

Doppelkopf

für Windows v1.5

Update für Version 1.0

Wenn Sie schon die *Vollversion 1.0* von Doko installiert hatten, dann kopieren Sie einfach die Datei "dkopf.exe" aus dem Verzeichnis "update" in Ihr Installationsverzeichnis! Löschen Sie die Datei "spieler.dat" und schon ist die neue Version 1.5 spielbereit!

Achtung:

Das Update funktioniert nicht mit der Demo-Version! Undefinierbare Verhalten bis hin zu *Systemabstürzen* und *Dateibeschädigungen* können auftreten, wenn Sie versuchen, das Update auf die Demoversion anzuwenden!

Änderungen der Version 1.5

Die Oberfläche

Aufgrund vieler Anfragen haben wir die Spieler "rund" angeordnet. Statt "Umrandungen" zeigen nun rote bzw. grüne "Lämpchen" an, welcher Spieler an der Reihe ist. Die Karten sind nun nur noch zur Hälfte zu sehen.
Alle Buttons sind gleichgeblieben.

Die Grafik

Die Darstellung wurde *nur noch mit den standart-Routinen* von Windows realisiert, so daß sich deutliche *Geschwindigkeitseinbußen* ergeben. Unsere Experimente mit WinG und anderen Grafikbeschleunigern haben aber zu vielen Kompatibilitätsproblemen geführt, die wir weder uns noch Ihnen antun wollten.

Als Mindestauflösung setzen wir 800x600 bei 256 Farben voraus - alles darunter sollte laufen, wird jedoch offiziell nicht mehr unterstützt.

Als Mindestkonfiguration sollten Sie 8 MB (Win 3.11) bzw 16 MB (Win95/NT) haben. Weniger RAM läuft bei Einrichtung von ausreichend virtuellem Speicher auch (siehe Handbuch!!), ist jedoch inakzeptabel langsam (Animation abschalten!). Zur Grafikdarstellung in annehmbarer Geschwindigkeit wird ein 486 DX/2 66 mit VLB-SVGA-Karte benötigt.

Sie können keine eigene Hintergrundmaske mehr erstellen!

Achtung:

Falls Sie die Karten nicht mehr richtig sehen können, dann stimmt Ihre Palette vielleicht nicht mehr! Löschen Sie die Datei "*palette.dkp*" und starten Sie Doppelkopf erneut!

Falls nur unverständliche Zeichen auf dem Bildschirm erscheinen, dann starten Sie Doppelkopf neu. Ist das Problem dadurch nicht von selbst behoben, dann installieren Sie die Schriftart "MS Sans Serif" oder ändern in der "*win.ini*" im Abschnitt "*[FontSubstitutes]*" den Eintrag "*DokoFont = ...*" in eine installierte Schriftart!

Behobene Bugs

- "BlaBla" (Kommentare) läuft nun auch unter Win 95 und NT
- die Spielerspeicherung ist korrigiert, so daß "Statistik" korrekt funktioniert (löschen Sie Ihr altes Spieler.dat!)
- die Computerspieler sagen nun Re/Contra und Keine Neun etc an; Soli werden gespielt
- Abrechnungen der Punkte nach den TSR sind überarbeitet worden
- verschiedene Fehler die abgeschnittene Texte zur Folge hatten sind behoben
- durch Änderung der Grafiktreiber sollten nun keine Probleme mit Grafikkarten über 1MB unter Win95 bzw. NT auftreten
- diverse ehemals nicht funktionierende Schaltflächen (Immer Aufspiel, Sonderpunkte bei Solo etc.) sind nun funktionsfähig
- die Kartenauswahl sollte nun auch unter 640x480 möglich sein. Dringend empfohlen ist min. 800x600, ideal ist 1024x768
- Import von Taktikdateien wurde speicheroptimiert, so daß er auch bei den Mindestvoraussetzungen läuft
- Auswahl von anderen Kartenblättern erfordert nun einen Neustart von Doko, stürzt aber nicht mehr ab
- in der Win.ini wird im Abschnitt [fontSubstitutes] die Zeile "DokoFont=MS Sans Serif" eingefügt; Sie können statt MS Sans Serif auch jede andere installierte Schriftart eintragen

Win32s

OS/2 Benutzer können nur Win32s bis Version 1.15 verwenden. Zur Netzwerkfunktionalität wird jedoch Win32s 1.20 gebraucht.

Netzwerk

Leider ist die Netzwerkimplementierung im Jahr 1995 nicht mehr möglich, da Win32S weder die Win3.11-Netzwerkfunktionen noch die Win95/NT-Funktionen korrekt unterstützt. Wir bitten noch ein wenig um Geduld!

Für alle Zuschriften, die uns sehr geholfen haben, bedanken wir uns recht herzlich und hoffen auf weiterhin große Resonanz und viele Anregungen! Wir werden die uns geschickten Regeln und Taktiken in einer nächsten Version berücksichtigen.

Ihr Tier Zwo Team

PS: Das Update ist kostenlos für alle registrierten Benutzer der Version 1.0