

Hilfe-Index:



[Strategie](#)



[Programmbedienung](#)



[Übersicht](#)



[Registerseite *Tip*](#)



[Registerseite *Spielschein*](#)



[Registerseite *Einstellungen*](#)



[Was Sie sonst noch wissen sollten](#)



[Bestellformular](#)



[Fragebogen](#)



[Nutzungsbedingungen](#)



[Copyright](#)

Strategie

Lotto-Grips ist ein seriöses Programm.
Hier erfahren Sie ganz klar, "was Sache ist", und wo die Grenzen des Machbaren liegen.

Zielsetzung ...

Leider kann keine mathematische oder statistische Methode der Welt die Chance erhöhen, daß Sie im Lotto gewinnen. Jede Zahlenkombination von 6 Richtigen wird mit der gleich geringen **Wahrscheinlichkeit** von **1 : 13.983.816** gezogen. Gleichgültig welches "System" Sie auch zugrunde legen. Ihre Chance auf den großen Treffer wird sich nicht reell vergrößern.

Wozu dann dieses Programm? Auch wenn sich die Chancen nicht verbessern lassen, **daß** Sie gewinnen, so läßt sich dennoch das **Einsatz- / Nutzenverhältnis** (d.h. der durchschnittlich zu erwartende Gewinn pro Einsatz) optimieren. Wenn Sie also gewinnen, dann gewinnen Sie also erheblich mehr! Wie das geht, dazu später.

Irrwege ...

Häufig werden auf Grundlage gewisser "**Systeme**" oder "**statistischer Auswertungen**" verheißungsvolle Versprechungen gemacht. Unglücklicherweise basiert dieser Ansatz jedoch auf einem gravierenden **Denkfehler**. Computerprogramme auf Basis statistischer Auswertungen gehen fälschlicherweise davon aus, daß sich aus Vergangenheitswerten Rückschlüsse auf zukünftige Ziehungen ableiten lassen. Dabei gibt es zwei unterschiedliche "Philosophien".

- Die erste Gruppe glaubt, aus der Häufigkeitsverteilung vergangener Ziehungen Erkenntnisse über "**Unregelmäßigkeiten**" gewinnen zu können. Wurde beispielsweise überdurchschnittlich häufig die 7 gezogen, so glauben sie, damit eine Unregelmäßigkeit der Lottomaschine zu erkennen und Ihre Chancen zu steigern, wenn sie zukünftig immer auf diese Zahl setzen.

Gewisse Schwankungen in der Häufigkeitsverteilung einzelner Zahlen sind jedoch völlig natürlich. Auch z.B. bei einem Würfel wird bei 6 Würfeln nicht immer jede Zahl dabeisein. Die eine Zahl kommt häufiger, eine andere gar nicht. Würde man mehrere hundert solcher Experimente machen so müßte man feststellen, daß sich diese Abweichungen mit der Zeit wieder verschieben und dann andere Zahlen vorne liegen. Voraussetzung ist natürlich, daß der Würfel nicht manipuliert ist. Die Lottomaschine, davon dürfen Sie ausgehen, ist nicht manipuliert!

Doch selbst wenn die Lottomaschine manipuliert wäre, wäre es sinnlos, daraus bestimmte Tippreihen ableiten zu wollen. Seit Einführung des Lottospiels wurden erst einige Tausend Ziehungen durchgeführt. Dem stehen jedoch rund 14 Millionen Kombinationsmöglichkeiten gegenüber!

- Viele Menschen glauben, wenn eine Zahl längere Zeit nicht gefallen ist, "**müsse** sie nun **endlich einmal kommen**", sei also wahrscheinlicher als eine andere Zahl. Dies ist die zweite Gruppe der Spieler, die Ihre Tippreihen auf statistische Beobachtungen stützen.

Um zu erkennen, daß auch dies ein grundlegender Irrtum ist, machen Sie einmal folgendes Gedankenexperiment:

Stellen Sie sich vor, Sie hätten zweimal gewürfelt. Beidemale eine 6. Sie denken nun, es sei unwahrscheinlicher, nochmals eine 6 zu würfeln als z.B. eine 4? Falsch! Sie können schließlich völlig ungezwungen würfeln! Es gibt nach wie vor 6 mögliche Augenzahlen. Deshalb beträgt die Wahrscheinlichkeit für jede Augenzahl nach wie vor genau 1/6. Für die 6 gleichermaßen wie für die 4! Natürlich hätten Sie VOR Ihren drei Würfeln gesagt, dreimal die 6 ist unwahrscheinlich. Das ist richtig. Doch genauso unwahrscheinlich wäre die Voraussage gewesen "zweimal die 6 und dann einmal die 4".

Lösung ...

Die Wahrscheinlichkeit **daß** Sie gewinnen läßt sich also leider nicht erhöhen. Trotzdem können Sie Ihre Spielstrategie gewaltig optimieren! **Falls** Sie gewinnen, sollten Sie sich Ihren Gewinn nämlich mit möglichst wenig anderen Mitspielern teilen. Sie sollten also solche Tippreihen auswählen, die von möglichst wenigen Leuten gesetzt werden. Tatsächlich spielen Sie nämlich gegen die anderen Lottospieler, nicht gegen die Mathematik.

Genau dabei hilft Ihnen dieses Programm. Auf diese Weise **steigern** Sie Ihr **Einsatz- / Nutzenverhältnis** um ein Vielfaches. Die Auswahl selten gesetzter Tippreihen ist die einzige seriöse Möglichkeit, etwas intelligenter Lotto zu spielen als die breite Masse.

Umfangreiche Untersuchungen haben folgendes gezeigt:

- Bevorzugt werden von den meisten Menschen der **mittlere Bereich des Spielfelds**.
- **Nahezu alle Spieler bauen in ihre Tippreihen bestimmte Daten ein (Geburtstage, Hochzeitstage...).**
- Die **19** ist deshalb die mit Abstand am häufigsten getippte Zahl, da sie in allen Daten der Jahre 1900 bis 1999 enthalten ist.
- Demgegenüber ist die Zahl **20** überwiegend in Ziehungen mit hoher Gewinnquote vertreten, da viele Spieler zurückschrecken, nach der 19 gleich noch eine Zahl in Folge anzukreuzen.
- Die **"magischen" Zahlen** 7 und 3 werden ebenfalls besonders häufig gesetzt.
- Auch die anderen Zahlen zwischen 1 und 31 können **Daten** repräsentieren und sind dem entsprechend ebenfalls weit überdurchschnittlich vertreten.
- Äußerst beliebt ist bei vielen Tippern das Nachbilden bestimmter **Figuren** durch die Kreuze auf dem Spielschein. Alle Formen geometrischer Muster (Linien, Diagonalen, Kreuze, stilisierte Buchstaben usw. sollten deshalb unbedingt vermieden werden. Sechs Richtige mit einem solchen Muster bringen höchstens ein paar tausend Mark - so beliebt sind diese Kombinationen! Die Zahlen sollten weder alle in einer Reihe liegen, noch zu "schön" verteilt sein.

Das Programm hilft Ihnen bei der Erkennung dieser und ähnlicher **ungünstiger Kombinationen**. Sie können entweder eigene Tippreihen auf ihre Eignung überprüfen oder sich entsprechende Vorschläge machen lassen. Die Computervorschläge beruhen dabei wiederum auf einem Zufallsgenerator. **Sie brauchen also keine Angst zu haben, daß andere Benutzer dieselben Vorschläge erhalten ...**

Viel Glück !!!

Programmbedienung (Übersicht)

Die Bedienung des Programms ist äußerst einfach. Die meisten Funktionen laufen völlig automatisch ab, so daß Sie sich gar nicht weiter damit auseinandersetzen müssen.

Die wenigen verbleibenden Funktionen sind übersichtlich auf drei Registerseiten verteilt:



Auf der [Registerseite *Einstellungen*](#) geben Sie an, in welchem Land Sie spielen (Deutschland, Österreich oder Schweiz) und an welcher Spielform Sie teilnehmen (z.B. Lotto oder Auswahlwette 6 aus 45).



Auf der [Registerseite *Tip*](#) erstellen Sie mit Unterstützung des Programms Ihre Lotto-Tips.



Die einzelnen Tips übernehmen Sie schließlich auf die [Registerseite *Spielschein*](#).

Nun müssen Sie nur noch den Tippschein zur nächsten Lotto-Annahmestelle bringen. Und mit dem guten Gefühl, im Falle eines Gewinns mit großer Wahrscheinlichkeit eine weit überdurchschnittlich hohe Auszahlung zu erhalten, wird die nächste Lottoziehung sicherlich ganz besonders spannend!

Registerseite *Tip*

Auf dieser Registerseite erstellen Sie einen Lotto-Tip.



Sie können sich entweder vom Programm einen Vorschlag erstellen lassen, oder aber selbst die betreffenden Felder anklicken, und Ihre Auswahl anschließend vom Programm überprüfen lassen.

Nach Möglichkeit sollten Sie die Vorschläge des Programms Ihren eigenen Tips vorziehen.

Warum? Die Programmvorschläge beruhen auf einem Zufallsgenerator, wodurch es äußerst unwahrscheinlich ist, daß andere Spieler auf dieselbe Zahlenkombination setzen werden. Wenn Sie die Zahlen selber auswählen, werden Sie auch bei bestem Bemühen immer wieder in bestimmte unterbewußte Verhaltensmuster zurückfallen, denen auch andere Spieler unterliegen. Auch wenn Sie um noch so viele "Ecken" denken: Bei den vielen Millionen Lotto-Tips, die jede Woche abgegeben werden, ist es gar nicht so unwahrscheinlich, daß andere Mitspieler um "dieselben Ecken denken", oder von denselben "Intuitionen" geleitet werden, wie Sie. Mit diesen Mitspielern müßten Sie dann Ihren schönen Gewinn teilen - und das wollen Sie doch nicht.

Die Prüffunktion eignet sich hervorragend, um einen vom Programm erzeugten Tip leicht abzuwandeln.

Zum Beispiel könnte es sein, daß im Programmvorschlag irgendeine Zahl enthalten ist, die Ihnen "nicht gefällt". In diesem Fall spricht nichts dagegen, ein oder zwei Zahlen aus dem Programmvorschlag zu entfernen, dafür entsprechend andere Zahlen zu suchen, und anschließend diese neue Auswahl vom Programm überprüfen zu lassen.



Wenn ein Tip schließlich Ihren Vorstellungen entspricht, übernehmen Sie ihn durch Anklicken der Schaltfläche *Notieren* in die Tabelle auf der Registerseite [Spielschein](#).

Hinweis:

Es wird Ihnen auffallen, daß die **Berechnungszeiten** anfangs sehr kurz sind. Je mehr Ergebnisse Sie mit Hilfe der Schaltfläche *Notieren* auf die Registerseite *Spielschein* übernommen haben, desto länger dauern die Berechnungen. Dies liegt daran, daß das Programm automatisch überwacht, daß sich zwischen den erzeugten Tips keine nachteiligen Überschneidungen ergeben.

Da die erzeugten Tips auf Zufallszahlen beruhen, läßt sich nie genau vorhersagen, wie schnell das Programm einen geeigneten Vorschlag finden wird. In ungünstigen Fällen kann dies aber auch bei leistungsfähigen Rechnern einige Minuten dauern.

Tip:

Nutzen Sie die Multitasking-Fähigkeiten von Windows und arbeiten Sie unterdessen mit anderen Programmen weiter.

Registerseite Spielschein

Auf dieser Registerseite stellen Sie sich Ihren Tippschein zusammen.

In der Tabelle sind alle Tips eingetragen, die Sie auf der Registerseite [Tip](#) mit Hilfe der Schaltfläche *Notieren* auf den Spielschein übernommen haben. Die einzelnen Spiele sind der besseren Übersicht halber zeilenweise angeordnet. (Auch die Lottogesellschaften einiger deutscher Bundesländer bevorzugen diese Anordnung auf ihren Tippscheinen).

Sie können:



eine Zeile mit der Maus markieren und durch Anklicken des Mülleimers [löschen](#)



die Reihenfolge der Zeilen [vertauschen](#), indem Sie das grau gefüllte Kästchen am jeweiligen linken Zeilenrand an die neue Position ziehen



jederzeit auf die Registerseite [Tip](#) zurückblättern, einen neuen Tip erzeugen, und zum Spielschein [hinzufügen](#)



sich zum Ausfüllen des amtlichen Formulars alle Zahlen der Reihe nach [vorlesen](#) lassen (Soundkarte erforderlich)



die Seite auf Ihrem Drucker [ausdrucken](#)



die Daten auf Platte [speichern](#) oder frühere Daten von Platte [laden](#).

Hinweis:

Sicherlich werden Sie bemerken, daß das Programm [scheinbar](#) "immer wieder auf dieselben Zahlen" setzt. Das ist jedoch nur bedingt richtig. Zwar berücksichtigt das Programm nur eine eingeschränkte Auswahl aller Zahlen zwischen 1 und 49 (weil die anderen Zahlen, wie z.B. die 19, zu häufig gesetzt werden, und daher keine guten Gewinnquoten erbringen), doch verbleiben auch hier immer noch hunderttausende an Kombinationsmöglichkeiten! Die Gewinnchancen sinken dadurch in keiner Weise.

Wenn Sie in der Tabelle alle Zeilen paarweise untereinander vergleichen werden Sie feststellen, daß sich (bei Normalspielen) [nie mehr als 3 Zahlen entsprechen](#)!

Verfallen Sie nicht dem Irrtum zu glauben, wenn Sie mit Ihren Tips "möglichst viele unterschiedliche Zahlen abdecken", würden sich die Gewinnaussichten vergrößern. Weit gefehlt! Leider müssen Sie die gezogenen Zahlen ja mit genau einem einzigen Tip treffen - wenn Sie dann die eine oder andere Zahl noch in einem anderen Tip angekreuzt hätten, hilft das leider gar nichts.

Natürlich möchten Sie sicherlich nicht mehrere vollkommen identische Tips für eine Ziehung abgeben. Dann würden Sie im Falle eines Gewinnes zwar gleich mehrfach kassieren, dafür gewinnen Sie - statistisch betrachtet - jedoch seltener. Das Programm sorgt automatisch dafür, daß sich solche Überschneidungen nicht ergeben.

Registerseite *Einstellungen*

Auf dieser Registerseite stellen Sie ein, in welchem Land Sie spielen, an welchem Spiel Sie teilnehmen, und wie viele Zahlen im jeweiligen Spiel auszuwählen sind.

Zum Beispiel geben Sie für ein normales Lottospiel innerhalb Deutschlands an:



Deutschland - Lotto



6 (Normalspiel)

Bitte beachten Sie, daß die **Ergebnisse nicht zwischen den unterschiedlichen Ländern übertragbar** sind, da neben der unterschiedlichen Anzahl an Zahlen teilweise auch die geometrische Aufteilung der Spielfelder voneinander abweicht. Dadurch ergeben sich entsprechend unterschiedliche Spielpräferenzen und Möglichkeiten zur Musterbildung, die vom Programm zu berücksichtigen sind (siehe: [Strategie](#)).

Achten Sie also unbedingt darauf, daß hier die richtigen Einstellungen vorgenommen werden! Alle Einstellungen werden automatisch gespeichert und beim nächsten Programmstart wieder geladen.

Hinweis für Deutschland:

Innerhalb Deutschlands gibt es einige Bundesländer, deren **Spiele Scheine** vom allgemein üblichen Format (7x7) **abweichen** (**Brandenburg, Bremen, Nordrhein-Westfalen, Saarland**). Da die Lottoausspielung und die Berechnung der Gewinnquoten jedoch für alle Bundesländer gemeinsam erfolgt, erübrigt sich eine Unterscheidung innerhalb des Programms. Wenn also in Ihrem Bundesland eine andere Spielfeldaufteilung verwendet wird als im Programm, hat dies keinen negativen Einfluß auf die Qualität der Ergebnisse!

Was Sie sonst noch wissen sollten

Hier finden Sie ergänzende Informationen zu folgenden Themen:

- ▶ [Was bieten andere Lotto-Programme?](#)
- ▶ [Was ist von professionellen Spielgemeinschaften zu halten?](#)
- ▶ [Welche Vor- und Nachteile bieten Systemspiele?](#)

Was bieten andere Lotto-Programme?

Konkurrenz belebt bekanntlich das Geschäft:

- Da gibt es zum einen die reinen **Tipp-Generatoren**:
Diese Programme sind meist recht einfach aufgebaut und erzeugen eine bestimmte Anzahl von Zufallszahlen ohne jede weitere Überprüfung. Solche Programme können prinzipiell nützlich sein, denn die Verwendung von Zufallszahlen vermindert das Risiko, in typische Tippmuster zu verfallen (siehe: [Strategie](#)). Doch aufgepaßt: Manche dieser Programme erzeugen nach jedem Programmstart dieselbe Folge von "Zufalls"-Zahlen. Da sehen Sie im Falle eines Gewinns ganz schön alt aus, wenn Sie nicht der einzige sind, der dieses Programm einsetzt.
Übrigens: Wenn Sie sich ein Säckchen Glasmurmeln kaufen, diese von 1 bis 49 beschriften, in eine Kiste geben, mischen und der Reihe nach 6 Kugeln ziehen, haben Sie denselben Nutzen für ein paar Pfennige ...
- Dann wäre da die überwältigende Flut von **Programmen** mit allerlei verheißungsvollen **"statistischen" Funktionen**. Was davon zu halten ist, wissen Sie ja bereits, wenn Sie die Einführung unter dem Kapitel [Strategie](#) bereits gelesen haben. Nicht nur, daß Sie mit diesen Programmen Ihr Geld zum Fenster hinaus werfen - Sie brauchen oft auch noch Stunden, sich in dem Dickicht von "Funktionen" überhaupt erst einmal zurechtzufinden. Und ganz am Ende stellen Sie dann fest, daß die zugrundeliegenden "Analysen" extra bestellt werden müssen - gegen einen saftigen Aufpreis, versteht sich.
- Nicht zu vergessen sind schließlich auch die **"esoterischen" Lotto-Programme**, die von der Konstellation der Sterne bis hin zum Geburtstag des amerikanischen Präsidenten so ziemlich alles berücksichtigen, was garantiert keinen Einfluß auf die nächste Lottoziehung hat. Wem's Spaß macht ...
- Zu guter letzt - es gibt sie tatsächlich - einige ganz wenige **seriöse Programme**, die eine ähnliche [Strategie](#) verfolgen, wie Lotto-Grips. Doch leider ist deren Bedienung nicht gerade einfach, und die wenigen sinnvollen Funktionen verbergen sich hinter einem Schleier allerlei nutzlosen Hokuspokus. Und die Preise - nun ja - die sind wohl eher etwas für solche Anwender, die schon im Lotto gewonnen haben.
- Eine besondere Klasse bilden schließlich **Programme zur Spielscheinverwaltung** und zur Analyse von Systemspielen. Wirklich notwendig sind diese Programme jedoch nur, wenn Sie jede Woche ein kleines Vermögen verspielen oder an VEW-Systemspielen teilnehmen. Warum Sie das jedoch besser sein lassen, erfahren Sie unter der Überschrift [Welche Vor- und Nachteile bieten Systemspiele](#), weiter hinten in diesem Kapitel.

Fazit:

Nun liegt es an Ihnen, sich auf Entdeckungsreise in den Dschungel der Programmviefalt zu begeben. Aber **bleiben Sie kritisch**. Hauptsache, Sie finden am Ende wieder zu Lotto-Grips zurück - und das

werden Sie.

Was ist von professionellen Spielgemeinschaften zu halten?

Wenn Sie sich schon einmal Werbung von einer der großen Spielgemeinschaften haben schicken lassen, dann kennen Sie das:

Da kommen dann mit gnadenloser Penetranz Monat für Monat dicke Briefe: Darin sind ganze Berge verschiedener Prospekte mit verheißungsvollen "Super X"- und "Super Y"- Strategien. Nur was wirklich dahintersteckt, das wird geschickt hinter einem nebulösen "Fachchinesisch" versteckt.

Natürlich wollen wir hier den Schleier lüften:

- Die **Strategie** - man höre und staune - ist durchaus **seriös**. Schließlich wollen die Betreiber gutes Geld verdienen. Und spätestens jetzt ahnen Sie: Es ist dieselbe **Strategie**, die auch Lotto-Grips verfolgt.
- Dafür werden die Kunden natürlich **kräftig zur Kasse gebeten** - mit jedem Spiel aufs neue. Bis zu 30% des Einsatzes können Sie so verschenken.
- Dadurch, daß Sie sich als Kunde nicht an jedem Tip in voller Höhe beteiligen, können Sie für das gleiche Geld an mehr Tips teilnehmen. Das **erhöht** tatsächlich die **Chance, überhaupt einmal etwas zu gewinnen. Doch dann gewinnen Sie natürlich entsprechend weniger...**
Ob man sich auf so etwas einlassen möchte, ist Geschmackssache. Denselben Effekt erreichen Sie in jedem Fall wesentlich billiger, wenn Sie eine private Spielgemeinschaft gründen.

Ach ja:

Lassen Sie sich nicht von dem Werbeargument blenden, die Spielgemeinschaft hätte schon wieder soundsoviele 6-er gelandet. Natürlich haben sie das - das hätte statistisch betrachtet jeder, der pro Woche hunderttausende an Tippereien spielt!

Fazit:

Das Ganze können Sie selbst viel billiger haben. Wenn Sie die Bequemlichkeit schätzen, nicht selber jede Woche zur Lotto-Annahmestelle laufen zu müssen, kaufen Sie sich doch einen **Dauerschein!** Und wenn Sie mit weniger Einsatz spielen wollen: Spielen Sie **Lotto am Mittwoch** oder gründen Sie eine **eigene Spielgemeinschaft**. Ein paar interessierte Freunde, Kollegen oder Familienmitglieder finden sich immer.

Welche Vor- und Nachteile bieten Systemspiele?

Bei Systemspielen dürfen Sie mehr als 6 Zahlen ankreuzen. Bei sog. **Vollsystemen** haben Sie in jedem Fall in voller Höhe gewonnen, wenn die gezogenen Zahlen unter den angekreuzten Zahlen sind. Bei **Auswahl-Systemen** (dazu gehören die **VEW-Systeme**) besteht in der Regel nur eine minimale Gewinngarantie, wie z.B. auf 4 Richtige.

Im Prinzip funktionieren Systemspiele folgendermaßen:

Sie kreuzen z.B. 7 Zahlen in einem Spielfeld an. Damit setzen Sie bei einem Vollsystem "automatisch" auf alle Kombinationsmöglichkeiten dieser Zahlen, bei einem Auswahlssystem nur auf eine bestimmte Auswahl an Kombinationsmöglichkeiten.

Ein Beispiel:

Sie spielen ein Vollsystem und haben folgende 7 Zahlen angekreuzt: 25, 27, 31, 32, 42, 44, 45.

Das ist gleichwertig, als wenn Sie für alle Kombinationsmöglichkeiten jeweils ein eigenes Spielfeld ausgefüllt hätten:

25, 27, 31, 32, 42, 44

25, 27, 31, 32, 42, 45
25, 27, 31, 32, 44, 45
25, 27, 31, 42, 44, 45
25, 27, 32, 42, 44, 45
25, 31, 32, 42, 44, 45
27, 31, 32, 42, 44, 45

Bei 8 Auswahlzahlen gibt es schon 28 solche Möglichkeiten, bei 15 Zahlen sind es bereits 5005 und bei allen 49 Zahlen käme man schließlich auf 13.983.816 mögliche Kombinationen.

Der Vorteil eines solchen Systemspiels: Sie **sparen** sich eine Menge **Arbeit beim Ausfüllen der Tippscheine**. Der Nachteil: Sie können nicht mehr gezielt auf solche Tippreihen setzen, die im Falle eines Gewinns eine besonders hohe Ausschüttung versprechen. Lotto-Grips erstellt zwar auch hierfür besonders günstige Vorschläge, jedoch werden bei den Kombinationen immer auch einige **"schwächere" Paarungen** dabei sein.

Fazit:

Systemspiele sind eher etwas für bequeme Naturen, die sich Arbeit beim Ausfüllen der Tippscheine ersparen wollen. **Spiele Sie lieber die gleiche Anzahl von Einzelspielen. Wenn Sie die Bequemlichkeit schätzen, kaufen Sie Dauerscheine.**

Nutzungsbedingungen

Dieses Programm unterliegt dem **Urheberrecht**.

Die **Shareware-Version** darf frei kopiert, an Dritte weitergegeben und über Online-Medien oder CD Dritten zugänglich gemacht werden. Es müssen dabei jedoch stets **alle Dateien weitergegeben** werden. Es dürfen **keine Veränderungen** vorgenommen werden, weder am Programm noch an anderen Dateien. Eine Zuwiderhandlung stellt eine Verletzung des Urheberrechts dar und wird entsprechend verfolgt. Beim Vertrieb über CD wird ein Belegexemplar an untenstehende Adresse erbeten.

Die **Vollversion darf Dritten nicht zugänglich gemacht werden**.

Das Programm wurde mit größter Sorgfalt erstellt und ausgiebig getestet. Dennoch kann aufgrund der unüberschaubaren Vielzahl möglicher Hard- und Softwarekonfigurationen für einen einwandfreien Betrieb keine Gewährleistung übernommen werden.

Mit der Benutzung des Programms erklären Sie sich mit folgenden Bedingungen einverstanden:

- Seitens des Herstellers und der Vertreiber ist jede **Haftung** für direkt oder indirekt aus der Benutzung entstandene Schäden **ausgeschlossen**.
- Alle vom Programm und der zugehörigen Online-Hilfe gemachten **Aussagen** sind **statistischer Natur** und unterliegen natürlichen Schwankungen. Es kann daher **keine Gewinngarantie** und **keine Garantie auf bestimmte Gewinnquoten** gegeben werden.
- Es besteht **keine Gewähr** hinsichtlich der **Richtigkeit jedweder Angaben**. Für das ordnungsgemäße Ausfüllen der Tippscheine gemäß den jeweiligen Spielbedingungen ist ausschließlich der Spieler verantwortlich.

Alle Angaben und Ergebnisse ohne Gewähr!

Mit Problemen oder Verbesserungsvorschlägen wenden Sie sich bitte an:

Dipl.-Ing., Dipl.-Wirtschaftsing.(FH)
Marc Achtelig
Oberstdorfer Str. 6
86163 Augsburg-Hochzoll
Bundesrepublik Deutschland

Copyright

© 1997 by: Dipl.-Ing., Dipl.-Wirtschaftsing. (FH)
Marc Achtelig
Oberstdorfer Str. 6
86163 Augsburg-Hochzoll
Federal Republic of Germany

All rights reserved

Bestellformular

Zum Ausdrucken des Bestellformulars betätigen Sie bitte die Schaltfläche **Drucken** im oberen Bereich dieses Fensters.

Falls Sie nicht über einen Drucker verfügen, können Sie auch ganz formlos per Brief bestellen. Genaue Angabe der gewünschten Programmversion und Absender nicht vergessen!

An:

Marc Achtelig
Oberstdorfer Str. 6
86163 Augsburg-Hochzoll

Für Fensterumschläge hier falten

Bestellung:

Name:

Straße:

PLZ, Ort:

Land:

Hiermit bestelle ich die aktuelle Vollversion des Programms Lotto-Grips in folgender Ausführung:

- Lotto-Grips für Windows 3.1
- Lotto-Grips für Windows 95 / Windows NT

Den Preis von:

- 30,- Deutschen Mark
- 30,- Schweizer Franken
- 220,- Österreichischen Schillingen

möchte ich wie folgt begleichen:

- ich füge den Betrag in bar dieser Bestellung bei
- ich füge dieser Bestellung einen Scheck bei
- ich überweise den Betrag nach Erhalt der Rechnung

Ort, Datum, Unterschrift:

Alle Preise sind Komplettpreise einschließlich Verpackung und Versand. Sie können die Rechnung in jeder der

genannten Währungen begleichen, auch dann, wenn Sie nicht in dem entsprechenden Land wohnen.

Bitte beachten Sie auch den [Fragebogen](#). Recht herzlichen Dank.

Fragebogen

Bitte unterstützen Sie die Weiterentwicklung dieses Programms und beantworten Sie den folgenden Fragebogen. Wenn einer Ihrer Verbesserungsvorschläge realisiert wird, erhalten Sie als Dankeschön ein [kostenloses Programmupdate!](#)

Zum Ausdrucken des Fragebogens betätigen Sie bitte die Schaltfläche **Drucken** im oberen Bereich dieses Fensters.

Fragebogen:



Wo / Wie haben Sie zum ersten Mal von diesem Programm erfahren?



Von wo haben Sie das Programm bezogen?

über folgenden Händler:

von folgender CD:

Online über die Adresse:

sonstiges:



Welche Konkurrenzprodukte haben Sie in die engere Wahl gezogen, bzw. welche Konkurrenzprodukte besitzen Sie bereits?



Was macht dieses Programm Ihrer Meinung nach besser als vergleichbare Programme?



Welche Anregungen, Wünsche und Verbesserungsvorschläge haben Sie?

▶ **Möchten Sie gerne über Programm-Updates informiert werden?**

- ja
- nein

Recht herzlichen Dank für Ihre Mithilfe!

