



SHAREBERT'S SOFTWARE HITS

SYBEX

Lottopaket



Vier Lotto-
Programme
für Ihren PC:

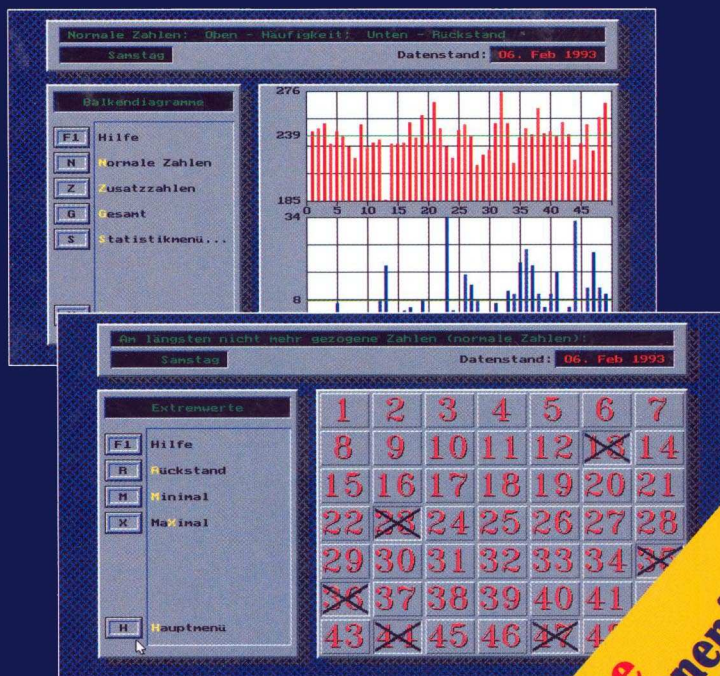
Lotto-Star

Quick-Lotto

Quick-System

Graphic Lotto

Ran an die
Millionen!



SYBEX

**Jetzt neue
Programmversionen!**

Daniel
Sillescu

ShareBert präsentiert:

Lottopaket

Daniel Sillescu



DÜSSELDORF · SAN FRANCISCO · PARIS · SOEST (NL)

Bitte beachten Sie, daß es sich bei den mitgelieferten Programmen um Shareware handelt. Trotz sorgfältiger Kontrolle der auf der Diskette enthaltenen Programme sind Fehler nie gänzlich auszuschließen. Sie erhalten jedoch die Möglichkeit der direkten Unterstützung durch den Software-Autor. Die Adresse finden Sie im jeweiligen Sharewareprogramm.

Fast alle Software- und Hardware-Bezeichnungen, die in diesem Buch erwähnt werden, sind gleichzeitig auch eingetragene Warenzeichen und sollten als solche betrachtet werden. Der Verlag folgt bei den Produktbezeichnungen im wesentlichen den Schreibweisen der Hersteller.

Der Verlag hat alle Sorgfalt walten lassen, um vollständige und akkurate Informationen in diesem Buch bzw. Programm und anderen evtl. beiliegenden Informationsträgern zu publizieren. SYBEX-Verlag GmbH, Düsseldorf, übernimmt weder Garantie noch die juristische Verantwortung oder irgendeine Haftung für die Nutzung dieser Informationen, für deren Wirtschaftlichkeit oder fehlerfreie Funktion für einen bestimmten Zweck. Ferner kann der Verlag für Schäden, die auf eine Fehlfunktion von Programmen, Schaltplänen o.ä. zurückzuführen sind, nicht haftbar gemacht werden, auch nicht für die Verletzung von Patent- und anderen Rechten Dritter, die daraus resultiert.

Projektmanagement/Lektorat: Jens Dennig

Redaktion: Claudia Haas

Satz: Hüseyin Ceylan

Belichtung: Softype Computersatz-Service GmbH, Düsseldorf

Farbproduktionen: Mouse House Design GmbH, Düsseldorf

Umschlaggestaltung: Mouse House Design GmbH, Düsseldorf

Druck und buchbinderische Verarbeitung: Ebner Ulm

ISBN 3-8155-9533-9

1. Auflage 1993

2. Auflage 1993

3. Auflage 1994

Alle Rechte vorbehalten. Kein Teil des Werkes darf in irgendeiner Form (Druck, Fotokopie, Mikrofilm oder in einem anderen Verfahren) ohne schriftliche Genehmigung des Verlages reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

Printed in Germany

Copyright © 1993 by SYBEX-Verlag GmbH, Düsseldorf

Inhaltsverzeichnis

Hallo, ich bin ShareBert!	5
I. Lotto-Star	7
Leistungsdaten	9
Installation auf Festplatte	10
Voreinstellungen	11
Praktische Beispiele	16
Kurzreferenz	23
II. Quick-Lotto	29
Leistungsdaten	31
Installation auf Festplatte	32
Praktische Beispiele	32
Kurzreferenz	36
III. Quick-System	39
Leistungsdaten	41
Installation auf Festplatte	41
Praktische Beispiele	42
Kurzreferenz	44
IV. Graphic Lotto	47
Leistungsdaten	49
Installation auf Festplatte	49
Praktische Beispiele	50
Kurzreferenz	52
ShareBert's Registrierungshinweise	55

Hallo, ich bin ShareBert!

Mir werden Sie in diesem Buch noch öfters begegnen. Und zwar immer dann, wenn ich einen speziellen Tip für Sie parat habe oder einfach nur meinen Senf dazugeben muß.



“Möglichst viel Software für möglichst wenig Geld”, ist ShareBert’s oberstes Lebensprinzip. Und da es auf dem Public-Domain- und Shareware-Markt Tausende von Disketten gibt, hat er für Sie die interessantesten herausgesucht. Das Lottopaket ist nur eins dieser Programme. Weitere sind ebenfalls im SYBEX-Verlag erschienen, und ständig kommen neue hinzu.

Die Anleitungsbücher der ShareBert-Reihe sind jeweils in drei Hauptteile gegliedert – mit Ausnahme der Spieleboxen:

Hier erfahren Sie alles über die Leistungsdaten und Hardware-Voraussetzungen des jeweiligen Programms. Eine genaue Schritt-für-Schritt-Anleitung beschreibt die Installation der beiliegenden Programmdiskette. Und für die ganz Ungeduldigen wird kurz beschrieben, wie sie das Programm starten und beenden.

Installieren

Aller Anfang ist schwer. Deshalb gibt es in jedem Buch der ShareBert-Reihe einen kleinen Kursus zum Üben. Anhand einfacher Praxisbeispiele, die auch PC-Einsteiger leicht nachvollziehen können, lernen Sie den Umgang mit dem jeweiligen Programm.

Einsteigen

Den Hauptteil des Buches bildet der Referenzteil, in dem sämtliche Menübefehle des Programms kurz erläutert werden. Hier schlagen Sie nach, wenn Sie einmal nicht weiterwissen oder eine bestimmte Funktion ausführen möchten. Im letzten Teil gibt es bei Bedarf eine Übersicht aller Tastaturbefehle.

Nachschlagen

Die Ikone mit meinem Portrait konnten Sie schon oben auf dieser Seite bewundern. Wenn Sie dieses Buch durcharbeiten, sollten Sie sich aber noch zwei weitere Symbole einprägen:

Wenn Sie diesen Pfeil sehen, verweist ShareBert auf eine andere Programmfunktion oder auf eine andere Textstelle im Buch. Falls



Sie nicht wissen, wie das Shareware-Prinzip funktioniert, sollten Sie jetzt zum Beispiel ganz hinten im Buch unter "ShareBert's Registrierungshinweise" nachschlagen.



Vorsicht ist bei diesem Symbol geboten! Lesen Sie den danebenstehenden Abschnitt unbedingt genau durch, da es sonst zu Fehlbedienungen kommen könnte. Auch wenn Sie sonst zu den Anwendern gehören, die mit den meisten Programmen auch ohne Anleitung zurechtkommen, sollten Sie hier aufhören.

Marginalien

Damit Sie beim Durcharbeiten der ShareBert-Handbücher immer gleich die Textstelle finden, die Sie suchen, gibt es in der Spalte am äußeren Seitenrand nicht nur Symbole, sondern auch Marginalien. Darunter versteht man kurze Stichworte, die auf den Inhalt des jeweils daneben stehenden Textabschnitts hinweisen.

Tastenkappen

Letzter Punkt: Wenn Sie bestimmte Tasten drücken müssen, werden diese in Form sogenannter Tastenkappen abgebildet. Zu beachten ist dabei lediglich, daß wir die Bezeichnungen von deutschen PC-Tastaturen verwenden (also z.B. Strg) statt <Ctrl>). Erscheinen zwei Tastenkappen direkt nebeneinander, drücken Sie die erste Taste, halten diese gedrückt und betätigen dann die zweite Taste. Anschließend lassen Sie beide Tasten wieder los.

I. Lotto-Star

Leistungsdaten

„Lotto-Statistik ist zwar sehr schön“, schreiben die Autoren von Lotto-Star, „mathematisch-statistisch gibt es aber keinen Ansatz, Zahlen zu ermitteln, die bessere Gewinnchancen hätten als andere. Beim Lotto beginnen bei jeder Ziehung alle Chancen von vorne“. Mich hat diese klare Aussage beeindruckt, hebt man sich damit doch deutlich von ähnlichen Programmen ab, die vorgeben, der Spieler könnte seine Chancen auf einen Gewinn erhöhen, wenn er auf Lottozahlen setzt, die in der Vergangenheit weniger häufig gezogen wurden.



Auch wenn Lotto-Star trotzdem entsprechende Statistik-Funktionen bietet - der Schwerpunkt ist ein anderer: Das Programm kann solche Zahlenkombinationen ermitteln, die von normalen Lottospielern, die z.B. lieber die Geburtsdaten ihrer Frau oder die „Glückszahlen“ aus dem Horoskop verwenden, nur selten getippt werden. Wird nun eine solche Zahlenkombination gezogen, liegen die Gewinnquoten meist extrem hoch. Einen ähnlichen Ansatz verfolgt übrigens auch die größte kommerzielle Lotto-Spielgemeinschaft Faber...

Gewinnquoten

Was Lotto-Star sonst noch alles kann, zeigt die folgende Auflistung der wichtigsten Leistungsdaten:

- Alle Bundesländer (auch Ostdeutschland)
- Auswahlwette (6 aus 45)
- Dauerspielscheine
- Lotto am Mittwoch (6 aus 49)
- Lotto am Samstag (6 aus 49)
- Normalspiele
- Österreich (6 aus 45, Joker)
- Schweiz (6 aus 45, TOTO-X, Joker)
- Spiel 77 bei allen Ziehungen
- VEW-Systeme
- Viele Spielscheine (Vollversion)
- Vollsysteme (ohne Bankzahlen, Zwillinge o.ä.)
- Zusätzliche Landeslotterien (z.B. Super 6)

Lottosysteme

Funktionen

- Automatische Gewinnermittlung
- Bildschirmfarben ändern
- Blanko-Lottoscheine drucken
- DOS-Shell
- Drucken von Listen etc.
- Drucken von Spielscheinen
- Ergebnisanalyse
- Faber-Spielsysteme auswerten (Vollversion)
- Fenstertechnik
- Gewinnanalyse
- Gewinnquoten eingeben
- Historische Gewinnquoten (Optional)
- Kontext-orientierte Hilfstexte
- Liste der Spielergebnisse
- Lottoscheindruck auf Standardformularen
- SAA-orientierte Benutzeroberfläche
- Spiel- und Ziehungslisten
- Spielschein-Daten ändern
- Tiperstellung
- Vorzugszahlen bestimmen
- Ziehungsstatistiken (1955 bis 1993)
- Ziehungsvergleich

Installation auf Festplatte



Beachten Sie bitte, daß Lotto-Star nur dann funktionsfähig ist, wenn Sie die folgende Schritt-für-Schritt-Anleitung exakt befolgen! Vorher sollten Sie zudem kontrollieren, ob Ihr PC die untenstehenden Hardware-Voraussetzungen erfüllt:

Hardware

- 286/386/486er PC
- 5,25-Zoll-Diskettenlaufwerk
- Festplatte
- mindestens 500 KByte freien Arbeitsspeicher
- CGA-, EGA- oder VGA-Grafikkarte

Installation

1. Legen Sie die beiliegende Programmdiskette (besser: eine Sicherheitskopie) in Ihr 5,25-Zoll-Diskettenlaufwerk ein.

2. Geben Sie unter DOS die folgenden Befehlszeilen ein, wobei Sie die Laufwerkskennbuchstaben „A“ für das Diskettenlaufwerk und „C“ für die Festplatte ggf. ändern müssen:

c: 

cd\ 

md lotto 

cd lotto 

copy a:\lotto 

3. Geben Sie „start“  ein, und beantworten Sie den anschließenden Shareware-Hinweis mit einer beliebigen Taste. Lotto-Star richtet daraufhin im Hauptverzeichnis Ihrer Festplatte diverse Batch-Dateien zum Aufrufen des Programms vom Hauptverzeichnis aus bzw. zur Datensicherung ein.

Start

Damit Lotto-Star die für Ihr Bundesland gültigen Lottodaten benutzt, für Spielscheine den richtigen Drucker wählt etc., müssen Sie anschließend, wie im nächsten Kapitel beschrieben, noch einige Voreinstellungen verändern!



Voreinstellungen

Starten Sie Lotto-Star, indem Sie - wahlweise vom Hauptverzeichnis oder vom Unterverzeichnis \LOTTO aus - die untenstehende Befehlszeile eingeben:

Programstart

lotto 

Bevor Sie das in Abbildung 1.1 gezeigte Hauptmenü erreichen, fordert Sie ein Shareware-Hinweis zur Registrierung mit dem hinten im Buch eingebundenen Bestellschein auf. Sie können diesen Bildschirm mit einer beliebigen Taste „wegdrücken“.

Shareware

Abb. 1.1:
Hauptmenü von
Lotto-Star



Sollten bei monochromen Grafikkarten Probleme mit der Bildschirmdarstellung auftreten (Text teilweise unleserlich), müssen Sie das Programm zunächst verlassen, indem Sie **[Esc]** und eine beliebige Taste drücken! Anschließend rufen Sie Lotto-Star neu auf, wobei Sie „lotto /l“ **[↵]** eingeben.

*System-
parameter*

Wählen Sie nun den Menüpunkt „Systemparameter ändern“, indem Sie entweder den Kennbuchstaben **[D]** eingeben oder den Eintrag mit Hilfe der Pfeiltasten markieren und mit **[↵]** aktivieren. Daraufhin klappt ein Untermenü auf, und Sie wählen auf die gleiche Weise nacheinander die Punkte „Systemparameter“, „Drucker“, „Spielscheindrucker“ sowie „Auswahl Land“ auf.



Welche Einstellungen innerhalb der nun folgenden Dialogboxen vorgenommen werden müssen, bekommen Sie in den folgenden Abschnitten jeweils genau beschrieben.

Systemparameter

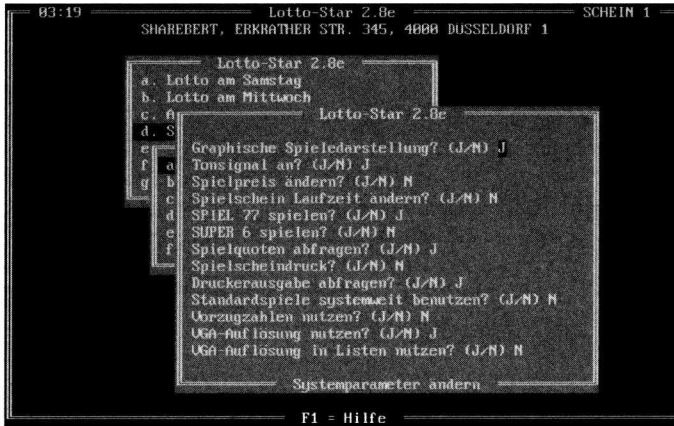


Abb. 1.2:
Dialogbox
„Systemparameter
ändern“

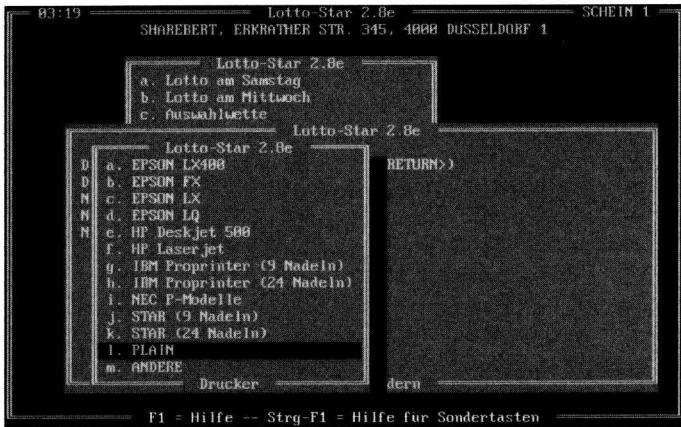
1. Drücken Sie innerhalb der in Abbildung 1.2 gezeigten Box jeweils , sofern Sie die Voreinstellung beibehalten möchten bzw. oder für eine Änderung.
2. Wichtig ist der Punkt „Spielscheindruck“: Sofern Sie einen handelsüblichen Nadeldrucker besitzen und damit Spielscheine direkt bedrucken möchten, müssen Sie hier sowie eingeben!
3. Falls bei der Spielzahlen-Ermittlung entgegen aller Statistiken Ihre persönlichen „Lieblingsszahlen“ berücksichtigt werden sollen, müssen Sie bei „Vorzugszahlen nutzen?“ mit antworten.
4. Alle anderen Vorgaben können in der Regel beibehalten werden - mit gelangen Sie ins Menü zurück.

*Spielschein-
druck*

Vorzugszahlen

Drucker

Abb. 1.3:
Druckerauswahl für
den Listendruck



Listendruck

1. Nach der Auswahl von „Drucker“ drücken Sie zunächst , um die in Abbildung 1.3 gezeigte Liste der für den normalen Listendruck verfügbaren Drucker angezeigt zu bekommen. Markieren Sie das gewünschte Modell, und drücken Sie erneut .

Schnittstelle

2. Falls Ihr Drucker nicht an der Standard-Schnittstelle LPT1 angeschlossen ist, müssen Sie die Vorgabe entsprechend überschreiben.
3. Drücken Sie so oft , bis Sie sich wieder im Menü für die Systemparameter befinden. Die Werte für Druckbreite, Seitenlänge etc. sollten Sie nur verändern, wenn Ihr Drucker Zeilen „verschluckt“ oder abschneidet.

Spielscheindrucker

Spielschein- druck

1. Diesen Menüpunkt können Sie nur aufrufen, wenn Sie bei den Systemparametern die entsprechende Frage mit beantwortet haben!

2. Anschließend wählen Sie - genau wie bei „Drucker“ - das Druckermodell aus, das Sie zum Bedrucken von Lotto-Spielscheinen verwenden möchten. Achtung: Laser- und DeskJet können nur für die „Online-Spielscheine“ aus Österreich und aus der Schweiz bedrucken!
3. Drücken Sie so oft , bis Sie sich wieder im Menü für die Systemparameter befinden. Die Werte für Seiten- und Spielscheinrand etc. sollten Sie nur verändern, wenn Ihr Drucker die entsprechenden Spielscheinfelder verfehlt.

Auswahl Land

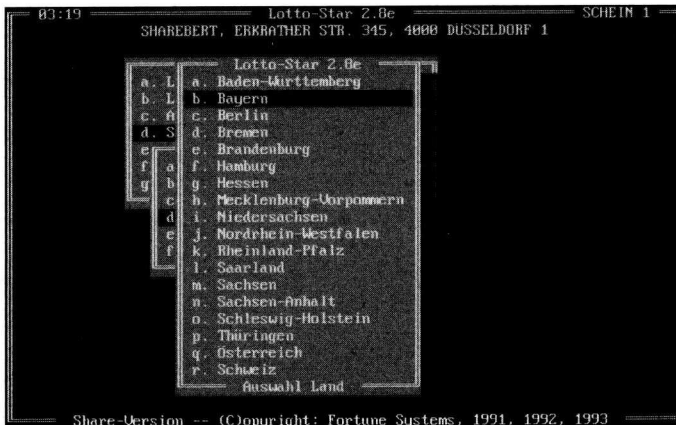


Abb. 1.4:
Dialogbox
„Auswahl Land“

1. Sofern Sie nicht in Bayern wohnen, müssen Sie auch den Punkt „Auswahl Land“ aufrufen, um die in Abbildung 1.4 gezeigte Liste zu erreichen.
2. Markieren Sie das Bundesland, in dem Sie wohnen bzw. „Österreich“ oder „Schweiz“ mit Hilfe der Pfeiltasten sowie  oder durch Eingabe des entsprechenden Kennbuchstabens.
3. Innerhalb des Hauptmenüs sollten Sie zu guter Letzt noch den Eintrag „Spielschein-Daten“ ändern aufrufen, die vorgegebe-

*Spielschein-
Daten*

ne Spielscheinnummer mit  bestätigen und die Adresse des Herstellers „Fortune Systems“ durch Ihre eigene ersetzen. Damit sind die Voreinstellungen dann komplett abgeschlossen.

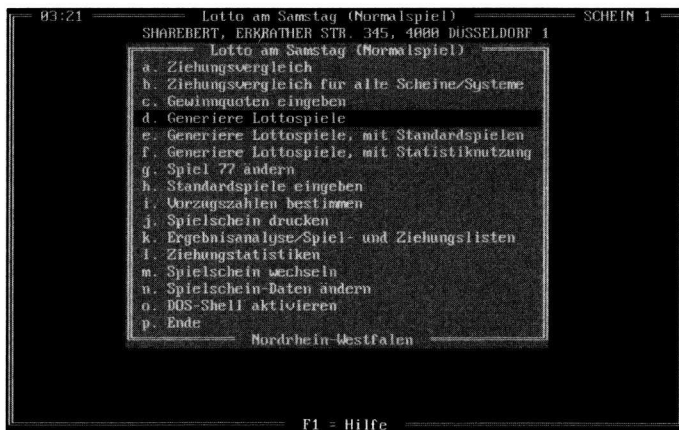
Praktische Beispiele



Keine Frage: Lotto-Star verfügt über den höchsten Leistungsumfang innerhalb der mit diesem Paket gelieferten Programme. Wer einfach nur einen Tip erstellen und diesen anschließend mit den Ziehungsergebnissen vergleichen möchte, könnte aber Schwierigkeiten haben, sich innerhalb der vielen Optionen zurechtzufinden.

Ich habe deshalb eine Schritt-für-Schritt-Anleitung für „normale“ Lottospieler zusammengestellt und werde Ihnen anschließend die Statistik-Funktionen nahebringen. Detaillierte Informationen zu Lotto-Star finden Sie dann zum einen im Kapitel „Kurzreferenz“ und zum anderen im fast 100 Seiten umfassenden „elektronischen“ Handbuch, das Sie sich über den Befehl „copy handbuch.doc prn“ ausdrucken können.

Abb. 1.5:
Spielmenü für Lotto
am Samstag



1. Zunächst einmal entscheiden Sie innerhalb des Hauptmenüs, welche Lottoart gespielt werden soll. Drücken Sie z.B. **[A]** für das normale Lotto am Samstag. *Hauptmenü*
2. In der Regel werden Sie die Vorgabe „Normalspiel“ mit **[←]** bestätigen. Profis können aber auch ein Voll- oder VEW-System auswählen. *Spielsystem*
3. Sie sollten jetzt das in Abbildung 1.5 gezeigte Spielmenü vor Augen haben. Zwei Möglichkeiten werden nicht näher beschrieben, da sie optional sind: *Spielmenü*
 - Falls Sie immer den gleichen Tip spielen möchten, können Sie die gewünschten Zahlen über „Standardspiele eingeben“ abspeichern. *Standardspiele*
 - Falls Sie bestimmte Zahlen wie z.B. die 13 auf keinen Fall spielen möchten, können Sie die betreffenden Zahlen über „Vorzugszahlen bestimmen“ jeweils mit **[N]** kennzeichnen. *Vorzugszahlen*
4. Im Normalfall werden Sie jedoch mit der Auswahl des Menüpunkts „Generiere Lottospiele“ beginnen und die anschließenden Rückfragen jeweils mit **[←]** bzw. **[J]** beantworten. Selbstverständlich können Sie auch eine andere Anzahl von Spielreihen eingeben, die Zahlen gleich für mehrere Wochen generieren lassen oder mit einer anderen Ziehungswoche beginnen. *Generiere Lottospiele*
5. Sollen die Tipzahlen zunächst auf ein normales Blatt Papier in Listenform ausgegeben werden? Dann antworten Sie auf die Rückfrage „Ergebnisse auf Drucker ausgeben?“ mit **[J]** und **[←]**. Ansonsten drücken Sie einfach nur **[←]**. *Drucken*
6. Lotto-Star ermittelt nun nach einem eigenen System, bei dem vor allem solche Zahlenkombinationen berücksichtigt werden, die in der Vergangenheit durch besonders hohe Gewinnquoten auffielen, die Tipzahlen und zeigt sie auf dem Bildschirm an bzw. druckt sie zusätzlich aus. Ein Beispiel für eine solche Ermittlung von Zahlen sehen Sie in Abbildung 1.6. *Tipzahlen*

Abb. 1.6:
Beispiel für
ermittelte Tipzahlen

83:22 Lotto am Samstag (Normalspiel) SCHEIN 1
SHAREBERT, ERKRATHER STR. 345, 4800 DUSSELDORF 1

Lotto am Samstag (Normalspiel)
SPIELE FÜR WOCHE 14/93, Samstag, 10.04.93
120 PSEUDO-STATISTISCHE KORREKTUREN DURCHFÜHRT

Spiel 1/0:	1,14,25,27,32,44
Spiel 1/0:	5, 8, 9,11,12,42
Spiel 2/0:	7,13,20,35,41,49
Spiel 2/0:	5,13,23,36,38,42
Spiel 3/0:	1, 7,11,23,39,49
Spiel 3/0:	6,30,31,37,39,47
Spiel 4/0:	11,12,14,15,16,37
Spiel 4/0:	34,36,42,44,45,48
Spiel 5/0:	1, 2,13,28,29,32
Spiel 5/0:	1,18,19,21,24,47
Spiel 6/0:	1,21,25,27,43,49
Spiel 6/0:	11,12,13,24,36,48

Lotto am Samstag (Normalspiel)
SOLLEN DIESE SPIELE GESPEICHERT WERDEN? (J/N) N
(F2 -- TIP-VERGLEICH MIT HISTORISCHEN ZIEHUNGS-ZAHLEN)

Generiere Lottospiele

- Speichern* 7. Eine spätere Gewinnermittlung kann nur erfolgen, wenn Sie die Rückfrage „Sollen diese Spiele gespeichert werden?“ mit ☐ und ☐ beantworten.
- Spiel 77* 8. Möchten Sie sich zusätzlich am Spiel 77 beteiligen? Dann geben Sie als nächstes die Losnummer Ihres Spielscheins an, und drücken Sie nacheinander ☐, ☐ und erneut ☐.
- Spielschein drucken* 9. Sofern Ihr Drucker geeignet ist, leere Lotto-Spielscheine zu bedrucken, können Sie ein Formular einlegen und die Frage „Spielschein drucken?“ mit ☐ sowie ☐ beantworten. Ansonsten drücken Sie nur ☐ und übertragen die Zahlen manuell auf Ihren Spielschein.

Jetzt wird's spannend!



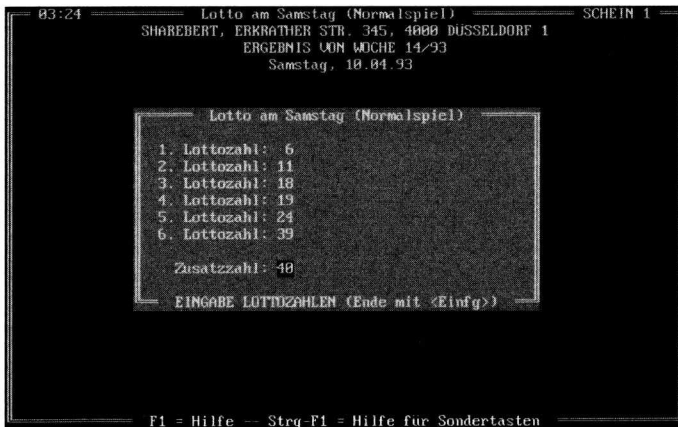
Haben Sie den mit Lotto-Star ausgedruckten bzw. manuell ausgefüllten Spielschein rechtzeitig abgegeben? Dann sind Sie am kommenden Samstag sicher gespannt, ob Sie sich zu den wenigen, aber glücklichen Gewinnern zählen dürfen. Auch der Ziehungsvorgang kann durch Lotto-Star automatisch vorgenommen werden, wie die zweite Anleitung zeigt:

1. Wählen Sie wie gehabt „Lotto am Samstag“ sowie „Normalspiel“, um das bereits gezeigte Spielmenü zu erreichen.
2. Dort wählen Sie diesmal jedoch die Option „Ziehungsvergleich“, geben die betreffende Ziehungswoche in der Form „13/93“ ein, drücken und beantworten die anschließende Rückfrage mit sowie .
3. Entscheiden Sie durch Eingabe von sowie bzw. nur , ob die Ergebnisse zusätzlich zur Bildschirmanzeige ausgedruckt werden sollen.
4. Geben Sie, wie in Abbildung 1.7 gezeigt, die Gewinnzahlen sowie die Zusatzzahl ein. Beenden Sie die Eingabe mit , wobei die „NumLock“-Anzeige Ihrer Tastatur nicht aufleuchten darf bzw. vorher abgeschaltet werden muß, und beantworten Sie die Rückfrage mit sowie .

*Ziehungs-
vergleich*

Drucken

Lottozahlen



*Abb. 1.7:
Eingabe der
Gewinnzahlen*

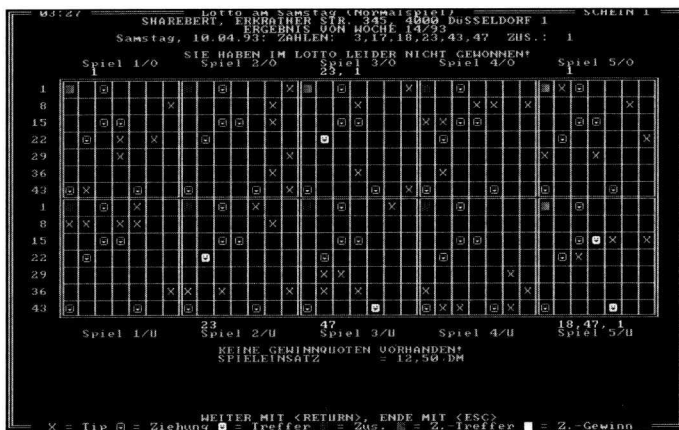
5. Nach Eingabe der Superzahl können Sie, sofern bereits bekannt, die Gewinnquoten für die Ränge 1 bis 7 eingeben. Ansonsten überspringen Sie das Fenster durch Eingabe von .
6. „Sie haben im Lotto leider nicht gewonnen“ - diese Meldung werden Sie trotz der Hilfe durch Lotto-Star in den meisten Fällen erhalten. Auch ShareBert erging es bei seinem Test nicht anders (siehe Abbildung 1.8), er hat seinen Spielschein aber

Gewinnquoten

Ergebnis

erst gar nicht abgegeben... Vielleicht haben Sie aber auch Glück gehabt und bekommen einen Gewinn angezeigt? Sofern die Quoten eingegeben wurden, erfahren Sie auch gleich, wieviel Sie in DM gewonnen haben. In diesem Fall gratuliert ShareBert recht herzlich!

Abb. 1.8:
Ergebnisanzeige
auf dem Bildschirm



- Spiel 77 7. Nach der Bestätigung mit erwartet Sie vielleicht noch eine zweite Chance: Geben Sie die Gewinnzahl des Spiel 77 ein, und drücken Sie erneut ... Auch die Superzahl wird abschließend noch ermittelt.

Statistik



Bei 49 Lottozahlen und seit Einführung des Spiels rund 3000 Samstags-Ziehungen versteht es sich von selbst, daß bestimmte Zahlen häufiger und andere weniger häufig gezogen wurden. Mathematisch-statistisch gesehen sind die Chancen bei jeder Ziehung wieder gleich verteilt - sollten Sie aber zu denjenigen Spielern gehören, die solchen Zahlen höhere Chancen einräumen, die einen „Rückstand“ aufweisen, können Sie sich diese mit Hilfe von Lotto-Star anzeigen lassen:

1. Wählen Sie innerhalb des Hauptmenüs z.B. „Lotto am Samstag“ sowie „Normalspiel“.
2. Rufen Sie innerhalb des Spielmenüs die Option „Ziehungsstatistiken“ auf, damit ein entsprechendes Untermenü eingeblendet wird.
3. Die Funktionen „Partnerzahlen“, „Mehrlings“ etc. stehen nur zur Verfügung, wenn Sie mit dem hinten im Buch eingebundenen Bestellschein die historischen Ziehungszahlen geordnet haben! Bestätigen Sie daher die Auswahl „Ziehungsstatistik anzeigen“ mit .
4. Sollen die Auswertungen zusätzlich ausgedruckt werden? Dann beantworten Sie die folgende Rückfrage mit  sowie . *Drucken*
5. Soll bei der Auswertung die Zusatzzahl berücksichtigt werden? Dann geben Sie auch bei dieser Frage  und  ein. *Zusatzzahl*
6. Als erste Auswertung zeigt Lotto-Star nun auf dem Bildschirm an, welche Zahlen in den bisherigen Ziehungen wie oft gezogen wurden (siehe Abbildung 1.9). Im linken Fenster wird jeweils die Häufigkeit angezeigt - im rechten Fenster die jeweils dazugehörige Lottozahl. *Häufigkeit*
7. Mit  können Sie weitere Auswertungen abrufen:
 - Häufigkeit, in der die Zahlen hintereinander nicht gezogen wurden
 - Abweichungen der Zahlen vom Mittelwert
 - Ziehungsgewicht

Abb. 1.9:
Ziehungshäufigkeit
bei grafischer
Anzeige

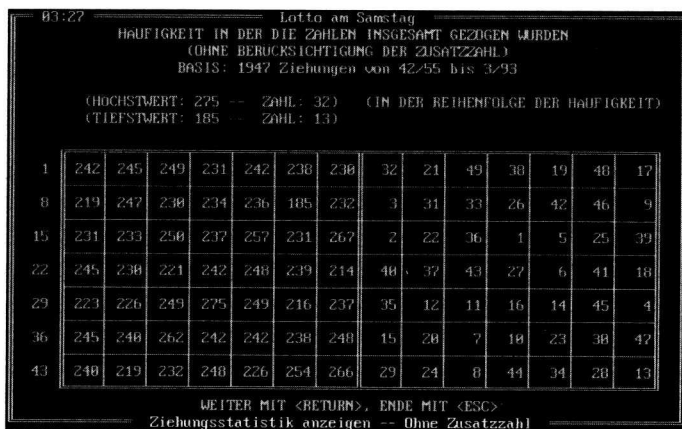
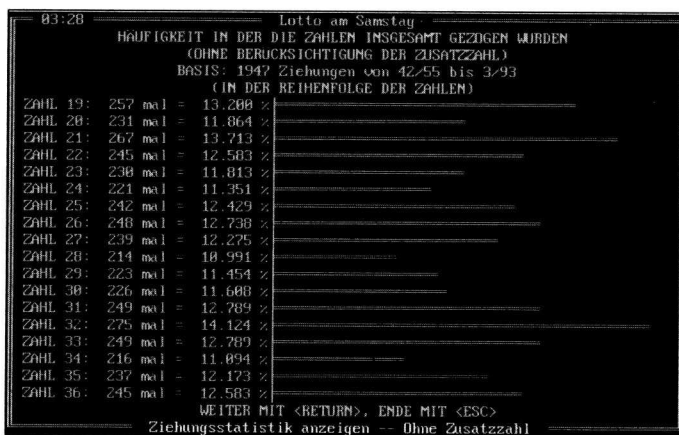


Abb. 1.10:
Ziehungshäufigkeit
im Textmodus



Wenn Ihnen die in Abbildung 1.9 gezeigte Darstellung zu unübersichtlich ist, können Sie die in Abbildung 1.10 gezeigte Balkenanzeige einstellen, indem Sie innerhalb des Hauptmenüs von Lotto-Star die Optionen „Systemparameter ändern“ sowie „Systemparameter“ wählen und bei „Grafische Spieldarstellung“ **[N]** sowie **[←]** eingeben.

Kurzreferenz

In den folgenden Abschnitten werden die einzelnen Optionen innerhalb des Spielmenüs jeweils kurz beschrieben. Beachten Sie aber, daß die Einträge je nach vorheriger Auswahl (z.B. anderes Land oder Auswahlwette) geringfügig abweichen können! In aller Ausführlichkeit werden sämtliche Funktionen von Lotto-Star im fast 100 Seiten umfassenden „elektronischen“ Handbuch beschrieben, daß Sie sich durch Eingabe von „copy handbuch.doc prn“  ausdrucken lassen können.



Ziehungsvergleich

Auswählen, um die in einer Ziehung ermittelten Gewinnzahlen einzugeben und mit Ihrem Tip zu vergleichen. Sofern die Gewinnquoten zur Verfügung stehen, bekommen Sie im Falle eines Gewinns auch gleich den Betrag in DM angezeigt.

Eine genaue Schritt-für-Schritt-Anleitung finden Sie im Kapitel „Praktische Beispiele“ unter der Überschrift „Jetzt wird’s spannend!“.



Ziehungsvergleich für alle Scheine/Systeme

Dieser Menüpunkt läßt sich in der Shareware-Version von Lotto-Star nicht aufrufen! Diese ist gegenüber der Vollversion, die Sie mit dem hinten im Buch eingebundenen Bestellschein ordern können, in keiner Weise eingeschränkt - mit Ausnahme der Mehrscheineverwaltung, wie sie z.B. für die Kontrolle von Ergebnissen der kommerziellen Lotto-Spielgemeinschaft Faber oder für Tippgemeinschaften benötigt wird.



Gewinnquoten eingeben

Auswählen, falls die Gewinnquoten der einzelnen Ränge beim Ziehungsvergleich noch nicht verfügbar waren und nachträglich erfaßt werden sollen.

Geben Sie anschließend die gewünschte Ziehungswoche in der Form „13/93“ ein, drücken Sie ,  und nochmals , und geben Sie die entsprechenden DM-Beträge ein.

Generiere Lottospiele

Auswählen, um von Lotto-Star nach dessen eigenem System für eine oder mehrere Wochen beliebig viele Tipzahlen generieren zu lassen.



Eine genaue Schritt-für-Schritt-Anleitung finden Sie im Kapitel „Praktische Beispiele“.

Generiere Lottospiele, mit Standardspielen

Auswählen, um von Lotto-Star für eine oder mehrere Wochen beliebig viele Tipzahlen generieren zu lassen, wobei die Zahlen aus der Funktion „Standardspiele eingeben“ übernommen werden.

Generiere Lottospiele, mit Statistiknutzung

Auswählen, um von Lotto-Star für eine oder mehrere Wochen beliebig viele Tipzahlen generieren zu lassen, wobei die Informationen aus der Ziehungsstatistik (z.B. Häufigkeit, Zahlen im Rückstand etc.) konsequent genutzt werden.



Beachten Sie bitte, daß bei dieser Variante für alle Lotto-Star-Anwender die gleichen Zahlen erzeugt werden - vorausgesetzt, die Statistik wurde jeweils auf den neuesten Stand gebracht. Unter Umständen könnten dadurch die Gewinnquoten niedriger ausfallen!

Spiel 77 ändern

Auswählen, falls nachträglich andere Tip- oder Gewinnzahlen für das Spiel 77 eingegeben werden sollen.

Drücken Sie anschließend , um die Tipzahlen bzw.  sowie , um die Ziehungsdaten zu verändern.

Standardspiele eingeben

Auswählen, falls Sie Ihre Tipzahlen selbst bestimmen möchten. Anschließend besteht die Möglichkeit, für bis zu zehn Spiele (von „1 bis „10“) jeweils die sechs zu tippenden Zahlen frei einzugeben.

Beachten Sie bitte, daß der Menüpunkt mit  beendet werden muß, damit die Zahlen auch gespeichert werden! Anschließend müssen Sie die Option „Generiere Lottospiele, mit Standardspielen“ aufrufen.



Vorzugszahlen bestimmen

Auswählen, falls Sie bestimmte Zahlen wie z.B. die 13 auf keinen Fall tippen möchten. Antworten Sie anschließend mit , wenn die Eingaben nur für den aktuellen bzw. mit  und , wenn die Eingaben für alle weiteren Spielscheine gelten sollen.

In einem weiteren Fenster geben Sie dann jeweils hinter jeder nicht gewünschten Zahl  sowie  ein, beenden die Eingabe mit  und bestätigen die Rückfrage „Sollen diese Vorzugszahlen gespeichert werden?“ mit  sowie .

Spielschein drucken

Auswählen, wenn der über „Systemparameter ändern“ sowie „Spielscheindrucker“ definierte Drucker Spielscheine direkt mit den von Lotto-Star ermittelten Tips sowie Ihrer Adresse bedruckt werden sollen.

In der Regel muß der Menüpunkt nur dann aufgerufen werden, wenn über die anschließende Eingabe von   Blankoformulare ausgedruckt werden sollen. Der Spielscheindruck wird ansonsten nämlich bereits nach der Auswahl von „Generiere Lottospiele“ angeboten.



Beachten Sie bitte, daß sich die Modelle Laser- und DeskJet nur für die in Österreich und in der Schweiz erhältlichen „Online-Spielscheine“ eignen! Auf weitere mögliche Probleme beim Bedrucken von Lottoscheinen geht das „elektronische“ Handbuch von Lotto-Star auf den Seiten 39 bis 43 ein.

Ergebnisanalyse/Spiel- und Ziehungslisten

Auswählen, um bereits erfaßte Spielergebnisse statistisch auszuwerten. Lotto-Star blendet anschließend ein Untermenü mit folgenden Möglichkeiten ein:

- Liste der Spielergebnisse
- Liste der Spielergebnisse, nur Gewinnspiele
- Gewinnanalyse
- Liste der gespeicherten Spiele
- Liste der selbst eingetragenen Ziehungsergebnisse
- Liste der selbst eingetragenen Spielquoten



Beachten Sie bitte, daß Sie bei jeder Auswahl bei „Beginn“ eine Spielwoche angeben müssen, in der Sie bereits mit Lotto-Star getippt und die Ergebnisse eingetragen haben!

Ziehungsstatistiken

Anzeigen

Auswählen und anschließend den Untermenüpunkt „Ziehungsstatistik anzeigen“ aktivieren, um die folgenden statistischen Auswertungen auf dem Bildschirm anzeigen bzw. zusätzlich ausdrucken zu lassen:

- Häufigkeit, in der die Zahlen insgesamt gezogen wurden
- Häufigkeit, in der die Zahlen hintereinander nicht gezogen wurden
- Abweichungen der Zahlen vom Mittelwert
- Ziehungsgewicht

Aktualisieren

Auswählen und anschließend den Untermenüpunkt „Ziehungsstatistik aktualisieren“ aktivieren, falls die Auswertungen manu-

ell auf den neuesten Stand gebracht werden sollen. Lotto-Star fragt dann für jede Zahl den aktuellen Stand ab.

Die weiteren Untermenüpunkte „Partnerzahlen“, „Mehrlings“, „Gewinnerwartungs“ und „Vorzugszahlen berechnen“ sind nur verfügbar, wenn Sie mit dem hinten im Buch eingebundenen Bestellschein die historischen Ziehungszahlen bzw. Gewinnquoten bezogen haben!



Spielschein wechseln

Dieser Menüpunkt läßt sich in der Shareware-Version von Lotto-Star nicht aufrufen! Diese ist gegenüber der Vollversion, die Sie mit dem hinten im Buch eingebundenen Bestellschein ordern können, in keiner Weise eingeschränkt - mit Ausnahme der Mehrscheineverwaltung, wie sie z.B. für die Kontrolle von Ergebnissen der kommerziellen Lotto-Spielgemeinschaft Faber oder für Tippgemeinschaften benötigt wird.



Spielschein-Daten ändern

Auswählen und die Spielscheinnummer mit  bestätigen, falls die persönlichen Daten wie Name, Straße, Wohnort etc. verändert werden sollen. Kehren Sie anschließend mit  ins Hauptmenü zurück.

Ende

Auswählen, wenn Lotto-Star beendet werden soll. Sie erhalten dann zusätzlich zum DOS-Prompt eine entsprechende Meldung eingeblendet.

Da Lotto-Star die Bildschirmfarben des Textmodus verändert, sehen Sie auf Farbmonitoren anschließend eine hellblaue Schrift auf dunkelblauem Hintergrund! Sie können aber durch Eingabe von „cls“ sowie  die normale Schwarzweiß-Darstellung jederzeit wieder aufrufen.



II. Quick-Lotto

Leistungsdaten

„Quick-Lotto ist ein Lotto-Auswerte- und Statistik-Programm“, schreiben die Programmautoren, „das nach jeder Tippzahleneingabe sofort das Ergebnis der einzelnen Gewinnklassen einschließlich der Zusatzzahlen ermittelt. Das Programm berücksichtigt dabei alle bisher gezogenen Lottozahlen und macht eine Auswertung der Vergangenheit, als hätte man diese Zahlen seit Beginn der Lottoziehungen gespielt“. Dieser knappen, aber präzisen Aussage ist eigentlich nichts mehr hinzuzufügen - bis auf eine Auflistung der wichtigsten Leistungsdaten:



- Samstagslotto 6 aus 49
- Auswahlwette 6 aus 45
- Mittwochslotto Ziehung A
- Mittwochslotto Ziehung B
- Persönliche Systeme bis 50 Tippreihen (in der Vollversion bis 2000 Tippreihen)
- Lotto Österreich
- Lotto Schweiz

Dateien

- Vollsysteem
- 1 bis 5 Bankzahlen
- Zwillinge
- Drillinge
- VEW-System

Systeme

- Ziehungen anzeigen (in der Sharewareversion sind die letzten Jahre gesperrt, in der Vollversion Eingabemöglichkeit bis 1996)
- Trefferanzeige
- Wie oft gezogen
- Wann zuletzt gezogen
- Wann wieder gezogen
- Jahresverteilung
- Kombinationen (Zweier- bis Fünferkombination)
- Pechzahlen ermitteln
- Glückszahlen ermitteln
- Zufallszahlen ermitteln
- Prognose
- Ziehungsabstand
- Dreierprüfung
- Horoskopzahlen ermitteln

Funktionen

Installation auf Festplatte



Beachten Sie bitte, daß Quick-Lotto nur dann funktionsfähig ist, wenn Sie die folgende Schritt-für-Schritt-Anleitung exakt befolgen! Vorher sollten Sie zudem kontrollieren, ob Ihr PC die untenstehenden Hardware-Voraussetzungen erfüllt:

- Hardware*
- 286/386/486er PC
 - 5,25-Zoll-Diskettenlaufwerk
 - Festplatte
 - Maus (optional)

- Installation*
1. Legen Sie die beiliegende Programmdiskette (besser: eine Sicherheitskopie) in Ihr 5,25-Zoll-Diskettenlaufwerk ein.
 2. Geben Sie unter DOS die folgenden Befehlszeilen ein, wobei Sie die Laufwerkskennbuchstaben „A“ für das Diskettenlaufwerk und „C“ für die Festplatte ggf. ändern müssen:

```
c:  [↵]
cd\  [↵]
md qlotto  [↵]
cd qlotto  [↵]
copy a:\qlotto  [↵]
```

Praktische Beispiele



Im Gegensatz zu Lotto-Star läßt sich Quick-Lotto auch ohne eine umfangreiche Anleitung problemlos bedienen. Ich kann meine Beispiele daher auf den Programmstart, die ersten Schritte und einige Beispiele für statistische Auswertungen beschränken:

- Programmstart*
- Starten Sie Quick-Lotto, indem Sie die folgenden Befehlszeilen eingeben (bzw. nur die letzte Zeile, sofern Sie das Programm eben erst installiert haben):

c: 

cd\qlotto 

qlotto 

Bevor Sie das in Abbildung 2.1 gezeigte Auswahlmenü erreichen, wird ein Fenster mit Informationen zu Versionsnummer, Programmautoren etc. eingeblendet. Lesen Sie mit , oder drücken Sie das Fenster mit  weg.

Info-Fenster



Abb. 2.1:
Auswahlmenü von
Quick-Lotto

Jetzt müssen Sie sich für eines der angezeigten Lottosysteme entscheiden, indem Sie mit Hilfe der Pfeiltasten den gewünschten Eintrag markieren und  drücken. In den meisten Fällen werden Sie die Vorgabe „Samstaglotto 6 aus 49“ bestätigen.

Systemauswahl

Ein Shareware-Hinweis, den Sie mit  wegdrücken können, fordert Sie zur Registrierung mit dem hinten im Buch eingebundenen Bestellschein auf. Die Vollversion bietet drei Vorteile:

Shareware

- Vollständiger Lottodatenatz bis zum Registrierdatum
- Ziehungen lassen sich bis 1996 ändern und ergänzen
- Das persönliche System kann bis zu 2000 Tipreihen umfassen

Ansonsten ist die vorliegende Shareware-Version in keiner Weise eingeschränkt.

Tipzzahlen eingeben

In dem nun gezeigten Bildschirm können Sie direkt Ihre Tipzzahlen eingeben - wahlweise mit der Maus oder über die Tastatur:

Maus

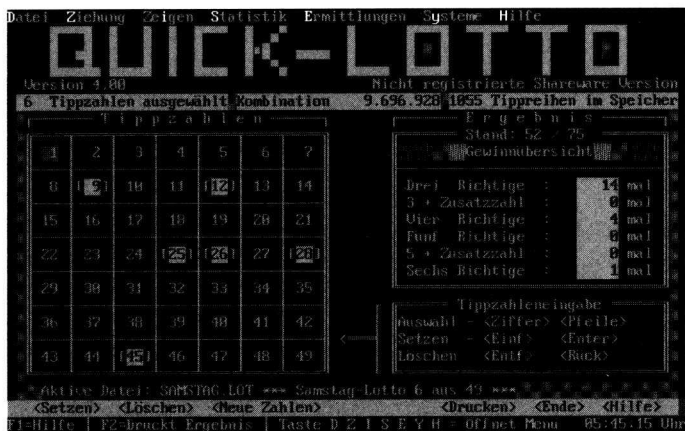
– Mit der Maus klicken Sie die gewünschten Zahlen einfach an. Ein erneuter Mausklick löscht die aktuelle Markierung.

Tastatur

– Über die Tastatur markieren Sie jeweils mit Hilfe der Pfeiltasten das gewünschte Zahlenfeld und drücken dann **[Einf]** - oder Sie tippen die Zahlen einfach ein. Mit **[Entf]** können Sie die jeweils aktuelle Markierung wieder löschen.

Nach jeder Tipzzahleneingabe zeigt Quick-Lotto ohne zeitliche Verzögerung im Ergebnis-Fenster, wie oft die Zahlen in bisherigen Ziehungen Gewinne erzielt haben (ein Beispiel hierfür sehen Sie in Abbildung 2.2). Ob Sie nun darauf setzen, daß Ihre Kombination deshalb gewinnen muß, weil sie schon bisher häufig gezogen wurde - oder weil Sie bisher noch nie gezogen wurde, bleibt Ihnen überlassen...

Abb. 2.2: Beispiel für eine Ergebnis-Anzeige



Natürlich lassen sich auch mehr als sechs Zahlen markieren, was vor allem für Systemspieler interessant sein dürfte. Letztere sollten außerdem einen Blick in das SYSTEME-Menü werfen, das im Kapitel „Kurzreferenz“ beschrieben wird...

Zahlen ermitteln lassen

Anstatt sich auf Ihre eigene „Nase“ zu verlassen, können Sie sich von Quick-Lotto auch besonders günstige Zahlen ermitteln lassen. Klappen Sie dazu zunächst das ERMITTLUNGEN-Menü auf, indem Sie **E** eingeben oder den Menütitel mit der linken Maustaste anklicken. Dann markieren Sie mit Hilfe der Pfeiltasten einen der folgenden Menüpunkte oder geben den jeweiligen Kennbuchstaben ein:

- Wählen, wenn Quick-Lotto nach Zahlenreihen suchen soll, die bisher nur geringe oder überhaupt keine Gewinne vorweisen konnten. Geben Sie anschließend die gewünschte Anzahl der Treffer zwischen 3 und 6 ein, drücken Sie **↵**, und warten Sie die Auswertung ab. *Pechzahlen*
- Wählen, wenn Quick-Lotto nach Zahlenreihen suchen soll, die in der Vergangenheit besonders viele Treffer vorweisen konnten. Geben Sie anschließend die gewünschte Anzahl der Zahlen zwischen 4 und 24 ein, drücken Sie **↵**, und warten Sie die Auswertung ab. Die bisher erfolgreichste Kombination von 10 Zahlen lautet übrigens 2, 3, 6, 11, 12, 16, 19, 38, 40, 45. *Glückszahlen*
- Wählen, wenn Quick-Lotto Zufallszahlen ermitteln soll. Geben Sie anschließend die gewünschte Anzahl (z.B. 6) ein, drücken Sie **↵** und stoppen Sie den Zufallsgenerator mit einer beliebigen Taste. *Zufallszahlen*
- Wählen, wenn Quick-Lotto die in der Folgewoche wahrscheinlich zu erwartenden Gewinnzahlen ermitteln soll, wobei als Grundlage alle bisher erfaßten Ziehungen verwendet werden. *Prognose*
- Wählen, wenn Sie zuvor genau sechs Zahlen markiert haben und den Ziehungsabstand ermitteln lassen möchten. Empfehlung der Programmautoren: Zahlen mit mindestens einer Vollübereinstimmung sollten nicht mehr gespielt werden! *Ziehungsabstand*
- Wählen, wenn Sie zuvor genau sechs Zahlen markiert haben, diese in ihre 20 Dreier-Kombinationen zerlegt und mit allen vorhandenen Ziehungen verglichen haben möchten. *Dreierprüfung*
- Wählen und anschließend den Vornamen eingeben sowie das Sternzeichen markieren, wenn Quick-Lotto Ihre persönlichen Glückszahlen für die nächste Ziehung ausgeben soll. Wer dran glaubt... *Horoskop*

Statistische Auswertungen

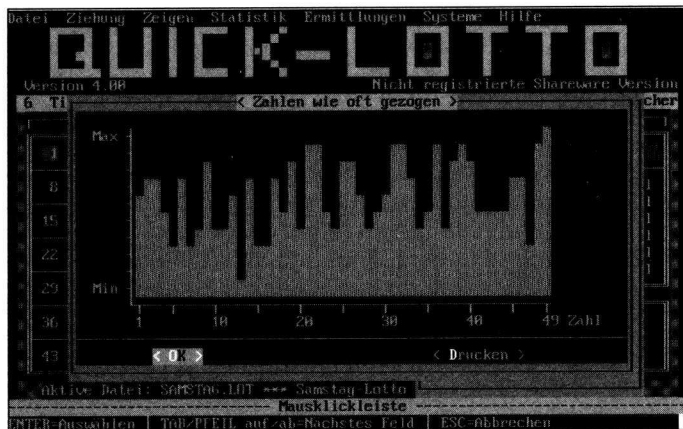


Wie oft gezogen

Bevor wir zur Kurzreferenz kommen, möchte ich Ihnen noch zwei von neun möglichen statistischen Auswertungen vorstellen:

Rufen Sie die Menüfolge STATISTIK WIE OFT GEZOGEN auf, und klicken Sie die Option „Grafik“ an bzw. drücken Sie **[Alt][G]**. Quick-Lotto zeigt dann, wie in Abbildung 2.3 zu sehen, wie häufig die 49 möglichen Lottozahlen in der Vergangenheit zu den Gewinnern gezählt haben.

Abb. 2.3:
Grafische
Darstellung der
Häufigkeit



Jahresverteilung

Rufen Sie die Menüfolge STATISTIK JAHRESVERTEILUNG auf, geben Sie eine beliebige Lottozahl sowie **[↵]** ein, und klicken Sie die Option „Grafik“ an bzw. drücken Sie **[Alt][G]**. Quick-Lotto zeigt dann, wie häufig die betreffende Zahl in den Jahren 1955-75 (in der Vollversion bis zum aktuellen Jahr) gezogen wurde.

Kurzreferenz



In den folgenden Abschnitten werden die sieben Menüs von Quick-Lotto, die sich jeweils durch Eingabe des hervorgehobenen Kennbuchstabens oder mit der Maus auswählen lassen, jeweils kurz beschrieben.

DATEI-Menü

- Wählen, um die Daten eines anderen Lottosystems wie z.B. „Auswahlwette 6 aus 45“ oder „Mittwochslotto Ziehung A“ zu laden. Die Datei „Persönliche System“ gibt Ihnen die Möglichkeit, eigene Tipzahlen einzugeben und auszuwerten, wobei in der Shareware-Version bis zu 50 Reihen möglich sind. *Datei laden*
- Wählen, um geänderte Dateien abzuspeichern, was in der Shareware-Version jedoch nicht möglich ist. *Datei speichern*
- Wählen, um die Shareware-Version in eine Vollversion umzuwandeln, was nur nach einer Registrierung mit dem hinten eingebundenen Bestellschein möglich ist. *Registrierung*
- Wählen, um Quick-Lotto zu beenden und zu DOS zurückzukehren. *Beenden*

ZIEHUNG-Menü

- Wählen, um alle Ziehungen seit einem beliebigen Jahr (mit Angabe der Kombinationsplatzziffer!) angezeigt zu bekommen, wobei Sie über „Jahr vor“ um jeweils ein Jahr weiterblättern können. Beachten Sie aber, daß in der Shareware-Version nicht alle Daten verfügbar sind! *Ziehung anzeigen*
- Wählen, um neue Ziehungsergebnisse zu erfassen und abzuspeichern, was jedoch nur in der Vollversion möglich ist. *Hinzufügen/Ändern*

ZEIGEN-Menü

Haben Sie Ihre Tipzahlen eingegeben? Dann können Sie sich über eine Option aus dem ZEIGEN-Menü anzeigen lassen, in welchen bisherigen Ziehungen Sie mit dieser Kombination 3 Richtige, 3 Richtige plus Zusatzzahl, 4 Richtige, 5 Richtige, 5 Richtige plus Zusatzzahl bzw. 6 Richtige erzielt hätten.

STATISTIK-Menü

- Zeigt an, wie oft jede einzelne Lottozahl in den bisherigen Ziehungen als Gewinnzahl gezogen wurde. *Wie oft gezogen*
- Zeigt an, wann die zulässigen Zahlen das letzte Mal auftraten. *Wann zuletzt gezogen*
- Zeigt an, wie oft die anschließend einzugebende Lottozahl bereits nach einer, nach zwei, nach drei Wochen etc. erneut unter den Gewinnern war. *Wann wieder gezogen*
- Zeigt an, welche Zahlen wie oft nach der anschließend einzugebenden Lottozahl gezogen wurden. *Wie oft danach gezogen*

- Jahresverteilung* – Zeigt an, wie oft die anschließend einzugebende Lottozahl in den einzelnen Jahren gezogen wurde.
- Zweierkombi* – Zeigt an, wie oft die anschließend einzugebende Lottozahl in Kombination mit einer anderen Zahl gezogen wurde.
- Dreierkombi* – Zeigt an, wie oft zwei anschließend einzugebende Lottozahlen in Kombination mit einer anderen Zahl gezogen wurden. Beachten Sie bitte, daß Sie nach Eingabe der ersten Zahl <Tab> drücken müssen!
- Viererkombi* – Zeigt an, welche vier Zahlen in der Vergangenheit mindestens dreimal 4 Richtige hatten.
- Fünferkombi* – Zeigt an, welche fünf Zahlen in der Vergangenheit mindestens zweimal 5 Richtige hatten.

ERMITTLUNGEN-Menü



Die Optionen dieses Menüs wurden bereits im Kapitel „Praktische Beispiele“ beschrieben. Lesen Sie bitte dort nach!

HILFE-Menü

In diesem Menü können Sie zu verschiedenen Themen wie Fehlermeldungen, Tasten, Maus etc. kurze Hilfstexte abrufen, die anschließend mit  durchgeblättert werden können.

Kontextbezogen Quick-Lotto bietet außerdem zu jedem Menüpunkt einen kontextbezogenen Hilfstext an: Markieren Sie mit Hilfe der Pfeiltasten den gewünschten Eintrag, und drücken Sie .

Farben Zehn mögliche Farbkombinationen bietet dieser Menüpunkt, die jeweils durch Eingabe einer Kennziffer von  bis  getestet und mit  ausgewählt werden können.

III. Quick-System

Leistungsdaten

„Quick-System wurde speziell für Systemspieler oder Mitspieler großer Tippgemeinschaften entwickelt“, schreiben die Programmautoren, „Der eigentliche Nutzen ist darin zu sehen, daß diese Systeme mit freier Zahlenzuordnung schnell erstellen, ändern, sammeln, speichern und einschließlich der Zusatzzahl auswerten können“. Dieser knappen, aber präzisen Aussage ist eigentlich nichts mehr hinzuzufügen - bis auf eine Auflistung der wichtigsten Leistungsdaten:



Systeme

- 7 Voll-Systeme
- 127 Bankzahlen-Systeme
- 35 Zwillingss- und Drillingssysteme
- 9 VEW-Systeme
- 5 persönliche Systeme

Funktionen

- ASCII-Dateien mit bis zu 50 Tippreihen (in der Vollversion: beliebig viele) erzeugen, laden und auswerten.
- Persönliche Systeme mit bis zu 50 Tippreihen (in der Vollversion: 2024) erzeugen, laden und auswerten.
- ASCII-Dateien in persönliche Systeme konvertieren
- Tippreihen anzeigen, hinzufügen oder ändern.
- Trefferanzeige
- Zusatzzahl eingeben oder löschen
- Zufallszahlen ermitteln

Installation auf Festplatte

Beachten Sie bitte, daß Quick-System nur dann funktionsfähig ist, wenn Sie die folgende Schritt-für-Schritt-Anleitung exakt befolgen! Vorher sollten Sie zudem kontrollieren, ob Ihr PC die untenstehenden Hardware-Voraussetzungen erfüllt:



Hardware

- 286/386/486er PC
- 5,25-Zoll-Diskettenlaufwerk
- Festplatte
- Maus (optional)

- Installation*
1. Legen Sie die beiliegende Programmdiskette (besser: eine Sicherheitskopie) in Ihr 5,25-Zoll-Diskettenlaufwerk ein.
 2. Geben Sie unter DOS die folgenden Befehlszeilen ein, wobei Sie die Laufwerkskennbuchstaben „A“ für das Diskettenlaufwerk und „C“ für die Festplatte ggf. ändern müssen:

c: 

cd\ 

md qsystem 

cd qsystem 

copy a:\qsystem 

Praktische Beispiele

- Programmstart*
- Starten Sie Quick-System, indem Sie die folgenden Befehlszeilen eingeben (bzw. nur die letzte Zeile, sofern Sie das Programm eben erst installiert haben):

c: 

cd\qsystem 

qsystem 

- Fenster*
- Bevor Sie den in Abbildung 3.1 gezeigten Arbeitsbildschirm erreichen, werden ein Info- und ein Shareware-Fenster eingeblendet. Diese Texte können Sie jeweils mit  durchblättern oder mit  wegdrücken.

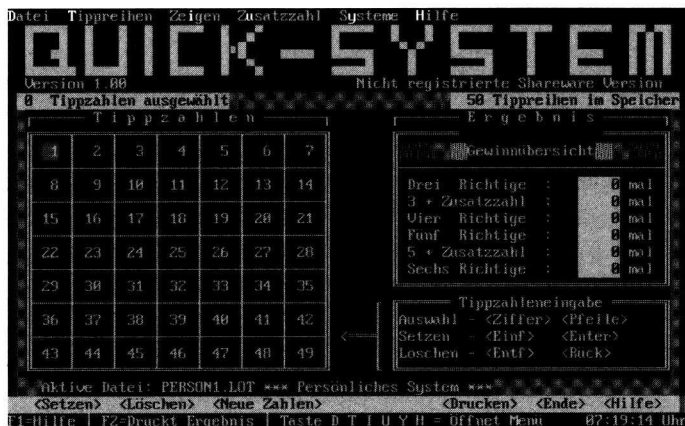


Abb. 3.1:
Arbeitsbildschirm
von Quick-System

Daß Quick-System nur für Systemspieler bzw. Mitspieler großer Tippgemeinschaften geeignet ist, haben Sie sicher schon den Leistungsdaten entnommen. Aber wie geht man nun im einzelnen vor, wenn man z.B. mit Faber, Deutschlands größter kommerzieller Tippgemeinschaft spielt und deren Ergebnisse kontrollieren möchte? Die folgende Schritt-für-Schritt-Anleitung zeigt die Eingabe und Auswertung am konkreten Beispiel: Gespielt wird hier 40 mal das VEW-System 612.



Beachten Sie bitte, daß Sie dieses umfangreiche Beispiel mit knapp 1000 Tippreihen nur nachvollziehen können, wenn Sie mit dem hinten eingebundenen Bestellschein die Vollversion geordert haben! In der vorliegenden Shareware-Version können Sie die Reihen zwar erzeugen, aber nicht auswerten, da die Datenmenge hier auf maximal 50 Tippreihen begrenzt ist.



1. Wählen Sie die Menüfolge SYSTEME VEW-SYSTEM, kreuzen Sie per Mausklick oder mit Hilfe von sowie den Eintrag „VEW 612“ an, und drücken Sie .
2. Überschreiben Sie die Einträge „[1]“ bis „[12]“ mit den getippten Systemzahlen, wobei Sie jeweils mit ins nächste Feld springen müssen. Anschließend drücken Sie .

VEW612

Systemzahlen

*ASCII
Speichern*

3. Wählen Sie ASCII SPEICHERN im DATEI-Menü, geben Sie „faber.asc“ ein, und drücken Sie .

Anfügen

4. Wiederholen Sie die Schritte 1 bis 3 für die 39 weiteren Systeme - mit einer Ergänzung: Nach Bestätigung des Dateinamens FABER.ASC wird jeweils eine Rückfrage eingeblendet, die Sie mit „Anfügen“ beantworten müssen. Abschließend verlassen Sie Quick-System über DATEI BEENDEN.

Auswerten

5. Wenn nun die Gewinnzahlen feststehen, starten Sie das Programm erneut, markieren die Zahlen per Mausklick oder durch Tastatureingabe, wählen ASCII LADEN im DATEI-Menü und geben „faber.asc“  ein. Das Ergebnis können Sie direkt im Kasten „Gewinnübersicht“ ablesen.



Falls ein System mehr als 2024 Tippreihen umfaßt, müssen Sie den letzten Schritt leicht abwandeln, indem Sie anstelle von ASCII LADEN die Option ASCII AUSWERTEN wählen! Die Ergebnisanzeige dauert dann etwas länger...

Kurzreferenz



In den folgenden Abschnitten werden die sechs Menüs von Quick-System, die sich jeweils durch Eingabe des hervorgehobenen Kennbuchstabens oder mit der Maus auswählen lassen, jeweils kurz beschrieben.

DATEI-Menü

Datei laden

- Wählen, um die Daten eines der fünf „persönlichen Systeme“ in den Speicher zu laden. Da der Ladevorgang hier wesentlich schneller abläuft als bei ASCII-Dateien, ist es sinnvoll, letztere in ein persönliches System umzuwandeln. Wie Sie dazu vorgehen müssen, erfahren Sie, wenn Sie den Menüpunkt DATEI LADEN lediglich markieren und dann  drücken.

Datei speichern

- Wählen, um die im Speicher befindlichen Daten unter dem Dateinamen des zuvor über DATEI LADEN ausgewählten persönlichen Systems abzuspeichern.

- Wählen, um eine bereits erzeugte ASCII-Datei in den Speicher zu laden. *ASCII laden*
- Wählen, um die erzeugten Tippreihen als ASCII-Datei abzuspeichern. Rufen Sie den Befehl mehrmals hintereinander auf und geben jeweils den selben Dateinamen ein, fragt Quick-System, ob die neuen Tippreihen anstelle („Ersetzen“) oder zusätzlich („Anfügen“) zu den bestehenden Reihen gespeichert werden sollen. *ASCII speichern*
- Wählen, um ASCII-Dateien mit mehr als 2024 Tippreihen auszuwerten zu lassen. *ASCII auswerten*
- Wählen, um eine ASCII-Datei unwiderruflich von der Festplatte zu löschen. *ASCII löschen*
- Wählen, um die Shareware-Version in eine Vollversion umzuwandeln, was nur nach einer Registrierung mit dem hinten eingebundenen Bestellschein möglich ist. *Registrierung*
- Wählen, um Quick-System zu beenden und zu DOS zurückzukehren. *Beenden*

TIPPREIHEN-Menü

- Wählen, um alle im Speicher befindlichen Tippreihen mit Angabe ihrer jeweiligen Kombination angezeigt zu bekommen. *Tippreihen anzeigen*
- Wählen, falls falsch eingegebene Tippreihen verändert oder weitere Tippreihen manuell erfasst werden sollen. *Hinzufügen/Ändern*
- Wählen, falls alle im Speicher befindlichen Tippreihen gelöscht werden sollen. *Alle löschen*

ZEIGEN-Menü

Die Einträge dieses Menüs entsprechen dem gleichnamigen Menü des Programms Quick-Lotto, das bereits in Teil II beschrieben wurde.



ZUSATZZAHL-Menü

- Zusatzzahl eingeben* – Wählen, um die gezogene Zusatzzahl einzugeben, sofern diese bei der Gewinnübersicht ebenfalls berücksichtigt werden soll.
- Zusatzzahl löschen* – Wählen, falls eine zuvor definierte Zusatzzahl nach Beantwortung einer entsprechenden Rückfrage wieder gelöscht werden soll.

SYSTEME-Menü

In diesem Menü werden diverse Lottosysteme erzeugt: Vollsystem, 1-5 Bankzahlen, Zwillinge, Drillinge, VEW-System.



Beachten Sie bitte, daß die vorgegebenen Zahlen mit den eigenen Zahlen überschrieben werden müssen! Es erfolgt eine echte Zahlenumsetzung und keine Platzhalterauswertung wie bei Quick-Lotto. Mit  gelangen Sie jeweils ins nächste Feld, anschließend drücken Sie .

HILFE-Menü

In diesem Menü können Sie zu verschiedenen Themen wie Fehlermeldungen, Tasten, Maus etc. kurze Hilfstexte abrufen, die anschließend mit  durchgeblättert werden können.

Kontextbezogen

Quick-System bietet außerdem zu jedem Menüpunkt einen kontextbezogenen Hilfstext an: Markieren Sie mit Hilfe der Pfeiltasten den gewünschten Eintrag, und drücken Sie .

Zufallszahlen

Wählen, wenn Quick-System Zufallszahlen ermitteln soll. Geben Sie anschließend die gewünschte Anzahl (z.B. 6) ein, drücken Sie  und stoppen Sie den Zufallsgenerator mit einer beliebigen Taste.

Farben

Zehn mögliche Farbkombinationen bietet dieser Menüpunkt, die jeweils durch Eingabe einer Kennziffer von  bis  getestet und mit  ausgewählt werden können.

IV. Graphic Lotto

Leistungsdaten

Sind Ihnen die bisherigen Programme zu kompliziert oder zu unübersichtlicher? Dann sollten Sie einmal die einfachere, aber grafisch anspruchsvollere Variante Graphic Lotto ausprobieren! Die unterstützten Systeme und Leistungsdaten:



Systeme

- Samstagslotto
- Mittwochslooto Ziehung A
- Mittwochslooto Ziehung B
- 4 Spiele (KS 8)
- 4 Spiele (KS 10)
- 6 Spiele (KS 12)
- 10 Spiele (KS 10)
- 11 Spiele (KS 11)
- 12 Spiele (KS 12)

Funktionen

- Eingabe neuer Ziehungsdaten (Vollversion)
- Balkendiagramme
- Gesamt- und Einzelstatistiken
- Häufigkeit bisheriger Zahlen
- Rückstand bisheriger Zahlen
- Extremwerte (Rückstand, minimal, maximal)
- Zahlen auf „frühere Gewinne“ überprüfen
- Zufallszahlen ermitteln

Installation auf Festplatte

Beachten Sie bitte, daß Graphic Lotto nur dann funktionsfähig ist, wenn Sie die folgende Schritt-für-Schritt-Anleitung exakt befolgen! Vorher sollten Sie zudem kontrollieren, ob Ihr PC die untenstehenden Hardware-Voraussetzungen erfüllt:



Hardware

- 286/386/486er PC
- 5,25-Zoll-Diskettenlaufwerk
- Festplatte
- EGA- oder VGA-Grafikkarte
- Maus (optional)

Installation

1. Legen Sie die beiliegende Programmdiskette (besser: eine Sicherheitskopie) in Ihr 5,25-Zoll-Diskettenlaufwerk ein.
2. Geben Sie unter DOS die folgenden Befehlszeilen ein, wobei Sie die Laufwerkskennbuchstaben „A“ für das Diskettenlaufwerk und „C“ für die Festplatte ggf. ändern müssen:

```
c:  ⏎  
cd\  ⏎  
md glotto  ⏎  
cd glotto  ⏎  
copy a:\glotto  ⏎
```

Praktische Beispiele

Programstart

Starten Sie Graphic Lotto, indem Sie die folgenden Befehlszeilen eingeben (bzw. nur die letzte Zeile, sofern Sie das Programm eben erst installiert haben):

```
c:  ⏎  
cd\glotto  ⏎  
gl  ⏎
```

Info-Fenster

Bevor Sie das in Abbildung 4.1 gezeigte Hauptmenü erreichen, wird ein Info-Fenster mit Angaben zu Programmversion und Autor eingeblendet, das sie mit einem beliebigen Tastendruck oder Mausklick „wegdrücken“ können.



Bevor Sie die einzelnen Punkte im Kapitel „Kurzreferenz“ nachschlagen, empfehle ich Ihnen, die folgende Schritt-für-Schritt-Anleitung nachzuvollziehen. Sie zeigt, wie Sie die Lottozahlen ermitteln können, die bereits am längsten nicht mehr gezogen wurden. Mathematisch gesehen erhöhen sich Ihre Gewinnchancen dadurch zwar nicht - aber wer weiß, welche unbekannten Mächte beim Lotto ihre Hand im Spiel haben können...

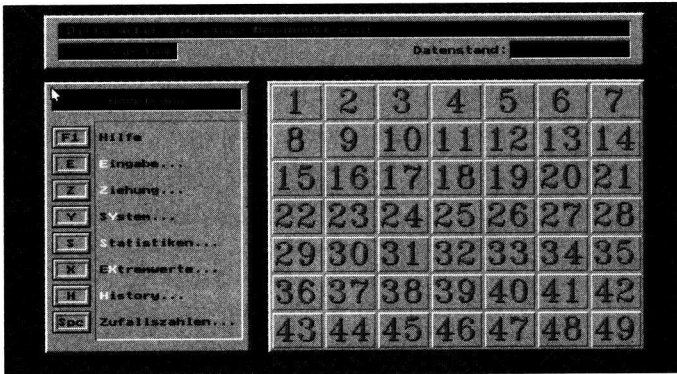


Abb. 4.1:
Hauptmenü von
Graphic Lotto

1. Wählen Sie den Menüpunkt „Extremwerte“ per Mausklick oder durch Eingabe von **[X]** aus.
2. Geben Sie **[R]** für „Rückstand“ und anschließend **[N]** für „Normale Zahlen“ ein, und schon werden die ermittelten Zahlen, wie in Abbildung 4.2 zu sehen, entsprechend markiert.
3. Vielleicht wünschen Sie auch eine grafische Auswertung der einzelnen Häufigkeiten? Dann geben Sie nacheinander **[H]** für „Hauptmenü“, **[S]** für „Statistiken“ und **[B]** für „Balkendiagramme“ ein, um die in Abbildung 4.3 gezeigte Darstellung zu erreichen. Die roten Balken geben die absolute Ziehungshäufigkeit an, während die blauen Balken zeigen, wie lange die einzelnen Zahlen nicht mehr gezogen wurden.

Extremwerte

Statistiken

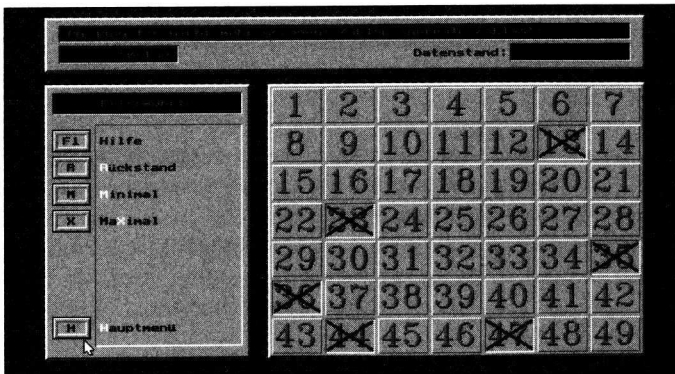
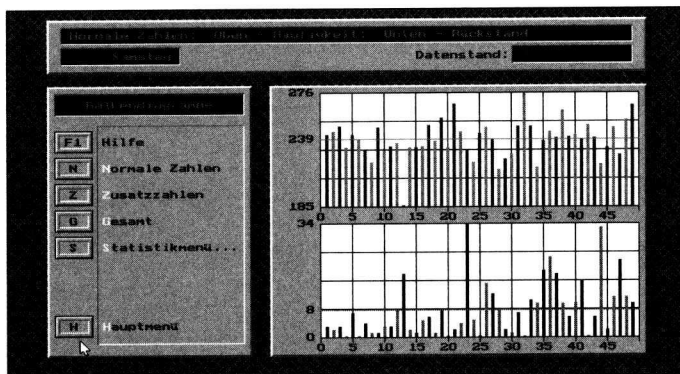


Abb. 4.2:
Beispiel für eine
Anzeige
„rückständiger“
Zahlen

Abb. 4.3:
Grafische
Auswertung der
Häufigkeiten



Kurzreferenz



In den folgenden Abschnitten werden die acht Einträge innerhalb des Hauptmenüs von Graphic Lotto jeweils kurz beschrieben. Ausführliche Informationen finden Sie im „elektronischen“ Handbuch, das Sie sich durch Eingabe von „copy readme. prn“  ausdrucken können.

HILFE

Auswählen, um kurze Hilfstexte zu den einzelnen Menüpunkten eingeblendet zu bekommen. Diese Option steht auch in allen anderen Menüs von Graphic Lotto zur Verfügung.

EINGABE



Beachten Sie bitte, daß dieser Menüpunkt, der die Eingabe aktueller Ziehungsergebnisse ermöglicht, in der vorliegenden Shareware-Version als einziger gesperrt ist!

ZIEHUNG

Auswählen, falls anstelle des Lotto am Samstag die Daten der Mittwochsziehungen A bzw. B berücksichtigt werden sollen, die in der vorliegenden Programmversion aber noch nicht zur Verfügung stehen.

SYSTEM

Auswählen, wenn Graphic Lotto die Tipzahlen für eines der unten aufgeführten Spielsysteme ermitteln soll:

- 4 Spiele (KS 8)
- 4 Spiele (KS 10)
- 6 Spiele (KS 12)
- 10 Spiele (KS 10)
- 11 Spiele (KS 11)
- 12 Spiele (KS 12)

Anschließend können Sie in einem weiteren Menü angeben, ob bei der Ermittlung z.B. Zufalls- oder „rückständige“ Zahlen verwendet werden sollen.

STATISTIKEN

Auswählen, wenn statistische Auswertungen erfolgen sollen. Rufen Sie anschließend z.B. „Einzelstatistik“ auf, können Sie sich für jede beliebige Lottozahl Ziehungshäufigkeit und Rückstand gegenüber anderen Zahlen anzeigen lassen.

EXTREMWERTE

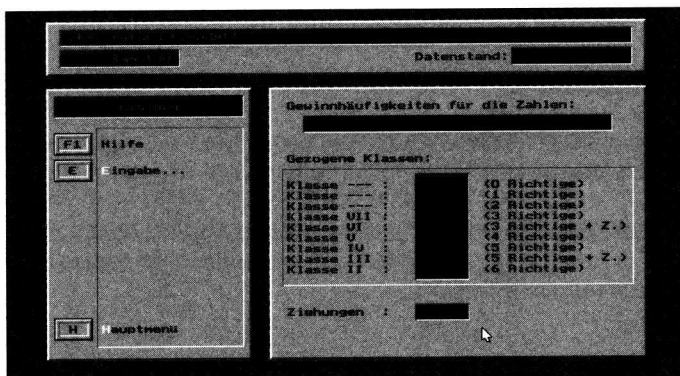
Auswählen, wenn wahlweise die am längsten nicht mehr gezogenen Zahlen („Rückstand“), die am seltensten auftretenden Zahlen („Minimal“) oder die am häufigsten auftretenden Zahlen („Maximal“) ermittelt werden sollen.

HISTORY

Auswählen, wenn Graphic Lotto anzeigen soll, wie oft Sie mit Ihren sechs Tippzahlen in der Vergangenheit im Lotto gewonnen hätten.

Sie können die gewünschten Zahlen wahlweise mit der Maus anklicken oder manuell über die Tastatur eingeben. Nach der Auswahl von „Überprüfen“ wird die Gewinnhäufigkeit in den einzelnen Klassen ermittelt. Ein Beispiel für eine solche Auswertung sehen Sie in der folgenden Abbildung 4.4.

Abb. 4.4:
Beispiel für eine
Auswertung mit
HISTORY



ZUFALLSZAHLN

Auswählen und anschließend „Keine“ aktivieren, wenn Graphic Lotto sechs Tippzahlen nach dem Zufallsprinzip ermitteln und anzeigen soll.

Außerdem besteht die Möglichkeit, über „Normale Zahlen“ bzw. „Gesamt“ (mit Berücksichtigung der Zusatzzahlen) Tippzahlen anhand der bisherigen Ziehungshäufigkeit und dem Rückstand einer Zahl berechnen zu lassen.

ShareBert's Registrierungshinweise

Was unter Shareware zu verstehen ist, sollte inzwischen eigentlich allgemein bekannt sein: Fast jede Computerzeitschrift führt einen eigenen Shareware-Teil, in dem zum Teil Monat für Monat der Begriff erklärt wird.

Falls Sie sich jedoch darüber wundern, daß Sie bei dauerhafter Benutzung der Programme einen hinten eingebundenen Bestellschein abschicken und für eine sogenannte „Vollversion“ erneut bezahlen sollen, lesen Sie die folgenden Hinweise von ShareBert, der zwar nicht gerne Auto fährt, aber dafür ganz genau weiß, wie das Shareware-Prinzip funktioniert.

Wenn's geht, fahre ich mit dem Fahrrad, mit dem Stadtbus oder mit der Bahn. Ein eigenes Auto besitze ich gar nicht, aber wenn ich mir eins kaufen würde, ginge das nicht ohne vorherige Probefahrt ab.



Wie sieht dagegen der typische Software-Kauf aus: Sie lesen eine Anzeige oder einen Testbericht und bestellen ein oft über 1000 Mark teures Programmpaket. Zu Hause stellen Sie dann oft genug enttäuscht fest, daß die Software überhaupt nicht Ihren Anforderungen entspricht. Doch ein Umtausch ist in der Regel nicht möglich - Sie haben die „Katze im Sack“ gekauft.

*Kommerzielle
Software*

Bei Shareware-Programmen sieht das anders aus: Sie bekommen die Software zunächst fast gratis. In diesem Fall haben Sie noch nicht einmal 20 Mark für vier vollwertige Produkte bezahlt, zu denen Sie sogar noch dieses Handbuch dazubekommen.

Shareware

Sie können nun in aller Ruhe mit den Programmen arbeiten. Sollten sie Ihren Anforderungen nicht entsprechen, haben Sie zwar 19.80 DM ausgegeben - aber stellen Sie sich einmal vor, was passiert wäre, wenn Sie mehrere hundert Mark in den Sand gesetzt hätten, wie es bei kommerzieller Software oft genug der Fall ist.

Nutzen Sie eines der Programme dauerhaft, lassen Sie sich direkt beim Autor der Software registrieren. Dafür bezahlen Sie dann einen Preis, der immer noch äußerst günstig ist. Und was mir am besten gefällt: Das Geld sackt nicht irgendein anonymer Software-

Registrierung

Konzern ein, dessen Bosse sowieso schon ausgesorgt haben - das Geld fließt allein dem Programmierer zu, der nächtelang an seiner Software gebastelt hat und so für seine Mühe belohnt wird.

Vorteile Natürlich kann Sie niemand zur Registrierung zwingen. Es ist aber einfach ein Gebot der Fairneß, diesen Schritt zu gehen, sofern Ihnen das Programm gefällt. Das genügt Ihnen nicht? Nun, meistens ist eine Registrierung auch mit ganz konkreten Vorteilen für Sie verbunden. Bei Lotto-Star erhalten Sie beispielsweise eine Version mit Mehrscheinverwaltung, bei Quick-Lotto sowie Graphic Lotto aktualisierte Datensätze - und bei Quick-System entfallen die Beschränkungen hinsichtlich der Tippreihen.

Bestellschein Habe ich Sie überzeugt? Dann füllen Sie den entsprechenden Bestellschein aus, und schicken Sie ihn ab. Oder Sie fertigen eine Fotokopie an und schicken diese in einem Briefumschlag an die genannte Adresse.

Bestellschein

Ja, ich möchte registrierter Anwender des Programms **Lotto-Star** werden und bestelle hiermit verbindlich:

- ☐ Aktuelle Vollversion mit Mehrscheineverwaltung für 69,90 DM
- ☐ Historische Ziehungsdaten (Voraussetzung: Vollversion, nicht für CH) für 39,90 DM
- ☐ Historische Gewinnquoten (Voraussetzung: Vollversion, nicht für A/CH) für 39,90 DM

Gewünschtes Diskettenformat:

- ☐ 5,25 Zoll
- ☐ 3,5 Zoll

Gewünschte Zahlungsweise:

- ☐ beiliegender Verrechnungsscheck (+8 DM Versand)
- ☐ Bankeinzug (+8 DM Versand, Kontonummer, Bankleitzahl und Bank angeben!)
- ☐ Nachnahme (+15 DM NN-Gebühr, Ausland 25 DM)

Datum _____

Unterschrift _____

Absender _____

Bitte im Briefumschlag einsenden an:

Fortune Systems G. Kaiser
Schleswiger Str. 22a
24975 Husby

Telefax: 04634 / 1517

Bestellschein

Ja, ich möchte registrierter Anwender der folgenden Programme werden und bestelle hiermit verbindlich:

- ☐ Aktuelle Vollversion **Quick-Lotto** mit aktuellem Datenbestand für 59 DM
- ☐ Aktuelle Vollversion **Quick-System** ohne Einschränkungen bei den Tippreihen für 59 DM
- ☐ Beide Vollversionen zum Sonderpreis von 99 DM

Gewünschtes Diskettenformat:

- ☐ 5,25 Zoll
- ☐ 3,5 Zoll

Gewünschte Zahlungsweise:

- ☐ beiliegender Verrechnungsscheck (+ 6 DM Versand)
- ☐ per Nachnahme (+ 12 DM Versand)

Datum _____

Unterschrift _____

Absender _____

Bitte im Briefumschlag einsenden an:

Erika Deckert
Wernigeroder Str. 65

40595 Düsseldorf

Bestellschein

Ja, ich möchte registrierter Anwender des Programms **Graphic Lotto** werden und bestelle hiermit verbindlich:

- ☐ Aktuelle Vollversion mit aktualisierten Datendateien für 45 DM

Gewünschtes Diskettenformat:

- ☐ 5,25 Zoll
☐ 3,5 Zoll

Gewünschte Zahlungsweise:

- ☐ mit beiliegendem Verrechnungsscheck
☐ per Vorausüberweisung auf Postgirokonto 4742 41-804, BLZ 700 100 80 (Kopie des Überweisungsauftrags beilegen!)
☐ per Nachnahme (+ 7 DM Versand)

Datum _____

Unterschrift _____

Absender _____

Bitte im Briefumschlag einsenden an:

Alexander Knoll
Waidbrucker Str. 20

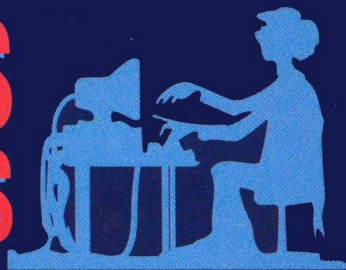
81457 München



**Fordern Sie ein Gesamtverzeichnis
unserer Verlagsproduktion an:**

SYBEX-Verlag GmbH
Postfach 15 03 61
D-40080 Düsseldorf
Tel.: (02 11) 97 39-0
Fax: (02 11) 97 39-1 99

SHAREBERT'S SOFTWARE HITS



Gleich vier Shareware-Programme für Lottospieler bietet dieses Paket auf einer 3,5"-HD-Diskette:

Lotto-Star ermittelt selten getippte Zahlenkombinationen mit hohen Gewinnquoten.

Leistungsmerkmale: Alle Bundesländer (auch Ostdeutschland), Österreich, Schweiz, Dauerspielscheine, Vollsyste-

me, automatische Gewinnermittlung, Spielscheine bedrucken, Ziehungsstatistiken (1955 bis 1994) u.v.m.

Quick-Lotto ist ein Lotto-Auswerte- und Statistik-Programm, das nach jeder Tippzahleneingabe sofort das Ergebnis der einzelnen Gewinnklassen einschließlich der Zusatzzahlen ermittelt.

Quick-System wurde speziell für Systemspieler oder Mitspieler großer Tippgemeinschaften entwickelt.

Leistungsmerkmale: 7 Voll-Systeme, 127 Bankzahlen-Systeme, 35 Zwillings- und Drillingsysteme, 9 VEW-Systeme, 5 persönliche Systeme u.v.m.

Sind Ihnen die bisherigen Programme zu kompliziert oder zu unübersichtlich? Dann sollten Sie die einfachere, aber grafisch anspruchsvollere Variante

Graphic Lotto ausprobieren!

Weitere Leistungsmerkmale: Balkendiagramme, Gesamt- und Einzelstatistiken, Extremwerte, Zufallszahlen u.v.m.

Systemvoraussetzungen

- IBM-kompatibler 286/386/486er PC
- Festplatte, 3,5"-Laufwerk

- Für **Graphic Lotto**:
EGA- oder VGA-Grafikkarte

Best.-Nr. 9533

ISBN 3-8155-9533-9

Unverbindliche
Preiseempfehlung
DM 19,80
öS 176,-
sFr 19,80



0 1980



9 783815 595336

Buchregal-Systematik

**IBM-PC / Kompatible:
ShareWare**

SYBEX