



## Import von "Archimedes I"

Wenn Sie das vom Programm "Archimedes I" (Hersteller: System-Verlag) für Ihre Tipperstellung benützt haben, können Sie diese Tipps nach TotoMaxII importieren.

### Tipp-Erstellung

Archimedes I kann nur 11 Spiele verwalten, beim Import nach TotoMaxII werden die beiden fehlenden Spiele mit Bänken aufgefüllt. Deshalb muss bei der Tipp-Erstellung in Archimedes schon geplant werden, welche beiden Bänke später beim Importvorgang eingefügt werden sollen. Im nachfolgenden Beispiel hat sich der Archimedes-Tipper entschieden, im Spiel 4 und im Spiel 6 jeweils eine Zweierbank zu setzen.

Diese beiden Spiele entfallen nun ganz aus der Tipperstellung. Zu beachten ist nun die Verschiebung aufgrund den beiden später eingefügten Bänken.

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

07.12.08 Tipp-Fenster TIPP4908.TPP Tips: 208 Zw: 0 Dw: 11 // GT-Anp.

System Laden

Amtliche-Tendenzen  
 Experten-Tips  
 Quotex-Zahlen  
 Barometer-Zahlen  
 Zufall/Gewichtung

**Tendenzen**

	1	0	2	TIP
1				102
2				102
3				201
4				021
5				102
6				102
7				201
8				102
9				012
10				102
11				102

Stammsystem: 0-11-g2.sys

Reihenanzahl: 15309  
Keine Bank  
0 Zweierwege  
11 Dreierwege

**Grundtipfilter**

	BLOCK A	TOTAL
01	<input checked="" type="checkbox"/> A-Treffer	A-Treffer
02	<input checked="" type="checkbox"/> min: 3	min: 5
03	<input type="checkbox"/> max: 5	max:
04	<input type="checkbox"/>	
05	<input checked="" type="checkbox"/> B-Treffer	B-Treffer
06	<input checked="" type="checkbox"/> min: 1	min: 2
07	<input type="checkbox"/> max:	max:
08	<input type="checkbox"/>	
09	<input type="checkbox"/> C-Treffer	C-Treffer
10	<input checked="" type="checkbox"/> min:	min:
11	<input checked="" type="checkbox"/> max: 2	max: 4

AUSGANG

**Tip**

Erzeugen  
Laden  
Speichern  
Drucken  
Ansicht

Garantie  
1 Rang  
1 Modus  
90 %

Gewinnermittlung

**Tipzeichenfilter**

Eins min: 4 max: 7  
Null min: 2 max: 6  
Zwei min: 1 max: 5

Tipzeichenfolge  
 Tipzeichenanzahl  
 negieren

**Quotenfilter E** GTW

min: max: min: 0 max: 0

GT Block Manuell    Laden - +

Abb.: Tipp-Erstellung durch Archimedes 1

## Import nach TotoMaxII

Das Import-Programm befindet sich im Menü "Datei". Im Rahmen "Quelle" muss "Archimedes I" ausgewählt werden. Anschließend muss bei im Rahmen "Verzeichnis" der Ordner ausgewählt werden, in dem Archimedes 1 seine Tipps gespeichert hat. Es ist üblicherweise das Verzeichnis: "..\WINDOWS\ARCHIMED\SYSTEME". Nach der Anwahl erscheinen alle durch Archimedes 1 erzeugten Tipp-Tippdateien (Datei-Endung: ".TPP").

Beispiel: Importiert werden soll der Tipp TIPP4908.TPP. Nach einem Klick auf den Dateinamen in der Liste erscheint folgendes Bild:

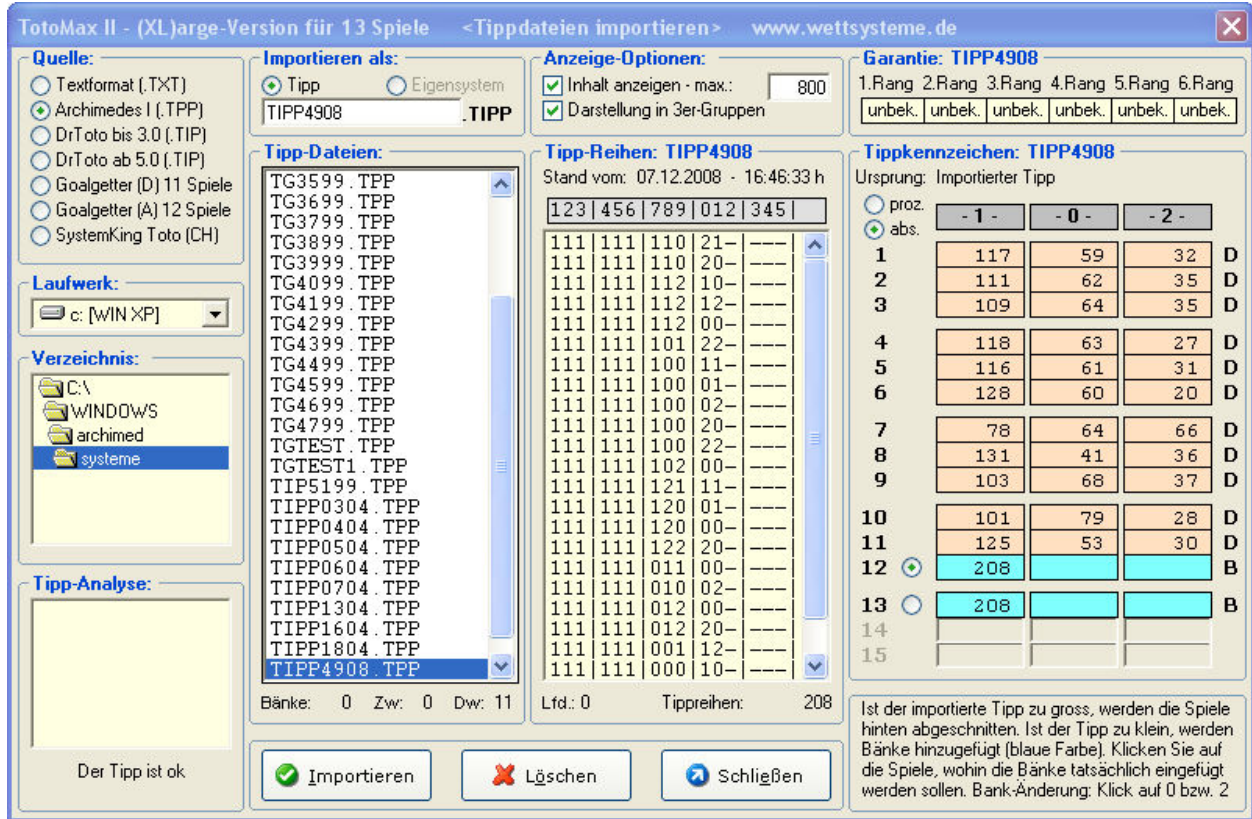


Abb.: Zunächst werden die beiden fehlenden Bänke unten angehängt (türkisfarbener Hintergrund)

## Bänke an andere Positionen platzieren

Für den importierten Tipp kann man einen neuen Datei-Namen vergeben, unter dem der Tipp in TotoMaxII geführt werden soll. Im u.a. Beispiel wurde der Name "ARCH1-2008-49" eingegeben. Man kann aber auch den vorgeschlagenen Namen verwenden.

Das Tauschen der Bänke erfolgt per Mausclick. Die jeweils aktive Bank (sichtbar durch den Punkt im Radiobutton) wird an eine beliebige Stelle im Tipp-Plan getauscht. Dazu klickt man in der Darstellung der Tippkennzeichen-Verteilung (am rechten Fensterrand) einfach nur in die Spalte 1, 0 oder 2 im gewünschten Bankspiel.

Im Beispiel wurde zuerst auf das Kästchen in der Spalte mit der Überschrift "- 2 -" im Spiel 4 geklickt. Die Einserbank aus dem Spiel 12 wurde nun dorthin getauscht. Für den zweiten Tausch muss zuerst die zweite Bank ausgewählt werden. Dazu muss auf den Radiobutton im Spiel 13 bei der zweiten Bank geklickt werden. Nun kann die Tauschung durch den Klick auf die "- 2 -" im Spiel 6 erfolgen.

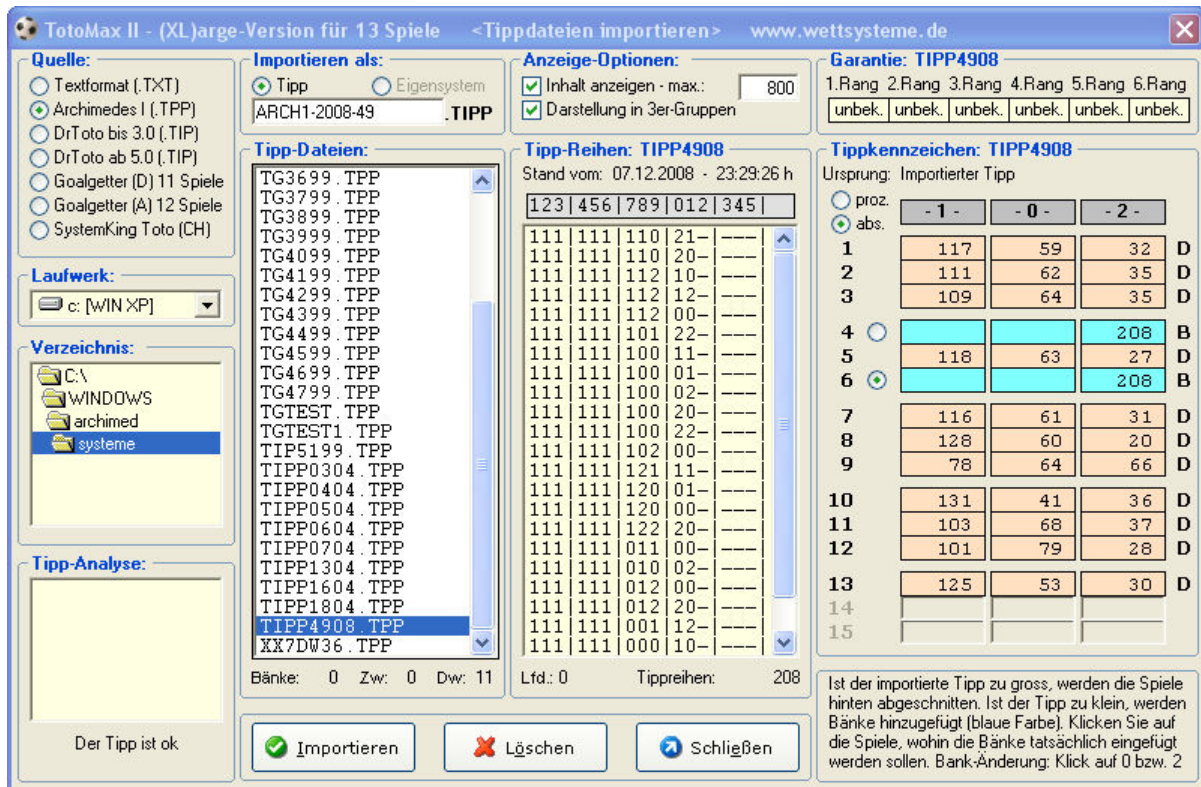


Abb.: Die neuen Positionen, in die die beiden Bänke eingefügt werden sollen, sind ausgewählt (Spiel 4 und 6)

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

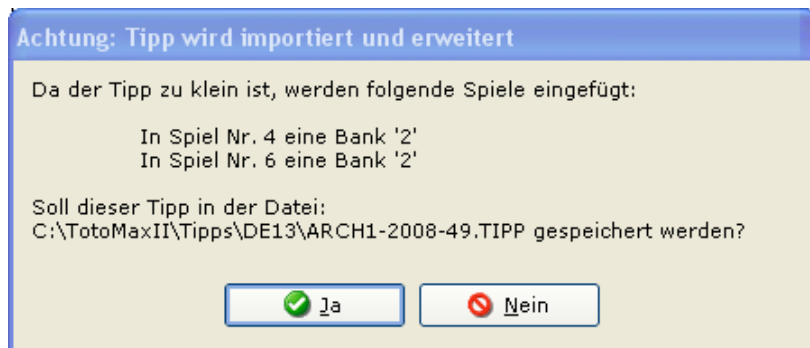


Abb.: Sicherheitsabfrage vor tatsächlichem Import

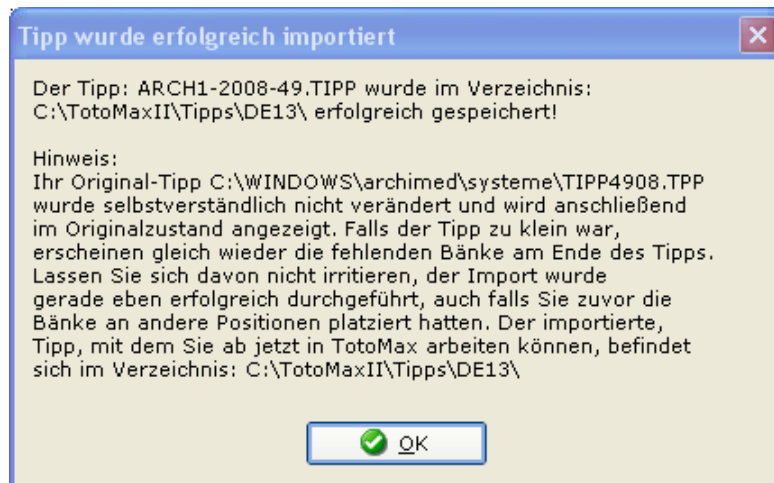


Abb.: Meldung über den erfolgreichen Import

