



Import von "Dr. Toto"

Wenn Sie das von Reinhard Maxam aus Hamburg entwickelte Programm "Dr.Toto" für Ihre Tipperstellung benutzen, können Sie auch diese Tipps nach TotoMaxII importieren.

Herr Maxam ist leider am 8. Januar 2004 im Alter von 47 Jahren freiwillig aus dem Leben geschieden. Das bedauere ich sehr! Ich habe Herrn Maxam als angenehmen, verlässlichen Partner sehr geschätzt und bis Mitte der Neunziger Jahre seine Toto-Programme vertrieben (danach "TotoVew" und "Archimedes").

Herr Maxam brachte Anfang der Neunziger Jahre sein Programm "**Quotenjäger**" auf den Markt, aus dem dann in einer Weiterentwicklung das Programm "**DrToto3.0**" entstand. Ein paar Jahre später erschien die Version 5.0, bei sich u.a. auch das Speicherformat der Tippreihen geändert hatte.

Viele Besitzer der Maxam-Software haben sich immer gefragt, ob es nun Dr.Toto oder DrToto heißen soll? Vielleicht war es auch nur eine Anlehnung an das damals in der DOS-Welt aufgetauchte Programm DRDOS (von der Fa. Digital Research). Dieses Betriebssystem war sehr populär und machte dem MSDOS von Microsoft und PCDOS von IBM mächtig Konkurrenz. Auch ich benutzte damals DRDOS.

Tip-Erstellung mit Dr.Toto

Dr.Toto ist für die Elferwette ausgelegt und kann deshalb naturgemäß nur 11 Spiele verwalten. Um damit dennoch weiterhin in der Dreizehnerwette spielen zu können, können die Tipps in TotoMaxII importiert werden. Dabei werden für die beiden fehlenden Spiele Bänke eingefügt. Diesen Umstand muss man aber bei der Tipp-Erstellung beachten. Im nachfolgenden Beispiel hat sich der Dr. Toto-Tipper entschieden, im Spiel 1 und im Spiel 13 jeweils eine Einserbank zu setzen.

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

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

Erläuterung: Das Spiel Nr. 1 in Dr.Toto entspricht dem 2. Spiel auf dem Spielplan. Das Spiel Nr. 2 in Dr.Toto entspricht dem 3. Spiel auf dem Spielplan, usw. Da die zweite einzufügende Bank für das Spiel 13 vorgesehen ist, muss hierbei nichts getauscht werden, da sie schon dort zum Einfügen vorgeschlagen ist.

Import nach TotoMaxII

Für den Import wählen Sie zuerst im TotoMaxII-Importprogramm unter "**Quelle**", mit welcher DrToto-Version die Tipps erzeugt worden sind. Anschließend wählen Sie bei "Verzeichnis" für die Version 3.0 das Verzeichnis "**..\DRTOTO3.0**" und für die Version 5.0 das Verzeichnis "**..\DRTOTO5.0**". In beiden Versionen wird als Datei-Endung "**.TIP**" verwendet.

Da nur 11 Spiele vorhanden sind und TotoMaxII auf 13 Spiele eingestellt ist, muss der Tipp aufgefüllt werden. Zunächst werden deshalb standardmäßig zwei Einserbänke auf Spiel 12 und 13 vorgeschlagen. Die Bänke sind durch den türkisfarbenen Hintergrund leicht zu erkennen.

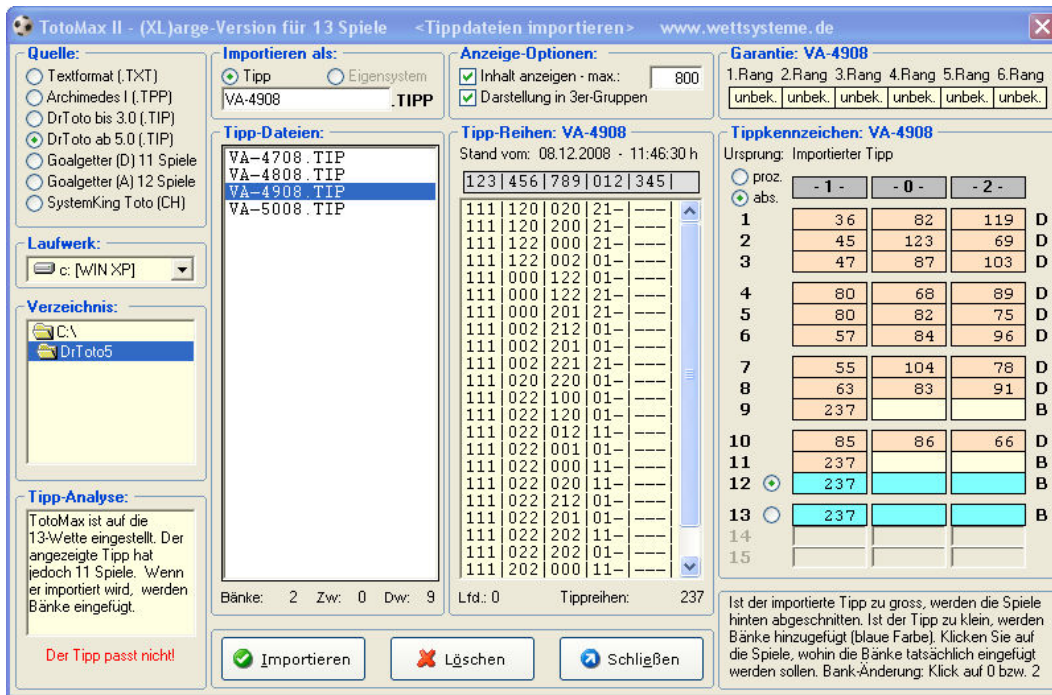


Abb.: Zunächst werden die beiden fehlenden Bänke unten angehängt (türkisfarbener Hintergrund)

Bänke an andere Positionen platzieren

Es empfiehlt sich, als erstes einen neuen und aussagekräftigen Datei-Namen zu vergeben, unter dem der Tipp in TotoMaxII geführt werden soll. Im u.a. Beispiel wurde der Name "DRTOTO-2008-49" eingegeben. Nun können die Bänke eingesetzt werden. Das erfolgt per Mausklick. 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 auf das Kästchen in der Spalte mit der Überschrift "- 1 -" im Spiel 1 geklickt. Die Einserbank aus dem Spiel 12 wurde nun dorthin getauscht. Damit ist man fertig, denn die zweite einzufügende Bank steht ja schon an der richtigen Stelle im Spiel 13.

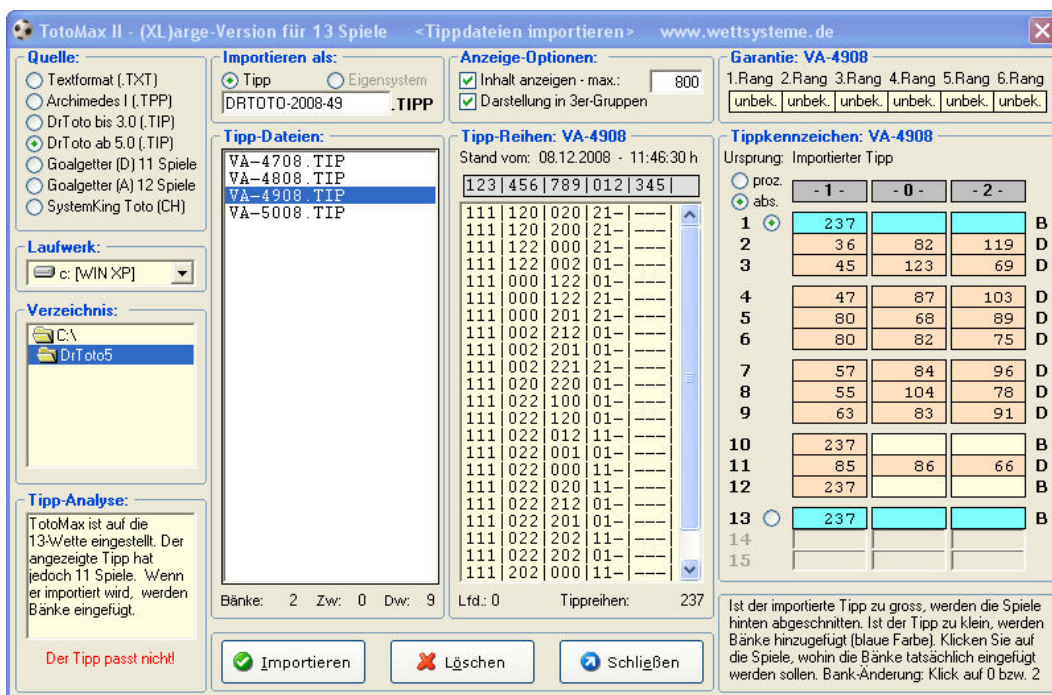


Abb.: Die neuen Positionen, an die die beiden Bänke eingefügt werden sollen, wurden ausgewählt (Spiel 1 und 13)

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

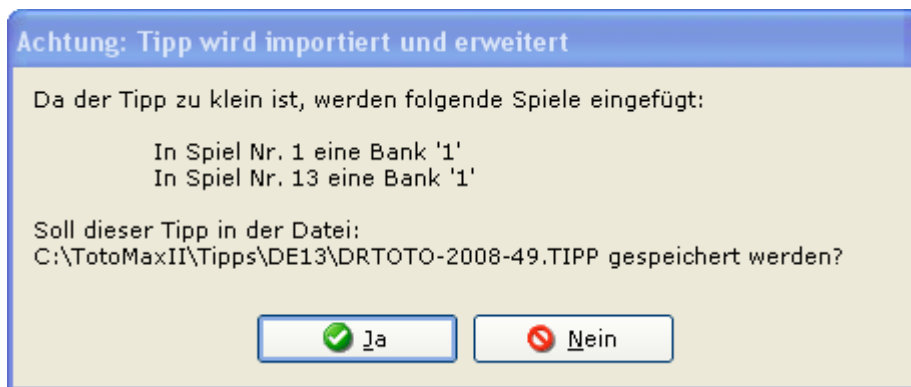


Abb.: Sicherheitsabfrage vor tatsächlichem Import

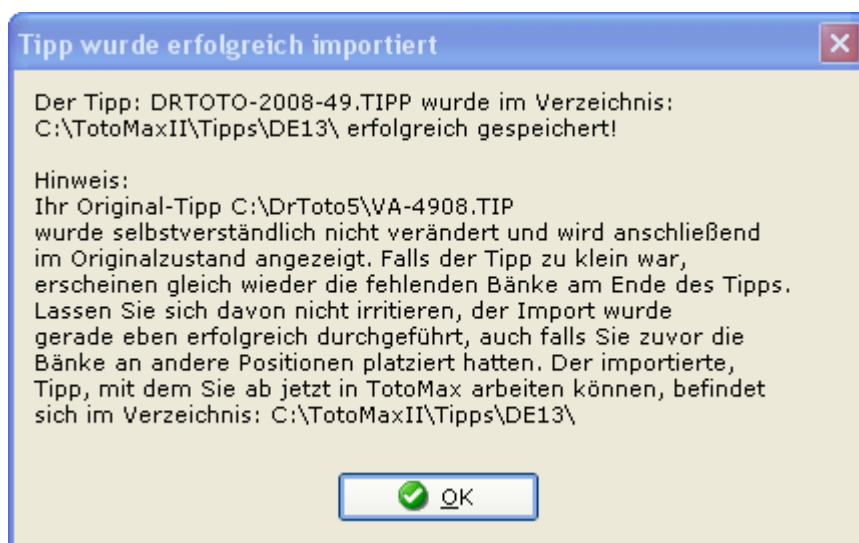


Abb.: Meldung über den erfolgreichen Import