

A Day at the Races (ADAR) und A Day at the Races Companion (ADARC) Manual

1. Vorbereitung und Spielstart

Bevor du so richtig loslegst, solltest du von den Spieldateien ein Backup anlegen, damit du notfalls immer den Ursprungszustand wiederherstellen kannst. Es empfiehlt sich auch nach größeren Datenbankänderungen wie dem Füllen der Jockey-, Pferde- und Spielerdatenbank oder nach einer gut gelaufenen Session eine weitere Sicherungskopie als "Spielstand" aufzuheben, den man bei größeren Fehlern wiederherstellen kann.

Starten kannst du das Spiel über die erste Diskette. Wenn der "Little Green Desktop" erscheint, brauchst du nur die Datei ADAR.PRG auszuwählen und doppelt anzuklicken und schon startet das Programm.

2. Bevor die Session starten kann - Das Dienstprogramm Teil 1

2.1. Spieler, Pferde und Jockeys anlegen und betrachten

Wenn du das Spiel gestartet hast, landest du als erstes im Dienstprogramm zu ADAR, einer Oberfläche, in der du unter anderem die drei Hauptdatenbanken des Spiels bearbeiten, Optionen für die folgende Rennsession festlegen und Pferde ersteigern oder verkaufen kannst. Außerdem stehen dir über die Menüs umfangreiche Statistiken für Pferde, Jockeys und Spieler zur Verfügung.

Als erstes wirst du wahrscheinlich die Datenbanken unter die Lupe nehmen wollen. Über das "Maintenance"-Menü und die Punkte "Players", "Horses" oder "Jockeys" hast du dazu die Möglichkeit. Der Button "Display" im nun aufgerufenen Bildschirm erlaubt dir, bereits vorhandene Datensätze anzusehen, mit "Add" fügst du neue Datensätze hinzu, "Rename" dient dem Umbenennen von Pferden, Jockeys oder Spielern und "Archive" letzten Endes löscht einen Datensatz aus der Datenbank und überträgt ihn in eine Archiv-Datenbank, die für einige der Statistiken gebraucht wird.

Standardmäßig hast du schon ein paar Pferde und Jockeys in der Datenbank, die du entweder archivieren oder weiterverwenden kannst. Du musst aber mindestens einen Spieler anlegen, bevor du an die Rennstrecke gehst. Außerdem benötigst du eine ausreichende Anzahl an Pferden, denn jedes Pferd darf nur in einem Rennen pro Session antreten. Wenn du also z.B. 7 Rennen austragen und in jedem 8 Pferde antreten lassen willst, dann musst du 56 Pferde in deiner Datenbank haben. Jockeys sind nicht ganz so kritisch. Hier brauchst du nur genug für ein Rennen, denn derselbe Jockey kann im nächsten Rennen durchaus ein anderes Pferd reiten.

Maximal können 500 Pferde, 50 Jockeys und 15 Spieler in die entsprechenden Datenbanken aufgenommen werden. Es ist nicht erlaubt, zwei Spieler, Pferde oder Jockeys mit demselben Namen anzulegen. In den Archiv-Datenbanken ist es allerdings möglich, dass mehrmals derselbe Name auftaucht.

Wenn du mit deinen Änderungen zufrieden bist, dann willst du sie höchstwahrscheinlich auch in den Datenbanken speichern. Dies geschieht über das "Play"-Menü und den Unterpunkt "Save DB Changes". Das Spiel warnt dich automatisch, wenn beim Verlassen noch nicht gespeicherte Änderungen vorhanden sind. Außerdem ist es nicht möglich, die Rennstrecke zu besuchen, ohne vorher alle Datenbanken im aktuellen Zustand gespeichert zu haben. Am besten ist, du sicherst immer direkt nach dem Modifizieren deine Daten, denn wenn du die Optionen für eine Rennsession festlegst und erst danach die Änderungen übernimmst, dann kann es zu unerwartetem Verhalten der Simulation kommen.

2.2. Spieler, Pferde und Jockeys archivieren

Wenn du in obigem Prozess einige Spieler, Pferde oder Jockeys mit dem entsprechenden Button für die Archivierung markiert hast, dann werden sie beim nächsten "Save DB Changes" aus der aktiven Datenbank entfernt und in einer Archiv-Datenbank abgelegt.

ACHTUNG! Dieser Vorgang kann nicht rückgängig gemacht werden.

Diese Archiv-Datenbanken sind eine Art Ruhmeshalle, in der jeweils die 10 besten Spieler, Pferde und Jockeys samt allen Daten verewigt werden. Alle, die aufgrund schlechter Werte nicht in die Liste aufgenommen werden, verschwinden im Nirwana. Bei Pferden und Jockey zählen hier die Siege als Indikator, bei Spielern ist einzig und allein der Kontostand wichtig.

Wenn ein Pferd oder ein Jockey zum Archivieren ausgewählt wurde, kann der Archivierungsvorgang eine ganze Weile in Anspruch nehmen, da alle Verknüpfungen zu diesen Datensätzen aus dem bisherigen Renngeschehen überprüft und bewertet werden müssen.

Spieler, Pferde und Jockeys werden unter bestimmten Bedingungen automatisch archiviert. Pferde und Jockeys trifft es, wenn sie ihr Ruhestandsalter erreicht haben (15 Jahre bei Pferden, 50 bei Jockeys - 1 Jahr entspricht 20 Rennsessions). Sie werden ebenfalls archiviert, wenn sie so schwer verletzt werden, dass sie nicht weiter an Rennen teilnehmen können. Bei Pferden kann der Besitzer den Gesundheitszustand über die Statistiken abfragen (s.d.), während ein Jockey Verletzungen aus Angst vor dem Arbeitsplatzverlust nicht mitteilt. Einzig der Abfall seiner Leistung kann hier ein Anzeichen sein. Ein Spieler wird automatisch archiviert, wenn sein Kontostand es ihm nicht mehr ermöglicht weiterzumachen. Wenn er soweit sinkt, dass er seine Rechnungen nicht mehr bezahlen kann, dann werden zunächst die Pferde im Besitz zu einem niedrigen Preis zurückverkauft. Es werden allerdings nur so viele Pferde verkauft, wie benötigt werden, um die Schulden zu bezahlen. Reicht das Geld auch nach Verkauf aller Pferde nicht aus, dann wird der Spieler sofort archiviert. Ebenso verlässt er das Spiel, wenn sein Kontostand 10 Millionen Dollar übersteigt. In diesem Augenblick zieht sich auch ein harter Zocker aufs Altenteil zurück, aber glaube jetzt ja nicht, dass du diesen Wert zu schnell erreichen wirst.

2.3. Pferde ersteigern

Als nächstes willst du nun vielleicht ein Pferd ersteigern. Damit du dies tun kannst, musst du zunächst festlegen, wie viele Spieler an der Auktion teilnehmen werden. Nutze dazu den Menüpunkt "Pick Players" aus dem "Set-up"-Menü. Ein Dialogfeld erscheint, auf dem du die entsprechenden Mitspieler einfach per Anklicken aus- oder wieder abwählst. Wenn du fertig bist, musst du nur noch mittels "OK" bestätigen, die Anzahl der Computerspieler, die noch eingegeben werden kann, hat nämlich für Auktionen absolut keine Auswirkungen.

Wenn du nun aus dem "Set-up"-Menü den Unterpunkt "Auction Horses" auswählst, wird als nächstes ein Auswahlbildschirm angezeigt. Im oberen Fenster werden dir alle aktiven Pferde aufgelistet. Die Pferdenamen sind nach der Anzahl der Siege geordnet. Wenn du einen davon anklickst, erhältst du im unteren Fenster die Statistiken des Pferdes wie weiter unten beschrieben angezeigt. Leider können im oberen Fenster nur 30 Namen auf einmal angezeigt werden, so dass du den "Next"-Button nutzen musst, um durch große Pferdelisten zu scrollen. Die Pfeiltasten hingegen dienen dem Scrollen durch die unterschiedlichen Statistikseiten (siehe unter "Rennformular"). Mit "Select" beginnt die Auktion um das ausgewählte Pferd, während du mit "Quit" diesen Bildschirm jederzeit ohne finanzielle Einbuße wieder verlassen kannst.

Du landest nun im Auktionsbildschirm, wo du zunächst das aktuelle Gebot und die vom Auktionator als nächstes geforderte Mindestsumme ablesen kannst. Der Klick auf einen der Spielerknöpfe wird nun von ADAR als Gebot in Höhe eben dieser Summe gewertet. Du kannst aber auch zunächst eine andere (höhere) Summe eingeben und dann auf den Spielerknopf drücken, wenn du mehr zu zahlen bereit bist.

Ein Spielerknopf kann aus mehreren Gründen deaktiviert sein:

1. Der Spieler ist bereits der Höchstbietende.
2. Der Spieler hat nicht genug Geld, um das nächste Gebot abzugeben.
3. Der Spieler besitzt bereits 10 Pferde. (Dies ist die Maximalanzahl für einen Rennstall.)
4. Es handelt sich um ein Pferd dieses Spielers.

Wenn kein Mitspieler ein höheres Gebot eingeben möchte, dann brauchst du nur auf "End Bidding" zu klicken, und schon geht das Pferd in den Besitz des Höchstbietenden über und sein Bankkonto wird entsprechend erleichtert.

(Dieser ganze Prozess kann vereinfacht werden, indem die Auktion einfach abseits vom Rechner durchgespielt wird und nur der Spieler mit dem höchsten Gebot hier noch seine Eingabe macht.)

Was ist nun eigentlich der Vorteil davon, sich ein Pferd zuzulegen? Nun, wenn ein Pferd auf einem der ersten vier Plätze ins Ziel kommt, dann erhält sein Besitzer einen entsprechenden Anteil am ausgesetzten Preisgeld ausgezahlt (60% für den Sieger, 22% für den Zweitplatzierten, 12% für den Drittplatzierten und für Platz 4 immer noch 6%). Allerdings solltest du beachten, dass du pro Pferd und Session auch eine Stallmiete von 200 \$ berappen musst. Außerdem verlangen auch die Jockeys, die ihr Pferd zum Sieg geritten haben, noch einen Anteil vom Preisgeld als Lohn, und zwar bei einem Sieg einfach 10%, bei Platz 2 entweder 50 oder 55 \$ je nachdem ob das Preisgeld weniger oder mehr als 5.000 \$ betrug, bei Platz 3 dementsprechend 40 oder 45 \$ und bei Platz 4 30 oder 35 \$. Wichtig ist vielleicht auch noch, dass niemals zwei Pferde des gleichen Besitzers in einem Rennen gegeneinander antreten können.

Am Ende einer Auktion werden die Datenbanken für Spieler und Pferde aktualisiert, es ist also zwingend nötig, vor irgendwelchen weiteren Aktionen ein "Save DB Changes" (s.o.) durchzuführen.

2.4. Ein Pferd verkaufen

Jeder Spieler, der Pferde besitzt, kann sich aufgrund von Geldmangel dazu entscheiden sie mittels des Menüpunktes "Sell Horse" unter "Set-up" an den Pool zurückzuverkaufen. Du solltest aber vor diesem Schritt wissen, dass du auf diese Art und Weise nur einen Preis erzielst, der weit unter dem realen Wert des Pferdes liegt. Die bessere Variante ist sicher eine Versteigerung unter den Mitspielern. Nur wenn wirklich gar keiner das Pferd übernehmen will, solltest du auf diese Möglichkeit zurückgreifen.

3. Mehr Möglichkeiten mit dem Companion (ADARC)

Vielleicht haben dich schon die beschränkten Möglichkeiten der Datenbanken gewurmt, die ich oben beschrieben habe. Dann solltest du noch einmal alle deine Änderungen mit "Save DB Changes" sichern, das Spiel mittels "Quit" aus dem "Play"-Menü beenden, die Diskette mit dem Zusatzprogramm "Companion" (ADARC genannt) einlegen und das Programm ADARC.PRГ starten.

3.1. Informationen über das Produkt erhalten

Ähnlich wie beim Hauptprogramm, gibt es auch hier im "Info"-Menü einen Punkt "About ..." über den man sich weitere Informationen zum Programm und den Leuten, die dahinter stecken, holen kann.

3.2. Leere Datenbanken erstellen

Unter dem "File"-Menü gibt es zwei wichtige neue Funktionen, die die Arbeit mit den Datenbanken sehr erleichtern, nämlich "Virgin DB Files" und "Virgin Archive Files". Damit ist es dir möglich, leere Grund- und Archivdatenbanken anzulegen. Zunächst wirst du allerdings gefragt, welche Datenbankdatei genau du erstellen willst. So ist es zum Beispiel möglich, nur die Pferdedatenbank leer anlegen zu lassen. Nun musst du nur noch einen Pfad angeben, wo die Datei erstellt werden soll. Existiert sie schon an angegebener Stelle, wirst du zur Sicherheit abgefragt, ob du die aktuelle Datei wirklich überschreiben willst.

3.3. Soundeffekte anhören

Über das "F/X"-Menü kannst du dir alle Soundeffekte des Spiels einzeln anhören.

3.4. Pferde oder Jockeys zwischen Datenbanken kopieren

Wenn du, aus welchem Grund auch immer, den kompletten Stand eines Pferdes oder eines Jockeys von einer Datenbank in eine andere kopieren möchtest, dann solltest du die Funktionen "Copy Horse" oder "Copy Jockey" unter dem "Misc"-Menü nutzen. Du wirst in zwei Dialogen aufgefordert, Quell- und Zieldatenbank anzugeben. Im letzten Dialog musst du noch den Namen des Pferdes oder Jockeys angeben, um den Kopiervorgang zu starten.

Du solltest allerdings noch ein paar Dinge beachten, bevor du diese Funktion nutzt, um Daten zwischen deinen Spielständen auszutauschen. In der Zieldatenbank werden nämlich alle Erfolge und bisherigen Renndaten des betreffenden Pferdes gelöscht. Wenn es einen Besitzer hatte, so ist auch dieser in der Zieldatenbank nicht mehr vorhanden, und das Pferd steht wieder im Auktionspool bereit. Zu guter letzt kann der Kopiervorgang nur dann erfolgreich durchgeführt werden, wenn noch Platz in der Zieldatenbank ist.

3.5. Pferde und Jockeys per Hand kreieren

Eine sehr wichtige Funktion für Puristen ist im "Misc"-Menü zu finden. Mittels "Create Horse" oder "Create Jockey" ist es nämlich möglich, die automatische Generierung per Computer in ADAR zu umgehen und so Pferde und Jockeys mit selbst definierten Werten zu erschaffen. Dazu musst du nur die einzelnen Werte in den folgenden Dialogen eingeben (eine Erläuterung dazu siehe weiter unten). Am Ende des Generierungsprozesses wirst du noch nach einer Zieldatenbank gefragt, in die die Daten abgelegt werden sollen. Bitte achte darauf, dass nicht schon ein Pferd oder Jockey mit dem gleichen Namen in der Datenbank existiert und das noch genug Platz für einen weiteren Datensatz ist (Grenzen siehe oben).

3.6. Ausdruck oder Ausgabe bestimmter Daten

Über das "Misc"-Menü können auch spezielle Daten angezeigt bzw. ausgedruckt werden. So gibt es über den Menüpunkt "Picking Winners" den Text "A Guide to Picking Winners" zu sehen, so eine Art Anleitung für den erfolgreichen Rennstallmanager, die aber leider in Englisch gehalten ist.

Nützlicher ist da schon der Punkt "Race Results", der es dir ermöglicht, die Resultate sämtlicher noch gespeicherter Rennsessions anzusehen. Hierzu muss nur die Nummer der entsprechenden Session angegeben werden, und ob eine Ausgabe in kurzer oder langer Form erwünscht ist.

Die kurze Form liefert folgende Informationen: Sessionnummer, Zustand der Strecke und für jedes Rennen: Rennnummer (siehe Hinweis unten), Preisgeld, Länge, Bestzeit, die Namen der ersten drei Pferde samt Jockeys und letztem Wettstand. Wenn hier ein Stern erscheint, dann waren noch Ermittlungen der Rennkommissare oder Einsprüche von Jockeys gegen eines der Pferde am Laufen. Die lange Form enthält zusätzliche Informationen zu allen Pferden, die am Rennen teilgenommen haben, mit Zeiten auf den verschiedenen Streckenabschnitten, Endplatzierung und Distanz zum Nachfolger.

Die angegebene Rennnummer kann von der abweichen, die während des Spiels an der Strecke zu sehen war.

Für die letzte Funktion musst du in ADAR bereits alle Rennoptionen ausgewählt und somit ein Rennsession vorbereitet haben (siehe nächstes Kapitel). Nun kannst du dir über ADARC eine "Condensed Racing Form" aus dem "Misc"-Menü anzeigen oder ausdrucken lassen. Dazu musst du nur den Pfad angeben, an dem die Datei mit den Rennoptionen RACINGCO.NDI abgelegt ist.

Dieses Formular zeigt außer der Sessionnummer folgende Informationen für jedes einzelne Rennen an: Rennnummer, Länge, Renntyp, Preisgeld und für jedes Pferd: Name, Gewicht, welches das Pferd tragen muss, Alter, Geschlecht, Besitzer (wenn vorhanden), bisheriger Geldgewinn, bisherige Starts, Anzahl an 1., 2. und 3. Plätzen und Informationen zu den letzten sieben Rennen. Jede Zeile steht dabei für eines dieser sieben Rennen. Es handelt sich um folgende Informationen:

Spalte	Information
1-5	Sessionnummer
7-9	Rennlänge
10-14	erste Zwischenzeit
16-21	zweite Zwischenzeit
23-28	Endzeit
29-30	Zustand der Strecke (erster und letzter Buchstabe)
32-34	Endstand der Wetten
36-38	Gewicht, das das Pferd mitschleppen musste
40	Platzierung am Start
42-45	Platzierung bei erster Zeitnahme und Distanz zum Führenden (wird immer auf ganze Pferdelängen abgerundet)
47-50	Platzierung bei zweiter Zeitnahme und Distanz zum Führenden (siehe oben)
52-55	Platzierung bei dritter Zeitnahme und Distanz zum Führenden (siehe oben)
57-62	Platzierung im Ziel (mit Sternchen bei Ermittlungen oder Einspruch) und Distanz zum Führenden (halbe Längen werden als .5 angegeben)
64-67	erste vier Buchstaben des Nachnamens des Jockeys
68	erster Buchstabe des Vornamens des Jockeys (wenn vorhanden)
69	Positionsnummer des Pferdes
71	erster Buchstabe des Renntyps
72-76	Preisgeld
78-80	ermittelte Geschwindigkeitsbewertung des Pferdes (Man nehme 100 Punkte und ziehe für jede 1/5-Sekunde über der Basiszeit 1 ab oder addiere 1 für jede 1/5-Sekunde unter der Basiszeit. Diese Basiszeiten sind nach Rennlängen: 4.5 - 0:52, 6.5 - 1:20, 7.0 - 1:26, 8.5 - 1:50.)

4. Eine neue Rennsession anlegen - Das Dienstprogramm Teil 2

4.1. Die Optionen für eine Rennsession festlegen

Als nächstes solltest du dich nun intensiv mit dem Festlegen der Optionen für die kommende Rennsession befassen. Wähle dazu aus dem "Set-up"-Menü den Punkt "Options" aus. Du hast gleich von Anfang an die Wahl, ob du alle Einstellungen selber vornehmen (sehr sinnvoll, wenn du eigene Pferde nur in ganz bestimmten Rennen antreten lassen willst) oder lieber den Computer mit dieser Aufgabe betrauen willst (eine gute Option, wenn du nur als Spieler an die Rennstrecke gehst und dich von den einzelnen Rennen überraschen lassen willst). Auch wenn du dich für eine Eingabe per Hand entscheidest, kannst du trotzdem immer noch bestimmte Entscheidungen vom Computer treffen lassen.

Der erste Dialog, der erscheint, wenn du dich selbst durch die Einstellungen wurstelst, dient der Festlegungen des Streckenzustands und der Anzahl der Rennen in dieser Session. Letztere kannst du einfach in das entsprechende Feld eintragen, du solltest aber darauf achten, dass du auch genügend Pferde für die Rennen in die Datenbanken eingetragen hast. Die Anzahl kann zwischen 1 und 9 Rennen liegen. Zwischen folgenden Streckenzuständen kannst du dich entscheiden:

Good (Gut)	→	normaler Durchschnittsboden
Fast (Schnell)	→	harter und trockener Boden
Muddy (Schlammig)	→	weicher Boden bis in die tieferen Schichten
Sloppy (Schludrig)	→	harter Boden mit Wasserpfützen auf der Oberfläche
Slow (Langsam)	→	feuchter und gerade trocknender Boden
Heavy (Schwer)	→	schwierigste Streckenbedingungen für die Pferde

Jetzt wird es etwas komplizierter, denn nun müssen die Optionen für die einzelnen Rennen der Session nacheinander festgelegt werden. Dabei erscheint zunächst immer ein Dialogfeld, in dem per Tastatur die Höhe des Preisgeldes (zwischen 1.000 und 50.000 \$) und die Anzahl der Pferde im Starterfeld (zwischen 5 und 9) eingegeben werden können. Außerdem kannst du aus vier verschiedenen Rennlängen wählen. Zuletzt bleibt noch der Typ des Rennens übrig, bei dem dir folgende Möglichkeiten geboten werden:

Claiming Race

In diesem Rennen kann jedes Pferd, das antritt, zum Übernahmepreis (der genau der Höhe des Preisgeldes für das Rennen entspricht) aufgekauft werden. Jeder Spieler kann so ein "Claim" an der Strecke anmelden. Wenn das Pferd gewinnt, dann erhält der aktuelle Besitzer das Preisgeld. Der Spieler mit dem "Claim" übernimmt das Pferd definitiv nach Beendigung des Rennens in seinen Rennstall.

Maiden Race

Bei einem "Jungfrauenrennen" dürfen nur Pferde antreten, die noch nie ein Rennen gewonnen haben.

Allowance Race

Bei diesem Renntyp wird das Gewicht, das die Pferde mitnehmen müssen, bestimmt durch Alter des Pferdes und Länge der Strecke. Dafür gilt folgendes Schema:

Alter/Rennlänge	4 ½	6 ½ oder 7	1 1/16	
2		114	111	105
3		129	128	123
4 oder älter		130	130	126

Ein Pferd kann jederzeit mehr Gewicht mitnehmen, darf aber niemals mit weniger antreten.

Handicap Race

Bei einem Rennen mit Handicap werden die Gewichte für jedes Pferd einzeln errechnet, indem sich die Rennkommissare das bisherige Verhalten und die Siege oder Platzierungen des Pferdes ansehen. Damit soll allen Pferden annähernd die gleiche Chance geboten werden.

Im zweiten Dialog muss die Anzahl an Minuten eingegeben werden, die den Spielern zur Abgabe ihrer Gebote bleibt. Außerdem dient er der Festlegung aller Spezialgebote, die bei diesem Rennen möglich sein sollen (siehe unter "Wetten", DD = Daily Double, BEX = Big Exacta). Zu beachten ist hierbei, dass manche Kombinationen nicht sinnvoll sind. So kann eine "2nd Half" nur dann ausgewählt werden, wenn im vorherigen Rennen eine "1st Half" ausgewählt wurde. Außerdem sind maximal zwei Spezialwetten pro Rennen möglich. Aber keine Angst, ADAR passt selber mit darauf auf, dass keine ungültigen Kombinationen eingegeben werden.

Wenn du all diese Optionen für jedes Rennen festgelegt hast, geht es noch mehr ins Detail, denn nun müssen für alle noch die antretenden Pferde und ihre Jockeys bestimmt werden. Da dies eine Sisyphusarbeit ist, kannst du sie entweder komplett vom Computer übernehmen lassen ("all now"), oder pro Rennen ("by race") entscheiden, ob du selbst die Aufstellung festlegen willst. Wenn du selber Hand anlegst, dann wird dir ein Bildschirm angezeigt, der dem Auktionsscreen ähnelt (siehe oben). Einziger Unterschied sind die Buttons "CSRH", mit dem

du die übrigen Pferde für dieses Rennen vom Computer festlegen lassen kannst, und "Sel/Desel" anstelle von "Select". In dem Kästchen mit den zwei Nummern kannst du ablesen, wie viele Pferde schon ausgewählt wurden und wie viele noch auszuwählen sind.

Bei der Jockeyauswahl im nächsten Schritt gibt es dann keinen "CSRH"-Knopf mehr, das bedeutet, wenn du dich einmal zur händischen Auswahl der Jockeys entschieden hast, dann musst du wohl oder übel alle zuweisen. Außerdem gibt es in diesem Dialogfeld nur einen "Select"-Knopf, denn Jockeys können nicht mehr abgewählt werden. Die Nummer gibt dir hier an, für welches Pferd in der Startaufstellung du gerade den Jockey festlegen musst. Ein weiterer Unterschied zum vorangegangenen Eingabefeld sind die Daten, die sich beim Jockey nur auf eine Seite beschränken, weswegen es auch keine Pfeilbuttons gibt. Diese Daten sind: Name, ob er schon für dieses Rennen als Jockey gewählt wurde oder nicht, sein Gewicht, sein Alter und seine Statistiken mit gerittenen Rennen, und denen, in denen er den 1., 2., 3. oder 4. Platz gemacht hat.

Nachdem du alle Eingaben für ein Rennen gemacht hast, wirst du gefragt, ob du mit dem nächsten Rennen fortfahren willst. Bedenke bei deiner Entscheidung, dass du, sobald du irgendwann im Verlauf dieser Dialoge die Festlegung der Optionen mit "Quit" beendest, alle gemachten Einstellungen verlierst und beim nächsten Mal ganz neu beginnen musst.

4.2. Statistiken anschauen oder ausdrucken

Nach der Festlegung der Optionen für die kommende Rennsession hast du die Möglichkeit, dir verschiedene Statistiken anzeigen oder auf dem Drucker ausgeben zu lassen, die dir bei deinen Wetten an der Strecke von Nutzen sein können. Um deine Auswahl treffen zu können, musst du einfach aus dem "Maintenance"-Menü den Punkt "Statistics" auswählen.

Im erscheinenden Dialogfeld kannst du nun so viele Statistiken auswählen, wie dir beliebt. Wenn du dann auf "Print" klickst, werden alle ausgewählten ausgedruckt, bei "Display" erscheinen sie auf deinem Bildschirm. Folgende Statistiken stehen zur Wahl:

Player Standings

Dies ist eine Liste aller vorhandenen Spieler in der Datenbank, geordnet nach dem Kontostand, mit vielen speziellen Daten wie gewonnenen Preisgeldern, Wetteinkünften, Pferden im Besitz etc. Da die Listen sehr lang werden, wiederholt sich der Rang am Beginn jeder neuen Seite, damit sie einfacher zu lesen sind.

Horse Standings

Du solltest hier beachten, dass es wesentlich mehr Pferde als Jockeys und Spieler in den Datenbanken gibt, so dass die Anzeige oder Ausgabe eine Weile Zeit in Anspruch nehmen kann. Es erscheint dann irgendwann eine Liste aller aktiven Pferde in der Datenbank, die primär nach den gewonnenen Rennen und sekundär nach der Summe aller Rennen geordnet ist. Auch hier erscheint der Rang als Ordnungsmerkmal am Beginn jeder Seite erneut. Du kannst diese Tabelle nutzen, um annähernd gleich starke Pferde auszusuchen, die gegeneinander im Rennen antreten sollen.

Jockey Standings

Dies ist eine Liste aller aktiven Jockeys in der Datenbank, die primär nach gewonnenen Rennen und sekundär nach der Summe aller Rennen geordnet ist. Auch diese Liste strotzt wieder vor Daten, so dass der Rang als Konnektor auf jeder neuen Seite vermerkt ist.

Past Horse Performances

Um diese Statistik erstellen zu lassen, musst du noch einmal in den Dialog, der schon weiter oben unter "Pferde ersteigern" beschrieben ist. Für einen Ausdruck musst du hier 10 Pferde auswählen, bei der normalen Anzeige kannst du einfach jedes beliebige Pferd anklicken, um die Daten im unteren Fenster anzuschauen. (siehe unter "Racing Form")

Horse Ownership

Diese sehr einfach gehaltene Liste zeigt alle Spieler mit den Pferden, die sich in ihrem Rennstall befinden an.

Horse Health

Für diese Statistik muss extra noch einmal ein Spieler ausgewählt werden, dessen Pferde gesundheitsmäßig unter die Lupe genommen werden sollen. Dies wurde so eingerichtet, damit kein Spieler sich unbemerkt die Gesundheit der Pferde seiner Gegner ansehen kann, um daraus einen Profit zu schlagen. Der Zustand des Pferdes wird übrigens der Einfachheit halber in Prozent angegeben.

Track Records

Diese Statistik zeigt die Streckenrekorde für jede der vier Streckenlängen an. Dabei sind hinter den Bestzeiten Pferd und Reiter und die Session, in der dieser Rekord aufgestellt wurde angegeben.

Status of DBs

Diese Liste dient der Überwachung der Datenbanken, denn sie zeigt die Anzahl der Einträge pro Datenbank, die für die Archivierung markierten Einträge (die noch nicht archiviert wurden) und die noch freien Datensätze. Zu beachten ist, dass die zur Archivierung markierten Einträge auch Speicherplatz wegnehmen, so lange sie nicht vollständig archiviert sind.

Archived Entries for Players/Horses/Jockeys

Diese Statistiken entsprechen den Standings weiter oben, stellen aber die Top 10 der archivierten Spieler, Pferde oder Jockeys dar.

Racing Form

Wenn die Optionen gesetzt wurden, kann hier schon einmal das Rennformular für die gesamte Session angesehen werden, das weiter unten bei der Streckenansicht noch näher erläutert wird.

Cheat Sheet

Wenn die Optionen gesetzt wurden, können hier die Insiderinformationen für die komplette Session eingesehen werden, die weiter unten bei der Streckenansicht noch näher erläutert werden.

Racing Program

Wenn die Optionen gesetzt wurden, kann hier schon einmal das Rennprogramm für die gesamte Session angesehen werden, das weiter unten bei der Streckenansicht noch näher erläutert wird.

4.3. Mitspieler für die Rennsession festlegen

Bevor es jetzt endlich richtig losgehen kann mit der ersten Rennsession musst du noch festlegen, welche Spieler sich an der Strecke treffen sollen. Das Dialogfeld dazu kennst du schon von weiter oben, als du die Auktion vorbereitet hast. Wähle also wieder "Pick Players" aus dem "Set-up"-Menü aus. Nun musst du mindestens einen menschlichen Spieler auswählen, nicht zwei wie bei der Auktion. Danach bleibt dir noch die Eingabe der Computerspieler übrig, die sich ebenfalls an der Strecke tummeln sollen. Dieser Wert ist sehr wichtig, denn wenn nur drei menschliche Mitspieler Tipps abgeben, werden die Gewinne niemals sehr hoch ausfallen. Da die Computergegner aber ebenfalls tippen, kannst du dieses Manko ausgleichen. Zwischen 0 und 9.999 vom Computer gesteuerte Mitspieler können sich an den Wetten beteiligen, am nächsten an der Realität bewegen sich die Auszahlungen sicher bei einer Anzahl von 3.000.

4.4. Die vorbereitete Rennsession beginnt

Nachdem all diese vielen Vorbereitungen abgeschlossen und alle Einstellungen getätigt wurden, kannst du aus dem "Play"-Menü den Menüpunkt "Go to the Track" auswählen. Jetzt muss jeder Mitspieler, der unter "Pick Players" ausgewählt wurde, einen Beitrag von 3 \$ entrichten. Dieses Geld wird automatisch vom Bankkonto abgebucht. Danach wird das Dienstprogramm beendet und das eigentliche Pferderennen wird geladen.

5. An der Rennstrecke

Wenn der Ladevorgang abgeschlossen ist, siehst du als erstes den Totalisator, der bereits mit den Daten für das erste Rennen der Session gefüttert wurde.

5.1. Der Totalisator

Diese große Anzeige in der Mitte des Bildschirms bietet Informationen über das aktuell anstehende Rennen an. Ganz oben findest du die Nummer des aktuellen Rennens. Darunter wird der Zustand der Strecke abgekürzt angezeigt. Durch die Tür rechts daneben, die du später nutzen wirst, um dir das Rennen anzusehen, kannst du eine Flagge erkennen. Je höher diese Flagge steht, umso windiger ist es an der Strecke. Links steht die Zeit, die dir und deinen Mitspielern bleibt, um Wetten abzugeben. Im Hauptfeld kannst du aber ablesen, wie viel Geld auf welches Pferd auf "Sieg" (1. Platz), "Platz" (2. Platz) oder "Einlauf" (3. Platz) gesetzt wurde. Gleichzeitig kann man an den Zahlen links unten natürlich auch die Quoten für die Auszahlung im Falle eines richtigen Tipps ablesen.

Wundere dich bitte nicht, wenn sich die Zahlen hier im Laufe der Betrachtung ändern sollten. Erinnerst du dich an die Anzahl der Computerspieler, die du eingegeben hast? Was du siehst, sind die Resultate ihrer Aktionen an der Strecke. Je mehr du angegeben hast, umso schneller und intensiver werden sich die Pools und die Quoten im Laufe der Zeit ändern.

5.2. Die Kontostandsanzeige

Du kannst dir die Kontostände aller menschlichen Spieler, die sich an der Strecke tummeln, ansehen, indem du auf den Button mit dem Dollarzeichen darauf links unten in der Ecke klickst. Der Bildschirm wird, wie alle weiteren Anzeigen, mit einem Rechtsklick wieder verlassen.

5.3. Das Rennprogramm

Um dir das Rennprogramm anschauen zu können, musst du auf die Zeitung klicken, die auf dem linken Schalter liegt. Von hier aus kannst du dir allerdings nicht die gesamte Session sondern nur das aktuelle und das nächste Rennen betrachten.

Folgende Informationen findest du auf dem Rennprogramm:

The screenshot shows a horse racing program interface. At the top, there are four numbered callouts (1-4) pointing to specific elements. Below the callouts is a table with columns for race type, horse number, name, color, odds, and jockey. At the bottom, there are five numbered callouts (5-10) pointing to the horse numbers and names in the table.

START	1/2 FUR	SHOW NEXT RACE	FINISH MAIDEN	PURSE \$7,500	FIRST HALF DAILY DOUBLE
1	Adar	Blue	#113	M. Lake	10
2	Time Will Tell	White	#113	S. Lake	7
3	Sharp Shooter	Red	#104	S. Cione	6
4	Numero Uno	Yellow	#110	L. Lake	6
5	Can't Catch Me	Black	#113	S. Francke	9
6	Hayride	Orange	#107	L. Francke	6
7	Poison	Green	#106	J. Kille	7

- 1 Eine Grafik, die die Rennstrecke darstellt, mit der Angabe für die Streckenlänge in der Mitte. Der dunkel dargestellte Abschnitt wird beim Rennen tatsächlich gelaufen.
- 2 Wenn du auf diesen Schriftzug klickst, kannst du das Rennprogramm für das nächste Rennen einsehen.
- 3 Hier werden die Nummer und darunter der Typ des Rennens angezeigt.
- 4 Die Spezialwetten, die bei diesem Rennen möglich sind, und darunter das Preisgeld, das auf den Sieg ausgesetzt wurde.
- 5 In dieser Spalte stehen die Nummern der einzelnen Pferde in diesem Rennen.
- 6 Dies sind die Namen der antretenden Pferde.

- 7 An dieser Stelle stehen die Farben des Pferdes und darunter eventuell der Eigentümer seines Rennstalls.
- 8 Diese Zahl gibt das Gewicht an, das das Pferd in diesem Rennen mitschleppen muss. Ein Sternchen davor zeigt an, dass es sich um einen noch unerfahrenen Jockey handelt.
- 9 Das ist der Jockey, der das Pferd reitet.
- 10 Die Chancen, die für das Pferd vom Computer errechnet wurden, sind von der bisherigen Leistung abhängig.

5.4. Die Insiderinformationen

Wenn du den Zettel anklickst, der auf dem Boden liegt, dann kannst du dir damit die Insiderinformationen abrufen. Du erhältst den Tipp des mysteriösen "Griechen" angezeigt, der seine Infos hier ganz kostenlos weiterleitet. Du solltest dich aber nicht hundertprozentig auf seine Angaben verlassen, denn wenn sie immer stimmen würden, gäbe es ja gar keine Spannung mehr.

5.5. Das Rennformular

Das Rennformular erreichst du, wenn du auf den großen Planer klickst, der an die Wand auf der linken Seite des Bildschirms gepinnt wurde. Seine Anzeige dürfte dir schon vom Auktionsbildschirm oder der Pferde- oder Jockeywahl bekannt vorkommen (siehe dort). Hier ist allerdings die Aufteilung etwas verändert, denn du hast sowohl im oberen als auch im unteren Fenster eines der Pferde des Rennens im Detail angezeigt. Deshalb sind auch die Buttons "Prev" und "Next" zum Scrollen und die Blätterbuttons jeweils doppelt da. Hier sind nun noch die einzelnen Seiten der Detailansicht zu Pferden mit allen Informationen aufgelistet.

Seite 1

1	2	3	4	5																												
↓	↓	↓	↓	↓																												
<table style="border: 1px solid black; background-color: black; color: green; font-family: monospace; font-size: 0.8em; width: 100%; text-align: left;"> <tr> <td style="padding: 2px;">Race 2</td> <td style="padding: 2px;">Horse 1</td> <td colspan="2" style="padding: 2px;">Super-Foot</td> <td style="padding: 2px;">S 1/2</td> <td style="padding: 2px;">FUR</td> <td style="padding: 2px;">Age 10</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">Sess</td> <td style="padding: 2px;">Cond</td> <td style="padding: 2px;">Leng</td> <td style="padding: 2px;">Point 1</td> <td style="padding: 2px;">Point 2</td> <td colspan="2" style="padding: 2px;">Finish</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">2</td> <td style="padding: 2px;">fst</td> <td style="padding: 2px;">7</td> <td style="padding: 2px;">FUR</td> <td style="padding: 2px;">123</td> <td style="padding: 2px;">3/5</td> <td style="padding: 2px;">1130</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">1</td> <td style="padding: 2px;">fst</td> <td style="padding: 2px;">7</td> <td style="padding: 2px;">FUR</td> <td style="padding: 2px;">123</td> <td style="padding: 2px;">2/5</td> <td style="padding: 2px;">1127 1/5</td> </tr> </table>					Race 2	Horse 1	Super-Foot		S 1/2	FUR	Age 10	Sess	Cond	Leng	Point 1	Point 2	Finish		2	fst	7	FUR	123	3/5	1130	1	fst	7	FUR	123	2/5	1127 1/5
Race 2	Horse 1	Super-Foot		S 1/2	FUR	Age 10																										
Sess	Cond	Leng	Point 1	Point 2	Finish																											
2	fst	7	FUR	123	3/5	1130																										
1	fst	7	FUR	123	2/5	1127 1/5																										
↑	↑	↑	↑	↑	↑																											
6	7	8	9	10	11																											

- 1 Nummer des aktuellen Rennens
- 2 Nummer des Pferdes im Rennen
- 3 Name des Pferdes
- 4 Streckenlänge
- 5 Alter des Pferdes
- 6 Nummer der Session, in der das Pferd gelaufen ist (eine Session entspricht einem Renntag, 20 Sessions finden in einem Jahr statt)
- 7 Abkürzung für die Streckenkondition in dieser Session
- 8 Streckenlänge des gelaufenen Rennens
- 9 Zeit des schnellsten Pferdes nach der ersten Zeitnahme
- 10 Zeit des schnellsten Pferdes nach der zweiten Zeitnahme
- 11 Zeit des Siegers im Ziel

Seite 2

1
↓

Post	Gate	Call 1	Call 2	Stretch	Finish
7	2	3 1/2	4 5	3 15	3 10 1/2

↑ ↑ ↑ ↑ ↑ ↑
2 3 4 5 6 7

- 1 Gewicht, das das Pferd im aktuellen Rennen mitträgt
- 2 Positionsnummer des Pferdes beim jeweiligen Rennen
- 3 Positionierung direkt nach dem Verlassen der Startboxen
- 4 Position bei der ersten Zeitnahme: Die erste Zahl gibt die Position im Feld an, die zweite den Abstand zum Führenden in Längen. Wenn das Pferd an erster Stelle war, dann zeigt die zweite Zahl den Vorsprung vor dem Nächsten an.
- 5 Position bei der zweiten Zeitnahme (siehe oben)
- 6 Position kurz (1/8 der Strecke) vor dem Ziel (siehe oben)
- 7 Position im Ziel (siehe oben): Wenn hier ein Sternchen erscheint, dann wurde dieses Ergebnis zum Ziel von Nachforschungen oder eines Einspruchs.

Seite 3

1
↓

Jockey	Height	Purse	Odds	Type
Leigh Francke	107	1,000	6-5	maiden
John Crane	106	3,500	7-5	maiden

↑ ↑ ↑ ↑ ↑
2 3 4 5 6

- 1 Hier steht, wenn vorhanden, der Besitzer des Pferdes.
- 2 Name des Jockeys, der das Pferd beim jeweiligen Rennen ritt
- 3 Gewicht, das das Pferd beim jeweiligen Rennen trug
- 4 Preisgeld beim jeweiligen Rennen
- 5 Endgültige Wettstände bei Beginn des Rennens
- 6 Typ des jeweiligen Rennens

1
↓

Race 2	Horse 1	Sure-a-Foot	CLAIMING	Ht	Dst	Second place	Ht	Dst
First place								
Pollyanna	106	1 1/2	Cookin'	113	5			
Pride and Joy	106	11 1/2	Pollyanna	113	7 1/2			

↑ ↑ ↑
2 3 4

- 1 Renntyp des aktuellen Rennens
- 2 Name des Erst-, Zweit-, Dritt- oder Viertplatzierten im jeweiligen Rennen
- 3 Gewicht, das das betreffende Pferd im jeweiligen Rennen trug
- 4 Distanz zum Nächstfolgenden

1
↓

Race 2	Horse 1	Sure-a-Foot	Purse \$ 2,500
Lifetime Statistics			
		# races	money earned
Wins			
Places			
Shows	1		420
Fourths			

Total Run	2		420

- 1 Preisgeld für das aktuelle Rennen

In der Tabelle sind die Komplettestatistiken dieses Pferdes aufgelistet. In der untersten Zeile siehst du die Anzahl der gelaufenen Rennen samt dem insgesamt gewonnenen Preisgeld. Darüber kannst du noch einmal die einzelnen Platzierungen mit betreffendem Gewinn ablesen.

5.6. Ein "Claim" anmelden

Wenn das aktuelle Rennen ein "Claiming Race" ist, dann hat jeder Spieler die Möglichkeit, ein "Claim" auf ein Pferd anzumelden. Wenn du das tun willst, musst du nur auf den "Cl"-Button am unteren Ende des Bildschirms klicken. Nun wird zunächst ein Bildschirm mit Buttons für jeden einzelnen Spieler an der Strecke angezeigt. Es kann passieren, dass manche der Knöpfe deaktiviert sind. Aus folgenden Gründen ist dies möglich:

1. Der Spieler hat nicht genug Geld, um den Claimpreis zu bezahlen. (Dieser entspricht genau dem Preisgeld für dieses Rennen.)
2. Der Spieler besitzt bereits 10 Pferde und kann somit kein weiteres in seinen Rennstall aufnehmen.
3. Der Spieler hat für dieses Rennen schon ein "Claim" angemeldet. (Es ist nur ein "Claim" pro Rennen möglich.)

Nachdem ein Spieler angeklickt wurde, wird eine Liste aller Pferde, die an diesem Rennen teilnehmen angezeigt. Nun musst du das entsprechende Pferd auswählen, für das ein "Claim" angemeldet werden soll. Ein Pferd kann ausgegraut erscheinen, wenn der betreffende Spieler es bereits besitzt.

Es ist möglich, dass mehrere Spieler ein "Claim" auf dasselbe Pferd anmelden. Wenn dies passiert, dann wird der neue Besitzer am Ende zufällig ermittelt.

Vorsicht! Wenn du ein "Claim" anmeldest, dann wird dir das Geld dafür nicht sofort abgezogen. Es verschwindet erst von deinem Konto, wenn das Rennen gelaufen ist. Wenn du am Ende noch genug Geld hast, ist alles in Butter. Solltest du aber aufgrund anderer Wetten dein "Claim" nicht mehr bezahlen können, dann wird dein Spieler einfach aus der Simulation entfernt (archiviert), auch wenn er noch Pferde besitzt, mit denen er Geld machen könnte.

5.7. Wetten abschließen

Klicke auf die Schalter am rechten Bildschirmrand, wenn du eine Wette abgeben möchtest. Nun musst du wie üblich den betreffenden Spieler auswählen. Als nächstes kannst du nun die Art deiner Wette auswählen (Sonderwetten: siehe unten). Für dieses Rennen nicht zulässige Sonderwetten werden nicht mit angezeigt. Standardwetten sind immer möglich. Wenn du dir alle deine bisher erhaltenen Wettscheine ansehen möchtest, dann musst du den Button "Display Tickets" auswählen. Maximal 20 Wettscheine sind pro Spieler und Rennen zulässig.

Nachdem du die Art deiner Wette ausgewählt hast, musst du als nächstes das/die Pferd(e) auswählen, auf die du tippst und eine entsprechende Summe als Wettbetrag eingeben. Für letzteres steht dir die Tastatur zur Verfügung, du kannst das Gebot aber auch in 2\$-Schritten mit den Tasten "+" und "-" abändern. Mit dem "S"-Button scrollst du durch die Pferde. Wenn deine Wette steht, dann klicke auf "Place this Bet", du kannst aber auch mit "Cancel" abrechen oder mit "Change Bet Type" eine andere Wettart auswählen.

Nach Abgabe einer Wette und Erhalt des Wettscheins werden dir noch einmal alle deine Wettscheine angezeigt, samt den gerade erhaltenen.

Bei der Standardwette kannst du hinter den Pferdenamen immer auch noch die aktuellen Wettstände ablesen. Hier wählst du ein Pferd, und kannst dann bis zu drei Gebote dafür abgeben, jeweils für Sieg ("Win"), Platz ("Place") oder Einlauf ("Show"). Im Gegensatz dazu stehen die Spezialwetten, die da wären:

Daily Double

Bei der Daily-Double-Wette tippst du auf die Gewinner des aktuellen und des nächsten Rennens. Die Auszahlung erfolgt deswegen auch erst nach dem zweiten Rennen und nur, wenn beide Tipps stimmten.

Exacta

Bei dieser Wette tippst du auf den Erst- und Zweitplatzierten des nächsten Rennens. Diese Pferde müssen dann auch exakt, wie du sie angegeben hast, einlaufen. Es besteht allerdings die Möglichkeit, gleichzeitig auch auf den umgekehrten Einlauf zu wetten. Dazu musst du den "Box"-Button betätigen. Wenn du genug Geld dafür hast, erhältst du nun für jede Kombination einen Wettschein mit deinem angegebenen Einsatz.

Trifecta

Eine äußerst schwierige Wette, die eigentlich der Exacta fast entspricht. Allerdings muss hier ein Tipp auf den Erst-, Zweit- und Drittplatzierten abgegeben werden, bei denen dann auch noch die Reihenfolge stimmen muss. Der "Box"-Modus (s.o.) ist allerdings auch hier zulässig.

Big Exacta

Diese Wette entspricht der Exacta. Sie läuft aber über zwei aufeinanderfolgende Spiele, d.h. du musst vier Tipps abgeben: auf den Erst- und Zweitplatzierten von Rennen 1 und den Erst- und Zweitplatzierten von Rennen 2.

Quinella

Hier musst du auf den Erst- und Zweitplatzierten des Rennens wetten. Du erhältst deinen Gewinn ausgezahlt, solange beide getippten Pferde auf diesen Plätzen ins Ziel kommen, aber es spielt keine Rolle, wer von ihnen Erster und wer Zweiter wurde.

Jackpot

Am schwierigsten ist wohl diese Wette, bei der auf den ersten bis vierten Platz getippt wird. Die Reihenfolge muss hier wieder exakt stimmen, ansonsten bekommt man keinen Cent ausgezahlt.

5.8. Das Rennen starten

Wenn die Zeitanzeige am Totalisator auf 0 fällt, startet das Rennen automatisch. Solltest du allerdings gerade dabei sein, eine Wette abzuschließen oder ein Claim anzumelden, dann wartet das Programm freundlicherweise, bis du damit fertig bist.

Solltest du mit all den kleinen Dingen, die es an der Strecke vor dem Rennen noch zu erledigen gibt, eher als erwartet fertig werden, dann kannst du auch auf den Durchgang mit der Fahne klicken. Entweder läuft die Zeit jetzt viel schneller ab (wenn Computerspieler noch mit an der Strecke sind, die fleißig weiter wetten), oder das Rennen startet sofort (wenn keine Computergegner ausgewählt wurden). Du solltest dir trotzdem sicher sein, ob du die Zeit wirklich beschleunigen willst, denn es gibt nach dem Klick kein Zurück mehr. Du siehst so allerdings immer noch all die Änderungen, die durch die Wetten der Computergegner entstehen. Willst du das nicht, dann klicke noch einmal rechts und der Bildschirm wird schwarz. Außerdem läuft die Zeit bis zum Rennen jetzt noch schneller ab.

5.9. Beobachtung eines Pferderennens

Wenn die Zeit endgültig abgelaufen ist, ertönt eine Glocke, das Zeichen dafür, dass keine weiteren Wetten mehr angenommen werden, und das Rennen startet.

Auf dem Rennbildschirm siehst du oben links die Nummer des aktuellen Rennens. Darunter stehen die Namen aller teilnehmenden Pferde mit ihren Startnummern. Rechts davon erscheint schon bald die Platzierung des Pferdes, die allerdings auf dem letzten Achtel der Strecke wieder ausgeblendet wird. Rechts von den Namen kannst du die endgültigen Wetten für dieses Pferd ablesen, die auch die Auszahlungsquoten bestimmen. Rechts von der Tabelle sind eine Draufsicht der Strecke mit der aktuellen Position aller Pferde und die Ziellinie zu sehen. Außerdem steht in der Mitte noch die Streckenlänge und direkt unterhalb findest du Preisgeld und Renntyp.

Wenn das Rennen läuft und das Starterfeld sich verteilt, wird es für dich unmöglich sein, alle Pferde im Blick zu behalten. Es gibt allerdings eine Möglichkeit, durch das Feld zu "scrollen". Dazu musst du die linke oder die rechte Maustaste verwenden. So kannst du auch dein Lieblingssperd beobachten, selbst wenn es als allerletztes ins Ziel kommt.

5.10. Nach dem Rennen - Die Anzeige der Resultate

Am Ende des Rennens wird die Tafel mit den Resultaten angezeigt. Sollten hier irgendwelche Werte zu groß für die Felder sein, so hast du die Möglichkeit, sie mit den "+"-Tasten einzusehen. Wenn ein Zielfoto entscheiden muss, dann blinkt der Schriftzug "Photo" und die Anzeige der ersten vier Pferde verzögert sich noch einen Augenblick. Hat das Rennkomitee eine Untersuchung angeordnet oder ein Jockey einen Einspruch angemeldet, so blinken die Anzeigen "Inquiry" oder "Objection" und die betreffenden Pferde, deren Plätze sich noch ändern könnten. Die beiden Schriftzüge "Inquiry" oder "Objection" bleiben auch nach Abschluss der Untersuchungen aktiviert, nur die Reihenfolge der Pferde ändert sich eventuell. Wenn endlich alles geklärt ist, dann erhellt sich der Schriftzug "Official" und die Ergebnisse werden offiziell bestätigt. Sollten zwei Pferde exakt zur selben Zeit eingelaufen sein und auch das Zielfoto nichts bringen, dann leuchtet der Schriftzug "Deadheat" auf, ebenso wie die betreffenden Pferde, die dann entweder gemeinsam den ersten, zweiten, dritten oder vierten Platz belegen. Am unteren Ende der Tafel sind alle Spezialwetten, die die eingelaufenen Pferde betreffen, samt den Auszahlungsbeträgen zu lesen.

Links auf der Ergebnistafel sind drei weitere Objekte von Interesse. Du kannst dir die Ergebnisse des "Claims" in einem "Claiming Race" anschauen, indem du auf den "C"-Knopf drückst. Der "P"-Knopf zeigt dir die Aufteilung des Preisgeldes am Ende des Rennens an. Und zu guter letzt besteht auch noch die Möglichkeit, dass du dir die Ergebnisse deiner einzelnen Wettscheine ansiehst, indem du auf die Öffnung unterhalb der Gitterstäbe am Wettschalter klickst. Solltest du irgendeine andere Stelle des Bildschirms anklicken, beendest du diese Anzeige und kehrst zum Totalisator zurück, wenn ein weiteres Rennen an diesem Tag ansteht. Sollte dies nicht der Fall sein, dann wird die Session abgeschlossen, und du gelangst erneut in das Dienstprogramm zurück, wo du die nächste Session vorbereiten kannst. Sobald die Ergebnistafel verlassen wird, werden auch die Änderungen an den einzelnen Datenbanken für Pferde, Jockeys und Spieler abgespeichert.