer akzeptiert werden. Wenn Ihnen die Analyse zu lange dauert, kann sie mit der "Abbrechen"-Schaltfläche am rechten unteren Bildrand beendet werden.

- F Wenn beim VEW- und "[Kombi-Plus](#)"-System nur die **Treffer in den Auswahl-Zahlen** und **nicht** die wirklich erzielten Treffer ermittelt werden sollen, da diese tiefere Auflösung entsprechend mehr Zeit kosten würde, sollte der Grenzwert daher u.U. um 1 höher als bei den Normalspielen und den Voll-Systemen angesetzt werden.

Historische Gewinne ermitteln

(Ab "Pro"-Version; [historische Ziehungszahlen](#) erforderlich)

Wenn die [historischen Ziehungszahlen](#) vorhanden sind, kann das Programm bei der [Tipp-Generierung](#) jetzt eine sehr **schnelle historische Gewinnanalyse** durchführen, wie Sie das bisher evtl. auch schon kennen. Sie erfahren damit, wie sich Ihr Tipp in der Vergangenheit bewährt hätte. Der grosse Unterschied ist, dass dies aufgrund eines optimierten Verfahrens **fast 20 mal schneller** geht als bisher! **Diese Analyse kann auch für alle Systemspielarten ermittelt werden.**

Da diese schnelle Analyse keine Trefferdarstellung erlaubt, wird die alte Form der Analyse weiterhin angeboten, um evtl. das Ergebnis genauer untersuchen zu können.

Eingabe Spiel 77/Super 6 (JOKER)

Abschliessend wird noch die Losnummer für das [SPIEL 77](#) (JOKER) abgefragt, eventuell auch, ob die [SUPER 6](#) gespielt wird. Es ist zulässig, dafür keine Zahl (=Los) anzugeben.

Bei der [Tipp-Generierung](#) kann die Eingabe des [SPIEL 77](#) mit der "**Belegen**"-Schaltfläche verkürzt werden. Damit wird prinzipiell angezeigt, dass das [SPIEL 77](#) gespielt werden soll, ohne dass eine Losnummer eingegeben werden muss (es wird die Nummer "1234567" erzeugt). Diese ist ja erst nach dem Spielscheindruck bekannt. Nach dem [Lottoscheindruck](#) wird automatisch die Eingabe des aktuellen [SPIEL 77/SUPER 6](#) angeboten.

F Wenn Sie überhaupt kein [SPIEL 77](#) und/oder die [SUPER 6](#) spielen wollen, dann sollten Sie diese Möglichkeit ausschalten ([Systemparameter](#)). Das erspart Ihnen einige Tipparbeit.

Funktion "Generiere Lottospiele, mit häufigsten Kombinationen"

Diese Variante des Befehls ist nur aktiv ab der "Pro"- Version und wenn die historischen Ziehungszahlen vorhanden sind. Er ersetzt dann die Tippen-Variante mit Statistiknutzung. Hierbei können die Ergebnisse der Analyse der häufigsten 3-er, 4-er, 5-er Kombinationen automatisch bei der Generierung benutzt werden. Bei dieser Analyse werden aus allen Ziehungen der Vergangenheit die häufigsten Kombinationen ermittelt, diese Kombinationen lassen sich dann hier für die Generierung übernehmen. Wenn es mehrere Kombinationen höchster Häufigkeit gibt, wird eine Auswahlliste mit allen diesen Kombinationen angeboten, aus der Sie dann eine auswählen können; Sie können aber auch dem Programm eine (zufällige) Auswahl überlassen. Wenn Sie auch die historischen Gewinnquoten im Einsatz haben, dann werden die Kombination mit bester Gewinn-Erwartung ausgewählt! Die zu dem Tipp noch fehlenden Zahlen werden dann vom Programm dazu generiert. Damit können Sie eine Tipp-Strategie verfolgen nach dem Motto "Was schon oft gekommen ist, kommt auch irgendwann wieder".

Funktion "SPIEL 77 ändern (Tipp-Schein)"

Mit dieser Funktion kann das SPIEL 77/SUPER 6 des **Tipp-Scheins** geändert werden. Sie wird benutzt, wenn bei der Tipp-Generierung die Losnummer noch nicht bekannt war, oder beim Drucken des Spielscheins ein Fehler passiert ist und ein neuer erstellt werden muss, oder um geänderte Werte bei Permanentspielen (FABER!!) zu berücksichtigen.

Funktion "Standard-Spiele eingeben/ändern"

Mit dieser Funktion werden die Spiele definiert, die bei der Generierung mit Standard-Spielen bzw. beim "Druck von Standard-Spielen" berücksichtigt werden können. **Das ist Ihr heisser Tipp!** Es kann für jedes Spielfeld auf dem Spielschein ein Tipp vorgegeben werden. Bei den Systemspielen ist zu beachten, dass natürlich für jede Spielart (6 aus 7, 6 aus 8, VEW 12, VEW 132, usw.) verschiedene Standard-Spiele vorgegeben werden müssen. Weiterhin gibt es unterschiedliche Standard-Spiele für Lotto am Mittwoch und Lotto am Samstag.

Die Eingabe erfolgt wie hier beschrieben.

Wenn Sie die Tipp-Schein-Bilder verwenden, können auch direkt Eingaben in diese vorgenommen werden. (Standard-Spiele und generierte Spiele eingeben/ändern mit Hilfe der Tipp-Schein-Bilder)

Ebenso besteht die Möglichkeit, Standard-Spiele für alle Scheine **systemweit** festzulegen. Sind jedoch für einen Schein explizit weitere Standard-Spiele definiert, so haben diese Vorrang. (Zur Nutzung dieser Möglichkeit muss der entsprechende Systemparameter aktiviert sein.) Die Gültigkeit der Standard-Spiele wird durch eine entsprechende Option in der Eingabemaske festgelegt.

Es wird ebenfalls gefragt, ob das SPIEL 77 und die SUPER 6 gespielt werden sollen. Dies ist für die Funktionen "Standard-Spiele drucken" und "Generieren mit Standard-Spielen" relevant, die diese Information benutzen.

Ab der "Pro"- Version besteht die Möglichkeit, Standard-Spiele für den aktiven Schein zu **sperr**en. Damit kann man ein solches Spiel **temporär** vom Druck ausschliessen, ohne es zu löschen.

Außerdem kann dann auch eine **Laufzeit** für die Standardspiele vorgegeben werden. Dies ist wichtig für den Druck von Standardspielen, da das Programm in diesem Fall nur Standardspiele druckt, die "druckbereit" sind.

Standard-Spiele listen

Mit der "**Anzeigen**"-Schaltfläche können die eingegebenen Standard-Spiele gelistet werden, die Darstellung kann graphisch oder numerisch erfolgen und auf Drucker oder Bildschirm gehen.

Standard-Spiele löschen

Mit der "**Löschen**"-Schaltfläche können die Standard-Spiele für das gerade gewählte Spielsystem gelöscht werden.

F Bitte beachten Sie, dass bei der Standard-Version die Definition von Standard-Spielen noch keinen Spielschein erstellt! Dies muss für eine oder mehrere Wochen separat erfolgen!

Priorität der lokalen und systemweiten Standard-Spiele

Bei der Tipp-Generierung sucht das Programm zunächst nach Standard-Spielen für den aktiven Schein. Wenn dort keine gefunden werden und die Nutzung systemweiter Standard-Spiele aktiviert ist, (Systemparameter), werden systemweite Standard-Spiele gesucht; d.h. lokale Standard-Spiele haben immer Vorrang. Gleichermassen wird zunächst auch immer nach am nächsten nach Standard-Spielen für den aktiven Schein. Wenn dort keine gefunden werden und die Nutzung systemweiter Standard-Spiele aktiviert ist, (Systemparameter), werden systemweite Standard-Spiele gesucht; d.h. lokale Standard-Spiele haben immer Vorrang. Gleichermassen wird zunächst auch immer nach Standard-Spielen für den **jeweiligen** Spieltag (Samstag oder Mittwoch, soweit spielbar) gesucht. Wenn keine gefunden am nächsten nach Standard-Spielen für den aktiven Schein. Wenn dort keine gefunden werden und die Nutzung systemweiter Standard-Spiele aktiviert ist, (Systemparameter), werden systemweite Standard-Spiele gesucht; d.h. lokale Standard-Spiele haben immer Vorrang. Gleichermassen wird zunächst auch immer nach Standard-Spielen für den jeweiligen Spieltag (Samstag oder Mittwoch, soweit spielbar) gesucht. Wenn keine gefunden werden, wird nach Standard-Spielen für den **jeweils anderen** Spieltag gesucht, wenn es einen solchen gibt.

Die Prioritäten der Standard-Spiele sind also:

1. Lokal, aktueller Spieltag
2. Lokal, alternativer Spieltag (falls vorhanden)
3. Systemweit, aktueller Spieltag
4. Systemweit, alternativer Spieltag (falls vorhanden)

F Wenn Sie mit systemweiten Standard-Spielen arbeiten wollen, müssen alle lokalen Standard-Spiele in den Spielscheinen gelöscht werden.

Funktion "Vorzugszahlen eingeben/ändern"

Vorzugszahlen sind solche Zahlen, die der Anwender mit dem Ziel bestimmt, dass nur noch solche Zahlen von dem Programm generiert werden sollen. Man kann damit den Zahlenbereich einschränken, aus dem sich das Programm bedient, was in einigen Lotto-Theorien auch eine gerne angewandte Methode ist. Mit Standard-Spielen sowie der gezielten Statistikauswertung werden auch andere Zahlen erzeugt.

Die Eingabe erfolgt wie hier beschrieben.

Vorzugszahlen löschen

Mit der "**Löschen**"-Schaltfläche können die Vorzugszahlen gelöscht werden.

Vorzugszahlen listen

Mit der "**Anzeigen**"-Schaltfläche können die eingegebenen Vorzugszahlen gelistet werden, die Darstellung kann graphisch oder numerisch erfolgen und auf Drucker oder Bildschirm gehen

Priorität der lokalen und systemweiten Vorzugszahlen

Bei der Tipp-Generierung sucht das Programm zunächst nach Vorzugszahlen für den **aktiven** Schein. Sind dort keine vorhanden, werden **systemweite** Vorzugszahlen gesucht; d.h. lokale Vorzugszahlen haben immer Vorrang vor den systemweiten. Im Gegensatz zu den Standard-Spielen werden hier keine Vorzugszahlen für den alternativen Spieltag gesucht, da die Vorzugszahlen, wenn Sie mit der Funktion "Statistik/Vorzugszahlen berechnen" als Ergebnis der Gewinn-Erwartungsanalyse ermittelt werden, ausschliesslich vom Verhalten der Zahlen des aktiven Spieltags abhängig sind. Die Suche nach Zahlen des alternativen Spieltags würde den Sinn dieser Vorzugszahlen verfälschen.

Die Prioritäten der Vorzugszahlen sind somit:

1. Lokal, aktueller Spieltag
2. Systemweit, aktueller Spieltag

F Wenn Sie nur mit systemweiten Vorzugszahlen arbeiten wollen, müssen **alle lokalen** Vorzugszahlen in den Scheinen gelöscht werden.

Funktion "Drucken/Drucken Generierte Spiele"

Das Programm bietet die Möglichkeit, die erstellten **Tipps** auch automatisch mit handelsüblichen Druckern direkt auf den offiziellen Standard-Spielschein ausdrucken zu lassen und zwar für alle Spielarten und -systeme, einschliesslich der Information für **SPIEL 77** und der **SUPER 6** sowie des Namens. Zur besseren Orientierung druckt das Programm hinter das Namensfeld des Spielscheines die Spielscheinnummer - in Klammern "()" -, so dass Sie immer genau wissen, welcher Schein ausgedruckt wurde und eine einfache Gewinndokumentation und -referenz möglich ist. Bei Online-Scheinen wird nur die Spielscheinnummer gedruckt, da dort kein Namensfeld mehr vorgesehen ist. Ab der 'Pro'-Version wird bei solchen Scheinen, auf denen genügend Platz ist (z.B. in Baden-Württemberg) dort die erste Zeile des Namens mit gedruckt. Ab der 'Pro'-Version wird ebenfalls noch eine **Superzahl** vorgeschlagen (sofern eine solche benötigt wird). Die Berechnung erfolgt aufgrund des **Zahlenbarometers**.

- F** Die in einzelnen Ländern notwendigen Markierungen für die gewünschte **Dauer von Dauerspielscheinen** werden **i.d.R. nicht mitgedruckt** und müssen manuell vorgenommen werden. (Bei den Online-Scheinen werden diese ab der 'Pro'-Version auch mit ausgegeben.)
- F** Bitte überprüfen Sie **immer** den ordnungsgemässen und richtigen Ausdruck des Spielscheines, da es zum Beispiel durch Fehlfunktionen des Druckers und/oder elektrostatische Aufladung während des Druckes zu einem falschen Ausdruck kommen kann. **Eine Haftung für solche Probleme kann Fortune Systems nicht übernehmen.**

Funktion "Drucken/Drucken Standard-Spiele"

Eine Variante des Spielscheindrucks ist der **Druck der Standard-Spiele**.

Hier werden statt der Daten eines für eine bestimmte Woche generierten Spielscheines die für den Spielschein definierten Standard-Spiele gedruckt.

Diese Funktion ist u.a. für Lotto-Annahmestellen gedacht, die zwar eine Verwaltung ihrer Kunden (mit Spielscheindruck), aber noch keine Gewinn-Auswertung machen wollen (ab der "Pro"-Version können Standard-Spiele auch ausgewertet werden).

Über diese Funktion ist es nun möglich, die Standardzahlen eines Kunden zu drucken ohne vorher einen Schein generieren zu müssen. Bei der Definition der Standard-Spiele kann bestimmt werden, ob SPIEL 77 und SUPER 6 gespielt werden sollen, so dass alle notwendige Information für einen Kunden gespeichert wird.

Beim Ausdruck der Standard-Spiele kann die Teilnahme an SPIEL 77 und SUPER 6 noch einmal korrigiert werden.

Ab der "Pro"-Version können Sie Standard-Spiele temporär **sperr**en werden, so dass sie nicht mitgedruckt werden, ohne sie zu löschen.

Dann wird beim Druck auch eine für das Standard-Spiel definierte **Laufzeit** berücksichtigt, mit der Folge, dass nur "druckbereite" Standard-Spiel gedruckt werden.

Funktion "Drucken/Drucken Blankoscheine"

Für Lotto-Annahmestellen, die als besonderen Service für ihre eiligen und/oder faulen Kunden Lottoscheine vorbereiten oder ausdrucken wollen, kann ein automatischer Lottoscheindruck für **Blankoscheine** aktiviert werden. Dabei werden Lottoscheine mit Zufallszahlen erzeugt und gedruckt. Bei Aktivierung dieser Funktion fragt das Programm, wieviele Scheine gedruckt, wieviele Spielreihen pro Schein erzeugt, ob vor dem Druck jedes Scheines pausiert, ob das SPIEL 77 (JOKER in Österreich und der Schweiz), sowie die SUPER 6 dabei auf "Ja" oder "Nein" gesetzt und ob eine Spieleradresse gedruckt werden soll. Die Druckoption ohne Pause ermöglicht eventuell den Einsatz eines automatischen Einzelblatteinzuges, mit deren Hilfe dann viele Scheine nacheinander ohne manuelle Intervention gedruckt werden können. Leider ist es jedoch so, dass nicht jeder Einzelblatteinzug mit jedem Lottoscheinformulare in diesem automatischen Betrieb akzeptable Ergebnisse liefert, da die Nachschubgenauigkeit für die Positionierung der Lottokreuze nicht ausreicht oder die einzelnen Blätter des Lottoscheines sich beim Einziehen gegeneinander verschieben. Beim Drucker SEIKOSHA SL-532 und OKI ML-395 geht das problemlos. Anwender in Hessen, Österreich, Polen und der Schweiz sind ebenfalls in einer guten Lage, da es dort die Lottoscheine als EDV-gerechte Einzel- oder Endlosformulare gibt; ebenso die Berliner Anwender, da die dortigen Scheine eine stabile Randheftung haben. Für die ordnungsgemäße Funktion dieses automatischen Betriebs können wir ansonsten daher keine Gewähr übernehmen, das muss einfach ausprobiert werden.

Wird ein Adressausdruck gewählt, wird noch die Eingabe des Spielernamens angeboten, vorgegeben wird dabei der Name des Inhabers des aktiven Scheines.

Funktion "Drucken/Drucken Eigene Systeme"

(Ab "Pro"-Version)

Mit dieser Funktion können die Eigenen Systeme gedruckt werden.

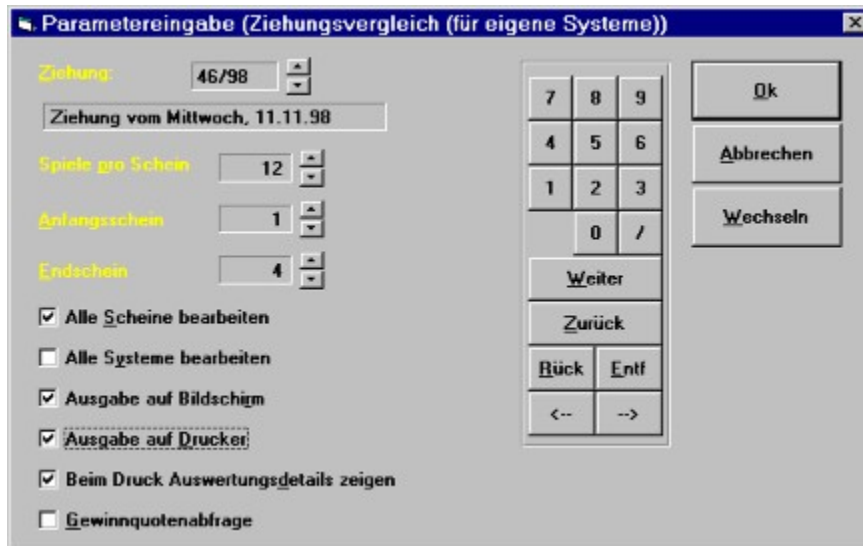
Schneller Spielscheinwechsel

(Nicht für Einsteiger - und "Lite"- Version)

Bei vielen Funktionen kann über die "**Wechseln**"-Schaltfläche die Funktion "Bearbeiten/Spielschein wechseln" aktiviert werden, ohne die jeweilige Funktion zu verlassen. Dies erlaubt einen schnellen Spielscheinwechsel, um die Funktion für den nächsten Spielschein anzuwenden.

"Auswerten"-Menü

Abhängig von der gewählten Funktion und den vorhandenen Programm-Zusatzoptionen wird das Programm eine Maske wie oben anbieten.



Als erstes muss natürlich die Ziehungswoche angegeben werden, für die eine Auswertung stattfinden soll (bzw. Start- und Endedatum bei den div. Listen).

Die Eingabe der "Spiele pro Schein" wird nur bei der [Auswertung eigener Systeme](#) abgefragt.

Wenn die Option "**Alle Scheine bearbeiten**" aktiviert wurde, können auch der Start- und Endschein bestimmt werden, andernfalls sind diese Eingabefelder inaktiv. Das Programm untersucht die Tipps von allen gewählten Scheinen.

Mit der Option "**Alle Systeme bearbeiten**" weisen Sie das Programm an, automatisch alle [Spielarten](#) zu bearbeiten.

Neben der Ausgabe auf Bildschirm kann auch eine auf Drucker erfolgen. In diesem Fall kann dann noch bestimmt werden, ob auf dem Drucker die komplette Auswertung oder nur die Gewinninformation ausgegeben wird.

Mit Aktivierung der Option "Gewinnquotenabfrage" veranlassen Sie, dass auch die Gewinnquoten abgefragt werden, wenn diese zum Auswertzeitpunkt schon bekannt sind.

Bei den Spiel- und Ergebnislisten werden die Optionen "**Alle Scheine bearbeiten**" und "**Alle Systeme bearbeiten**" nur ab der 'Pro'-Version angeboten. In diesem Fall gibt es dann auch die weitere Option ""**Alle Spielformen bearbeiten**". Damit ist es dann möglich, automatisch alle im System gespeicherten Informationen zu analysieren!

Mit [Esc] oder Klick auf die "**Abbrechen**"-Schaltfläche können Sie die Druckausgabe bei längeren Listen abbrechen. Allerdings müssen Sie den Drucker dann manuell zurücksetzen, da sonst der Text, der zum Zeitpunkt des Abbruchs im Druckspeicher ist, noch gedruckt wird.

Funktion "Auswerten/Ziehungsvergleich"

Der Ziehungsvergleich erlaubt es, für eine Ziehungswoche abgegebene Tipps mit den Gewinnzahlen der zugehörigen Ziehung im **aktuellen Schein** zu vergleichen. Das Programm fragt nach der Ziehungswoche, für die verglichen werden soll.

F Es können hiermit auch Ziehungszahlen eingegeben werden, wenn für die betreffende Woche kein Tipp vorhanden ist. Das Programm macht durch eine entsprechende Frage darauf aufmerksam.

Wenn die historischen Ziehungszahlen vorhanden sind und Sie eine Ziehungswoche eingeben, die kleiner als die System-Startwoche ist, bietet das Programm Ihnen auch die Möglichkeit, die historischen Daten zu ändern.

Funktion "Auswerten/Ziehungsvergleich für alle Scheine/Systeme"

Bei dieser Variante der "Auswerten"-Funktion wird noch gefragt, ob alle Spielscheine und alle Spielarten automatisch berücksichtigt werden sollen. Das bedeutet, dass diese Variante eine automatische Gewinn-Ermittlung für alle Spielscheine und -arten durchführen kann und der Eingabedialog für diesen Ablauf nur einmal durchlaufen werden muss!

Wenn alle Scheine gewählt wurden, wird noch die Möglichkeit gegeben, die Nummer des ersten und des letzten gewünschten Scheins explizit vorzugeben, um Spielscheingruppen eventuell getrennt analysieren zu können.

Funktion "Auswerten/Ziehungsvergleich für Standard-Spiele

(Ab "Pro"-Version)

Mit dieser Funktion können die definierten Standard-Spiele ausgewertet werden. Es ist somit nicht mehr notwendig, für jede Ziehungswoche Tipps zu generieren, wenn immer dieselben Zahlen gespielt werden.

Funktion "Auswerten/Ziehungsvergleich für eigene Systeme"

(Ab "Pro"-Version)

Bei dieser Variante der "Auswerten"-Funktion können die Gewinne von eigenen Systemen ermittelt werden. Optional können alle Spielscheine und alle Spielarten automatisch berücksichtigt werden.

In diesem Fall werden dann **alle** aktiven eigenen Systeme in den einzelnen Scheinen ausgewertet. (**Aktiv** im Sinne dieser Funktion sind spielfertige Systeme und/oder Auswahl-Systeme, für die Auswahl-Zahlen vorhanden, sind **und** die innerhalb der globalen Verwaltung eigener Systeme **nicht** gesperrt wurden.)

Funktion "Auswerten/Gewinnquoten eingeben"

Diese Funktion wird im allgemeinen dann benutzt, wenn beim Ziehungsvergleich die Gewinnquoten noch nicht bekannt waren und nachgetragen werden sollen. Wenn die historischen Gewinnquoten vorhanden sind und Sie eine Ziehungswoche eingeben, die kleiner als die System-Startwoche ist, bietet das Programm Ihnen die Möglichkeit, diese zu ändern. Zu einer finanziellen Gewinanalyse für die Ziehungswoche muss dann noch einmal ein Ziehungsvergleich gestartet werden.

Funktion "Auswerten/SPIEL 77 ändern (Ziehung)"

Mit dieser Funktion kann das SPIEL 77/SUPER 6 für eine Ziehung geändert werden. Wenn die historischen Ziehungszahlen vorhanden sind und Sie eine Ziehungswoche eingeben, die kleiner als die System-Startwoche ist, bietet das Programm Ihnen die Möglichkeit, diese zu ändern.

Funktion "Auswerten/Ergebnisanalyse"

Funktion "Auswerten/Ergebnisanalyse, nur Gewinnspiele"

Funktion "Auswerten/Gewinnanalyse"

Diese drei Funktionen behandeln das gleiche Thema in verschiedener Ausprägung. Sie bieten die Möglichkeit, die gespeicherten Informationen über Ziehungsergebnisse darzustellen. Die erste Funktion zeigt dabei die komplette Analyse für alle Tipps im gewählten Zeitraum an. Die zweite zeigt nur Spiele, in denen tatsächlich ein Gewinn erzielt wurde. Die letzte zeigt nur noch eine Zusammenfassung der Gewinnergebnisse.

Die Bedienung für alle Funktionen ist die gleiche. Das Programm fragt nach den Ziehungswochen, für die die Auswertung erstellt werden soll. Nach der Auswahl, ob die Ergebnisse auf dem Bildschirm und/oder dem Drucker ausgegeben werden sollen, startet dann die Analyse. Abhängig von der gewählten Funktion werden im definierten Zeitraum alle Ergebnisse, nur die Gewinnergebnisse oder nur die Gesamtzusammenfassung dargestellt. Die Ausgabeformate entsprechen denen der Funktion "[Auswerten/Ziehungsvergleich](#)".

Funktion "Auswerten/Spieliste, generierte Spiele"

Diese Funktion stellt alle **generierten Spiele** in einem ausgewählten Zeitraum dar. Die Ausgabe ist analog zu der in Funktion "Tippen/Generiere Lottospiele,..." und kann auf Bildschirm und/oder Drucker stattfinden.

Ab der "Pro"-Version kann die Ausgabe optional für alle Spielformen, Scheine und Spielarten erfolgen.

Funktion "Auswerten/Spieliste, Standardspiele"

(Ab "Pro"-Version)

Diese Funktion stellt alle gespeicherten **Standard-Spiele** dar. Die Ausgabe ist analog zu der in Funktion "Tippen/Generiere Lottospiele,..." und kann auf Bildschirm und/oder Drucker stattfinden.

Die Ausgabe kann optional für alle Spielformen, Scheine und Spielarten erfolgen.

Funktion "Auswerten/Spieliste, eigene Systeme"

(Ab "Pro"-Version; historische Ziehungszahlen erforderlich)

Diese Funktion stellt das ausgewählte eigene System dar. Die Ausgabe ist analog zu der in Funktion "Tippen/Generiere Lottospiele,..." und kann auf Bildschirm und/oder Drucker stattfinden.

Funktion "Auswerten/Liste der selbst eingetragenen Ziehungen"

Mit Hilfe dieser Funktion können alle im System vom Anwender selbst eingetragenen Ziehungszahlen für einen gewählten Zeitraum dargestellt werden. Die Auswahl dieses Zeitraums geschieht wie schon geschildert und kann auf Bildschirm und/oder Drucker stattfinden.

Wenn die (optionalen) historischen Ziehungszahlen beim Anwender vorhanden sind, werden bei dieser Funktion diese Zahlen als Basis für die Darstellung genutzt.

Funktion "Auswerten/Liste der selbst eingetragenen Gewinnquoten"

Mit Hilfe dieser Funktion können alle im System vom Anwender selbst eingetragenen Gewinnquoten für einen gewählten Zeitraum dargestellt werden. Die Auswahl dieses Zeitraums geschieht wie vorher geschildert und kann auf Bildschirm und/oder Drucker stattfinden.

Die Gewinnquoten werden auf 0,10 DM genau abgespeichert, wie es heute üblich ist. Die früher übliche Darstellung auf 0,05 DM genau, hätte eine Verdoppelung des Speicherplatzes verlangt, ohne signifikante Vorteile zu bieten; deshalb wurde darauf verzichtet.

Wenn es sich bei einem Gewinnquotenwert um einen **Jackpot** handelt, wird dieser Wert durch ein "*" am Ende markiert. Zusätzlich blinkt der Jackpot-Betrag auf dem Bildschirm, auf dem Drucker wird er mit Fettdruck hervorgehoben.

Wenn die (optionalen) historischen Gewinnquoten beim Anwender vorhanden sind, werden bei dieser Funktion diese Zahlen als Basis für die Darstellung genutzt

Funktion "Statistik/Ziehungsstatistik anzeigen"

Mit dieser Funktion kann, wenn eine aktuelle [Ziehungsstatistik](#) vorhanden ist, diese dargestellt werden. Die Ziehungsstatistik enthält zum einen die **Häufigkeit, in der die einzelnen Zahlen im gewählten Zeitraum gezogen wurden und wie oft hintereinander eine Zahl nicht gezogen wurde (Ausbleiben)**.

In dem Programm ist diese Statistik für alle unterstützten Spielformen vorhanden, sowohl mit und ohne Berücksichtigung der [Zusatzzahl](#). Diese Statistiken werden **automatisch beim Ziehungsvergleich fortgeschrieben**, so dass sie, wenn jede [Ziehung](#) richtig erfasst wurde, immer aktuell ist. (Beim Mittwochslooto wird **nicht** zwischen Ziehung A und Ziehung B unterschieden, beide Ziehungen werden zu einer gemeinsamen Statistik zusammengefasst, da für die **pseudo**-statistische Tipp-Korrektur diese Trennung nicht relevant ist.)

F Um Missverständnissen vorzubeugen sei noch einmal klargestellt, dass es sich hier um die **Gesamtstatistik** handelt, die individuellen [historischen Ziehungszahlen](#) sind im Programm **nicht** enthalten (auch nicht in der Vollversion), können aber optional bei Fortune Systems erworben werden. Informationen dazu finden Sie im Registrierungsformular oder, wenn vorhanden, auf der Registrierkasse.

Wenn die historischen Ziehungszahlen vorhanden sind, kann das Programm die Ziehungsstatistik aus diesen Zahlen **selbständig neu berechnen**. Dies wird dann als Option angeboten, wobei der Berechnungszeitraum frei wählbar ist. Wenn ein anderer Zeitraum bestimmt wird, als der, für den die Ziehungsstatistik aktuell ist, und/oder die Frage nach Darstellung der allgemeinen Zahlenstatistik bejaht wird, berechnet das Programm die Ziehungsstatistik zunächst neu, wobei die Neuberechnung **nicht** abgespeichert wird, sondern nur für diese Darstellung gültig ist. (Die permanente Änderung der Ziehungsstatistik kann mit der [Funktion "Statistik/Ziehungsstatistik aktualisieren"](#) durchgeführt werden.)

Es werden sechs Darstellungen ausgegeben:

- | **Häufigkeit der Ziehung der einzelnen Zahlen**
(In der Reihenfolge der Zahlen).
- | **Häufigkeit der Ziehung der einzelnen Zahlen**
(In der Reihenfolge der Häufigkeit).
- | **Häufigkeit, in der die Zahlen nacheinander nicht gezogen wurden**
(In der Reihenfolge der Zahlen).
- | **Häufigkeit, in der die Zahlen nacheinander nicht gezogen wurden.**
(In der Reihenfolge der Häufigkeit)
- | **Zahlenbarometer**
(In der Reihenfolge der Zahlen).

I Zahlenbarometer (In der Reihenfolge der Häufigkeit).

Das **Zahlenbarometer** kombiniert die Information der beiden ersten Statistiken zu einer einzigen Information (es wird zum Beispiel vom Lotto-Veranstalter in Bayern veröffentlicht.)

Lotto-Zahlen mit einer hohen Barometerzahl sind also vergleichsweise wenig und/oder lange nicht gezogen worden. Nach Meinung einiger Leute haben Zahlen mit einer höheren Barometerzahl eine höhere Ziehungswahrscheinlichkeit (????).

In der numerischen Darstellung entsprechen die Kästchen einem 7 X 7-Raster, wie auf den meisten Lottoscheinen in Deutschland, wobei in der ersten Zeile die Zahlen 1 bis 7, in der zweiten Reihe die Zahlen 8 bis 14 usw. dargestellt werden. (Leider hat der Bildschirm nicht genügend Platz, um auch das andere in Deutschland gebräuchliche 49 X 1-Raster darzustellen.) Für Österreich und Schweiz wird das dort benutzte 6 X 8-Raster dargestellt.

Die erste Darstellung jeder Gruppe ist in der **Reihenfolge der Zahlen** zu lesen, d.h. im ersten **Kästchen** steht der **Wert** für die **Zahl** 1, im achten Kästchen der **Wert** für die **Zahl** 8 usw.

Die zweite Darstellung jeder Gruppe ist in der **Reihenfolge der Häufigkeiten** zu lesen, d.h. im ersten **Kästchen** steht die **Zahl** mit der höchsten Häufigkeit, im achten **Kästchen** die **Zahl** mit der achthöchsten Häufigkeit usw..

Es wird die Information über die Ziehungshäufigkeit und wie oft die Zahlen nacheinander nicht gezogen wurden dargestellt, abschliessend noch das Zahlenbarometer.

Durch Anklicken einer Zahl (Balken in der graphischen, Zahlenfeld in der numerischen Darstellung) zeigt das Programm die genaue Information der jeweiligen Zahl. (In der graphischen Darstellung muss der Balken in einem Bereich angeklickt werden, der im Raster des Hintergrundes liegt.)

Wenn Sie dann die Maus **gedrückt halten** und sie über das Bild bewegen, wird, wenn die Information einer neuen Zahl erreicht wird, diese dargestellt.

Die genauen Zahlenwerte lassen sich am besten den Listen bei Ausgabe auf dem Drucker entnehmen.

[Erweiterte Zahlenstatistik](#)

Funktion "Statistik/Ziehungsstatistik aktualisieren"

Ungültige Ziehungsstatistik

F Die Ziehungsstatistik wird ungültig, wenn Sie die Ziehungszahlen für eine Woche nicht, falsch oder mehrfach eingeben. Insbesondere die Ausbleiber-Statistik ist davon abhängig, dass die Ziehungszahlen in den jeweils nachfolgenden richtigen Ziehungswochen eingegeben werden. Sie kann bei falscher Eingabe ohne die historischen Ziehungszahlen **nicht** rekonstruiert werden.

Wenn die Statistik nicht mehr mit dem veröffentlichten Ergebnis übereinstimmt oder das Programm die Ungültigkeit der Statistik meldet, kann sie mit dieser Funktion wieder korrigiert werden. Das Programm bietet für die Änderung der Häufigkeit und das Ausbleiben die Zahlenwerte in einem Lottoscheinfeld an.

Durch Anklicken eines Feldes wird die nachfolgende Zahleneingabe in diesem Feld vorgenommen, geänderte Zahlen werden farblich gekennzeichnet.

Damit sind alle notwendigen Eingaben für die Aktualisierung vorhanden und die neue Statistik wird abgespeichert.

F Mit der "Löschen"-Schaltfläche wird die Ziehungsstatistik deaktiviert.

Mit den Pfeiltasten [←] und [→] und den Tasten [Return], [Pos1] und [Ende] kann innerhalb der Maske ebenso navigiert werden, um die gewünschten Felder anzuwählen.

Solange **nur** diese Tasten betätigt werden, wird die Cursor-Position innerhalb des **aktuellen Eingabefeldes** geändert.

Wenn diese Tasten **gleichzeitig** zusammen mit [Strg], [Alt] oder [ñ] betätigt werden, wird innerhalb der Eingabemaske navigiert, um ein neues Eingabefeld zu wählen.

Wenn die (optionalen) historischen Ziehungszahlen vorhanden sind, kann das Programm die Ziehungsstatistik aus diesen Zahlen selbständig neu berechnen, was dann auch angeboten wird. Der Berechnungszeitraum ist frei wählbar. Diese neu berechnete Ziehungsstatistik **wird permanent abgespeichert**. Wenn bei dieser Berechnung die Zahlen für eine oder mehrere Wochen fehlen (Ihre Eingabe war nicht konsequent!), wird die Statistik ebenfalls als ungültig markiert. **In diesem Fall findet beim Ziehungsvergleich auch keine automatische Aktualisierung mehr statt.**

F In diesem Falle ist es ratsam, ein Update der historischen Ziehungszahlen und/oder der historischen Gewinnquoten bei uns zu bestellen. Die dafür notwendige Information finden Sie auf dem Registrierungsformular, oder, wenn vorhanden, auf der Registrierkarte.

Funktion "Statistik/Mehrlingsanalyse"

([Historische Ziehungszahlen](#) erforderlich)

Das Programm kann eine sogenannte **Mehrlingsanalyse** durchführen.

Mit dieser Funktion kann das Auftreten von **Mehrlingen**, d.h. in **einer Ziehung aufeinanderfolgende Ziehungszahlen** (zum Beispiel 1, 2, 3, 4), für beliebige Zeiträume, mit oder ohne **Zusatzzahl**, analysiert werden. Wenn die (optionalen) historischen Ziehungszahlen vorhanden sind, kann das Programm eine sogenannte Mehrlingsanalyse durchführen. Mit dieser Funktion kann das Auftreten von **Mehrlingen**, d.h. in einer Ziehung aufeinanderfolgende Ziehungszahlen (zum Beispiel 1, 2, 3, 4), für beliebige Zeiträume, mit oder ohne Zusatzzahl, analysiert werden. Das Programm fragt noch, ob während der Analyse Details und/oder die Darstellung des Auftretens von Mehrlingsgruppen Wenn die (optionalen) historischen Ziehungszahlen vorhanden sind, kann das Programm eine sogenannte Mehrlingsanalyse durchführen. Mit dieser Funktion kann das Auftreten von **Mehrlingen**, d.h. in einer Ziehung aufeinanderfolgende Ziehungszahlen (zum Beispiel 1, 2, 3, 4), für beliebige Zeiträume, mit oder ohne Zusatzzahl, analysiert werden. Das Programm fragt noch, ob während der Analyse Details und/oder die Darstellung des Auftretens von Mehrlingsgruppen angezeigt werden soll, weiterhin, ob alle oder nur bestimmte Mehrlingsgruppen analysiert werden sollen.

Wurde die **Detailanzeige** gewählt, dann wird für jede Woche, für die das gewählte Kriterium erfüllt ist, angezeigt, welche Klasse von **Mehrlingen** vorhanden ist (2 bis 6 aufeinanderfolgende Zahlen, bis 7 Zahlen bei Analyse mit Zusatzzahl). Gleiche Klassen in einer Woche werden durch "--", verschiedene Klassen durch "|" getrennt.

Nach dieser Liste wird die Gesamtstatistik für alle aufgetretenen Mehrlinge angezeigt, in der die Anzahl und Frequenz (in Wochen) für alle möglichen Mehrlinge dargestellt wird.

Wurde die Darstellung des Auftretens von **Mehrlingsgruppen** gewählt, dann wird am Ende eine konsolidierte Darstellung des Auftretens von **Mehrlingen**, klassifiziert in die möglichen **Mehrlingsgruppen** ausgegeben. In dieser Liste wird das Auftreten einer **Mehrlingsgruppe** (zum Beispiel die Drillinge 1,2,3 oder 42,43,44) chronologisch mit Angabe der **Ziehungswoc** und den kompletten **Ziehungszahlen** dargestellt. Falls es im gewählten Zeitraum Mehrlingsgruppen gab, die Wurde die Darstellung des Auftretens von Mehrlingsgruppen gewählt, dann wird am Ende eine konsolidierte Darstellung des Auftretens von Mehrlingen, klassifiziert in die möglichen Mehrlingsgruppen ausgegeben. In dieser Liste wird das Auftreten einer Mehrlingsgruppe (zum Beispiel die Drillinge 1,2,3 oder 42,43,44) chronologisch mit Angabe der Ziehungswoc und den kompletten Ziehungszahlen dargestellt. Falls es im gewählten Zeitraum Mehrlingsgruppen gab, die nicht vorgekommen sind, wird abschliessend eine Liste all dieser Gruppen angezeigt.

Wurde die Analyse aller Mehrlinge angewählt, werden die oben beschriebenen Analysen nacheinander für alle Mehrlingsklassen (Zwillinge, Drillinge, usw.) dargestellt.

Funktion "Statistik/Partnerzahlenanalyse"

(Historische Ziehungszahlen erforderlich)

Das Programm kann eine sogenannte **Partnerzahlenanalyse** durchführen. Partnerzahlen sind die Zahlen, die in Ziehungen **zusammen gezogen** wurden.

Nach dem Aufruf der Funktion fragt das Programm dann nach dem Zeitraum, für den diese Analyse gemacht werden soll, (d.h., man kann hier beliebige Zeiträume analysieren lassen) und ob die Zusatzzahl berücksichtigt werden soll. Nach der Analyse bietet das Programm dann ein weiteres Auswahlménú an, um drei verschiedene Darstellungen anzuwählen:

- | Liste der Zahlenpaare mit der höchsten gemeinsamen Ziehungshäufigkeit.
- | Kurzinformation über Zahlenpaare (Gemeinsame und jeweils einzelne Ziehungshäufigkeit)
- | Detailinformation über jede Zahl (wie oft wurde jede Zahl mit jeder anderen gezogen.)

Hier werden die Partnerzahlen sowohl in der Reihenfolge der Zahlen, wie auch in der Reihenfolge der Häufigkeiten dargestellt, ähnlich wie bei den Statistiklisten.

Das Programm fragt, welche Zahl angezeigt werden soll, der Vorgabewert ist "**Alle**". Wird eine bestimmte Zahl eingegeben, wird nur diese dargestellt.

Es werden pro Zahl zwei Listen ausgegeben, wobei die erste Liste in der **Reihenfolge der Zahlen**, die zweite in der **Reihenfolge der Häufigkeit der Zahlen sortiert ist**.

Durch Anklicken einer Zahl (Balken in der graphischen, Zahlenfeld in der numerischen Darstellung) zeigt das Programm die genaue Information der jeweiligen Zahl. (In der graphischen Darstellung muss der Balken in einem Bereich angeklickt werden, der im Raster des Hintergrundes liegt.)

Anlegen eines neuen Spielscheines

(Nicht für Einsteiger - und "Lite"- Version)

Falls auf einen nicht vorhandenen Schein [umgeschaltet](#) wird, fragt das Programm, ob dieser neu angelegt werden soll. Bei positiver Bestätigung werden dann die notwendigen Spielscheindaten abgefragt. Wenn die [Personendaten](#) für den [Spielschein](#) noch nicht eingegeben wurden, wird an dieser Stelle ebenfalls danach gefragt. Die neue Scheinnummer und -name erscheinen dann in dem dafür vorgesehenen Ausgabefeld auf dem Bildschirm. Die letzte gewählte Scheinnummer wird gespeichert, beim nächsten Systemstart wird automatisch der zuletzt aufgerufene Schein aktiviert.

Mit der "**Löschen**"-Schaltfläche kann hier das Löschen eines [Spielscheines](#) angefordert werden. Genaueres finden Sie [hier](#).

Funktion "Bearbeiten/Spielschein wechseln"

(Nicht für Einsteiger - und "Lite"- Version)

Das Programm kann viele Spielscheine verwalten, insgesamt theoretisch 99.999 Stück für jede Spielform (Lotto am Samstag, Lotto am Mittwoch, Auswahlwette, Glücksspirale) und Spielart (Normalspiel, Voll-, VEW- und "Kombi-Plus"-Systeme). Mit dieser Funktion kann man einen Spielschein für die weitere Bearbeitung auswählen, auf den sich dann **alle weiteren Aktionen beziehen**. Die Auswahl erfolgt wie hier beschrieben

F Mit der "**Wechseln**"-Schaltfläche kann diese Funktion aus vielen anderen Funktionen (z.B. "Tippen") heraus aufgerufen werden, ohne die andere Funktion zu verlassen. Nach Beendigung des Umschaltens befindet man sich an der gleichen Stelle wie vorher.

Funktion "Bearbeiten/Spielschein-Daten ändern"

Daten für Tipp-Gemeinschaft ändern (Tipp-Gemeinschaft 1)

Name: G. + S. + W. Kaiser

Strasse: Schleswiger Str. 22a

Land: D- Plz: 24975 Ort: Husby

Tel.-Nummer: 04634-582

eMail-Adresse: fortlotto@aol.com

Bankkonto Gleiche Mitspielerdaten für alle Mitspieler

Bankleitzahl: 50010060 Bank: Postbank Frankfurt Main

Konto-Nummer: 452213602 Bank-Ort: Frankfurt, Main

Gewinne verrechnen Ab: 3 Richtigen auszahlen

Bemerkungen: [Empty text area]

Gesamt-Anteile: 1000

Belastungen: Zeitraum: 8 Vorlauf: 2 Alle Angaben in Wochen.

Buttons: Ok, Abbrechen, Auswahl, Laufzeit, Tipp-Anzahl, SPIEL 77

Für jeden [Spielschein](#) werden die [Personendaten](#) des Spielscheinbesitzers erfasst. Nachdem das Programm nach dem betroffenen Schein gefragt hat, läuft ein Dialog ab, in dem die [Personendaten](#) abgefragt werden, wie sie später auf dem [Spielschein](#) erscheinen sollen.

Die Eingabe eines Feldes kann auch mit der [RETURN]- Taste beendet werden. Wenn die maximale Länge des entsprechenden Feldes erreicht wurde, wird auf das nächste Feld weitergeschaltet

Mit der "Auswahl"-Schaltfläche kann eine Liste aller Spielscheine oder Tipp-Gemeinschaften angefordert werden, um dann aus dieser Liste die gewünschte [auszuwählen](#).

Bei der Erfassung der Spielscheindaten kann ab der 'Pro'-Version auch die Zahlungsweise des Mitspielers (**Bankverbindung, Kreditkarte, Bar**) des Spielers erfasst werden. Bei der Liste der Spielscheindaten wird diese auch mit angezeigt.

Neben den **Bankleitzahlen** für Deutschland sind jetzt auch die Bankleitzahlen für Österreich und Schweiz enthalten. Dazu kommen noch die **Postleitzahlen** für Deutschland, Österreich und Schweiz.

Das Programm wird mit einer Datenbank von Bank- und Postleitzahlen für Deutschland, Österreich und Schweiz ausgeliefert.

Wenn diese bei der Installation mit installiert wurden, dann wird bei Änderung der Felder "PLZ

(Postleitzahl)" und "BLZ (Bankleitzahl)" geprüft, ob er eingegebene Wert in dieser Datenbank vorhanden ist. Alle Felder, neben denen ein "Auf-/Ab-Steurelement" dargestellt ist, können dann für eine Suche in der Datenbank verwendet werden.

Genauerer zu dieser Suche finden Sie [hier](#).

Ebenso können dann, nach Betätigung der

- "**Laufzeit**"- Schaltfläche, die Vorgabewerte für die **Laufzeit**
- "**Tipp-Anzahl**"-Schaltfläche, die Vorgabewerte für die **Tipp-Anzahl**
- "**SPIEL 77**"-Schaltfläche, die Vorgabewerte für die **Zusatzlotteri(en)**
- "**LAND**"-Schaltfläche, das zugehörige **Land** (nur wenn mehrere Länder gespielt werden)

des [Spielscheines](#) geändert werden.

Diese Werte werden bei der [Tipp-Generierung](#) vorgeschlagen, können aber auch geändert werden.

Zur Erinnerung: Mit der Funktion "[Systemparameter ändern](#)" können die **systemweiten** Vorgabewerte definiert werden.

Es steht dann zusätzlich auch noch ein **Eingabefeld für Bemerkungen** zur Verfügung. Hier können max. 510 Zeichen Text eingegeben werden.

Wenn es sich bei dem aktuellen [logischen Schein](#) um eine [Tipp-Gemeinschaft](#) handelt (wie im Bild dargestellt), dann muss noch die Gesamtanzahl der Anteile eingegeben werden. Ist auch das optionale Zusatzmodul "[Zahlungsverkehr für Tipp-Gemeinschaften](#)" vorhanden, werden noch weiter notwendige Informationen zur Abwicklung des Zahlungsverkehrs abgefragt.

Hier kann dann auch festgelegt werden, ob alle Mitspieler der Tipp-Gemeinschaft die gleichen Mitspieldaten haben (was üblicherweise der Fall sein wird) oder ob jeder Mitspieler unabhängig teilnimmt.

Übernahme der Spielerinformation eines bestehenden Spielscheines

F Wird in dem **Namensfeld** der Eingabemaske die **Nummer eines Spielscheines** angegeben, übernimmt das Programm nach Anklicken der "Ok"-Schaltfläche die Spielscheindaten dieses Scheines. Ist der gewählte Schein noch nicht angelegt oder initialisiert, erfolgt eine entsprechende Fehlermeldung. Die Spielscheinnummer kann auch über die zuvor beschriebene Auswahlfunktion einfach ermittelt und direkt selektiert werden.

Funktion "Bearbeiten/Spielscheine listen"

Mit der "Anzeigen"-Schaltfläche wird eine Liste der [Personendaten](#) angefordert. Die Eingabe einer Zeichenkette (**Namensteil!**) im Scheinnummernfeld bewirkt, dass diese Liste auf solche Scheine begrenzt wird, deren zugeordneter Name mit der eingegebenen Zeichenkette beginnt, so dass sehr einfach die zu einem Namen gehörige Nummer identifiziert werden kann (Gross-/Kleinschreibung spielt keine Rolle). Der aktive Schein wird durch das Zeichen "*" gekennzeichnet.

F Es empfiehlt sich hierzu, bei der Eingabe der Spielscheinnamen **zuerst den Nachnamen** und dann den **Vornamen** einzutragen, um bei der sortierten Spielscheinliste einen besseren Überblick über die Spielscheinbesitzer zu haben. Dies gilt insbesondere, aber nicht nur, für Lotto-Annahmestellen mit vielen Scheinen.

In dieser Liste werden auch die Spieldaten der letzten durchgeführten [Tipp-Generierung](#) (Anfangs- und Enddatum) sowie die vorhandenen [Standard-Spiele](#) sowie eigenen Systeme mit aufgelistet. Wenn das Enddatum kleiner als das aktuelle Datum ist, werden die entsprechenden Scheine besonders gekennzeichnet (Blinken auf dem Bildschirm, "*" auf dem Drucker), um die Spiele, für die eine neue [Tipp-Generierung](#) notwendig ist, einfach identifizieren zu können.

Die Spiele werden dabei wie folgt gekennzeichnet:

Sa/49	Lotto am Samstag
Mi/49	Lotto am Mittwoch
Mi/45	Lotto am Mittwoch Schweiz
Sa/45	Auswahlwette/Lotto Schweiz
Sa/GL	Glücksspirale
Sa/38	TOTO-X Schweiz
Sa/42	5 aus 42 Polen
So/45	Lotto Österreich (Sonntag!)
STD	Normalspiel
SYS	Voll-System
VEW	VEW-System
KOM	Kombi-Plus

Die Spielschein-Liste enthält weitere Informationen. Bei den Systemspielen wird auch der Systemtyp angezeigt (z.B. "6 aus 8", "VEW 77", "Kombi-Plus 05"), ebenso werden die Anzahl der Spiele des jeweiligen Spieltyps dargestellt (Werte in Klammern).

Ab der "Pro"-Version wird bei den Standard-Spielen auch die Laufzeit des Spiels angezeigt (Werte in eckigen Klammern "[]"). Ist noch keine Laufzeit definiert, wird das Zeichen "*" als Laufzeit angegeben.

Bei den generierten Spielen ist diese Information nur für Spiele, die ab der Version 1.1 generiert wurden, verfügbar. Der Spieltyp wird auf dem Bildschirm zur besseren Übersicht farbig dargestellt.

Durch Auswahl der Option "**Nur aktive Spiele anzeigen**" in der Auswahlmaske, wird das Programm veranlasst, **nur** solche Scheine anzuzeigen, für die gültige generierte Spiele vorhanden sind.

Mit den Cursor- Tasten, der Maus oder der [Steuertastenleiste](#) kann ein Schein ausgewählt werden, der gerade ausgewählte Schein wird dabei durch Blinken hervorgehoben.

Funktion "Bearbeiten/Spielscheine löschen"

Mit dieser Funktion kann das Löschen eines Spielscheines angefordert werden. Das Programm wird, mit Angabe des Spielernamens, dem der Schein zugeordnet ist, eine Bestätigung des Löschvorgangs verlangen. Weiterhin kann noch bestimmt werden, ob der Schein für **alle** Spielarten (Normalspiele, Voll- und VEW-Systeme) oder nur für die gerade **aktive** Spielart gelöscht werden soll. Weiterhin kann bestimmt werden, ob **alle** Länder (Deutschland, Österreich, Schweiz, Polen) oder nur das gerade **aktive** Land von der Löschung betroffen sind. Wenn für den gewünschten Schein noch aktive generierte Spiele und/oder Standard-Spiele und/oder eigene Systeme vorhanden sind, wird das Programm vor dem Löschen entsprechend rückfragen.

"Backup"-Menü (Datensicherung und -restaurierung)

Das Programm besitzt eine eigene Möglichkeit der Datensicherung, so dass diese jetzt bequem öfter durchgeführt werden kann. Es werden alle wichtigen **Datendateien** gesichert, Programm, Dokumentation u.ä. jedoch **nicht!**

Letztere Daten sollten auf jeden Fall nach der Installation mit dem üblichen Datensicherungsprogramm des Betriebssystems (oder anderen geeigneten Programmen) gesichert werden.

Der Aufruf erfolgt über den entsprechenden Menüpunkt ("**Backup**"), oder über das zugeordnete Startsymbol in der Button-Leiste.

Es wird dann eine Möglichkeit angeboten, das Quell- und/oder Zielverzeichnis für die Sicherung/Restaurierung zu wählen (bei der Sicherung nur das Zielverzeichnis).

Die Eingabe kann über die Verzeichnis- und/oder Laufwerksfelder erfolgen, oder indem das Verzeichnis per Tastatur in das Feld "Ausgewähltes Verzeichnis" eingetragen wird.

Gewinnquoten (DM)			Gewinn		
6+5	12.345.678,00	<input type="checkbox"/> Jackpot	6+5		1
6	1.234.567,00	<input type="checkbox"/> Jackpot	6		1
5+Z	123.456,00		5+Z		10
5	12.345,00		5		1.000
4+Z	1.234,00		4+Z		10.000
4	123,00		4		100.000
3+Z	12,00		3+Z		1.000.000
3	1,00		3		2.000.000

Gewinnquoten SPIEL 77 (DM)		Gesamteinsatz (DM)	
Klasse 1	1.234.567,00	<input type="checkbox"/> Jackpot	120.348.669,00

Buttons: Ok, Abbrechen, Weiter, Zurück, Rück, Entf, <--, -->

Die Sicherung kann wahlweise **alle** oder nur die seit der letzten Sicherung **veränderten Daten** umfassen, und kann auf Diskette oder Festplatte erfolgen.

Sie haben auch die Möglichkeit zu bestimmen, ob das "Archiv-Bit" einer Datei nach der Sicherung zurückgesetzt werden soll. (Das "Archiv-Bit" ist für die meisten Sicherungsprogramme das Kennzeichen, ob eine Datei geändert wurde.)

Wenn Sie Ihre Lottodaten außer mit unserem Programm auch mit Ihrem normalen Datensicherungsprogramm sichern wollen, dann sollten Sie dieses "Archiv-Bit" **nicht** zurücksetzen lassen.

Nach erfolgter **Datenrestauration** muss das Programm neu gestartet werden, da sich veränderte Parameterkonstellationen ergeben haben können.

Das Programm kann die Daten wahlweise auch in ein im "ZIP"-Format gepacktes Archiv sichern.

Dies hat den Vorteil, dass es **wesentlich** schneller geht und auch **deutlich** weniger Platz benötigt. Normalerweise sollten Sie also dieses Format wählen.

Wenn Sie eine solche "ZIP"-kompatible Datensicherung einmal mit einem anderen als unserem Programm wiederherstellen müssen (z.B. mit PKUNZIP, WINZIP, NORTON NAVIGATOR u.v.a), achten Sie unbedingt darauf, dass Sie die gespeicherten Verzeichnisse mit restaurieren lassen, weil sonst alle Dateien in ein einziges Verzeichnis restoriert werden!

Einbeziehung der historischen Ziehungszahlen

([Historische Ziehungszahlen](#) erforderlich)

Viele Anwender haben den Wunsch geäußert, für das Programm auch die bisherigen [Ziehungszahlen](#) zur Verfügung zu haben, um auf Basis dieser Zahlen eigene [Tipps](#) zu erstellen. Diesem Wunsch haben wir entsprochen, und bieten optional, zusätzlich zur Vollversion des Programmes, diese Zahlen an. Natürlich machen wir mehr damit als diese Zahlen nur abzuspeichern, wir haben sie sinnvoll in das Programm integriert. Und ebenso natürlich werden sie beim [Ziehungsvergleich](#) auch automatisch aktualisiert.

Zunächst einmal kann man sie natürlich anschauen. Wenn diese Daten auf dem Kundencomputer verfügbar sind, wird die "Liste der Ziehungsergebnisse" auf Basis dieser Daten erstellt.

Ab Version 5 sind für das deutsche "Lotto am Samstag" und "Lotto am Mittwoch" die Gewinnzahlen auch in unsortierter Ziehungsfolge mit enthalten.

Diese Daten können manuell oder über das Internet aktualisiert werden (letzteres nur , solange die Lotto-Gesellschaften diese Information auch im Internet kostenlos bereitstellen).

Wenn man keinen Internet-Zugang besitzt und diese Zahlen nicht manuell eingeben will, kann diese Anzeige unterdrückt werden. ([Systemparameter](#): "**Erweiterte historische Daten anzeigen**".)

Bei der manuellen Zahleneingabe müssen diese dann natürlich auch unsortiert eingegeben werden. Sie können auch dann falsche Zahleneingaben korrigieren. Wenn Sie dies über das graphische Eingabefeld machen, ändern Sie bitte immer nur eine Zahl. Erst mehrere Zahlen löschen, um diese dann neue einzugeben, funktioniert hier nicht!

Weitere mögliche Funktionen sind damit:

[Erweiterte Zahlenstatistik](#)

[Quersummen - und Superzahlenstatistik](#)

[Partnerzahlenanalyse](#)

[Mehrlingsanalyse](#)

Ab der 'Pro'-Version

[Analyse der am häufigsten gezogenen 3er-, 4er-, 5er- Kombinationen](#)

[Ausschluss von Tipp-Reihen mit schon gezogenen Treffern](#)

[Hypothetische Gewinn-Ermittlung in der Vergangenheit](#)

Historische Gewinnanalyse, eigene Systeme

Überprüfen von Tipps mit den historischen Zahlen

Erweiterte Zahlenstatistik

(Ab "Pro"- Version; historische Ziehungszahlen erforderlich)

Bei der Ziehungsstatistik besteht die Option, auch das gemeinsame Ziehungsverhalten der Zahlen (Partnerzahlen, wie oft wurden die Zahlen miteinander gezogen) zu ermitteln. Beim ersten Aufruf muss das Programm zunächst diese Statistik erstellen, d.h., es müssen alle Ziehungsdaten der zurückliegenden Jahre analysiert werden. Bei der Analyse lässt sich der Betrachtungszeitraum beliebig angeben, es lassen sich also alle gewünschten Zeitintervalle betrachten. Die Reportformate entsprechen denen der Statistik der Ziehungshäufigkeit, nur dass jetzt für jede Zahl die Häufigkeit der mit ihr jeweils gemeinsam gezogenen Zahlen dargestellt wird. Vorher werden noch die Ziehungspaare mit der höchsten Anzahl dargestellt, sowohl in der Reihenfolge der Zahlen, als auch in der Reihenfolge der Häufigkeit.

Ebenso können jetzt auch allgemeine Zahlenstatistiken erstellt werden:

- | Verteilung der Zahlen in die 10er-Klassen (1-10, 11-20,...)
- | Verteilung der Zahlen in die 7er-Klassen (1-7, 8-15,...)
(6er-Klassen in Österreich und Schweiz (1-6, 7-12,...))
- | Häufigkeit von Mehrlingen (Zwillinge, Drillinge, Vierlinge,...)
- | Anzahl der Zahlen, die in einer Ziehung am vorderen bzw. hinteren Feldrand (bei einem 7 X 7 Spielschein, bzw. 6 X 8 in Österreich) lagen (bis zu 5).
- | Anzahl der Zahlen mit der Endziffer 0 bis 9
- | Anzahl der geraden und der ungeraden Zahlen
- | **Quersummenstatistik** (höchste und niedrigste Summe der Lotto-Zahlen in einer Ziehung)
- | **Superzahlenstatistik** im Lotto am Samstag und Lotto am Mittwoch in Deutschland (Häufigkeit und Ausbleiben der Superzahlen 0-9)

Für die letzten beiden Statistiken ist mindestens die "Pro"-Version erforderlich. Wenn das Programm startet, prüft es, ob diese Statistiken schon initialisiert sind. Wenn nein, weist es darauf hin und bietet als Option die Neuberechnung der Ziehungsstatistik an, bei der diese Statistiken berechnet werden. Beim Ziehungsvergleich werden diese Statistiken dann immer auch aktualisiert.

Die mächtigsten Funktionen bietet das Programm jedoch im Zusammenhang mit der Tipp-Generierung an, weil es dann Tipps mit einer schon in der Vergangenheit erzielten Anzahl von Treffern ausschliessen und/oder eine hypothetische Gewinnanalyse des gerade erstellten Spielscheines mit allen für die gewählte Spielart zutreffenden Ziehungszahlen durchführen kann.

Ausschluss von Tipp-Reihen mit schon gezogenen Treffern

(Ab "Pro"-Version; historische Ziehungszahlen erforderlich)

Ausschluss von Tipp-Reihen mit schon gezogenen Treffern

Es wird bei der Tipp-Generierung die Option "Schon gezogene Spielreihen ausschliessen" angeboten. Wenn diese aktiviert wird, besteht weiterhin die Möglichkeit, den Grenzwert ("3" bis "6") anzugeben, ab wieviel in der Vergangenheit schon aufgetretenen "Richtigen" in dem untersuchten Tipp dieser verworfen werden soll. Beim Grenzwert "6" dauert auf einem Rechner 486/33 diese Analyse für 10 Spiele, bei anderweitig unbelastetem System, ca. 2 Sekunden. Bei niedrigeren Grenzwerten muss dafür mit ca. 10 Sekunden gerechnet werden, wenn kein Treffer festgestellt wird, sonst entsprechend länger. Der Grenzwert "3" ist zu vermeiden, da dieser höchstwahrscheinlich immer gefunden wird. Nach 10 gefundenen Treffern im gleichen Spiel wird eine entsprechende Meldung gegeben. Die Analyse kann dann optional bis zum Erfolg oder für weitere 10 Treffer fortgesetzt oder der aktuelle Tipp trotz gefundener Treffer akzeptiert werden. Wenn Ihnen die Analyse zu lange dauert, kann sie mit der "Abbrechen"-Schaltfläche am rechten unteren Bildrand beendet werden.

F Auch Beim VEW-System werden nur die Treffer in den Auswahl-Zahlen und **nicht** die wirklich erzielten Treffer ermittelt, da diese tiefe Auflösung zu viel Zeit kosten würde. Der Grenzwert sollte u.U. daher um 1 höher als bei den Normalspielen und dem Voll-System angesetzt werden.

Hypothetische Gewinn-Ermittlung in der Vergangenheit

([Historische Ziehungszahlen](#) erforderlich)

Die "hypothetische Gewinnanalyse" entspricht in ihrem ganzen Konzept der Funktion "Auswerten/Liste der Spielergebnisse, nur Gewinnspiele" und ist einfach zu aktivieren: Wenn das Programm nach der [Tipp-Generierung](#) fragt, ob diese Zahlen gespeichert werden sollen, kann mit der entsprechenden Schaltfläche diese hypothetische Gewinnanalyse gestartet werden. Das Programm fragt noch, welcher Zeitraum betrachtet und ab wieviel [Richtigen](#) es das Ergebnis detailliert darstellen soll und beginnt danach mit der Gewinnanalyse.

Sie können weiterhin noch festlegen, ob eine detaillierte Darstellung auf Bildschirm erfolgen soll und/oder eine konsolidierte Darstellung auf dem Drucker. Gewinnsituationen, die dem gewählten Gewinnschwellwert entsprechen, werden dann jeweils wie bei der Funktion "Auswertung/[Ziehungsvergleich](#)" im Detail auf dem Bildschirm dargestellt. Wenn auch die [historischen Gewinnquoten](#) verfügbar sind, wird auch gleichzeitig die finanzielle Gewinn-/Verlustrechnung durchgeführt.

F Wenn Sie während der Ausführung dieser Funktion auf den Bildschirm "Doppelklicken", wird der Auswahldialog für die **Gewinnschwelle** wieder angeboten, Sie können damit dann diese Kriterien ändern und die Analyse mit den neuen Werten fortsetzen..

Bei sechs [Richtigen](#) könnte es passieren, dass für diese Woche keine [Gewinnquote](#) vorhanden war ([Jackpot](#)) und so diese Analyse dann ungenau ist. Falls für diese Woche jedoch der [Jackpot](#)-Wert eingetragen ist, wird hierbei dieser benutzt. Dieser Vorgang kann jederzeit mit [Esc] oder Klick auf die "**Abbrechen**"-Schaltfläche beendet werden. Läuft die Analyse ordnungsgemäss zu Ende, wird abschliessend noch die Gewinn-Zusammenfassung dargestellt. Nach Abschluss der Analyse fragt das Programm wieder, ob es die Daten speichern soll. Der Anwender hat nun durch die Analyse eine bessere Entscheidungsgrundlage für die Benutzung dieses Tipp-Scheines.

F Diese zusätzlichen Funktionen können **nicht** mit [Ziehungszahlen](#) erstellt werden, die Sie selbst eingegeben haben! Es sind dazu zwingend die von uns angebotenen optionalen [historischen Ziehungszahlen](#) erforderlich.

Ab der '[Pro](#)'-Version kann der zu untersuchende Zeitraum eingestellt werden, sonst wird immer der gesamte Zeitraum untersucht.

"Richtige" hypothetische Gewinnanalysen

Bisher krankten die hypothetischen Gewinnanalysen daran, dass im Gewinnfall die in der jeweiligen Klasse tatsächlich ausgezahlten Gewinn verwendet werden mussten. Bei einem "3-er" spielt das keine große Rolle, bei höheren Gewinnen (mit wenigen Gewinnern pro Klasse) ist das jedoch ungenau.

Wenn unsere "[historischen Gewinnquoten](#)" in dem ab Version 5 gültigen Format (mit der Angabe der **Gewinner pro Gewinnklasse**) beim Anwender vorhanden sind (und diese Information immer gut gepflegt wurde), dann werden bei den hypothetischen historischen Analysen die

Gewinnquoten jetzt so korrigiert, dass sie die zusätzlichen hypothetischen Gewinner in den einzelnen Gewinnklassen berücksichtigen!

Es werden dann neue resultierende Quoten aus der vorhandenen Gewinner-Information berechnet. Selbst der Jackpot wird hypothetisch weitergeführt, wenn bei einer historischen Analyse ein Treffer in einer Ziehungswoche entstanden wäre, in dem real kein Treffer erfolgte und ein Jackpot gebildet wurde!

Historische Gewinnanalyse, eigene Systeme

(Ab "Pro"-Version; historische Ziehungszahlen erforderlich)

Die "Historische Gewinnanalyse, eigene Systeme" entspricht in ihrem ganzen Konzept der Funktion "Auswerten/Liste der Spielergebnisse, nur Gewinnspiele", nur dass hiermit ein eigenes System analysiert wird. Das Programm fragt noch, welcher Zeitraum betrachtet und ab wieviel Richtigen es das Ergebnis detailliert darstellen soll und beginnt danach mit der Gewinnanalyse. Gewinnsituationen, die dem gewählten Gewinnschwellwert entsprechen, werden dann jeweils wie bei der Funktion "Auswertung/Ziehungsvergleich" im Detail dargestellt. Wenn auch die historischen Gewinnquoten verfügbar sind, wird auch gleichzeitig die finanzielle Gewinn-/Verlustrechnung durchgeführt.

F Wenn Sie während der Ausführung dieser Funktion auf den Bildschirm "Doppelklicken", wird der Auswahldialog für die **Gewinnschwelle** wieder angeboten, Sie können damit dann diese Kriterien ändern und die Analyse mit den neuen Werten fortsetzen..

Bei sechs Richtigen könnte es passieren, dass für diese Woche keine Gewinnquote vorhanden war (Jackpot) und so diese Analyse dann ungenau ist. Falls für diese Woche jedoch der Jackpot-Wert eingetragen ist, wird hierbei dieser benutzt. Dieser Vorgang kann jederzeit mit [Esc] oder Klick auf die "Abbrechen"-Schaltfläche beendet werden. Läuft die Analyse ordnungsgemäss zu Ende, wird abschliessend noch die Gewinn-Zusammenfassung dargestellt. Nach Abschluss der Analyse fragt das Programm wieder, ob es die Daten speichern soll. Der Anwender hat nun durch die Analyse eine bessere Entscheidungsgrundlage für die Benutzung dieses Tipp-Scheines.

F Diese zusätzlichen Funktionen können **nicht** mit Ziehungszahlen erstellt werden, die Sie selbst eingegeben haben! Es sind dazu zwingend die von uns angebotenen optionalen historischen Ziehungszahlen erforderlich.

Einbeziehung der historischen Gewinnquoten

(Historische Gewinnquoten erforderlich)

Viele Anwender haben weiterhin den Wunsch geäußert, für das Programm auch die bisherigen [Gewinnquoten](#) zur Verfügung zu haben. Diesem Wunsch haben wir entsprochen, und bieten optional, zusätzlich zur Vollversion des Programmes, diese Zahlen an. Natürlich machen wir mehr damit als diese Zahlen nur abzuspeichern, wir haben sie sinnvoll in das Programm integriert. Und ebenso natürlich werden sie bei der (Gewinnquotenerfassung) auch automatisch aktualisiert.

Zunächst einmal kann man sie natürlich anschauen. Wenn diese Daten auf dem Kundencomputer verfügbar sind, wird die "Liste der [Gewinnquoten](#)" auf Basis dieser Daten erstellt. Dabei gelten die gleichen Bedienfunktionen wie bei den historischen [Ziehungszahlen](#).

Ab Version 5 ist für das deutsche "Lotto am Samstag" und "Lotto am Mittwoch" auch der gesamte Spieleinsatz sowie die Anzahl der Gewinner pro Gewinnklasse enthalten.

Diese Daten können manuell oder über das Internet aktualisiert werden (letzteres nur, solange die Lotto-Gesellschaften diese Information auch im Internet kostenlos bereitstellen).

Wenn man keinen Internet-Zugang besitzt und diese Zahlen nicht manuell eingeben will, kann diese Anzeige unterdrückt werden. ([Systemparameter](#): "**Erweiterte historische Daten anzeigen**".)

Die eigene manuelle Eingabe ist für das Lotto am Mittwoch nur ab Ziehung "49/95" möglich (ab da gibt es eine gemeinsame Quote für beide Ziehungen).

Weitere mögliche Funktionen sind damit:

[Gewinn-Erwartungsanalyse](#) (**Hochquotenstrategie**)

[Vorzugszahlen berechnen](#)

Ab der 'Pro'-Version finanzielle Analysen bei den Funktionen:

[Hypothetische Gewinn-Ermittlung in der Vergangenheit](#)

[Historische Gewinnanalyse, eigene Systeme](#)

[Überprüfen von Tipps mit den historischen Zahlen](#)

Funktion "Statistik/Gewinn-Erwartungsanalyse"

([Historische Ziehungszahlen](#) und [historische Gewinnquoten](#) erforderlich)

Das Program kann eine hochinteressante Analyse erstellen, die Anfang 1980 von Dr. K. Lange, Universität Hamburg, vorgestellt wurde.

Ausgehend von der Tatsache, dass man Lotto-Zahlen nicht vorhersagen kann (**ja, so ist es nun einmal, Lotto hat keine Gedächtnis**), hat Dr. Lange untersucht, ob es vielleicht statistisch relevante Daten gibt, die eine Beziehung zwischen der Höhe der [Gewinnquoten](#) und den gezogenen Zahlen ermöglichen. Das bedeutet auch, ob es Zahlen gibt, die der Normaltipper häufiger oder weniger häufig tippt, was sich dann in der Gewinnquotenhöhe niederschlägt.

Und in der Tat, es lassen sich in der Vergangenheit solche Beziehungen finden!

Diese sind sogar sehr plausibel und entsprechen sicher wohl auch Ihrer eigenen Erfahrung. So ist zum Beispiel die Zahl 7, traditionell als Glückszahl betrachtet, überwiegend bei [Ziehungen](#) mit niedrigen [Gewinnquoten](#) vertreten. Ebenso die Zahl 19, die als Jahrhundertzahl gerne im Geburtstagstip Verwendung findet. Demgegenüber ist z. B. die Zahl 20 überwiegend in [Ziehungen](#) mit hoher [Gewinnquote](#) vertreten. Möglicher Grund: der Normaltipper scheut sich, Mehrlinge zu tippen, so dass nach der Zahl 19 die Zahl 20 eben seltener getippt wird. (Wie wird sich die Unglückszahl 13 hier verhalten???) Daneben gibt es in dieser Analyse noch eine Fülle weiterer interessanter Abhängigkeiten, die sich sehr gut für ein **strategisches Lottospiel** umsetzen lassen. Die genaue Dokumentation und Interpretation der Ergebnisse befindet sich mit auf der Datendiskette dieser [Gewinnquoten](#).

Dr. Lange hatte damals (manuell!!!) den Zeitraum von fünf Jahren (1971 bis 1975) untersucht und solche Abhängigkeiten nachgewiesen (eine heillose Rechnerei!). Mit Ihrem PC und dem Programm mit den historischen Ziehungsdaten und [historischen Gewinnquoten](#) können Sie mühelos den gesamten verfügbaren Zeitraum analysieren lassen, um dann systematisch in einem **"Spiel gegen die Anderen"** Zahlen zu spielen, die überwiegend an [Ziehungen](#) mit hohen [Gewinnquoten](#) beteiligt waren! Hier bieten sich evtl. Voll- oder Auswahl-Systeme an, da es sich um mehr als 6 interessante Zahlen handelt.

F **Diese Analyse kann natürlich keine höhere Gewinnchance verschaffen!** Wenn man jedoch das Lottoglück schon nicht zwingen kann, kann man wenigstens versuchen, im Gewinnfall eine möglichst hohe [Gewinnquote](#) zu erzielen. Da **alle Zahlen die gleiche Ziehungschancen** haben, sind natürlich auch die Zahlen mit hoher Gewinn-Erwartung **in keiner Weise benachteiligt**.

Übrigens verfolgt die kommerzielle Lotto-Spielgemeinschaft FABER, Bochum, eine vergleichbare Strategie und preist ihre damit erstellten sog. **Hochquotenreihen** an. Dies ist durchaus als Beleg für die Richtigkeit dieses Ansatzes zu sehen. Die Gewinnqualität der Zahlen laut FABER stimmt dabei sehr gut mit der von unserem Programm ermittelten überein!

Wir haben bewusst darauf verzichtet, den Auswahlprozess (Übernahme in [Tipps](#)) für diese Zahlen weiter zu automatisieren, da es keinen Sinn machen würde, wenn alle Anwender mit den

gleichen Zahlen spielen (Gewinnquotenhöhe!). Allerdings können die ermittelten Zahlen automatisch als Vorzugszahlen bestimmt werden (Funktion "Statistik/Vorzugszahlen berechnen"), so dass das Programm bei der Tipp-Generierung nur noch Zahlen aus der Menge dieser Zahlen erzeugen wird und somit von sich aus **systematisch auf hohe Gewinnquoten** spielt.

F Von all den vielen Statistiken, die es bei unserem und anderen Lotto-Programmen gibt, erscheint uns diese als die relevanteste und nützlichste.

Hier wird nämlich nicht mit mathematisch/statistisch fragwürdigen Analysen und Annahmen, oder Horoskop-, Karma-Analyse u.ä. Unsinn versucht, das zukünftige Ziehungsverhalten einer Zahl zu ermitteln (was nun mal nicht geht!), sondern hier wird das **Tippverhalten Ihrer Gegenspieler analysiert** und ein daraus folgendes "**Spiel gegen die Anderen**", ein systematisches Tippen auf hohe Gewinnquoten, abgeleitet. **Ihre "Gegner" im Spiel um hohe Gewinne sind die anderen Lottospieler, nicht die Statistik!**

Funktion "Statistik/Vorzugszahlen berechnen"

(Historische Ziehungszahlen und historische Gewinnquoten erforderlich)

Es wird eine Gewinn-Erwartungsanalyse durchgeführt, ohne die zu dieser Funktion gehörenden Anzeigen und Listen. Das Ergebnis der Analyse, die Zahlen hoher Gewinn-Erwartung, werden dann als Vorzugszahlen abgespeichert. Die Speicherung kann lokal für den aktuellen Schein erfolgen, oder global für alle Scheine. Diese automatisch erzeugten Vorzugszahlen können bei Bedarf noch mit der Funktion "Tippen/Vorzugszahlen eingeben/ändern" modifiziert werden.

F Diese Vorzugszahlen können **nicht** mit Gewinnquoten erstellt werden, die Sie selbst eingegeben haben! Es sind dazu zwingend die von uns angebotenen optionalen historischen Gewinnquoten erforderlich.

Anzeige der Gewinn-Erwartung der Ziehungszahlen

(Ab "Pro"- Version; historische Ziehungszahlen und historische Gewinnquoten erforderlich)

Bei der Darstellung von Ziehungszahlen (Ziehungsvergleich, Liste der Ziehungszahlen) und der Liste der Gewinnquoten wird auch die **prozentuale Gewinn-Erwartung** der Ziehung mit dargestellt. Voraussetzung ist, dass die historischen Gewinnzahlen und Gewinnquoten vorhanden sind **und** der Anwender die Gewinn-Erwartungsanalyse durchgeführt hat. Wie wird die Gewinn-Erwartung nun ermittelt? Aus Platzgründen wird z.T. als Bezeichnung auch der Text "**Gewinnerw.**" oder nur "**Erw.**" ausgegeben.

Bei der Gewinn-Erwartungsanalyse werden die Zahlen auch in der **Rangfolge** ihrer Gewinn-Erwartung ermittelt, d.h., jeder Tipp-Zahl kann so eine Zahl zwischen 1 und 49 (oder 45) als Mass für ihre Gewinn-Erwartung zugeordnet werden. (Die Tipp-Zahl 20 hat bei den aktuellen Analysen - Stand: 29/96 - z.B. die Rangfolge 1 (als Zahl höchster Gewinn-Erwartung), die Tipp-Zahl 7 die Rangfolge 49 (als Zahl geringster Gewinn-Erwartung). Je niedriger also die Position der Tipp-Zahl in der Rangfolge ist, desto höher ist die Gewinn-Erwartung der Tipp-Zahl. Bezogen auf die sieben Ziehungszahlen hätte ein Ziehungsergebnis mit den Zahlen, die die Rangfolge 1 bis 7 belegen, die höchste, mit den Zahlen , die die Rangfolge 43 bis 49 belegen, die niedrigste Gewinn-Erwartung. Die prozentuale Gewinn-Erwartung einer Ziehung wird nun so ermittelt, dass die Rangfolgen der sieben Ziehungszahlen (anhand der in der **letzten durchgeführten Gewinn-Erwartungsanalyse** ermittelten Rangfolgen) bestimmt werden. Die Rangfolgewerte der sieben Zahlen werden addiert und in Bezug zu dem besten Wert (Summe der Zahlen 1 bis 7) gesetzt und als Prozentwert dargestellt. Ein Ziehungsergebnis mit den ersten sieben Zahlen der Rangfolgeliste erhält dabei den Wert "100 %", eines mit den letzten sieben Zahlen der Rangfolgeliste hat dabei den Wert "1 %".

Bitte beachten Sie, dass die Gewinn-Erwartung eine Eigenschaft der Zahlen beschreibt, die in der **überwiegenden** Anzahl der Fälle (**nicht in allen!**) auftritt. Das bedeutet, dass Ziehungsergebnisse mit hohem Gewinn-Erwartungswert durchaus auch niedrige Gewinnquoten haben können und umgekehrt!

Versprechungen, Versprechungen!

- F** Wir meinen übrigens, dass Horoskop-, Karma-Analyse u.ä. Unsinn immer noch reeller sind, als die immer wieder von einigen Anbietern vorgegaukelte, gegenüber dem getätigten Einsatz **überproportional** bessere, Erhöhung der Gewinnchancen im Lotto durch deren statistische Analyse und Konzeptionen. Wenn Sie davon ausgehen, dass man Sie damit "über den Tisch ziehen" will, liegen Sie höchstwahrscheinlich immer auf der richtigen Seite.
- F** (Die in Deutschland tätigen bekannteren kommerziellen Spielgemeinschaften (und sicher auch viele andere) gehören u.E. übrigens **nicht** zu diesem fragwürdigen Kreis, da sie keine solchen unseriösen Versprechungen machen und die gesteigerten Gewinnchancen bei genauerem Hinsehen nur über die erhöhte Anzahl von gespielten Tippereihen und evtl.

Hochquotenstrategien -s.o.- argumentieren.)

F Auch das immer wieder von mehreren Anbietern mit hohen Konventionalstrafen ("**Wenn Sie mit unserem System nicht jede Woche mindestens 3 Richtige haben, zahlen wir Ihnen jedesmal 1000,-- DM**" oder so ähnlich) und für viel Geld angebotene "Supersystem" ist u.E. ein Versuch, Sie mit unlauteren Mittel zu beeindrucken um ihr Geld zu kommen. Die Aussage, dass Sie mit diesen Systemen, **immer 3 Richtige haben** werden, trifft zwar zu, aber diese "mit vielen Jahren Aufwand entwickelten Systeme" gehören zum Anfangswissen jeder Kombinatorik-Vorlesung an der Universität. Es ist ganz und gar nichts Geheimnisvolles dabei, sondern das Prinzip ist schon **seit mehr als 200 Jahren bekannt** und in einschlägigen Lehrbüchern nachzulesen.

Zusatzfunktionen der 'Pro'- Version

- F** Das 'Pro'-Version ist eine funktionell erweiterte Version des Programmes, die **zusätzliche** mächtige Funktionen für den (System-)Lottospieler und die Lotto-Annahmestelle beinhaltet. Die im folgenden beschriebenen Funktionen sind also **nicht** Bestandteil der Standard-Version des Programmes, sondern sind **nur** ab der 'Pro'- Version verfügbar. Diese Version muss, gemäss jeweils aktueller Preisliste, separat von uns lizenziert werden, wobei wir für Lizenznehmer der Standard- Version einen **günstigen Upgradepreis** anbieten. Die notwendigen Informationen finden Sie im Registrierungsformular oder, falls vorhanden, auf der Registrierkarte.
- | **Tippen von "Kombi-Plus"-Systemen für alle Spielformen und Länder. ("Kombi-Plus"-Garantie-Systeme erforderlich).**
 - | **Behandlung mehrer Länder im selben Verzeichnis**
Die Tipps für mehrere (Bundes-)Länder können jetzt verwaltet werden.
 - | **Leistungstabellen für Voll-Systeme**
Die Leistungstabellen für alle Voll-Systeme können erstellt werden.
 - | **Quersummen - und Superzahlenstatistik**
Das Programm führt, wenn die historischen Ziehungszahlen vorhanden sind, jetzt auch eine Quersummen - und, falls in der Spielform vorhanden, eine Superzahlenstatistik.
 - | **Zusätzliche Optionen bei der Tipp-Generierung**
Wenn die historischen Ziehungszahlen vorhanden sind, kann das Programm von ihm generierte Tipps mit einer schon in der Vergangenheit erzielten Anzahl von Treffern bei der Tipp-Generierung ausschliessen. Weiterhin kann das Programm dann bei der Tipp-Generierung eine sehr **schnelle historische Gewinnanalyse** durchführen.
 - | **Zusätzliche Optionen bei den Spiel- und Ergebnislisten**
Die Spiel- und Ergebnislisten können automatisch für alle Scheine, Systeme und Spielformen durchgeführt werden. Zusätzlich kann auch eine Spielkarte für alle Standard-Spiele erstellt werden.
 - | **Festlegen des Spielens von SPIEL 77 (JOKER) und SUPER 6 pro Spielschein**
 - | **Festlegen der Laufzeiten und Tipp-Anzahlen pro Spielschein**
 - | **Überprüfen von Tipps mit den historischen Zahlen**
Es besteht jetzt die Möglichkeit, beliebige Tipps sehr schnell mit den historischen Zahlen vergleichen zu lassen (wenn diese in Ihrer Installation vorhanden sind), wobei alle verfügbaren Spielarten (Normal-, System-, VEW- und "Kombi-Plus"-Spiele geprüft werden können.
 - | **Ermittlung der am häufigsten aufgetretenen 3er-, 4er- und 5er- Kombinationen**

(historische [Ziehungszahlen](#) erforderlich).

- | **Druck von eigenen Lotto-Systemen** (auf Normal- oder Systemscheine).
Insbesondere können auch die von Programmen wie [LOTAB90](#), [System-Lotto](#), [QUICK-SYSTEM](#), THAT's LOTTO u.a., sowie mit Tabellenkalkulationsprogrammen (Export der Daten in einem ASCII-Standardformat), erzeugten Systeme ausgedruckt werden.
- | **Speicherung der beim Blankoscheindruck entstandenen Tipps**, für die dann eine [Gewinn-Ermittlung](#) möglich ist (einschl. [SPIEL 77/SUPER 6](#) und [Superzahl](#)).
Damit können jetzt zum Beispiel sehr einfach die in manchen Bundesländern (Berlin, Nordrhein-Westfalen, Saarland, ?) angebotenen Sonderauspielungen mit 100 bis 1000 Spielscheinen mit jeweils einem Spiel/Schein erstellt und ausgewertet werden.
- | **Gewinn-Ermittlung für eigene Lotto-Systeme** (einschl. [SPIEL 77/SUPER 6](#) und [Superzahl](#)), mit konsolidierter Gesamtgewinnanalyse pro Gewinn-Schein.
(Dies kann zum Beispiel auch für FABER-Systeme genutzt werden, wobei man dann für **alle** gespielten Reihen nur noch **einen logischen Spielschein** belegen muss.)
- | **Konsolidierte Gesamtgewinnanalyse pro Schein** beim [Ziehungsvergleich](#) für alle Scheine und Systeme.
- | **Darstellung der eigenen Systeme** analog zu "Auswerten/Liste der gespeicherten Spiele".
- | **Druck aller für eine Spielwoche existierenden (generierten) Spiele** (wobei der manuelle Spielscheinwechsel wie in der Standard- Version nicht mehr notwendig ist).
- | **Druck aller existierenden Standard-Spiele** (wobei der manuelle Spielscheinwechsel wie in der Standard- Version nicht mehr notwendig ist).
- | (Semi -)Automatische Generierung von [SPIEL 77/SUPER 6](#) und [Superzahl](#) beim Druck von eigenen Systemen, Lotto- und Standard-Spielen oder [Blankoscheinen](#).
- | **Definition und Spiel von eigenen Lotto-Systemen**
Das **Auswahl-Schema** eines Systems und die mit diesem Schema zu tippenden Spielzahlen (**Auswahl-Zahlen**) können definiert, gedruckt und ausgewertet werden. Alternativ können auch **spielfertige Systeme**, in denen direkt die zu tippenden Lotto-Zahlen stehen, erstellt werden.

Was sind "Systeme"?

Der Begriff stammt aus der Mathematik, und bezeichnet, im Zusammenhang mit dem Lottospiel, die Tipp-Erstellung nach definierten mathematisch-kombinatorischen Regeln. Gegenüber dem Normal-Tipp, der ja bekanntlich mit 6 Tipp-Zahlen arbeitet, werden bei den sogenannten **Voll-Systemen** 7 und mehr Zahlen angegeben, die nach den kombinatorischen Regeln eindeutig kombiniert werden. Es gibt zum Beispiel genau 7 Möglichkeiten, um aus 7 Zahlen (**Auswahl-Zahlen**) unterschiedliche **Tipps** mit jeweils 6 Zahlen zu erstellen, wie sie für das Lottospiel gefordert sind. Bei 8 Auswahl-Zahlen gibt es 28 solche Möglichkeiten, bei 15 Zahlen sind das schon 5.005 Möglichkeiten. Und bei 49 Zahlen würde man die schon genannten 13.983.816 möglichen Kombinationen erhalten. Da diesen Voll-Systemen ein mathematisch **eindeutiger Bauplan** zugrunde liegt, braucht man nicht alle möglichen Kombinationen mit den 6 Tipp-Zahlen einzeln aufzuschreiben, sondern es genügt eine verkürzte Schreibweise, in der man die gewünschte Anzahl von Auswahl-Zahlen und das gespielte System angibt. Diese verkürzte Schreibweise wird auf den sog. Systemscheinen getippt. In Deutschland kann man auf diese Art bis maximal 15 Auswahl-Zahlen, also das Voll-System 6 aus 15 spielen.

"**Auswahl-Systeme**" sind nach den gleichen Regeln konstruiert wie die Voll-Systeme, allerdings nimmt man nicht alle möglichen Kombinationen der benutzten Anzahl von Auswahl-Zahlen, sondern eine Untermenge ("Auswahl") daraus. Diese Auswahl erfolgt nach gewissen Kriterien, meist denen, dass man eine **minimale Gewinngarantie** bei einer bestimmten Anzahl von Treffern im Bereich der gewählten Auswahl-Zahlen hat (z.B.: "3 aus 3", "3 aus 4", "4 aus 6" usw.). Natürlich steigt mit der Anzahl der Auswahl-Zahlen und der Form der gewünschten Minimalgarantie die Anzahl der nötigen Spielreihen schnell an. (Um z.B. bei **36(!)** Auswahl-Zahlen aus 49 Zahlen eine Minimumgarantie "4 aus 6" zu haben muss man schon mit ca. 2.370 Spielreihen rechnen. Wenn man jedoch bedenkt, dass es bei 36 Auswahl-Zahlen **knapp 2 Millionen** mögliche Kombinationen gibt, ist dies immer noch sehr akzeptabel). Die Erstellung von **Auswahl-Systemen** ist ein mathematisch sehr komplexer Vorgang und es gibt beileibe nicht für jede gewünschte Anzahl von Auswahl-Zahlen und Minimumgarantie eine (zumindest derzeit bekannte) Lösung.

Für ein Auswahl-System kann man nur dann noch eine verkürzte Schreibweise benutzen, wenn man eine genaue Beschreibung des benutzten Auswahlverfahrens, das **Auswahl-Schema**, vereinbart.

Genau das geschieht in Deutschland mit den sogenannten **VEW-Systemen** (**V**erkürzte **E**ngere **W**ahl), die auch auf den Systemscheinen beschrieben werden können, indem man das gewünschte System und die dafür getippten Auswahl-Zahlen auf dem **Spielschein** markiert. In Deutschland werden maximal 9 solcher VEW-Systeme, mit 9 bis 26 Auswahl-Zahlen, in verkürzter Schreibweise angeboten.

Die diesen **Auswahl-Systemen** zugrundeliegenden Auswahl-Schemata (**Bauplan**) sind in den Systemspielbroschüren der Lottoveranstalter abgedruckt und müssen auch für die Gewinn-Auswertung benutzt werden. (das Programm benutzt übrigens für die **Gewinn-Ermittlung** der VEW-Systeme genau diese Schemata.)

Dieser Bauplan ist wie folgt konstruiert: für jedes getippte Spiel werden die (Positions-)Nummern der sechs Auswahl-Zahlen als Platzhalter angegeben (also nicht die Zahlen selbst!), die für das Spiel benutzt werden sollen. Da der Bauplan und die Auswahl-Zahlen getrennt angegeben werden, ist es möglich, mit demselben Bauplan, aber unterschiedlichen Auswahl-Zahlen, unterschiedliche resultierende Tipps zu erzeugen.

Zu einem Auswahl-Schema mit Gewinngarantie gehört normalerweise auch eine Leistungstabelle, die das Gewinnverhalten unter verschiedenen Trefferkonstellationen beschreibt.

Wer benötigt eine solche Funktionalität?

Garantie-Systeme

Generelle Unterstützung der "Kombi-Plus"-Systeme (optional)

Wer benötigt eine solche Funktionalität?

Alle die Lottospieler, die entweder **umfangreichere** oder **effizientere** Systeme, oder Systeme mit mehr Auswahl-Zahlen spielen wollen, als die Lottogesellschaften in der verkürzten Schreibweise anbieten.

F Man kann z.B. die Gewinngarantie "3 von 3" (es gibt mindestens 3 Richtige bei 3 Treffern in den Auswahl-Zahlen) unter bestimmten Bedingungen mit der **Hälfte der Spielreihen** des äquivalenten VEW-Systems erreichen. Oder man kann ein verblüffendes System spielen, das bei 176 Spielreihen **mindestens immer 3 Richtige bringt, egal welche Zahlen gezogen werden** (Unglaublich? Nein, sondern eine der leichteren Übungen).

Das Thema "Eigene Auswahl-Systeme" hört sich nicht nur kompliziert an, sondern es ist in der Praxis auch kompliziert, und vor allem zeitraubend. Wenn Sie zum Beispiel ein Voll-System "6 aus 18", mit 18.564 Kombinationsmöglichkeiten der 18 Auswahl-Zahlen, spielen wollen, müssen Sie die dafür notwendige Anzahl von Normalspielen (18.564!) auf Normalspielscheinen ausfüllen. Manuell ist das sicher ein aussichtsloses Unterfangen. Eine schweizerische Spielgemeinschaft zum Beispiel nutzt eine Vorversion der "Pro"-Version genau dazu, d.h., jede Woche werden 1.328 Spielscheine mit 14 Spielen/Schein gedruckt, um das Voll-System 6 aus 18 zu spielen. Ein Berliner Kunde nutzt sie, um für die dort angebotenen Sonderziehungen **330.000 (!) Scheine zu drucken und auszuwerten**.

F Das Programm selbst **erstellt keine Garantie-Systeme**, es stellt aber alle notwendigen Hilfsmittel zur Verfügung, um diese Systeme zu erfassen, drucken und auszuwerten. Die Systeme selbst müssen jedoch aus anderer Quelle kommen (z.B. darauf spezialisierten Systementwicklern). In Zusammenarbeit mit einem Partner können wir Ihnen ein solches separates Programm anbieten!

F Das Programm kann jedoch jede gewünschte Anzahl von Spielreihen erzeugen, entweder zufällig oder, bei Normalspielen, auch als Untermenge des zugrundeliegenden Voll-Systems. (Bei der Generierung können auch Bankzahlen berücksichtigt werden.)

Garantie-Systeme

(Ab "Pro"-Version)

F Als besondere Leistung des Programmes ist zu bemerken, dass, ab der **Standard-Version**, die vorhandenen **Garantie-Systeme** der DOS Lotto-Programme **Goldfinger**, **System-King** und **Euro-Lotto** verarbeitet werden können! Wenn Sie diese Systeme haben und endlich in die WINDOWS-Welt wechseln wollen, können Sie das jetzt tun, ohne Ihre Garantie-Systeme aufgeben zu müssen!

Berechnung von Garantie-Systemen (Zusatzprogramm)

In Zusammenarbeit mit Partnern können wir Ihnen auch Garantie-Systeme anbieten!

Garantie-Systeme sind **Auswahl-Systeme** mit 7 bis 49 Auswahl-Zahlen, die, abhängig vom gewählten System, bei einer bestimmten Anzahl von Treffern in den Auswahl-Zahlen eine **Mindestgewinngarantie** bieten (z.B. "3 aus 4" (3 Richtige bei 4 Treffern in den gewählten Auswahl-Zahlen), "4 aus 5", "5 aus 5", "4 aus 6", "6 aus 7" (5+Z Richtige bei 6+Z Treffern in den gewählten Auswahl-Zahlen) usw.). Diese Systeme sind nach mathematischen Regeln so konstruiert, dass Sie im **Gewinnfall** eine **optimierte Gewinnausbeute** erzielen. Sie sind vergleichbar mit den **offiziellen VEW-Systemen**, nur dass sie eben andere und/oder **bessere Gewinngarantien** und/oder **mehr Auswahl-Zahlen** anbieten.

In der Datei **GARSYS.TXT** finden Sie eine Aufstellung der zur Zeit lieferbaren Systeme. Über eine Option im "Spielform"-Menü ("Liste Garantie-Systeme drucken") kann diese Liste ausgedruckt werden. Wenn Sie andere Anforderungen an ein solches System haben, sprechen Sie uns an. Sofern es überhaupt eine mathematische Lösung gibt, werden wir uns bemühen, ein solches System für Sie zu entwickeln.

Auch ein Garantie-System kann Ihnen nicht generell eine Gewinngarantie oder 6 Richtige garantieren (die Lotto-Mathematik lässt sich auch damit nicht "überlisten"), sie garantieren jedoch im Gewinnfall mindestens die jeweilig angegebenen Mindestgewinne.

Die Konstruktion solcher Systeme ist ein mathematisch sehr komplexes und zeitaufwendiges Verfahren und es gibt beileibe nicht für jede Anzahl von Auswahl-Zahlen eine mathematische Lösung.

Das Erstellen der detaillierten **Leistungstabelle** für grosse Systeme erfordert **mehrere Wochen Rechenzeit auf schnellen Computern** (wir erinnern uns: es gibt fast 14 Millionen mögliche Gewinnkombinationen, die alle für 3 bis 6 **Gewinnzahlen** (mit Zusatzzahl) **durchgerechnet** werden müssen). Ab einer gewissen Grösse ist das überhaupt nicht mehr praktikabel, daher gibt es für diese Systeme auch keine solche detaillierte Tabelle sondern nur die angegebene Gewinngarantie.

Wir können Ihnen diese Systeme dennoch zu sehr günstigen Konditionen anbieten, die **weit unter einem(!) Wocheneinsatz des Systems im Lotto am Samstag** liegen. Bei Systemen bis 2.000 Spielreihen (auch kumulativ) liegen die Kosten bei **nur DM 0,50** pro Spielreihe, ab der

2.001 Spielreihe reduziert sich dieser Preis weiter auf **DM 0,25** pro Spielreihe. Der Mindestbestellwert liegt bei DM 300,--.

F Als absolutes Sonderangebot bieten wir Ihnen **alle Garantie-Systeme (über 700**, wie in der Liste aufgeführt) zum **einmaligen Sonderpreis** von **nur DM 1.000,--** an! Für Spielgemeinschaften und Einzelspieler mit umfangreichen Spielaufkommen sicher eine sehr lohnende Investition.

Das obige Angebot ist freibleibend und unverbindlich. Preise und Konditionen können sich ohne Ankündigung jederzeit ändern. Schreibfehler vorbehalten.

Ab der "Pro"- Version können diese Systeme problemlos ausgedruckt (wenn Ihr Drucker dafür geeignet ist) und ausgewertet werden, sogar mit SPIEL 77 (JOKER), SUPER 6 und Superzahl.

Nach der Installation der "Pro"- Version befinden sich auf der Festplatte einige solcher Systeme, damit Sie einmal das Konzept testen können.

Es sind dies:

Spielfertige Systeme

2 Garantie-Systeme, die **immer** mindestens 3 Richtige liefern!!!

System "**00-00176**", 176 Spiele, Garantie "3 Richtige" (für die Spielform "6 aus 49").

System "**00-00155**", 155 Spiele, Garantie "3 Richtige" (für die Spielform "6 aus 45").

Auswahl-Systeme

System "**09-00012**", 9 Auswahl-Zahlen, 12 Spiele, Garantie "4 aus 4". (= **VEW 12**)

System "**10-00015**", 10 Auswahl-Zahlen, 15 Spiele, Garantie "3 aus 3". (= **VEW 15**)

System "**12-00012**", 12 Auswahl-Zahlen, 22 Spiele, Garantie "3 aus 3". (= **VEW 22**)

System "**10-00030**", 10 Auswahl-Zahlen, 30 Spiele, Garantie "4 aus 4". (= **VEW 30**)

System "**11-00066**", 11 Auswahl-Zahlen, 66 Spiele, Garantie "4 aus 4". (= **VEW 66**)

System "**22-00077**", 22 Auswahl-Zahlen, 77 Spiele, Garantie "3 aus 3". (= **VEW 77**)

System "**16-00112**", 16 Auswahl-Zahlen, 112 Spiele, Garantie "3 aus 3". (= **VEW 112**)

System "**26-00130**", 26 Auswahl-Zahlen, 130 Spiele, Garantie "3 aus 3". (= **VEW 130**)

System "**12-00132**", 12 Auswahl-Zahlen, 132 Spiele, Garantie "5 aus 5". (= **VEW 132**)

Die letzteren Systeme (=VEW) sind wohl vor allem für die Anwender ausserhalb Deutschlands interessant, wo von den Lottogesellschaften keine VEW-Systeme angeboten werden. Damit besteht auch dort jetzt die Möglichkeit, diese in Deutschland recht beliebten Systeme zu spielen.

Aber auch in Deutschland sind sie teilweise dort von Interesse, wo die zuständige Lottogesellschaft nicht alle aufgeführten VEW-Systeme anbietet. Auch für die Länder, in denen es die **Sonderauspielungen** mit einem Spiel pro Schein gibt, sind sie nützlich, da man damit jetzt auch dabei ein Garantie-System spielen kann.

F Wir wollen noch einmal ausdrücklich darauf hinweisen, dass auch ein Auswahl-System mit bestimmten Garantieleistungen **kein** Weg ist, um in irgendeiner Weise die dem Lottospiel zugrundeliegende Mathematik zu "überlisten". Dieser Irrglaube findet sich immer wieder, viele Lottospieler sind immer noch frustriert darüber, dass Sie mit "**6 Richtigen**" Treffern bei einem VEW-System doch letztendlich nur "3 Richtige" haben, was eben die Minimalgarantie für ein solches System sein kann. Was diese Systeme jedoch leisten ist, dass durch systematische kombinatorische Anordnung der Spielreihen bei Treffern im zugrundeliegenden Bereich der Auswahl-Zahlen (je nach System wesentlich mehr als 6 Tipp-Zahlen) bestimmte Mindestgewinne erzielt werden; **nicht mehr, aber auch nicht weniger! Garantiert** 6 Richtige hat nur der, der alle 13.983.816 (für das Lotto 6 aus 49) möglichen Kombinationen tippt!

Speicherung von FABER- und HOFFMANN-Systemen

(Ab "[Pro](#)"-Version)

F Das Konzept der eigenen Systeme kann auch sehr elegant genutzt werden, um Ihre FABER- und HOFFMANN-Systemspiele zu speichern. Der Vorteil dieser Vorgehensweise ist, dass Sie dann in einem logischen [Spielschein](#) alle Ihre Systemspiele, einschl. [SPIEL 77/SUPER 6](#), speichern und auswerten können. Sie müssen bei der Auswertung dann lediglich die zugrundeliegende Standard-Systemspielform (zum Beispiel [Voll-System 6](#) aus 8) anwählen.

Das Programm bietet die zuvor beschriebenen Zusatzfunktionen, die entweder zusätzliche Optionen in den Standardfunktionen bereitstellen, oder als neues Untermenü im "**Bearbeiten**"-Menü zugänglich sind.

Zahlen-Kombinationen analysieren

(Analyse der am häufigsten gezogenen 3er-, 4er-, 5er- Kombinationen)

(Ab "Pro"- Version; [historische Ziehungszahlen](#) erforderlich)

Wenn die [historischen Ziehungszahlen](#) vorhanden sind, kann das Programm jetzt die häufigsten bisher gezogenen Zahlenkombinationen selbständig analysieren. Dazu muss das Programm alle möglichen Kombinationen "3 aus 49", "4 aus 49" oder "5 aus 49" mit allen bisherigen [Ziehungszahlen](#) (derzeit ca. 2150 [Ziehungen](#)) vergleichen. Obwohl pro Kombination dafür nur ca. 290 Millisekunden (auf einem System 486/33) benötigt werden, ergeben sich aufgrund der hohen Anzahl möglicher Kombinationen doch erhebliche Berechnungen und Rechenzeiten.

Die folgende Liste gibt eine Übersicht darüber.

Zahlen Vergleiche	Kombinationen	Rechenzeit (486/33)	
gesamt			
3	18.424	01:30:00	37,90 Millionen
4	211.876	16:30:00	436,40
Millionen			
5	1.906.884	6 Tage und	4.000,12
Millionen		09:40:00	

Bei solchen Rechenzeiten (insbesondere ab 4-er Kombinationen) muss man sich natürlich überlegen, ob es nicht bessere Methoden gibt als die "brute force" ("rohe Gewalt")-Methode, einfach alle möglichen Kombinationen zu prüfen.

Ein Ansatz könnte sein, nur die Kombinationen zu prüfen, die aufgrund der bisher gezogenen [Gewinnzahlen](#) überhaupt möglich sind. Das bedeutet, dass für jede bisher erfolgte [Ziehung](#) aus den 6 Gewinnzahlen alle, der Analyse entsprechenden, möglichen Kombinationen (also 3-er oder 4-er oder [5-er](#) Kombinationen) gebildet und mit allen bisherigen [Ziehungen](#) verglichen werden müssen. Es ergibt sich die folgende Situation (bezogen auf Lotto am Samstag, [Ziehung](#) 26/95, mit bisher insgesamt 2073 [Ziehungen](#); die Zahlen in Klammern geben die möglichen Kombinationen 3 , 4 bzw. 5 aus 6 an):

Zahlen	Kombinationen	Rechenzeit (486/33)	Vergleiche
gesamt			
3 (20)	41.460	03:22:00	85,94 Millionen
4 (15)	31.095	02:20:00	64,46 Millionen
5 (6)	12.438	00:57:00	25,78 Millionen

Das heisst, dass für 3-er Kombinationen dieser Ansatz schlechter ist, für 4-er und [5-er](#)

Kombinationen jedoch **dramatisch** reduzierte Rechenzeiten bedeutet. Das Programm benutzt die für die jeweilige Klasse optimale Strategie.

Ein kleiner Schönheitsfehler der zweiten Strategie ist, dass die Kombinationen in der erstellten Liste jetzt nicht mehr in der "sauberen" Reihenfolge erscheinen, sondern halt so, wie sie gezogen wurden. Mit zunehmender Anzahl von Ziehungen muss das Programm dabei zwar auch immer mehr Kombinationen prüfen, aber für **überschaubare** Zeiträume ist das **total vernachlässigbar**. (Für 4-er Kombinationen ist die "brute force"-Methode erst in ca. **4.030**, für 5-er Kombinationen sogar erst in **36.600 Jahren** günstiger; wir haben also noch für lange Zeit Vorteile von der zweiten Strategie. (Sie sehen: **Beim Lotto muss man wirklich in sehr grossen Dimensionen denken.**)

Diese Funktion wird über den Menüpunkt "**Statistik/Zahlenkombinationen analysieren**" aktiviert. Nach dem Start wird die Auswahl der gewünschten Anzahl von Zahlen angeboten (3, 4 oder 5; wenn der Wert "0" (bzw. "Alle") eingegeben wird, werden alle Analysen nacheinander durchgeführt) und die Analyse gestartet. Der Analysefortgang wird in einer Statusanzeige dargestellt, in der nach jeweils 100 durchgerechneten Kombinationen die Anzahl der bisher berechneten Kombinationen, die verbrauchte und die geschätzte Gesamtzeit dargestellt werden. Die Analyse kann mit der "Abbrechen"-Schaltfläche am unteren rechten Bildrand abgebrochen werden.

Die Analyseergebnisse werden jeweils in einer Textdatei mit dem Namen "**ANXXYYD.ZZZ**"

('XX' = Anzahl Lotto-Zahlen [z.B. 49, 45],

'YYY' = '003','004','005' [je nach gewählter Analyse],

'D' = Spieltag [(M)ittwoch, (S)amstag],

'ZZZ' = Länderkennung ['AUS' = Österreich, 'GER' = Deutschland, 'SWI' = Schweiz])

im Lotto-Verzeichnis abgespeichert. Für das Auswahlwette in Deutschland z.B. hat diese Datei für die 4-er Kombinationen also den Namen '**AN45004S.GER**', für das Lotto am Mittwoch gilt analog '**AN49004M.GER**'

In dieser Textdatei werden während der Analyse die Kombinationen mit der **jeweils** höchsten Häufigkeit geschrieben (**nicht alle** gefunden Kombinationen!), mit Angabe der Häufigkeiten. Insbesondere erhält man damit auch **alle** Kombinationen, die die **gleiche maximale Häufigkeit** aufweisen. Nach Abschluss der Analyse wird der WINDOWS Editor gestartet und die Datei geladen. Sie kann damit gelesen oder auch ausgedruckt werden.

Die Ergebnisse dieser Analyse können, wie schon erwähnt, automatisch bei der Generierung benutzt werden. Die ermittelten Kombinationen lassen sich für die Generierung übernehmen. Wenn es mehrere Kombinationen gleicher Häufigkeit gibt, wird eine zufällig ausgewählt, es sei denn, Sie haben auch die historischen Gewinnquoten im Einsatz: dann wird nämlich die Kombination mit bester Gewinn-Erwartung ausgewählt! Die zu dem Tipp noch fehlenden Zahlen werden dann vom Programm dazu generiert. Damit können Sie eine Tipp-Strategie verfolgen nach dem Motto "Was schon oft gekommen ist, kommt auch irgendwann wieder". Beispiel: Wenn Sie mit den häufigsten 3-er Kombinationen tippen, wählt das Programm aus einer

vorhergehenden Analyse eine Kombination aus und diese Zahlen werden in allen Feldern des Spielscheines getippt.

Eine zusätzliche Option wird für diejenigen angeboten, die nicht nur die häufigsten, sondern **alle** Kombinationen sehen wollen. In der Maske zur Eingabe des Analysezeitraums gibt es die Option "**Alle Kombinationen ermitteln**". Wenn diese aktiviert wird, speichert das Programm die Häufigkeit **jeder** analysierten Kombination, wobei alle Kombinationen gleicher Häufigkeit zusammengefasst werden. Am Ende der Analyse zeigt das Programm an, welche Häufigkeitsklassen mit jeweils wieviel Einträgen vorhanden sind (der Inhalt dieser Kurzanzeige kann ausgedruckt werden). Anschließend wird die Möglichkeit zur Entscheidung, ab welcher Häufigkeit die Liste angezeigt werden soll, angeboten. Damit kann man die Anzeige von niedrigen Häufigkeitsklassen mit vielen Einträgen verhindern. In dieser Liste sind die einzelnen Kombinationen nach den Zahlen aufsteigend sortiert. Auf jeden Fall werden alle ermittelten Kombinationen in eine Datei abgespeichert. Der Name dieser Datei ist "**ADXXYYD.ZZZ**", wobei die einzelnen Namenselemente die gleiche Bedeutung wie zuvor beschrieben haben. Das Format dieser Datei ist "**binär**", d.h., jede Ziffer einer Kombination wird **numerisch** als ein Byte abgespeichert. **Vor** jeder Kombination steht dabei noch die Häufigkeit dieser Kombination: Ein Eintrag in dieser Datei hat also die Länge Anzahl der untersuchten Zahlen + 1 (bei 3-er Kombination z.B. '4').

Generelle Unterstützung der "Kombi-Plus"-Systeme (optional)

(Ab "Pro"-Version)

"Kombi-Plus"-Systeme können als Garantie-Systeme für das Programm überall (in Deutschland, sowie Österreich, Schweiz und Polen) gespielt werden (auf Normal- oder System-Spielscheinen)! Im Gegensatz zu den anderen Garantie-Systemen, die als eigene Systeme behandelt werden müssen, werden diese "Kombi-Plus"-Systeme **vollständig in das Programm integriert**. Sie können dann über den normalen Ablauf der Auswahl der Spielform ausgewählt werden, d.h., die Menüs der "Kombi-Plus"-Systeme sind dann nicht nur im Menü für "Lotto am Samstag" in Bayern verfügbar, sondern in **allen Spielformen und Ländern!**

Bei der Generierung wird genauso wie bei den anderen Spielformen vorgegangen, d.h., man muss diese Systeme nicht als eigene Systeme behandeln, sondern sie sind voll integriert. Eine Besonderheit gibt es lediglich bei SPIEL 77/SUPER 6, da das System ja später auf mehr als einen echten Spielschein umgesetzt wird. Sie können hier beliebige Zahlen eintragen, um anzuzeigen, ob Sie die Zusatzlotterien spielen wollen oder nicht.

Beim Lottoscheindruck werden die "Kombi-Plus"-Systeme dann **automatisch** auf die notwendigen Normal- bzw. Systemspielscheine umgesetzt. Wenn SPIEL 77/SUPER 6 gespielt wurde, kann das Programm während des Drucks diese speichern, Sie müssen dazu lediglich die entsprechende Option in der Druckmaske auswählen (SPIEL 77/SUPER 6 speichern). Alternativ können Sie die SPIEL 77/-SUPER 6 -Information auch im Menü "Bearbeiten/Eigene Systeme/SPIEL 77/SUPER 6" bearbeiten, analog zu dem Vorgang bei den eigenen Systemen. (Wenn diese Sonderspielform aktiv ist, sind übrigens alle anderen Funktionen dieses Menüs nicht verfügbar, da das Programm **Systeme von eigenen Systemen** (noch?) nicht bearbeiten kann.)

Bei der Gewinn-Auswertung werden die Tipps zunächst **geschlossen** als "Kombi-Plus"-System ausgewertet, ohne die Verteilung auf die echten Spielscheine zu berücksichtigen. Dabei wird SPIEL 77/-SUPER 6 und Superzahl **nicht** geprüft, da die gespeicherte Information ja nicht zutrifft und lediglich Platzhalterfunktion hat. Im **Gewinnfall** bietet das Programm dann aber eine nochmalige Analyse an, diesmal anhand der **echt** gespielten Scheine, um genau die Gewinnscheine zu identifizieren.

Für das Tippen von "Kombi-Plus"-Systemen in dieser Form gelten die folgenden Einschränkungen:

Es kann nur 1 "Kombi-Plus"-System pro Spielschein gespielt werden.

Die Los-Nummern für SPIEL 77 (JOKER) oder SUPER 6 werden **nicht** wochenweise gespeichert, sondern immer durch die aktuellsten Werte überschrieben. Die Ergebnisanalyse über mehrere Wochen liefert damit für die Zusatzlotterien falsche Ergebnisse!

F **Alle 10 "Kombi-Plus"-Systeme kosten nur DM 50,--!** (Siehe Bestellschein)

Behandlung mehrer Länder im selben Verzeichnis

(Ab "Pro"-Version)

Es können im **selben Lotto-Verzeichnis** die Spiele für mehrere Länder verwaltet werden, das Anlegen von mehreren Verzeichnissen und die Mehrfacheingabe der Ziehungszahlen und Gewinnquoten wie bisher ist nicht mehr notwendig. Zum einen werden dazu die Preise, Spielschein-Laufzeiten und Einstellungen des Spielscheindruckers für jedes Land separat gespeichert, so dass diese Informationen beim Umschalten auf ein neues Land erhalten bleiben. Wenn nur verschiedene Länder (D, A, CH, Polen) verwaltet werden sollen, ist nichts weiter zu tun.

Wenn verschiedene Bundesländer in Deutschland verwaltet werden sollen (**'Mehrländerverwaltung'**) (z.B. wenn Sie FABER-Systeme, für die das Land Nordrhein-Westfalen gut geeignet ist, und eigene Tipps in einem anderen Bundesland spielen), muss dies dem Programm über den Start-Parameter '/ML' mitgeteilt werden.

In diesem Fall werden die **Spielscheindaten** für die einzelnen Bundesländer in Deutschland, die sonst alle in Dateien mit der Endung '.GER' im Lotto-Verzeichnis und in den Unterverzeichnissen gespeichert sind, in äquivalenten Dateien mit der Endung '.GXX' gespeichert, wobei 'XX' eine interne Länderkennzeichnung ist.

Die bisherigen Spielscheindateien müssen zu der neuen Namensgebung konvertiert werden. Wenn die Mehrländerverwaltung aktiviert wurde, dann existiert im 'Einstellungen'-Menü einer neuer Menüpunkt 'Länderumstellung', mit dem diese Umstellung erfolgt.

Nach Aufruf der Funktion "Einstellungen/Länderumstellung" konvertiert das Programm automatisch **alle** betroffenen Dateinamen in **allen** Spielscheinen sowie die globalen Standard-Spiele und Vorzugszahlen im Lotto-Verzeichnis zu der neuen Endung '.GXX', wobei 'XX' der internen Kennung des aktiven Landes entspricht. (Die (historischen) Ziehungsdaten behalten natürlich die ursprüngliche Endung, da sie ja für alle Länder gelten.)

Sie können über einen weiteren Start-Parameter (/LZ) festlegen, ob ein Spielschein **nur noch** in **einem** Land gespielt werden soll, also einem Land zugeordnet wird.

F Wenn ja, werden bei allen Funktionen dann immer nur die Daten des aktuell gewählten Landes berücksichtigt!

Bei den Spielscheinlisten und -auswahllisten werden nur noch die Scheine berücksichtigt, die dem aktuellen Land zugeordnet sind, so dass das Ganze wesentlich übersichtlicher sein dürfte.

Es wird dann aber bei der Scheinauswahl und den Scheinlisten die Option "**Länderzuordnung ignorieren**" angeboten. Ist sie eingeschaltet, wird damit erreicht, dass trotz der Länderzuordnung alle Scheine gewählt und gelistet werden können.

Bei der kompletten Scheinliste wird in diesem Fall (in der "Bank"-Zeile), das für diesen Schein zugeordnete Land mit angegeben.

Ein Schein wird standardmässig dem Land zugeordnet, das zum Zeitpunkt seiner **Neuanlage** aktiv ist.

In der Eingabemaske für die Spielscheindaten erscheint jetzt aber die neue Schaltfläche "**Land**", mit der die Zuordnung des Scheines zu einem Land geändert werden kann.

Wenn Sie die Spielscheindaten mehrerer Bundesländer, die bisher in verschiedenen Verzeichnissen gespeichert sind, zusammenführen wollen, gehen Sie wie folgt vor:

1. Entscheiden Sie sich für das Verzeichnis, das am Ende Ihre Spielscheindaten enthalten soll.
2. Starten Sie das Programm, rufen Sie die Funktion 'Einstellungen/Länderumstellung' auf und die Dateien werden wie beschrieben umbenannt.
3. Wechseln Sie zu dem nächsten Bundesland und verlassen das Programm.
4. Kopieren Sie die Spielscheindaten (alle Dateien mit der Endung '.GER') des nächsten Landes in die entsprechenden Unterverzeichnisse des neuen Verzeichnisses. Fahren Sie solange bei Punkt 2. fort, bis Sie die Spielscheindaten aller Bundesländer in Ihrem neuen Zielverzeichnis gespeichert und konvertiert haben.

Danach ist noch folgendes zu erledigen:

1. Wählen Sie die Funktion "**Auswerten/Spiel- und Ziehungslisten/Liste der generierten Spiele**"
2. Wählen Sie **alle** Scheine, Systeme und Spielformen.
3. Wählen Sie **keine** Ausgabe auf Drucker oder Bildschirm.

Das Programm wird dann alle Scheine untersuchen und aktualisieren.

Dieser Vorgang muss für alle Bundesländer, für die gespielt wird, durchgeführt werden.

Wenn Sie bisher in **einem** Schein schon Spiele für mehrere Länder gespeichert hatten, wird das Programm bei der beschriebenen Umstellung den Schein dem Land zuordnen, für das am ersten diese Funktion ausgeführt wurden. Wenn diese Zuordnung nicht richtig ist, können Sie diese über die manuelle Länderwahl bei den Spielscheindaten korrigieren.

Leistungstabellen für Voll-Systeme erstellen

(Ab "Pro"-Version)

Im Menü "Statistik" können über den Menüpunkt "Leistungstabelle für Voll-System drucken" die Leistungstabellen (Gewinntabellen) aller Voll-Systeme von 7 bis N Zahlen (N = Anzahl der in der Spielform spielbaren Zahlen - 45, 49- usw.) für beliebige Anzahl von Wahlzahlen auf Bildschirm und/oder Drucker ausgegeben werden. Zusätzlich werden die Anzahl der Spielreihen sowie der Einsatz für das gewählte Voll-System angezeigt.

Wird eine bestimmte Wahlzahl vorgegeben, dann wird nur die Leistungstabelle für die gewählte Zahl dargestellt. Wird "*" oder 'Alle' eingegeben, dann werden alle Leistungstabellen nacheinander dargestellt.

Es erscheint eine Liste wie nachfolgend am Beispiel des Systems "6 aus 13" gezeigt.

29.09.96 09:14

Lotto am Samstag

Seite 1

Leistungstabelle Vollsystem '6 aus 13'

Gewinnklasse:	I	II	III	IV	V	VI	VII	Anzahl Reihen
Anzahl Richtige:	6+S	6 5+Z	5	4	3+Z	3		mit X Treffern
6+Z+S:	1	-	6	36	315	300	400	5.245.786
6+S:	1	-	-	42	315	-	700	26.978.328
6+Z:	-	1	6	36	315	300	400	5.245.786
6:	-	1	-	42	315	-	700	26.978.328
5+Z:	-	-	1	7	140	210	350	161.869.968
5:	-	-	-	8	140	-	560	708.181.110
4+Z:	-	-	-	-	36	112	224	1.770.452.775
4:	-	-	-	-	36	-	336	6.688.377.150
3+Z:	-	-	-	-	-	36	84	8.917.836.200
3:	-	-	-	-	-	-	120	29.428.859.460
Kein Treffer:	-	-	-	-	-	-	-	214.888.982.987
Gesamtzeilen:	-	-	-	-	-	-	-	262.596.783.764

6 aus 13 / 1.716 Spielreihen, 2.216,50 DM Spieleinsatz

Insgesamt 262.596.783.764 mögliche Kombination(en) mit 13 Zahlen
Insgesamt 47.707.800.777 Kombination(en) mit Gewinnen (entspricht 18,17 %).

Die Chance auf einen Gewinn ist 9,77 mal höher als bei einer Tipp-Reihe!

Der Einsatz ist jedoch 1.716 mal höher als bei einer Tipp-Reihe!

Die Chance auf 6 Richtige ist genauso groß wie bei 1.716 Einzelreihen.

Die rechte Spalte zeigt die Anzahl von Reihen,
die das Trefferbild der linken enthalten.

Das Programm untersucht auch das **allgemeine Gewinnverhalten** der Voll-Systeme und dabei erleben wir eine grosse Überraschung!

In der **rechten Spalte** der Leistungstabelle wird mit angegeben, wieviele Reihen der insgesamt möglichen Systemreihen soviel Treffer enthalten, wie die Zeile der Tabelle aussagt. Zudem

werden die Anzahl der möglichen Reihen insgesamt, sowie die Reihen, die überhaupt keine Gewinne enthalten angezeigt.

Haben Sie nicht auch angenommen, dass die generellen Gewinnchancen der Systeme proportional zur Anzahl der Tipp-Reihen wachsen?

Die Chance auf 6 Richtige ist bei einem Vollsystem tatsächlich genauso hoch, wie bei der entsprechenden Anzahl von Einzelreihen.

Beweis:

Die Anzahl der Tipp-Reihen, die 6 Richtige enthalten, ist laut obiger Liste:

beim System: $26.978.328 + 5.245.786 = 32.224.114$ (Klassen 6 und 6+Z)

bei gleich vielen Normalspielen: $1 * 1.716 = 1.716$ (Klasse 6)

Teilt man die Anzahl Reihen mit 6 Richtigen durch die **Gesamtanzahl** möglicher Reihen, so ergibt das eine Wahrscheinlichkeit von :

beim System: $= 32.224.114 / 262.596.783.764$
 $= 0,000122713285129038$

bei gleich vielen Normalspielen: $1.716 / 13.983.816$
 $= 0,000122713285129038$

also in der Tat identische Ergebnisse!

Das **verblüffende** an den Voll-Systemen ist aber, dass die Chance, **überhaupt** zu gewinnen, im Vergleich zu einer einzigen Tipp-Reihe, **nicht** im Verhältnis der Anzahl der Tipp-Reihen steigt!

So ist diese Chance bei einem System "6 aus 7" mit 7 Spielreihen nur ca. **1,67 mal höher** als bei einer Reihe; beim System "6 aus 8" mit 28 Reihen nur ca. **2,53 mal höher**; beim System "6 aus 13" mit 1.716 Reihen nur ca. **9,77 mal höher**.

Das bedeutet, dass die Chance, mit dem System 6 aus 13 **überhaupt einen Gewinn** (ab 3 Richtigen) zu erzielen, **175 mal(!) kleiner** ist, als wenn Sie **1.716 einzelne Tipp-Reihen** spielen!

Hier finden Sie eine Tabelle, die die Zusammenhänge für alle Voll-Systeme im Lotto 6 aus 49 zeigt.

Insgesamt wird zwar, in der Theorie, durch die höhere Gewinnausbeute bei einem Treffer, über längere Zeiträume (und das heisst wirklich lange!), bei Systemen und der gleichen Anzahl von Einzelspielen der gleiche Gewinn erzielt.

Aber in überschaubaren Zeiträumen sind Ihre Gewinnchancen insgesamt wesentlich niedriger als bei der entsprechenden Anzahl von Einzeltippreihen!

è Fazit: Meiden Sie Voll-Systeme und spielen Sie lieber die gleiche Anzahl von Einzelspielen! Ihre Chance, überhaupt zu gewinnen, ist dabei wesentlich besser!

Mit unserer Software ist das ja auch kein Problem!

Dieses Verhalten war zunächst auch für uns überraschend, aber die Mathematik lässt daran nun einmal keinen Zweifel! Auch die vollmundigen Werbeaussagen von einigen kommerziellen Tipp-Gemeinschaften fallen angesichts dieser Tatsachen krachend in sich zusammen.

Warum Voll-Systeme auch aus anderen Gründen eine schlechte Wahl sind erfahren Sie bei der Erläuterung der Analysen und Ergebnisse der Zahlenverteilungsanalyse.

[Es werden bei Voll-Systemen **mit mehr als 8 Wahlzahlen** nämlich auch Kombinationen erzeugt, die, im Hinblick auf die Verteilung der hohen/tiefen, geraden/ungeraden Zahlen und Ausbleiber/Favoriten, **nur eine marginale Gewinnchance** haben (Analysen 12. bis 18).]

System- Anzahl Zahlen Reihen	Gesamtanzahl mög- licher Gewinn- Kombinationen Faktor	Anzahl von Kombina- tionen mit Gewinn	Gewinn- Reihen (%)	Tipp-
---------------------------------------	--	--	-----------------------	-------

Durch die **gigantische** Anzahl von möglichen Kombinationen mit den 'X' System-Zahlen und die relativ geringe Anzahl von Reihen, die **überhaupt einen Gewinn** erhalten (also ab 3 Richtigen aufwärts), gibt es gegenüber einer **einzelnen Tipp-Reihe** so gering gestiegerte Gewinnchancen eines Systems.

Die Spalte "**Gewinn-Faktor**" sagt aus, um wieviel mal höher die **Gewinnchance** des jeweiligen Voll-Systems gegenüber einer **einzelnen Tipp-Reihe** ist.

Die Spalte "**Anzahl Tipp-Reihen**" zeigt auch, um wieviele mal höher der **(finanzielle) Aufwand** des jeweiligen Voll-Systems gegenüber einer **einzelnen Tipp-Reihe** ist.

7	85.900.584	2.658.776	3,10	7	1,67
8	450.978.066	21.178.059	4,70	28	2,53
9	2.054.455.634	137.120.851	6,67	84	3,59
10	8.217.822.536	741.828.088	9,03	210	4,85
11	29.135.916.264	3.421.073.292	11,74	462	6,31
12	92.263.734.836	13.653.008.733	14,80	924	7,96
13	262.596.783.764	47.707.800.777	18,17	1.716	9,77
14	675.248.872.536	147.328.649.208	21,82	3.003	11,73
15	1.575.580.702.584	405.121.561.208	25,71	5.005	13,82
16	3.348.108.992.991	998.046.498.197	29,81	8.008	16,03
17	6.499.270.398.159	2.214.016.003.653	34,07	12.376	18,32
18	11.554.258.485.616	4.441.137.306.592	38,44	18.564	20,67
19	18.851.684.897.584	8.083.483.445.128	42,88	27.132	23,05
20	28.277.527.346.376	13.388.740.113.966	47,35	38.760	25,46
21	39.049.918.716.424	20.227.381.247.494	51,80	54.264	27,85
22	49.699.896.548.176	27.927.046.401.856	56,19	74.613	30,21
23	58.343.356.817.424	35.289.750.780.144	60,49	100.947	32,52
24	63.205.303.218.876	40.860.687.049.806	64,65	134.596	34,76
25	63.205.303.218.876	43.385.605.806.270	68,64	177.100	36,90
26	58.343.356.817.424	42.264.944.401.680	72,44	230.230	38,95
27	49.699.896.548.176	37.782.298.783.320	76,02	296.010	40,87
28	39.049.918.716.424	30.989.718.433.050	79,36	376.740	42,67
29	28.277.527.346.376	23.312.220.207.570	82,44	475.020	44,32
30	18.851.684.897.584	16.071.844.436.816	85,25	593.775	45,83
31	11.554.258.485.616	10.143.774.312.944	87,79	736.281	47,20
32	6.499.270.398.159	5.852.833.601.706	90,05	906.192	48,41
33	3.348.108.992.991	3.081.599.458.154	92,04	1.107.568	49,48
34	1.575.580.702.584	1.477.232.706.656	93,76	1.344.904	50,41
35	675.248.872.536	642.960.310.308	95,22	1.623.160	51,19
36	262.596.783.764	253.235.678.647	96,44	1.947.792	51,85
37	92.263.734.836	89.889.166.003	97,43	2.324.784	52,38
38	29.135.916.264	28.615.013.232	98,21	2.760.681	52,80
39	8.217.822.536	8.120.476.728	98,82	3.262.623	53,13
40	2.054.455.634	2.039.263.863	99,26	3.838.380	53,37
41	450.978.066	449.051.967	99,57	4.496.388	53,53
42	85.900.584	85.710.008	99,78	5.245.786	53,65
43	13.983.816	13.970.012	99,90	6.096.454	53,71

44	1.906.884	1.906.233	99,97	7.059.052	53,75
45	211.876	211.861	99,99	8.145.060	53,76
46	18.424	18.424	99,99	9.366.819	53,76
47	1.176	1.176	99,99	10.737.573	53,76
48	49	49	99,99	12.271.512	53,76
49	1	1	100,00	13.983.816	53,76

Was können wir aus dieser Tabelle ableiten? Am Beispiel des Systems "6 aus 13" mit 13 System-Zahlen (das bei kommerziellen Tipp-Gemeinschaften sehr beliebt ist) sei das erläutert:

Dieses System hat einen Aufwand von 1.716 Tipp-Reihen, aber nur einen Gewinnfaktor von 9,77!

Das bedeutet, dass die Chance, mit diesem System **überhaupt einen Gewinn** (ab 3 Richtigen) zu erzielen, **175 mal(!) kleiner** ist, als wenn Sie **1.716 einzelne Tipp-Reihen** spielen!

Die Chance, 6 Richtige zu treffen, ist zwar 1.716 mal höher als bei einer **einzelnen Tipp-Reihe**, also erwartungskonform, aber wann hat man schon mal 6 Richtige.

Das Ergebnis spricht für wohl für sich!

È Sie verschwenden mit Voll-Systemen Ihr Geld, legen Sie es lieber in gleichviele einzelne Tipp-Reihen an!

Warum Voll-Systeme auch aus anderen Gründen eine schlechte Wahl sind erfahren Sie bei der Erläuterung der Analysen und Ergebnisse der Zahlenverteilungsanalyse.

Es werden bei Voll-Systemen **mit mehr als 8 Wahlzahlen** nämlich auch Kombinationen erzeugt, die, im Hinblick auf die Verteilung der hohen/tiefen, geraden/ungeraden Zahlen und Ausbleiber/Favoriten, **nur eine marginale Gewinnchance** haben (Analysen 12. bis 18).

Quersummen - und Superzahlenstatistik

(Ab "Pro"- Version; historische Ziehungszahlen erforderlich)

Das Programm führt, wenn die historischen Ziehungszahlen vorhanden sind, jetzt auch eine Quersummen - und, falls in der Spielform vorhanden, eine Superzahlenstatistik.

Für die Quersummenstatistik wird die Summe aller gezogenen Lotto-Zahlen in einer Woche ausfüttert. Der insgesamt aufgetretene Minimalwert (**Theoretisches** Minimum ist: $1+2+3+4+5+6(+7) = 21$ (28 mit Zusatzzahl)) und der Maximalwert (**Theoretisches** Maximum (bei 6 aus 49) ist: $(43)+44+45+46+47+48+49 = 279$ (322 mit Zusatzzahl)) werden abgespeichert. (bis zur Woche 28/95 ergab sich in der Realität ein Minimalwert von 42 und eine Maximalwert von 252.)

Die Superzahlenstatistik sammelt die Information, wie oft die Ziffern 0 bis 9 als Superzahl gezogen, bzw., wie viele Wochen nacheinander nicht gezogen wurden.

Beide Statistiken werden bei der Anzeige der **detaillierten Statistik** angezeigt (Menü "Statistik/Ziehungsstatistik anzeigen").

Wenn bei der Wahl einer Spielform festgestellt wird, dass diese Statistiken noch nicht initialisiert sind, macht das Programm darauf aufmerksam. Wenn die historischen Ziehungszahlen vorhanden sind, können diese Statistiken über die Funktion "Statistik/Ziehungsstatistik aktualisieren" initialisiert werden, andernfalls ist eine Aktualisierung der Ziehungsstatistik erforderlich, die beim Lieferanten erworben werden kann.

Verbesserter Spielscheinwechsel

(Ab "Pro"-Version)

Beim Spielscheinwechsel wird angezeigt, ob und welche Standard- und generierten Spiele sowie eigenen Systeme in dem neuen Schein verwaltet werden. Ausserdem wird hier auch die Möglichkeit geboten, die **aktive Spielform zu wechseln** (Schaltfläche "**Ja (und Spielform wechseln)**"), so dass man jetzt sehr flexibel und schnell die gespeicherten Spiele verwalten kann. Durch einen Start-Parameter ("/NDG") kann diese Funktion **deaktiviert** werden.

Ausserdem wird die Schaltfläche "**Neuer Schein**" angeboten, mit der die **nächste freie Scheinnummer** ermittelt wird, was die Neuanlage von Scheinen vereinfacht. Gelöschte Scheinnummern werden dabei auch wieder automatisch neu benutzt (recycled).

Warnung bei vorhandenen Standard-Spielen

(Ab "Pro"-Version)

Wenn neue Standard-Spiele eingegeben werden sollen, prüft das Programm, ob schon andere Spiele in diesem Schein vorhanden sind. Wenn ja, wird eine Bestätigung verlangt, ob die Eingabe dennoch fortgesetzt werden soll.

Ziehungsvergleich für Standard-Spiele

(Ab "Pro"-Version)

Es können auch die Standard-Spiele (auch für alle Scheine und Systeme) ausgewertet werden (Funktion "**Auswerten/Ziehungsvergleich für Standard-Spiele**"), so dass die Tipp-Schein-Generierung überflüssig wird, wenn immer dieselben Zahlen gespielt werden.

Standard-Spiele, die als **gesperrt** markiert wurden, werden noch mit ausgewertet (gedruckt werden sie allerdings nicht mehr). Um ein Standard-Spiel aus der Auswertung heraus zu nehmen, muss es **gelöscht** werden!

Spiel 77/Super 6 (Joker) für Standard-Spiele

(Ab "Pro"-Version)

Im Hinblick auf die Gewinn-Auswertung von Standard-Spielen wurde auch die Möglichkeit geschaffen, für Standard-Spiele eine **Losnummer** mit abzuspeichern, falls eine solche notwendig (oder eine Superzahl erforderlich) ist. Es wurde ebenfalls die Möglichkeit geschaffen, diese Losnummer zu ändern (Funktion "**Tippen/SPIEL 77/SUPER 6 ändern (Standard-Spiele)**" oder Kurzwahl über die "77"-Schaltfläche). Während des Drucks der Standard-Spiele wird die Nummer des Tipp-Scheines automatisch gespeichert, so dass sehr komfortabel die neuen Losnummern erfasst werden.

Sie sollten daher immer Scheine mit fortlaufend aufsteigenden Losnummern verwenden!

Erweiterte Behandlung von Standard-Spielen

(Ab "Pro"-Version)

Die "Pro"-Version hat eine Reihe zusätzlicher Möglichkeiten bei der Behandlung von Standard-Spiele. Mit der ">>"-Taste können Sie weiterblättern.

Ziehungsvergleich für Standard-Spiele

Spiel 77/Super 6 (Joker) für Standard-Spiele

Warnung bei vorhandenen Standard-Spielen

Zusätzliche Optionen bei der Tipp-Generierung

(Ab "Pro"-Version)

Wenn die historischen Ziehungszahlen vorhanden sind, kann das Programm von ihm generierte Tipps mit einer schon in der Vergangenheit erzielten Anzahl von Treffern bei der Tipp-Generierung ausschliessen.

Ausschluss von Tipp-Reihen mit schon gezogenen Treffern

Wenn die historischen Ziehungszahlen vorhanden sind, kann das Programm bei der Tipp-Generierung jetzt eine sehr **schnelle historische Gewinnanalyse** durchführen, wie Sie das bisher auch schon kennen. Der grosse Unterschied ist, dass dies aufgrund eines optimierten Verfahrens **fast 20 mal schneller** geht als bisher! Auf einem System 486/33 dauerte diese historische Gewinnanalyse für einen Normal-Spielschein mit 10 Spielen für 2064 Ziehungen bisher ca. 6 Minuten und 50 Sekunden. Jetzt wird dieselbe Information in nur **13 Sekunden (!)** errechnet, einschl. der finanziellen Analyse, wenn die historischen Gewinnquoten vorhanden sind. **Diese Analyse kann für alle Systemspielarten ermittelt werden.**

Diese Funktion wird angewählt, indem die neue Option "Historische Gewinne ermitteln" angewählt wird. Nach der Analyse werden die ermittelten Werte auf dem Bildschirm dargestellt, es gibt auch die Möglichkeit, diese Analyse auszudrucken.

Da diese schnelle Analyse keine Trefferdarstellung erlaubt, wird die alte Form der Analyse weiterhin angeboten, um evtl. das Ergebnis genauer untersuchen zu können.

Zusätzliche Spielanzeige bei der Tipp-Generierung

Wenn bei der Erstellung eines Tipp-Scheines festgestellt wird, dass für die **gewünschte Startwoche** schon Spiele existieren, wird in dem entsprechenden Hinweisenfenster jetzt zusätzlich die Schaltfläche "**Spiele anzeigen**" angeboten, über die die vorhandenen Spiele für den Generierungszeitraum auf Bildschirm und/oder Drucker angezeigt werden können.

Wechsel der **Spielform** in der "Tippen"-Parametermaske

In dieser Maske ist jetzt zusätzlich die Schaltfläche "Spielform" vorhanden. Wenn diese betätigt wird, erscheint der gewohnte Menübaum zur Auswahl der Spielform, so dass jetzt die Spielform innerhalb dieser Funktion gewechselt werden kann, ohne dass man die Funktion nicht wie bisher verlassen muss. Damit lassen sich jetzt sehr bequem alle Tipps für einen Schein erledigen.

Zusätzliche Optionen bei den Spiel- und Ergebnislisten

(Ab "Pro"-Version)

Die Spiel- und Ergebnislisten können jetzt automatisch für alle Scheine, Spielarten und Spielformen durchgeführt werden. Wenn bei der Datumseingabe der gesamte vorgeschlagene Bereich gewählt wird, dann werden die Daten für alle Scheine/Systeme immer für den jeweils gültigen Gesamtbereich ermittelt. Werden andere Daten vorgegeben, dann werden die Daten für alle Scheine/Systeme nur für diesen Bereich (bzw. die innerhalb dieses Bereichs verfügbaren Daten, wenn nicht Daten für den gesamten gewählten Bereich vorhanden sind) ermittelt.

Zusätzlich kann auch eine **Spieliste für alle Standard-Spiele** erstellt werden.

Festlegen von SPIEL 77 (JOKER) und SUPER 6 pro Spielschein

(Ab "Pro"-Version)

Es kann jetzt pro Spielschein festgelegt werden, ob, abweichend von den eingestellten Systemparametern, für diesen Schein SPIEL 77 (JOKER) und SUPER 6 gespielt werden soll. Zu beachten ist, dass hier nur in den Systemparametern **aktivierte** Spiele **deaktiviert** werden können. Diese Festlegung kann innerhalb der Funktion "Bearbeiten/Spielscheindaten ändern" geschehen, in der entsprechenden Datenmaske wird zu diesem Zweck eine neue Schaltfläche (SPIEL 77/SUPER 6) angeboten.

Festlegen der Laufzeiten pro Spielschein

(Ab "Pro"-Version)

Es kann hier pro logischem Spielschein festgelegt werden, wie, abweichend von den eingestellten Systemparametern, für diesen Schein die maximalen Laufzeiten sein sollen. Diese Festlegung kann innerhalb der Funktion "Bearbeiten/Spielscheindaten ändern" geschehen, in der entsprechenden Datenmaske wird zu diesem Zweck eine neue Schaltfläche (Laufzeit) angeboten.

Festlegen der Tipp-Anzahl pro Spielschein

(Ab "Pro"-Version)

Es kann jetzt pro logischem Spielschein festgelegt werden, wie, abweichend von den eingestellten Systemparametern, für diesen Schein die maximale Tipp-Anzahl sein soll. Diese Festlegung kann innerhalb der Funktion "Bearbeiten/Spielscheindaten ändern" geschehen, in der entsprechenden Datenmaske wird zu diesem Zweck eine neue Schaltfläche (Tipp-Anzahl) angeboten.

Funktion "Historische Zahlen filtern"

(Ab "Pro"- Version; historische Ziehungszahlen erforderlich)

Zielrichtung dieser Funktion ist es, die Ziehungen zu finden, die bestimmte Zahlen enthalten, bzw. nicht enthalten.

Nach Aufruf der Funktion wird als erstes die übliche Maske zur Auswahl eines Untersuchungsintervalls angezeigt.

Sie können dort auch angeben, welche Ziehungswochen sie untersuchen wollen. Damit bestimmen Sie, ob **alle** oder nur **eine bestimmte** Ziehungswoche(n) eines Jahres untersucht werden sollen.

Dort befinden sich auch die Optionen "**Ziehungen mit Filterzahlen filtern**" und "**Zusatzzahl berücksichtigen**".

Die letzte Option bestimmt, ob 6 oder 7 Zahlen der Ziehungen untersucht werden sollen.

Mit der ersten Option legen Sie fest, ob Sie die Ziehungen anhand von Filterzahlen filtern oder alle betrachten wollen.

Wenn Sie die Filteroption gewählt haben werden zwei weitere Optionen in der Maske dargestellt. Hier wählen Sie aus, ob die Filterzahlen **vorhanden sein müssen** oder **nicht vorhanden sein dürfen**.

Dann wird im nächsten Schritt auch abgefragt, wieviele Filterzahlen Sie verwenden wollen und danach können dann die gewünschten Filterzahlen eingegeben werden.

Das Programm untersucht nun alle Ziehungen im gewählten Zeitintervall und stellt diejenigen, die den Bedingungen entsprechen, auf Bildschirm und/oder Drucker dar.

Damit haben Sie eine mächtige Möglichkeit, Untersuchungen über das Auftreten bzw. Ausbleiben von bestimmten Zahlen im gewählten Intervall anzustellen.

Tipp-Zahlen prüfen

(Ab "Pro"- Version; historische Ziehungszahlen erforderlich)

Es besteht die Möglichkeit, beliebige Tipps mit den historischen Zahlen vergleichen zu lassen, wobei alle verfügbaren Spielarten (Normal-, Voll-System-, VEW-System- und "Kombi-Plus"-System-Spiele geprüft werden können. Im "Statistik"-Menü erscheint ein neuer Menüpunkt "**Tipp-Zahlen prüfen**", der diese Funktion aktiviert. Es wird dann die bekannte Eingabemaske für Lotto-Zahlen angeboten, in der die zu untersuchenden Zahlen eingegeben werden können. Sollen weniger Zahlen geprüft werden, als die angewählte Spielart verlangt, muss die Überprüfung über die Schaltfläche "**Prüfen**" gestartet werden; sind alle notwendigen Zahlen vorhanden, startet diese automatisch. Nach der Analyse werden die ermittelten Treffer in der Gewinnmaske im unteren Eingabebereich angezeigt. Neben den Gewinnen wird auch der notwendige Einsatz und, wenn die historischen Gewinnquoten in Ihrer Installation vorhanden sind, der erzielte Gewinn in der jeweiligen Landeswährung dargestellt.

Das Zahleneingabefeld kann mit der "**Löschen**"-Schaltfläche wieder zurückgesetzt werden. Mit der "**Drucken**"-Schaltfläche kann ein Analyseergebnis auf dem Drucker ausgegeben werden. Mit der "**Prüf-Zeitraum**"-Schaltfläche kann der Untersuchungszeitraum geändert werden.

è Wichtiger Hinweis

Spielfertiges System bearbeiten

(Ab "Pro"-Version)

Hier werden die Tipp-Zahlen für die gewünschte Anzahl von Spielen eingegeben. Es können die Zahlen von 1 bis 49 (bzw. 45) benutzt werden, da hier direkt die gespielten Tipps bestimmt werden (daher auch die Bezeichnung "spielfertig"). Die Anzahl der Zahlen pro Spiel hängt ab von der eingestellten Spielform; beim Normalspiel sind es 6 Zahlen, bei Systemspielen hängt dies davon ab, wieviele Tipp-Zahlen das jeweilige Systemspiel erfordert (z.B. 7 beim Voll-System "6 aus 7", 15 beim Voll-System "6 aus 15", 9 beim VEW-System 15, 26 beim VEW-System 130 usw.). Sie können also der "Pro"-Version auch eigene Systeme von Systemspielen erstellen und nicht nur Normalspiele spielen. Die Anzahl der Tipp-Reihen ist jeweils nur durch die maximale Anzahl möglicher Kombinationen begrenzt, so dass Sie durchaus einige Tausend oder gar zig-Tausend Reihen spielen.

Anstelle der eigenen Zahleneingabe kann mit der "**Generieren**" Schaltfläche auch das System diese Zahlen erstellen. Dabei gibt es zwei Möglichkeiten: die Zahlen können entweder zufällig oder als Untermenge des zur benötigten Anzahl von Zahlen gehörenden Voll-Systems generiert werden. Vorteil der ersten Methode ist, dass sie schneller ist; der der zweiten, dass es überschneidungsfreie Spielreihen gibt (dafür aber etwas mehr Zeit benötigt).

Auswahl-Schema bearbeiten

(Ab "Pro"-Version)

Hier werden die Auswahl-**Positionen** für die gewünschte Anzahl von Spielen eines Auswahl-Schemas eingegeben. Es können die Zahlen von 1 bis "N" eingegeben werden, wobei "N" die Anzahl der gewünschten Auswahl-Zahlen ist. Für ein System mit 20 Auswahl-Zahlen z.B. können also Zahlen zwischen 1 und 20 eingetragen werden. (Wir erinnern uns: im Auswahl-Schema werden die **Positionen** der Auswahl-Zahlen eingegeben, die später an dieser Stelle eingetragen werden sollen, **nicht** die Zahlen selbst.) Die Anzahl der möglichen Spielreihen ist begrenzt auf die Anzahl möglicher Kombinationen der Auswahl-Zahlen.

Anstelle der eigenen Zahleneingabe kann mit der "**Generieren**" Schaltfläche auch das System diese Zahlen erstellen. Dabei gibt es zwei Möglichkeiten: die Zahlen können entweder zufällig oder als Untermenge des zur benötigten Anzahl von Zahlen gehörenden Voll-Systems generiert werden. Vorteil der ersten Methode ist, dass sie schneller ist; der der zweiten, dass es überschneidungsfreie Spielreihen gibt (dafür aber etwas mehr Zeit benötigt).

Mit Klick auf die Schaltfläche "**Zahlen**" kann direkt in die Funktion "Auswahl-Schema bearbeiten" verzweigt werden.

Auswahl-Zahlen bearbeiten

(Ab "Pro"-Version)

Diese Funktion ergänzt die Funktion "Auswahl-Schema bearbeiten", da hier für ein zuvor definiertes Auswahl-Schema die gewünschten "echten" Zahlen, die die Platzhalter ersetzen, eingegeben werden können.

Anstelle der eigenen Zahleneingabe kann mit der "**Generieren**" Schaltfläche auch das Programm diese Zahlen erstellen.

Auf der Zahlenmaske gibt es die zusätzliche Option "**Auswahl-Zahlen sortieren**". Damit lässt sich festlegen, ob die Zahlen bei der Eingabe sortiert werden sollen, was beim Spielen von eigenen Systemen mit Bankzahlen von Bedeutung ist. Man kann dann bestimmen, welche Zahlen die Bankzahlen sind, indem man diese als **erste** Zahlen eingibt.

Mit Klick auf die Schaltfläche "**Schema**" kann direkt in die Funktion "Auswahl-Schema bearbeiten" verzweigt werden.

Wenn die **historischen Ziehungszahlen** vorhanden sind, wird ebenfalls noch die Schaltfläche "**Hist. Analyse**" angeboten. Diese erlaubt die Aktivierung der Funktion "Historische Analyse, eigene Systeme", ohne dass man die Bearbeitung der Auswahl-Zahlen verlassen muss! Damit kann man dann schnell die Wirkung verschiedener Auswahlzahlen überprüfen.

Bei der **ersten** Betätigung dieser Schaltfläche wird noch der gewünschte Zeitraum für die Analyse und der Schwellwert für die detaillierte Gewinndarstellung abgefragt. Diese Abfrage kann auch später wieder angefordert werden, indem man während des "Klickens" auf die Schaltfläche die [**Strg**]-Taste gedrückt hält.

SPIEL 77/SUPER 6 für eigene Systeme bearbeiten

(Ab "Pro"-Version)

Diese Funktion ermöglicht die Zuordnung von SPIEL 77/SUPER 6-Losnummern zu den aus einem spielfertigen oder Auswahl-System resultierenden Spielscheinen. Die Losnummern können individuell eingetragen/geändert oder automatisch Vom Programm generiert werden, wenn beim Druck die fortlaufende Numerierung der Spielscheine gewährleistet ist.

Spielfertiges System erstellen

(Ab "Pro"-Version)

Mit dieser Funktion kann das aus der Kombination Auswahl-Schema/Auswahl-Zahlen resultierende spielfertige System erstellt und gespeichert werden.

Diese Generierung ist für den normalen Ablauf der "Pro"- Version **nicht notwendig**, da das spielfertige System bei Druck und Analyse immer selbständig erstellt wird. Wenn Sie jedoch Ihr System dokumentieren oder weiterbearbeiten oder filtern wollen, dann können Sie diese Funktion benutzen.

Dieses spielfertige System kann dann mit der Funktion "Spielfertiges System bearbeiten" weiterverarbeitet werden.

System mit Bankzahlen filtern

(Ab "Pro"-Version)

Diese Funktion ermöglicht es, ein System zu filtern. Dies geschieht mit Bank-Zahlen, die in dem System vorhanden sein müssen, bzw. nicht vorhanden sein dürfen.

Es können **alle spielbaren Systeme** (also sowohl spielfertige als auch Auswahl-Systeme mit schon definierten Auswahl-Zahlen) gefiltert werden. (Auch bei Auswahl-Systemen entsteht jedoch ein **spielfertiges** System.)

Nach Auswahl dieser Funktion erscheint der Auswahldialog zur Auswahl des gewünschten Systems.

Danach können die Kriterien zur Behandlung der Systemreihen bestimmt werden:

Dabei kann gewählt werden,

1. ob die (noch zu definierenden) Filter-Zahlen **vorhanden sein müssen** oder **nicht vorhanden sein dürfen**
2. die Kriterien für **alle Filter-Zahlen zusammen** oder **jede Filter-Zahl einzeln** erfüllt werden müssen.

Zuletzt kann bestimmt werden, wieviele Filter-Zahlen verwendet werden sollen und diese werden anschließend abgefragt.

Dann werden die Filterkriterien auf das System angewendet. Nach Abschluß der Berechnung wird mitgeteilt, wieviele Tipp-Reihen verblieben sind und gefragt, ob das neue System übernommen werden soll.

Im Falle der Zustimmung wird dieses System mit neuem Namen abgespeichert (an den alten Systemnamen werden die Zeichen "_Fi_Ba" angehängt) und dann direkt angezeigt. Das Ursprungssystem bleibt erhalten.

System mit Expert-Filter filtern

(Ab "Expert"-Version)

Diese Funktion ermöglicht es, ein System zu filtern. Dies geschieht mit Hilfe der definierten Expert-Filter.

Es können alle spielbaren Systeme (also sowohl spielfertige als auch Auswahl-Systeme mit schon definierten Auswahl-Zahlen) gefiltert werden. (Auch bei Auswahl-Systemen entsteht jedoch ein **spielfertiges** System.)

Nach Anwahl dieser Funktion erscheint der Auswahldialog zur Auswahl des gewünschten Systems.

Dann werden die Filterkriterien auf das System angewendet. Nach Abschluß der Berechnung wird mitgeteilt, wieviele Tipp-Reihen verblieben sind und gefragt, ob das neue System übernommen werden soll.

Im Falle der Zustimmung wird dieses System mit neuem Namen abgespeichert (an den alten Systemnamen werden die Zeichen "**_Fi_Ex**" angehängt) und dann direkt angezeigt. Das Ursprungssystem bleibt erhalten.

Verzeichnis für eigene Systeme einstellen

(Ab "Pro"-Version)

Das Programm verwaltet eigene Systeme an verschiedenen Orten im System:

- Aktueller Schein
- Lotto-Verzeichnis
- Externes Verzeichnis 1
- Externes Verzeichnis 2

Zur Einstellung der beiden externen Verzeichnisse dient diese Funktion.

Das externe Verzeichnis 1 ist gültig für den **aktuellen Schein**, das externe Verzeichnis 2 gilt **systemweit** für alle Scheine.

Für jeden logischen Spielschein sind somit standardmässig eigene Systeme aus maximal 4 Verzeichnissen im Zugriff, wobei 2 systemweit für alle Scheine gelten, 2 nur lokal für den aktiven Schein zugeordnet werden. (Verschiedene Scheine können natürlich die gleichen Verzeichnisse als lokale Verzeichnisse zuordnen.) Sie können damit den Zugriff auf eigene Systeme sehr flexibel und übersichtlich organisieren. Bei der Auswahl eines eigenen Systems können Sie zwar auch beliebige andere Verzeichnisse benutzen, wir empfehlen Ihnen jedoch, dies nicht zu tun, da Sie dann u.U. nicht mehr wissen, welches System Sie gespielt haben.

Bei der Neuanlage eines Systems kann dieses entweder nur für den lokalen Schein oder mit systemweiter Gültigkeit (d.h., Zugriff für alle Scheine möglich) erstellt werden.

Fremdformate eigener System konvertieren

(Ab "Pro"-Version)

Wenn Sie Systeme haben, die nicht mit der "Pro"- Version erstellt wurden, dann können Sie diese mit dieser Funktion konvertieren. Es werden derzeit 3 Formate unterstützt:

- QUICK-SYSTEM (LOTTO-Tools) (Notwendige Datei-Endung: ".ASC")
- THAT's LOTTO (Notwendige Datei-Endung: ".DAT")
- ASCII Dateien (Notwendige Datei-Endung: ".ASC")
- EXCEL CSV Dateien
- EXCEL XLS Dateien

Die Systeme des Programmes "System-LOTTO" können direkt verarbeitet werden.

Direkte Übernahme von Systemen aus "Microsoft EXCEL"

Wenn auf Ihrem Computer-System Microsoft EXCEL (ab Version 5.0) installiert ist, können Systeme (spielfertige oder Auswahl-Systeme) jetzt auch direkt aus Excel-Arbeitsblättern ausgelesen werden. Der bisher notwendige Umweg über den Export der EXCEL-Daten im CSV-Format entfällt dann.

EXCEL wird dabei vom Programm selbständig aktiviert, der Anwender muss nur das gewünschte EXCEL-Arbeitsblatt auswählen.

Voraussetzung für die richtige Übernahme ist, dass die Tipp-Reihen zeilenweise aufgebaut sind (d.h. jede Spalte in einer Zeile enthält eine Tipp- oder Auswahl-Zahl), die die ersten Zeilen und Spalten in dem Arbeitsblatt belegen und durch mindestens 1 Leerspalte und 6 Leerzeilen von anderen Daten im Arbeitsblatt getrennt sind.

EXCEL hat die manchmal unangenehme Eigenart, dass es sich die höchsten jemals verwendeten Zeilen und Spalten merkt und diese z.B. auch an unser Programm als belegten Bereich mitteilt. Wenn Ihre Nutzdaten also aktuell weniger Zeilen und Spalten belegen, als EXCEL meint, müssen bei der Daten-übernahme unnötig viele Zellen geprüft werden.

Sie sollten in EXCEL also immer mit den [STRG][ENDE]-Tasten prüfen, welche Zeilen und Spalten EXCEL als mit Daten belegt betrachtet. Wenn Ihre aktuellen Daten aber weniger Zeilen und Spalten belegen, sollten Sie den wirklich mit Daten belegten Bereich kopieren, ein neues EXCEL-Arbeitsblatt erzeugen und die vorher kopierten Daten dann hier einfügen. Auf die Funktion der Übernahme hat das zwar keine Auswirkung, aber auf deren Geschwindigkeit.

Bearbeiten eigener Systeme

(Ab "Pro"-Version)

In diesem Untermenü sind alle Funktionen zur Manipulation eigener Systeme zusammengefasst:

[Globale Verwaltung der eigenen Systeme](#)

[Erstellung eigener Systeme](#)

[Spielfertiges System bearbeiten](#)

[Auswahl-Schema bearbeiten](#)

[Auswahl-Zahlen bearbeiten](#)

[Fremdformate eigener System konvertieren](#)

[Spielfertiges System erstellen](#)

[Verzeichnis für eigene Systeme einstellen](#)

[SPIEL 77/SUPER 6 bearbeiten](#)

[Datenformate eigener Systeme](#)

[Speicherort eigener Systeme](#)

[Auswahl eigener Systeme für die weitere Bearbeitung](#)

[Darstellung der eigenen Systeme](#)

[Historische Gewinnanalyse, eigene Systeme](#)

[Funktion "Auswerten/Spieleliste, eigene Systeme"](#)

Speicherort eigener Systeme

(Ab "Pro"-Version)

Das Programm kann eigene Systeme für jeden Schein aus 4 Verzeichnissen im Zugriff haben. **Neu erstellte** Systeme können jedoch nur im aktuellen Schein oder im Lotto-Verzeichnis gespeichert werden, die erwähnten externen Verzeichnisse dienen somit in der Regel dem Zugriff auf Systeme, die **nicht** vom Programm erstellt wurden, sondern aus anderen Quellen kommen.

Auswahl-Zahlen und SPIEL 77/SUPER 6-Losnummern werden **immer im aktuellen Schein** angelegt. Das hat den Vorteil, dass man mit demselben System gleichzeitig in verschiedenen Scheinen spielen kann. (Dies ist ein Unterschied zur bisherigen DOS- Version, die Auswahl-Zahlen und SPIEL 77/SUPER 6-Losnummern immer im **Verzeichnis des Systems** gespeichert hat. Die jetzige Lösung erscheint uns jedoch sinnvoller zu sein, als bisheriger Nutzer der **DOS-Version** müssen Sie evtl. diese Daten in ein Schein-Verzeichnis umkopieren.)

- F** Spielscheine werden in Unterverzeichnissen des Lotto-Verzeichnisses abgelegt. Diese Unterverzeichnisse haben als Verzeichnisnamen Die **5-stellige Spielschein**-Nummer, evtl. mit **führenden Nullen** aufgefüllt. Das Verzeichnis für den Spielschein 1 hat somit den Namen "00001". Wenn Ihr Lotto-Verzeichnis "C:\LOTTO\" ist, dann können Sie im Betriebssystem-Verzeichnis "C:\LOTTO\00001\" alle Dateien des Spielscheins 1 finden.

Datenformate eigener Systeme

(Ab "Pro"-Version)

Die eigenen Systeme können in verschiedenen Formaten vorliegen, die automatisch erkannt werden. Das Format wird im folgenden beispielhaft für die Normalspiele dargestellt. Wenn Sie Daten für Systemspiele haben, dann müssen Sie natürlich die für das gewählte System notwendige Anzahl von Zahlen (mehr als 6!) pro Spielfeld in jeder Zeile vorhanden sein!

(**A**, **B**, usw. bezeichnen eine Ziffer, **AA** somit eine zweistellige Zahl. **Cr** ist der Wagenrücklauf - ASCII-Code 13- , **Lf** ist die Zeilenschaltung -ASCII-Code 11-.)

1. **ASCII**, mit Kommata getrennt, mit Zeilenschaltung
Zahlenformat: AA,BB,CC,DD,EE,FFCrLf. (**19 Byte/Spiel**)
2. **Binär, Ganzzahl (16-Bit), ohne Zeilenschaltung**
Zahlenformat: AABBCCDDEEFF. (**12 Byte/Spiel**)
3. **Binär, Byte (8-Bit), ohne Zeilenschaltung**
Zahlenformat: ABCDEF. (**6 Byte/Spiel**)

Diese externen Lotto-Daten können beliebig entstehen. Das erste Format kann mit jedem Texteditor erstellt werden, wobei die Lotto-Zahlen jeweils als 2 ASCII-Zeichen (evtl. mit führendem Zeichen "0" (Null) oder " " (Leerzeichen)) eingegeben werden müssen.

Auch diejenigen, die ihre eigenen Systeme mit Tabellenkalkulationsprogrammen wie MULTIPLAN, LOTUS 1-2-3, u.v.a. erstellen, werden dieses Format nutzen, da diese Programme die Daten auch in dem notwendigen Format (ASCII, mit Kommata getrennt) abspeichern (exportieren) können. (Evtl. müssen in diesen Fällen die so entstandenen Daten noch konvertiert werden). Für EXCEL existiert eine eigene Datenkonvertierung, basierend auf dem CSV-Format.

Die anderen Formate sind nur von Programmen zu generieren und sind dort als Direktzugriffsdateien zu behandeln.

F Unsere Garantie-Systeme entsprechen konzeptionell auch solchen Systemen, wobei der grosse Vorteil eben die Gewinngarantie ist, die von den anderen genannten Systeme nicht geboten wird.

Aufgrund des Dateiformates und der Dateilänge kann das Programm die Anzahl der Sätze (=Spiele) in der Datei ermitteln und auch feststellen, ob evtl. ein Strukturfehler vorliegt.

F Vom Programm erstellte Systeme werden optional im Format 1. oder 3. erstellt.

Die eigenen Systeme können eine Identifizierung des Systems enthalten, die wie folgt aufgebaut ist:, so dass das Programm alle relevanten Informationen hat, ohne diese nachfragen zu müssen. Dies ist vor allem dann hilfreich, wenn Systemnamen verwendet werden, die nicht der Konvention entsprechen.

Diese Identifizierung hat das folgende Format:

1. Satz

- a. **NORMAL** für das Normalspiel
- b. **6ausXX** für das Voll-System, (XX = Systembezeichnung, z.B.: 6aus12)
- c. **VEWXXX** für das VEW-System (XXX = Systembezeichnung, z.B.: VEW077, VEW132)
- d. **KOMBXX** für das System "Kombi-Plus" (XX = Systembezeichnung, z.B.: 01, 15)

2. Satz

NUMXX XX = Gesamtanzahl der **Zahlen** der Spielform, für die das System bestimmt ist (z.B.: "45" für Auswahlwette, "49" für "6 aus 49", "38" für TOTO-X)

3. Satz

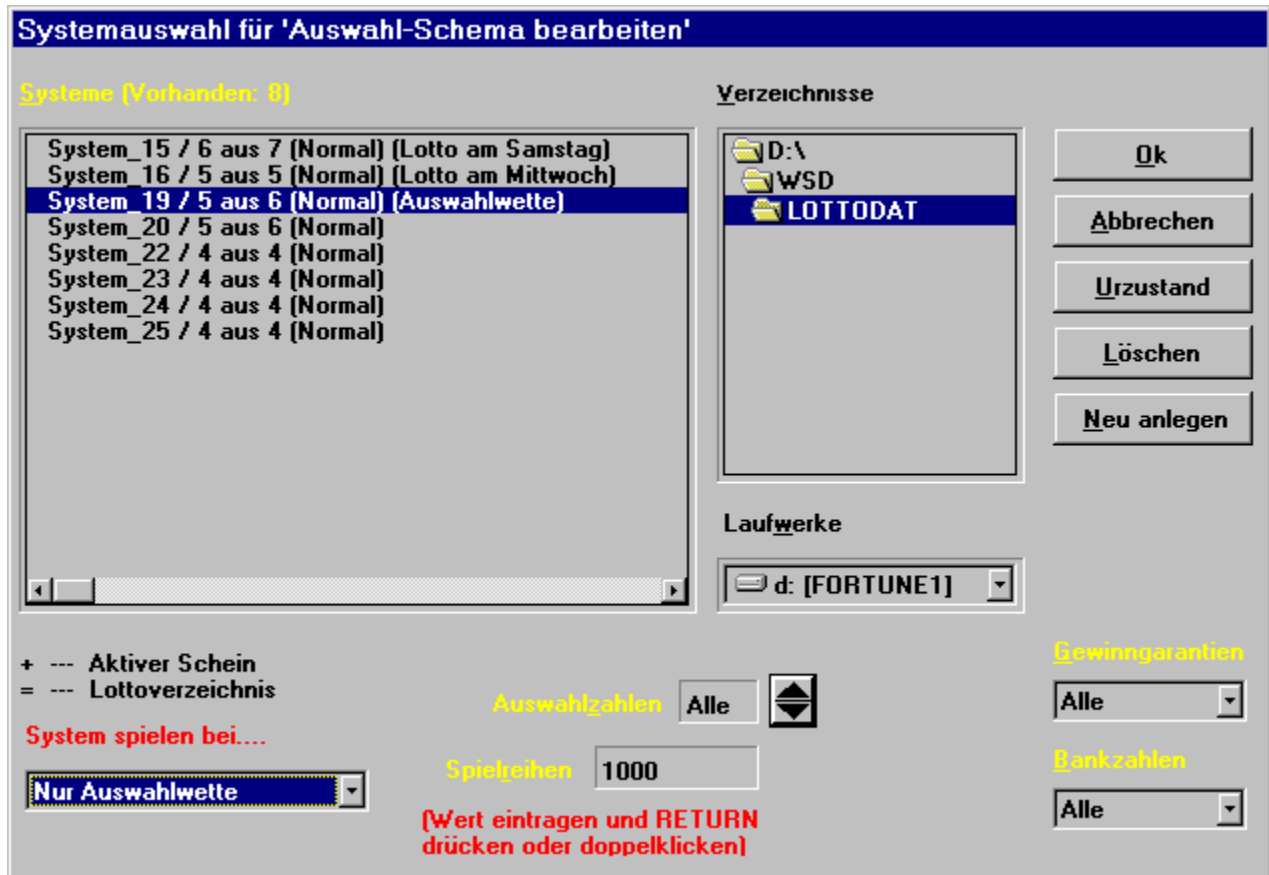
AUSWXX XX = Gesamtanzahl der Auswahl-Zahlen des Systems (z.B.: "00" für spielfertiges System, "20" für System mit 20 Auswahl-Zahlen)

4. Satz

XXXXXX XXXXXX= Anzahl der **Spielreihen** des Systems (z.B.: "100" für 100 Spielreihen). Bei Binärsystemen muss dieser Wert **hexadezimal** angegeben werden.

Diese Sätze **müssen unbedingt** die **gleiche Länge** wie die anderen haben, da sonst ein Strukturfehler entsteht! Mit dieser Information kann das Programm einige notwendige Parameter selbständig erkennen und muss sie nicht abfragen. Vom Programm erstellte oder konvertierte Dateien enthalten diese Informationen.

Auswahl eigener Systeme für die weitere Bearbeitung (Ab "Pro"-Version)



Bei allen Operationen, die mit eigenen Systemen ausgeführt werden, muss das betreffende System ausgewählt werden (ausser, wenn Sie drucken oder auswerten und die Optionen "Alle Scheine" und/oder "Alle Systeme" aktivieren).

Das Programm bietet dazu eine Auswahlmaske an, in der das gewünschte Laufwerk, Verzeichnis und System geändert und gewählt werden können. In der Dateiliste werden alle Systeme dargestellt, die in den (maximal) 4 verschiedenen Verzeichnissen pro Schein gefunden wurden. Zur besseren Übersicht wird in der Auswahlliste der eigenen Systeme immer auch die zugrundeliegende [Spielart](#) ([Normalspiel](#), [Voll-System](#), [VEW-System](#)) mit angezeigt. Wird ein System mit einer anderen Spielart als der derzeit aktiven angewählt, kann diese vom Programm direkt umgeschaltet werden.

Das Programm zeigt immer nur die Systemarten an, die im aktuellen Zusammenhang sinnvoll sind.

Spielfertige Systeme

(Anzeige bei: Bearbeitung spielfertiger Systeme und [SPIEL 77/SUPER 6](#), allen Druck-,

Auswertungs-, Anzeige- und Analyse-Funktionen für eigene Systeme)

Auswahl-Systeme

(Anzeige bei: Bearbeitung von [Auswahl-Systemen](#), - Zahlen und [SPIEL 77/SUPER 6](#), Generierung von spiefertigen Systemen, allen Druck-, Auswertungs-, Anzeige- und Analyse-Funktionen für eigene Systeme)

Wenn im aktuellen Zusammenhang **Auswahl-Systeme** möglich sind, ist in dieser Maske auch ein Feld enthalten, in dem Sie die gewünschten **Anzahl von Auswahl-Zahlen** eingeben können, um dann nur noch die Systeme anzeigen zu lassen, die für diese Anzahl von Auswahl-Zahlen verfügbar sind. (Standardwert ist "Alle" - oder auch "*"). Bei den Druck-, Auswertungs-, Anzeige - und Analyse-Funktionen für eigene Systeme können Sie als Wert für die Auswahl-Zahlen auch "0" oder "**Keine**" eingeben und erhalten dann nur noch die spiefertigen Systeme angezeigt, soweit diese für das Programm erkennbar sind.

Wenn Auswahl- oder spiefertige Systeme bearbeitet werden, wird zusätzlich das Feld "**Spielreihen**" angezeigt. Damit kann man die Auswahl der Systeme auf solche beschränken, die eine bestimmte Anzahl von Tipp-Reihen enthalten, was besonders dann interessant ist, wenn Garantie-Systeme vorhanden sind. (Standardwert ist "Alle" - oder auch "*"). Die Anzahl der gültigen Tipp-Reihen bei der Suche wird vom Programm immer in den Grenzen "(1 - Bandbreite)*Gewünschter Wert" und "(1 + Bandbreite)*Gewünschter Wert", wobei gilt: Gewünschter Wert >10000: Bandbreite = 0.1; Gewünschter Wert <=10000: Bandbreite = 0.2; Gewünschter Wert <1000: Bandbreite = 0.3; Gewünschter Wert <=100: Bandbreite = 0.4.

Diese Selektion wird aktiviert, indem man die gewünschte Zahl von Tipp-Reihen eingibt und anschließend die [RETURN]-Taste betätigt oder auf dem Feld doppelt Klickt. Nach einer Eingabe bleibt der eingestellte Wert aktiv, bis ein neuer eingegeben oder der Urzustand wiederhergestellt wird. Durch Eingabe von "Alle" - oder auch "*" - wird der Filter wieder ausgeschaltet.

Weiterhin gibt es eine "Kombo-Box", in der die möglichen **Gewinn Garantien** für unsere [Garantie-Systeme](#) eingestellt werden können (Standardwert ist "Alle"). Für die "**Goldfinger/System-King**" kompatiblen Systeme gibt es eine weitere "Kombo-Box", in der die möglichen **Bankzahlen** für Garantie-Systeme eingestellt werden können (Standardwert ist "**Keine**").

Damit können Sie die Anzeige der Systeme weiterhin beschränken auf die Systeme, die die gewünschte Gewinngarantie oder Anzahl von Bankzahlen haben. Wenn es für die eingestellten Optionen kein passendes System gibt, wird in der Systemliste entsprechend darauf hingewiesen.

F Bei allen System-Auswahlvorgängen für Darstellung, Druck oder Auswertung von eigenen Systemen werden auch **nur** noch solche **Auswahl-Systeme** angezeigt, **für die in dem betreffenden Schein auch Auswahl-Zahlen vorhanden sind!**

Die Schaltfläche "**Urzustand**" ermöglicht es Ihnen, wieder in die Ausgangslage zurückzugehen,

wenn Sie einige Verzeichnis- und/oder Optionsänderungen vorgenommen hatten.

Mit einem "Klick" auf den Systemnamen können Sie sich Informationen über das System geben lassen. ([Auswahl-Zahlen](#), Anzahl Spiele, Kosten usw.). Mit "Doppel-Klick" oder "Ok" wählen Sie ein System zur weiteren Bearbeitung aus.

In allen Listen können Sie sich mit den **Pfeiltasten** [↑, ↓] nach oben oder unten bewegen. Wenn Sie gleichzeitig die [Strg]- Taste drücken, wird das Programm während der Bewegung **keine** Veränderungen darstellen, sondern erst am Ende der Bewegung, wenn die [Strg]- Taste losgelassen wird. Andernfalls werden bei jeder Änderung die den gegenwärtigen Optionen entsprechenden Systeme angezeigt (bzw. die Systeminformation, wenn Sie sich in der Systemliste bewegen). Sinngemäss gilt dies auch, wenn Sie mit der Maus ein entsprechendes Element anklicken.

Bei den Druck-, Auswertungs-, Anzeige- und Analyse-Funktionen für eigene Systeme werden dann die jeweiligen Funktionen aktiviert.

Im Menü zur Bearbeitung eigener Systeme werden zusätzlich einige Schaltflächen ("Buttons") verfügbar, die es Ihnen erlauben, ein System zu **löschen**, **seine Leistungstabelle** auszudrucken (sofern es eines unserer [Garantie-Systeme](#) ist und dieses eine besitzt.) oder ein System **neu anzulegen**.

Wenn Auswahl- oder spiefertige Systeme bearbeitet werden, wird zusätzlich die Kombobox "System spielen bei..." angezeigt. Damit hat man die Möglichkeit zu bestimmen, bei welchen **Spielformen** dieses System verwendet werden soll.

Standardmäßig werden die Systeme bei **allen** Spielformen verwendet. Wenn dies nicht erwünscht ist, kann es auf **eine** der möglichen Spielformen (Lotto am Samstag, Lotto am Mittwoch, Auswahlwette) beschränkt werden. Wenn eine solche Einschränkung für ein System vorhanden ist, wird in der System-Auswahlliste die Spielform, für die es zugeordnet ist, mit angezeigt.

Erstellung eigener Systeme

(Ab "Pro"-Version)

Wenn Sie ein System neu anlegen, dann werden einige weitere Informationen abgefragt:

1. Anzahl Spielreihen für das System
2. Systemname
3. Format (TEXT oder BINÄR)
4. Gültigkeitsbereich (Aktueller Schein oder systemweit)

Für den Systemnamen schlägt das Programm die folgende Konvention vor:

Systemname	=	"XX-YYYYYYYY"
XX	=	Anzahl der <u>Auswahl-Zahlen</u> ("00" bei spielfertigen Systemen)
YYYYYYYY	=	Anzahl Spielreihen im System

Sie können natürlich auch beliebige andere Namen vergeben, diese Konvention hat aber den Vorteil, dass sie notwendige Informationen enthält, die sonst immer wieder abgefragt werden müssen. Wenn Sie nicht mehr Spielreihen spielen müssen, als diese Konvention nicht mehr abdecken kann (99.999.999), sollten Sie diese Konvention einhalten, sie erleichtern sich die Arbeit ungemein.

Unsere Garantie-Systeme befolgen diese Konvention nicht, das Programm kennt aber natürlich dennoch deren Parameter.

Wenn Sie ein Auswahl-System gewählt haben und die Anzahl der Auswahl-Zahlen nicht bekannt ist (nicht eingestellt und anhand des Systemnamens nicht erkennbar), dann wird das Programm die Eingabe dieser Informationen anfordern.

F Die Entscheidung, ob Sie im TEXT- oder BINÄR-Format arbeiten, wird davon abhängen, ob Sie das System auch ausserhalb des Programmes (mit einem Texteditor) bearbeiten wollen (dann TEXT-Format), oder ob Sie die kompakte Speicherung vorziehen (dann BINÄR-Format).

Danach wird eine weitere Maske dargestellt, mit deren Hilfe dann die notwendigen Zahlen erstellt werden können.

Neben den Eingabefeldern für die Zahlen gibt es hier weiterhin Schaltflächen, die es erlauben, ein System zu **löschen**, **anzuzeigen**, zu **generieren** oder auf **Dubletten** zu prüfen. Mit der Dublettenprüfung können Sie feststellen ob die gerade eingegebene Zahlenreihe schon einmal vorhanden ist.

Die Lösch- und Anzeigefunktion (auf Bildschirm oder Drucker) ist wohl selbsterklärend.

Die Generierungsfunktion dient dazu, Systeme oder Auswahl-Zahlen durch das Programm erstellen zu lassen.

Bei der Generierung von Auswahl-Zahlen werden die ermittelten Zahlen direkt dargestellt. Werden Auswahl-Zahlen von Ihnen eingegeben, ist die Option "Auswahl-Zahlen sortieren" von Bedeutung, da sie damit bestimmen können, in welcher Reihenfolge die Auswahl-Zahlen gespeichert werden. Da beim Auswahl-System die Auswahlpositionen durch die Zahl an der entsprechenden Position in den Auswahl-Zahlen ersetzt werden, ergeben sich je nach Sortierung der Auswahl-Zahlen unterschiedliche echte resultierende Spiele. Insbesondere im Zusammenhang mit Auswahl-Systemen mit Bankzahlen hat man hier die Möglichkeit **die** Zahlen festzulegen, die in allen endgültigen Spielen auftreten sollen.

Bei der Generierung von Systemen werden noch weitere Informationen abgefragt. Zunächst muss das Programm wissen, wieviele **Spielreihen** Sie haben wollen (wenn Sie die Konvention für Systemnamen befolgen ist das schon bekannt) und wieviele **Bankzahlen** Sie spielen wollen (Bankzahlen sind solche Zahlen, die in jedem Spiel vorkommen, entweder als Tipp-Zahlen oder Auswahl-Positionen).

Wenn Sie mit Bankzahlen generieren, müssen Sie diese als nächstes eingeben.

Danach fragt das Programm, ob Sie die Spiele **zufällig** oder aus dem Voll-System generieren wollen. Bei **zufälliger** Generierung wird noch gefragt, ob **Dubletten** (Spiele mit identischen Zahlen) ausgeschlossen werden sollen.

Die verschiedenen Generierungsformen haben Vor- und Nachteile. Die zufällige Generierung geht am schnellsten, jedoch besteht die (geringe) Gefahr, dass Spiele doppelt erstellt werden (**Dubletten**). Hier kann das Programm auf Wunsch zwar eine Dublettenprüfung vornehmen, es können sich bei aber sehr schnell lange Rechenzeiten ergeben, da jedes neue Spiel mit allen vorhergehenden verglichen werden muss.

Nach Abschluß der Generierung werden die erzeugten Spiele sortiert. Wenn zu wenig Speicher für das Sortieren frei ist wird dies abgebrochen. Die einzelnen Spielreihen des Systems sind dann unstrukturiert.

Die Generierung aus dem Voll-System stellt sicher, dass es keine Dubletten gibt, da das Programm jede "N"-te Kombination aus dem Voll-System für das System nimmt, wobei "N" sich aus der Anzahl der möglichen Kombinationen der Auswahl-Zahlen (7-49) und Bankzahlen (1-5), dividiert durch die Anzahl der gewünschten Spielreihen bestimmt. Da es kein uns bekanntes Verfahren zur direkten Ermittlung der "N"-ten Kombination eines Voll-Systems gibt, muss das Programm halt alle berechnen und die notwendigen speichern. Das kann auch etwas länger dauern. Wenn Sie statt spielfertiger Systeme Auswahl-Systeme benutzen, geht die Generierung aus dem Voll-System relativ schnell und Sie haben überschneidungsfreie Systeme.

Es gibt eine interessante Variante der Generierung, wenn Sie für ein Auswahl-System soviel Reihen erstellen lassen, wie es Kombinationen der Auswahl-Zahlen gibt (das Programm schlägt dies standardmässig vor). In diesem Falle erstellt das Programm **alle** Kombinationen des Voll-

Systems für die gewählten [Auswahl-Zahlen](#). Wenn Sie schon immer einmal wissen wollten, wie die 13.983.816 Kombinationen des Lotto 6 aus 49 aussehen, so könnten Sie diese hier als Auswahl-System mit 49 Zahlen erstellen.

Globale Verwaltung der eigenen Systeme

(Ab "Pro"-Version)

Es gibt auch eine **globale** Verwaltungsmöglichkeit für die eigenen Systeme. Statt wie hier beschrieben jeweils **ein bestimmtes** System für **eine bestimmte Spielform** zu bearbeiten, können damit **alle vorhandenen(!)** Systeme systemweit bearbeitet werden.

Diese Variante wird über den Menüpunkt "**Bearbeiten/Eigene Systeme bearbeiten/Alle Systeme verwalten**" erreicht.

Dabei ermittelt das Programm zunächst **alle in allen** Scheinen vorhandenen eigenen Systeme und stellt diese in einer System-Auswahlliste (Listbox) dar.

Zuerst werden nur die Systeme des **aktiven** Scheins angezeigt.

Über die Schaltfläche "**Alle Scheine**" können die Systeme aller Scheine angezeigt werden. (Die Schaltfläche erhält dann die Bezeichnung "Schein X" (X = aktuelle Scheinnummer), mit der wieder auf die Anzeige der Systeme des aktuellen Scheins umgeschaltet werden kann.)

Über die Schaltfläche "**Scheinauswahl**" kann dann ein **beliebiger** anderer Schein -oder auch alle Scheine- ausgewählt werden. Wenn beim "Klick" auf diese Schaltfläche die [Strg]-Taste gedrückt wird **und** gegenwärtig die Information aller Schein angezeigt wird **und** ein Eintrag der Systemliste selektiert ist, dann wird auf den Schein umgeschaltet, zu dem das selektierte System gehört. Andernfalls wird der normale Auswahldialog angeboten.

In diese Liste werden all die Systeme aufgenommen, für die in den **einzelnen Spielscheinen** Informationen vorhanden sind: entweder ein in einem Schein gespeichertes spieلفertiges System oder ein Auswahl-System, für das dort Auswahl-Zahlen existieren (das Auswahl-System selbst kann im Lotto-Verzeichnis (global), oder in einem anderen spezifizierten externen Verzeichnis liegen).

Um ein Auswahl-System, das **nicht** in einem Spielschein vorhanden ist (also im Lotto-Verzeichnis (global), oder in einem anderen spezifizierten externen Verzeichnis liegt) in diese Liste aufzunehmen, müssen also zunächst einmal mit der Funktion "**Bearbeiten/Eigene Systeme bearbeiten/Auswahl-Zahlen**" Auswahl-Zahlen für dieses System in einem Spielschein angelegt werden.

In dieser Liste können nun ein (oder auch mehrere) System(e) selektiert werden - es gelten die Standard-WINDOWS-Konventionen für die Mehrfachselektion von Elementen einer Liste -, auf die die danach ausgewählten Operationen angewendet werden.

Zur Erinnerung: Die Mehrfachselektion in einer solchen Liste geschieht wie folgt:

Wenn Sie beim "Mausklick" auf einen Listeneintrag die [Strg]-Taste gedrückt halten, wird der gewählte Eintrag, **unabhängig von allen anderen bestehenden Selektionen**, selektiert bzw. deselektiert

Wenn Sie beim "Mausklick" auf einen Listeneintrag die [**Umschalt**]- Taste gedrückt halten, werden alle Listeneinträge zwischen dem letzten selektierten und dem gewählten Eintrag, **zusätzlich zu allen anderen bestehenden Selektionen**, selektiert.

Mögliche Operationen sind:

System(e) sperren

Das System wird nicht mehr gedruckt bzw. ausgewertet, wenn die **automatischen** Varianten dieser Funktionen benutzt werden (**Einzeldruck bzw. -auswertung** ist nach wie vor möglich). Bei Mehrfachselektion wird der Sperr-Status **aller selektierten** Systeme umgekehrt. (Schaltfläche: "**Status ändern**", oder "**Doppelklick**" auf einen Listeneintrag)

System(e) freigeben

Das gesperrte System wird kann wieder gedruckt bzw. ausgewertet werden, wenn die **automatischen** Varianten dieser Funktionen benutzt werden. Bei Mehrfachselektion wird der Sperr-Status **aller selektierten** Systeme umgekehrt. (Schaltfläche: "**Status ändern**", oder "**Doppelklick**" auf einen Listeneintrag)

System(e) löschen

Das/die selektierte(n) System(e) wird (werden) gelöscht. Vor dem Löschen wird noch eine Bestätigung gefordert. (Schaltfläche: "**System löschen**")

System(e) ändern

Das/die selektierte(n) System(e) wird (werden) geändert. Dabei bietet das Programm, in einer weiteren Liste (Funktionsliste) die Änderung aller möglichen Systemteile an ([Spielfertiges System](#) oder [Auswahl-Schema/Auswahl-Zahlen](#) sowie [SPIEL 77/SUPER 6](#) (JOKER)).

Der Anwender kann dann in dieser Funktionsliste eine (oder mehrere) Funktionen wählen und die betreffenden Systemkomponenten automatisch nacheinander ändern, **ohne** das System oder den Schein explizit neu wählen zu müssen! (Über die Mehrfachselektion in den System- und Funktionslisten ist es im Extremfall möglich, **alle** Systeme in **allen** Scheinen zu ändern.) (Schaltfläche: "**System ändern**", oder "**Klick mit der rechten Maustaste**" auf einen Listeneintrag))

Systemstatus anzeigen

Über die "**Anzeigen**"-Schaltfläche kann die aktuell in der Systemliste dargestellte Information ausgedruckt werden.

Bei **Auswahl-Systemen**, deren Auswahl-Schema **nicht** in dem Schein, der die Auswahl-Zahlen enthält, vorhanden ist, wird das Verzeichnis, in dem das Auswahl-Schema gespeichert ist, mit angezeigt.

F Die **Neuanlage** von **Systemen** ist mit dieser globalen Funktion **nicht** möglich, diese muss gezielt mit den nach wie vor vorhandenen Einzelfunktionen "Spielfertiges System bearbeiten" und "Auswahl-Schema bearbeiten" geschehen. Es können jedoch die **Auswahl-Zahlen** von Auswahl-Systemen und **SPIEL 77/SUPER 6 (bzw. JOKER)**- Informationen für alle Systeme, die in einem Spielschein vorhanden sind (also nur die "**lokalen**" und keine "**globalen**" Systeme) **neu** erstellt werden.

Die Funktion arbeitet auch nur mit Systemen, die mit neueren Programmversionen erstellt sind und die genügend Informationen enthalten. Wenn in dieser Liste Systeme mit der Spielform "**UNBEKANNT**" oder dem Zusatz "***** Check *****" oder gar nicht auftauchen, sollten Sie diese Systeme **unbedingt neu** erstellen! Solche Systeme werden auch automatisch gesperrt. Wenn in einem Schein ein Auswahl-System vorhanden ist aber keine Auswahl- Zahlen, so erscheint in der Liste der Zusatz "***** Auswahl-Zahlen *****" und die Systeme werden auch automatisch gesperrt.

Druck von eigenen Systemen

(Ab "Pro"-Version)

Zum Druck der eigenen Systeme gibt es im "**Drucken**"-Menü den Menüpunkt "Drucken eigene Systeme". Nach der weiter oben beschriebenen Auswahl des gewünschten Systems sind einige weitere Angaben notwendig.

1. **Anfangsspielnummer** (Vorgabe: 1)
2. **Endspielnummer** (Vorgabe: letztes Spiel im System)
3. **Spiele pro Spielschein** (Vorgabe: Maximale Anzahl für Spielart und Land)
4. **Ob vor jedem Schein pausiert werden soll** (autom. Einzug!) (Vorgabe: Abhängig vom Druckermodell)
5. **Ob das SPIEL 77 (bzw. JOKER) gespielt werden soll** (Nicht für Polen). (Vorgabe: Ja)
6. **Ob die SUPER 6 gespielt werden soll** (Nicht für A, CH und Polen). (Vorgabe: Ja)
7. **Ob SPIEL 77/SUPER 6 gespeichert werden soll** (Nicht für Polen). (Vorgabe: Nein)

Damit werden den Anwendern, die eigene Systeme spielen wollen, die umfangreichen Möglichkeiten des Programmes bezüglich des Lottoscheindrucks zur Verfügung gestellt.

Nach Abschluss des Dialoges werden dann gemäss den Vorgaben die Zahlen auf Lottoscheine gedruckt, wobei das Lottoscheinformat des eingestellten Landes benutzt wird. Als Adresse wird die Adresse des aktiven Scheines ausgedruckt. Bei Online-Scheinen für die Schweiz werden die ersten 10 Zeichen des Namens auf der Höhe des JOKER-Feldes und des Spiels 12 gedruckt (Vorgabe der dortigen Lottogesellschaft). Jeder Spielschein wird mit seiner lfd. Nummer gekennzeichnet. Diese ist wie folgt aufgebaut: logische Spielschein-Nummer und laufende echte Spielschein-Nummer, getrennt durch "/"; zum Beispiel "15/ 1", "15/ 2", usw..

Wenn das Programm in einem Spiel unzulässige Zahlenwerte entdeckt, wird eine entsprechende Meldung gegeben und das entsprechende Spiel ignoriert.

Automatischer Druck aller eigenen Systeme

Es können auch **alle** eigenen Systeme **automatisch** ausgedruckt werden (auch für alle Scheine und Systeme). Dabei ermittelt das Programm alle in den Scheinen vorhandenen aktiven (nicht gesperrten, siehe Ausführungen zur globalen Systemverwaltung) eigenen Systeme und druckt diese dann aus, ohne dass diese immer explizit einzeln angewählt werden müssen.

Speichern der Spielschein-Losnummer

Wenn die Information für das SPIEL 77 und die SUPER 6 gespeichert werden, können bei einer

für dieses System durchzuführenden späteren Gewinn-Ermittlung auch diese Lotterien verglichen werden. Wenn diese Speicherung erfolgen soll, kann für jeden Schein die zugehörige Spielschein-Losnummer gespeichert werden. Wenn nicht gespeichert werden soll und eine zu dem System gehörige SPIEL 77-Datei vorhanden ist, fragt das Programm, ob diese gelöscht werden soll. Im Falle der Speicherung bietet das Programm weitere Optionen an: **Zählrichtung** der Losnummern (aufwärts/abwärts) und **automatische** oder Generierung mit **Bestätigung**.

Wenn nach dem Druck eines jeden Scheines pausiert wird (Option), kann im Falle der Speicherung dann die Losnummer eingegeben werden. Beim ersten Spielschein ist die erste Nummer einzugeben, bei den folgenden Scheinen bietet das Programm je nach Wunsch eine um 1 erhöhte oder erniedrigte Losnummer an, so dass, bei Scheinen mit aufeinanderfolgenden Losnummern, wenig zusätzliche Tipparbeit entsteht. Die vorgeschlagene Losnummer kann aber auch immer überschrieben werden, wenn diese nicht aufeinanderfolgen sollten.

Wenn ohne Pause gedruckt werden soll (zum Beispiel mit dem SEIKOSHA SL 532 oder OKI ML-395 Drucker oder den Endlosformularen in der Schweiz), dann können die Losnummern, wie zuvor beschrieben, am Ende des gesamten Druckvorganges bestimmt werden.

Schliesslich und endlich bietet das Programm auch die Option, diese Losnummern automatisch, ohne Bestätigung, zu erstellen. Dies ist aus unserer Sicht derzeit aber nur für den Druck auf dem SEIKOSHA SL 532 oder ML-395 Drucker oder den Online-Scheinen und den Endlosformularen in der Schweiz zu empfehlen, da nur damit die Qualität des Druckes gut und stabil genug ist, dass jeder Schein auch fehlerfrei positioniert und bedruckt ist. Aber ausprobieren können Sie das auf Ihrem Drucker schon (vor allem auch, aber nicht nur, in Baden-Württemberg, Sachsen und Berlin, wo die Scheine auch recht gut sind). Sie können ja mit der Funktion "SPIEL 77/SUPER 6 bearbeiten" gezielt die Losnummern bestimmter Scheine ändern, falls es beim Druck Probleme gegeben hat und er wiederholt werden musste.

Wenn nach Ausdruck der gewählten Spiele noch weitere in der Zahlendatei vorhanden sind, wird der Dialog wieder angeboten, andernfalls wird die Funktion beendet.

F Das Programm sorgt dafür, dass das erste gedruckte Spiel immer das ist, dass als erstes auf dem entsprechenden Schein sein müsste. Wenn zum Beispiel als erstes Spiel 5 gewählt wird, beginnt das Programm den Lottoscheindruck mit Spiel 1. Dies wird erzwungen, um immer eine **scheinweise** Konsistenz zwischen dem gedruckten Schein und dem System zu haben, damit im Gewinnfall die einfache Identifizierung des betreffenden Scheines möglich ist.

Darstellung der eigenen Systeme

(Ab "Pro"-Version)

Das Programm erlaubt auch die Darstellung der eigenen Systeme. Es wird hierfür das gleiche Format genutzt wie in der Funktion "Auswerten/Spielereiste, generierte Spiele". Das Untermenü "Spiel- und Ziehungslisten" Vom Programm ist zu diesem Zweck um einen entsprechenden Menüpunkt erweitert worden. Nach Auswahl dieser Funktion kann das eigene System ausgewählt werden. Die Lotto-Zahlen werden dann entsprechend den gewählten Parametern (Spieleart, Anzahl Spiele/Schein usw.) auf Spielscheine umgesetzt und auf Bildschirm und/oder Drucker dargestellt, einschliesslich der evtl. vorhandenen Information über SPIEL 77 und SUPER 6. Sie haben damit ein sehr komfortable Instrument zur Kontrolle und Dokumentation Ihres spielfertigen Systems, zum Beispiel auch für Ihre FABER- und HOFFMANN-Systeme.

Am Ende der Listendarstellung wird noch eine Information über den Gesamtspieleinsatz, basierend auf den Standard-Spiel- und Spielscheinkosten, für diese Spielart ausgegeben.

Gewinn-Ermittlung für eigene Systeme

(Ab "Pro"-Version)

Das Programm kann für die eigenen Systeme eine Gewinn-Ermittlung durchführen, analog zu der Funktion "Auswerten/Ziehungsvergleich" für die generierten Spielscheine.

Dazu ist das "**Auswerten**"-Menü um die entsprechende Funktion erweitert. Nach Aktivierung dieser Funktion kann zunächst wieder das System ausgewählt werden. Wenn eine zugehörige SPIEL 77-Datei vorhanden ist, wird auch diese geöffnet. Es kann danach bestimmt werden, welche Art der Auswertungsdarstellung, wie im Ziehungsvergleich, auf Bildschirm und/oder Drucker, erfolgen soll:

- | Scheine werden **nicht** dargestellt.
- | **Alle** Scheine werden dargestellt.
- | Alle **Gewinnscheine** werden dargestellt.
- | Zusätzlich: **Konsolidierte Gewinnübersicht** für alle **Gewinnscheine** wird auf Drucker ausgegeben. (Nur möglich, wenn **keine** Auswertungs-Darstellung auf Drucker gewünscht wird.)

Die Auswertungs-Darstellung der ersten beiden Optionen ist wie in der Funktion "Auswerten/Ziehungsvergleich" beschrieben. Bei der Gewinnübersicht auf Drucker wird für jeden **Gewinnschein** eine Zusammenfassung der Gewinnergebnisse in den einzelnen Klassen dargestellt, einschl. SPIEL 77/SUPER 6, falls vorhanden. Wenn die Gewinnquoten schon bekannt sind, wird dort auch die Gewinnsumme ausgegeben. Da auch dort jeder Schein mit seiner lfd. Spielschein-Nummer aufgeführt ist, kann über diese Liste im Gewinnfall sehr einfach der echte Spielschein gefunden werden, so dass Sie Ihren Gewinnanspruch geltend machen und belegen können.

F Für umfangreiche Systeme ist dies ein unverzichtbares Hilfsmittel bei der Gewinn-Auswertung, das seinesgleichen sucht!

Abschliessend wird noch eine Gesamtzusammenstellung aller Gewinne in allen Scheinen ausgegeben. Bei vorhandenen Gewinnquoten wird dabei auch noch die Gewinn-/Verlustrechnung in der jeweiligen Landeswährung durchgeführt.

Automatische Gewinn-Ermittlung für alle eigenen Systeme

Es können auch **alle** eigenen Systeme automatisch ausgewertet werden (auch für alle Scheine und Systeme). Dabei ermittelt das Programm alle in den Scheinen vorhandenen aktiven (nicht gesperrten, siehe vorige Ausführungen zur **globalen Systemverwaltung**) eigenen Systeme und wertet diese dann aus, ohne dass diese, wie bisher, immer einzeln explizit ausgewählt werden müssen.

Historische Gewinnanalyse für eigene Systeme

Für eigene System kann auch eine historische Gewinnanalyse durchgeführt werden, sofern Sie die (optionalen) historischen Gewinnzahlen von uns lizenziert haben. Damit lässt sich Ihr System für alle Ziehungen seit Beginn der jeweiligen Spielart (oder auch für andere Zeiträume) auswerten.

Im "**Auswerten/Ergebnisanalyse**"-Menü gibt es dafür den Menüpunkt "Hist. Gewinnanalyse, eigene Systeme". Die Auswertung ist analog zu der "hypothetischen Gewinnanalyse" bei der Tipp-Generierung. Es kann bestimmt werden, ob eine Gewinndarstellung erfolgen soll und, wenn ja, ab wieviel Richtigen Treffern ein Gewinnschein angezeigt werden soll. Ohne Gewinndarstellung wird nur die Analyse durchgeführt. Es besteht auch hier die Möglichkeit, die konsolidierte Gewinnübersicht für alle **Gewinnscheine** auf dem Drucker auszugeben.

Gesamtgewinnanalyse pro Schein beim Ziehungsvergleich für alle Scheine und Systeme

(Ab "[Pro](#)"-Version)

Die oben beschriebene Gesamtgewinnanalyse pro Schein und die verschiedenen Darstellungsoptionen werden hier optional auch für die Funktion "[Auswerten/Ziehungsvergleich](#) für alle Scheine/Systeme" angeboten, so dass die [Tipp-Gemeinschaft](#) und Lotto-Annahmestelle eine konsolidierte Dokumentation für die einzelnen [Spielscheine](#) erhalten kann.

Druck von Blankoscheinen

Blankoscheine sind Tipp-Scheine, die mit zufällig ausgewählten Zahlen bedruckt werden.

Es kann hier zusätzlich bestimmt werden ob eine Adresse oder der Spielscheinpreis aufgedruckt werden soll (die beiden Optionen schliessen sich gegenseitig aus). Beim Adressdruck kann die Spieleradresse eingegeben werden, vorgeschlagen wird die Adresse des aktuellen [Spielscheines](#).

Speicherung der Spiele von Blankoscheinen (Ab "[Pro](#)"-Version)

Beim Blankoscheindruck bietet das Programm die Möglichkeit, die erstellten Spiele auch zu speichern. Diese Option ist zum Beispiel dann sinnvoll, wenn Sie an einer Sonderauspielung Ihrer Lottogesellschaft teilnehmen wollen, bei der üblicherweise viele [Spielscheine](#) mit je einem (!) Spiel, sowie [SPIEL 77](#) und/oder [SUPER 6](#), abzugeben sind.

Mit der Standard- Version war der Druck dieser Scheine schon möglich, ab der "[Pro](#)"- Version ist es nun kein Problem mehr, diese Scheine auch auszuwerten, wenn die generierten Zahlen beim Druck gespeichert werden.

F Sie können natürlich statt dem Blankoscheindruck mit Speicherung der Zahlen auch anders zum gleichen Ziel gelangen: Sie erstellen zuerst ein spielfertiges oder Auswahl-System und drucken es dann als [eigenes System](#) aus. Da in diesem Fall die Zahlengenerierung besser kontrolliert werden kann, ist dies für Sie vielleicht der bessere Weg.

Druck der Spielscheine für alle Scheine und Systeme

(Ab "Pro"-Version)

Das Programm erlaubt nun bei der Funktion "Drucken/Drucken Generierte Spiele" optional den Spielscheindruck für **alle Scheine** und **Systeme** einer Spielwoche automatisch durchzuführen. Das in der Standard- Version notwendige manuelle Wechseln der Spielscheine entfällt, ebenso die Auswahl der gewünschten Spielform.

Dies ist eine wesentliche Erleichterung für den privaten Tipper mit mehreren Scheinen und vor allem die Lotto-Annahmestelle und Tipp-Gemeinschaft. Auch hier gibt es die schon beschriebene Möglichkeit, beim Druck die Information für SPIEL 77 und SUPER 6 (semi-)automatisch zu erfassen und zu speichern.

Druck aller Standard-Spiele

(Ab "Pro"-Version)

Das Programm erlaubt bei der Funktion "Drucken/Drucken Standard-Spiele" optional den Spielscheindruck für **alle Scheine** und **Systeme** automatisch durchzuführen. Das in der Standard-Version notwendige manuelle Wechseln der Spielscheine entfällt, ebenso die Auswahl der gewünschten Spielform. Bei den Systemspielen werden die definierten Standard-Spiele **für alle möglichen Systemvarianten** gedruckt.

F Man muss hier jetzt konsequent die Standard-Spiele verwalten. Vor allem bei den Lotto-Annahmestellen muss sichergestellt werden, dass Standard-Spiele, die ein Mitspieler nicht mehr spielen will, auch gelöscht werden, da sie sonst immer mitgedruckt werden. Alternativ lassen sich die Standard-Spiele eines Scheines auch temporär **sperr**en ohne sie zu löschen.

Multi-User -(Netzwerk -)Fähigkeit des Programmes

(Ab "Pro"-Version)

Es ist jetzt möglich, in einem Netzwerk mehrere Computer mit derselben Datenbasis (auf einem Server) arbeiten zu lassen (wichtig für kommerzielle und private Spielgemeinschaften).

Dabei ist auch ein **Schutz gegen die mehrfache Bearbeitung** des gleichen Scheines enthalten, wenn Funktionen, die eine Veränderung bei den Scheindaten bewirken können, angewählt werden. Lesezugriff ist immer möglich.

Das Schutzkonzept ist primär **kooperativ** ausgelegt. Bei jedem Programmstart wird ein interner Benutzerzähler erhöht, bei jeder Beendigung erniedrigt. Bei jedem Umschalten auf einen Schein wird der **erste** Anwender, der umschaltet, als "Besitzer" für diesen Schein registriert, gekennzeichnet durch den WINDOWS-Systemnamen des Rechners auf dem seine Programmversion abläuft. (Sie **müssen** also im Netz verschiedene WINDOWS-Systemnamen verwenden, um diesen **Schutz wirksam** werden zu lassen und bei Zugriffsproblemen den "Besitzer" genau identifizieren zu können). Wenn ein anderer Anwender auf denselben Schein umschaltet, dann geschieht zunächst nichts Besonderes, nur wird dieser Schein intern für ihn als gesperrt geführt. Erst dann, wenn dieser neue Anwender Funktionen aktiviert, die **Scheindaten ändern können, weist das Programm darauf hin**, dass dieser Schein einem anderen Anwender "gehört" (der WINDOWS-Systemname des "Besitzers" wird mit angegeben). Der Anwender kann dann wählen, aufzuhören oder dennoch weiter zu machen (was im schlimmsten Fall zu **inkonsistenten Daten** führen kann, also **sehr vorsichtig** genutzt werden muss). Bei den Funktionen "**Bearbeiten/Spielscheindaten ändern**" und "**Bearbeiten/Spielscheindaten löschen**" **wird in diesem Fall jedoch keinerlei Zugriff** erlaubt.

Weiterhin werden Funktionen zum Listen aller gesperrten Scheine (Funktion "**Bearbeiten/Gesperrte Scheine listen**"), sowie zur Freigabe aller gesperrten Scheine (Funktion "**Bearbeiten/Gesperrte Scheine freigeben**") zur Verfügung gestellt. Letztere Funktion ist dann notwendig, wenn durch den Zusammenbruch des Servers oder eines Klientensystems die Schein-Sperr- oder Benutzer-Information nicht ordnungsgemäss zurückgesetzt wurde.

Diese Funktionalität muss durch einen Start-Parameter ("/UL") **aktiviert** werden.

Mit einem weiteren Start-Parameter ("/CS") kann das Programm veranlasst werden, bei **jedem Programmstart** eine Konsistenzprüfung der Sperr-Information durchzuführen. Dabei wird dann die Anzahl der gesperrten Scheine ermittelt und mit der Anzahl der eingetragenen Benutzer verglichen. Wenn diese nicht übereinstimmt, erfolgt eine entsprechende Meldung. Mit der Funktion "**Bearbeiten/Gesperrte Scheine freigeben**" kann das Gesamtsystem dann wieder in einen definierten Zustand zurückgesetzt werden. Bei vielen Scheinen kann das einige Zeit in Anspruch nehmen, erhöht aber die Systemsicherheit.

F Diese beiden **Start-Parameter** müssen für **alle** Programme im Netzwerk gesetzt werden!

Zusatzfunktionen der 'Expert'- Version

Die 'Expert'- Version enthält alle Funktionen der 'Pro'- Version und stellt zusätzlich eine Reihe von Funktionen zur Verfügung, die auch dem "Normalspieler" mächtige Werkzeuge an die Hand geben, sein Lottospiel **strategischer** und **optimaler** zu gestalten., indem er seinen Einsatz nicht mehr auf das Tippen von Zahlenkombinationen verschwendet, die in den ca. 14 Millionen möglichen Kombinationen selten vorkommen oder aber aufgrund des Zeitverhaltens in der aktuellen Ziehung eher unwahrscheinlich sind.

So sind z.B., aus zahlentheoretischen Überlegungen heraus, durchschnittlich in jeder 2-ten Ziehungswoche "Zwillinge" zu erwarten. Von den Zahlen der Ziehung aus der Vorwoche treten max. 2 mit signifikanten Häufigkeiten in der Folgeziehung wieder auf usw.

Die Entscheidung, Mehrlinge zu spielen oder nicht, hat z.B. die weitreichende Folge, dass man damit jeweils die dann möglichen Kombinationen um ziemlich genau 50% reduziert, weil es eben nur entsprechend viele Kombinationen gibt! **Mit der (richtigen) Entscheidung für Mehrlinge verdoppeln Sie damit also Ihre Gewinnchance!**

Haben wir damit jetzt unsere immer wieder vertretene Ansicht, dass die Ziehungsgeschichte der Zahlen keinerlei Bedeutung hat, über Bord geworfen?

Die Antwort ist eindeutig: Nein!

Wie eine empirische Analyse zeigt (siehe Dokumentation) entspricht das bisherige Ziehungsverhalten der Lotto-Zahlen ganz eindeutig dem nach dem theoretischen Lottomodell zu erwartenden Verhalten.

Unsere Strategie zielt also nicht darauf ab, **Abweichungen** des Ziehungsverhaltens der Zahlen vom theoretischen Erwartungswert als Kriterien zu ermitteln (wir können immer nur wiederholen: diese gibt es nicht!!), vielmehr akzeptieren wir im Gegenteil mit **unserem** Konzept der **Filterung** nur solche Zahlen-Kombinationen, die diesem theoretischen Modell gehorchen und in einem (einstellbaren) Häufungsbereich einer zugrundeliegenden Gauß'schen - oder Gleich-Verteilung liegen (abhängig vom betrachteten Kriterium)!

Unser Konzept **beruht also auf der Gültigkeit des theoretischen Lottomodells**. Es gibt aber leider immer wieder Anbieter, die diese Gültigkeit leugnen und Lotto-Programme anbieten, die die Gewinnchancen aufgrund von signifikanten Abweichungen der bisherigen Ziehungen von diesem Modell erhöhen wollen und solche Abweichungen auch mit 1.001 selbstgestrickten Analyse "beweisen". Wir sind, in bester Gesellschaft mit allen Mathematikern und Statistikern, nach wie vor der Meinung, dass das grosser Käse ist und **keinerlei wissenschaftliche Grundlage** hat. Das von uns analysierte Ziehungsverhalten der Zahlen belegt dies auch eindeutig. Sie sollten immer wieder solchen Angeboten sehr misstrauisch gegenüberstehen.

F Auch wenn die Versprechungen noch so verlockend sein sollten, **es geht nun einmal nicht!**

Ein solcher Anbieter führt z.B. als "Beweis" für die Wirksamkeit seiner Strategie an, dass schon

einmal ein Tipper damit 5 Richtige erzielt hat. Angesichts der Tatsache, dass jede Woche im deutsch "Lotto am Samstag" so um die 2.000 Tippreihen mit 5 **Richtigen** ermittelt werden, taugt das als Beweis überhaupt nicht. Und: solche Konzepte nutzen zwar nichts, aber sie schaden auch nicht; d.h., wenn Ihnen das Glück gewogen ist werden Sie halt gewinnen.

Sie werden vielleicht einige Einstellmöglichkeiten der Filter vermissen, die Sie von anderen Programmen oder sonstigen Informationen kennen. Es gibt z.B. Programme mit Möglichkeiten, die minimale/maximale Anzahl der Zahlen pro Zehnerklasse oder Mindestabstände der Zahlen oder Zahlen mit gleicher Endziffer u.ä. zu bestimmen. Wir haben diese explizite Beeinflussung der Filter weggelassen, da wir der Meinung sind, dass unser Konzept das Gleiche **wesentlich besser** leistet, da hierbei ja das **echte Ziehungsverhalten** der Zahlen diese Filterkriterien bestimmt.

Wenn Sie selbst Filter einstellen wollen/sollen, dann müssen Sie entweder selbst solche Analysen machen, was ohne Computerunterstützung unmöglich ist, oder Sie setzen diese Filter nach Ihrem "Gefühl", **aber dann können Sie auch gleich ganz zufällig tippen**, so dass solche Filter u.E. ziemlich sinnlos sind. Aufgrund welcher Kriterien wollen Sie solche Filter denn setzen??

Mit unserer 'Expert'- Version werden diese Filter **automatisch** so gesetzt, dass die resultierenden **Tipps** sich im optimalen der theoretisch zu erwartenden Verteilung befinden! Was Sie beeinflussen können ist die **Optimierungstiefe** des Programmes, was das bedeutet wird bei den qualitativen Filtern beschrieben.

Es handelt sich bei unserer Vorgehensweise also um ein selbstoptimierendes Verfahren (!), das auch dem "Normaltipper" (wer immer das auch sein mag) handhabbare Methoden zur Verfügung stellt. Und das sollte ja eigentlich die Aufgabe und Leistung von computergestützten Systemen sein.

Aus Diskussionen mit Kunden wissen wir, dass zum Teil das Fehlen eigener Einstellmöglichkeiten für die Filter zunächst einen gewissen Widerstand erzeugt, weil man sich damit in seiner Kreativität eingeengt fühlt. Wenn man sich aber mit unserem Konzept der **selbstoptimierenden Filter** näher befasst und die Stärke dieses Verfahrens erkannt hat, haben die meisten dann doch unsere Vorgehensweise als die bessere und sinnvollere akzeptiert.

Eine weitere starke Leistung der 'Expert'- Version ist die Berechnung von **Leistungstabellen von Auswahlsystemen**.

[Gewinnzahlen Verteilungsanalysen](#)

[Zahlen-Verteilungsanalyse und Zahlen-Filterung](#)

[Ziehungsintervallfolge der einzelnen Zahlen](#)

[Generierungsfiler bearbeiten](#)

[Tipp-Strategie unter Benutzung der Filter](#)

Überprüfung der Filterwirkung

Leistungstabellen von Auswahl-Systemen erstellen

Gewinnzahlen Verteilungsanalysen

(Ab "Expert"-Version)

Um die für die Filterung notwendigen Kriterien zu erhalten, muss man natürlich die Ziehungszahlen nach geeigneten Kriterien untersuchen, Vorschläge für solche Kriterien gibt es in der einschlägigen Literatur reichlich.

Da diese Kriterien sich ändern, müssen diese **für jede Spielwoche neu berechnet werden**, so dass es im Hinblick auf solche Filter keinen Sinn mehr macht, Spielscheine mit einer Laufzeit von mehr als einer Woche zu tippen, weil ein Teil der ermittelten Kriterien eben nur für einen bestimmten Zeitpunkt gelten. (Wie wir später sehen werden, sind das z.B. Kriterien der Intervallabfolge, Mehrlinge, Zahlen aus letzter Ziehung usw.)

Um diese Filterfunktionen nutzen zu können, müssen also zunächst die aktuellen Werte der gewählten Filterbedingungen ermittelt werden, wir nennen das **Gewinnzahlen-Verteilungsanalyse**. (Das Programm passt natürlich auf, dass die aktuellen Werte bei der Tipp-Generierung vorliegen und erinnert Sie ggfs. an die Neuberechnung.)

Wir haben diese Analysen auch für andere Spielformen und Länder durchgeführt und festgestellt, dass die gezeigten Trends sich, erwartungsgemäß, auch dort einstellen, so dass sie in der Tat eine gute Basis für die Filterung von Tipp-Zahlen aus zufällig erzeugten Tipp-Vorschlägen bietet. Auf den ersten Blick überraschend war, dass auch die Fussballauswahlwette 6 aus 45 (bzw. TOTO-X in der Schweiz) diesen Gesetzen folgt, obwohl dort ja keine Zufallszahlen zur Gewinn-Ermittlung gezogen werden, sondern die Ergebnisse von Fussballspielen den Gewinn bestimmen. **Aber offensichtlich gehorchen auch diese Fussball-Tipps den gültigen statistischen Gesetzen!**

Die ermittelten Ergebnisse werden in entsprechenden Datenstrukturen zur späteren Filterung beim Tippen abgespeichert.

Zahlen-Verteilungsanalyse und Zahlen-Filterung

(Ab "Expert"-Version)

Mit diesen Funktionen wird der Versuch unternommen, von der rein zufälligen Generierung wegzukommen und bei der Erstellung von Tipps für Spielscheine die zufällig vom Programm erzeugten Zahlen anhand von Kriterien, die auf dem Ziehungsverhalten der Zahlen in der Vergangenheit aufbauen (was sehr genau dem theoretischen Lottomodell entspricht!!!) oder die teilweise vom Benutzer gesetzt werden, zu bewerten und daraufhin zu akzeptieren oder zu verwerfen, die Zahlen also zu filtern.

Wir unterscheiden in unserer Konzeption sog. **qualitative** und **quantitative** Filter.

Qualitative Filter sind nach unserer Definition solche Filter, die auf dem Ziehungsverhalten der Zahlen basieren. Diese werden vom Programm selbst ermittelt.

Quantitative Filter sind nach unserer Definition solche Filter, die auf vom Anwender gesetzt werden können und die zum einen den Zahlenbereich bestimmen, aus dem die Zahlen generiert werden können und/oder festlegen, wieviele **gleiche** Zahlen in allen Spielen **desselben** Spielscheins maximal vorkommen können.

Lassen Sie uns zunächst die **qualitativen** Filter genauer betrachten.

Folgende qualitative Filter sind definiert:

- Ziehungsintervallfolge
- Zahlen aus letzter Ziehung
- Quersumme der Zahlen
- Quersumme der Endziffern
- Verhältnis Gerade/Ungerade Zahlen
- Verhältnis Hohe/Tiefe Zahlen
- Verhältnis Hohe/Tiefe Endziffern
- Verschiedene 5-er Klassen
- 5-er Klassenverteilung
- Verschiedene 8-er Klassen
- 8-er Klassenverteilung
- Verschiedene 10-er Klassen
- 10-er Klassenverteilung
- Verteilung gleicher Endziffern
- Mehrlinge in Ziehung
- Verteilung Favoriten
- Verteilung Ausbleiber

Wie schon erwähnt, basieren diese auf dem Ziehungsverhalten der Zahlen in der Vergangenheit, welches, dem nach dem theoretischen Lottomodell zu erwartenden Verhalten entspricht.

Man wird natürlich versuchen, solche Kombinationen zu tippen, die das häufigste Auftreten

haben müssen. Natürlich kann das **nicht** bedeuten, dass man nun **jede Woche gewinnt**; aber man kann eine ganze Reihe von Tipp-Vorschlägen des Programmes verwerfen, die in den Randbereichen des bisherigen Auftretens liegen. Die **schlechte Nachricht** ist, dass natürlich nächste Woche gerade solche Zahlen gezogen werden können.

Das Ziehungsverhalten der Zahlen ist grundsätzlich durch die **Gesetzmässigkeiten des Lottomodelles** und der zugrundeliegenden Mathematik bestimmt. Wie wir später sehen werden, bestätigt diese Analyse in allen Belangen sehr schön die **Gleichverteilung** der **Gewinnzahlen** in der Vergangenheit, die von einigen immer wieder behaupteten Abweichungen der Zahlen vom theoretischen Modell findet, erwartungsgemäss, nicht statt. Wie wir feststellen werden, gibt es, bei den Kriterien, die nicht gleichverteilt sein müssen/können, auch eine **Gauß'sche Verteilung** der Werte (die berühmte **Glockenkurve**).

Folgende quantitative Filter sind definiert:

Letzte 'N' gezogene Zahlen tippen
Letzte 'N' **nicht** gezogene Zahlen tippen
Häufigste/Seltenste 'N' Zahlen von 'X' Wochen tippen
Anzahl 'N' gleicher Zahlen in Spielen
Zahlen von 'X' Wochen aus Vorzugszahlen löschen

(Die Werte 'N' und 'X' können vom Anwender gewählt werden).

Die **gleichzeitige Anwendung** von qualitativen und quantitativen Filtern **ist nicht möglich**, da diese im allgemeinen widersprüchliche Bedingungen erzeugen würden. Die Einschränkung des Zahlenbereiches durch die quantitativen Filter und gleichzeitiger Anwendung der qualitativen Filter würde höchstwahrscheinlich kein Tipp-Ergebnis mehr liefern.

F Es gibt jedoch 2 Ausnahmen beim Ausschluss der gleichzeitigen Anwendung.

Wenn die **quantitativen Filter** aktiv sind, werden dennoch die folgenden **qualitativen** Filter berücksichtigt (wenn sie aktiviert sind): **Zahlen aus der Vorwoche** und **Mehrlinge**

Wenn die **qualitativen Filter** aktiv sind, werden dennoch die folgenden **quantitativen** Filter berücksichtigt (wenn sie aktiviert sind): **Anzahl gleicher Zahlen pro Spiel auf einem Schein** und **Eliminierung von Zahlen aus den Vorzugszahlen**.

Sie sollten diese Filter also setzen, auch wenn Sie den Rest dieser Filterklasse nicht benutzen wollen

Für eine genauere Diskussion dieser Konzepte lesen Sie **[hier](#)**.

Erläuterung der Analysen und Ergebnisse

1. Verteilung der Quersummen

Bei dieser Untersuchung werden einfach alle Gewinnzahlen in einer Ziehung addiert und in die Klassen: Quersumme = 0 - 49, 50 - 99, 100 - 149, 150 - 199, 200 - 249, >=250 aufgeschlüsselt.

0 - 49	50 - 99	100 - 149	150 - 199	200 - 249	>=250
0,0%	5,4%	42,1%	45,3%	7,0%	0,2%

Man sieht ganz deutlich die Häufung dieser Quersummen im Bereich 100 bis 199, die in 87% der Fälle aufgetreten ist. Das ist auch gar nicht verwunderlich, weil es einfach mehr mögliche Gewinnreihen in diesem Bereich gibt als in den Randbereichen. Wir können aber ohne weiteres diese Randbereiche verwerfen und büßen nur 13% unserer Gewinnchance ein.

2. Verteilung der Endziffern-Quersummen

Diese Untersuchung ist eine Variation der Analyse 1, es hier werden einfach alle Endziffern der Gewinnzahlen in einer Ziehung addiert und in die Klassen

Quersumme = 0 - 14, 15 - 19, 20 - 24, 25 - 29, 30 - 34, 35 - 39, >=40 aufgeschlüsselt.

0 - 14	15 - 19	20 - 24	25 - 29	30 - 34	35 - 39	>=40
2,4%	9,3%	20,8%	29,0%	23,0%	11,1%	4,3%

Man sieht ganz deutlich die Häufung dieser Quersummen im Bereich 20 bis 34, die in 73% der Fälle aufgetreten ist. Das ist auch gar nicht verwunderlich, weil es einfach mehr mögliche Gewinnreihen in diesem Bereich gibt als in den Randbereichen. Wir können aber ohne weiteres diese Randbereiche verwerfen und büßen nur 27% unserer Gewinnchance ein. Wenn wir auch den Bereich 15 bis 39 zulassen, decken wir sogar 93% der Fälle ab.

3. Verteilung auf verschiedene 5-er Klassen

Bei dieser Analyse untersucht man, in wieviel verschiedenen 5-er Klassen (Zahlen 1 bis 5, 6 bis 10,..., 46-49) die Gewinnzahlen in jeder Ziehung lagen.

1	2	3	4	5	6
0,0%	0,0%	3,5%	26,2%	50,0%	20,3%

Wie man am Ergebnis sieht, liegt hier eindeutig die Häufung der Fälle im Bereich 4 bis 6 verschiedene Klassen in jeder Ziehung. Jeder Tipp-Vorschlag mit Zahlen, die auf weniger als 4 Klassen verteilt sind, kann somit verworfen werden.

4. Verteilung auf 5-er Klassen

Die nächste Analyse untersucht, wie die Gewinnzahlen sich auf die insgesamt möglichen 5-er

Klassen verteilen. Das Ergebnis ist eindeutig: die **Gleichverteilung** ist gut gewährleistet (die letzte Klasse hat nur 4 Zahlen und muss daher einen niedrigeren Wert haben).

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
10,3%	10,0%	9,5%	10,3%	10,3%	9,9%	10,5%	10,6%	10,1%	8,5%

5. Verteilung auf verschiedene 8-er Klassen

Hier wird die gleiche Untersuchung angestellt wie in 3., jetzt bezogen auf 8-er Klassen (Zahlen 1 bis 8, 9 bis 16, ..., 43 bis 49).

1	2	3	4	5	6
0,0%	1,4%	18,7%	50,9%	27,2%	1,8%

Auch hier zeigt sich eindeutig die Verteilung der Zahlen auf mehrere Klassen, wobei die Häufung im Bereich 3 bis 5 Klassen liegt. Jeder Tipp-Vorschlag mit Zahlen, die auf weniger als 3 oder mehr als 5 Klassen verteilt sind, kann somit verworfen werden.

6. Verteilung auf 8-er Klassen

Hier wird die gleiche Untersuchung angestellt wie in 4., jetzt bezogen auf 8-er Klassen (Zahlen 1 bis 8, 9 bis 16, ..., 41 bis 49).

Auch hier zeigt sich eindeutig die Gleichverteilung der Zahlen auf die möglichen Klassen.

1	2	3	4	5	6
16,2%	15,6%	16,6%	16,5%	16,6%	18,6%

Die letzte Klasse umfasst hier eine Zahl mehr, sie muss also einen höheren Wert haben.

7. Verteilung auf verschiedene 10-er Klassen

Hier wird die gleiche Untersuchung angestellt wie in 3., jetzt bezogen auf 10-er Klassen (Zahlen 1 bis 10, 11 bis 20, ..., 41 bis 49).

1	2	3	4	5
0,0%	2,7%	30,0%	53,1%	14,1%

Auch hier zeigt sich eindeutig die Verteilung der Zahlen auf mehrere Klassen, die Häufung liegt bei 3 und 4 Klassen. Jeder Tipp-Vorschlag mit Zahlen, die auf weniger als 3 und mehr als 4 Klassen verteilt sind, kann somit verworfen werden.

8. Verteilung auf 10-er Klassen

Hier wird die gleiche Untersuchung angestellt wie in 4., jetzt bezogen auf 10-er Klassen (Zahlen 1 bis 10, 11 bis 20, ..., 41 bis 49).

1	2	3	4	5
20,3%	19,9%	20,2%	21,1%	18,6%

Auch hier zeigt sich eindeutig die Gleichverteilung der Zahlen auf die möglichen Klassen. Die letzte 10-er Klasse hat eine Zahl weniger, muss also weniger oft vertreten sein.

9. Anzahl von Zahlen aus vorhergehender Ziehung

Sehr interessant ist die Analyse, wieviele Zahlen aus der Ziehung der vorhergehenden Woche wieder aufgetreten sind

0	1	2	3	4	5	6	
43,0%	41,4%	14,2%	1,3%	0,0%	0,0%	0,0%	

Mehr als zwei Zahlen sind so gut wie nie nochmals aufgetreten, wobei die Häufung eindeutig bei "Keine" bzw. "Eine" liegt. Dieser Filter zeigt, warum man bei Mehrwochenscheinen mögliche Chancen der Tipp-Zahlenreduktion vergibt, weil man ja erst nach jeder Ziehung weiss, welche Zahlen evtl. eliminiert werden können.

10. Anzahl gleiche Endziffern in einer Ziehung

Hier wir untersucht, wieviele gleiche **Endziffern** in einer Ziehung aufgetreten sind.

Hier liegt der Schwerpunkt bei 2 gleichen Endziffern, mehr als 3 verschieden Endziffern kommen so gut wie nicht vor.

0	2	3	4	5	
19,7%	73,3%	9,0%	0,4%	0,0%	

11. Anzahl Mehrlinge in einer Ziehung

Interessante Ergebnisse liefert auch die Analyse, wieviele Mehrlinge (Zwillinge, Drillinge usw.) in den Ziehungen auftreten.

Es zeigt sich, dass in jeder zweiten Ziehung Mehrlinge auftreten, aber auch in jeder zweiten Ziehung **keine**.

0	2	3	4	5	6	
48,6%	46,9%	4,6%	0,4%	0,0%	0,0%	

Dieser Filter zeigt ebenfalls, warum man bei Mehrwochenscheinen mögliche Chancen der Tipp-Zahlenreduktion vergibt, weil man ja erst nach jeder Ziehung weiss, ob man Mehrlinge zulassen soll oder nicht.

12. Verteilung der Hohen/Tiefen Zahlen (Zahlen 1-24 und 25-49)

In dieser Analyse wird untersucht wie die Kombination der Zahlenklassen 1-24 und 25-49 aussieht, wobei eine Klassifizierung in die möglichen Kombinationen erfolgt (Anzahl hohe Zahlen/Anzahl tiefe Zahlen).

Eine eindeutige Häufung ist hier in den Kombinationen 2/4, 3/3, 4/2 zur erkennen (Herr Gauß lässt grüssen!).

0/6	1/5	2/4	3/3	4/2	5/1	6/0	
0,0%	8,6%	25,7%	34,9%	21,8%	6,9%	0,7%	

Das Ergebnis überrascht nicht, weil die Anzahl der möglichen Kombinationen in den bevorzugten Klassen einfach grösser ist.

13. Verteilung der Geraden/Ungeraden Zahlen

In dieser Analyse wird untersucht wie die Kombination der geraden und der ungeraden Zahlen aussieht, wobei eine Klassifizierung in die möglichen Kombinationen erfolgt (Anzahl gerade Zahlen/Anzahl ungerade Zahlen).

Auch hier ist eine eindeutige Häufung in den Kombinationen 2/4, 3/3, 4/2 zur erkennen.

0/6	1/5	2/4	3/3	4/2	5/1	6/0	
0,0%	8,2%	26,0%	34,1%	22,2%	7,1%	1,1%	

Das Ergebnis überrascht nicht, weil die Anzahl der möglichen Kombinationen in den bevorzugten Klassen einfach grösser ist.

14. Verteilung der Endziffernbereiche 0-4 und 5-9

Eine ähnliche Analyse wird auch für die Verteilung der hohen und tiefen **Endziffern** durchgeführt

Auch hier ist eine eindeutige Häufung in den Kombinationen 2/4, 3/3, 4/2 zur erkennen.

0/6	1/5	2/4	3/3	4/2	5/1	6/0	
0,0%	10,2%	25,2%	32,5%	22,4%	7,8%	0,9%	

Das Ergebnis überrascht nicht, weil die Anzahl der möglichen Kombinationen in den bevorzugten Klassen einfach grösser ist.

15. Verteilung der Favoriten

Diese Analyse prüft das Auftreten der sog. **Favoriten** (das sind die Zahlen, die bis zur jeweiligen Ziehung am häufigsten aufgetreten sind). Wenn eine Ziehungszahl in der oberen Hälfte der Reihenfolge der bis dahin aufgetretenen häufigsten Zahlen liegt, wird sie als "Favorit" betrachtet.

Das Analyseergebnis unterstützt eine vielfach vertretene Theorie: das Tippen der jeweiligen Favoriten ist insofern vielversprechend, als damit die Chancen auf Treffer mit 3 oder 4 Richtigen 30% bzw. 50% sind.

Den grossen Treffer ab 5 Richtigen wird man damit aber wahrscheinlich nicht erzielen!

0/6	1/5	2/4	3/3	4/2	5/1	6/0	
0,0%	2,8%	12,9%	29,4%	50,6%	3,7%	0,0%	

16. Verteilung der Ausbleiber

Diese Analyse prüft das Auftreten der sog. **Ausbleiber** (das sind die Zahlen, die bis zur jeweiligen Ziehung am längsten ausgeblieben sind, also einen Ziehungsrückstand haben). Wenn eine Ziehungszahl in der oberen Hälfte der Reihenfolge der bis dahin aufgetretenen Zahlen mit dem höchsten Ziehungsrückstand liegt, wird sie als "Ausbleiber" betrachtet.

Das Analyseergebnis ist hier nicht so vielversprechend wie in 15. Die Chancen, 3 Richtige zu haben ist zwar bei 35% aber 4 Treffer sind dabei nur in 25% der Fälle zu erwarten. Die Chancen auf 5 und mehr Treffer sind hierbei etwas höher als bei den Favoriten.

0/6	1/5	2/4	3/3	4/2	5/1	6/0
0,0%	5,5%	24,3%	35,7%	25,4%	6,5%	1,1%

17. Verteilung der Geraden/Ungeraden bei Hohen/Tiefen Zahlen

Diese Analyse untersucht das **gemeinsame** Auftreten schon vorher untersuchter Einzelmerkmale (gerade/ungerade mit hohen/tiefen Zahlen).

	0/6	1/5	2/4	3/3	4/2	5/1	6/0
0/6	0,0%	0,1%	0,6%	0,4%	0,3%	0,1%	0,0%
1/5	0,1%	0,6%	2,2%	2,9%	1,8%	0,7%	0,1%
2/4	0,3%	2,0%	6,6%	8,8%	5,4%	2,1%	0,4%
3/3	0,6%	2,8%	9,0%	11,8%	8,2%	2,2%	0,3%
4/2	0,2%	2,0%	6,0%	7,6%	4,4%	1,4%	0,2%
5/1	0,0%	0,5%	1,5%	2,5%	1,9%	0,4%	0,0%
6/0	0,0%	0,0%	0,1%	0,2%	0,2%	0,1%	0,0%

Anteil der '2/4, 3/3, 4/2 -- 2/4, 3/3, 4/2'-Kombinationen: 67,8%

Wie wir es mittlerweile schon gar nicht mehr anders erwarten, liegt die Häufung in den gemeinsamen mittleren Bereichen.

18. Verteilung der Endziffernbereiche bei Hohen/Tiefen Zahlen

Ähnlich wie in 17. wird das gemeinsame Verhalten der Endziffernklassen und der hohen/tiefen Zahlen untersucht. Das Ergebnis entspricht auch hier den Erwartungen.

	0/6	1/5	2/4	3/3	4/2	5/1	6/0
0/6	0,0%	0,3%	0,6%	0,5%	0,1%	0,0%	0,0%
1/5	0,0%	1,2%	3,3%	2,2%	1,5%	0,3%	0,0%
2/4	0,4%	3,3%	7,1%	8,4%	5,2%	1,1%	0,1%
3/3	0,5%	2,9%	7,9%	12,0%	8,0%	3,1%	0,6%
4/2	0,2%	1,9%	4,9%	7,2%	5,3%	2,2%	0,1%
5/1	0,0%	0,5%	1,2%	2,1%	2,0%	0,9%	0,0%
6/0	0,0%	0,0%	0,1%	0,1%	0,2%	0,1%	0,0%

Anteil der '2/4, 3/3, 4/2 --- 2/4, 3/3, 4/2'-Kombinationen: 66,0%

Die Ergebnisse der Analysen 12. bis 18. stellen übrigens so ganz nebenbei den Wert von **Voll-Systemen mit mehr als 8 Zahlen** sehr in Frage! Warum das? Weil dort durch die Permutation aller Zahlen automatisch auch Zahlenreihen gespielt werden, die, wie unsere Analysen belegen, wenig bis gar nicht auftreten. **Sie verschwenden dabei also Einsätze für Spielreihen, die eine geringe Chance haben.**

Ziehungsintervallfolge der einzelnen Zahlen

(Ab "[Expert](#)"-Version)

Das Programm erstellt noch eine weitere Analyse, die allerdings nicht ausgedruckt, sondern nur als möglicher Filter verwendet wird. Es handelt sich dabei um die **Ziehungsintervallfolge** der einzelnen Zahlen. Was ist darunter nun wieder zu verstehen? Es wird für jede Zahl in der Vergangenheit untersucht, wieviele Wochen zwischen dem jeweiligen Auftreten vergangen sind. Dies dient später beim Tippen dazu, evtl. Zahlen zu finden, deren aktuelles Intervallmuster in der Vergangenheit schon (mehrmals) aufgetreten ist.

Generierungsfilter bearbeiten

(Ab "[Expert](#)"-Version)

Jeder dieser Analysen steht ein entsprechender Filter gegenüber, der bei der [Tipp-Generierung](#) angewendet werden kann. Jeder Filter kann zugelassen oder ausgeschlossen werden. Zu diesem Zweck wurde die Möglichkeit geschaffen, die einzelnen Filter ein- oder auszuschalten. Im "[Tippen](#)"-Menü gibt es dazu den neuen Menüpunkt "**Generierungsfilter bearbeiten**".

Qualitative Filter

In diesem Menü können 17 Filter ein- oder ausgeschlossen werden, die Bezeichnung der Filter entspricht den in der Dokumentation genannten Begriffen.

Zusätzlich kann in der ersten Option bestimmt werden ob die Filter überhaupt benutzt werden sollen. Die letzte Option schliesslich legt fest, ob nach der Generierung eine Statistik über die Auswirkung der Filter angezeigt werden soll.

In dieser Maske erscheint auch ein Feld mit der Bezeichnung "**Optimierungstiefe**", das einiger Erläuterungen bedarf. Die [Filterung](#) in der "[Expert](#)"-Version beruht darauf, dass bei den eingestellten Filtern der aktuell vorgeschlagene Tipp innerhalb der maximal 3 (wenn die Analyse mit Zusatzzahlen erfolgte innerhalb der maximal 4) höchsten, in der Analyse ermittelten, Werte des jeweiligen Filterkriteriums liegt.

Mit dem Feld "Optimierungstiefe" können Sie nun die **Bandbreite des zulässigen Filterbereichs einstellen**. Die **Optimierungstiefe "1"** bedeutet dabei, dass die Zahlenreihe **nur im Bereich der grössten Häufigkeit (Maximum)** liegen darf, die Optimierungstiefen "2" bis "3" ("4" bei Berechnung der Filter mit der [Zusatzzahl](#)) erhöhen diese Bandbreite, d.h., auch Zahlenreihen mit Filterkriterien ausserhalb des Maximums werden zugelassen.

Quantitative Filter

Quantitative Filter schränken den Zahlenbereich, aus dem die Tipps generiert werden, ein. Das geschieht aufgrund von Ziehungscharakteristika der Zahlen.

Es gibt derzeit 3 solche Filter:

1. Die letzten 'N' **häufigsten** Zahlen
2. Die letzten 'N' **seltensten** Zahlen
3. Die 'N' **häufigsten** oder **seltensten** Zahlen in den **vergangenen 'X' Wochen** vor der Ziehungswoche.

Die Filter 1. bis 3. bestimmen den Zahlenvorrat, aus dem das Programm seine Tipps generiert (analog zu dem Konzept der [Vorzugszahlen](#)).

Es gibt **2 weitere quantitative** Filter, die jedoch einen anderen Sinn haben als die Filter 1. bis 3., weil damit keine Zahlenmenge für die Generierung ermittelt wird, sondern weitere Bedingungen

für die Generierung festgelegt werden.

Mit Filter **4.** kann man festlegen, ob die einzelnen Spiele eines Spielscheines **untereinander** in Beziehung gesetzt werden sollen. Wenn dieser Filter aktiv ist, stellt das Programm sicher, dass in **allen Feldern des Spielscheines** maximal jeweils 'N' der Tipp-Zahlen sich in den einzelnen Spielen wiederholen.

Mit Filter **5.** kann man festlegen, dass aus den Vorzugszahlen die gezogenen Zahlen der letzten 'N' Wochen vor der gewünschten Tipp-Woche ausgeschlossen werden sollen (Vorzugszahlen in diesem Sinne sind **auch** die Zahlen, die durch die quantitativen Filter 3. und 4. (**nicht** 1. und 2.!) ermittelt werden).

Die Werte 'N' und 'X' kann der Anwender selbst festlegen.

F Die Filter **4.** und **5.** werden auch dann berücksichtigt, wenn die Nutzung der anderen quantitativen Filter deaktiviert ist. Sie können auch mit den qualitativen Filtern kombiniert werden.

F Es kann immer nur **eine** der ersten 3 Optionen aktiv sein! Wenn diese Filter benutzt werden, wird die Berücksichtigung Ihrer Vorzugszahlen ausgeschaltet!

Diese Filter haben wir implementiert, weil immer wieder nach solchen Möglichkeiten gefragt wurde. Der Ursprung dieser Filter stammt wohl aus dem **Roulette**, wo es Strategien gibt, die mit den häufigsten oder seltensten Zahlen oder Permanenzen (=Intervallfolgen) spielen. Wir selbst sind allerdings nicht sonderlich überzeugt davon, weil ja hier wieder das Ziehungsverhalten der Vergangenheit benutzt wird um das zukünftige Ziehungsverhalten der Zahlen zu bestimmen. **Aber wir tun ja (fast) alles für unsere Kunden.** (Diese Bemerkung gilt sinngemäss ebenfalls für die weiter oben beschriebene Analyse und Nutzung der **Ziehungsintervallfolge** der Zahlen.)

Die Definition dieser Filter geschieht ebenfalls im Menü "**Tippen/Generierungsfilter bearbeiten**". In dieser Maske ist die Schaltfläche "**Quantitativ**" vorhanden. Wenn diese gewählt wird, erscheint die Maske für die **quantitativen** Filter. In dieser Maske ist dann die Schaltfläche "**Qualitativ**" vorhanden, mit der man wieder zurückwechseln kann.

In dieser Filtermaske gibt es neben den Möglichkeiten, die einzelnen Filter an- oder auszuschalten, auch noch Eingabefelder zur Festlegung der Anzahl von Zahlen (und Spielwochen für die Filter 3. und 4.)

Die Art der Filter 3. und 4. wird weiterhin durch zwei Optionsfelder ("Häufigste" und "Seltenste") bestimmt. (Für die Filter 3. und 4. dient das **erste** Eingabefeld zur Eingabe der **Zahlen**, das **zweite** zur Eingabe der **Wochen**.) Weiterhin kann noch festgelegt werden, ob bei der Untersuchung der Häufigkeiten die Zusatzzahl mit berücksichtigt werden soll. Die Werte werden hier so eingegeben, wie die für Normalspiele sinnvoll sind! Wenn das Programm damit Systemspiele (mit mehr Zahlen) tippen soll, werden diese Filter im Verhältnis der benötigten Zahlen zu den Zahlen im Normalspiel angepasst.

Die letzte Option in jeder Maske erlaubt die Festlegung, ob die Statistik der Filterung bei der

Generierung angezeigt werden soll. Damit kann man sehen, welche Filter wie oft eine Neuberechnung der Zahlen erforderlich gemacht hat.

In Bezug auf den Filter 5. erlaubt sich das Programm insofern eine gewisse Freiheit, als es diesen Wert selbständig **erhöht**, wenn mit der eingestellten Bedingung keine Tipps sinnvoll generiert werden können. Wenn Sie z.B. maximal **eine gleiche** Zahl in den Spielfeldern erlauben, können damit **nicht** 12 Normalspiele à 6 Zahlen erstellt werden. Das Programm erhöht den Wert der Überdeckung auf "2", was ausreichende Kombinationsmöglichkeiten zulässt. (Allgemein wird dieser Wert so weit erhöht, dass mindestens 2 mal die Anzahl der notwendigen Zahlen (Anzahl Zahlen/Spiel * Anzahl Spiele auf dem Schein) erzeugt werden können.

Wenn aufgrund der Einschränkungen über die qualitativen Filter auch dann noch nicht genügend Zahlen zur Verfügung stehen, gibt das Programm eine entsprechende Meldung und beendet die Generierung. Nach Neueinstellung der Filter kann die Generierung dann wiederholt werden.

Tipp-Strategie unter Benutzung der Filter

(Ab "[Expert](#)"-Version)

Bei der Generierung von Spielscheinen folgt das Programm der folgenden Strategie:

Wenn mit den **quantitativen** Filtern gespielt wird, haben diese Filter folgende Auswirkungen auf die Zahlengenerierung:

1. Das Programm ermittelt die letzten 'N' **gezogenen** Zahlen und generiert die [Tipps](#) nur aus diesem Zahlenvorrat.
2. Das Programm ermittelt die letzten 'N' **nicht gezogenen** Zahlen und generiert die Tipps nur aus diesem Zahlenvorrat.
3. Das Programm ermittelt die **häufigsten** 'N' Zahlen der letzten 'X' Wochen vor der aktuellen Ziehungswoche und generiert die Tipps nur aus diesem Zahlenvorrat.
4. Das Programm ermittelt die **seltensten** 'N' Zahlen der letzten 'X' Wochen vor der aktuellen Ziehungswoche und generiert die Tipps nur aus diesem Zahlenvorrat.

Wenn mit den **qualitativen** Filtern gespielt wird, haben diese Filter folgende Auswirkungen auf die Zahlengenerierung:

Wenn der Filter "**Ziehungsintervallfolge**" aktiv ist, werden zunächst solche Zahlen ermittelt, deren Ziehungsintervall, unter der Voraussetzung, dass sie in der zu generierenden [Ziehung](#) gezogen würden, mit solchen Intervallfolgen der Vergangenheit übereinstimmt. Das Programm beginnt mit einer **Intervalltiefe** von "5" (d.h., die Intervallfolge von 5 aufeinanderfolgenden [Ziehungen](#) ist identisch). Für den Fall, dass für eine Zahl keine solchen Folgen vorhanden sind, werden auch die Intervalltiefen "4" und evtl. "3" untersucht. Ziel dieser Analyse ist es, solche Zahlen als [Vorzugszahlen](#) zu ermitteln, die in der Vergangenheit schon ein ähnliches Verhalten gezeigt haben.

Im nächsten Schritt untersucht das Programm die Verteilung der Zahlen in [5-er](#), [8-er](#) und [10-er](#) Klassen während der zurückliegenden 52 Wochen vor der aktuellen [Ziehung](#). Da wir wissen, dass die Zahlen langfristig gleichverteilt sind, können wir solche Zahlen identifizieren, deren kurzfristiges Verhalten von der erwarteten Gleichverteilung abweicht.

Mit diesen beiden Analysen haben wir uns Zahlen verschafft, die grundsätzlich ein gutes Potential besitzen.

Bei der Generierung selbst werden nun vom Zufallsgenerator Tipp-Zahlen angeboten. Abhängig von den eingestellten Filtern wird dann untersucht, ob die einzelne Zahl und/oder die ganze Tipp-Reihe, den Kriterien der Filter entspricht. Wenn nach jeweils 10.000 vorgeschlagenen Tipp-Reihen aufgrund der [Filterung](#) immer noch nicht genügend Tipp-Reihen vorhanden sind erfolgt eine entsprechende Meldung. Dabei kann man eine Tipp-Reihe trotzdem akzeptieren oder mit der [Filterung](#) fortfahren. Ebenso kann an dieser Stelle die Nutzung der [Vorzugszahlen](#) deaktiviert

werden, da die Filterbedingungen und die eingestellten Vorzugszahlen so im Konflikt stehen, dass das Programm keine Lösung findet. Sind keine Vorzugszahlen (mehr) aktiv, kann dann auch die Einstellung der Filter selbst verändert werden.

è **Wenn Sie mit häufigsten Kombinationen tippen werden die Filter **ignoriert**, da diese u.U. zu einer Endlosberechnung führen können!**

Bei der Generierung von Auswahl-Schemata für eigene Systeme werden die Filter natürlich **nicht angewandt**, weil das an der Stelle keinen Sinn macht, weil hier ja nur **Auswahlpositionen** gespeichert werden! Wenn Sie ein Auswahl-System filtern wollen, müssen Sie über den Menüpunkt "Spielfertiges System erstellen" im "**Bearbeiten**"-Menü das resultierende **spielfertige** System erstellen, dabei werden die Filter dann angewandt.

è **Wenn Sie Tipp-Reihen mit **mehr als 6 Zahlen** generieren, dann werden die Filterwerte im Verhältnis von "**X:Anzahl der Zahlen**" (**X=6** bei Verteilungsanalyse **ohne** und **X=7** bei Verteilungsanalyse **mit Zusatzzahl**) umgerechnet, da die Filterbedingungen ja für diese Zahlenwerte ermittelt werden!**

Werden Sie nun aufgrund dieser Filterung jetzt immer gewinnen?

Leider nicht, aber wir versuchen mit dem beschriebenen Konzept unsere Tipps so zu erstellen, dass sie sich im Häufungsbereich der jeweiligen Gauß'schen Glockenkurve befinden, bzw. den Gleichverteilungskriterien gehorchen. Da aber andere Konstellationen (mit geringerer Häufigkeit) auch auftreten können, ist auch diese kein "todsicheres" Konzept.

Zu beachten ist auch, dass die Wirkungen der einzelnen Filter sich u.U. gegenseitig behindern. Man wird daher i. d.R. nicht alle Filter setzen, sondern nur einige dieser Filter benutzen, die der eigenen Spielabsicht am nächsten kommen. Die Überprüfung der Filterwirkung hilft Ihnen bei diesem Vorgang.

Überprüfung der Filterwirkung

(Ab "[Expert](#)"-Version)

Um nun den Einfluss der einzelnen Filter testen zu können, damit Sie **Ihre ganz persönliche Filtereinstellung** optimieren können, gibt es im "**Tippen**"-Menü die neue Funktion "**Generierungsfiler testen**". Damit kann man über beliebige Zeiträume Tipp-Zahlen mit den jeweils für die aktuelle Woche gültigen Filter erstellen und auswerten lassen, **ohne** dass man manuell jeweils die Generierung und Auswertung einstellen muss.

Das Problem ist hierbei nämlich, wie ausgeführt, dass die qualitativen und quantitativen Filter zum Teil eben nur für die Woche gelten, für die eine Generierung stattfindet! Man kann dabei also nicht, wie bei der historischen [Gewinn-Erwartungsanalyse](#), dieselben Tipps anhand der historischen Zahlen auswerten lassen, sondern man muss vielmehr für **jede Woche** im untersuchten Zeitraum die **Filter bestimmen**, die **Zahlen** damit **generieren** lassen und anschliessend **mit den Gewinnzahlen dieser Woche** auswerten.

Das Programm macht dies **selbständig automatisch** für jede Woche im gewünschten Zeitraum. Die Anzahl von zu untersuchenden Spielen auf dem [Spielschein](#) kann (zwischen "1" und der für das aktive Land möglichen Höchstanzahl) eingestellt werden (**Spiele pro Schein**).

Dies ist eine ausserordentlich mächtige Funktion, mit der Sie sehr schön die einzelnen Filter, und ihre Kombination mit anderen Filtern, **systematisch** untersuchen können. Sie haben damit die **einmalige** Möglichkeit, die Filter nicht nur nach Gefühl auszuwerten, sondern ihre Qualität anhand der Verhältnisse in der Vergangenheit zu beurteilen!

Als Ergebnis erhalten Sie die schon anderweitig bekannte Zusammenfassung der Gewinnergebnisse, und eine Zusammenfassung der für diese Analyse eingestellten Filter.

Optional können Sie auch während der Analyse die Zusammenfassung der Gewinnsituation auf dem Drucker ausgeben lassen. (**Option** : "Konsolidierte Gewinnliste". Diese wird nur im **Gewinnfall** dargestellt, d.h., für die Wochen, in denen gewonnen wurde.) Damit können Sie auch das **zeitliche Trefferverhalten** besser beurteilen.

Normalerweise wird die Filterstatistik nicht für jede Woche angezeigt, es sei denn, sie aktivieren die entsprechende Option.

Wenn Sie bei diesem Test **ohne** quantitative Filter aber **mit** Vorzugszahlen arbeiten, wird die Option angeboten, die Vorzugszahlen jede Woche neu berechnen zu lassen! **Damit hat man dann die Möglichkeit, in der Vergangenheit das Tippen mit den damals (in der untersuchten Woche) aktuell gültigen Vorzugszahlen zu simulieren** (nach dem Motto: was wäre gewesen, wenn ich mit dem Programm immer mit den Hochquotenzahlen getippt hätte)!

Wenn diese Option aktiviert wird, erscheint eine weitere Maske in der die Grenzwerte für die Vorzugszahlenanalyse geändert werden können (wie auch bei der [Funktion "Statistik/Vorzugszahlen berechnen"](#)), andernfalls wird mit den aktuell vorhandenen

Vorzugszahlen für alle Wochen gerechnet.

Obwohl für diese Berechnung der Vorzugszahlen ein neues, wesentlich schnelleres Verfahren benutzt wird, verzögert die laufende Berechnung der Vorzugszahlen den Filtertest natürlich.

Leistungstabellen von Auswahl-Systemen erstellen

(Ab "Expert"-Version)

Eine weitere mächtige Funktion betrifft die Ermittlung von Leistungstabellen von **Auswahl-Systemen**.

Wie Sie sich vielleicht erinnern, sind Auswahl-Systeme eine Untermenge aller möglichen Kombinationen der verwendeten Anzahl von Auswahl-Zahlen. Die bekanntesten Beispiele sind zweifellos die VEW-Systeme, die von den deutschen Lottogesellschaften standardmässig angeboten werden. In diesem Zusammenhang haben Sie sicher auch schon die Tabellen gesehen, die Informationen darüber enthalten, welche Gewinne mit dem jeweiligen VEW-System erzielt werden, wenn eine bestimmte Anzahl von Auswahl-Zahlen richtig getippt wird: das sind die sog. Leistungstabellen.

Im Gegensatz zu den Voll-Systemen, für die die Leistungstabellen mathematisch sehr einfach zu berechnen sind, gibt es (derzeit?) keinen Weg, diese Leistungstabellen für beliebige Systeme formelmässig algorithmisch zu ermitteln, dabei hilft nur **brutale Gewalt** ("**Brute force**"-Methode)! Das bedeutet, dass man **alle möglichen Zahlenkombinationen** der einzelnen Trefferklassen mit **allen Spielreihen** eines Systems vergleichen muss, um diese Tabellen zu berechnen!

Diese Funktion kann über das Menü "**Statistik/Leistungstabelle Auswahl-Systeme**" aktiviert werden. Es wird dann die bekannte Auswahlmaske für eigene Systeme angeboten, um das gewünschte System auszuwählen.

Die einzige Limitierung der **verfügbare Arbeitsspeicher** (real und virtuell).

Berechnung von Garantie-Systemen

Für die richtigen "Experten" unter Ihnen können wir, zusammen mit einem Partner, jetzt auch ein **Programm zur Berechnung von Garantie-Systemen ab 24 Auswahlzahlen und bis zu 2 Bankzahlen anbieten!**

Dies ist keine Funktion unseres Programmes, sondern ein separates **DOS-Programm**.

Damit haben Sie die Möglichkeit, über die von uns angebotenen Garantie-Systeme hinaus, sich solche Systeme ganz nach **Ihren** Vorstellungen berechnen zu lassen.

Das ist nicht ganz billig (siehe Bestellformular), aber Sie können damit Ihre Vorstellungen individuell verwirklichen.

Mit der 'Expert'-Version unseres Programmes können Sie sogar die detaillierte Leistungstabelle dieser Systeme berechnen.

Wenn das ein Thema für Sie ist, sprechen Sie uns darauf an.

Tipp-Gemeinschaft wechseln

(Ab "Pro"-Version; **optionales Zusatzmodul**)

Damit wird eine neue Tipp-Gemeinschaft gewählt, auf die sich alle folgende Funktionen beziehen. Der Vorgang ist identisch mit dem beim Wechsel eines Spielscheins. Wenn Sie eine Tipp-Gemeinschafts-Nummer (== Spielschein-Nummer) wählen, die (noch) keine Tipp-Gemeinschaft enthält, fragt das Programm, ob es diesen Schein in eine Tipp-Gemeinschaft umwandeln soll.

Tipp-Gemeinschaft ändern

(Ab "[Pro](#)"-Version; **optionales Zusatzmodul**)

Mit dieser Funktion werden die Daten der aktuellen [Tipp-Gemeinschaft](#) geändert. Diese enthalten die gleichen Informationen wie die bisherigen Spielscheindaten (Name, Bankverbindung u.ä.), zusätzlich wird hier die **Gesamtzahl der Anteile** der Tipp-Gemeinschaft eingegeben. (Die Angabe der Bankverbindung an dieser Stelle ist sinnvoll, um gegebenenfalls eine automatisierte Abrechnung (per Datenträgeraustausch!) realisieren zu können.)

Wenn das Modul "**Zahlungsverkehr**" vorhanden ist, erscheinen noch weitere Optionsfelder:

Es wird dann auch abgefragt, ob **Gewinne verrechnet werden sollen**. Wenn diese Option aktiv ist, werden bei der Belastung der Teilnahmegebühren evtl. noch vorhandene Gewinne von den Teilnahmegebühren abgezogen. Ausserdem wird festgelegt, **ab wieviel Richtigem die Gewinne ausgezahlt werden** sollen.

Zusätzlich kann festgelegt werden, **ob alle Mitspieler der Tipp-Gemeinschaft die gleichen Mitspielerdaten haben sollen**. Wenn diese Option aktiviert ist, dann muss bei der Eingabe der Mitspielerdaten **nur beim ersten Mitspieler** festgelegt werden, welche [Spielformen](#) und [Spielarten](#) getippt werden sollen und welche Teilnahmeaufzeiten gelten. Änderungen brauchen auch nur beim ersten Mitspieler durchgeführt werden. **Andernfalls kann jeder Mitspieler individuelle Mitspielerdaten haben**.

Wenn Sie auch das Modul "Zahlungsverkehr für Tipp-Gemeinschaften" lizenziert haben, gibt es weiterhin dann noch 2 weitere Eingabefelder, die sich in einem Rahmen mit der Bezeichnung "**Belastungen**" befinden (unter den Schaltflächen des Formulars).

Das erste Feld hat die Bezeichnung "**Zeitraum**" und legt fest, für wieviele Wochen jeweils eine Teilnahme belastet werden soll. Diese Angabe wird benutzt, wenn Sie Beiträge belasten und der für das Mitglied eingestellte Mitspielzeitraum dem zuletzt berechneten Zeitraum entspricht.

Das bedeutet, dass Sie, wenn eine fortlaufende Teilnahme des Mitgliedes stattfindet, Sie den neuen Mitspielzeitraum **nicht extra eingeben müssen**, das Programm schaltet diesen dann bei der Belastung selbständig um die in diesem Feld angegebene Anzahl von Wochen weiter. Wenn Sie allerdings den Mitspielzeitraum des Mitglieds selbst neu festlegen **und** die Startwoche dieses Mitspielzeitraumes **grösser** als die des logisch nächsten Mitspielzeitraumes wäre, dann benutzt das Programm **diesen** Mitspielzeitraum als Basis für die Belastung.

Das zweite Feld hat die Bezeichnung "**Vorlauf**" und legt fest, **wieviele Wochen vor Beginn des nächsten Mitspielzeitraumes die Beiträge belastet werden sollen**. Damit können Sie sich selbst genügend Raum verschaffen, um sicherzustellen, dass die Mitspielbeiträge auch vor Beginn des Mitspielzeitraumes eingegangen sind.

Zusätzlich finden Sie dann auch noch den Rahmen "**DTA-Daten**" mit den beiden Optionsfeldern "**Diskette**" und "**Festplatte**". Damit legen Sie fest, ob die DTA-Daten auf Diskette oder Festplatte geschrieben werden sollen. Näheres dazu finden Sie [hier](#).

Tipp-Gemeinschaft löschen

(Ab "Pro"-Version; **optionales Zusatzmodul**)

Mit dieser Funktion wird die aktuelle Tipp-Gemeinschaft gelöscht.

Tipp-Gemeinschaften listen

(Ab "Pro"-Version; **optionales Zusatzmodul**)

Mit dieser Funktion können die Daten der Tipp-Gemeinschaft(en) angezeigt werden.

Die Anzeige der einzelnen Daten kann fortlaufend oder für jede Tipp-Gemeinschaft auf einer neuen Seite beginnend erfolgen.

Neben der Anzeige der Namens - und Bankdaten werden zusätzlich angezeigt:

Gesamtanteile, noch verfügbare Anteile, Anzahl der Mitspieler

Wenn das Modul "**Zahlungsverkehr**" vorhanden ist, zusätzlich die **Mindestgewinnschwelle** für Gewinn-Auszahlungen und die Angabe über die **Gewinnverrechnung**.

Anteilpreise für die Tipp-Gemeinschaft, aufgeteilt in die einzelnen **Spielarten** (Normalspiel, Voll-, VEW-, "Kombi-Plus" - System (**nur in Bayern**))

Letzte ausgewertete Gewinne (in DM, ÖS, SFr) für die Tipp-Gemeinschaft, aufgeteilt in die einzelnen **Spielformen** (Lotto am Samstag, Lotto am Mittwoch, Auswahlwette - Lotto, TOTO-X-) **und** die einzelnen **Spielarten** (Normalspiel, Voll-System, VEW-System, "Kombi-Plus"-System (**nur in Bayern**))

Vorhandene Tipps für die Tipp-Gemeinschaft, aufgeteilt in die einzelnen **Spielformen** (Lotto am Samstag, Lotto am Mittwoch, Auswahlwette - Lotto, TOTO-X-) **und** **Spielarten** (Normalspiel, Voll-System, VEW-System, "Kombi-Plus"-System (**nur in Bayern**))

Anteilpreise für Tipp-Gemeinschaft festlegen

(Ab "Pro"-Version; **optionales Zusatzmodul**)

Mit dieser Funktion können die Anteilpreise für die Tipp-Gemeinschaft festgelegt werden, aufgeteilt auf die einzelnen **Spielarten** (Normalspiel, Voll-System, VEW-System, "Kombi-Plus"-System (nur in Bayern)).

Wahl des Datenträgers für die Ausgabe von DTA-Daten beim Zahlungsverkehr für Tipp-Gemeinschaften

(Zusatzmodul "Zahlungsverkehr" erforderlich)

Da es mittlerweile auch möglich ist, DTA-Daten online bequem über geeignete Banking-Programme (z.B.: StarMoney 2.0, S-Firm) zu übertragen, kann auch festgelegt werden, ob die DTA-Daten auf Diskette oder auf Festplatte abgelegt werden sollen. Dies wird im Menü "[Tipp-Gemeinschaften/Tipp-Gemeinschaft ändern](#)" bestimmt, indem die entsprechende Option angewählt wird.

Bei Ausgabe auf **Festplatte** werden die DTA-Dateien für die verschiedenen Tipp-Gemeinschaften und Bankkonten im Unterverzeichnis "**DTA\LAST**" oder "**DTA\GUT**" des Lotto-Verzeichnisses angelegt, je nachdem, ob es sich um eine **Lastschrift** (Beitragseinzug) oder **Gutschrift** (Gewinnauszahlung) handelt.

Der Name einer DTA-Datei hat dabei die Form "**DTAUS0.NNN**", wobei "NNN" eine fortlaufende Nummer ist, die das Programm selbständig vergibt. (Somit können 999 verschiedene DTA-Last- und Gutschrift-Aufträge gespeichert werden.) Beim ersten Aufruf des Zahlungsverkehrs wird die Möglichkeit geboten, die evtl. in dem Verzeichnis schon vorhandenen DTA-Dateien zu löschen.

Im Datenträger-Begleitzettel wird als "**Name der Datenträgeraustauschdatei**" der zugehörige Dateiname (z.B.: "DTAUS0.003") und als "**Verwendeter Datenträger**" das Festplatten-Verzeichnis, in dem diese Datei gespeichert ist (z.B.: C:\LOTTO_32\DTA\LAST") angegeben.

Mit **StarMoney 2.0** z.B. können Sie dann sehr bequem im Modul "Zahlungsverkehr" bei den "Sammelüberweisungen" und "Sammellastschriften" mit dem Kommando "DTA-Datei importieren" die von unserer Software erstellten DTA-Dateien übernehmen und dann online zu ihrer Bank übertragen lassen.

Zahlungsverkehr für Tipp-Gemeinschaften

(Ab "Pro"-Version; **optionales Zusatzmodul**)

Mit dieser Funktion kann der Zahlungsverkehr für die Tipp-Gemeinschaften über **Datenträgeraustausch!** Dies bedeutet eine erhebliche Erleichterung der Beitragseinziehung und der Gewinn-Auszahlung. Ebenso können auch die **Zahlungseingänge** sowie **Stornos für Belastungen** für die einzelnen Tipp-Gemeinschaften verbucht werden.

Das DTA-Verfahren ist sehr bequem, da man damit Belastungen und Überweisungen im elektronischen Format automatisch unter Programmkontrolle durchführen kann.

Es kann dabei immer nur eine Buchungsart (Lastschrift oder Gutschrift) für ein Konto pro Diskette oder DTA-Datei gespeichert werden! Wenn das Programm Sie also zum Einlegen einer Diskette auffordert, dann legen Sie unbedingt immer eine neue Diskette ein. Bei der Speicherung auf Festplatte wird über die Sequenz-Nummer dieses Problem vermieden.

Bevor Sie dieses Verfahren nutzen können, müssen Sie mit Ihrer Bank/Sparkasse eine Vereinbarung darüber treffen.

Wahl des Datenträgers für die Ausgabe von DTA-Daten beim Zahlungsverkehr für Tipp-Gemeinschaften

Beiträge für Tip-Gemeinschaften abbuchen

Gewinne für Tip-Gemeinschaften auszahlen

Zahlungseingänge verbuchen

Belastungen stornieren

Liste der Mitspieler mit offenen Zahlungen

Beiträge für Tip-Gemeinschaften einziehen

(Ab "Pro"-Version; **optionales Zusatzmodul**)

Bei der **Lastschrift** von Geldbeträgen (hier: Beiträge abbuchen) gibt es 2 Varianten mit unterschiedlichen Inhalten:

Einzugsermächtigungsverfahren

Hierbei ist es erforderlich, dass der Mitspieler Ihnen (möglichst schriftlich) die Erlaubnis zur Lastschrift von seinem Konto gibt, der Bank/Sparkasse muss diese Erlaubnis nicht vorliegen.

Vorteil: Wenig Verwaltungsaufwand

Nachteil: Der Belastete kann innerhalb von 6 Wochen nach der Belastung die Belastung ohne Angabe von Gründen stornieren lassen! **Das Geld ist also erst 6 Wochen nach der Belastung sicher.**

Abbuchungsauftragsverfahren

Hierbei ist es erforderlich, dass der Mitspieler **der Bank/Sparkasse schriftlich** (spezielle Formulare) die Erlaubnis zur Lastschrift von seinem Konto gibt.

Vorteil: Der Belastete kann die Belastung **nicht mehr** stornieren lassen!

Nachteil: Etwas mehr Verwaltungsaufwand.

Sie sollten sich also tunlichst auf das zweite Verfahren stützen, weil damit Ihre Sicherheit gegeben ist. Bei der Eingabe der Mitspieler-Daten kann jeweils festgelegt werden, mit welchem Verfahren die Beiträge der einzelnen Mitspieler belastet werden soll.

Auf jeden Fall müssen Sie auch die Anforderungen Ihrer Bank/Sparkasse bezüglich des DTA beachten, insbesondere auch im Hinblick auf die Archivierung der DTA-Daten.

Anhand der eingegebenen Daten für die Mitspieler der Tipp-Gemeinschaft (Mitspieldauer, Anteile, Anteilpreise, Beteiligung an den verschiedenen Spielarten und -formen, Kontonummern der Tipp-Gemeinschaft und der Mitspieler u.a.), erstellt das Programm selbständig die notwendigen Daten, um über den elektronischen Datenaustausch die Beiträge der Mitspieler belasten zu können.

Um einen Mitspieler am DTA teilnehmen zu lassen, **muss** das die Zahlungsoption "Bankeinzug" gewählt und die Felder "BLZ" (Bankleitzahl) "Bank" und "Kontonummer" ausgefüllt sein.

Wenn die Zahlungsoptionen "Kreditkarte" oder "Bar" gewählt sind, kann der Mitspieler natürlich nicht am DTA-Verfahren teilnehmen, aber die Zahlungsverkehrfunktion kann natürlich auch verwendet werden. Mitspieler mit diesen Zahlungsarten werden in einem separaten Protokoll (ähnlich dem DTA-Protokoll) erfasst, so dass der Zahlungsverkehr manuell ausgeführt werden kann.

Eine bedeutungsvolle Option hierbei ist die Angabe bei den Daten der Tipp-Gemeinschaft, ob **Gewinne verrechnet werden sollen**. Wenn dies geschehen soll, dann zieht das Programm bei

der Beitragsermittlung evtl. noch nicht ausgezahlte Gewinne davon ab, so dass nur die Differenz zu zahlen ist. Die Gewinne werden dann um die belasteten Gebühren reduziert. **Aus diesem Grunde sollten Sie immer die Belastung der Beiträge vor der Auszahlung der Gewinne durchgeführt werden!**

Beim Belasten der Beiträge werden Kreditkartenkonten und Konten ohne Bankverbindung **nicht** automatisch belastet, das Einziehen dieser Beträge muss der Anwender anderweitig selbst vornehmen. Das Programm erstellt (wenn die Protokoll-Option aktiv ist) aber ebenso eine Liste dieser Mitspieler-Konten analog zu dem Protokoll der DTA-Belastung; dieses wird nach der Ausgabe des DTA-Protokolls für das Konto ausgedruckt. Diese Konten werden auch sonst genauso behandelt, wie die anderen, insbesondere auch was die Verbuchung von Zahlungseingängen und Mitspielzeiträumen betrifft.

Da das Programm einerseits viele Tipp-Gemeinschaften verwalten kann und andererseits für jedes Konto eine eigene Diskette zwingend erforderlich ist (das schreibt das DTA-Verfahren vor), empfiehlt es sich, verschiedene **Tipp-Gemeinschaften mit derselben Bankverbindung in aufeinanderfolgenden Nummern im System zu verwalten**, da dann alle Buchungen auf einer Diskette erfasst werden können,

Es kann wahlweise eine bestimmte oder alle Tipp-Gemeinschaft(en) bearbeitet werden. Ebenso kann ein Protokoll der verarbeiteten Buchungen ausgedruckt werden (was empfehlenswert ist). Dieses Protokoll enthält die Bankverbindung der Tipp-Gemeinschaft und die Detail-Information über jede verarbeitete Buchung.

03.08.96 13:28 Zahlungsverkehr für Tipp-Gemeinschaften Seite 1
Tipp-Gem. 1: Fortune Sytems G. Kaiser, Schleswiger Str. 22a, D-24975 Husby
Protokoll Sammellastschrift vom 03.08.96

BANK: POSTBANK FRANKFURT, BLZ: 50010060, KONTO: 347607606

Mitspieler	Name, Bank, Konto, Verwendung	Betrag (DM)
1	FORTUNE SYSTEMS BLZ: 50010060, BANK: Postbank Frankfurt KONTO: 347607606 GEB. TG 1, 31/96-37/96 49SASTD,49SASYS,49SAVEW,49SAKOM,49MISTD,49MISYS, 45SASYS,45SAVEW	7.200,00
*** Total ***		7.200,00

In den Feldern "**Verwendung**" wird der Teilnahmezeitraum und die Spielformen und -arten aufgeführt, an den der Mitspieler teilnimmt. **Wenn das erste Feld (GEB....) am Ende das Zeichen "*" zeigt, dann wurden bei dieser Buchung existierende Gewinne verrechnet!**

Die Spielformen und -arten werden in verkürzter Form dargestellt, das Format ist:

FFTTSSS mit

FF = Kennzeichen der **Spielform** (6 aus **FF**, z.B.: **FF**=49, 45, 38)

TT = Die ersten beiden Buchstaben des **Spieltages** (SA, MI, SO)

SSS = **Spielart**

STD = Normalspiel

SYS = Voll-System

VEW = VEW-System

KOM = "Kombi-Plus"-System

In der Belastungsanzeige, die der Mitspieler auf seinem Kontoauszug vorfindet, werden nur max. 27 Zeichen des Verwendungszweckes erscheinen (DTA-Verfahren).

Das Programm erstellt auch den im DTA-Verfahren vorgeschriebenen **Datenträger-Begleitzettel** in zweifacher Ausfertigung (Absender und Empfänger), ein Beispiel folgt:

Datenträger-Begleitzettel
=====

Belegloser Datenträgeraustausch

Sammellastschriftauftrag an: POSTBANK FRANKFURT

Name der Datenträgeraustauschdatei ...: DTAUS1

Verwendeter Datenträger: 3.5

Erstellungsdatum: 03.08.96

Anzahl der Datensätze C: 1

Summe DM der Datensätze C: 7.200,00

Kontrollsumme der Kontonummern: 347607606

Kontrollsumme der Bankleitzahlen: 50010060

Absender

Bankleitzahl: 50010060

Kontonummer: 347607606

Name / Firmenname: FORTUNE SYSTEMS

Husby, den 03.08.96

Stempel / Unterschriften _____

Solange nach einer Belastung kein Zahlungseingang verbucht wurde (oder ein Storno der Belastung erfolgte), können die Mitspieldaten des Mitspielers nicht geändert werden!

Gewinne für Tip-Gemeinschaften auszahlen

(Ab "Pro"-Version; **optionales Zusatzmodul**)

Analog zum Einzug der Gebühren kann auch die **Auszahlung der Gewinne** beleglos erfolgen. Dabei ermittelt das Programm die für den jeweiligen Mitspieler gültigen Gewinne und erstellt die notwendigen Überweisungsdateien.

Eine bedeutungsvolle Option hierbei ist die Angabe bei den Daten der Tipp-Gemeinschaft, **ab wieviel Richtigen Gewinne ausgezahlt werden sollen**. Damit kann die Auszahlung von Kleingewinnen verhindert werden, da das Programm erst Gewinne ab dieser Gewinnschwelle überweist.

Zahlungseingänge für Tip-Gemeinschaften verbuchen

(Ab "Pro"-Version; **optionales Zusatzmodul**)

Um die neuen Mitspielzeiträume freizugeben, **muss** dem Programm über diese Funktion mitgeteilt werden, für welche Mitspieler Zahlungen eingegangen sind. Bei der Verarbeitung dieser Funktion kann entweder eine bestimmte oder alle Tipp-Gemeinschaften, sowie ein bestimmter oder alle Mitspieler einer Tipp-Gemeinschaft gewählt werden.

Es erscheint dann für alle gewählten Mitspieler, **für die es eine offene Zahlung gibt**, die Maske, die Sie schon aus der Festlegung der Mitspieldaten kennen. Diesmal allerdings nur mit dem Beginn- und Endedatum sowie einer zusätzlichen Schaltfläche "**Zahlungseing**". Durch Betätigen dieser Schaltfläche teilen Sie dem Programm mit, dass die Zahlung erfolgt ist, woraufhin dann der letzte **belastete** Mitspielzeitraum als aktiver aktueller Mitspielzeitraum übernommen wird. Der Mitspieler kann dann solange wieder an der Tipp-Gemeinschaft teilnehmen.

Belastungen für Tip-Gemeinschaften stornieren

(Ab "Pro"-Version; **optionales Zusatzmodul**)

Da das Programm bei Existenz einer offenen Zahlung **keine Änderung des Mitspielzeitraumes** erlaubt, kann damit, falls ein Mitspieler, der belastet wurde, nicht zahlt, die durchgeführte Belastung zurückgesetzt werden. Dadurch kann dann wieder ein anderer Mitspielzeitraum eingestellt werden.

Es erscheint dann für alle gewählten Mitspieler, **für die es eine offene Zahlung gibt**, die Maske, die Sie schon aus der Festlegung der Mitspieldaten kennen. Diesmal allerdings nur mit dem Beginn- und Endedatum sowie einer zusätzlichen Schaltfläche "**Stornieren**". Durch Betätigen dieser Schaltfläche teilen Sie dem Programm mit, dass die Belastung storniert werden soll.

Liste der Mitspieler von Tip-Gemeinschaften mit offenen Zahlungen

(Ab "Pro"-Version; **optionales Zusatzmodul**)

Mit dieser Funktion wird eine Liste der Mitspieler erstellt, für die, nach einer Belastung, noch kein Zahlungseingang verarbeitet wurde. Diese Liste kann für eine bestimmte oder alle Tip-Gemeinschaft(en) erstellt werden.

Aktuelle Tipp-Gemeinschaft konsolidieren

(Ab "Pro"-Version; **optionales Zusatzmodul**)

Diese Funktion erlaubt eine Konsolidierung der Informationen der Tipp-Gemeinschaft, falls diese nicht mehr konsistent ist. Insbesondere die Anzahl der Mitspieler sowie die verfügbaren Anteile können damit neu berechnet werden.

Mitspieler der aktuellen Tipp-Gemeinschaft ändern

(Ab "Pro"-Version; **optionales Zusatzmodul**)

Mit dieser Funktion werden die Daten des gewählten Mitspielers geändert. Diese enthalten die gleichen Informationen wie die bisherigen Spielscheindaten (Name, Bankverbindung u.ä.).

Zusätzlich wird hier die **Anzahl der Anteile** des Mitspielers an der Tipp-Gemeinschaft eingegeben. (Die Angabe der Bankverbindung an dieser Stelle ist sinnvoll, um gegebenenfalls eine automatisierte Abrechnung - per Datenträgeraustausch! - realisieren zu können.).

Wenn das Modul "**Zahlungsverkehr**" vorhanden ist, muss auch noch festgelegt werden, ob der Mitspieler am Einzugsermächtigungs - oder Abbuchungsauftragsverfahren teilnimmt. Diese Eingabefelder befinden sich unter den Schaltflächen der Maske und sind von einem Rahmen mit dem Titel "**Belastungen**" umgeben.

Weiterhin müssen noch die **Mitspieldaten** für den Mitspieler eingegeben werden. Am unteren Rand der Eingabemaske für die o.g. Daten gibt es ein Feld, in dem die aktuell eingestellten Werte angezeigt werden. Um diese zu ändern, **klicken Sie mit der Maus auf dieses Feld**.

Es erscheint dann eine weitere Maske, in der eingegeben wird:

Mitspielzeitraum (Anfangswoche, Endwoche) **oder** die Option "**Unbegrenzte Teilnahme**".

Damit legen Sie fest, wie lange der Mitspieler an der Tipp-Gemeinschaft teilnimmt. Auch wenn der Mitspieler nicht unbegrenzt spielt, brauchen Sie die Anfangs- und Endwoche nicht immer neu einzugeben, solange der Mitspieler immer wieder in aufeinanderfolgenden Mitspielzeiträumen teilnimmt. In diesem Fall passt das Programm diesen Zeitraum bei der Belastung der Beiträge (bzw. beim Verbuchen des entsprechenden Zahlungseinganges) automatisch an.

F Wenn für einen Mitspieler eine offene Zahlung existiert, kann der Mitspielzeitraum nur noch durch Verbuchung eines Zahlungseinganges oder nach Storno der Belastung geändert werden!

Wenn das Modul "**Zahlungsverkehr**" verfügbar ist, erscheint als weitere Option das Feld "**Nach Ablauf des aktuellen Zeitraums sperren**".

Damit bestimmen Sie, ob der Mitspieler bei der nächsten Beitragsbelastung berücksichtigt wird oder nicht (Option aktiv). Zu beachten ist auch, dass für Mitspieler mit unbegrenzter Teilnahme natürlich immer nur die Beiträge für eine Mitspielperiode abgebucht wird (Feld "**Zeitraum**" in den Daten der Tipp-Gemeinschaft).

Teilnahme an einer oder mehreren Spielform(en): Lotto am Samstag, Lotto am Mittwoch, Auswahlwette - bzw. Lotto, TOTO-X für A, CH -.

Teilnahme an einer oder mehreren Spielart(en): Normalspiel, Voll-System, VEW-System,

"Kombi-Plus"-System (nur in Bayern).

Damit kann sehr flexibel die Teilnahme des Mitspielers an der Tipp-Gemeinschaft gesteuert werden.

F Wenn Sie in den Daten der Tipp-Gemeinschaft vereinbart haben, dass **alle Mitspieler der Tipp-Gemeinschaft die gleichen Mitspieldaten haben sollen**, dann können/müssen diese Teilnahmedaten **nur beim ersten Mitspieler** festgelegt werden!

Zur Auswahl der **Spielformen** und **Spielarten** gehen Sie wie folgt vor:

Spielformen, an den der Mitspieler teilnimmt, sind farblich gekennzeichnet - standardmässig gelb -.

Klicken Sie die gewünschte **Spielform** an, der jetzt aktive Spielformeneintrag wird farblich gekennzeichnet - standardmässig rot -. Die für diese Spielform definierten Spielarten werden dann in dem Spielartenfeld angezeigt.

Um die Teilnahme an der **Spielform** zu ändern, klicken Sie dann nochmals auf denselben Eintrag, bis die Option aktiv wird. Um die **Spielart** (Normalspiel, Voll-System, VEW-System, "Kombi-Plus"-System (nur in Bayern)) zu wählen, aktivieren Sie im **rechten** Eingaberahmen die gewünschten Optionen.

Mitspieler der aktuellen Tipp-Gemeinschaft löschen
(Ab "Pro"-Version; **optionales Zusatzmodul**)

Mit dieser Funktion wird der gewählte Mitspieler gelöscht.

Mitspieler Tipp-Gemeinschaft listen

(Ab "Pro"-Version; **optionales Zusatzmodul**)

Mit dieser Funktion können die Daten des/der Mitspieler(s) angezeigt werden.

Die Anzeige der einzelnen Daten kann fortlaufend oder für jeden Mitspieler auf einer neuen Seite beginnend erfolgen. Im letzteren Fall kann dann noch gewählt werden, ob die Ausgabe im **Briefformat** erfolgen soll. Dann wird die Ausgabe so gestaltet, dass die einzelnen Seiten direkt in einem **Fensterbriefumschlag** verschickt werden können, um die Mitspieler über ihre Spielparameter zu informieren.

Neben der Anzeige der Namens - und Bankdaten werden zusätzlich angezeigt:

Anteile und Mitspielzeitraum.

Wenn das Modul "**Zahlungsverkehr**" vorhanden ist, werden noch die **Art der Beitragsbelastung** (Bank-Einzug, Bank-Abbuchung) und evtl. **offene Zahlungen** angezeigt

Teilnahmedaten an den einzelnen Spielformen (Lotto am Samstag, Lotto am Mittwoch, Auswahlwette - Lotto, TOTO-X-), einschl. der dafür anfallenden Kosten (Anteile mal Anteilpreis pro Spielform). **Die angegebenen Kosten beziehen sich immer auf eine Woche.**

Letzte ausgewertete Gewinne (in DM, ÖS, SFr) für den Mitspieler, aufgeteilt in die einzelnen Spielformen (Lotto am Samstag, Lotto am Mittwoch, Auswahlwette - Lotto, TOTO-X-) **und** die einzelnen Spielarten (Normalspiel, Voll-System, VEW-System, "Kombi-Plus"-System (**nur in Bayern**)).

Diese Gewinne werden aus den Gesamtgewinnen der Tipp-Gemeinschaft und dem Verhältnis der Gesamtanteile zu den Anteilen des Mitspielers bestimmt.

Die Ausgabe im **Briefformat** hat das folgende Aussehen:

05.08.96 12:49 Verwaltung von Tipp-Gemeinschaften Seite 1
Tipp-Gem. 1: Fortune Systems, Schleswiger Str. 22a, D-24975 Husby

Abs.: Fortune Systems, Schleswiger Str. 22a, D-24975 Husby

Fortune Systems
Schleswiger Str. 22a

D-24975 Husby

Lieber Mitspieler, liebe Mitspielerin,

für Ihre Teilnahme an der Tipp-Gemeinschaft sind folgende Werte eingetragen.
Bitte prüfen Sie diese und teilen Sie uns evtl. Änderungswünsche mit.
Ihre Teilnahme gilt erst dann, wenn Ihre Teilnahmegebühren eingegangen sind!

Spieler	Name	Strasse	Ort	Telefon
----------------	-------------	----------------	------------	----------------

1 Fortune Systems, Schleswiger Str, D-24975 Husby				, 04634/581
Bank: Postgiroamt Frankfurt, BLZ: 50010060, Konto-Nr.: 347607606				

Basisparameter:

Anteile: 100. Mitspielzeitraum: 31/96 bis 35/96. Bank-Abbuchung.
Offene Zahlung.

Teilnahme an: (Preisangaben gelten für 1 Woche!)

LOTTO AM SAMSTAG | Normalspiel, Voll-System, VEW-System,
| "Kombi-Plus" (1.000,00 DM)
LOTTO AM MITTWOCH | Normalspiel, Voll-System (300,00 DM)
AUSWAHLWETTE | Voll-System, VEW-System (500,00 DM)

Letzte Gewinne:

LOTTO AM SAMSTAG | Noch keine!
LOTTO AM MITTWOCH | Noch keine!
AUSWAHLWETTE | Noch keine!

(C)opyright: Fortune Systems, ab 1994 (Lotto-Star/Expert-32 3.0a)

Gewinn von Tipp-Gemeinschaften auswerten

(Ab "Pro"-Version; **optionales Zusatzmodul**)

Natürlich muss das Programm auch bei der **Gewinn-Auswertung bei einer Tipp-Gemeinschaft** einige zusätzliche Aufgaben erledigen.

Der Auswertungsvorgang selbst ändert sich nicht. Wenn aber das Programm bei der Auswertung jedoch feststellt, dass der aktuelle **logische Spielschein eine Tipp-Gemeinschaft beschreibt**, **speichert** es nach Auswertung einer **Spielart** die Gewinnsituation der Tipp-Gemeinschaft für diese **Spielart und Spielwoche** und berechnet auch die entsprechenden Gewinn-Anteile der einzelnen Mitspieler, so dass diese für die **Listendarstellung** zur Verfügung stehen.

Zu beachten ist, dass diese zusätzliche Auswertung **nur** für den "**Ziehungsvergleich**", **nicht** aber bei der "**Ergebnisanalyse**" durchgeführt wird. Es wird immer die Gewinnsituation für **den letzten durchgeführten** Ziehungsvergleich gespeichert!

Verwaltung von Tipp-Gemeinschaften

(Ab "Pro"-Version; **optionales Zusatzmodul**)

Aufgrund vieler Nachfragen wurde eine **Verwaltung von Tipp-Gemeinschaften** in das Programm integriert.

Die im Folgenden beschriebenen Leistungen sind **nicht** im normalen Leistungsumfang der "Pro"- oder "Expert"- Version enthalten, sondern müssen als **Zusatzoption** separat freigeschaltet werden, wobei eine **zusätzliche Lizenzgebühr fällig wird**. (Einzelheiten sind der jeweils gültigen Preisliste zu entnehmen.)

Eine weitere **Zusatzoption** in diesem Zusammenhang ist die **Abwicklung des Zahlungsverkehrs** der Tipp-Gemeinschaften mittels **beleglosen Datenträgeraustausches (DTA)**. Dieses Modul kostet eine weitere **zusätzliche Lizenzgebühr**. (Einzelheiten sind der jeweils gültigen Preisliste zu entnehmen.)

Wenn diese Funktionalität freigeschaltet ist, wird im Hauptmenü der **zusätzliche Menüpunkt "Tipp-Gemeinschaften"** angezeigt. Dieser enthält 10 Unterpunkte, die der Verwaltung von Tipp-Gemeinschaften dienen. Die ersten 7 Menüpunkte beziehen sich auf die Verwaltung der Tipp-Gemeinschaft, die nächsten 3 auf die Verwaltung der **Mitspieler** der Tipp-Gemeinschaft.

Organisatorisch werden die Tipp-Gemeinschaften wie (und zusammen mit) den bisher schon bekannten **logischen** Spielscheinen verwaltet, die verwendeten Eingabemasken, Auswahlfunktionen und Listenformate entsprechen somit den schon bekannten Elementen für die Verwaltung der Spielscheine, gegebenenfalls ergänzt um für Tipp-Gemeinschaften relevante Informationen.

Folgende Funktionen werden unterstützt:

[Tipp-Gemeinschaft wechseln](#)

[Tipp-Gemeinschaft ändern](#)

[Tipp-Gemeinschaft löschen](#)

[Tipp-Gemeinschaften listen](#)

[Anteilpreise für Tipp-Gemeinschaft festlegen](#)

[Aktuelle Tipp-Gemeinschaft konsolidieren](#)

[Zahlungsverkehr für Tipp-Gemeinschaften](#)

[Mitspieler der aktuellen Tipp-Gemeinschaft ändern](#)

Mitspieler der aktuellen Tipp-Gemeinschaft löschen

Mitspieler Tipp-Gemeinschaft listen

Gewinn von Tipp-Gemeinschaften auswerten

Start-Parameter des Programms

Es gibt eine Reihe von **Konfigurationsoptionen**, die dem Programm über sog. Start-Parameter mitgeteilt werden müssen. D.h., diese werden **nicht** im Programm gesetzt, sondern werden diesem beim Aufruf über die Kommandozeile mitgegeben. Dieser Weg wurde für diese Parameter gewählt, weil sie sehr grundsätzliche Programmfunktionen betreffen.

Einstellen von Start-Parametern

Es sind die folgenden Start-Parameter definiert:





- NS** **Keine Schriftüberprüfung beim Start**
Das Programm überprüft beim Start, ob die von Ihm verwendeten Schrifttypen (Fonts) installiert sind und weist im Falle des Fehlens darauf hin. Mit diesem Parameter wird die Prüfung übergangen.
- ND** **Keine Verzeichnisüberprüfung beim Start**
Das Programm überprüft beim Start, ob es in dem Verzeichnis startet, in das die letzte Installation erfolgte und weist andernfalls darauf hin. Mit diesem Parameter wird die Prüfung übergangen. Dies ist z.B. dann nützlich, wenn Sie das Programm in verschiedenen Arbeitsverzeichnissen aktivieren und Sie diese Meldung stört.
- ML** **Mehrere Länder im selben Verzeichnis spielen** (Ab " Pro "-Version)
Damit wird das Programm angewiesen, im selben Verzeichnis mehrere (Bundes-)Länder zu spielen.
- LZ** **Überprüfe Länderzuordnung** (Ab " Pro "-Version)
Wenn mehrere Länder gespielt werden (s. Parameter "ML"), kann damit festgelegt werden, dass die **logischen** Scheine nur noch in **einem** Land gespielt werden können. Das erhöht die Übersichtlichkeit, da in allen Listen nur noch die Scheine sichtbar sind, die zu dem aktiven Land gehören.
- UL** **Scheine sperren** (Ab " Pro "-Version)
Dieser Parameter schaltet die Mehrbenutzerverwaltung (Netzwerk) ein
- CS** **Konistenz der Netzwerkverwaltung überprüfen** (Ab " Pro "-Version)
Dieser Parameter ist nur sinnvoll in Verbindung mit "UL". Wenn er aktiviert ist, wird beim Start überprüft, ob die Netzwerkverwaltung noch konsistente Informationen hat.
- SL** **Verarbeiten von "System-Lotto"-Systemen**
Das Programm versucht auch "System-Lotto"-Systeme zu finden.
- NE** **"Alte" Benutzeroberfläche verwenden**
Normalerweise verwendet das Programm den neuen Microsoft Bedienerstandard gemäß "Internet-Explorer" oder "Office 97". Mit diesem Parameter wird die Verwendung der bisher gewohnten Oberfläche erzwungen.

- NDG** **Beim Scheinwechsel Scheinhalt nicht prüfen** (Ab "Pro"-Version)
Das Programm zeigt beim Scheinwechsel an, welche Spiele in dem neuen Schein vorhanden sind. Durch diesen Parameter wird das unterbunden.
- NW** **Darstellung der Uhr bei Untätigkeit unterbinden**
Normalerweise zeigt das Programm nach einer gewissen (einstellbaren) Zeit der Untätigkeit eine Uhr an. Mit diesem Parameter wird das verhindert.
- PIC** **Keine Tipp-Schein-Bilder verwenden**
Normalerweise verwendet das Programm bei der Anzeige von Tipp- und Auswertungsdaten Bilder der Original-Tipp-Scheine des aktiven Landes. Damit läßt sich die Verwendung dieser Bilder unterbinden.
- SH** **Keinen "Schatten" um Tipp-Schein-Bilder zeichnen**
Normalerweise stellt das Programm die Tipp-Schein-Bilder mit einem Schatten dar. Wem das nicht gefällt, kann dies hiermit unterbinden.
- BWS** **Alternative Druck-Version bei den Tipp-Scheinen in Baden Württemberg**
Vereinzelt haben Online-Lesegeräte bei der üblichen Positionierung des Tipp-Schein-Namens Leseprobleme gezeigt. Damit wird der Namen an anderer Stelle ausgegeben. (Ab "Pro"-Version)

Einstellen von Start-Parametern

Normalerweise werden Sie dazu die Funktion "[Start-Parameter setzen](#)" im Hilfe-Menü verwenden. Sie können aber den Prozess, der dort automatisch erledigt wird, auch manuell durchführen.

Bitte beachten Sie, dass Sie **alle** Verknüpfungen, die Sie zum Start des Programms verwenden, entsprechend bearbeiten müssen! (In der Programmgruppe "Lotto-Management, auf dem Desktop und dem Start-Menü.)

1. Klicken Sie mit der **rechten** Maustaste auf das  -Symbol .
(**Start-Objektmenü öffnen**)
2. Wählen Sie den Befehl "**Öffnen**" im Objektmenü.
(**Das Start-Window wird geöffnet**).
3. **Doppel-Click** auf das Icon  im **Start-Window**.
(**Das Programme-Window wird geöffnet**).
4. **Doppel-Click** auf das Icon "Lotto-Management Version ..."  im **Programme-Window**.
(**Das Lotto-Management -Window wird geöffnet**).
5. **Klicken** Sie mit der **rechten** Maustaste auf das Programm-Symbol (Icon) 
(**Das Programm-Objektmenü öffnen**)
6. **Wählen** Sie den Befehl "**Eigenschaften**".
(**Das Eigenschaften-Fenster wird geöffnet**).
7. **Wählen** Sie das mittlere Register "**Verknüpfungen**".
8. Fügen Sie **am Ende** des Feldes "**Ziel**" den gewünschten [Start-Parameter](#) " **/Parameter** "
(Leerzeichen, Schrägstrich, **Parameter**) an.
9. **Beenden** Sie die Eingabe mit "**OK**" und schliessen Sie alle geöffneten Fenster

Bitte unbedingt beachten:

Wenn Sie das Programm aus dem **Startmenü** oder vom **Desktop** starten, dann müssen Sie die Eigenschaften **dieser** Verknüpfung anpassen, statt der oben beschriebenen Änderung der Verknüpfung in "**Start/Startmenü/Programme/Lotto-Management...**"!

Information über aufgetretene Fehler

Keine Software ist fehlerfrei, somit muss auch bei unserem Programm mit dem (hoffentlich seltenen) Auftreten von Fehlern gerechnet werden. Fehler können natürlich auch durch Fehlfunktion der Rechnerhardware hervorgerufen werden, wenn z.B. auf der Festplatte falsche Daten gespeichert werden.

Wenn das Programm einen Fehler erkennt, den es selbst nicht beheben kann, wird es eine entsprechende Meldung ausgeben. Diese Meldungen haben die Form:

Fehler XX aufgetreten.

Fehlergrund.

Falls dieser Zustand eintritt, machen Sie bitte eine **Datensicherung** aller Dateien Ihres aktuellen **Lotto-Verzeichnisses** (einschl. der **Unterverzeichnisse**) auf Diskette. Wir benötigen dies, um den Fehler **im aktuellen Umfeld Ihres Systems** analysieren zu können. Die neue **"Backup"-Funktion** hilft Ihnen dabei

Senden Sie diese Diskette, zusammen mit einer kurzen Beschreibung der Fehlermeldung und der Funktion, bei der dieser Zustand aufgetreten ist, an uns.

Wenn Sie einen **Internet**-Zugang haben, dann können Sie uns dieses Archiv als Anhang zu einer eMail mit einer Problembeschreibung an "support@fortune.de" senden, dann sind die Daten blitzschnell bei uns.

Andernfalls senden Sie diese Diskette, zusammen mit einer kurzen Beschreibung der Fehlermeldung und der Funktion, bei der dieser Zustand aufgetreten ist, per Schneckenpost an uns.

Wir werden uns bemühen, diesen Fehler schnellstmöglich zu beheben, wenn er auf ein Softwareproblem zurückzuführen ist.

Während der Gewährleistungsfrist nach der Lizenzierung der Vollversion erhalten Sie als registrierter Anwender natürlich einen kostenlosen korrigierten Update.

Wenn Sie Probleme mit dem Internetzugang des Programms haben, dann senden Sie uns bitte die Datei "**INETLOG.TXT**" (im **Lottoverzeichnis**) per eMail. Darin werden die Vorgänge während einer Programm-Session mit dem Internet protokolliert und das hilft uns, mögliche Probleme zu entdecken.

Direkter Versand von Problem-Berichten per eMail

Das **Internet** erlaubt natürlich auch noch intelligentere Lösungen. Wenn auf Ihrem Computer ein MAPI-fähiger **eMail-Klient** vorhanden ist (z.B. Outlook, Outlook-Express, Eudora, Pegasus, Netscape Messenger u.v.m.), dann erscheint im Menü "**Internet**" der zusätzliche Menüpunkt

"Problem-Bericht per eMail versenden".

Falls Sie eine Problem-Meldung an uns senden wollen, können Sie dies damit sehr einfach tun.

Innerhalb dieser Funktion wird automatisch eine Datensicherung zwecks Analyse erstellt, die dann automatisch als Anhang zu der eMail angefügt wird. (Bequemer geht's doch wirklich nicht mehr, oder!?)

Das eMail-Programm wird dann aktiviert, so dass Sie (eine möglichst aussagefähige!) Beschreibung des Problems einfügen können. Wenn ein Programmfehler auftritt, der zum Programm-Abbruch führt, wird diese Funktion, soweit noch möglich, sogar **automatisch** aktiviert.

Wenn Sie Ihre Mails über AOL versenden, geht das trotzdem leider nicht, da dort immer noch kein Standard-eMail-System verwendet wird.

Wenn Sie T-Online verwenden und Sie mit der T-Online-Software Ihre eMail abwickeln, dann geht es auch nicht.

Aber:

Sie können den Zugang zu T-Online ja auch so gestalten, dass Sie über das WINDOWS-DFÜ-Netzwerk mit Standard-Software (z.B. Microsoft-Internet-Explorer und Outlook/Express) über T-Online ins Inter-net gehen und den T-Online-Klienten getrost vergessen können. Das ist auch wesentlich schneller und dann können Sie diese Funktion auch mit T-Online verwenden. Unsere Software erledigt WINDOWS-DFÜ-Netzwerk-Konfiguration ja sogar automatisch! (Siehe [hier.](#))

Wie die Konfiguration für den Mail-Klienten dann vor sich geht, ist (am Beispiel MS-Outlook (Express))

hier (<http://www.albert-rommel.de/ppp-addrconf.htm>) oder
hier (<http://home.t-online.de/home/hjbomanns/outlook.htm>) oder
hier (<http://www.eu.microsoft.com/intlkb/germany/support/kb/d34/d34925.htm>)

erläutert.

Für Netscape und andere ist analog vorzugehen.

Wir werden uns bemühen, diesen Fehler schnellstmöglich zu beheben, **wenn er auf ein Softwareproblem zurückzuführen ist**. Während der Gewährleistungsfrist nach der Lizenzierung der Vollversion erhalten Sie dann als [registrierter Anwender](#) natürlich einen kostenlosen korrigierten Update.

Unser Service im Internet

Im **Internet** werden aktuelle Programmversionen der gegenwärtigen **Hauptrelease** (Programme mit der gleichen Versionsnummer) mit Korrekturen zu aufgetretenen Fehlern zum **kostenlosen** Download bereithalten.

www-Adresse: <http://www.fortune.de/service>

Bestellungen von **Updates, Updates** und **Daten** können Sie in unserem **Online-Shop** tätigen:

<http://www.fortune.de> (Leitseite)

oder direkt

<http://www.preisauskunft.de/shops/FortuneSystems> (Online-Shop)

Unter der Adresse "<http://www.fortune.de/ergebnisse>" können Sie die [Gewinnzahlen](#) und [Gewinnquoten](#) der letzten 10 Wochen für alle unterstützten [Spielformen](#) für Deutschland, Österreich und Schweiz einsehen.

Unter der Adresse "<http://www.fortune.de/service/druckereinstellung>" können Sie Informationen über von anderen Anwender gefundene Parameter für bestimmte Druckertypen und (Bundes-)Länder einsehen (**im Aufbau**).

Wie oft eine Lotto-Zahl nacheinander nicht gezogen wurde.

Ein aus dem Voll-System abgeleitetes System, bei dem nicht alle möglichen, sondern nur eine **Auswahl** aus diesen Kombinationen gespielt werden.

Für einige vordefinierte Auswahl-Systeme (VEW- System) ist in Deutschland eine verkürzte Schreibweise auf System-Spielschein möglich. Mit der 'Pro'-Version liefern wir diese Systeme als eigene System mit, so dass diese dann überall gespielt werden können.

Ein mit Zufallszahlen bedruckter Spielschein.

Bewegen innerhalb von Listen mit Hilfe der Cursor- und Sondertasten.

Die im numerischen Zahlenblock oder eigenen Blöcken der Tastatur befindlichen Pfeil- und Positionierungstasten.

Spielschein, der für mehrere Wochen gilt.

Eingabe von Zahlen der Glücksspirale

Die Eingabe von Zahlen der Glücksspirale geschieht in einer Maske, die mit der für die [Eingabe von Gewinnquoten](#) sehr viel Ähnlichkeit hat, die dort erläuterten Vorgehensweisen gelten darum analog auch hier.

Die Eingabe der Zahlen muss nicht mit [RETURN] abgeschlossen werden, sondern das Programm schaltet **automatisch** in das nächste Eingabefeld weiter. Die Reihenfolge der Eingabe ist die gleiche, in der die Zahlen Samstags verlesen werden, so dass Sie diese "blind" eintippen können.

Wenn die Werte für SPIEL 77/SUPER 6 schon vorliegen (aus dem "Lotto am Samstag"), dann werden diese automatisch übernommen.

Kosten für die Abgabe der [Tipps](#), des [SPIEL 77](#) oder [SUPER 6](#).

Ziehungsvergleich für einen bestimmten Zeitraum.

Programmversion mit über die "Pro"- Version hinausgehendem Leistungsumfang.

Benutzte Farben auf dem Bildschirm.

Die Tasten F1 bis F12 auf der Tastatur.

Auswahl-System mit einer garantierten minimalen Gewinnausbeute bei "N" Treffern im Bereich der Auswahl-Zahlen. **Weitere Informationen finden Sie hier.**

Bewertung der Lotto-Zahlen nach ihren in der Vergangenheit erzielten [Gewinnquoten](#). **Weitere Informationen finden Sie [hier](#).**

Klassifizierung der Gewinne aufgrund der Anzahl von richtig vorhergesagten (getippten) Gewinnzahlen. (3 Richtige, 3 Richtige mit Zusatzzahl usw.)

Der in einer Gewinnklasse gewonnene Geldbetrag.

Eine in einer Ziehung gezogene Lotto-Zahl.

Lotteriespiel des deutschen Lottoblocks.

Anzeige der Lotto-Tipps, Statistiken und -Analysen im [Spielschein-Bild](#).

Wie oft eine Lotto-Zahl insgesamt gezogen wurde.

Alle Gewinnquoten seit Beginn der jeweiligen Spielform.

Alle Ziehungszahlen seit Beginn der jeweiligen Spielform.

Vergleich eines generierten Lottospiels oder eigenen Systems mit allen historischen Gewinnzahlen in einem bestimmten Zeitraum.

Zusatzlotterie in Österreich und der Schweiz auf Basis der sechs Ziffern der Spielschein-Seriennummer.

Vordefinierte Auswahl-Systeme (10 Stück), die derzeit **nur in Bayern** direkt spielbar sind. Fünf dieser Systeme basieren auf Normalspielen und sind konzeptionell mit den VEW-Systemen vergleichbar. Weitere fünf basieren jedoch auf Voll-Systemen (6 aus 7, 6 aus 8 und 6 aus 9). Ab der 'Pro'-Version können diese Systeme (optional) auch in allen Ländern gespielt werden (Zusatzoption notwendig). **Eine Erläuterung dieser Systeme finden sie hier.**

Auswahl des aktiven (Bundes-) Landes.

Programm zur Erstellung von eigenen [Auswahl-Systemen](#) (R. Fritsch Software).

Name der neuen (WINDOWS-) Version von [LOTAB90](#).

Eine zum Nummernkreis des Lottospiels gehörende Zahl.

Aufeinanderfolgende Zahlen, die in einer Ziehung gemeinsam gezogen werden (z.B.: 11,12,13).

Die möglichen Zahlenkombinationen für die Mehrlinge einer Mehrlingsklasse, zum Beispiel Zwillinge, Drillinge: 1,2,3; 2,3,4; 4,5,6; 7,8,9; 8,9,10; usw.

Der Typ von Mehrlingen (Zwillinge, Drillinge, Vierlinge, Fünflinge, Sechslinge, Siebenlinge).

Auswahl von Funktionen aus einem Funktionsmenü.

Ein Lotto-Tipp mit 6 Zahlen auf Normal-Spielschein.

Anzeige der Lotto-Tipps, Statistiken und -Analysen als Zahlenwerte.

Spielscheine ohne Durchschlag. Die Lotto-Tipps werden in der Annahmestelle direkt, Online, bei der Lottogesellschaft EDV-mässig erfasst, so dass diese keine Scheinkopie mehr benötigt.

Zahlen, die in einer Ziehung gemeinsam gezogen werden.

Ein Lotto-Tipp im Lotto-Management-System der immer gültig ist.

Der für einen logischen Spielschein eingetragene Spieler-Name und Bankverbindung. Bei Verwaltung von Tipp-Gemeinschaften werden zusätzliche Mitspieldaten abgespeichert.

Programmversion mit erweitertem Leistungsumfang gegenüber der Standard-Version

Eine vom Programm vorgenommene Tipp-Korrektur von Zufallszahlen anhand der Ziehungsstatistik "**Pseudo**" deshalb, weil die Lotto-Mathematik so etwas eigentlich nicht vorsieht.

Programm zur Erstellung von eigenen [Auswahl-Systemen](#) (Gebr. Deckert).

Zahlen, die am vorderen oder hinteren Rand des Spielfeldes liegen.

Die Anzahl der korrekt vorhergesagten Gewinnzahlen.

Testversion des Programmes mit eingeschränkter und zeitlich limitierter Nutzungslizenz. Erlaubt dem Anwender die Entscheidung zum Erwerb der Voll-Version.

Die Zahlengruppen 1 - 7, 8 - 14, usw.. Entspricht den **Zeilen** auf dem üblichen [Spielschein](#) im 7 X 7-Raster. (In Österreich und der Schweiz ist das eine "Sechserklasse" 1 - 6, 7 - 12, usw..)

Zusatzlotterie auf Basis der sieben Ziffern der [Spielschein-Seriennummer](#).

Teil des Spielscheins, auf dem die Tipps für ein Spiel gekennzeichnet werden.

Das von den jeweiligen Lottoveranstaltern vorgegebene Tipp-Formular bzw. die vom Programm benutzte äquivalente organisatorische Struktur.

Die bei graphischer Anzeige benutzte Darstellung der Lotto-Zahlen in Form des für das jeweilige Land gültigen Lottoscheinformates.

Das automatische Bedrucken der Spielscheine mit den vom Programm erstellten Tipps auf handelsüblichen Druckern.

Bearbeitungsgebühr des Lottoveranstalters für einen Spielschein.

Auf dem Spielschein aufgedruckte 7-stellige Nummer (A, CH: 6-stellig), die als Losnummer für SPIEL 77 (JOKER), SUPER 6 und Superzahl genutzt wird.

Umschalten des aktiven [Spielscheines](#) zur weiteren Bearbeitung.

Vom Anwender vorgegebene Lotto-Zahlen für Spielfelder auf dem Tipp-Schein.

Zusatzlotterie in Deutschland auf Basis der letzten sechs Ziffern der [Spielschein-Seriennummer](#).

Zusätzlich gezogene Gewinnzahl in Deutschland , die mit der letzten Ziffer der Spielschein-Seriennummer verglichen wird und eine neue Gewinnklasse bestimmt.

Ein aufgrund mathematischer kombinatorischer Regeln ermittelter Tipp.

Ein Lotto-Tipp mit mehr als 6 Zahlen auf System-Spielschein, als [Voll-System](#), [VEW-System](#) oder "[Kombi-Plus](#)"-System (standardmässig nur in Bayern spielbar, oder ab der "[Pro](#)"-Version optional in allen Ländern.

Weitere Info dazu finden Sie [hier](#).)

Ziehungswoche, ab der das Programm aktiviert wird. Diese wird bei der **ersten Programm-Nutzung** vom Anwender festgelegt.

Einstellungsmöglichkeiten des Programmes zur Steuerung seines Verhaltens.

Programm zur Erstellung von eigenen [Auswahl-Systemen](#)

Vorhersage der Gewinnzahlen in einem Spielfeld.

Erstellen der Tipps für eine Spielwoche mit dem Programm.

Aktualisierte Version des Programmes und/oder der historischen Gewinnzahlen und Gewinnquoten.

Aufrüstung des Programms auf eine funktionelle umfangreichere Version (Einsteiger- -> Standard-
-> "Pro"- -> "Expert"-Version).

Ein von den Lottoveranstaltern in Deutschland vordefiniertes Auswahl-System.

Ein Lotto-Tipp mit mehr als 6 Zahlen, wobei alle möglichen Kombinationen dieser Zahlen gespielt werden. Verkürzte Schreibweise auf System-Spielschein.

Programmversion mit voller Nutzungslizenz (im Gegensatz zur Shareware- oder Testversion).

Vom Anwender eingeschränkte Menge der Lotto-Zahlen, die vom Programm getippt werden soll.

Kombinierte Information aus Häufigkeit und Ausbleiben der Lotto-Zahlen. Darin wird für jede Zahl ein **Ziehungsgewicht** berechnet, das die Häufigkeit und das Ausbleiben einer Zahl berücksichtigt, nach folgender Beziehung:

$$\text{Barometerzahl} = \text{Anzahl Wochen Zahl nacheinander nicht gezogen ("Ausbleiben")} \text{ minus} \\ \text{minus} \\ \text{(Häufigkeit Zahl insgesamt gezogen ("Häufigkeit"))} \\ \text{Mittelwert der Häufigkeit aller Zahlen)}$$

Weitere Informationen finden Sie [hier](#).

Ab der 'Pro'-Version wird diese Formel auch benutzt, um, bezogen auf die dort vorhandene Superzahlenstatistik, beim Lottoscheindruck eine Superzahl vorzuschlagen. (Nur bei 'Lotto am Samstag' und 'Lotto am Mittwoch' in Deutschland.)

Die Zahlengruppen 1 - 10, 11 - 20, usw.

Ermittlung der Gewinnzahlen.

Information über die [Häufigkeit](#), das [Ausbleiben](#) und ander Eigenschaften der Lotto-Zahlen.

Vergleich der für eine Spielwoche abgegebenen Tipps mit den Gewinnzahlen.

Woche eines Jahres, für die die Tipps oder Lotto-Zahlen gelten. ("Runde" in Österreich).

Eine für eine Wochenziehung ermittelte (gezogene) Gewinnzahl.

Eine vom Programm zufällig ermittelte Lotto-Zahl.

Die in einer Ziehung gezogene siebente Gewinnzahl.

WINDOWS Steuerelement, das die Erhöhung/Verringerung eines zugehörigen Zahlenwertes durch anklicken der "**Aufwärts**"- und "**Abwärts**"-Schalter (Dreiecke) des Elementes erlaubt.



Wenn Sie eine "**Microsoft IntelliMouse**" mit Mousrad (oder voll kompatible Maus) einsetzen, können die Werte aller Felder, denen ein solches Steuerelement zugeordnet ist, auch mit dem Mousrad verändert werden.

Genauerer dazu erfahren Sie [hier](#).

Zusammenstellung der Gewinnmöglichkeiten von Voll-Systemen oder Auswahl-Systemen für die einzelnen Trefferklassen (3 Richtige, 3+Z Richtige usw.). Bei den Voll-Systemen gibt es pro Trefferklasse genau **eine** Gewinnmöglichkeit, bei den Auswahl-Systemen i.d.R. mehrere (abhängig von den getroffenen Zahlen).

Die Fähigkeit des Programmes, mehr als einen logischen Spielschein zu verwalten. (Ab der Standard-Version.)

Die dem Lottospiel zugrundeliegenden mathematischen Regeln und Gesetzmässigkeiten.

Zahl(en), die in **allen** Spielen eines Spielscheines oder Systems auftauchen.

Ausdruck der gewünschten Tipps auf die offiziellen Spielformulare mit handelsüblichen 24-Nadel-Matrix-, Laser- und Tintenstrahldruckern.

Zusammenschluss mehrerer Lottospieler, um durch Bündelung des Einsatzes, zur Erhöhung der Gewinnchancen eine höhere Anzahl von Tipp-Reihen spielen zu können. Der Nachteil ist natürlich, dass die Gewinne ebenfalls geteilt werden müssen. Neben privaten Gemeinschaften gibt es auch kommerziell betriebene, die einen erheblichen Teil der Mitspielgebühren (ca. 30%) als Provision einstreichen.

Abwicklung aller mit dem Lottospiel verbundenen Aufgaben: Erstellung, Druck und Auswertung von Tipps, Verwaltung vieler Scheine, statistische Analysen u.v.m

Beschreibt die Anzahl der getroffenen Zahlen (3 Richtige, 3+Zusatzzahl Richtige usw.).

Erstellen von Tipps für eine (oder mehrere) [Ziehungswochen](#) mit dem Programm. **Weitere Information finden Sie [hier](#).**

Die vom Programm verwendete Organisationsstruktur zur Unterscheidung verschiedener Spielscheine oder Tipp-Gemeinschaften. In jedem logischen Spielschein kann jeweils **ein** Schein für jede Spielform und jedes Land sowie beliebig viele eigene Systeme verwaltet werden. Jeder Spielschein (oder Tipp-Gemeinschaft) wird durch eine Nummer identifiziert und hat einen Spielernamen, der auf den Spielschein ausgedruckt wird.

Bildschirm-Tastatur

Die Bildschirm-Tastatur ist ein auf dem Bildschirm auf WINDOWS-Steuerelementen nachgebildeter numerischer Tastenblock. Durch Anklicken der Zahlen und Sonderzeichen wird das entsprechende Zeichen oder gewünschte Aktion für das Programm generiert.



Diese virtuellen Tasten entsprechen zum einen natürlich den dargestellten Zeichen, es gibt aber noch einige weitere Tasten mit Sonderfunktionen (im Formular für die Datumseingabe finden Sie anstelle des Komma (",") den Schrägstrich ("/").

(←, →: **Cursor** links bzw. rechts

Rück: Löschtaste rückwärts (Zeichen **links** vom Cursor wird gelöscht)

Entf: Löschtaste vorwärts (Zeichen **rechts** vom Cursor wird gelöscht)

Weiter: Weiterschaltung auf das **nächste** Eingabefeld

Zurück: Rückschaltung auf das **vorhergehende** Eingabefeld

Die Eingaben über diese Bildschirm-Tastatur werden genauso akzeptiert wie die über die Tastatur.

Eine auf dem Bildschirm auf WINDOWS-Steuerelementen nachgebildete Tastensteuerung, die Sie in ähnlicher Form sicher von Videorekordern oder Bandgeräten kennen. Damit kann man innerhalb von [Listenausgaben](#) navigieren.



Goldfinger ist ein **DOS** Lotto-Programm, das von der **österreichischen** Lottogesellschaft vertrieben wird.

System-King ist das identische **DOS** Lotto-Programm, das von der **schweizerischen** Lottogesellschaft vertrieben wird.

Diese Programme werden mit Garantie-Systemen angeboten. Unser Programm ist, ab der Standard-Version, in der Lage, diese Systeme zu verarbeiten. Anwender dieser Programme (mit ihrer nicht mehr zeitgemässen **DOS**-Oberfläche) können mit unserer Software in die viel schönere **WINDOWS**-Welt wechseln, **ohne ihre vorhandenen Garantie-Systeme zu verlieren!**

F **Die Ausgabe von Spieldaten auf Diskette ist in Österreich und der Schweiz ebenfalls möglich, so dass Sie auch diese von den dortigen Lottogesellschaften angebotene Möglichkeit nutzen können!! Wir meinen: einfach gigantisch.** (Allerdings kann in diesem Fall kein JOKER gespielt werden.)

Die österreichische Lottogesellschaft hat in ihrem Internet-Angebot auch die Möglichkeit, ihnen die nächstgelegene Annahmestelle für solche Disketten zu benennen.

Schauen Sie auch hier vorbei!

Euro-Lotto ist ein **DOS** Lotto-Programm, das in Deutschland, Österreich und der Schweiz vertrieben wird.

Dieses Programm wird mit Garantie-Systemen angeboten. Unser Programm ist ab der Standard-Version in der Lage, diese Systeme zu verarbeiten. Anwender dieses Programmes (mit seiner nicht mehr zeitgemässen **DOS**-Oberfläche) können mit unserer Software in die **WINDOWS**-Welt wechseln, **ohne ihre vorhandenen Garantie-Systeme zu verlieren!**

Namensgebung für Goldfinger/System-King Ausgabedateien

Die Transfer-Dateien für den Export im Goldfinger-Format erhalten Namen, die Auskunft geben über die Art des Inhaltes.

(Diese Konvention ist notwendig, da unsere Software sehr viel flexibler in der Tipp-Erstellung ist als Goldfinger-/System-King und sie wissen sollten, wie diese Tipps entstanden und in welchen logischen Schein sie abgespeichert sind. Da wir dabei auf die DOS-Namensgebung (Dateinamenlänge) angewiesen sind, erscheint das vielleicht etwas kryptisch.)

SSSS = Spielscheinnummer

Exportierte generierte Spiele, Standardspiele, Blankoscheine:

Der Dateiname hat die Form: **SSSSMNNT**

M = Spielart ("**D**"=Normalspiel, "**S**"=System)

NN = Gesamtanzahl von Zahlen (**45**)

T = Entstehungsart

G = Generiertes Spiel

S = Standardspiel

B = Blankoschein

Exportierte Goldfinger/System-King Garantiesysteme

Der Dateiname hat die Form: **SSSSBGWW**

B = Anzahl Bankzahlen

G = Garantiekennzeichen

WW = Anzahl Wahlzahlen

Exportierte Fortune Systems Garantiesysteme

Der Dateiname hat die Form: **SSSSWWGG**

WW = Anzahl Wahlzahlen

GG = Garantiekennzeichen

Exportierte Fortune Systems Auswahlssysteme ("Eigene Systeme")

Der Dateiname hat die Form: **SSSWLLLL**

WW = Anzahl Wahlzahlen ("**00**" = Spielfertig, "**NN**" = Auswahlschema)

LLL = Die drei rechten Stellen der Anzahl von Spielreihen

WINDOWS-Steuererelement, mit dem die Position innerhalb einer [Listenausgabe](#) beeinflusst und/oder angezeigt wird.



Ansammlung der Gewinnquoten, wenn in den Gewinnklassen nicht gewonnen wurde.

Form der Lotto-Veranstaltung

Lotto am Samstag (6 aus 49), Lotto am Mittwoch (6 aus 49), Auswahlwette (6 aus 45), Glücksspirale in **Deutschland**

Lotto Samstag (6 aus 45), Lotto Mittwoch (6 aus 45) in **Österreich**

Lotto Samstag (6 aus 45), Lotto Mittwoch (6 aus 45), TOTO-X (6 aus 38) in der **Schweiz**

Lotto am Samstag (6 aus 49), Lotto am Mittwoch (6 aus 49), Lotto am Samstag (5 aus 42), Lotto am Mittwoch (5 aus 42) in **Polen** (Ab der 'Pro'-Version)

Art des Lottospiels [Normalspiel, Voll-System, VEW-System, "Kombi-Plus"-System]

Zusammenstellung von mehreren Tipp-Reihen nach eigenen Kriterien als [spielfertiges](#) oder [Auswahl-System](#). Eine Sonderform der eigenen Systeme sind [Garantie-Systeme](#), die eine Gewinngarantie beinhalten.

Eigene Systeme sind nach **unserer** Definition Voll-oder Auswahl-Systeme, die **nicht standardmässig von den Lottogesellschaften angeboten werden**. Somit ist die verkürzte Schreibweise auf den Systemspielscheinen und die vereinfachte Auswertung nach den dafür definierten Auswertungsschemata nicht möglich, sondern diese Systeme müssen auf **Normalspielscheinen** gespielt und wie [Normalspiele](#) ausgewertet werden! Die Spiele auf den Normalscheinen müssen nach dem zugrundeliegenden Bauplan und den aktuellen Auswahl-Zahlen konstruiert werden. Das Programm erlaubt nicht nur die Nutzung von Normalspielen für eigene Systeme, sondern Sie können eigene Systeme aus allen offiziellen Voll- und VEW-Systeme definieren und spielen (**Eigene Systeme von Systemen**).

Zahlen, die zusammen mit einem Auswahl-System verwendet werden. Die Auswahl-Zahlen werden anhand des Auswahl-Schemas so verteilt, dass sich die wirklich gespielten Tipp-Reihen ergeben. Auch "**Echtzahlen**" genannt.

Eigenes System, in dem direkt die zu spielenden Lottozahlen benutzt werden (komplementär zum Auswahl-System).

Bei der Zahlenfilterung benutztes Kriterium, das auf dem Ziehungsverhalten der Zahlen beruht.

Bei der Zahlenfilterung benutztes Kriterium, das die zur Generierung benutzte Zahlenmenge einschränkt.

Ausschluss von Tipp-Reihen bei der [Generierung](#) aufgrund von eingestellten Filterbedingungen.
Weitere Informationen finden Sie [hier](#).

Analyse der bisherigen Ziehungen um das bisherige Ziehungsverhalten der Zahlen zu ermitteln, mit dem Ziel, daraus Kriterien für die Zahlenfilterung abzuleiten. **Weitere Informationen finden Sie [hier](#).**

Feld am unteren Bildrand, in dem aktuelle Hinweise, das eingestellte Land und die aktuelle Uhrzeit dargestellt werden.

Bitte beachten Sie auch unser Angebot an Garantie-Systemen für "Lotto-Star/Expert-32!" (Ausdruck der Liste im Menü 'Spielform'.)	Baden-Württemberg	07:42
---	-------------------	-------

Im **Hauptbildschirm** erscheint der aktuelle Hinweis auch noch in einem zusätzlichen Fenster ("Tool-Tip").

Mit Doppel-Click auf den Scheinnamen kann der Name geändert werden. (Shift--Doppel-Click: Spielscheine listen, Strg--Doppel-Click: Spielschein löschen.)

Auswahl von Programm-Funktionen ausserhalb der Menüstruktur über Menü-Buttons, Schein-Nummer, Schein-Name und Länderfeld.

Menü, das ausserhalb der normalen Menüstruktur (am oberen Fensterrand) dargestellt wird.
Dient meist zur weiteren Auswahl bei Verwendung von Schnellwahl-Funktionen.

Die Zahlengruppen 1 - 5, 6 - 10, 11 bis 15,... usw.

Die Zahlengruppen 1 - 8, 9 - 16, 17 bis 24,... usw. Aufteilung der 49 Zahlen in 6 gleichgrosse Klassen (abgesehen von der letzten Klasse).

Gewünschte Shareware-Version konfigurieren

Mit der Shareware-Version können Sie die Standard-, 'Pro'- und 'Expert'-Version testen.

Im Menüpunkt "Spielform" des Hauptmenüs gibt es dann den Menüpunkt "Gewünschte Shareware-Version konfigurieren", mit der Sie eine der o.g. Varianten aktivieren können.

Das Verzeichnis auf der Festplatte, in das das Programm bei der Installation gespeichert wurde.
(z.B.: "C:\LOTTOSTA").

"Bauplan" für ein [Auswahl-System](#). In jeder Tipp-Reihe eines Auswahl-Schemas werden, als Platzhalter, die **Positionsnummern** der [Auswahl-Zahl](#) geschrieben, die bei der Benutzung dieses Systems dort erscheinen soll. **Weitere Informationen finden Sie [hier](#).**

Programmversion ohne [Mehrscheinverwaltung](#).

Zur Erstellung von Tipps benutzte Lotto-Zahl.

(Ab 'Pro'-Version, mit hist. Gewinnzahlen und Gewinnquoten)

Wenn bei den Funktionen "Tipp-Zahlen prüfen" ("Statistik"-Menü), "Schon gezogene Tipp-Reihen ausschliessen" und "Historische Gewinne ermitteln" (Optionen bei der Tipp-Generierung) die Analyse zu hohe Quotenbeträge zeigt, dann lassen Sie die Statistik neu berechnen!

Auswahl von Spielform, Spielart und Systemart

Zur Einstellung der notwendigen Spielparameter muss dem Programm mitgeteilt werden, welche Spielform, Spielart und evtl. Systemart getippt werden soll. Die Auswahl kann über die Menüleiste oder die Menü-Buttons erfolgen.

Wenn eine Funktion ohne vorherige Auswahl dieser Parameter aktiviert wird, dann wird eine Maske angezeigt, in der diese ausgewählt werden können.

Art des Systems, wenn mit Voll-, VEW- oder "Kombi-Plus"-Systemen gespielt wird.

Beispiele:

6 aus 7, VEW 12, "Kombi-Plus" 01

Im **Saarland** kann man für Normalspiele **mit erhöhtem Einsatz (und Gewinn)** tippen: doppelt, dreifach oder vierfach!

Bei den Masken zur Eingabe von Standardspielen, Tipp-Generierung oder Druck werden Sie daher in diesem Fall ein weiteres Feld mit der Bezeichnung "**Einsatzfaktor**" finden, das diese Information aufnimmt.

Garantie-System, das immer mindestens 3 Richtige liefert

Dies ist ein sehr spezielles Garantie-System, das **immer**, also unabhängig von den gezogenen Gewinnzahlen, mindestens 3 Richtige liefert!

Für das Lotto "6 aus 49" werden dazu 176 Tipp-Reihen, für "6 aus 45" 155 Tipp-Reihen benötigt.

Andere lassen sich dieses System teuer bezahlen, wir liefern dies ab der 'Pro'-Version kostenlos mit!

In Deutschland kann man dieses System sogar noch effizienter spielen.

Ab der "Pro"-Version werden beim Druck von Standard-Spielen nur "**druckbereite**" Spiele gedruckt.

"**Druckbereit**" ist ein Standard-Spiel unter folgenden Bedingungen:

- Es ist noch keine Laufzeit für das Spiel definiert worden
- Das Spiel ist noch nicht gedruckt worden
- Die letzte Druckwoche zuzüglich der Laufzeit des Spiels entspricht der aktuellen Druckwoche.
- Die Option "Spielschein Laufzeiten ignorieren" in der Druckmaske wurde angewählt
- Es wird nur das Standardspiel für den aktiven Schein und die aktive Spielform gedruckt (die Optionen "Alle Scheine" und "Alle Systeme" der Druckmaske sind nicht aktiv)

Analog-Uhr

Wenn das Programm für eine gewisse (einstellbare) Zeit nichts zu tun hat, dann wird auf dem Bildschirm eine Analog-Uhr mit dem aktuellen Wochentag, Datum und Zeit eingeblendet. Durch betätigen der "Uhr beenden"-Schaltfläche oder mit der [ESCAPE]-Taste wird die Darstellung der Uhr beendet.

Im Menü "**Spielform**" finden Sie auch den Eintrag "Uhr", mit dem die Uhr jederzeit gestartet werden kann. Das geht ebenso über die Kurzwahl [Strg]-[U].

In dem Uhr-Fenster finden Sie das Menü "**Einstellungen**", in dem Sie festlegen können:

1. Ob die Sekunden angezeigt werden
2. Ob die Digitaluhr angezeigt wird
3. Nach wievielen **Minuten** der Untätigkeit die Uhr dargestellt werden soll.

Wenn Sie keine Uhranzeige wünschen, dann können Sie das Programm entweder mit dem Startparameter **"/NW"** starten, oder in 3. die Minuten auf "0" setzen.

Lotto Informationen im Internet

Bei Auswahl dieses Menüpunktes wird der im System registrierte Standard-Browser aktiviert und zu unserem Informationsangebot im Internet verzweigt. Ein Besuch lohnt sich immer, da dort eine Fülle von Beiträgen zum Thema "Lotto" vorhanden ist, die auch Themen behandeln, die garantiert nicht so geläufig sind.

Internetanbindung des Programmes

Das Programm hat eine direkte Anbindung an das **Internet**, die

- die **Beschaffung von Informationen** zum Thema "Lotto",
- eine **Online-Registrierung**,
- die direkte **Programm-Aktualisierung** aus dem Netz,
- eine **direkte Bestellmöglichkeit** von Programm-Updates und Daten,
- die **automatische Übernahme von Gewinnzahlen und -quoten**,
- eine **direkte Tipp-Möglichkeit** bei entsprechend ausgestatteten Anbietern,

aus dem Programm heraus möglich macht!

Natürlich funktioniert das nur, wenn Sie einen Zugang zum Internet haben!

Das Programm überprüft bei Anwahl einer dieser Funktion, ob ein solcher im System registriert ist und gibt entsprechende Meldung, wenn nicht.

Danach wird überprüft, ob ein Zugang zum Internet aktiv ist, d.h., dass Sie schon Ihren Internet-Zugang angewählt haben und eine Verbindung zum Internet besteht. Auch hier wird notfalls eine entsprechende Meldung angezeigt, wenn dies nicht der Fall ist und der Internetzugang wird, soweit technisch möglich, automatisch gestartet.

Für die Funktionen, bei denen ein Internet-Browser aktiviert wird, besteht die Möglichkeit, das Programm nach Aktivierung des Browsers automatisch zu beenden. Zu diesem Zweck ist in der Maske des Menüs "**Internet/Internet-Parameter definieren**" die Option "**Programm nach Browser-Start beenden**" aktivieren.

Das ist dann empfehlenswert, wenn Sie knappe Hauptspeicher-Ressourcen haben und der Browser Probleme hat, die Seite einzulesen.

[Hinweise zum Internet-Zugang über America Online \(AOL\)](#)

[Hinweise zum Internet-Zugang über T-Online](#)

[Hinweise zum Internet-Zugang über andere Provider](#)

Druck von Astro-Scheinen

(Ab "Pro"-Version)

Für Lotto-Annahmestellen gibt es jetzt die vielgewünschte Möglichkeit, "**Astro-Scheine**" zu erstellen.

Hierbei handelt es sich um Blankoscheine mit dem aufgedrucktem Namen eines Sternzeichens (Tierkreiszeichens).

Diese Funktion wird im "Drucken"-Menü aktiviert. Neben den auch für normale Blankoscheine notwendigen Angaben muss auch der Name eines Tierkreiszeichens gewählt werden, der mit auf die Scheine aufgedruckt wird.

Wird der Eintrag "**Alle Sternzeichen**" gewählt, dann wird eine Serie solcher Scheine für **alle** Tierkreiszeichen nacheinander gedruckt. Die Anzahl der zu druckenden Scheine bezieht sich dann auf jedes Sternzeichen.

Lotto Ziehungsergebnisse im Internet

Bei Anwahl diese Menüpunktes wird der im System registrierte Standard-Browser aktiviert und zu unserem Informationsangebot der Gewinnzahlen und -quoten der letzten 10 Wochen für Deutschland, Österreich und Schweiz im Internet verzweigt.

Software-Upgrades, -Updates und Daten im Internet bestellen

Bei Anwahl diese Menüpunktes wird der im System registrierte Standard-Browser aktiviert und zu unserer Bestellseite für Software und Lotto-Daten verzweigt. Bequemer können Sie die Bestellung nicht durchführen.

Software aus dem Internet aktualisieren

Bei Auswahl dieses Menüpunktes wird vom Programm eine FTP-(File Transfer Protocol) zu unserem Server aufgebaut und die aktuelle Version der Software von dort auf Ihr System geladen.

Nach erfolgreichem Laden wird das "SETUP"-Programm gestartet und Sie können die neue Version gleich installieren.

Vor dem Laden wird natürlich überprüft, ob die Update-Version neuer als die bei Ihnen installierte ist, um unnötiges Laden zu vermeiden.

Automatische Überprüfung auf neue Programmversion

Es kann auch optional bei **jeder** Verbindung ins Internet überprüft werden, ob eine neue Programmversion vorliegt.

In diesem Fall wird nachgefragt, ob diese geladen werden soll, was bei positiver Bestätigung dann auch durchgeführt wird.

Diese Option kann in den Internet-Parametern (Menü ["Internet/Internet-Parameter festlegen"](#)) eingestellt werden.

Übernahme der Ziehungsergebnisse aus dem Internet

Mit dieser Funktion werden die aktuellen Gewinnzahlen und Gewinnquoten **direkt aus dem Internet in das Programm** übernommen, sie brauchen diese Daten also nicht mehr manuell zu erfassen! (Das Programm greift dabei auf unsere [Lotto Ziehungsergebnisse im Internet](#) zu.)

Eine gigantische Komfort-Funktion, die ihresgleichen sucht!

Es werden immer die Daten für das aktuell eingestellte Land übernommen, also: Deutschland, Österreich oder Schweiz.

Es werden auch immer alle Daten für die im jeweiligen Land angebotenen Spielformen übernommen. Wenn das Programm feststellt, dass Sie eine Spielform bisher noch nicht gespielt haben, fragt es nach, ob diese Daten trotzdem übernommen werden sollen.

Nach Übertragung der Daten wird dann gleich der **Ziehungsvergleich** gestartet, damit Sie wissen, was Sie gewonnen haben.

Wenn bei der Datenübernahme aus dem Internet festgestellt wird, dass die von Fortune Systems angebotenen Ergebnisse noch nicht aktuell sind (was am Ziehungstag durchaus der Fall sein kann), kann das Programm auf Wunsch auch die Datenbasis der Lotto-Gesellschaften durchsuchen und evtl. dort schon die neuen Ergebnisse finden. Alternativ kann (für Deutschland) auch das ARD-Videotext-Angebot im Internet überprüft werden. Damit dürfte es noch schneller als bisher möglich sein, aktuelle Ergebnisse zu haben.

- F** Die Lotto-Gesellschaften und das ARD-Videotext-Angebot stellen diese Daten **natürlich nicht** in einem definierten Format zu Verfügung, sondern wir müssen diese aus der HTML-Definition der Internet-Seiten der jeweiligen Anbieter extrahieren. Das funktioniert soweit auch ganz prima, aber wenn man dort auf die Idee kommt, das Layout zu ändern, wird unsere Software u.U. Probleme haben, diese Informationen zu extrahieren. Falls Sie eine entsprechende Meldung erhalten, bitten wir um Nachricht (und Nachsicht!). Wir werden dann schnellstmöglich im Internet eine angepasste Version bereitstellen. **Diese Funktion ist auch nur möglich, so lange die Lotto-Gesellschaften bzw. ARD/ZDF solche Angebote frei zugänglich im Internet bereitstellen!**
- F** Die Videotext Lotto-Daten von ARD/ZDF enthalten **nicht** alle Informationen, die wir mittlerweile erfassen, wenn Sie unsere historischen Zahlen und Gewinnquoten im Format ab Version 5 haben (z.B. gezogene Reihenfolge, Gewinner pro Gewinnklasse), so dass Sie dann **immer** auch die Daten von **unserer** Web-Seite laden sollten, wenn diese komplett sind (meist Dienstags und Freitags). Nur dann können Sie sicher sein, dass Ihre Datenbestände auch komplett bleiben. Die Videotext Lotto-Daten sind wegen ihrer Aktualität aber sehr gut geeignet, auch kurz nach einer Lotto-Ziehung diese neuen Daten für den Ziehungsvergleich zur Verfügung zu haben.

Insbesondere ein Problem ist hier erwähnenswert: beim **Spiel 77** wird im Gewinnfall **nicht** der ausgezahlte Betrag angezeigt, sondern der Inhalt des noch vorhandenen restlichen

Jackpots!

Informationen von Lotto Online-Annahmestellen im Internet

Nach und nach werden auch einige Lotto-Annahmestellen und andere Dienstleister im Internet ihre Dienste anbieten, d.h., dort können Sie dann Online Ihre Tipp-Scheine spielen!

Vorbei die Zeiten, wo Sie noch selbst zur Annahmestelle gehen mussten, um Lotto zu spielen. Dank dem Internet (und einigen progressiven Anbietern) können Sie dies auch bequem von zu Hause aus tun!

Wir werden, soweit sinnvoll, entsprechende Dienstleister, die unsere Kunden sind und einen entsprechenden Service anbieten, direkt von unserem Programm her zugänglich machen.

Bei Anwahl diese Menüpunktes wird der im System registrierte Standard-Browser aktiviert und zu dem Informationsangebot des angewählten Dienstleisters im Internet verzweigt.

Dort können Sie sich dann über das jeweilige Angebot sowie die Geschäftsbedingungen des Dienstleisters informieren.

Wir werden hier nur solche Dienstleister aufnehmen, mit denen auch eine [direkte Übertragung Ihrer Tipp-Daten über das Internet](#) möglich ist.

Diese Dienstleistungen werden außerhalb von Einflußbereich und Verantwortung von Fortune Systems durchgeführt. Diese stellt lediglich eine technische Plattform zur Verfügung, mit der Sie Ihre Tipp-Daten einem entsprechenden Dienstleister übermitteln können.

Tipp-Übertragung zu Lotto Online-Annahmestellen im Internet

Hier erleben Sie schon heute die Zukunft des Lottospiels!

Dank unserer Software und progressiven Dienstleistern, die die Chancen des Internets nutzen, haben Sie die Möglichkeit, Ihre mit dem Programm erstellten Lotto-Tipps (Generierte- und Standardspiele (sowie die eigenen Systeme ab der "Pro"-Version)) direkt aus dem Programm heraus über das Internet zu dem ausgewählten Dienstleister zu übertragen!

Dieser Vorgang ist so einfach wie sonst das Ausdrucken Ihrer Tippscheine.

Nach Anwahl dieser Funktion wird eine Verbindung zum Internet (genauer: zu der Domain des Dienstleisters) hergestellt.

Danach haben Sie die Möglichkeit, zu bestimmen, welche Daten übertragen werden sollen (Generierte- und Standardspiele sowie evtl. die eigenen Systeme).

Ab der "Pro"-Version können die Daten für alle Scheine und System automatisch nacheinander übertragen werden, für die Standard-Versionen muss dies für jeden Schein separat erfolgen.

Die Daten werden von dem Dienstleister übernommen, die notwendigen Tipp-Scheine werden ausgedruckt und, sofern die Bezahlung erfolgt ist, für die Teilnahme bei der Lottogesellschaft registriert. (Die Bezahlung wird i.d.R. durch Lastschrift von Ihrem Konto oder per Kreditkarte erfolgen, genaueres entnehmen Sie den [Geschäftsbedingungen des Dienstleisters.](#))

Die Dienstleister nehmen Tipps aus allen (Bundes-)Ländern an. Da sie diese Tipps aber in dem Bundesland abgeben, in dem Sie ihren Sitz haben, kann das Problem auftreten, dass die mögliche Anzahl der Tipp-Reihen und die Laufzeiten dort andere sind, als in Ihrem (Bundes-)Land. (Bei Systemspielen kommt hinzu, dass in den Ländern teilweise andere (oder nicht alle) Systeme gespielt werden, die in Ihrem (Bundes-)Land gelten.

Das Programm überprüft diese Situationen und weist ggfs. auf ein solches Problem hin, so dass sichergestellt wird, dass die von Ihnen übermittelten Tipps bei dem ausgewählten Dienstleister auch abgewickelt werden können.

Die Dienstleister haben auch die Möglichkeit, Ihnen beim Zugriff auf ihre Domain beliebige Nachrichten mitzuteilen, die von dem Programm dann angezeigt werden.

Diese Dienstleistungen sind eine freiwillige (i.d.R. entgeltliche) Leistung des jeweiligen Anbieters. Sie können jederzeit wieder eingestellt werden. Auch dies kann der Dienstleister Ihnen beim Zugriff auf seinen Bereich über unser Programm mitteilen; in diesem Fall nimmt das Programm dann natürlich keine Datenübertragung vor.

Diese Dienstleistungen werden außerhalb von Einflußbereich und Verantwortung von Fortune Systems durchgeführt. Diese stellt lediglich eine technische Plattform zur Verfügung, mit der Sie Ihre Tipp-Daten aus dem Programm einem entsprechenden

Dienstleister übermitteln können. Auch für mögliche Probleme bei der Datenübertragung über das Netzwerk übernimmt Fortune Systems keinerlei Haftung.

Wenn die Lottogesellschaften irgendwann einmal so weit sind, direkt über das Internet Tipps zu akzeptieren, werden wir natürlich versuchen, auch dies mit unserer Software zu unterstützen. (Aber das wird sicher noch dauern...)

Online-Registrierung im Internet

Mit dieser Funktion können Sie uns direkt online mitteilen, dass wir auch Sie zu unseren Kunden und Anwendern unserer Software rechnen können.

Wenn Sie jedoch gleichzeitig eine Bestellung tätigen wollen, empfiehlt es sich, die Funktion "[Software-Upgrades, -Updates und Daten im Internet bestellen](#)" zu verwenden. Diese gilt natürlich auch als eine Registrierung.

Letzte Internet-Meldung anzeigen

Fortune Systems informiert die Anwender über das Internet (neue Versionen oder sonstige Info), indem dort Meldungen bereitgestellt werden, die das Programm bei jedem Zugriff auf das Internet liest.

Um dem Anwender nicht jedesmal dieselbe Meldung anzuzeigen, wenn er auf das Internet zugegriffen wird, werden neue Meldungen nur beim **ersten** Mal (also wenn sie neu sind) angezeigt und lokal gespeichert.

Mit dieser Funktion kann die letzte empfangene Meldung jederzeit wieder angezeigt werden.

Internet-Parameter festlegen

Mit dieser Funktion haben Sie die Möglichkeit, einige Programm-Einstellungen für das Internet vorzunehmen.

Zunächst geben Sie hier Ihre eMail-Adresse an, die bei der Kommunikation verwendet werden soll.

Weiterhin geben Sie an, welcher **Internet-Timeout** gelten soll. Das ist die Zeit (in Sekunden), die das Programm wartet, bis eine Internet-Anforderung vom Server beantwortet werden muss. Erfolgt innerhalb dieser Zeit keine Antwort, dann wird die Anforderung beendet. (Voreingestellt sind dafür 60 Sekunden.)

Weiterhin wird festgelegt, wie bei der Gewinnzahlen-Übernahme aus dem Internet verfahren werden soll.

Dabei sind die Optionen „**Alle Spielformen übernehmen**“ und „**Nur neuere Ziehungen übernehmen**“ vorhanden.

Wird erstere aktiviert, werden die Gewinnzahlen für alle Spielformen übernommen, andernfalls nur die, für die mit dem Programm schon Gewinnzahlen erfaßt wurden.

Wird die zweite Option aktiviert, dann werden nur Gewinnzahlen übernommen, die **nach** der letzten erfaßten Ziehungswoche liegen, sonst werden alle vorhandenen Ziehungen übernommen. Im letzteren Fall werden die lokal vorhandenen Gewinnzahlen mit den im Internet vorhandenen verglichen und nur die geändert, die sich unterscheiden.

Sie können hier weiterhin festlegen, welcher **Dienstleister** standardmäßig für die Übertragung Ihrer Tipp-Daten über das Internet gewählt werden soll, damit erspart man sich dann bei der Datenübertragung jedesmal die Auswahl des Dienstleisters.

Hier können noch weitere Eigenschaften für die Übertragung der Tipp-Daten festgelegt werden.

Zunächst kann bestimmt werden, ob die Tipps **ohne oder mit** Rückfrage übertragen werden sollen.

Im ersten Fall erfolgt die Übertragung aller ausgewählten Tipps **ohne** weiteren Benutzereingriff, andernfalls wird vor der Übertragung jedes Scheines/Systems nachgefragt, ob die Übertragung durchgeführt werden soll. Dabei werden auch die ungefähren Kosten für die Abgabe dieses Scheins, einschließlich der Gebühren des Dienstleisters, mit angegeben. ("Ungefähr" deshalb, weil es dafür notwendig ist, dass Sie die Spiel- und Tipp-Scheinpreise des Landes, in dem der Dienstleister aktiv ist, auf Ihrem System richtig pflegen und wir die aktuellen Gebühren des Dienstleisters kennen.)

Weiterhin kann bestimmt werden, dass die Tipp-Übertragung auch auf dem Drucker protokolliert wird (ein Protokoll wird immer in der Datei "Transfer.Log" im Lottoverzeichnis erstellt).

Schließlich muss dann im allgemeinen noch eine Zugangs-Information für den Dienstleister mit definiert werden. Meist ist dies Ihre **Kundennummer** bei dem Dienstleister, andere (z.B. der jaxx-Lottokiosk), erwarten die Angabe eines **Spielernamens** und **Paßwortes**.

(Diese Tipp-Übertragung-bezogenen Parameter sind nur sichtbar wenn es solche Dienstleister gibt.)

Zwei weitere Optionen bestimmen das Programmverhalten bei Aktivierung einer Internet-Verbindung.

Wird die Option "**Internet Software aktivieren**" angewählt, dann wird die Internet-Software gestartet **und** die Verbindung automatisch aufgebaut. Andernfalls wird die Internet-Software nur gestartet, der Verbindungsaufbau selbst muss aber manuell vorgenommen werden. Dies ist insbesondere dann interessant, wenn Sie Ihr Internet-Passwort nicht permanent mit der Internet-Software speichern wollen, sondern dies aus Sicherheitsgründen jedesmal neu eingeben wollen/müssen.

Wird die Option "**Nach Browser-Start beenden**" angewählt, dann beendet sich das Programm nach Initiierung der Funktionen, die über einen Internet-Browser abgewickelt werden, selbst um so mehr Speicher für den Browser zu schaffen. Dies ist evtl. bei Systemen mit knappem Speicher wichtig.

Wird die Option "**Programmversion überprüfen**" angewählt, dann wird in regelmäßigen Abständen bei **jeder** Verbindung ins Internet überprüft werden, ob eine neue Programmversion vorliegt.

In diesem Fall wird nachgefragt, ob diese geladen werden soll, was bei positiver Bestätigung dann auch durchgeführt wird.

Danach wird ebenfalls noch definiert, über welchen Provider Sie ins Internet gelangen wollen.

Das Programm überprüft beim Start, ob Sie die „**America Online (AOL)**“, "**T-Online**"- oder "**CompuServe**"-Software installiert haben, da es für diese beiden Internet-Provider einige notwendige Informationen schon kennt (und sogar den Vorgang des Verbindungs-Auf- und Abbaus weitgehend automatisieren kann).

Wenn Sie mehrere dieser Softwaremodule installiert haben, können Sie dann hier bestimmen, über welchen der Provider Sie in das Internet gelangen wollen.

Wenn diese Festlegung noch nicht erfolgt ist, wird der Zugang über den ersten gefundenen vorgenommen.

Zusätzlich gibt es die Möglichkeit festzulegen, dass Sie über einen **anderen Provider** ins Internet gelangen wollen.

In diesem Fall müssen Sie einige weitere Angaben über die Verbindung machen. In diesem Fall ist

eine automatische Verbindungsaufbau durch unsere Software auch möglich, wenn der Zugang das DFÜ-Netzwerk erfolgt.

Andernfalls muss dieser vorher (bei einem Proxyserver-Zugang), oder auf Anforderung durch unsere Software, manuell erfolgen.

Insbesondere ist zu definieren, ob dieser Provider direkt oder über einen „Proxyserver“ ins Internet geht. Im letzteren Fall müssen dem Programm die Proxyserver-Adressen für das „HTTP“- und das „FTP“-Protokoll mitgeteilt werden, diese erhalten Sie von Ihrem Provider, da Sie diese auch dem verwendeten Internet-Browser mitteilen müssen.

Last, but not least, können Sie hier auch noch den Anwendernamen und das Paßwort speichern lassen, mit dem Sie über das DFÜ-Netzwerk zu dem gewünschten Provider gelangen können.

Sie können dies zwar auch in der DFÜ-Verbindung selbst speichern, aber das ist **sehr** gefährlich, da es kein großes Problem ist, diese Informationen aus WINDOWS auszulesen und über das Internet irgendwohin zu übertragen! Wenn Sie die Information hier abspeichern, können Sie das im DFÜ-Netzwerk unterlassen, aber unsere Software kann dann trotzdem die Verbindung automatisch herstellen.

Wenn Sie im Provider-Menü "**T-Online**" als Provider wählen, dann erscheint zusätzlich die Schaltfläche "**Konfigurieren**". Nach einem "Mausklick" darauf wird eine Maske angeboten, in die Sie die Konfigurations-Parameter für die WINDOWS-DFÜ-Netzwerkverbindung eingeben können, die **automatisch(!)** erstellt wird. Näheres dazu siehe [hier](#).

Bei einer Bildschirmauflösung von 640 x 480 Pixeln ist nicht das gesamte Formular sichtbar und zugreifbar.

Das Formular wurde daher so gestaltet, dass über **Schiebregler** am linken und unteren Rand der Bildausschnitt verändert werden kann. Mit den [**Strg**]- und [**Pos1**]-Tasten wird an den Anfang, mit den [**Strg**]- und [**Ende**]-Tasten wird ans Ende des Formulars gesprungen. Der Bildausschnitt wird automatisch verändert, wenn bestimmte Felder betätigt, bzw. wieder verlassen werden.

[Hinweise zum Internet-Zugang über America Online \(AOL\)](#)

[Hinweise zum Internet-Zugang über T-Online](#)

[Hinweise zum Internet-Zugang über CompuServe](#)

[Hinweise zum Internet-Zugang über andere Provider](#)

Hinweise zum Internet-Zugang über America Online (AOL)

Der Internet-Zugang über AOL ist weitestgehend problemlos, das Programm kann Ihre AOL-Zugangs-Software aktivieren und sogar ein selbständiges Login unter Ihrem Screen-Namen durchführen!

Wenn es erkennt, dass Sie die AOL-Zugangs-Software auf Ihrem System installiert haben, wird im Menü "**Internet/Internet-Parameter definieren**" auch die Option des Zugangs über die AOL angeboten.

Wird diese gewählt, dann wird bei Zugriff auf eine Internet-Funktion des Programmes die AOL-Zugangs-Software gestartet, ein direktes Login unter Ihrem Screen-Namen veranlaßt (wenn möglich!) und, nach Aufbau der Verbindung, die gewählte Aktion automatisch ausgeführt.

Damit dieses automatische Login möglich ist, **müssen** folgende Voraussetzungen erfüllt sein:

1. Sie müssen dem Programm schon Ihre **eMail-Adresse** mitgeteilt haben (siehe: "[Internet-Parameter festlegen](#)").
2. Ihre eMail-Adresse muss eine AOL-eMail-Adresse sein: "**ScreenName@aol.com**"
3. Sie müssen in der AOL-Zugangs-Software das Passwort für diesen Screen-Namen zugeordnet haben, so dass Sie dort auch beim normalen Login kein Passwort mehr eingeben müssen.
(**Zur Erinnerung:** Das erreichen Sie dadurch, dass Sie im Menü "**Mitglieder/Präferenzen/Passwörter**" der **AOL-Zugangs-Software(!)** Ihrem Screen-Namen das Passwort zuordnen.)

Wenn diese Voraussetzungen nicht gegeben sind, kann das Programm immer noch die AOL-Software starten, das Login müssen Sie dann allerdings selbst manuell durchführen.

Hinweise zum Internet-Zugang über andere Provider

Wenn Sie über andere Provider ins Internet gelangen, müssen Sie unserer Software im Menü „**Internet/Internet-Parameter definieren**“ einige Angaben über die Verbindung machen.

Auch in diesem Fall ist ein automatischer Verbindungsaufbau durch unsere Software dann möglich, wenn der Zugang über das WINDOWS 9x/NT DFÜ-Netzwerk erfolgt (wie bei [T-Online](#) beschrieben).

Andernfalls muss dieser vorher (bei einem Proxyserver-Zugang), oder auf Anforderung durch unsere Software, manuell erfolgen.

Insbesondere ist hier zu definieren, ob dieser Provider direkt oder über einen „Proxyserver“ ins Internet geht („Metronet“ z.B. verwendet einen Proxyserver). Im letzteren Fall müssen dem Programm die Proxyserver-Adressen für das „HTTP“- und das „FTP“-Protokoll mitgeteilt werden, diese erhalten Sie von Ihrem Provider, da Sie diese auch dem verwendeten Internet-Browser mitteilen müssen.

(Unsere Software verlangt diese Proxyserver-Adressen, damit vor der Öffnung des Internet-Zuganges geprüft werden kann, ob in der Registry die richtigen Proxyserver-Adressen vorhanden sind, weil sonst kein Zugang möglich ist! **Wenn irgend möglich sollten Sie Zugänge über Proxyserver-Verbindungen meiden!** Die WINDOWS-Interne-Zugangssoftware "WININET.DLL" hat derzeit doch einige gravierende Einschränkungen bei Proxyservern vom "CERN"-Typ, die einen Zugriff auf unser Angebot unmöglich machen können.)

Auf jeden Fall wird eine "ComboBox" mit der Bezeichnung "**Verbindung**" angezeigt. Hier sind alle im WINDOWS-System definierten DFÜ-Netzwerkverbindungen enthalten. Als erster Eintrag ist zusätzlich "**Keine DFÜ-Netzwerk-Verbindung**" enthalten

Wenn über das WINDOWS-DFÜ-Netzwerk zugegriffen werden soll, müssen Sie eine der angezeigten DFÜ-Netzwerkverbindungen wählen. Andernfalls wählen Sie den ersten Eintrag, die Verbindung muss dann von Ihnen manuell aufgebaut werden.

Beim Zugriff über das WINDOWS-DFÜ-Netzwerk ermöglicht es diese Angabe dem Lotto-Programm, bei Bedarf vollautomatisch die Verbindung zu dem Provider herzustellen, ohne dass Sie irgend etwas tun müssen! (Wenn dabei die „Verbinden mit“-Maske (teilweise auch auf Englisch: „Connect To“) auf dem Bildschirm angezeigt wird, brauchen Sie nichts zu tun, nach ein paar Sekunden geht es automatisch weiter!)

Wenn noch kein DFÜ-Netzwerk generiert ist oder noch keine DFÜ-Netzwerkverbindungen definiert sind, weist das Programm darauf hin. Sie müssen dann erst die fehlenden Konfigurationsschritte nachholen.

Hinweise zum Internet-Zugang über T-Online

Dieser Zugang ist so problemlos wie bei AOL, wenn man den Zugang nicht über die T-Online-Software, sondern direkt über das WINDOWS 9x/NT DFÜ-Netzwerk realisiert!

Beim Zugriff über die T-Online-Software gibt es eigentlich nur Probleme. Weitere Nachteile dabei sind, dass der Zugang über Proxyserver erfolgt, was das Ganze **sehr** verlangsamt und dass die Software unnötig Speicher belegt. Der direkte Internet-Zugang über T-Online und ISDN macht dagegen richtig Spaß!

Die Konfiguration des WINDOWS-DFÜ-Netzwerks für den Zugang zu T-Online ist jedoch leider nicht so einfach und wir haben erfahren müssen, dass viele unserer Kunden daran gescheitert sind und die schönen Internet-Funktionen unserer Software nicht nutzen konnten. (Auch die sehr gute Dokumentation von Albert Rommel hat das nicht immer lösen können).

Aus diesem Grund haben wir unser Programm so erweitert, dass dieser Zugang **automatisch** generiert wird! (**Diesen Komfort haben wir bisher noch nirgendwo sonst gefunden.**)

Der Anwender muss dem Programm (wie in der T-Online-Software) lediglich noch seine **T-Online-Anschlusskennung**, **T-Online-Nummer** und **T-Online-Mitbenutzer-Nummer** sowie das zu verwendende **Modem/ISDN-Karte** angeben und unsere Software erstellt daraus den notwendigen und einsatzbereiten Eintrag für das WINDOWS-DFÜ-Netzwerk!

Wenn Sie im Menü "Internet/Internet Parameter festlegen" T-Online als Provider wählen, dann erscheint zusätzlich die Schaltfläche "**Konfigurieren**". Nach einem "Mausklick" darauf wird eine Maske angeboten, in die Sie die oben genannten Parameter eingeben können.

Wenn schon eine WINDOWS-DFÜ-Netzwerk-Verbindung zu T-Online im System gefunden wird, weist das Programm darauf hin, dass keine mehr angelegt werden muss. Bestehende Verbindungen können aber nach wie vor geändert werden.

Damit hat die Konfiguration des WINDOWS-DFÜ-Netzwerks für den T-Online-Zugang endgültig ihren Schrecken verloren!

Falls es, wider Erwarten, dabei doch Probleme geben sollte, finden Sie im Internet Hilfe.

Wie man den T-Online-Zugang über das DFÜ-Netzwerk installiert und konfiguriert, ist sehr ausführlich und hervorragend in einer Schritt-für-Schritt-Anleitung im Internet dokumentiert unter "<http://www.albert-rommel.de/ppp.htm>".

Lassen Sie sich dieses Dokument ausdrucken und folgen Sie genau den Anweisungen, dann kann dabei, kaum noch etwas schief gehen!

Wenn Sie bei der Gelegenheit auch gleich Ihre eMail mit Standardprogrammen (z.B. Microsoft Outlook (Express)) über diesen Direktzugang erledigen wollen, dann schauen Sie mal unter "<http://www.albert-rommel.de/ppp-addrconf.htm>" oder

["http://home.t-online.de/home/hjbomanns/outlook.htm"](http://home.t-online.de/home/hjbomanns/outlook.htm) oder ["http://www.eu.microsoft.com/intlkb/germany/support/kb/d34/d34925.htm"](http://www.eu.microsoft.com/intlkb/germany/support/kb/d34/d34925.htm) nach, dort ist diese Konfiguration, die analog auch für andere eMail-Klienten gilt, beschrieben.

Das hat den Vorteil, dass Sie den T-Online-Klienten nur noch für den Zugriff auf das T-Online-(BTX-)Angebot selbst benötigen.

Nachdem Sie diese Konfiguration erstellt haben, müssen Sie im Lotto-Programm ("**Internet/Internet-Parameter definieren**") festlegen, dass der Zugang über T-Online erfolgen soll.

In diesem Fall wird auch eine "ComboBox" mit der Bezeichnung "**Verbindung**" angezeigt. Hier sind alle im WINDOWS-System definierten DFÜ-Netzwerkverbindungen enthalten, die Sie im Laufe der vorher erwähnten Konfiguration definiert haben. Eine dieser DFÜ-Netzwerkverbindungen müssen Sie für die Verbindung zu T-Online wählen.

Diese Angabe ermöglicht es dem Lotto-Programm, bei Bedarf vollautomatisch die Verbindung zu T-Online herzustellen, ohne dass Sie irgend etwas tun müssen!

Wenn dabei die „Verbinden mit“- oder "DFÜ-Verbindung"-Maske (teilweise auch auf Englisch: „Connect To“) auf dem Bildschirm angezeigt wird, oder Sie die automatische Aktivierung ausgewählt haben, brauchen Sie nichts zu tun, nach ein paar Sekunden geht es automatisch weiter! Erst wenn diese Maske länger angezeigt wird, sollten Sie den Verbindungsaufbau selbst anwählen.

Wenn noch kein DFÜ-Netzwerk generiert ist oder noch keine DFÜ-Netzwerkverbindungen definiert sind, weist das Programm darauf hin. Sie müssen dann erst die fehlenden Konfigurationsschritte nachholen.

Hinweise zum Internet-Zugang über CompuServe

Der Zugang über CompuServe ist dann problemlos, wenn Sie über das DFÜ-Netzwerk von WINDOWS zugreifen. Bei der Installation der CompuServe-Software müssen Sie daher den DFÜ-Netzwerk-Zugang mit installieren lassen.

Nachdem Sie die Konfiguration erstellt haben, müssen Sie im Lotto-Programm ("**Internet/Internet-Parameter definieren**") festlegen, dass der Zugang über CompuServe erfolgen soll.

In diesem Fall wird auch eine "ComboBox" mit der Bezeichnung "**Verbindung**" angezeigt. Hier sind alle im WINDOWS-System definierten DFÜ-Netzwerkverbindungen enthalten, die Sie im Laufe der vorher erwähnten Konfiguration definiert haben. Eine dieser DFÜ-Netzwerkverbindungen müssen Sie für die Verbindung zu CompuServe wählen.

Diese Angabe ermöglicht es dem Lotto-Programm, bei Bedarf vollautomatisch die Verbindung zu CompuServe herzustellen, ohne dass Sie irgend etwas tun müssen!

Wenn dabei die „Verbinden mit“- oder "DFÜ-Verbindung"-Maske (teilweise auch auf Englisch: „Connect To“) auf dem Bildschirm angezeigt wird, brauchen Sie nichts zu tun, nach ein paar Sekunden geht es automatisch weiter! Erst wenn diese Maske länger angezeigt wird, oder Sie die automatische Aktivierung abgewählt haben, sollten Sie den Verbindungsaufbau selbst anwählen.

Wenn noch kein DFÜ-Netzwerk generiert ist oder noch keine DFÜ-Netzwerkverbindungen definiert sind, weist das Programm darauf hin. Sie müssen dann erst die fehlenden Konfigurationsschritte nachholen.

mal ehrlich! Eine Aktion der Microsoft GmbH

"Wer kann es sich leisten, unentgeltlich zu arbeiten? Welcher Computerliebhaber ist bereit, mehrere Jahre seines Lebens auf die Programmierung, die Fehlersuche und die Dokumentation eines Programms zu verwenden, nur damit es dann kostenlos verteilt wird?"

Diesen Satz schrieb Bill Gates (Präsident von Microsoft) vor 22 Jahren im Dezember 1975 an die Mitglieder des ersten Computerclubs der Welt, des Homebrew Computer Clubs.

Der erste Fall von massenhaften Raubkopien bezog sich auf die erste Version von Microsoft Basic. Und der Computer, für den die Software geschrieben wurde, hieß "Altair" (schon mal davon gehört??).

Das Problem ist seitdem nicht geringer geworden, sondern eher größer: heute werden Produkte in Millionenstückzahlen (raub-)kopiert und eingesetzt.

Natürlich betrifft das neben den "Großen" (Microsoft u.a.) auch kleinere Firmen wie uns, die Ihre Software u.a. über den als "Shareware" oder "Prüf-vor-Kauf" bekannten Vertriebsweg vertreiben. Hierbei wird die Software, meist mit einer zeitlich limitierten Lizenz, kostenlos abgegeben, damit der Anwender sich direkt mit der Software einen Eindruck über ihre Verwendbarkeit bilden kann.

Bei einem dauernden Einsatz dieser Software muss dann eine vollwertige Lizenz für deren Verwendung beim Hersteller erworben werden. Und dies ist dann oft der Punkt, an dem Anwender sich entscheiden, dies **nicht** zu tun und die, oft nicht oder nur wenig eingeschränkte, Testversion eines Produktes ohne eine solche dauernde Lizenz weiter zu benutzen und ihren Spaß und/oder Nutzen daran zu haben.

Abgesehen von der Tatsache, dass dies mittlerweile ein gravierender **Straftatbestand** wegen Verstoßes gegen das deutsche, europäische und weltweite Urheberrecht ist (was viele garnicht wissen und was im Falle der Entdeckung doch recht teuer werden kann!), ist es, im Sinne des o.g. ersten Satzes, einfach unfair gegenüber den Software-Entwicklern, die sehr viel Arbeit investiert haben.

Obwohl wir selbst; erfreulicherweise, eher weniger Probleme damit haben, beteiligen wir uns doch an der von der Microsoft GmbH initiierten Aktion, um das allgemeine Problembewußtsein in diesem Bereich weiter schärfen zu helfen.

Sie werden natürlich immer den Entwicklern ihren gerechten Obolus entrichten, wenn sie deren Software verwenden. Aber, mal ehrlich!, es gibt leider genügend andere, die das nicht tun. Daher ist noch viel Aufklärungsarbeit notwendig.

Übrigens: im Rahmen diese Aktion plant Microsoft (bzw. "redmond's technology publishing") eine "mal ehrlich!" Shareware CD-ROM aufzulegen, die ausgewählte Software von Teilnehmern an dieser Aktion enthalten soll. Der Verkaufserlös daraus wird an UNICEF (das UNO Kinderhilfswerk) gespendet werden.

Standard-Spiele und generierte Spiele eingeben/ändern mit Hilfe der Tipp-Schein-Bilder

Wenn Sie die Tipp-Schein-Bilder verwenden, können die Standard-Spiele und Tipp-Scheine (immer nur der zuletzt generierte) auch direkt in dem entsprechenden Tipp-Schein-Bild für das aktive Land und die gewählte Spielform mit der Maus eingegeben werden. (Wenn Sie lieber die konventionelle Methode der Zahleneingabe der Vorgängerversionen verwenden wollen, können Sie das über eine Option in "[Einstellungen/Systemparameter](#)" festlegen).

Nach Aufruf der Funktion wird das entsprechende Tipp-Schein-Bild dargestellt. Sie können nun in jedem Feld die gewünschten Tipp-Zahlen anklicken, um Sie in Ihr Spiel aufzunehmen oder entfernen. Die gewählte Zahl wird markiert, durch einen erneuten Mausklick wird Sie wieder abgewählt.

Das jeweils für die Eingabe aktive Feld wird durch eine blinkende Markierung hervorgehoben. Ein "Klick" in das aktive Feld bearbeitet die angewählte Zahl. Wird ein anderes Feld angeklickt, wird dieses als das aktive Eingabefeld markiert und die Zahlen dieses Feldes können bearbeitet werden.

Das aktive Feld kann auch mit Hilfe der **Pfeiltasten** [←→], den Tasten [Pos1] und [Ende] oder dem [Rad der "IntelliMouse"](#) gewählt werden.

Wenn Sie die Zahlen aber dennoch lieber per Tastatur eingeben, wird auch ein Formular dargestellt, in dem Sie dies tun können. Auch diese Eingaben werden im Tipp-Schein-Bild berücksichtigt. Die Eingabe mit der Maus oder über das Formular kann beliebig gemischt werden, der aktuelle Zustand wird immer im Tipp-Schein-Bild und dem Eingabeformular synchronisiert. (Die Anzeige dieses Formulars kann in über eine Option in "[Einstellungen/Systemparameter](#)" aus- oder eingeschaltet werden.)

Da die Tipp-Schein-Bilder oft schwer lesbar und die einzelnen Zahlenfelder dann nicht so einfach zu erkennen sind, wurde auch eine "**Lupe**" vorgesehen. Das bedeutet, dass das aktive Eingabefeld in ca. doppelter Größe dargestellt werden kann, was die Zahleneingabe dann wesentlich einfacher macht.

Um die "Lupe" zu aktivieren, müssen Sie entweder mit der **rechten** Maustaste auf das Eingabefeld klicken, oder die am unteren Rand sichtbare Schaltfläche mit dem Lupensymbol betätigen. Das vergrößerte Feld wird dann angezeigt und die Zahleneingabe kann dort weitergeführt werden. Um das Feld wieder zu verkleinern, klicken Sie wieder auf die Schaltfläche mit dem Lupensymbol oder mit der **rechten** Maustaste auf das vergrößerte Eingabefeld.

Wenn Sie bei vergrößertem Eingabefeld die **Pfeiltasten** [←→], die Tasten [Pos1] und [Ende] oder das [Rad der "IntelliMouse"](#) betätigen, dann wandert auch das vergrößerte Eingabefeld mit zu dem gewünschten Spiel.

Aber nicht nur die Tipp-Zahlen selbst können über das Tipp-Schein-Bild definiert werden,

sondern auch die Laufzeit (nicht bei generierten Spielen) sowie die Kennzeichnung der Teilnahme an SPIEL 77/SUPER6 (bzw. JOKER) und die Losnummer für SPIEL 77/SUPER6 (bzw. JOKER) kann in dem Tipp-Schein-Bild vorgegeben werden. (Im Saarland auch der Einsatzfaktor).

Zur Eingabe der Laufzeiten und der Kennzeichnung der Teilnahme an SPIEL 77/SUPER6 (bzw. JOKER) (bzw. Einsatzfaktor) klicken Sie einfach das gewünschte Feld an (ein erneuter Klick löscht die Auswahl wieder).

Zur Eingabe der Losnummer für SPIEL 77/SUPER6 (bzw. JOKER) klicken Sie mit der Maus einfach auf die Losnummer, woraufhin in den Editiermodus umgeschaltet wird, in dem die Losnummer nach Belieben geändert werden kann. Der Editiermodus wird beendet mit [RETURN] oder einem Klick mit der **rechten** Maustatse auf die Losnummer.

Ab der "Pro"-Version wird während der Eingabe immer der aktuell gültige Spielscheinpreis für die aktuell gewählten Spiele, Laufzeiten und Teilnahme an SPIEL 77/SUPER6 (bzw. JOKER).

Am unteren Bildschirmrand wird eine zusätzliche Leiste mit Schaltflächen dargestellt, in der, neben den beiden Schaltflächen zur Beendigung ("Ok") und Abbruch ("Abbrechen") der Zahleneingabe, folgende weitere Schaltflächen vorhanden sind:

"Löschen"

(Nur bei Standard-Spielen)

Das **aktive Spiel** wird gelöscht. Wenn beim Klick gleichzeitig die [Strg]-Taste gedrückt wird, dann wird der komplette Tipp-Schein gelöscht.

"Anzeigen"

Der Inhalt des aktuellen Tipp-Scheines kann angezeigt bzw. ausgedruckt werden.

"**Wechseln**" (nur sichtbar, wenn mehr als ein Tippschein angelegt ist):

Es kann auf einen anderen Tipp-Schein zur Bearbeitung umgeschaltet werden.

"Spielform"

Es kann auf eine andere [Spielform](#) umgeschaltet werden.

"Lupen-Symbol"

Das aktive Eingabefeld wird vergrößert/verkleinert..

Ab der "Pro"-Version wird noch das Optionsfeld "**Sperren**" angezeigt, mit dem das Standardspiel temporär von der Bearbeitung ausgeschlossen werden kann. (Nur bei Standard-Spielen)

Näheres zu diesen Schaltflächen kann auch bei der Beschreibung der konventionellen [Eingabe der Standardspiele](#) nachgelesen werden.

Auch dies ist wieder eine **einmalige Komfort-Funktion** unserer Software, die Sie in diesem Umfang sonst weltweit nirgendwo anders finden.

Es gibt immerhin **104(!)** verschiedene Tipp-Schein-Bilder in den von der Software unterstützten Ländern, für die die Benutzereingaben auf dem Bild (das sind lediglich die Mauskoordinaten zum Zeitpunkt des "Maus-Klicks") in die entsprechenden lottospezifischen Informationen umgesetzt werden müssen. Eine **sehr** aufwendige Angelegenheit!

DATEC-Datenübernahme

(Volle Funktion nur bei lizenziertem DATEC-Zugangsmodule möglich)

Die Inhaber der DATEC GmbH beschäftigen sich seit vielen Jahren mit dem Lottospiel und dabei insbesondere mit der Ermittlung der „richtigen“ Lotto-Zahlen für die nächste Ziehung.

Obwohl wir bisher doch eher die Meinung vertreten haben, dass dies vergebene Liebesmüh' wäre, wurden von DATEC auf diesem Gebiet aber schon sehr erstaunliche Ergebnisse erzielt, so dass wir diese Aktivitäten doch mittlerweile sehr wohlwollend betrachten. Zumal auch deshalb, weil wir die programmtechnische Realisierung dieses Konzeptes erstellt haben und das DATEC-Konzept sehr genau kennen und in der heutigen Form damit erst ermöglicht haben.

Nun, **auch mit den DATEC-Zahlen werden Sie nicht jede Woche 6 Richtige haben**, weil man immer nur ein Zahlenverhalten ermitteln kann, das in der **überwiegenden Anzahl der Fälle zutrifft**, so dass es sicher auch Wochen gibt, wo diese Kriterien versagen.

Aber, wie schon gesagt, die Ergebnisse der Vergangenheit waren insgesamt doch deutlich besser, als aufgrund des theoretischen Lottomodells zu erwarten gewesen wäre, so dass wir uns da gerne haben belehren lassen.

Die DATEC GmbH bietet im Internet (<http://www.dateclotto.de>) ihre Leistungen an. Sie können dort die aufgrund des DATEC-Konzeptes die ermittelten Zahlen und Tipps abrufen (wenn Sie eine entsprechende Vereinbarung mit DATEC abschließen). Es handelt sich dabei um 3 verschiedene Angebote:

1. Erfolgsdatenbank

Hier erhalten Sie im Internet spielfertige Tipp-Reihen angezeigt (24 und mehr, je nach Vereinbarung), die Sie auf Tipp-Scheine übertragen können

2. Bankzahlen

Hier erhalten Sie im Internet zum Einen auch spielfertige Tipp-Reihen angezeigt (24 und mehr, je nach Vereinbarung), die Sie auf Tipp-Scheine übertragen können. Zusätzlich bekommen Sie dort aber auch Bankzahlen (TOP 12, TOP 2 und TOP 3), die Sie bei der Erstellung eigener Tipps verwenden können.

3. Erfolgsgigant

Hierbei können Sie im Internet interaktiv einzelne Tipp-Reihen anhand der DATEC-Kriterien überprüfen lassen, ob Ihre Tipp-Reihen überhaupt ein Gewinnpotential haben.

So schön das jetzt auch schon alles ist, kann man das natürlich noch von der Handhabung und dem Nutzen für den Anwender deutlich verbessern, wenn man nur diese bereitgestellten Daten automatisch sinnvoll auf dem eigenen Computer-System nutzen könnte und/oder die DATEC-Kriterien für eigene Analysen auf seinem Computersystem verfügbar hätte, ohne dauernd Online sein zu müssen.

Und genau das können Sie mit dem optionalen DATEC-Zugangsmodule unserer Software!

In Zusammenarbeit mit DATEC haben daher wir Möglichkeiten geschaffen:

- a. die von Ihnen abonnierten DATEC-Daten automatisch aus dem Internet auf Ihr Computersystem zu laden
- b. die von DATEC bereitgestellten Tipp-Reihen (Erfolgsdatenbank und Bankzahlen) direkt in mit unserer Software spielbare Tipps umzusetzen
- c. die von DATEC bereitgestellten Bankzahlen auf ihrem Computer zu speichern und bei der Erstellung von Tipps zu verwenden
- d. die Prüfkriterien des Erfolgsgiganten auf Ihrem Computer zu speichern und damit beliebige Tipps beliebig oft zu überprüfen, und sogar (bei der „Expert“-Version unserer Software) bei der Tipp-Erstellung als Filterkriterium zu verwenden, so dass Sie immer Tipps erstellen können, die den DATEC-Kriterien entsprechen.

Damit haben Sie als Anwender unserer Software und dem DATEC-Zugangsmodule alle Möglichkeiten, die DATEC-Daten **optimal**, und vor allem sehr einfach, zu nutzen. Das funktioniert ab der Standard-Version Software, aber ab der „Pro“-Version, geht dann, so richtig „die Post ab“!

Die Funktionen des DATEC-Zugangsmoduls sind auch dann verwendbar, wenn Sie bei uns noch keine Lizenz für dieses Zusatzmodule erworben haben.

Allerdings können Sie sich dann nur im **‘Gast’-Modus** bei DATEC zugreifen; in diesem Fall werden immer die DATEC-Daten der Ziehung ‘19/98’ übernommen. (Gleiches gilt übrigens auch, wenn Sie zwar unser Zugangsmodule lizenziert haben, aber noch keine Vereinbarung mit DATEC bezüglich der Daten abgeschlossen haben.)

Sie können damit aber die Funktionalität dieser Kopplung testen.

Da die DATEC-Kriterien jede Woche andere sind, macht es überhaupt keinen Sinn mehr, Tipp-Scheine mit mehr als einer Woche Laufzeit zu erstellen! Auch die historische Analyse damit erstellter Tipps macht natürlich keinen Sinn.

Die Übernahme der DATEC-Daten erfolgt im Menü **„Internet/DATEC-Datenübernahme“**. Darunter befindet sich ein Untermenü mit 7 weiteren Funktionen:

[DATEC-Erfolgsdatenbank übernehmen](#)

[DATEC-Bankzahlen übernehmen](#)

[DATEC-Erfolgsgigant Filterzahlen übernehmen](#)

DATEC-Alle Daten übernehmen

DATEC-Daten von Diskette übernehmen

DATEC-Informationen im Internet ansehen

DATEC-Zugangsparameter eintragen

Arbeiten mit den DATEC-Zahlen

DATEC-Erfolgsdatenbank übernehmen

(Volle Funktion nur bei lizenziertem DATEC-Zugangsmodule möglich)

Bei dieser Funktion werden spielfertige DATEC-Tipp-Reihen übertragen (24 und mehr, je nach Vereinbarung).

In der **Standardversion** unserer Software werden diese Tipp-Reihen automatisch in den normalen Tipp-Scheinen für die jeweilige Woche abgespeichert und können somit mit alle Funktionen, die für „Generierte Spiele“ in unserer Software vorgesehen sind, bearbeitet werden. (Drucken, Anzeigen, Auswerten).

Die Speicherung der Tipp-Reihen beginnt mit dem aktuell eingestellten Schein und wird, wenn Daten für mehr als einen Schein übertragen werden, automatisch mit den Folgescheinen fortgesetzt. Wenn dabei mehr Scheine benötigt werden, als bisher in unserer Software angelegt sind, werden diese, nach Rückfrage bei Ihnen, automatisch angelegt (wobei auch gleich die Daten des Tippers aus dem ersten verwendeten Schein mit übernommen werden können) oder die Übertragung wird beendet.

Ab der **„Pro“-Version** unserer Software werden diese Tipp-Reihen automatisch im Format der „Eigene Systeme“ abgespeichert und können somit mit alle Funktionen, die für „Eigene Systeme“ in unserer Software vorgesehen sind, bearbeitet werden. (Drucken, Anzeigen, Auswerten).

Insbesondere bei vielen übertragenen Tipp-Reihen vereinfacht das die Handhabung doch erheblich gegenüber der Standardversion). Für die so erstellten Systeme gilt folgende Namenskonvention:

"00-DATEC_JJ-WW_ErfolgsdatenbankSystem", wobei „JJ-WW“ das Jahr und die Woche bezeichnet, für das dieses System gültig ist. (Für die Ziehungswoche „23/98“ z.B. wäre der Systemname also **„00-DATEC_98-23_ErfolgsdatenbankSystem“**)

DATEC-Bankzahlen übernehmen

(Volle Funktion nur bei lizenziertem DATEC-Zugangsmodule möglich)

Bei den im Rahmen dieser Funktion übertragenen Tipp-Reihen gelten die Aussagen unter [DATEC-Erfolgsdatenbank übernehmen](#) analog.

DATEC-Erfolgsgigant Filterzahlen übernehmen (Volle Funktion nur bei lizenziertem DATEC-Zugangsmodul möglich)

Die übertragenen Filterdaten werden zunächst nur auf Ihrem Computer-System gespeichert und können dann im Rahmen anderer Funktionen verwendet werden.

DATEC-Alle Daten übernehmen

(Volle Funktion nur bei lizenziertem DATEC-Zugangsmodule möglich)

Die Daten von **Erfolgsdatenbank, Bankzahlen und Erfolgsgigant Filterzahlen** werden, wenn jeweils von Ihnen abonniert, alle auf einmal übertragen.

DATEC-Daten von Diskette übernehmen

(Volle Funktion nur bei lizenziertem DATEC-Zugangsmodul möglich)

Für die Anwender unserer Software, die keinen Internet-Anschluß haben, sind die Daten von DATEC auch auf Diskette erhältlich. (Hier jedoch nur die **Bankzahlen** und die **Erfolgsgigant Filterzahlen**.) Mit Hilfe dieser Funktion können diese Daten von der Diskette auf Ihr Computer-System eingespielt werden.

DATEC-Informationen im Internet ansehen

Mit dieser Funktion können Sie sich automatisch zu der Internet-Seite der DATEC verbinden lassen, um genaueres über das DATEC-Konzept und die Preise zu erfahren.

DATEC-Zugangsparameter eintragen

Mit dieser Funktion müssen Sie die Ihnen von DATEC zugeordneten Zugangsparameter (Username, Paßwort) für jeden von Ihnen abonnierten Dienst (Erfolgsdatenbank, Bankzahlen, Erfolgsgigant) eingeben, damit unsere Software automatisch auf den jeweiligen Dienst zugreifen kann.

Daneben gibt es noch die Option „**Alte DATEC-Dateien löschen**“, mit der Sie festlegen, ob Sie **alle** übertragenen Daten (Bankzahlen und Erfolgsgigant-Filterzahlen) aufbewahren wollen, oder **nur die neuesten**.

(Da die DATEC-Daten immer nur 1 Woche gültig sind, braucht man diese eigentlich nicht aufzuheben. Die im Rahmen von Erfolgsdatenbank und Bankzahlen übertragenen Tipp-Reihen werden **nicht** automatisch gelöscht.)

Arbeiten mit den DATEC-Zahlen

(Volle Funktion nur bei lizenziertem DATEC-Zugangsmodule möglich)

Bei allen Funktions-Beschreibungen ist natürlich vorausgesetzt, dass Sie die jeweils benötigten DATEC-Zahlen abonniert und für die aktive Woche geladen haben.

Fortune Systems GmbH & Co. kann naturgemäß keinerlei Gewährleistung/Haftung dafür übernehmen, dass die von DATEC gelieferten Zahlen den von Ihnen gewünschten Erfolg erzielen. Wir stellen lediglich die technischen Voraussetzungen bereit, um diese Zahlen sinnvoll und komfortabel mit unserer Software anwenden zu können. Ebenfalls können wir keinerlei Gewährleistung/Haftung dafür übernehmen, dass die DATEC-Zahlen fehlerfrei über das Internet übertragen werden, das liegt außerhalb unseres Einflusses.

Was können Sie nun mit all diesen Daten weiterhin machen?

Nun, bei den übertragenen Tipp-Reihen ist das klar, damit machen Sie alles, was Sie sonst mit den Tipps in unserer Software machen.

Mit den „**Bankzahlen**“ und den **Filterzahlen des „Erfolgsgiganten“** haben Sie jedoch auch **lokal** auf Ihrem Computer-System sehr weitgehende Möglichkeiten, eigene Tipps zu erstellen, die auf dem Know-How der DATEC beruhen.

Naturgemäß gibt es dabei Unterschiede zwischen der Standardversion und den „Pro“- bzw. „Expert“-Versionen unserer Software.

Arbeiten mit den DATEC-Bankzahlen

Arbeiten mit den DATEC-Erfolgsgigant-Filterzahlen

Arbeiten mit den DATEC-Bankzahlen

(Volle Funktion nur bei lizenziertem DATEC-Zugangsmodule möglich)

Standardversion

Tippen mit Bankzahlen

Ab „Pro“-Version

Tippen mit Bankzahlen

Interessanter aber ist es sicher, die Bankzahlen bei der **Generierung von eigenen Systemen** zu verwenden.

Wenn Sie ein eigenes System auswählen (oder auch neu anlegen) finden Sie ja in der entsprechenden Maske die „**Generieren**“-Schaltfläche, mit der Sie sich ein System mit „N“ (= Anzahl der Tipp-Reihen) Tipp-Reihen durch unsere Software erstellen lassen können.

Sie erhalten dann (**nur bei spielfertigen Systemen!**) die gleiche Auswahlmöglichkeit bezüglich der Bankzahlen wie unter **Tippen mit Bankzahlen** beschrieben. Neben der Auswahlmöglichkeit für die „TOP 2“- und „TOP 3“-Bankzahlen können Sie hier aber auch die „TOP 12“-Bankzahlen verwenden. Bei dieser Variante können Sie dann wieder bestimmen, wieviele Bankzahlen (1 bis 5) Sie in jeder Tipp-Reihe verwenden wollen.

Unsere Software wird dann alle möglichen mathematischen Kombinationen „X aus 12“ (X = Anzahl der gewünschten Bankzahlen) bilden und („N“ mal „Anzahl der Bankzahlen-Permutationen“) Tipp-Reihen erstellen.

Beispiel: Sie haben „N“ = 10 Tipp-Reihen und die Variante „TOP 12“ mit 2 Bankzahlen gewählt.

Die Vollpermutation „2 aus 12“ ergibt 66 mögliche 2-er Bankzahlen-Kombinationen aus den TOP 12, so dass insgesamt 660 (66 * 10) Tipp-Reihen entstehen. (Bei N = 1 erhalten Sie natürlich immer genau die Anzahl von Reihen, die der Anzahl der möglichen Bankzahlen-Kombinationen entspricht.)

Der Bankzahlen-Multiplikator für die Kombinationen „X aus 12“ ist:

X Bankzahlen	Anzahl Bankzahlen- kombinationen
1	12
2	66
3	220
4	495
5	792

Wie sie feststellen werden, kann man nicht alle beliebigen Anzahlen von Tipp-Reihen („N“) mit

allen gewünschten Bankzahlen („X“) festlegen, da die maximale Zahl der möglichen sinnvollen Tipp-Reihen (ohne Wiederholung) mit wachsender Anzahl von Bankzahlen natürlich abnimmt. (Mit 5 Bankzahlen z.B. können Sie nur noch 44 unterschiedliche Tipp-Reihen bilden.)

Arbeiten mit den DATEC-Erfolgsgigant-Filterzahlen (Volle Funktion nur bei lizenziertem DATEC-Zugangsmodule möglich)

Standardversion

Bei der Generierung von Tipps kann, wenn die Software fragt, ob die Tipps gespeichert werden sollen, jetzt eine „**DATEC-Prüfung**“ angefordert werden.

Daraufhin werden die Tipps anhand der für die Woche gültigen DATEC-Filterzahlen und des DATEC-Filterverfahrens überprüft und das Ergebnis mitgeteilt. Sie erfahren damit, ob und welche Tipp-Reihen ein Gewinnpotential haben.

Wichtig: wenn Sie mit Vorzugszahlen arbeiten, kann es durchaus vorkommen, dass Sie nie erfolversprechende Tipps erhalten, da diese Vorzugszahlen und die DATEC-Kriterien sich ausschließen können. Schalten Sie dann die Verwendung von Vorzugszahlen aus.

Ab „Pro“-Version

Zunächst gilt auch das für die Standard-Version ausgeführte Verfahren.

Zusätzlich können Sie aber jetzt auch (**spielfertige!**) eigene Systeme überprüfen lassen. Rufen Sie dazu wie gewohnt das gewünschte [spielfertige System auf](#).

In der entsprechenden Maske finden Sie dann die Schaltfläche „**DATEC-Prüfung**“, über die Sie das aktuelle System anhand der für die Woche gültigen DATEC-Filterzahlen und des DATEC-Filterverfahrens **überprüfen** lassen können. Das Ergebnis der Überprüfung („**X Tipp-Reihen von „Y“ haben ein Gewinnpotential...**“) wird Ihnen abschließend mitgeteilt.

Weiterhin finden Sie dann die Schaltfläche „**DATEC-Filter**“, über die Sie das aktuelle System anhand der für die Woche gültigen DATEC-Filterzahlen und des DATEC-Filterverfahrens **filtern** lassen können. Der Unterschied zur Funktion „**DATEC-Prüfung**“ ist, dass Tipp-Reihen, die die Filterbedingungen **nicht** erfüllen, hierbei **aus dem System entfernt werden**.

Systeme, die so gefiltert wurde, folgen auch einer bestimmten Namenskonvention, damit Sie wissen, woher dieses System stammt:

An den Namen des Ursprungssystems wird die Kennung "(NNN)_JJ-WW" angehängt, das Ursprungssystem bleibt erhalten. Wenn Sie z.B. ein System mit 1.000 Tipp-Reihen in Woche 23/98 filtern und daraus 360 Tipp-Reihen erhalten, so würde das gefilterte System den Namen "**00-00001000(360)_98-32**" erhalten.

„Expert“-Version

Die „Expert“-Version beherrscht alle Verfahren der „Pro“-Version.

Zusätzlich ist es möglich, einen **neuen Generierungsfilter** („DATEC-Filter“) anzuwenden. D.h., wenn dieser Filter eingeschaltet ist, werden nur noch solche Tipp-Reihen entstehen, die den DATEC-Filterzahlen und -Bedingungen entsprechen. Sie können damit also beliebige konventionelle Tipp-Scheine und/oder spielfertige eigene Systeme erstellen, die nur solche Tipp-Reihen enthalten, die den DATEC-Kriterien entsprechen.

Systeme, die mit Hilfe der DATEC-Information (Bank- und/oder Filterzahlen) erstellt wurden, werden entsprechend in ihrem Systemnamen gekennzeichnet. Neben dem sonst üblichen Namen wird immer noch „**JJ-WW**“ zur Kennzeichnung der Gültigkeitswoche an das Ende des Systemnamens angefügt.

Wenn Sie ein eigenes System aus dem Voll-System erstellen lassen und Sie dabei die Filterung verwenden, so **kann es sein, dass Sie weniger Tipp-Reihen erhalten als Sie angegeben haben.**

Grund dafür ist die Generierungsstrategie der Software: Sie rechnet das gesamte Vollsystem durch und nimmt jede N-te Tipp-Reihe daraus, wobei N so gewählt wird, dass Sie die gewünschte Anzahl von Tipp-Reihen erhalten. Wenn Sie nun filtern und die gewählte Tipp-Reihe den Filter nicht passiert, schaltet die Software auf die Schrittweite 1 um, und holt die nächsten Tipp-Reihen, solange, bis eine Tipp-Reihe den Filter wieder passiert wird.

Wenn die Filterbedingungen aber so sind, dass es keine Reihen mehr findet, bevor alle Kombinationen verbraucht sind, muss es aufhören und Sie haben weniger Reihen als gewünscht!

Wichtig: Wenn Sie die Verwendung des DATEC-Filters anwählen, werden alle anderen Generierungsfilter deaktiviert, da diese höchstwahrscheinlich widersprüchliche Ergebnisse liefern und nie eine Tipp-Reihe alle Filter erfüllen würde.

Funktion "Generiere Lottospiele, mit Bankzahlen"

Im „**Tippen**“-Menü gibt es die zusätzliche Variante „**... mit Bankzahlen**“.

Wenn Sie diese Variante wählen, werden Sie weiter aufgefordert anzugeben, wieviele Bankzahlen (also Zahlen, die in jedem Tipp auftreten) Sie spielen wollen (möglich sind 0 bis N-1, wobei 'N' die Anzahl der für die aktive Spielart benötigten Zahlen ist.).

Wenn Sie das DATEC-Zugangsmodule lizenziert, von DATEC die Bankzahlen abonniert und diese für die betreffende Woche über das Internet geladen haben, finden Sie in dieser Maske auch die Option „**DATEC-Bankzahlen verwenden**“, mit der Sie festlegen können, dass Sie die DATEC-Bankzahlen verwenden wollen.

Wenn Sie dieses tun, müssen Sie die zusätzliche Auswahl treffen, mit den DATEC „TOP 2“- oder „TOP 3“-Bankzahlen zu tippen. Je nach Auswahl werden dann nur noch Tipps erstellt, die diese 2 bzw. 3 DATEC-Bankzahlen für die betreffende Woche enthalten.

Wenn Sie keine DATEC-Bankzahlen verwenden, wird danach eine Maske für die Eingabe der Bankzahlen angezeigt, in die Sie dann ihre gewünschten Zahlen eintragen können.

Funktion "Tipp-Schein ändern"

Mit dieser Funktion können bestehende Tipp-Scheine modifiziert werden.

Die Eingabe erfolgt wie [hier](#) beschrieben.

Wenn Sie die Tipp-Schein-Bilder verwenden, können auch direkt Eingaben in diese vorgenommen werden. ([Tipp-Schein ändern mit Hilfe der Tipp-Schein-Bilder](#))

Prüfung der Bankverbindung und Postleitzahl

(Nur für Deutschland)

Das Programm wird mit Datenbanken gültiger Bankleitzahlen (BLZ) und Postleitzahlen (PLZ) ausgeliefert, so dass bei der Eingabe von Personendaten diese überprüft werden können. Bei der Installation können Sie entscheiden, ob Sie diese Datenbanken installieren wollen.

Wenn bei der Dateneingabe das Bank- bzw. Postleitzahlenfeld verlassen wird, erfolgt eine Überprüfung der eingegebenen Zahl. Wird diese nicht in der Datenbank gefunden, erfolgt eine entsprechende Meldung. Andernfalls wird die zu dieser BLZ bzw. PLZ gehörige weitere Information übernommen.

Sie haben auch die Möglichkeit, in der BLZ- bzw. PLZ-Datenbank zu suchen, wobei dafür bei den BLZ die Felder "Bank", "Bankleitzahl" und "Bank-Ort", bei der PLZ das Feld "Plz" verwendet werden können.

Wenn eines der o.g. Felder aktiv ist, kann mit der Tastenkombination [**Strg**][**S**] (die "Strg"- und "S"-Tasten werden gleichzeitig gedrückt) oder Doppel-Klick nach der in diesem Feld stehenden Zeichenfolge gesucht werden.

Für diese Suche kann die Zeichenfolge sogenannte "Wildcards" (das sind die Zeichen "?" und "*") enthalten, um nach Inhalten zu suchen, die nur teilweise bekannt sind. "?" steht dabei für ein beliebiges Zeichen, "*" für eine beliebige Zeichenfolge.

Die Eingabe von "*Sparkasse*" im Feld "Bank" z.B. würde alle Banknamen, die die Zeichenfolge "Sparkasse" enthalten, finden.

Die Eingabe von "???3*" im Feld "Bankleitzahl" z.B. würde alle Bankleitzahlen, die an 4. Position eine "3" enthalten, finden.

Für die PLZ gelten diese Beschreibungen analog.

Mit den [Bild \uparrow]- oder [+]-Tasten können Sie innerhalb eines Feldes nach oben, mit den [Bild \downarrow]- oder [-]-Tasten nach unten "blättern". (Wenn zuvor eine "Wildcard-Suche" erfolgte, werden beim Blättern nur solche Daten gefunden, die der Suchmaske entsprechen).

Die "Wildcard-Suche" dauert natürlich länger, da nicht mehr über eine Index gesucht werden kann, sondern die ganze Datenbank muss nach Übereinstimmungen mit der Suchmaske überprüft werden.

Neben den schon erwähnten "Wildcards" "?" und "*" können auch **sehr viel komplexere Suchausdrücke** verwendet werden, sog. "reguläre Ausdrücke". Der Vollständigkeit halber seien auch diese hier beschrieben.

Damit können Sie Platzhalterzeichen, Zeichenlisten oder Zeichenbereiche in einer beliebigen Kombination verwenden, um Zeichenfolgen zu vergleichen. Welche Platzhalterzeichen für

Muster verwendet werden können und wofür diese jeweils stehen, ist der folgenden Tabelle zu entnehmen:

Zeichen in Muster Steht in Zeichenfolge für

?	Ein beliebiges einzelnes Zeichen.
*	Kein oder mehrere Zeichen.
#	Eine beliebige einzelne Ziffer (0 - 9).
[ZeichenListe]	Ein beliebiges einzelnes Zeichen in ZeichenListe.
[!ZeichenListe]	Ein beliebiges einzelnes Zeichen, das nicht in ZeichenListe enthalten ist.

Eine in eckige Klammern ([]) gesetzte Gruppe mit einem oder mehreren Zeichen (ZeichenListe) kann zum Vergleich für jedes beliebige Zeichen in Zeichenfolge verwendet werden und kann nahezu alle Zeichen-Codes (auch Ziffern) enthalten.

Anmerkung: Die Sonderzeichen linke Klammer ([), Fragezeichen (?), das Zeichen # und das Sternchen (*) müssen in eckige Klammern gesetzt werden, um für einen Vergleich herangezogen werden zu können. Die rechte eckige Klammer (]) kann nicht innerhalb einer Gruppe zu vergleichender Zeichen verwendet werden. Sie kann jedoch außerhalb einer Gruppe als einzelnes Zeichen angegeben werden.

Sie können in ZeichenListe auch einen Bereich von Zeichen angeben, indem Sie den größten und den kleinsten Wert des Bereichs getrennt durch einen Bindestrich (-) angeben. [A-Z] führt zum Beispiel zu einer Übereinstimmung, wenn die entsprechende Zeichenposition in Zeichenfolge einen Großbuchstaben im Bereich von A bis Z enthält.

Mehrere Bereiche können Sie ohne weitere Trennzeichen nacheinander in einem Klammernpaar angeben.

Nachfolgend weitere wichtige Regeln zum Mustervergleich:

- Ein Ausrufezeichen (!) am Anfang von ZeichenListe bedeutet, dass sich eine Übereinstimmung ergibt, wenn in Zeichenfolge ein beliebiges Zeichen außer den Zeichen in ZeichenListe gefunden wird. Wird das Ausrufezeichen außerhalb der eckigen Klammern verwendet, so dient es als Platzhalterzeichen für sich selbst.
- Ein Bindestrich (-) kann entweder am Anfang (nach einem Ausrufezeichen, sofern vorhanden) oder am Ende von ZeichenListe erscheinen, um als Platzhalterzeichen für sich selbst zu dienen. In jeder anderen Position dient der Bindestrich zur Kennzeichnung eines Zeichenbereichs.
- Wenn ein Zeichenbereich festgelegt wird, müssen die Zeichen in aufsteigender Sortierreihenfolge (vom niedrigsten zum höchsten) angegeben werden. [A-Z] ist demnach ein zulässiges Muster, [Z-A] dagegen nicht.
- Die Zeichenfolge [] wird als Null-Zeichenfolge ("") interpretiert.

Übernahme von Tipp-Reihen aus EXCEL-Formularen in eigene Systeme

(Ab "Pro"-Version und vorhandenem Microsoft-EXCEL ab Version 97 auf dem Kundensystem)

Alle zu übernehmenden EXCEL-Formulare müssen in das Verzeichnis "C:\EXCEL_SystemeVonExcel" enthalten sein, wobei die Formulare im "CSV"-Format vorliegen müssen. (Der Anwender muss sicherstellen, dass in diesem Verzeichnis nur EXCEL-Formulare enthalten sind, die übernommen werden sollen.)

Das Programm wird alle Dateien in diesem Verzeichnis lesen und den Inhalt **aller** EXCEL-Formulare zu **einem einzigen** System im notwendigen Programm-Format zusammenfassen.

Die EXCEL-Formulare werden danach gelöscht, so dass in dem Verzeichnis nach Ablauf der Funktion nur das "eigene System" vorhanden ist. Gleichzeitig wird das neue System auch in den **Schein 1** des Lotto-Programmes (Unterverzeichnis "00001") kopiert.

Um sicherzustellen, dass das Laden und Abspeichern der EXCEL-Formulare in das richtige Verzeichnis und im richtigen Format erfolgt, wurde noch ein EXCEL-Programm (Makro) entwickelt, das für das Laden der Teilsysteme und die Speicherung der Zwischenergebnisse der EXCEL-Filterung (Teilsysteme) innerhalb EXCEL verwendet werden muss.

Um die Tipp-Reihen aus einem EXCEL-Formular als Zwischenergebnis abzuspeichern, ist der gewünschte Bereich zu markieren und das Makro "**SaveSystem**" aufzurufen. (Der Aufruf erfolgt über die Tastenkombination "[STRG][S]", so dass das sehr einfach ist.) Mit diesem Programm werden die einzelnen Zwischenergebnisse in Dateien gespeichert, die eine fortlaufende Nummerierung haben.

Wenn zum Zeitpunkt des Aufrufs kein Bereich des Formulars markiert ist, dann werden **alle** Reihen des Formulars gespeichert, sonst nur die Reihen in dem markierten Bereich.

Wenn diese Form der Speicherung nicht gewählt wird, sind Fehler im resultierenden System zu erwarten, weil u.U. Teilsysteme fehlen!

Diese Makros sind im EXCEL-Arbeitsblatt "**Fortune.Xls**" enthalten, dieses wird bei der Installation mit in das Lotto-Verzeichnis kopiert. Um sicherzustellen, dass die Makros aus diesem Arbeitsblatt immer zur Verfügung stehen, muss es vom Anwender in den EXCEL-Ordner "**XLSTART**" kopiert werden ("MSOffice\Office\Xlstart"), da alle dort befindlichen Arbeitsblätter beim EXCEL-Start automatisch geladen werden.

Normalspiel, 9 beim Vollsystem 6
der andere sich dann
Tipp-Reihe der gewählten Spielart ist (z.B. 6 beim
aus 9 usw.). Es muss nur 1 Wert eingegeben werden, weil
automatisch ergibt.)

2 **2|HT+**
2 hohen (26-49)
gespeichert
"n" erlaubt, wobei "n" die Anzahl der Zahlen pro
Normalspiel, 9 beim Vollsystem 6
der andere sich dann
Alle Tipp-Reihen, die eine Verteilung der hohen/tiefen Zahlen von
und 4 tiefen (1-25) Zahlen haben, werden
(Es sind Werte von "0" bis
Tipp-Reihe der gewählten Spielart ist (z.B. 6 beim
aus 9 usw.). Es muss nur 1 Wert eingegeben werden, weil
automatisch ergibt.)

3 **1|GU-**
Zahlen von 1 geraden
Anzahl der Zahlen pro
Normalspiel, 9 beim Vollsystem 6
der andere sich dann
Alle Tipp-Reihen, die eine Verteilung der geraden/ungeraden
und 5 ungeraden Zahlen haben, werden **entfernt**.
(Es sind Werte von "0" bis "n" erlaubt, wobei "n" die
Tipp-Reihe der gewählten Spielart ist (z.B. 6 beim
aus 9 usw.). Es muss nur 1 Wert eingegeben werden, weil
automatisch ergibt.)

4 **1|GU+**
Zahlen von 1 geraden
Anzahl der Zahlen pro
Normalspiel, 9 beim Vollsystem 6
der andere sich dann
Alle Tipp-Reihen, die eine Verteilung der geraden/ungeraden
und 5 ungeraden Zahlen haben, werden **gespeichert**.
(Es sind Werte von "0" bis "n" erlaubt, wobei "n" die
Tipp-Reihe der gewählten Spielart ist (z.B. 6 beim
aus 9 usw.). Es muss nur 1 Wert eingegeben werden, weil
automatisch ergibt.)

5 **2,3|HTGU-**
Zahlen von 2 hohen (26-49)
geraden/ungeraden Zahlen von 3
Zahlen haben, werden **entfernt**.
Anzahl der Zahlen pro
Alle Tipp-Reihen, die eine Verteilung der hohen/tiefen
und 4 tiefen (1-25) Zahlen und **gleichzeitig** der
geraden und 3 ungeraden
(Es sind Werte von "0" bis "n" erlaubt, wobei "n" die
Tipp-Reihe der gewählten Spielart ist (z.B. 6 beim

Normalspiel, 9 beim Vollsystem 6
der andere sich dann

aus 9 usw.). Es muss nur 1 Wert eingegeben werden, weil
automatisch ergibt.)

6 2,3|HTGU+
Zahlen von 2 hohen (26-49)
geraden/ungeraden Zahlen von 3
Zahlen haben, werden **gespeichert**.

Alle Tipp-Reihen, die eine Verteilung der hohen/tiefen
und 4 tiefen (1-25) Zahlen und **gleichzeitig** der
geraden und 3 ungeraden

Anzahl der Zahlen pro
Normalspiel, 9 beim Vollsystem 6
der andere sich dann

(Es sind Werte von "0" bis "n" erlaubt, wobei "n" die
Tipp-Reihe der gewählten Spielart ist (z.B. 6 beim
aus 9 usw.). Es muss nur 1 Wert eingegeben werden, weil
automatisch ergibt.)

7 2,3|J-
entfernt

Alle Tipp-Reihen, die **eine** der Zahlen enthalten, werden

8 2,3

Entspricht "7"

9 2,3|J+
gespeichert

Alle Tipp-Reihen, die **eine** der Zahlen enthalten, werden

10 2,3|A-

Alle Tipp-Reihen, die **alle** Zahlen enthalten, werden **entfernt**

11 2,3|A+

Alle Tipp-Reihen, die **alle** Zahlen enthalten, werden **gespeichert**

12 4,5,6,7,8,9,10,*2|A-
"4,5,6,7,8,9,10" enthalten, werden

Alle Tipp-Reihen, die **mindestens 2** der Zahlen
entfernt
(Statt "2" können Werte zwischen "1" und der Anzahl der
sein, hier: "6")

13 4,5,6,7,8,9,10,*2
"4,5,6,7,8,9,10" enthalten, werden

Alle Tipp-Reihen, die **mindestens 2** der Zahlen
entfernt
(Statt "2" können Werte zwischen "1" und der Anzahl der
sein, hier: "6")

14 4,5,6,7,8,9,10,*2|A+

Alle Tipp-Reihen, die **mindestens 2** der Zahlen

"4,5,6,7,8,9,10" enthalten, werden

gespeichert

(Statt "2" können Werte zwischen "1" und der Anzahl der

zu untersuchenden Zahlen

sein, hier: "6")

15 4,5,6,7,8,9,10,*2*|A- Alle Tipp-Reihen, die **genau 2** der Zahlen "4,5,6,7,8,9,10" enthalten, werden

entfernt

(Statt "2" können Werte zwischen "1" und der Anzahl der

zu untersuchenden Zahlen

sein, hier: "6")

16 4,5,6,7,8,9,10,*2*
enthalten, werden

Alle Tipp-Reihen, die **genau 2** der Zahlen "4,5,6,7,8,9,10"

entfernt

(Statt "2" können Werte zwischen "1" und der Anzahl der

zu untersuchenden Zahlen

sein, hier: "6")

17 4,5,6,7,8,9,10,*2*|A+ Alle Tipp-Reihen, die **genau 2** der Zahlen "4,5,6,7,8,9,10" enthalten, werden

gespeichert

(Statt "2" können Werte zwischen "1" und der Anzahl der

zu untersuchenden Zahlen

sein, hier: "6")

18 4,5,6,7,8,9|A-|1,2,3,4,5,6
Positionen "1,2,3,4,5,6"

Alle Tipp-Reihen, die die Zahlen "4,5,6,7,8,9" an den

enthalten, werden **entfernt**

19 4,5,6,7,8,9|1,2,3,4,5,6 Alle Tipp-Reihen, die die Zahlen "4,5,6,7,8,9" an den Positionen "1,2,3,4,5,6"

enthalten, werden **entfernt**

20 4,5,6,7,8,9|A+|1,2,3,4,5,6
Positionen "1,2,3,4,5,6"

Alle Tipp-Reihen, die die Zahlen "4,5,6,7,8,9" an den

enthalten, werden **gespeichert**

21 4,5,6,7,8,9,*2*|A-|1,2,3,4,5,6 Alle Tipp-Reihen, die **mindestens 2** der Zahlen "4,5,6,7,8,9" an den Positionen

"1,2,3,4,5,6" enthalten, werden **entfernt**

(Statt "2" können Werte zwischen "1" und der Anzahl der

zu untersuchenden Zahlen

sein, hier: "6")

- 22** $4,5,6,7,8,9,*2|1,2,3,4,5,6$ Alle Tipp-Reihen, die **mindestens 2** der Zahlen
 "4,5,6,7,8,9" an den Positionen
 "1,2,3,4,5,6" enthalten, werden **entfernt**
 (Statt "2" können Werte zwischen "1" und der Anzahl der
 zu untersuchenden Zahlen
 sein, hier: "6")
- 23** $4,5,6,7,8,9,*2|A+|1,2,3,4,5,6$ Alle Tipp-Reihen, die **mindestens 2** der Zahlen
 "4,5,6,7,8,9" an den
 Positionen "1,2,3,4,5,6"
 enthalten, werden **gespeichert**
 (Statt "2" können Werte zwischen "1" und der
 Anzahl der zu untersuchenden
 Zahlen sein, hier: "6")
- 24** $4,5,6,7,8,9,*2*|A-|1,2,3,4,5,6$ Alle Tipp-Reihen, die **genau 2** der Zahlen "4,5,6,7,8,9" an
 den
 Positionen "1,2,3,4,5,6" enthalten, werden
entfernt
 (Statt "2" können Werte zwischen "1" und der
 Anzahl der zu untersuchenden
 Zahlen sein, hier: "6")
- 25** $4,5,6,7,8,9,*2*|1,2,3,4,5,6$ Alle Tipp-Reihen, die **genau 2** der Zahlen
 "4,5,6,7,8,9" an den
 Positionen "1,2,3,4,5,6"
 enthalten, werden **entfernt**
 (Statt "2" können Werte zwischen "1" und der
 Anzahl der zu untersuchenden
 Zahlen sein, hier: "6")
- 26** $4,5,6,7,8,9,*2*|A+|1,2,3,4,5,6$ Alle Tipp-Reihen, die **genau 2** der Zahlen "4,5,6,7,8,9" an
 den
 Positionen "1,2,3,4,5,6" enthalten, werden
gespeichert
 (Statt "2" können Werte zwischen "1" und der
 Anzahl der zu untersuchenden
 Zahlen sein, hier: "6")
- 27** $n, QS|Q-$ Alle Tipp-Reihen, die irgendeine "n"-er Quer-summe von
 "QS" haben, werden
entfernt.
 ("n" kann von 2 bis 6, "QS" vom minimalen bis maximalen
 möglichen
 Quersummenwert reichen.)
 Für Werte von "n" < 6 werden alle möglichen "n"-er
 Quersummen in der Tipp-Reihe
 gebildet und untersucht!
- 28** $n, QS|Q+$ Alle Tipp-Reihen, die irgendeine "n"-er Quer-summe von
 "QS" haben, werden
gespeichert.

- möglichen
- Quersummen in der Tipp-Reihe
- 29 **6, QS_{min}-QS_{max}|Q-**
"QS_{min}" und "QS_{max}"
- minimalen bis maximalen
reichen. QS_{max} muss grösser QS_{min} sein)
- 30 **6, QS_{min}-QS_{max}|Q+** Alle Tipp-Reihen, die eine "6"-er Quersumme zwischen "QS_{min}"
und "QS_{max}" haben, werden **entfernt**.
(nur für 6-er Quersummen, "QS_{min}" und "QS_{max}" vom
möglichen Quersummenwert
- minimalen bis maximalen
reichen. QS_{max} muss grösser QS_{min} sein)
- 31 **n, QS|Q-|1,2,..** Alle Tipp-Reihen, deren Zahlen an den angegebenen Positionen
(1,2,..) eine "n"-er
möglichen
Quersummen in der Tipp-Reihe
"n" sein!
- Quersummenwert reichen.)
Für Werte von "n" < 6 werden alle möglichen "n"-er
gebildet und untersucht!
- 32 **n, QS|Q+|1,2,..** Alle Tipp-Reihen, deren Zahlen an den angegebenen Positionen
(1,2,..) eine "n"-er
möglichen
Quersummen in der Tipp-Reihe
"n" sein!
- Quersummenwert reichen.)
Für Werte von "n" < 6 werden alle möglichen "n"-er
gebildet und untersucht! Die Anzahl von Positionen muss
- 33 **QE**
auch mit dem
dieser Variante werden die
- Alle vorstehenden Quersummen-Filter-Varianten können
Filter-Bezeichner "QE" statt "Q" verwendet werden. In
Quersummen der **Endziffern der Zahlen** statt der

Quersumme der Zahlen

untersucht.

34 $n|M-$
Zahlen (Mehrlinge)

Alle Tipp-Reihen, die "n" und mehr aufeinanderfolgende
enthalten werden **entfernt**. "n" kann 2 bis 6 sein.

35 $n|M+$
Zahlen (Mehrlinge)

Alle Tipp-Reihen, die "n" und mehr aufeinanderfolgende
enthalten werden **gespeichert**. "n" kann 2 bis 6 sein.

36 $n|M-x$
(Mehrlinge)

Alle Tipp-Reihen, die "n" und mehr aufeinanderfolgende Zahlen
enthalten **und** die mindestens "x" mal
vorkommen werden **entfernt**. "n"
kann 2 bis 6 sein. "x" kann 3 für Zwillinge, 2 für Drillinge
und 1 ab Vierlingen sein.

37 $n|M+x$
Zahlen (Mehrlinge)

Alle Tipp-Reihen, die "n" und mehr aufeinanderfolgende
enthalten **und** die mindestens "x" mal
vorkommen werden **gespeichert**. "n"
kann 2 bis 6 sein. "x" kann 3 für Zwillinge, 2 für Drillinge
und 1 ab Vierlingen sein.

Das "-" (Minus)-Zeichen kann immer weggelassen werden.

Es können nur Systeme gefiltert werden, die im "**Binär**"-Modus erstellt wurden.

Es können beliebig viele Bedingungen vorgegeben werden.

Wenn Sie mehr **aufeinanderfolgende** Zahlen definieren wollen, können Sie den Zahlenbereich in der Form "**X-Y**" angeben. Um z.B. die Zahlen 6 bis 22 anzugeben, können Sie auch "**6-22**" in der Filterdefinition angeben. Dies gilt nur für Filterzahlen, nicht für die Positionen!

Zur Dokumentation kann am Ende einer Definition ein Kommentar (eingeleitet mit "" (Apostroph) geschrieben werden.)

Bei den Filter-Varianten **18** bis **26** kann für die Definition der Positionen auch eine **Auswahl zulässiger Positionen** angegeben werden. Wenn z.B bei Variante 26 die Zahl "4" auf den Positionen **1 oder 2 oder 3** und die Zahl "9" auf den Positionen **4 oder 5 oder 6** stehen darf, dann würde die Definition dieser Bedingung so aussehen:

4,5,6,7,8,9,*2*|A+(1;2;3),2,3,4,5,(4;5;6)

D.h.: zulässige Positionswerte für eine Filterzahl werden in Klammern "()" eingeschlossen, die

möglichen Positionswerte werden durch Semikola ";" getrennt.

Eine Filter-Datei würde dann z.B. wie folgt aussehen:

- 1|HT- Alle Reihen mit 1 hohen und 5 tiefen Zahlen **entfernen**
- 2|HT+ Alle Reihen mit 2 hohen und 4 tiefen Zahlen **speichern**
- 0|GU- Alle Reihen mit 0 geraden und 6 ungeraden Zahlen **entfernen**
- 1|GU- Alle Reihen mit 1 geraden und 5 ungeraden Zahlen **entfernen**
- 2|GU+ Alle Reihen mit 2 geraden und 4 ungeraden Zahlen **entfernen**

- 2,3|HTGU- Alle Reihen mit 2 geraden und 4 ungeraden und **gleichzeitig** 3 hohen und 3 tiefen Zahlen **entfernen**

- 2,3 Alle Reihen mit der Zahl 2 oder 3 **entfernen**

- 4,5|J+ Alle Reihen mit der Zahl 4 oder 5 **entfernen**

- 6,7|A- Alle Reihen mit der Zahl 6 und 7 **entfernen**

- 8,9|A+ Alle Reihen mit der Zahl 8 und 9 **entfernen**

- 4,5,6,7,8,9,10,*2|A- Alle Reihen mit **mindestens** 2 der Zahlen 4,5,6,7,8,9,10 **entfernen**
(Das bedeutet eigentlich, das alle Reihen, die eine der möglichen Kombination des Vollsystems "2 aus 6" mit den Zahlen "4,5,6,7,8,9,10" enthalten, **entfernt** werden.)

- 4-10,*2|A- Alle Reihen mit **mindestens** 2 der Zahlen 4,5,6,7,8,9,10 **entfernen**
(Das bedeutet eigentlich, das alle Reihen, die eine der möglichen Kombination des Vollsystems "2 aus 6" mit den Zahlen "4,5,6,7,8,9,10" enthalten, **entfernt** werden.)

- 4,5,6,7,8,9,10,*2*|A- Alle Reihen mit **genau** 2 der Zahlen 4,5,6,7,8,9,10 **entfernen**
(Das bedeutet eigentlich, das alle Reihen, die eine der möglichen Kombination des Vollsystems "2 aus 6" mit den Zahlen "4,5,6,7,8,9,10" enthalten, **entfernt** werden.)

- 1,2,3,4,5,6,7,8,14, 15,21,22,28,29,35, 36,42,43,44,45,46, 47,48,49,*4*|A+ Alle Reihen mit **genau** 4 der Zahlen "1,2,3,4,5,6,7,8,14,15,21,22,28, 29,35,36,42,43,44,45,46,47,48,49" **speichern**
(Das bedeutet eigentlich, das alle Reihen, die genau 4 Zahlen auf den Randbereichen des 7x7-Tippfeldes haben, gespeichert werden.)

11,20,39|A-|1,3,5 Alle Reihen mit der Zahl 11 an 1. und der Zahl 20 an 3. und der Zahl 39 an 5. Stelle **entfernen**

1-14,7-21,14-28, Alle Reihen mit den Zahlen 1-14 an 1. **und** den Zahlen 7-21 an 2. **und** den Zahlen 14-28 an 3. **und**
21-35,28-42,35-49| den Zahlen 21-35 an 4.**und** den Zahlen 28-42 an 5. **und** den Zahlen 35-49 an 6. Stelle werden

A+|1,2,3,4,5,6 **gespeichert.**

11,20,39|A-|(1;2),(3;4),(5;6) Alle Reihen mit der Zahl 11 an 1. oder 2. und der Zahl 20 an 3. oder 4. und der Zahl 39 an 5. oder 6. Stelle werden **entfernt**

14,35|A+|2,6 Alle Reihen mit der Zahl 14 an 2. und der Zahl 35 an 6. Stelle **speichern**

3,42|Q- Alle Tipp-Reihen, die irgendeine 3-er Quersumme von 42 enthalten, werden **entfernt.**

4,100|Q+ Alle Tipp-Reihen, die irgendeine 4-er Quersumme von 100 enthalten, werden **entfernt.**

6,100-200|Q+ Alle Tipp-Reihen, die eine 6-er Quersumme zwischen 100 und 200 enthalten, werden **entfernt.**

3,42|Q-|1,3,4 Alle Tipp-Reihen, deren Zahlen in den Positionen 1, 3, und 4. eine Quersumme von 42 haben, werden **entfernt.**

4,100|Q+|1,3,4,6 Alle Tipp-Reihen, deren Zahlen in den Positionen 1, 3, 4 und 6. eine Quersumme von 100 haben, werden **entfernt.**

6,25-35|QE+ Alle Tipp-Reihen, die eine 6-er Endziffern-Quersumme zwischen 25 und 35 enthalten, werden

gespeichert.

3|M- Alle Tipp-Reihen mit 3 und mehr Mehrlingen (Drillinge, Vierlinge, Fünflinge, Sechslinge) werden **entfernt.**

2|M+

Alle Tipp-Reihen mit Zwillingen werden **gespeichert**.

2|M-|2
werden **entfernt**.

Alle Tipp-Reihen mit **mindestens 2** Zwillingen

Übernahme von eigenen Systemen in EXCEL-Formulare

(Ab "Pro"-Version und vorhandenem Microsoft-EXCEL ab Version 97 auf dem Kundensystem)

Diese Funktionen bieten folgende Möglichkeiten für die Anwender, die weitergehende Filterungen ihrer vorhandenen Systeme auf Basis von Microsoft-EXCEL vornehmen wollen (z.B. mit den "AutoFiltern" oder "SpezialFiltern").

Alle zu übernehmenden Systeme müssen in das Verzeichnis "**C:\EXCEL_SystemeNachExcel**" kopiert werden. (Der Anwender muss sicherstellen, dass in diesem Verzeichnis nur Systeme enthalten sind, die übernommen werden sollen.)

Wir erinnern uns: die "eigenen Systeme" werden in Dateien mit der Endung ".DAT" gespeichert. Die gewünschten Dateien müssen also aus dem Lotto-Verzeichnis (oder aus einem der Unterverzeichnisse) in das genannte Verzeichnis kopiert werden.

Das Programm wird nach Aufruf dieser Funktion zunächst alle Systeme in diesem Verzeichnis in ein ASCII Format konvertieren, das von EXCEL importiert werden kann, die Ursprungssysteme werden gelöscht.

Danach wird EXCEL aktiviert, die konvertierten Daten werden in das EXCEL-Formular importiert und als EXCEL-Formular abgespeichert. Der Name des EXCEL-Formulars entspricht dem des "eigenen Systems", die Datei-Endung wird zu "XLS" geändert. Die nach ASCII konvertierten Systeme werden gelöscht, so dass in dem Verzeichnis "**C:\EXCEL_SystemeNachExcel**" nach Abschluß der Funktion nur noch EXCEL-Formulare enthalten sind.

Der Inhalt des Verzeichnisses "**C:\EXCEL_SystemeVonExcel**" (siehe [Übernahme von Tipp-Reihen aus EXCEL-Formularen in "Lotto-Star"-Systeme](#)) wird ebenfalls gelöscht, um dort nur noch Daten der soeben neu konvertierten Formulare zu haben.

Um sicherzustellen, dass das Laden und Abspeichern der EXCEL-Formulare in das richtige Verzeichnis und im richtigen Format erfolgt, wurde noch ein EXCEL-Programm (Makro) entwickelt, das für das Laden der Teilsysteme und die Speicherung der Zwischenergebnisse der EXCEL-Filterung (Teilsysteme) innerhalb EXCEL verwendet werden muss.

Um die Systeme in ein EXCEL-Formular zu laden, ist das Makro "**LoadSystem**" aufzurufen. (Der Aufruf erfolgt über die Tastenkombination "[STRG][L]", so dass das sehr einfach ist.) Mit diesem Programm werden die einzelnen Systeme aus dem Verzeichnis "**C:\EXCEL_SystemeNach-Excel**" in EXCEL geladen und das System wird in dem Verzeichnis gelöscht.

Wichtige Verwaltungsfunktionen

Updates oder Daten installieren

Damit können neue Programmversionen und/oder Daten installiert werden.

Dokumentation anzeigen

Damit wird die Programm-Dokumentation mit der vorhandenen Textverarbeitung angezeigt.

Wichtige Informationen anzeigen

Damit werden die "Wichtigen Informationen", die Wissenswertes bzw. Änderungsinformationen zum Programm enthalten, mit der vorhandenen Textverarbeitung angezeigt.

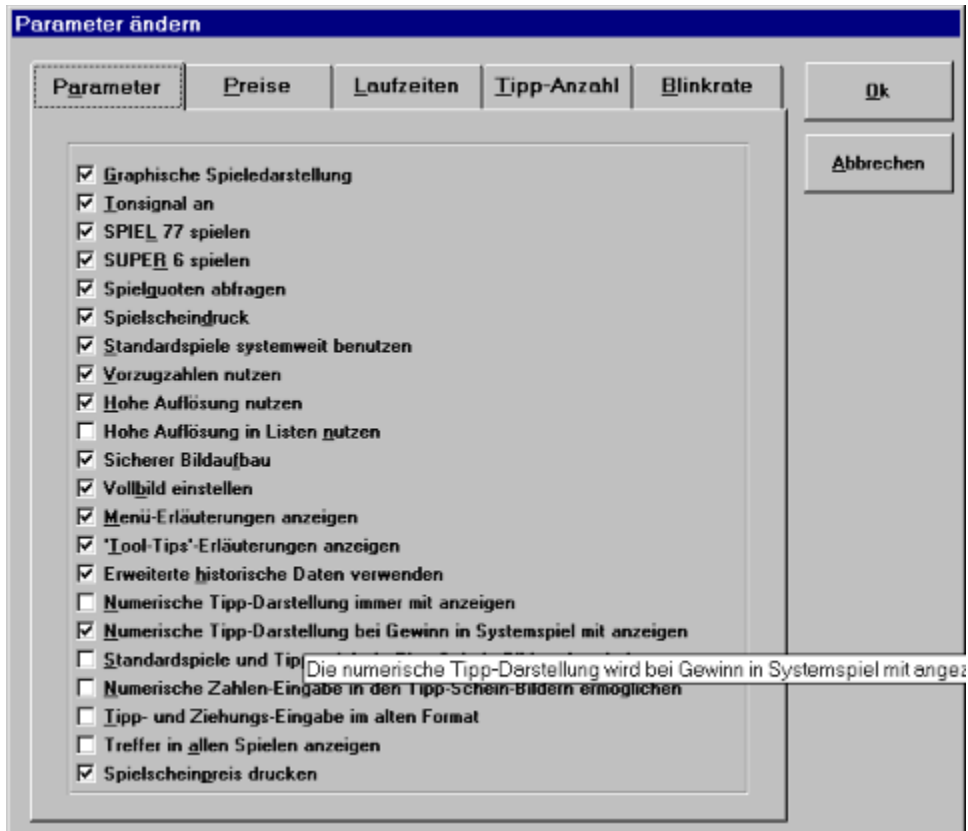
Registrierungs- und Bestellformular anzeigen

Damit wird Registrierungs- und Bestellformular mit der vorhandenen Textverarbeitung angezeigt. So können Sie die Registrierung und Bestellungen noch einfacher vornehmen.

Start-Parameter setzen

Zur Aktivierung bestimmter Funktionen ist es notwendig, außerhalb des Programms auf der WINDOWS-Ebene bestimmte Parameter zu setzen, die vom Programm bei seinem Start ausgewertet werden konnten. Das war zugegebenermaßen für den "Normalanwender" nicht ganz einfach und wird jetzt sehr einfach im Programm selbst erledigt.

Wenn Sie nicht Microsoft "WORD" als Textverarbeitung verwenden, empfehlen wir für die richtige Anzeige der Dokumente die Installation des Microsoft "WORD"-Datei-Betrachters. Andern-falls kann es Probleme in der Darstellung geben, so dass das Inhaltsverzeichnis und der Index evtl. nicht mehr stimmen. Den Microsoft "WORD"-Datei-Betrachters können Sie hier aus dem Internet laden.



Glossar



A

- [Achterklasse](#)
- [Ausbleiben](#)
- [Auswahl-Schema](#)
- [Auswahl-System](#)
- [Auswahl-Zahl](#)

B

- [Bankzahl](#)
- [Bildschirm-Tastatur](#)
- [Blankoschein](#)
- [Blättern](#)

C

- [Cursor-Tasten](#)

D

- [Dauerschein](#)

E

Einsatz
Einsatzfaktor
Eigenes System
Einsteiger-Version
Ergebnisanalyse
Euro-Lotto
"Expert"- Version

F

Farbgebung
Filter, qualitativ
Filter, quantitativ
Fünferklasse
Funktionstasten

G

Garantie-System
Generieren
Gewinnerwartungsanalyse
Gewinnklasse
Gewinnquote
Gewinnzahl
Glücksspirale
Goldfinger
Graphische Darstellung

H

Häufigkeit
Historische Gewinnquoten
Historische Ziehungszahlen
Hypothetische Gewinn-Ermittlung

I

J

Jackpot
JOKER

K

"Kombi-Plus"-Systeme

L

Ländereinstellung
Leistungstabelle
LOTAB90

[Lotto-Management](#)
[Lottoscheindruck](#)
[Lotto-Verzeichnis](#)
[Lotto-Zahl](#)

M

[Mehrlinge](#)
[Mehrlingsgruppe](#)
[Mehrlingsklasse](#)
[Mehrscheineverwaltung](#)
[Menüauswahl](#)

N

[Normalspiel](#)
[Numerische Darstellung](#)

O

[Online-Schein](#)

P

[Partnerzahlen](#)
[Permanentspiel](#)
[Personendaten](#)
[Pop-Up-Menü](#)
["Pro"- Version](#)
[Pseudo-statistische Bewertung](#)

Q

[QUICK-SYSTEM](#)

R

[Randzahlen](#)
[Richtige](#)

S

[Shareware - Version](#)
[Schnellwahl-Funktion](#)
[Schieberegler](#)
[Siebenerklasse](#)
[SPIEL 77](#)
[Spielfeld](#)
[Spielart](#)
[Spielfertiges System](#)
[Spielform](#)
[Spielschein](#)

[Spielschein, logisch](#)
[Spielschein-Bild](#)
[Spielscheindruck](#)
[Spielscheingebühr](#)
[Spielschein-Serienummer](#)
[Spielscheinwechsel](#)
[Spin-Button](#)
[Standard-Spiel](#)
[Statusleiste](#)
[SUPER 6](#)
[Superzahl](#)
[System](#)
[System-King](#)
[System-LOTTO](#)
[Systemparameter](#)
[Systemspiel](#)
[System-Startwoche](#)

T

[Theoretisches Lottomodell](#)
[THAT's LOTTO](#)
[Tipp](#)
[Tipp-Gemeinschaft](#)
[Tipp-Generierung](#)
[Tipp-Zahl](#)
[Trefferklasse](#)

U

[Update](#)
[Upgrade](#)

V

[VEW-System](#)
[Voll-System](#)
[Vollversion](#)
[Vorzugszahlen](#)

W

X

Y

Z

[Zahlenbarometer](#)
[Zahlenfilterung](#)

Zahlen-Verteilungsanalyse

Zehnerklasse

Ziehung

Ziehungsstatistik

Ziehungsvergleich

Ziehungswoche

Ziehungszahl

Zufallszahl

Zusatzzahl

