

Unser Service im Internet

Ab sofort werden wir im Internet immer aktuelle Programmversionen der gegenwärtigen Hauptrelease zum **kostenlosen** Download bereithalten.

WWW-Adresse: <http://members.aol.com/fortserv>
oder direkt: <ftp://members.aol.com/fortserv/lotto.zip>

Bestellungen von Updates und Daten können Sie unter folgender WWW-Adresse an uns richten.

(Ein vorbereitetes Bestellformular erleichtert die Bestellung, die per eMail direkt an uns gesendet wird):

<http://members.aol.com/fortlotto> (Leitseite)

oder direkt

<http://members.aol.com/fortlotto/fortordr.html> (Bestellseite)

Unter der Adresse "<http://members.aol.com/fortserv/results.html>" können Sie die Gewinnzahlen und Gewinnquoten der letzten 10 Wochen für Deutschland, Österreich und Schweiz einsehen.

Neue Programm-Funktionen

Ab Version 2.4a

Alle Versionen

- **Neue Spielform im TOTO-X (Schweiz) ab 25/96**

Ab Woche **25/96** gibt es in der Schweiz Neuerungen im TOTO-X: es gibt keine Zusatzzahl mehr! Diese Änderung wird ab dieser Version unterstützt.

Achtung: Der jetzt mögliche Jackpot in der niedrigsten Gewinnklasse (Klasse IV) wird **nicht** unterstützt, geben Sie in diesen Fällen immer den Wert "0" (Null) ein.

Ab Version 2.2j

"Pro"-Version

- **Anzeige des Spieleinsatzes bei der Spielscheingenerierung**

Bei der Tippgenerierung und der Eingabe der SPIEL 77/SUPER 6/JOKER-Informationen wird der jeweils gültige Spieleinsatz angezeigt.

Ab Version 2.2i "Pro"-Version

● Dokumentation der "Kombi-Plus"-Systeme

Die "Kombi-Plus"-Systeme können jetzt mit den Funktionen zur Bearbeitung eigener Systeme **dokumentiert** werden (Auswahlschema, Auswahlzahlen, Spielfertiges System erstellen, Spieliste eigenes System). Tip, Druck und Auswertung erfolgen nach wie vor in der direkt integrierten Form.

Ab Version 2.2f Alle Versionen

● Rekonstruktion des Inhalts der Spielscheinliste

Wenn die Information der Spielscheinliste nicht mehr in Ordnung ist, kann diese jetzt mit Hilfe der Funktion "**Bearbeiten/Spielscheine listen**" wieder berichtigt werden, da diese Funktion jetzt immer die Konsistenz zwischen dem letzten vorhandenem Spielschein und dem Eintrag in der Spielscheinliste überprüft, wenn (**und nur dann!**) die angegebene Endziehungswoche dieser Liste größer oder gleich der Endziehungswoche des vorhandenen Spielscheins ist. Wenn für diese Liste **kein** Ausgabegerät angegeben ist, dann wird nur diese Überprüfung (ohne Anzeige der Spielscheininhalte) durchgeführt. (In der **Standardversion** ist dies der einzige Weg, diese Funktion zu starten.)

Ab Version 2.2a Alle Versionen

● Änderung der Eingabereihenfolge bei der Glücksspirale

Die Eingabereihenfolge wurde dem Ziehungsablauf angepaßt, d.h., nach Eingabe der 7. Gewinnzahl wird erst die Jokerzahl und danach die Prämienzahlen abgefragt.

● Änderungen bei der Eingabe des Spielscheinnamens

Folgende Änderungen wurden implementiert:

- Die Eingabe eines Feldes kann auch mit der [RETURN]-Taste beendet werden.
- Wenn die maximale Länge des entsprechenden Feldes erreicht wurde, wird auf das nächste Feld weitergeschaltet

"Pro"-Version

● **Warnung bei vorhandenen Standardspielen**

Wenn neue Standardspiele eingegeben werden sollen, prüft das Programm ob schon andere Spiele vorhanden sind. Wenn ja, wird eine Bestätigung verlangt, ob die Eingabe dennoch fortgesetzt werden soll.

● **Verbesserter Spielscheinwechsel**

Beim Spielscheinwechsel wird angezeigt, ob und welche Standard- und generierten Spiele sowie eigenen Systeme in dem neuen Schein verwaltet werden. Außerdem wird hier auch die Möglichkeit geboten, die **aktive Spielform zu wechseln** (Schaltfläche "**Ja (und Spielform wechseln)**"), so daß man jetzt sehr flexibel und schnell die gespeicherten Spiele verwalten kann. Durch einen Start-parameter ("/NDG") kann diese Funktion **deaktiviert** werden. (Wie das gemacht wird, ist in den "Wichtigen Informationen" beschrieben.)

Außerdem wird die Schaltfläche "**Neuer Schein**" angeboten, mit der die **nächste freie Scheinnummer** ermittelt wird, was die Neuanlage von Scheinen vereinfacht. Gelöschte Scheinnummern werden dabei auch wieder automatisch neu benutzt (recycled).

● **Gewinnauswertung für Standardspiele**

Es können jetzt auch die Standardspiele (auch für alle Scheine und Systeme) ausgewertet werden (Funktion "**Auswerten/Ziehungsvergleich für Standardspiele**"), so daß die Tippscheingenerierung überflüssig wird, wenn immer dieselben Zahlen gespielt werden.

Standardspiele, die als **gesperrt** markiert wurden, werden noch ausgewertet (gedruckt werden sie allerdings nicht mehr). Um ein Standardspiel aus der Auswertung heraus zu nehmen, muß es **gelöscht** werden!

● **Ausdruck des Spielscheinpreises beim Druck von Standardspielen**

Für das Land **Baden-Württemberg** kann jetzt auch beim Druck von Standardspielen der Spielscheinpreis mit ausgegeben werden, eine entsprechende Option wird in der Auswahlmaske mit angeboten.

● **Spiel 77/Super6 (Joker) für Standardspiele**

Im Hinblick auf die Gewinnauswertung wurde auch die Möglichkeit geschaffen, für Standardspiele eine **Losnummer** mit abzuspeichern, falls eine solche notwendig (oder eine Superzahl erforderlich) ist. Es wurde ebenfalls die Möglichkeit geschaffen, diese Losnummer zu ändern (Funktion "**Tippen/SPIEL 77/SUPER6 ändern (Standardspiele)**") oder Kurzwahl über die "77"-Schaltfläche). Während des Drucks der Standardspiele wird die Nummer des Tippscheines automatisch gespeichert, so daß sehr komfortabel die neuen Losnummern erfaßt werden. (**Sie sollten daher immer Scheine**

● Multi-User-Fähigkeit des Programmes

Es ist jetzt möglich, in einem Netzwerk mehrere Computer mit derselben Datenbasis (auf einem Server) arbeiten zu lassen (wichtig für große kommerzielle und private Spielge-meinschaften).

Dabei ist auch ein **Schutz gegen die mehrfache Bearbeitung** des gleichen Scheines enthalten, wenn Funktionen, die eine Veränderung bei den Scheindaten bewirken können, ausgewählt werden. Lesezugriff ist immer möglich.

Das Schutzkonzept ist primär **kooperativ** ausgelegt. Bei jedem Programmstart wird ein interner Benutzerzähler erhöht, bei jeder Beendigung erniedrigt. Bei jedem Umschalten auf einen Schein wird der **erste** Anwender, der umschaltet, als "Besitzer" für diesen Schein registriert, gekennzeichnet durch den WINDOWS-Systemnamen des Rechners auf dem seine Programmversion abläuft. (Sie **müssen** also im Netz verschiedene WINDOWS-Systemnamen verwenden, um diesen **Schutz wirksam** werden zu lassen und bei Zugriffsproblemen den "Besitzer" genau identifizieren zu können). Wenn ein anderer Anwender auf denselben Schein umschaltet, dann geschieht zunächst nichts Besonderes, nur wird dieser Schein intern für ihn als gesperrt geführt. Erst dann, wenn dieser neue Anwender Funktionen aktiviert, die **Scheindaten ändern** können, **weist das Programm darauf hin**, daß dieser Schein einem anderen Anwender "gehört" (der WINDOWS-Systemname des "Besitzers" wird mit angegeben). Der Anwender kann dann wählen, aufzuhören oder dennoch weiter zumachen (was im schlimmsten Fall zu **inkonsistenten Daten** führen kann, also **sehr vorsichtig** genutzt werden muß). Bei den Funktionen "**Bearbeiten/Spielscheindaten ändern**" und "**Bearbeiten/Spielscheindaten löschen**" wird in diesem Fall jedoch **keinerlei Zugriff** erlaubt.

Weiterhin werden Funktionen zum Listen aller gesperrten Scheine (Funktion "**Bearbeiten/Gesperrte Scheine listen**"), sowie zur Freigabe aller gesperrten Scheine (Funktion "**Bearbeiten/Gesperrte Scheine freigeben**") zur Verfügung gestellt. Letztere Funktion ist dann notwendig, wenn durch den Zusammenbruch des Servers oder eines Klientensystems die Schein-Sperr oder Benutzer-Information nicht ordnungsgemäß zurückgesetzt wurde.

Diese Funktionalität muß durch einen Startparameter ("/UL") **aktiviert** werden. (Wie das gemacht wird ist in den "Wichtigen Informationen" beschrieben.)

Mit einem weiteren Startparameter ("/CS") kann das Programm veranlasst werden, bei **jedem Programmstart** eine Konsistenzprüfung der Sperr-Information durchzuführen. Dabei wird dann die Anzahl der gesperrten Schein ermittelt und mit der Anzahl der eingetragenen Benutzer verglichen. Wenn diese nicht übereinstimmt, erfolgt eine entsprechende Meldung. Mit der Funktion "**Bearbeiten/Gesperrte Scheine freigeben**" kann das Gesamtsystem dann wieder in einen definierten Zustand zurückgesetzt werden. Bei vielen Scheinen kann das einige Zeit in Anspruch nehmen, erhöht aber die Systemsicherheit.

Wichtig: Diese beiden Startparameter müssen für **alle** Programme im Netzwerk gesetzt

Ab Version 2.0m Alle Versionen

● **Unterstützung der neuen Spielform in der Auswahlwette**

Ab Woche 6/96 (Ziehung vom 10.2.96) wird in Deutschland für die Auswahlwette eine zusätzliche Gewinnklasse ("3 + Zusatzzahl") gelten, der Preis pro Spiel wird auf DM 1,25 erhöht. Das Programm ist darauf vorbereitet, ab diesem Datum diese Spielform zu unterstützen.