

CCS - CENTER CONTROL SYSTEM

Bedienungsanleitung, Ausgabe 4/99
CCS Version 2.06



Bowling Marketing Service AG

Höhenweg 12, 8834 Schindellegi (Switzerland)
Tel. ++41 43 888 21 00 Fax. ++41 43 888 21 09

www.bmsbowling.ch

bms@bmsbowling.com

Inhaltsverzeichnis

VORWORT UND VEREINBARUNGEN	5
Mindestanforderungen	5
Die Tasten	5
Die Typographie	5
INSTALLATION DES CCS-2 PROGRAMMS	6
DAS MENUSYSTEM	7
DIE EINSTELLUNG DER PARAMETER	8
Konstante Werte des Bowling Centers	8
Einheit, Wahrung und Rundung	10
Prozentuale Toleranz Balls/Frames	11
Weitere Betriebstechnische Einstellungen	12
Tarife: Zeitzonen, Werktage und Feiertage, Abschlage	13
DER BETRIEB MIT DEM CCS	21
Die Funktionstasten	21
Das Kurzverfahren	22
Die Eroffnung	23
Die Abrechnung	27
Die Scoregraphic-Sonderfunktionen	35
LIGA-VERWALTUNGSFUNKTIONEN	40
TRANSFERFUNKTIONEN	41
SCOREBLATT-FUNKTIONEN	44
Die Mannschaftslisten	46
Die Funktionen (gemeinsam)	46

Massgeblicher Inhalt der Open Team Liste	49
Massgeblicher Inhalt der Liga Team Liste	50
ANHANG: MINDESTANFORDERUNGEN	53
ANHANG: DIE FERNSTEUERBEFEHLE	54
Beschreibung der Befehle	54
Befehle via CCS dem Scoregraphic übermitteln	57
Befehle automatisch übermitteln lassen	58
ANHANG: FILES	59
Die Dateien vom CCS	59
Die Datei COMMANDS.DAT	59
F5 Die Datei ESCFLAGS.DAT	60
Die Datei TIMEOUT.DAT	61
Die Datei BCKCOLOR.DAT	61
Die Datei REPORT2.CFG	61
Die Datei Tim.dat	62
Die übrigen Dateien	64
ANHANG: DER LINEAGE REPORT	67
Archivierte Rapporte	67
Aktueller Rapport	68
Echtzeit-Rapport	68
ANHANG: DER MANAGER REPORT	69
Die Kassaübergabe	69
Der Tages-Abschluss	69
Der kumulierte Rapport	70
ANHANG: MULTI-PC	71

ANHANG: TARIFTABELLE

73

ABBILDUNGEN

74

Vorwort und Vereinbarungen

Dieses Handbuch wendet sich sowohl an den Kassenangestellten wie auch an den Geschäftsführer der Bowlinganlage - die ersten paar Kapitel sind dem letzteren vorbehalten. Der Autor setzt wenig bis keine Erfahrung im Umgang mit PCs voraus, allerdings hegt er nicht die Absicht, Grundsätzliches PC-Wissen zu vermitteln.

Mindestanforderungen

Das CCS-2 stellt einige Anforderungen an die Hardware und Konfiguration des PC's. Details hierzu sind im Anhang zusammengestellt.

Die Tasten

Auf der Tastatur eines heutigen PCs befinden sich durchschnittlich 101 Tasten. Davon haben für das Programm nur eine begrenzte Anzahl eine besondere Bedeutung: es sind dies

- die beiden Eingabe-Tasten (mit **RETURN**, **ENTER** oder ↵ angeschrieben): man kann die eine oder andere benutzen, sie haben beide dieselbe Funktion. Wir haben in diesem Handbuch das englische Kürzel übernommen und schreiben dafür **CR** (carriage return=Wagenrücklauf bei der Schreibmaschine).
- die **ESC**-Taste (auch ESC ist ein Kürzel und steht für Escape=Flucht); sie wird dann gedrückt, wenn man aus einem Teil "ausbrechen" will und sitzt oben links auf der Tastatur.
- die **Cursor**-Tasten. Der Cursor ist der blinkende Unterstrich, der angibt, wo das nächste getippte Zeichen eingefügt wird; mit den besagten Tasten wird der Cursor in die angezeigte Richtung bewegt: ←, ↑, →, ↓. Wo keine bestimmte Richtung gemeint ist, schreiben wir "**Cursor-Tasten**".
- Die **Funktions**-Tasten **F1** bis und mit **F10** zuoberst auf der Tastatur. Sie rufen im CCS-2 meist das eine oder andere Menü auf (z.B. **F1** die Bowling-Übersicht) und werden immer dann, wenn sie in Betrieb sind, auf dem Bildschirm aufgeführt.

Die Typographie

Wie Sie bereits bemerkt haben, werden *hervorgehobene Ausdrücke* mit schräg gedruckten Zeichen dargestellt und **TASTEN** entsprechend durch Fettdruck. Um Tastenkürzel innerhalb von Eingaben von *Worten* zu unterscheiden, werden diese von spitzen Klammern umgeben, z.B.: **PETER** <SPACE> **MEIER** <CR>; <SPACE> und <CR> sind dabei jeweils *ein Tastendruck* (Space: Englisch, Abstand, Leerraum, ist auf der Tastatur die breiteste Taste, die Sie Finden können). Hinzu kommen **Fragen und Meldungen** vom Programm, welche in der COURIER-Schrift gedruckt werden.

Installation des CCS-2 Programms

- Die CCS-Diskette ins Laufwerk A: einlegen und den PC aufstarten.
- Nach ungefähr 2-3 Minuten ist das CCS-Programm auf der Festplatte installiert. Sollten während dem "auspacken" der Daten die Installation mit der Frage:

xxxxyyyzzz : **Overwrite ? [Y/N]**

unterbrochen werden, drücken Sie **N**. Die Installation wird dann fortgesetzt.

- Sobald der Bildschirm eine kurze Meldung über beendete Installation anzeigt, können Sie den PC ausschalten und die Diskette aus dem Laufwerk entfernen.

Den PC abermals aufstarten.

Jetzt sollte der folgende Bildschirm erscheinen: (Bild 1)

```
1 +-----+
|                                     |
|                                     |
|          C C S  -  < H A U P T M E N U >          |
|                                     |
|          Good Afternoon...Please Enter Your Selection          |
|                                     |
|          +-----+                   |
|          | A) CCS-Center Control System                   |
|          | B) Fernsteuerung Scorer                       |
|          | C) Lineage Report                             |
|          | D) Schichtwechsel Kassier                    |
|          | E) Manager Report                            |
|          | F) Datei-Werkzeuge                           |
|          | G) Datum/Zeit neu setzen                     |
|          +-----+                   |
|                                     |
|          F1 Menu Maintenance           F10 Exit To DOS    |
|                                     |
|----- Thursday July 28, 1998 ----- 5:45:15 pm -----|
```

Das Menusystem

- Um das CCS-Programm zu starten, die Taste **A** drücken. Das Programm meldet sich dann mit seinem Hauptmenü (Bild 2).

```
***** <CCS> CENTER CONTROL SYSTEM *****
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
Werktagstarif      28/02/1999 17:46:25

F1 - 1) Bowling
F2 - 2) Bowling DT
F3 - 3) Bowling UT
F4 - 4) Billard
F5 - 5) Parameter ändern
F6 - 6) Fernsteuerungsbefehle (Bowling)
F7 - 7) Mannschaften ändern
F8 - 8) Ende
                2.0 (C) BMS Ltd, Switzerland
Funktion wählen :
```

Die weiteren Optionen seien hier nur kurz erwähnt; wo notwendig wird später in diesem Handbuch oder in einem anderen Handbuch genauer auf die Optionen eingegangen:

- **B** ruft ein Hilfsprogramm auf, mit dessen Hilfe die Verbindung zu den Scoregraphics geprüft werden kann. (Nur für den Fachmann)
- **C** ruft das Programm *Lineage Report* auf. (Beschreibung im Anhang).
- **D** bezieht sich auf das Kassa-Journal und ist zum Kassenwechsel aufzurufen.
- **E** ist der *Manager Report*, und wird im Anhang beschrieben.
- **F** ruft ein Untermenü auf, welches einfache Möglichkeiten zum Datenunterhalt bietet. Da diese Funktionen ohnehin nur einem ausgebildeten Techniker von Nutzen sein können, sehen wir von einer Beschreibung ab.
- **G** wird dazu benutzt, Datum und Zeit nachzustellen; Eine PC-Uhr ist nicht Quarz-genau. Vor der Verwendung einer DCF-77-Uhr sei gewarnt!

Die beiden Optionen **F1** (Menu Maintenance) und **F10** (Exit To Dos) seien hier nur der Vollständigkeit halber erwähnt und werden im Direct Access-Handbuch ausführlich beschrieben. Der Passwortschutz dieser beiden Funktionen dient nur dazu, unberechtigte Personen davon abzuhalten, die Daten einzusehen bzw. die Programme zu sabotieren.

Die Einstellung der Parameter

- Funktionstaste **F5** drücken.

Passwort :

■ **B M S <CR>** eingeben. Auf dem Bildschirm erscheint das Konfigurationsmenü "Systemparameter Ändern" (Bild 3).

```
***** SYSTEMPARAMETER ÄNDERN ***** 3
0) Center-Konfiguration
1) Werk- und Feiertage setzen
2) Bowling: Zeitzonen und Preise setzen
3) Bowling DT: Zeitzonen und Preise setzen
4) Bowling UT: Zeitzonen und Preise setzen
5) Billard: Zeitzonen und Preise setzen
6) Ermäßigungen setzen
7) Einheit, Währung und Rundung setzen
8) Prozentuale Kugeldifferenz setzen
9) Automatische Pisten- / Reserv.-Abfrage aktivieren
A) Zuweisungen annullieren
B) Sortierkriterium Liga-Listen setzen
C) Feste Beträge setzen
D) Zusätzliche Befehle setzen - ( )
E) FC-Nummer und Anzahl Stationen setzen
F) (ESC) zurück ins Hauptmenu
Funktion wählen :
```

Konstante Werte des Bowling Centers

■ Taste **0** (Null), gefolgt von **CR** drücken. Die Center-Konfiguration (Bild 4) erscheint am Bildschirm.

```
***** 0 - Center-Name ***** 4
1 - Bowlingbahnen : N. 1
2 - Bowling Drimer : N. 1
3 - Bowling Ulmer : N. 1
4 - Billardtische : N. 1
5 - Tastatur : FREI
6 - Passwort setzen
7 - Min.Verr. Bowling: N. 0
8 - Bowling DT min : N. 0
9 - Bowling UT min : N. 0
A - Min.Verr. Billard: N. 0
B - Default-Spieltyp : Liga
C - Drucker : FREI
D - Austr.Liga (S/B) : S
E - Nat.Durchschnitt : 200
F - Prozentsatz : 75
G - Obere Hdop Grenze: 60
H - Zeilenvorschub : 6
I - Öffnungszeit : 4
J - l=Spgh 2=Row 3=Bar: 1
Nummer wählen (ESC,CR = ENDE) :
```

In diesem Bildschirm ändern Sie die Informationen, in dem Sie deren Nummer/Buchstaben drücken und dann den neuen Wert, gefolgt von **CR**, eingeben. Wenn Sie zum Beispiel die Anzahl Bahnen eingeben wollen:

- Drücken Sie die Taste **1** (für **Bowling-Bahnen:**).

Zahl :

- Geben Sie die Anzahl ein, z.B. **12** und drücken Sie dann **CR**.

Konfiguration:

0 - Center Name, Adresse und Ort:

Geben Sie Hier den Text ein, den Sie auf den Quittungen und Spielauszügen ausgedruckt sehen möchten.

1 bis 4 - Anzahl Bowling Bahnen:

Da es möglich ist die Bezeichnung für die verschiedenen sportlichen Disziplinen im Programm zu ändern, kann es sein, dass auf Ihrem Bildschirm andere Bezeichnungen als im Handbuch stehen. Lassen Sie

sich dadurch nicht beirren und geben Sie, falls sie eine Sportart in Ihrem Center nicht anbieten, die Null ein.

5 - Tastatursperre Scoregraphic:

Hier können Sie bestimmen, ob das Publikum die Scoregraphic-Tastaturen bedienen darf, oder nicht: mit **1** sind die Tastaturen freigegeben, mit **2** gesperrt und mit **3** teilweise gesperrt (nur **ERROR** funktioniert).

6 - Passwort:

Hier können Sie das Zugangspasswort zum Konfigurations-Menü nach Belieben ändern. Versichern Sie sich, dass Ihnen dabei niemand über die Schulter schaut, und ändern Sie auch gleich die beiden Haupt-Passwörter im Direct Access Menü-System, sonst wird die Änderung nur wenig Schutz vor Unbefugten bieten.

7 bis A - Mindestverrechnung:

Geben Sie die Mindestverrechnung - für die Nebendisziplinen jeweils in Minuten, für Bowling in der Einheit, die unter "*Einheit, Währung und Rundung*" gewählt wurde.

B - Liga-Spielart:

Falls Sie in Liga immer nur Einzelturniere spielen (z.B. im Rahmen vom Firmensport) lassen, können Sie dies hier festlegen.

C - Druckersperre Scoregraphic:

Der Drucker des Scoregraphic kann (sofern diese Option überhaupt installiert ist) hiermit freigegeben oder gesperrt werden. Wenn kein Drucker vorhanden ist, muss hier **2** stehen; mit **1** ist der Drucker zur Benützung durch die Spieler oder per Fernsteuerung allgemein frei, mit **2** gesperrt, schliesslich mit **3** nur im LIGA-modus freigegeben.

D - Scoregraphic-Ausdruck Liga S/B:

Der Ausdruck eines Liga-Spieles auf dem Scoregraphic-Printer kann auf zweierlei Arten erfolgen (wie auch schon beim Gerät selbst mit **CODE + PRO + P** einstellbar): mit **S** wird das vom Open-Ausdruck bekannte graphische Scoreblatt mit allen Frames und Handicaps und Teamtotalen ausgedruckt; mit **B** wird hingegen eine Tabelle ausgedruckt, welche nur die Spielresultate der max. 8 letzten Spiele, sowie ihre Summe aufführt.

E bis G - Handicapwerte:

Im Scoregraphic-Handbuch wird auf Seite 6 unter der Überschrift "*K1) Automatisches Team-Handicap*" die zur Berechnung des Handicaps verwendete Formel aufgeführt und erklärt. Die hier eingegebene Werte dienen dazu, dass sowohl der Scoregraphic wie auch das CCS auf das selbe Handicap kommen, wenn man eine Mannschaft vom CCS aus schickt.

H - Zeilenvorschub:

Nach jedem Ausdruck werden so viele Leerzeilen gedruckt, wie hier angegeben; bei Drucker mit Abreisskante knapp über dem Druckkopf sind so z.B. nur wenige Leerzeilen nötig; Dieser Wert hängt vom verwendeten Drucker ab und muss durch Probieren ermittelt werden.

I - Anfangszeit eines Kassajournals:

Geben Sie hier die allerletzte Stunde der Öffnungszeit ein (und wenn sie nur einmal im Jahr zutrifft): z.B. steht die **4** für 4 Uhr morgens. Um diese Zeit beginnt ein neues Kassajournal.

J - Funktion von F3 bestimmen:

Mit diesem Code wird festgelegt, welche Funktion das mit der Funktionstaste **F3** aufgerufene Übersichtsbild übernimmt: mit **1** werden damit *Squash-Hallen* vermietet, mit **2** steht eine "Hintertür" für den Notfall bereit (siehe unten); mit **3** kann zum Schluss eine Registrierkasse emuliert werden - die Beträge werden eingetippt und allesamt auf eine Rubrik summiert (kann evtl. für Pro-Shop-Verkäufe verwendet werden).

Anmerkung: Der bei Option **J** eingegebene Code ändert den Inhalt der mit **F3** aufgerufenen Übersicht. Falls die Kommunikation mit den Tischen zusammenbrechen sollte (was nur unter extremen Umständen überhaupt sein kann, wie z.B. Blitzeinschlag oder statische Entladungen. Letzteren kann durch gute Erdung vorgebeugt werden), kann das System dennoch genutzt werden: Code **2** wählen und die "Zeitzone/Preise" von Bowling auf Manual Bowling kopieren und der Kassenangestellte wird fortan im Bildschirm F3 aufgefordert, die Zähler abzulesen, den gelesenen Wert von Hand einzugeben, und dann den Zähler wieder zu löschen. Falls in Minuten abgerechnet wird (die Bahnen auf Zeit vermietet werden), so werden diese auch hier automatisch gehandhabt.

Die Daten in diesem Schirm sind nun programmiert.

- Den Bildschirm durch Drücken von **CR** verlassen.

Daten speichern? (J=ESC=CR, N)

Die Taste **J** drücken (oder auch **CR** oder **ESC**); ACHTUNG: **ESC** springt augenblicklich zurück zum Hauptmenü, die anderen beiden Tasten gehen zum Konfigurationsmenü (Bild 3) zurück.

Einheit, Währung und Rundung

■ Taste **7** drücken; das Untermenü "*Einheit, Währung und Rundung*" (Bild 5) wird angezeigt.

```

5
-----
| ***** Einheit, Währung und Rundung ***** |
-----

Aktuelle Auswahl : Einh. - 3 Kugeln falls mehr, sonst Frames
Aktuelle Auswahl : Währg - $
Aktuelle Auswahl : Rundg - 0.000
Neuer Typ (1=Kug. 2=Frames 3=B/F 4=Spiele 5=Minuten):

```

Neuer Typ (1=Kug. 2=Frames 3=B/F 4=Spiele 5=Minuten):

- Wählen Sie die Preiseinheit:
 - **1**=Kugeln : Jede geworfene Kugel wird verrechnet (pro Spiel: zwischen 12 und 21 Kugeln).
 - **2**=Frames : Jedes beendete Frame wird verrechnet (pro Spiel: 10 oder 11 Frames, etwaige Probewürfe und gelöschte erste Würfe werden nicht verrechnet).
 - **3**=Kombination Balls/Frames : Es werden sowohl Würfe wie auch Frames gezählt, die Würfe werden dann durch zwei geteilt; der grössere Wert wird verrechnet. (pro Spiel 10 Frames; zusätzlich werden einzelne Würfe verrechnet).

- **4=Spiele** : Jedes angebrochene Spiel wird verrechnet; ein Spiel errechnet das CCS aus 10 Frames oder 20 Würfeln; ein Subtotal löscht die internen Zähler und verrechnet ein Spiel mehr. Ein einzelner Wurf zuviel wird auch als zusätzliches Spiel gewertet. Nicht empfehlenswert.
- **5=Minuten** : Die Bahn wird pro Minute vermietet, ungeachtet der Anzahl Spieler. (Spiel pro Person: ca. 10 Minuten).

Wichtig: Die soeben bestimmte Verrechnungsart gilt nur für den "F1 Bowlingmodus", während BowlingDT (DownTime Bowling, "F2 Modus") und BowlingUT (Bowling UpTime, "F3 Modus") ausschliesslich nach Zeiteinheit verrechnet wird.

Neue Währung (\$, L., FF, Fr., DM, HFL etc.) :

- Geben Sie das Kurzzeichen der Landeswährung, z.B. **DM** ein, und drücken Sie dann **CR**.

Neue Rundung :

- Geben Sie den Wert der kleinsten Münze an, die Sie in der Kasse führen wollen; z.B. werden mit **0.50** alle Beträge auf 50/100 genau berechnet. Drücken Sie im Anschluss wieder **CR**. **ACHTUNG:** Das "Komma" muss als PUNKT eingegeben werden! (0.50)

Daten speichern? (J=ESC=CR, N)

- Drücken Sie **J** oder **CR**, um die Änderungen zu bestätigen; mit **ESC** gelangen Sie danach direkt zum Hauptmenü zurück, mit **N** verwerfen Sie die Änderungen.

Erläuterungen zu den Einheiten:

Unsere Empfehlung ist immer, die Einheit Nr. 3 zu verwenden; der Scoregraphic ist wie dafür geschaffen, zählt er doch Kugeln und Frames separat; alle anderen Verrechnungsarten funktionieren zwar auch, beschränken aber das Programm in seiner Leistung. So können Sie mit der Einheit Nr. 4 keine verschiedenen, zeitlich gestaffelten Preise verrechnen; woher soll das Programm auch wissen, dass ein Spiel soeben angefangen hat bzw. zu welchem Preis soll das Spiel verrechnet werden? Mit den Einheiten Nr. 1 und 2 beachten Sie jeweils die Hälfte der vom Scoregraphic gelieferten Informationen einfach nicht; wenn der Scoregraphic kein Scoreblatt anzeigt, kann er auch keine Frames zählen! Er zählt dann Würfe. Andersherum, wenn Würfe verrechnet werden, kann ein besonders guter Spieler, der viele Strikes spielt, sich noch mehrere gratis-Probewürfe leisten, da ein Strike als ein Wurf zählt. Mit der Kombination Balls/Frames wird die gerechteste und auch weitgehend bekannteste Art der Verrechnung erzielt: sie entspricht 100%-ig den mechanischen Zählern auf dem Manager Control der meisten Bowlinganlagen: Jeder Maschinenzklus wird als Wurf gezählt und während ein Scoreblatt angezeigt wird, werden die Frames noch gezählt. Was noch zu programmieren bleibt ist die "Toleranz":

Prozentuale Toleranz Balls/Frames

- Taste **8** drücken.

Prozentsatz: 0.0

Neuer Prozentsatz (ESC,CR=ENDE) :

Da die Anzahl Frames mit einer Ausnahme stets grösser als die Anzahl Würfe/2 ist, wird in den meisten Fällen die Anzahl gespielter Frames verrechnet, die Ausnahme wäre ein Spiel mit der maximalen Anzahl von 21 Würfeln in 10 Frames.

Geben Sie den Wert **5.0** (oder kleiner), gefolgt von **CR** ein, um in diesem Fall (nur) die 10 Frames zu verrechnen.

- Drücken Sie erneut **CR**, um dieses Bild zu verlassen, und Bestätigen Sie die Rückfrage mit der Taste **J**.

Weitere Betriebstechnische Einstellungen

- Drücken Sie die Taste **9**.

Pisten scan - Aktuelle Auswahl : Ein

Resv.n scan - Aktuelle Auswahl : Aus

Abfrage Pisten : 1=EIN 2=AUS <ESC,CR=Ende> :

- Tippen Sie **1**, um die automatische Pistenabfrage einzuschalten, oder:
- Tippen Sie **2**, um sie auszuschalten, oder:
- Drücken Sie **CR**, um den bestehenden Wert beizubehalten.

Erläuterung: Wenn die automatische Pistenabfrage in Betrieb ist, zeigt die Bowling-Übersicht zusätzlich mit einem Farbcode pro Bahn an, was gerade gespielt wird; die Bedeutung der Farben wird am Bildschirm erläutert. Zudem kann damit ein vorausbezahlter Betrag überwacht werden: sobald die Spieler den Betrag aufgebraucht haben, werden der Kassenangestellte durch ein weiss blinkendes Farbfeld darauf aufmerksam gemacht. Die Abfrage erfolgt periodisch alle zwei Minuten, wenn auf dem CCS-Bildschirm Datum und Zeit sichtbar sind. Währenddessen werden Datum und Zeit durch eine Meldung ersetzt.

Abfrage Resv.n : 1=EIN 2=AUS <ESC,CR=Ende> :

- Tippen Sie **1**, um die automatische Reservations-Abfrage einzuschalten, oder:
- Tippen Sie **2**, um sie auszuschalten, oder:
- Drücken Sie **CR**, um den bestehenden Wert beizubehalten.

Erläuterung: Die Reservations-Abfrage sollte nur dann aktiviert werden, wenn auch tatsächlich unser als Option erhältliche Reservations-Automat auf der Anlage in Betrieb ist. Der Reservations-Automat lässt zu, dass Open-Spieler sich namentlich in eine Warteliste eintragen können. Die Namen werden mit eben dieser Abfrage automatisch an die CCS-eigene Open-Mannschaftsliste (die Warteliste) angehängt, so dass sie bei der Zuweisung schnellstens den frei werdenden Bahnen zugeschickt werden können. Wir betonen ausdrücklich, dass es sich hier um eine *Warteliste* und *nicht* um eine Terminliste handelt.

- Bestätigen Sie die anschliessende Rückfrage mit **J**.

- Drücken Sie die Taste **B**

Auswahl (1=Code# 2=Name 3=Zeit <CR,ESC>=Ende) :

- Mit dieser Auswahl legen Sie die Reihenfolge fest, in der die Teamnamen in der Liga-Mannschaftsliste angezeigt werden. In der Open-Mannschaftsliste werden sie stets zeitlich eingegeben (zuerst eingegebene zuoberst). Treffen Sie Ihre Wahl und verlassen Sie den Bildschirm dann wie bisher (**CR**, dann **J**).

Von den weiteren Funktionen im Konfigurationsmenü werden Ihnen 1 bis 6 und C im nächsten Abschnitt erklärt, D im Anhang "Fernsteuerbefehle", E im Anhang "Multi-PC" und schliesslich A im Folgenden:

Die Funktion A dient dazu, die Übersichtstabellen zu löschen - Sie ist deshalb im geschützten Teil des Programms untergebracht, weil sonst damit kostenlos gespielt werden kann. Ganz spurlos geht diese Operation auch nicht von statten, dennoch ist sie eher zu Testzwecken als zur tatsächlichen Verwendung vorgesehen.

Tarife: Zeitzonen, Werktage und Feiertage, Abschläge

Dieser Abschnitt erklärt die Programmierung der automatischen Zeitzonen, Arbeits- und Feiertage, sowie die Vorbereitung der Abschläge.

Als allererstes fertigen Sie eine Kopie des Anhanges "Tariftabelle" an, er ist zur Einteilung der Preise und Zeitzonen sehr hilfreich. Zudem beziehen sich die Beispiele darauf.

Dann legen Sie **nur** die jeweils höchsten Preise fest: im Bowling für die OPEN-Spieler, im Billard für Nichtmitglieder usw., aber beschränken Sie sich bitte auf eine Sportart; die anderen Sportarten können später relativ einfach hinzugefügt werden.

Legen Sie weiterhin fest, wieviel Sie für Mietschuhe oder Miet-Queues verlangen wollen.

Sind alle Vorbereitungen getroffen, tragen Sie zunächst die zeitlichen Grenzen für die Gültigkeit der einzelnen Preise in die Tabelle ein: Sie können bis zu 11 solcher Grenzen haben, die sich zusätzlich an Feiertagen von den Werktagen unterscheiden. Sie können die verschiedenen Preiszonen, wie im folgenden Beispiel gezeigt, bereits mit Buchstaben kennzeichnen:

Mo	Di	Mi	Do	Fr	Sa	So	Zeit:	Arbeit	Feier
D	C	C	C	C	D	D	0		
							2		
							4		
							6		
A	A	A	A	A	E	E	8		
							10		
							12		
							14		
B	B	B	B	B			16		
							18		
				D	D	D	20		
							22		
C	C	C	C						

Übertragen Sie nun ein Musterfeiertag und ein Musterarbeitstag in die entsprechenden Kolonnen rechts der Tabelle; Beachten Sie die "Zwischentage" noch nicht.

Falls es für Sie einfacher ist, können Sie auch mit Farben arbeiten; im nächsten Beispiel werden die verschiedenen Preise mit Schraffierungen wiedergegeben.

Als nächsten Schritt, betrachten Sie die "Zwischentage": Ein Zwischentag muss, um mit dem CCS automatisch programmiert werden zu können, die

folgende Eigenschaft haben: bis zu einer gewissen Zeit (die beliebig zwischen 0 und 24 h angesetzt ist), entspricht der Tag genau dem einen Muster (also Arbeits- oder Feiertag), dann wechselt das Muster und *bis zum Ende des Tages entspricht dann dieser Tag dem anderen Muster!*

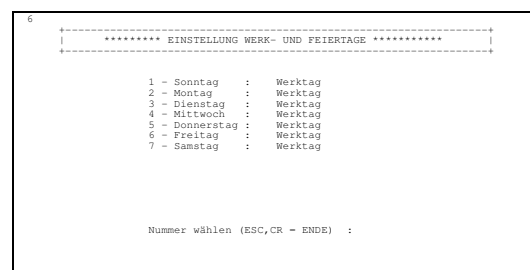
Zeichnen Sie also die Grenzen dieser "Zwischentage" in die Tabelle ein. Eine fertige Tabelle sieht so aus:

Mo	Di	Mi	Do	Fr	Sa	So	Zeit:	Arbeit	Feier
/					.	/	0	/	.
							2		
/					.	/	4	/	.
							6		
/					.	/	8	/	.
							10		
/					.	/	12	/	.
							14		
/					.	/	16	/	.
							18		
/					.	/	20	/	.
							22		

Diese Tabelle soll als anschauliches Beispiel dienen und wird im Folgenden eingegeben. Im Prinzip lassen sich damit weitgehend alle Möglichkeiten abdecken.

Für Theoretiker sei hier kurz erwähnt: Der Tag, mit dem die Preisberechnung im CCS-Programm arbeitet, fängt immer um 0 Uhr an und hört um 23 Uhr 59 auf; Ebenso fängt ein Tag für die Preisberechnung immer um 0 Uhr an und der letzte Wechsel von Arbeitstagstarif zum Feiertagstarif kann um 23 Uhr erfolgen. Solche Wechsel können jede auf die Stunde programmiert werden und gelten für alle vier Sportarten zugleich, die einzelnen Tarifwechsel innerhalb des Tarifs können auf die Minute programmiert werden und können getrennt für jede Sportart anders ausfallen. Es ist zwar möglich, aber nicht ratsam, einen Tarifsprung um Mitternacht zu programmieren. All diese Ausführungen gelten *unabhängig von der "Eröffnungszeit" eines neuen Kassenjournals!*

- Drücken Sie nun die Taste **1**, um Arbeits- und Feiertage festzulegen. Am Schirm erscheint die Tagestabelle (Bild 6) mit der Aufforderung, einen Tag zu wählen.



- Wählen Sie den ersten Tag, den Sie zu ändern beabsichtigen, z.B. die 6 für Freitag.

1=Feiertag 2=Arbeitstag Auswahl:

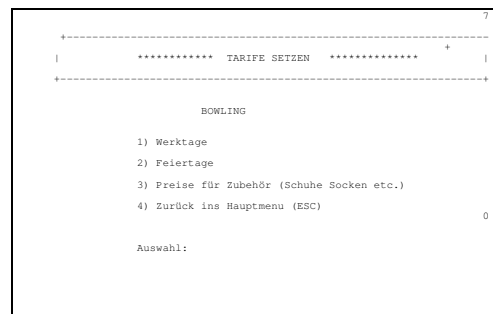
- Drücken Sie **1**, weil Freitag in unserem Beispiel zu *einem Feiertag* wird.
Feiertag ab wieviel Uhr (CR=ganzer Tag) :
- Geben Sie die Umschaltzeit an: im Beispiel **18** Uhr und drücken Sie **CR**.
Daten speichern? (J=ESC=CR,N)
- Drücken Sie **J** oder erneut **CR**, um die Änderung zu bestätigen. Oben am Bildschirm wird die Zeile 6 neu heissen:
6 - Freitag : Feiertag von : 18
was zu lesen ist als: "Freitag ist *ab 18 Uhr* ein Feiertag", wogegen
5 - Donnerstag : Werktag
heisst: "Donnerstag ist *der ganze Tag lang* ein Werktag".

Wenn Sie mit der Tabelle fertig sind, drücken Sie nochmals **CR**, um zum Konfigurationsmenü (Bild 3) zurückzukehren.

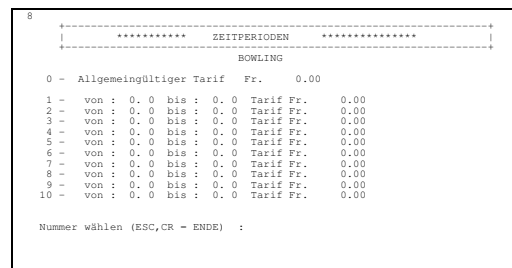
Was tun Sie, wenn Sie *mitte in der Woche einen Feiertag* haben? Sie ändern genau diese Tabelle, sonst nichts; Sie müssen aber beachten, dass Sie einen solchen Feiertag maximal 6 Tage im Voraus programmieren können und doch mindestens einen ganzen Tag im Voraus programmieren müssen (vorausgesetzt Sie möchten am Vorabend schon die erhöhten Tarife verwenden).

Als nächstes werden die beiden Mustertage eingegeben.

- Drücken Sie im Konfigurationsmenü die Taste **2** (unser Beispiel soll fürs Bowling gelten; die Tarife für die anderen Sportarten werden über Auswahl 3 bis 5 programmiert); Am Bildschirm erscheint das Untermenü "Tarife setzen" (Bild 7)



- Treffen Sie die Auswahl **1**, um den Tarif für die Arbeitstage einzugeben; es wird eine von acht Zeitzonentabellen angezeigt (Bild 8)



Fangen Sie nun um Mitternacht beim Musterarbeitstag an und geben Sie den dann gültigen Preis in Tarif **0** ein:

- Wählen Sie den allgemeingültigen Tarif **0** an und drücken Sie **CR**.

Allgemeingültiger Tarif DM

- Tippen Sie den Betrag **pro Preiseinheit** !! ein (pro Verrechnungseinheit) drücken Sie **CR**. **ACHTUNG**: den Dezimalpunkt als *Punkt* und nicht als Komma eingeben!

Der eingegebene Betrag wäre nun ohne weitere Eingaben während des gesamten Arbeitstages gültig; die anderen Preise sind sozusagen "Ausnahmen" von diesem Preis und werden auch so eingegeben:

- Wählen Sie Tarif Nummer **1** an und drücken Sie **CR**

Von (Stunden) :

- Geben Sie die Stunden der Uhrzeit an, ab welcher dieser Preis gelten soll und drücken Sie **CR**. Im Beispiel tippen Sie **6 <CR>**

Von (Minuten) :

- Geben Sie die Minuten der Anfangszeit an und drücken Sie **CR**; z.B. **0 <CR>**

Bis (Stunden) :

- Geben Sie die Stunden der Uhrzeit an, zu der dieser Preis zuletzt angewendet werden soll und drücken Sie **CR**, im Beispiel: **13 <CR>**

Bis (Minuten) :

- Geben Sie die Minuten der Endzeit an und drücken Sie **CR**, z.B. **59 <CR>**

Tarif DM

- Tippen Sie den Preis ein, der im Beispiel zwischen 6 Uhr morgens und 14 Uhr nachmittags pro Preiseinheit (z.B.: Balls/Frames) gelten soll, also z.B. **0.70**, und drücken Sie anschliessend **CR**.

Wiederholen Sie dann diese Eingaben *für jede weitere Ausnahme*; im Beispiel aus dem Handbuch also nur noch einmal für Tarif 2; hier ist die Tastenfolge: **2 <CR> 14 <CR> 0 <CR> 19 <CR> 59 <CR> 0.80 <CR>**. Im Beispiel folgt dann wieder der allgemeingültige Tarif und den muss man nicht nochmals programmieren! An einem Werktag gilt somit von der Öffnungszeit (die kann irgendwann zwischen 6 und 14 Uhr sein) bis 14 Uhr 7 DM pro Spiel, danach bis 20 Uhr 8 DM pro Spiel und danach der allgemeingültige Tarif bis zur Schliessung. Sie können auch, wenn Sie einen Fehler gemacht haben, die Eingabe wiederholen und korrigieren, oder eine Zeitzone komplett löschen, in dem Sie die Nummer der Zeitzone tippen, z.B.: **7**, dann **<CR> 0 <CR> 0 <CR> 0 <CR> 0 <CR> 0 <CR>** eingeben. Das Ziel ist eine Tabelle, die nur den allgemeingültigen (also um Mitternacht gültigen) Tarif und die Ausnahmen hiervon aufführt. *Alle anderen Zonen müssen gelöscht werden!*

- Drücken Sie erneut **CR**, um die Tabelle zu verlassen und bestätigen Sie die Rückfrage mit **J**.

Sie können nun mit **2** den Feiertag eingeben; dazu wiederholen Sie einfach die Eingaben mit den neuen Werten. Für das Beispiel heisst es also (die Preise sind willkürlich gewählt und sollen wirklich nur als Beispiel dienen!): **2 0 <CR> 1.2 <CR> 1 <CR> 6 <CR> 0 <CR> 15 <CR> 59 <CR> 0.7 <CR> <CR> J** - womit für Feiertage gilt: zwischen 6 Uhr morgens und 16 Uhr nachmittags kostet ein Spiel 7 DM, danach, bzw. am Freitag nach 18 Uhr 12 DM.

- Tippen Sie nun die **3** und programmieren Sie im so aufgerufenen Zubehörpreis- Bildschirm die Tarife für Mietschuhe, Rackets und anderes Zubehör. Dieser Bildschirm hat einen gezwungenen Ablauf und fragt am Schluss auch wieder nach einer Bestätigung der Änderungen, auch wenn keine vorgenommen wurden.
- Sobald Sie fertig sind, verlassen Sie das Untermenü "Tarife Setzen" mit einem Tastendruck auf Taste **4**.

Sie können nun die Programmierung bei einer neuen Kopie der Tabelle aus dem Anhang "*Tariftabelle*" für die nächste Sportart fortführen. Übertragen Sie dabei *als allererstes* die Sprünge vom Feiertagstarif zum Arbeitstagstarif und umgekehrt:

Mo	Di	Mi	Do	Fr	Sa	So	Zeit:	Arbeit	Feier
							0		
							2		
							4		
							6		
							8		
							10		
							12		
							14		
							16		
							18		
							20		
							22		

Tragen Sie dann wieder die Preisgrenzen ein, übertragen Sie diese auf die Musterkolonnen und diese zuletzt in die Tabellen des Programms unter Auswahl 3 bis 5.

Wichtig: Diese Prozedur muss für die Menüpunkte 3 und 4 (Bowling DT und Bowling UT) wiederholt werden. Sie können aber jeweils andere Tarife verwenden. Für jeden Spielmodus lassen sich demnach eigene zeitabhängige Tarifzonen definieren.

Als nächster Schritt müssen Sie die Rabatte programmieren; Das Programm stellt 10 verschiedene Abschläge zur Verfügung, die jeweils einem Kennbuchstaben zugeordnet sind.

■ Drücken Sie Taste **6**. Am Bildschirm erscheint die Tabelle "Ermässigungen" (Bild 9)

ERMÄSSIGUNGEN		
1 -	Bezeichnung	: Rabatt % : 0.00
2 -	Bezeichnung	: Rabatt % : 0.00
3 -	Bezeichnung	: Rabatt % : 0.00
4 -	Bezeichnung	: Rabatt % : 0.00
5 -	Bezeichnung	: Rabatt % : 0.00
6 -	Bezeichnung	: Rabatt % : 0.00
7 -	Bezeichnung	: Rabatt % : 0.00
8 -	Bezeichnung	: Rabatt % : 0.00
9 -	Bezeichnung	: Rabatt % : 0.00
10 -	Bezeichnung	: Rabatt % : 0.00
Nummer wählen (ESC,CR = ENDE) :		

■ mit der Aufforderung:

Nummer wählen (ESC,CR = ENDE) :

- Geben Sie die Nummer einer leeren Zeile ein, z.B. **1** und drücken Sie **CR**.

1 -Kennbuchstabe :

- Tippen Sie den Kennbuchstaben ein, z.B. **L** für "Lizenzspieler" oder **M** für "Mitglieder" usw.

1 - Kennbuchstabe: L - Rabatt %:

- Geben Sie den Prozentsatz der Ermässigung ein; sie Können auch *nicht* ganzzahlige Werte angeben, z.B. 33.33 (1/3) oder 12.5 (1/8); Drücken Sie danach **CR**.

Anmerkung: Der Dezimalpunkt ist eben ein Punkt und kein Komma! Der Prozentsatz bezieht sich auf den zuvor programmierten "Grundtarif";

letzterer ist also 100%, davon werden x% abgezogen, um die gestaffelten Preise zu berechnen.

- Sind mal alle Rabatte eingegeben (sie sind übrigens nicht auf eine bestimmte Sportart fixiert, sondern können *immer* gewährt werden), verlangen Sie einen Bildschirmausdruck mit der Taste **Print Screen** (**PrtScr**, **BildDruck**, o.ä.) oder fertigen Sie selbst eine Liste der Rabattstufen an, tippen Sie erneut **CR** und bejahen Sie die Rückfrage wie gewohnt.

Anmerkung: Da das Programm im Betrieb nie mehr die einzelnen Werte, sondern nur jeweils die Kennbuchstaben anzeigt, ist es für das Bedienungspersonal von Vorteil, wenn eine Liste vorliegt, die den verschiedenen Buchstaben die entsprechenden Nettopreise bzw. Abschläge zuordnet.

Als letzte Möglichkeit, auf das Rechnungstotal Einfluss nehmen zu können, bietet sich die Möglichkeit an, feste Beträge zum Rechnungstotal hinzu- bzw. davon wegzuzählen. Dieses Verfahren produziert aber mit Absicht Differenzen im Manager Report: Jede Änderung von Hand soll ersichtlich sein.

- Drücken Sie **C**. Die Tabelle "*Feste Beträge*" (Bild 10) erscheint.

```
10
-----
***** FESTE BETRÄGE *****
-----
1 - Bezeichnung      : Betrag : Fr.  0.00
2 - Bezeichnung      : Betrag : Fr.  0.00
3 - Bezeichnung      : Betrag : Fr.  0.00
4 - Bezeichnung      : Betrag : Fr.  0.00
5 - Bezeichnung      : Betrag : Fr.  0.00
6 - Bezeichnung      : Betrag : Fr.  0.00
7 - Bezeichnung      : Betrag : Fr.  0.00
8 - Bezeichnung      : Betrag : Fr.  0.00
9 - Bezeichnung      : Betrag : Fr.  0.00
10 - Bezeichnung     : Betrag : Fr.  0.00

Nummer wählen (ESC, CR = ENDE) :
```

Nummer wählen (ESC, CR = ENDE) :

- Geben Sie die Nummer einer leeren Zeile ein, z.B. **1** und drücken Sie **CR**.

1 - Kennbuchstabe :

- Tippen Sie den Kennbuchstaben ein, z.B. **B** für "Bier" oder **K** für "Bowlingkugel" usw.

1 - Kennbuchstabe: L - Betrag DM(±) :

- Geben Sie den Betrag ein, ohne Vorzeichen oder mit einem Plus als Vorzeichen, wenn der Betrag zum Rechnungstotal hinzugezählt werden soll, oder mit einem Minus als Vorzeichen, wenn der Betrag vom Rechnungstotal abgezogen werden soll. z.B. **-50** für Geschenkgutscheine oder **+399.99** für eine "Dino-Pro" Bowlingkugel. Drücken Sie danach **CR**.
- Sind mal alle Beträge eingegeben (sie gelten, wie die Rabatte, immer für alle Sportarten), tippen Sie erneut **CR** und bejahen Sie die Rückfrage wie gewohnt.

Damit wären also die Programmierungen vollständig und das Programm betriebsbereit. Verlassen Sie das Konfigurationsmenü, indem Sie **F** drücken

oder eines der Untermenüs mit **ESC** verlassen. Sie werden das Hauptmenü (Bild 2) vorfinden.

BITTE BEACHTEN:

Weitere Gestaltungsmöglichkeiten von Tarifen, Preiszonen usw. können mit Hilfe von sogenannten „Batches“ erzielt werden. Damit kann man z.B. für jeden Wochentag Preise und Zeitzonen einprogrammieren. Auch die Programmierung von speziellen Tarifen, wie z.B. Geburtstage, ist damit möglich. Für diesbezügliche Auskünfte und Beratung steht der technische Dienst der BMS jederzeit zur Verfügung.

Der Erste Teil des Handbuches kommt hier zu seinem Ende. Die folgenden Kapitel befassen sich mit der Bedienung des Programms, ohne dass jemals wieder auf diese Programmierungen zurückgegriffen werden müsste. Einzig zwei Punkte wurden noch nicht erörtert; diese werden dafür in den zwei Anhängen "*Multi-PC*" und "*Fernsteuerbefehle*" ausführlich erklärt.

Der Betrieb mit dem CCS

Morgens wird das CCS-System eingeschaltet; je nach Drucker, müssen Sie den Drucker VOR oder NACH dem PC einschalten; der Lieferant wird Bescheid wissen. Der PC meldet sich mit Bild 1, dem Direct Access Menusystem.

```

1-----+-----+
|                                     |
|                                     |
|          CCS  -  < HAUPTMENU >      |
|                                     |
|          Good Afternoon...Please Enter Your Selection
|                                     |
|          |-----|
|          | A) CCS-Center Control System
|          | B) Fernsteuerung Scorer
|          | C) Lineage Report
|          | D) Schichtwechsel Kassier
|          | E) Manager Report
|          | F) Datei-Werkzeuge
|          | G) Datum/Zeit neu setzen
|          |-----|
|                                     |
|          F1 Menu Maintenance          F10 Exit To DOS
|                                     |
|-----+-----+
|          Thursday July 28, 1994          5:45:15 pm
|

```

- Drücken Sie die Taste **A**, um das CCS-Programm zu starten. Bild 2, das Hauptmenü vom CCS wird angezeigt.

```

-----+-----+-----+-----+-----+-----+-----+-----+-----+-----+
|                                     |                                     |                                     |
|          ***** <CCS> CENTER CONTROL SYSTEM *****
|                                     |
|          Werktagstarif          19/04/1999 17:46:25
|                                     |
|          F1 - 1) Bowling
|          F2 - 2) Bowling DT
|          F3 - 3) Bowling UT
|          F4 - 4) Billard
|          F5 - 5) Parameter Ändern
|          F6 - 6) Fernsteuerungsbefehle (Bowling)
|          F7 - 7) Mannschaften Ändern
|          F8 - 8) Ende
|                                     |          2.0 (C) BMS Ltd, Switzerland
|          Funktion wählen :
|

```

Da das Programm jeweils den Gegebenheiten im Bowling angepasst wird, kann es sein, dass das Bild nicht mit Ihrem Bildschirm übereinstimmt, namentlich dass einer oder mehrere der Auswahlpunkte **F2** bis **F4** anders lauten oder gänzlich fehlen.

Die Funktionstasten

Als Allererstes lernen Sie die Funktionstasten kennen: es sind die mit **F1** bis **F10** angeschriebenen Tasten. Immer dann, wenn auf dem Bildschirm irgendwo (zumeist unten oder links) eine Liste mit den Funktionen erscheint, können Sie mit ihnen von einem Teil des Programms ohne Umschweife direkt zu einem anderen Teil springen. Dies sind die Möglichkeiten:

F1	Bowlingübersicht	-Bahnen zuweisen, Bahnen abrechnen
F2	Bowling DT	-Analog für den Timer-Modus.
F3	Bowling UT	-Analog für den Modus, bei dem nach Zeit verrechnet wird (UpTime)
F4	Übersicht 4	- <i>Billardtische</i> vermieten und abrechnen
F5	Konfiguration	-Programmeinstellungen; Passwort benötigt
F6	Scoregraphic	-Fernsteuerungsfunktionen
F7	Teamlisten	-Warteliste im Open, Liga-Liste
F8	Neues Liga Team	-Eintrag in Liga-Liste (aus F1 bis F4 und F6)

F9 Neues Open Team	-Eintrag in Warteliste (aus F1 bis F4 und F6)
F10 Hauptmenü	-Springt zurück zum Hauptmenü
F8 Programm beenden	Im Hauptmenü, in F6 und in F7 , bzw. immer nach F10 (oder nach ESC falls in F5)

Die Bezeichnungen für **F2** bis **F4** sind der Grundeinstellung entnommen; die Funktionstaste **F8** funktioniert nur dann als "Ausgang", wenn Sie sich entweder im Hauptmenü, in **F6** oder in **F7** befinden. Fast sämtliche Funktionstasten dienen zusätzlich bei der Abrechnung zur Auswahl der darin verwendeten Unterfunktionen.

Das Kurzverfahren

Um eine Bahn zuzuweisen bzw. zu öffnen, ebenso um sie anschliessend wieder abzurechnen, genügen (die richtigen Voreinstellungen vorausgesetzt) wenige Tastendrucke:

- Um die Bahn zu eröffnen, muss man sich zunächst im richtigen Übersichtsbild befinden; drücken Sie also zunächst **F1**, sofern Sie noch nicht im Bowling-Übersichtsbild sind (bzw. **F2** bis **F4** für eine andere Übersicht).

Bahnnummer :

- Tippen Sie die Bahnnummer (bzw. Tischnummer) ein
- Drücken Sie **ESC**

Die Bahn wird zugewiesen. Unter der Bahnnummer erscheint die Zuweisungszeit.

Die erste Voraussetzung, damit diese "Abkürzung" funktioniert, ist, dass die Tastatursperre *nicht in Betrieb ist*. Ansonsten wird das Programm (da die Benutzer durch die Sperre der Tastatur dies nicht können) die *Namen der Spieler* verlangen. Diese werden dann nach Rückfrage dem Scoregraphic übermittelt und das Spiel kann beginnen. Werden *keine Namen* eingegeben, wird die Tastatur trotz voreingestellter Tastatursperre *freigegeben*; dies, damit die Spieler ihre Namen am Tisch eingeben können.

Die zweite Voraussetzung ist, dass bei der Installation die Abkürzung überhaupt freigegeben wurde.

- Um eine Bahn (einen Tisch) abzurechnen, vergewissern Sie sich zunächst, dass Sie im richtigen Übersichtsbild sind, drücken Sie sonst die entsprechende Funktionstaste **F1** bis **F4**.

Bahnnummer :

- Geben Sie die Nummer der abzurechnenden Bahn (bzw. des Tisches) ein
- Drücken Sie **ESC**

Die Bahn wird abgerechnet. Falls dies bei der Installation so programmiert wurde, wird automatisch eine Quittung ausgedruckt (der Drucker *muss eingeschaltet und ON-LINE sein!!*). Links am Bildschirm sehen Sie dann folgende drei Zeilen:

Total **DM** **xx.xx**

und, weiter Unten,

Total Zubehör **DM** **yy.yy**

Total Spiele **DM** **zz.zz**

Der oben angezeigte Brutto-Totalbetrag wird in den unteren Beiden Zeilen aufgeteilt in Spiel- und Zubehöranteil (falls z.B. Mietschuhe im Voraus einkassiert werden); rechts wartet das Programm auf die Bestätigung:

Abschliessen? (J, N, CR) :

- Drücken Sie **CR**, wenn Sie die Bahn abschliessen wollen,
- Drücken Sie **N**, wenn Sie die Bahn *nicht* abschliessen wollen (z.B. bei falscher Eingabe der Bahnnummer), oder schliesslich
- Drücken Sie **J**, wenn Sie die Bahn zwar abrechnen wollen, aber gleich wieder öffnen werden. Dieser Unterschied zu **CR** besteht nur im Bowling und dient dazu, Monitoren und Scoregraphic zu schonen; der Scoregraphic sperrt lediglich alle Bedienungsfunktionen, aber stellt den Monitor nicht ab.

Anmerkung zum Kassa-Journal: Verrechnet werden dem Kunden ausdrücklich die Einheiten, die er zwischen Eröffnung der Bahn (des Tisches, usw.) und deren Abrechnung gespielt hat; allerdings erscheinen im Journal auch eventuell *vor* der Zuweisung gespielte Einheiten. Diese werden als "nicht verrechnete Einheiten" deklariert. Sie können von der Unterbrechung der ersten Lichtschranke beim Reinigen der Bahnen stammen.

Auch hier gilt als Voraussetzung, dass die Abkürzung bei der Installation überhaupt freigegeben wurde, sonst wird das Programm zusätzliche Eingaben erfordern.

Die Eröffnung

Die Eröffnung kann, wenn man die Abkürzung nicht benutzt, grob in vier Eingabeabschnitten unterteilt werden.

- Eingabe der Bahnnummer und Rückfrage: **Bahn frei? (J/N/S)**
- Eingabe von Zubehör (Mietschuhe usw.)
dann, in der Bowling-Übersicht:
Optionen: Vorauszahlung, Tastatur- und Druckersperre übersteuern, Sonderbefehle für den Scoregraphic;
- Spielart auswählen
- Spielernamen eingeben und nach Bestätigung dem Scoregraphic übermitteln.

Bei anderen Sportarten als Bowling hört die Eröffnung nach der Eingabe vom Zubehör auf.

Bei jeder Eingabe kann mit **ESC** die Abkürzung angetreten werden - die weiteren Fragen werden übergangen; je nach Programmierung (Anhang "Files") kann der "Schnellgang" aber beim Anfang jedes Schrittes wieder angehalten werden. Ein erneuter Druck auf **ESC** überspringt die anschliessenden Fragen wieder (bis zum nächsten programmierten Stopp).-

Bahnnummer und Rückfrage "Bahn frei? (J/N/S)"

- Wählen Sie zunächst mit einer der vier Funktionstasten **F1** bis **F4** die Übersicht, sofern nicht schon die richtige angezeigt wird.

Bahnnummer: .

- Tippen Sie die Nummer einer *freien Bahn* ein und drücken Sie **CR**. Oder

- Tippen Sie die Nummer der *linken Bahn eines freien Bahnpaars* und drücken Sie den Doppelpunkt (" : "). Auf dem Bildschirm erscheint -> **Liga**

Anmerkung: Die letztere Möglichkeit, zwei Bahnen in einem Gang zu eröffnen ist der Bowling-Übersicht vorbehalten. Wo vom normalen Vorgang Abweichungen entstehen, wird dies vermerkt.

Ein weiteres Abkürzungsverfahren wird im **F2-Bowling** (=Downtime Bowling) unterstützt: Um die Bahnen 1 bis z. B. 10 zu vergeben, einfach **1-10** eingeben, dann **<ENTER>**, dann die Anzahl Schuhe insgesamt gefolgt von **<ENTER>** eingeben, dann die Anzahl Zubehöre (insgesamt), wieder **<ENTER>**, schliesslich die Optionen eingeben, wieder **<ENTER>** am Schluss: **<ESC>** drücken. Alle Bahnen von 1 bis 10 werden zusammen in einem Schritt vergeben.

Bahn (bzw. Tisch usw.) **frei? (J/N/S)**

- Drücken Sie **J** oder erneut **CR**, um die Frage zu bestätigen; Diese Frage ist gleichzeitig selbst eine Bestätigung, dass die Bahn frei war!
- Drücken Sie **N**, um die Zuweisung zu annullieren (z.B. bei falscher Eingabe), oder
- Drücken Sie **S**, um die gespielten Einheiten auf dem Kassensjournal dem Total der *Servicezuweisungen* hinzuzählen zu lassen. Wird verwendet, wenn der Mechaniker die Bahn oder den Scoregraphic prüfen muss.

Anzahl Schuhe = 0 Neue Anzahl :

- Geben Sie die Anzahl Mietschuhe ein und drücken Sie **CR**.

Anzahl Zubehör = 0 Neue Anzahl :

- Geben Sie die Anzahl weiteres Zubehör ein (z.B. Socken) und drücken Sie **CR**.

Anmerkung: Beachten Sie die drei unterschiedlichen Bowling-Modi:

Wenn Sie eine Bahn im F1 Modus vergeben, wird nach dem von Ihnen spezifizierten Tarif abgerechnet (d.h. nach Anzahl Kugeln oder Kugeln/Frames oder nach Anzahl Spielen..), während im F2-Bowling (Downtime-Bowling) in der Regel nur Bahnen auf Vorauszahlung vergeben werden und sobald die vorausbezahlte Zeit abgelaufen ist, wird die Bahn automatisch abgeschlossen. Wird eine Bahn nach Zeit abgerechnet, wobei die genaue Spieldauer noch unbestimmt ist, d.h. Abrechnung erst nach dem Spiel, dann wird die Bahn im F3-Modus vergeben (=UpTime Bowling).

Zu beachten: Vergabe und Abschluss einer Bahn im selben Modus!!

Optionen (J/N) :

- Tippen Sie **N** oder **CR**, wenn Sie die Voreinstellungen übernehmen wollen bzw. wenn *keine* Vorauszahlung geleistet wird. *Sie beenden damit den Eingabeabschnitt.*
- Tippen Sie **J**, um einen der folgenden Werte zu ändern.

Vorauszahlung --> = 0.00 Neuer Wert :

- Drücken Sie **CR**, falls *keine* Vorauszahlung geleistet wird, sonst:
- Geben Sie den im voraus bezahlten Betrag ein und drücken Sie **CR**.

Falls Sie eine Vorauszahlung eingegeben haben, folgt die Frage:

1=Zubehör 2/CR=normal :

- Drücken Sie die **1**, falls der im voraus bezahlte Betrag zur Abgeltung von Mietschuhen bezahlt wurde, oder
- Drücken Sie die **2**, falls das Spiel im voraus bezahlt wurde.

Anmerkung: Wenn die Vorauszahlung als "Spielgeld" deklariert wird (mit der Zahlentaste **2**), so hängt es von der automatischen Pistenabfrage ab, ob der Betrag auf Erschöpfung geprüft wird; Ist die Abfrage eingeschaltet, wird alle zwei Minuten geprüft, für welchen Betrag auf der Bahn bereits gespielt wurde; ist der Betrag grösser als die geleistete Vorauszahlung, blinkt auf der Übersicht das Farbfeld weiss. Wurde eine Doppelbahn angewählt, muss berücksichtigt werden, dass die Spieler auf *beiden Bahnen* spielen, und somit hier nur die Hälfte des vorausbezahlten Betrages einzugeben ist; die andere Hälfte muss dann der Nebenbahn mit der Unterfunktion **F8 - Zubehör Ändern** eingegeben werden.

Tastatur (1/2/3) = 1 Einstellung :

- Drücken Sie **CR**, um die Voreinstellung zu übernehmen, oder:
- Geben Sie den neuen Sperrcode ein (**1**=frei, **2**=gesperrt, **3**=teilweise gesperrt) und drücken Sie **CR**.

Drucker (1/2/3) = 1 Einstellung :

- Drücken Sie **CR**, um die Voreinstellung zu übernehmen, oder:
- Geben Sie den neuen Sperrcode ein (**1**=frei, **2**=gesperrt, **3**=teilweise gesperrt) und drücken Sie **CR**.

Nun erscheint auf der oberen Bildschirmhälfte eine Liste, die sich "*Steuerbefehle*" nennt, und die Aufforderung:

Befehlsnummer (z.B. 1,4,6...):

- Geben Sie die Nummer(n) eines oder mehrerer Befehle ein, die dem angewählten Scoregraphic übermittelt werden sollen (falls es mehrere sind, durch Kommata oder Leerzeichen getrennt) und drücken Sie **CR**, oder
- Drücken Sie **CR**, um keine (weiteren) Befehle zu übermitteln.

Anmerkung: Die Befehle und ihre Wirkung werden im Anhang "*Fernsteuerbefehle*" genauer erläutert. Vor der Anwendung von unbekanntem Befehlen sei gewarnt!

Spielart auswählen

In der oberen Hälfte des Bildschirms wird im Fenster "*Team-Liste*" die Warteliste angezeigt. Darunter sieht rechts eine Auswahlliste, die hier nicht wiedergegeben wird und die Aufforderung:

Auswahl : 1

- Geben Sie die Zahl ein, die dem gewählten Spiel entspricht, oder:
- Drücken Sie **CR**, um die vorgeschlagene Variante zu akzeptieren.

Anmerkung: Dieser Eingabeabschnitt kann, wenn dies in der Programmierung so vorgesehen wurde (siehe Anhang "*Files*"), ohne Ersatz übersprungen werden. Das Programm geht dann direkt zur Eingabe der Spielernamen über. Wurde eine Doppelbahn angewählt, werden hier Liga-Spiele angezeigt, sonst werden Open-Spiele zur Auswahl vorgeschlagen. Der Vorschlag bei der Einzelbahn ist immer **1-Open**; bei der Doppelbahn wird diejenige Spielart vorgeschlagen, die in der Konfiguration (unter **F5**)

programmiert wurde. Im Falle der Doppelbahn wird auch die Liga-Teamliste anstelle der Warteliste (Open-Teamliste) angezeigt.

Spielernamen eingeben und übermitteln

Es erscheint die der Spielart angemessene Teamliste; bei einer Liga-Zuweisung (Doppelbahn, Doppelpunkt), wird die erste Eingabe sein:

Mannschaftsname :

Andernfalls (ausser Sie wählten *Bingo* oder *Lijn**), wird die erste frage lauten:

Spielername 1 :

- Falls Mannschaften in der Liste anwesend sind, wird die Mannschaftsnummer **1** vorgeschlagen; drücken Sie **CR**, um diese zu bestätigen; dann wird die angewählte Mannschaft angezeigt und die Bestätigungsfrage gestellt.
- Falls Mannschaften in der Liste anwesend sind, aber eine andere Mannschaft als die vorgeschlagene Nummer **1** gewünscht wird, die entsprechende Nummer tippen und **CR** drücken. Weiteres Vorgehen wie oben. Ungültige Nummern (von Teams, die es nicht gibt) werden nicht angenommen.
- Sonst, wenn keine Mannschaften in der Liste vorhanden sind, den verlangten Namen *IN GROSSBUCHSTABEN* eingeben und **CR** drücken; die Eingabe für den zweiten Spieler wiederholen, dann für den dritten usw. bis zum letzten. Das Programm lässt, wie auch der Scoregraphic, je nach Spielart mehr oder weniger Spieler zu. Dann folgt:

OK ? (J/N) :

- Drücken Sie **J**, wenn Sie mit der angezeigten Namenliste einverstanden sind. Die Namen werden dann dem Scoregraphic übermittelt
- Drücken Sie **N**, wenn die Namen einen Fehler enthalten; sie werden dann aufgefordert, die gesamte Eingabe zu wiederholen.

Oder aber, sie möchten KEINE Namen senden:

- Ist eine Mannschaft in der Liste, wird die 1 vorgeschlagen; *löschen* Sie die 1 und drücken Sie dann **CR**.
- Ist keine Mannschaft da, drücken Sie einfach **CR**.

Anmerkung: Wurde mit dem Doppelpunkt eine Doppelbahn angewählt, ergeben sich die folgenden drei Unterschiede: Zunächst muss *vor* dem Namen des ersten Spielers ein *Teamname* eingegeben werden. Dann werden *zwei Teams, eines pro Bahn* verlangt, schliesslich wird anstelle der Open- bzw. Warteliste die Liga-Liste angezeigt; Beim Open wird eine einmal per Zahl angewählte und dem Scoregraphic übermittelte Mannschaft aus der Liste entfernt, wogegen Liga-Teams mehrmals übermittelt werden können und nur mittels ausdrücklichem Befehl von der Liste entfernt werden können. Schlussendlich muss gesagt werden, dass der Name des *Blind-Teams*, (**0000**, viermal die Null) *nicht* eingegeben werden kann; die Null ist bekanntlich eine Zahl und so wird sie vom Programm als Mannschaftsnummer aufgefasst - und prompt zurückgewiesen, weil keine Liga-Mannschaft Nr. 0 in der Liste existiert. Es empfiehlt sich daher, das Liga-Team Nr. 1 "0000" zu benennen.

Falls eine Mannschaft eingegeben oder angewählt wurde, wird sie dem Scoregraphic übermittelt. Anschliessend springt das Programm zurück zur

F10) Ende

Auswahl :

Drücken Sie hier **F10**, falls Sie die falsche Bahn angewählt haben. Oder wählen Sie eine der drei Unterfunktionen an (die Abrechnung, **F7** bzw. **CR** wird als letzte behandelt):

Drücken Sie **F6**, um der angewählten Bahn Fernsteuerbefehle zu übermitteln.

Nun erscheint auf der oberen Bildschirmhälfte eine Liste, die sich "*Steuerbefehle*" nennt, und die Aufforderung:

Befehlsnummer (z.B. 1,4,6...):

- Geben Sie die Nummer(n) eines oder mehrerer Befehle ein, die dem angewählten Scoregraphic übermittelt werden sollen (falls es mehrere sind, durch Kommata oder Leerzeichen getrennt) und drücken Sie **CR**, oder
- Drücken Sie **CR**, um keine (weiteren) Befehle zu übermitteln.

Anmerkung: Die Befehle und ihre Wirkung werden im Anhang "*Fernsteuerbefehle*" genauer erläutert. Vor der Anwendung von unbekanntem Befehlen sei gewarnt!

Diese Unterfunktion steht weiterhin nur in der Bowling-Übersicht zur Verfügung. Die Befehle werden immer ausdrücklich jener Bahn übermittelt, deren Nummer eingangs eingegeben wurde.

Drücken Sie **F8**, um die Eingabe der Zubehöre und Optionen zu wiederholen (bzw. um die eingegebenen Werte nachträglich zu überprüfen oder korrigieren)

Der einzige Unterschied ist der, dass die vorgeschlagenen Werte diejenigen sind, die zuvor eingegeben wurden. Bitte beachten Sie, dass die Werte immer *neu eingegeben* oder *mit CR bestätigt* werden!

Drücken Sie **F9**, um ein Subtotal oder den Spielstand anzuzeigen.

1=Subtotal 2=Spielstand :

- Drücken Sie Taste **1**, um ein Subtotal (Bild 12) zu sehen, oder
- Drücken Sie Taste **2**, um den Spielstand anzeigen zu lassen (Bild 13). Das Bild muss mit **ESC** verlassen werden. Sie können derweil auch mit **PgDn** oder **PgUp** die jeweils nicht sichtbare Hälfte anzeigen (bei mehr als 6 Spielern).

Anmerkung: Die Anzeige des Spielstandes ist auf die Bowling-Übersichtstabelle beschränkt; alle anderen Übersichtstabellen werden, sobald **F9** gedrückt wird, ein Subtotal des angewählten Objektes anzeigen.

Drücken Sie **F7** oder **CR**, womit Sie mit der Abrechnung zum nächsten Schritt kommen.

Der Bildschirm zeigt zunächst eine Aufstellung der Kosten und das vorläufige Total (Bild 14);

```

**** ZUSTANDSBERICHT: BOWLING-PISTEN ****   □-Spielende 14
□-Keine Infos                               □-Open
□-Grundzustand                             □-Liga
###-Ein #-Keine Verbindung                 □-
Geschlossen 29/07/1994 09:18:09            □-Eingabe-
Modus
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □
1 2 3 4 5 6 7 8 9 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

###
0
:
S
0
Bahnnummer : 2
Anz. Schuhe : 1 - Preis Fr. 2.50 - Total Fr. 2.50
Frames/Würfe : 12 - Preis Fr. 0.40 - Total Fr. 4.80
Frames/Würfe : 38 - Preis Fr. 0.40 - Total Fr. 15.20
Total Fr. 22.50
Rabatt :
(A B C D Z <*,&> - Detail)

```

Im Folgenden eine kurze Erklärung der einzelnen Zeilen und Zeilenarten:

<Einheiten>: nnn - Preis DM 0.80 - Total DM xx.xx

Für jedes Subtotal wird eine solche *Verrechnungszeile* aufgeführt; der Preis wird jeweils automatisch der richtigen Tariftabelle entnommen. *<Einheiten>* ist dabei die Bezeichnung der eingestellten Einheiten, z.B. "Frames/Würfe" im F1 Modus, oder nach Zeit, wie im F2- oder F3 Modus.

Zubehör>: m - Preis DM 2.50 - Total DM yy.yy

Mietschuhe und anderes Zubehör wird mit einer *Zubehörzeile* aufgeführt. Der Rabatt bezieht sich *nicht* auf die Zubehörtotale - diese sind unveränderlich. *<Zubehör>* wird dabei durch die Bezeichnung des gemeinten Zubehörs ersetzt.

Total DM zzzz.zz

Hier steht das Bruttototal inklusive aller Zubehöre, ohne Abzug der Vorauszahlung. Diese Zeile wollen wir *Brutto-Totalzeile* nennen.

Rabatt:

(A B Z <*,&> = Detail)

Hier findet die einzige Eingabe in diesem Schritt statt; die programmierten Kennbuchstaben gewähren einen Gesamtrabatt auf den gesamten Spielpreis (d.h. auf die *Summe aller Verrechnungszeilen*).

Anmerkung: Im Kassajournal wird *jede Abrechnung entweder als BRUTTO-PREIS oder als RABATTSATZ UND NETTO-PREIS gespeichert*; gewähren Sie also über mehrere Tarifstufen hinweg einen einheitlichen Abschlag, kann später nicht mehr eruiert werden, *wann* diese Einheiten gespielt wurden. Dies ist natürlich nur von Bedeutung, wenn Sie vom Manager Report (siehe Anhang) eine detaillierte Statistik erwarten. Jedenfalls wird der Manager Report eine Warnung in diesem Sinne ausdrucken.

Die folgenden Zeilen werden erst nach der Eingabe von Bedeutung sein:

Total Rabatt DM ww.ww

Die *Rabattzeile* führt den insgesamt vom Bruttototal abgezogenen Betrag auf. Diese Zeile erscheint nur, wenn ein Abschlag gewährt wurde.

Vorausbezahlt DM uu.uu

Die *Vorauszahlungszeile* führt die im voraus geleistete Anzahlung auf und wird vom Nettototal (=Bruttototal minus Rabatt) abgezogen. Diese Zeile erscheint natürlich nur dann, wenn auch eine Vorauszahlung geleistet wurde.

Total Zubehör DM xx.xx
Total Spiele DM yy.yy
Total Bar DM zz.zz

Diese drei Zeilen zeigen schliesslich das Nettototal an, aufgeteilt in Zubehör und Spieleinheiten; die dritte Zeile (*BAR*) ist der einzukassierende Betrag.

Zurück also zur Eingabe vom Gesamtrabatt:

Rabatt :
(A B Z <*,&> = Detail)

- Tippen Sie **CR**, wenn Sie *keinen Rabatt* gewähren wollen bzw. dürfen (z.B. Open-Spieler oder Nichtmitglieder).
- Tippen Sie einen der aufgeführten Rabatt-Kennbuchstaben (im Beispiel: **A**, **B** oder **Z**), um einen berechtigten Rabatt zu gewähren; Das Programm fragt dann:

An Kunde?

- Geben Sie hier die Legitimation für den Rabatt ein; Es obliegt der Geschäftsleitung, die Form der Legitimation festzulegen; diese Legitimation wird dann vom Manager Report (siehe Anhang) ausgedruckt, damit feststellbar ist, weshalb dieser Abschlag gewährt wurde.

Anmerkung: Beachten Sie bitte den Anhang "*Files*".

Oder, sollten Sie einen detaillierten Rabatt wünschen:

- Drücken Sie die Taste ***** (je nach Tastatur **Umschalt-3** oder **Umschalt-8**), wenn *nicht mehr als ein Tarif* in den Verrechnungszeilen aufgeführt wird; oder:
- Drücken Sie die Taste **&** (je nach Tastatur **Umschalt-6** oder **Umschalt-5**), wenn *mehrere Tarife* in den Verrechnungszeilen aufgeführt werden.

Beide Eingaben führen zum nächsten Schritt:

Das Programm verlangt zunächst die Spielernamen beim Scoregraphic; dies kann einen Augenblick andauern; Dann wird die Einzelrabatt-Tabelle angezeigt (Bild 15).

Wurde die Einzelrabatt-Tabelle mit der Taste ***** aufgerufen, werden die Verrechnungszeilen ungeachtet der darin aufgeführten Tarife zusammengefasst.

Wurde die Einzelrabatt-Tabelle mit der Taste **&** aufgerufen, werden die Verrechnungszeilen nach Tarif gruppiert zusammengefasst. Die Tabelle muss dann *für jeden Tarif ein Mal* bearbeitet werden.

Zunächst eine Beschreibung der Tabelle in Bild 15: zuoberst rechts steht die Anzahl der angezeigten Namen (die in Open max. **12**, in Liga max. **5** sein kann); Darunter stehen die einzelnen Namen, wie sie vom Scoregraphic zurückgemeldet wurden. Jede Zeile führt 4 Informationen auf, wovon 3 veränderbar sind: ganz links der Name (veränderbar), dann die Anzahl der gespielten Einheiten (beschränkt veränderbar), der Bruttopreis (nicht veränderbar) und schliesslich der Rabattsatz (veränderbar). Rechts der Zeilen steht welcher Tarif soeben bearbeitet wird, das Netto-Subtotal *für diesen Tarif und ohne Zubehör* und die Erinnerung "**ENDE=ESC**".

- Der *Cursor* ist hier ein hellblauer Balken, der das gesamte jeweils aktive Eingabefeld markiert; er befindet sich anfangs auf der ersten Zeile.

- *Bewegt* wird der Cursor wahlweise mit der **CR**-Taste (von links nach rechts und dann zeilenweise nach unten) oder direkt mit den vier **Cursor**-Tasten in die entsprechende Richtung.

Um die Anzahl der angezeigten Spieler zu ändern:

- Bewegen Sie den Cursor ganz nach oben zum Feld "Anz. Spieler:"
- Geben Sie die neu anzuzeigende Anzahl ein und drücken Sie **CR**.

Um den Namen eines oder mehrerer Spieler zu ändern:

- Bewegen Sie den Cursor in die erste Spalte.
- Geben Sie den Namen neu ein und drücken Sie **CR**.

Um einen Rabatt zu gewähren:

- Bewegen Sie den Cursor in die dritte veränderbare Spalte (also ganz nach rechts, am Besten mit **CR**). Die Kennbuchstaben für die einzelnen Rabattsätze werden angezeigt.
- Tippen Sie einen der angezeigten Buchstaben und bewegen Sie den Cursor im Anschluss weg, um den Nettobetrag anzeigen zu lassen.

Um die Verteilung der Verrechnungseinheiten zu ändern:

- Bewegen Sie den Cursor auf die mittlere Spalte.
- Tippen Sie die neue Anzahl Einheiten.

Anmerkung: Die gesamte Anzahl Einheiten lässt sich *nicht* ändern! Wenn Sie also einem Spieler mehr Einheiten verrechnen wollen, vermindert sich automatisch die Anzahl der Einheiten, die auf die Nachfolger dieses Spielers verteilt wird.

Das Programm verteilt die zu verrechnenden Einheiten immer möglichst gleichmässig auf die Spieler, welche sich *unter dem Cursor* befinden; beachten Sie als Beispiel die folgende schematisierte Tabelle:

Franz	7	Einh.	à X DM = Y DM	0.0%	= Y DM
Peter	7	Einh.	à X DM = Y DM	0.0%	= Y DM
Uschi	6	Einh.	à X DM = Z DM	0.0%	= Z DM

Der Cursor steht auf der ersten 7, insgesamt wurden 20 Einheiten gespielt, welche vom Programm wie angezeigt verteilt werden.

- Geben Sie nun **10** ein, um Franz 10 Einheiten bezahlen zu lassen, wird nach der Bestätigung der Eingabe (mit **CR** oder einer **Cursor**-Taste) die Verteilung in der gesamten Tabelle neu berechnet und, z.B. nach **CR**, wie folgt angezeigt:

Franz	10	Einh.	à X DM = Y DM	(A B Z)	= Y DM
Peter	5	Einh.	à X DM = Y DM	0.0%	= Y DM
Uschi	5	Einh.	à X DM = Z DM	0.0%	= Z DM

Wichtig ist dabei, dass insgesamt immer noch 20 Einheiten verrechnet werden. Der Cursor verlangt nun die Eingabe des Rabatt-Kennbuchstabens.

Um schliesslich die Bearbeitung der Tabelle zu beenden, gibt es *zwei* ähnliche aber in ihren Auswirkungen grundsätzlich verschiedene Methoden:

Sie drücken **ESC**, solange sich der Cursor in der *mittleren oder rechten Spalte* befindet.

OK? (J/N/R/A)

- Drücken Sie **J**, wenn Sie mit der angezeigten Tabelle zufrieden sind; die Bearbeitung *dieser* Tabelle wird damit *beendet*.
- Drücken Sie **N**, wenn Sie *noch etwas ändern möchten*; drücken Sie nach den zusätzlichen Änderungen erneut **ESC**.
- Drücken Sie **R**, wenn Sie die wieder die *ursprünglichen Werte* angezeigt haben möchten; Sie können dann mit den Änderungen wieder von Vorne beginnen.
- Drücken Sie **A**, wenn Sie die Einzelrabatte insgesamt *annullieren* wollen, wenn sich z.B. herausstellt, dass doch keiner der Spieler eine gültige Lizenz hat.

Drücken Sie **ESC**, während sich der Cursor in der *linken* Spalte, also bei einem Namen befindet.

ESC=Ende 1=Spieler x spielt weiter 2=Spieler spielt weiter mit Zubehör

- Tippen Sie erneut **ESC**, um zum Abschluss (wie oben) zu kommen.
- Tippen Sie die **1**, wenn der Spieler *mit seinen Einheiten, aber ohne Zubehör* weiterspielt, d.h. aus der laufenden Abrechnung entfernt werden soll, oder:
- Tippen Sie die **2**, wenn der Spieler *mit seinen Einheiten und je einem Stück Zubehör* weiterspielt, d.h. aus der laufenden Abrechnung entfernt werden soll.

Anmerkung: In beiden Fällen wo ein Spieler weiterspielt und damit aus der laufenden Abrechnung entfernt wird, muss die Rechnung zwingend abgeschlossen werden. Wurde ein Spieler auf diese Art aus der Tabelle entfernt, erscheint er auch in Folgetabellen (Taste **&**) nicht mehr. Falls bei der Eröffnung, oder nachträglich mit Unterfunktion **F8** der Bahn Zubehör zugeteilt wurde, kann bei dieser Eingabe differenziert werden, ob dieser Spieler, der weiterspielt, Mietschuhe bezogen hat oder nicht. Nachdem ein Spieler entfernt wurde, springt das Programm zurück zur Tabelle und man kann weitere Spieler, im Extremfall alle bis auf den letzten, entfernen.

Nach Beendigung der Arbeit an der Tabelle folgt im Fall, dass die Einzelrabatt-Tabelle mit der Taste **&** aufgerufen wurde, die Tabelle für den nächsten Tarif aus den Verrechnungszeilen.

Anmerkung: Wenn bei Einzelrabatten für die einzelnen Tarife verschiedene Rabatte gelten, wird beim Drucken der Quittung ein berechneter Durchschnittsrabatt ausgedruckt, wobei der ausgedruckte Nettobetrag bis aufs Abrunden stimmt.

Zahlungsart, Änderung Rechnungsbetrag:

Nach der Eingabe oder dem Auslassen der Rabatte präsentiert sich die untere Hälfte des Bildschirms wie in Bild 16;


```

**** ZUSTANDSBERICHT: BOWLING-PISTEN ****   -Spielende 16
-Keine Infos                               -Open
-Grundzustand                               -Liga
###=Ein #-Keine Verbindung                 -Geschlossen
19/04/1999 09:30:47                         -Eingabe-Modus
1 2 3 4 5 6 7 8 9 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0
###
0
8

Total Rabatte Fr. -0.00
Total Zubehör Fr. 2.50      Neuer Total-Betrag(+):
Total Spiele Fr. 20.00
Total Bar Fr. 22.50        F1/CR=Bar F2=Kreditkarte F3=Check

```

Die Netto-Totale berücksichtigen eventuell gewährleistete Abschläge ebenso wird die Vorauszahlung abgezogen; das Total wird dann gemäss der Voreinstellung gerundet. Rechts unten steht die Aufforderung:

Neuer Total-Betrag(+): xx.xx
F1/CR=Bar F2=Kreditkarte F3=Check

Wenn sog. "Feste Beträge" programmiert wurden, erscheint eine zusätzliche Zeile, die ähnlich den Rabatten Kennbuchstaben zeigt. Sie haben hier einige Möglichkeiten, auf das Rechnungstotal direkten Einfluss zu nehmen:

- Geben Sie einen oder mehrere der angezeigten Buchstaben ein (mit Kommata oder Leerschlägen voneinander getrennt); oder:
- Geben Sie das Zeichen **+** gefolgt von einem *Zuschlag* ein, oder:
- Geben Sie das Zeichen **-** gefolgt von einem *Abzug* ein, oder
- Geben Sie einen *neuen Rechnungsbetrag*, ohne Vorzeichen, ein, oder endlich:
- Lassen Sie das Total stehen, wenn die Rechnung stimmt.

Anmerkung: Der Dezimalpunkt ist als Punkt und *nicht* als Komma einzugeben.

Hernach:

- Tippen Sie **F1** oder **CR**, wenn die Bezahlung in Bar erfolgte, oder
- Drücken Sie **F2**, wenn die Bezahlung mittels Kreditkarte erfolgte, oder schliesslich
- Drücken Sie **F3**, wenn die Rechnung mit einem Scheck beglichen wurde.

Anmerkung: Die Unterscheidung durch **F1** (oder **CR**) bis **F3** hat zur Folge, dass die entsprechenden Rechnungen im Manager Report (Anhang) unter verschiedenen Rubriken aufsummiert werden.

Wenn Sie von der Möglichkeit Gebrauch machen, das Total zu ändern, wird dadurch im Kassenjournal eine Differenz erwirkt - Sie ändern das Haben, aber nicht das Soll! - und die soll begründet werden. In jenem Fall fragt das Programm schlicht:

Warum?

- Geben Sie eine Legitimation für die Änderung des Totales ein und drücken Sie **CR**.

Anmerkung: Es obliegt der Geschäftsleitung, festzulegen was als Legitimation gilt. Es kann ein Kurzzeichen (min. 2 Zeichen) oder eine Laufnummer sein, jedenfalls steht dann der eingegebene Text neben der Buchung im Manager Report. Beachten Sie bitte hierzu auch den Anhang "Files".

Ausdruck der Quittung:

Alle anderen Punkte konnten mit **CR** "übergangen" werden - mit **CR** wurden die vorgeschlagenen Werte übernommen und alle Extras ausgelassen; diese Rückfrage wird daher auffallen (sie muss): man kommt hier mit **CR nicht** weiter.

Rechnung drucken? (J/N)

- Drücken Sie die Taste **J**, um eine Quittung (Bild 17) ausdrucken zu lassen, oder
- Drücken Sie die Taste **N**, um *ohne Quittung* fortzufahren.

```

17 BMS Bowling Marketing Service AG

Werkstrasse 50 CH-8630 Rüti/ZH
Tel. ++41/55/31 77 55 FAX 319 319

29/07/1994 09:31:32 Bowling Bahn : 2
Start : 08:58 Spieler : 5
Kugeln : 89

Frames/Kugeln: 50 @ Fr. 0.40 20.00
Subtotal : Fr. 20.00
Schuhe : 1 @ Fr. 2.50 2.50
Total Betrag : Fr. 22.50
Differenz : Fr. 22.50
Zahlungsart : Bar

Danke und auf Wiedersehen.
Scoregraphic (C) 1998,1999 by BMS Bowling Marketing Service AG, Werkstrasse 50
CH-8630 Rüti/Zürich (Schweiz), http://www.bmsbowling.ch

```

Anmerkung: Diese Frage kann, wie fast jede andere auch, mit **ESC** übergangen werden; dann wird je nach programmierter Voreinstellung eine Quittung ausgedruckt oder nicht. (Anhang "Files").

Scoreblatt ausdrucken:

Dieser Punkt der Abrechnung ist *eine der wenigen* Möglichkeiten im Programm, *mehrere* aufeinanderfolgende Spiele auszudrucken. Die anderen zwei Möglichkeiten bieten die Funktionen Transfer Open bzw. Turnier im Untermenü **F6**.

Spiele ausdrucken (0=laufendes 9=erstes CR=keines) :

- Drücken Sie **CR**, falls *kein Scoreblatt* ausgedruckt werden soll
- Drücken Sie **0**, um das laufende Scoreblatt zu drucken.
- Drücken Sie **1**, um das zuletzt gespeicherte *und das laufende* Scoreblatt zu drucken; oder eben, drücken Sie **2**, um das zweitletzte gespeicherte Scoreblatt zu drucken und so fort bis Sie mit **9** vom neunten zum ersten Speicherplatz des Scoregraphic plus das laufende Spiel ausdrucken - zehn Scoreblätter.

■

Abschluss der Rechnung

Hier wird nun festgelegt, ob die Rechnung definitiv abgeschlossen oder ob sie verworfen wird.

Abschliessen (J,N,CR) ?

- Drücken Sie **CR**, wenn Sie die Bahn abschliessen wollen,
- Drücken Sie **N**, wenn Sie die Bahn *nicht* abschliessen wollen (z.B. bei falscher Eingabe der Bahnnummer oder einem anderen gravierenden Bedienungsfehler während dem Abschluss), oder schliesslich
- Drücken Sie **J**, wenn Sie die Bahn zwar abrechnen wollen, aber gleich wieder öffnen werden. Dieser Unterschied zu **CR** besteht nur im Bowling

und dient dazu, Monitoren und Scoregraphic zu schonen; der Scoregraphic sperrt lediglich alle Bedienungsfunktionen, aber stellt den Monitor nicht ab.

Anmerkung: Betreffend verrechneten und nicht verrechneten Einheiten gelten die gleichen Ausführungen, wie in der Anmerkung zum Kassa-Journal.

Die Scoregraphic-Sonderfunktionen

- Drücken Sie im Hauptmenü (oder wo die Liste der Funktionstasten am Bildschirm sichtbar ist) die Funktionstaste **F6**. Der Bildschirm zeigt darauf das Untermenü "*Fernsteuerungsbefehle*" (Bild 18).

```
***** >> FERNSTEUERUNGSBEFEHLE << ***** 18
-----|-----
F1-Bowling      1) Starten nach Stromausfall
F2-Ping-Pong    2) Liga starten (nur zugewiesene Bahnen)
F3-Squash       3) Teams zu den Bahnen senden (nur Liga)
F4-Billard      4) Doppelbahn transferieren (LIGA)
F5-Parameter    5) Einzelbahn transferieren (OPEN)
F6-Fernsteuerung 6) Mannschaften transferieren (TURNIER)
F7-Mannschaften 7) Score-Blatt ausdrucken
F8-Ende         8) Punktstand korrigieren
               9) Spielstand anzeigen
               A) Steuerbefehle (Farben, usw.)
               B) Pinsetter: STELLEN
               C) Pistenabfrage reaktivieren
               D) Bildschirmtext setzen und senden
               E) Fensternachricht setzen und senden
               F) Bingo/Lijn Spiele transferieren
               G) Hauptmenü (ESC)

Auswahl:
```

Die Angezeigten Befehle können grob in vier Funktionsgruppen und eine zusätzliche Funktion unterteilt werden; letztere, "A) Steuerbefehle", wird im Anhang "*Fernsteuerbefehle*" ausführlich erklärt.

Die verbleibenden Menüpunkte werden im Folgenden, nach Funktionsgruppe sortiert, erklärt.

A - Verwaltungstechnische Funktionen

Blackout Recover

Sollte mal der Strom ausfallen, können Sie, nachdem PC und Scoregraphics wieder in Bereitschaft stehen, in diesem Untermenü des CCS-Programms mit der ersten Funktion den Zustand vor dem Stromunterbruch wiederherstellen:

- Drücken Sie die Taste **1**. Der Bildschirm zeigt eine Abart der Bowling-Übersicht und stellt darunter die Bestätigungsfrage:

Blackout recover ? (J/N) :

- Drücken Sie **J**, wenn Sie den Zustand wiederherstellen wollen, oder
- Drücken Sie **N**, falls Sie zurück wollen, ohne den Zustand wiederherzustellen.

In beiden Fällen erscheint wieder das Untermenü "*Fernsteuerungsbefehle*".

Pistenabfrage reaktivieren

Die Pistenabfrage, die (falls in der Programmierung eingeschaltet) alle zwei Minuten den Zustand der einzelnen Bahnen abfragt und auf der Bowling-Übersicht mit einem Farbcode darstellt (die Farben werden am Bildschirm erklärt!), kann unter gewissen Umständen auch ein grünes oder rot blinkendes Gartenzauntörchen (#) auf den Bildschirm zaubern: dieses soll Sie darauf aufmerksam machen, dass die entsprechende Bahn auf die Pistenabfrage keine Antwort gegeben hat. Dies Äussert sich aber schon vorher mit der Meldung

Rufversuch Nr.: 1 Bahn Nr.: X Mit <CTRL-A> abbrechen

Diese Meldung ist lediglich eine Warnung und sollte eigentlich nur dann erscheinen, wenn die Scoregraphics ausgeschaltet sind; Sollte sie allzu oft erscheinen, beachten Sie bitte die Ausführungen zum Stichwort "Timeout" im Anhang "Files" bzw. im Anhang "Multi-PC".

Die Bahn wird, steht mal das rot blinkende Zeichen am Schirm, nicht mehr abgefragt.

Dafür ist Funktion **C** vom vorliegenden Untermenü "*Fernsteuerungsbefehle*" da: sie erlaubt es, alle Abfragesperren zu entfernen:

- Drücken Sie die Taste **C**. Der Bildschirm zeigt eine Abart der Bowling-Übersicht und stellt darunter die Bestätigungsfrage:

Reaktivieren scanning (J/N) ? :

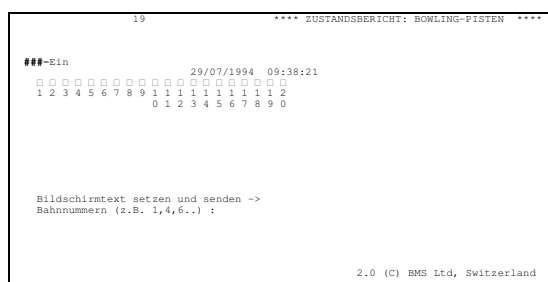
- Drücken Sie **J**, wenn Sie die Blinker abstellen wollen, oder
- Drücken Sie **N**, falls Sie zurück wollen, ohne die automatische Pistenabfrage für die markierten Pisten wieder in Betrieb zu nehmen.

In beiden Fällen erscheint wieder das Untermenü "*Fernsteuerungsbefehle*".

Bildschirmtext übermitteln

Der auf dem Hauptbildschirm des Scoregraphics angezeigte Text kann bekanntlich über eine Programmierfunktion direkt am Scoregraphic eingestellt werden (siehe Scoregraphic-Handbuch). Oder aber, Sie können mit der hier vorgestellten Funktion den Text vorbereiten und mehreren Scoregraphics in einem Gang übermitteln:

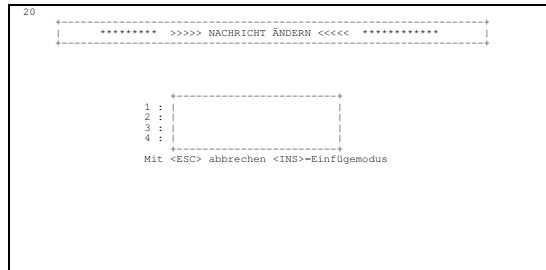
- Drücken Sie die Taste **D**. Der Bildschirm zeigt eine Abart der Bowling-Übersicht (Bild 19) und fordert zur Eingabe einer Liste von Bahnen auf:



Bahnnummern (z.B. 1,4,6...) :

- Geben Sie hier eine Liste der Bahnnummern, welchen Sie den Text übermitteln wollen; achten Sie darauf, dass von jedem Scoregraphic *in diesem Fall nur eine* Bahnnummer eingegeben werden muss (der Bildschirmtext ist beiden Bahnen gemeinsam), und dass die einzelnen Nummern durch Kommata oder Leerzeichen getrennt werden. Drücken Sie anschliessend **CR**.

Der Bildschirm zeigt nun ein Fenster, in dem der neue Text erstellt werden kann (Bild 20); der Cursor blinkt auf Zeile 1 ganz links, und unter dem Fenster steht:



Mit <ESC> abbrechen <INS>=Einfügemodus

- Benutzen Sie die **CURSOR**-Tasten, um den Cursor zu bewegen,
- Tippen Sie einen (fast) beliebigen Text: Sie dürfen dabei einzig den Punkt *nicht* verwenden und sind auf 4 Zeilen à 25 Zeichen beschränkt.
- Falls Sie eine oder mehrere Zeilen mittig ausrichten wollen, drücken Sie die Taste **INS** (evtl. **Einfg**) und, nachdem rechts vom Fenster das Kürzel **INS** erschienen ist, geben Sie so viele Leerschläge wie nötig ein. Sie können mit **INS** natürlich auch fehlende Buchstaben oder ganze Wörter einfügen.

Anmerkung: Es können sowohl Gross- wie auch Kleinbuchstaben zur Eingabe des Textes verwendet werden; allerdings kann der Scoregraphic mit seiner durch die Verwendung von handelsüblichen Fernsehmonitoren beschränkte Auflösung nicht alle Kleinbuchstaben gleich gut darstellen - Probieren geht über Studieren!

- Wenn Sie mit dem Text zufrieden sind, oder wenn Sie abbrechen wollen, drücken Sie **ESC**. Das Programm reagiert darauf mit dem Text:

B=bestätigen E=erneut ändern A=abbrechen:

- Drücken Sie **A**, um zum Untermenü **F6** zu gelangen, ohne dass die Nachricht den Scoregraphics übermittelt wird, oder:
- Drücken Sie **E**, wenn Sie doch noch etwas ändern wollen, oder:
- Drücken Sie **B**, um die Nachricht den angewählten Scoregraphics zu übermitteln.

Die Nachricht wird (im dritten Fall) übermittelt, danach fragt das Programm:

Diese Nachricht temporär den Steuerbefehlen hinzufügen? (J/N) :

- Drücken Sie **N**, wenn Sie den Bildschirmtext nicht mehr benötigen, oder
- Drücken Sie **J**, wenn Sie den Bildschirmtext gleichentags, d.h. bevor das Programm verlassen wird nochmals benötigen. In diesem Fall folgt die Eingabe:

Funktionsname:

- Geben Sie einen Namen **OHNE LEERZEICHEN (!)** ein und drücken Sie **CR**.

Anmerkung: Falls die Liste der Fernsteuerbefehle weniger als 60 Befehle enthält, wird dieser Befehl am Ende angehängt; andernfalls, *ersetzt* dieser Befehl den 60. für die Dauer der weiteren Programmausführung, d.h. so lange, bis das Programm verlassen und neu gestartet wird. Mehr dazu im Anhang "*Fernsteuerbefehle*".

Fensternachricht übermitteln

Die Fensternachricht kann für kurze Mitteilungen von bis zu 75 Zeichen, wie z.B. "Telefon für Herrn XY" oder "KFZ mit der Nummer AB1234 wird gerade abgeschleppt", verwendet werden. Das Fenster kann am Scoregraphic-Bildschirm an drei festgesetzten Positionen erscheinen: am oberen Bildrand, in der Mitte, oder am unteren Bildrand. Die Nachricht bleibt so lange am Bildschirm, bis sie entweder mit dem Fernsteuerbefehl **WINDOWOFF** oder, automatisch, per Tastatureingabe am Scoregraphic gelöscht wird (wobei die Tastatureingabe mit **NEW** oder **ERROR** bzw. **CODE + ERROR** eingeleitet werden muss; ein einfaches **CODE + NEW** löscht die Fensternachricht *nicht*).

- Drücken Sie die Taste **E**. Es erscheint wieder die Aufforderung, eine Liste von Bahnnummern einzugeben:

Bahnnummern (z.B. 1,4,6..) :

- Geben Sie die Liste ein. In *diesem Fall* kann die Fensternachricht auf den zwei Monitoren eines Scoregraphics unterschiedlich sein, sie müssen also *ausdrücklich jeden Bildschirm* angeben, auf dem die Nachricht erscheinen muss. Drücken Sie danach **CR**.

Am Schirm erscheint ein Fenster mit den drei möglichen Positionen (mit den drei Buchstaben **T**, **M** und **B** (engl. top=oben, middle=mittig und bottom=unten) und:

Mit <ESC> abbrechen <INS>=Einfügemodus

- Benutzen Sie die **CURSOR**-Tasten, um den Cursor zu bewegen (Wenn Sie den Cursor senkrecht bewegen, folgt die gesamte Textzeile dem Cursor; damit wird die Position gewählt),
- Tippen Sie einen (fast) beliebigen Text: Sie haben die ganze Zeile zur Verfügung.
- Falls Sie ein Zeichen oder gar ein ganzes Wort einfügen wollen, drücken Sie die Taste **INS** (evtl. **Eifng**) und geben Sie, nachdem rechts vom Fenster das Kürzel **INS** erschienen ist, den zusätzlichen Text ein.

Anmerkung: Es können sowohl Gross- wie auch Kleinbuchstaben zur Eingabe des Textes verwendet werden; allerdings kann der Scoregraphic mit seiner durch die Verwendung von handelsüblichen Fernsehmonitoren beschränkte Auflösung nicht alle Kleinbuchstaben gleich gut darstellen - Probieren geht über Studieren!

- Wenn Sie mit dem Text zufrieden sind, oder wenn Sie abbrechen wollen, drücken Sie **ESC**. Das Programm reagiert darauf mit dem Text:

B=bestätigen E=erneut ändern A=abbrechen:

- Drücken Sie **A**, um zum Untermenü **F6** zu gelangen, ohne dass die Nachricht den Scoregraphics übermittelt wird, oder:
- Drücken Sie **E**, wenn Sie doch noch etwas ändern wollen, oder:
- Drücken Sie **B**, um die Nachricht den angewählten Scoregraphics zu übermitteln.

Die Nachricht wird (im dritten Fall) übermittelt, danach fragt das Programm:

Diese Nachricht temporär den Steuerbefehlen hinzufügen? (J/N) :

- Drücken Sie **N**, wenn Sie den Bildschirmtext nicht mehr benötigen, oder

- Drücken Sie **J**, wenn Sie den Bildschirmtext gleichentags, d.h. bevor das Programm verlassen wird nochmals benötigen. In diesem Fall folgt die Eingabe:

Funktionsname:

- Geben Sie einen Namen **OHNE LEERZEICHEN (!)** ein und drücken Sie **CR**.

Anmerkung: Falls die Liste der Fernsteuerungsbefehle weniger als 60 Befehle enthält, wird dieser Befehl am Ende angehängt; andernfalls, *ersetzt* dieser Befehl den 60sten für die Dauer der weiteren Programmausführung, d.h. so lange, bis das Programm verlassen und neu gestartet wird. Mehr dazu im Anhang "*Fernsteuerbefehle*".

Liga-Verwaltungsfunktionen

Mannschaften übermitteln

Mit der ersten Funktion werden den Bahnen die Namen der Spieler übermittelt.

- Drücken Sie die Taste **3**. Der Bildschirm zeigt eine Abart der Bowling-Übersicht mit der Aufforderung:

Teams Zuweisen ->

Bahn Nr. :

- Tippen Sie die Bahnnummer *der linken Bahn* ein und drücken Sie **CR**. Im Anschluss an die Übermittlung gelangen Sie zurück zur obigen Aufforderung, damit Sie die Mannschaften für das nächste Bahnpaar übermitteln können. Nachdem das letzte Bahnpaar vorbereitet wurde,
- drücken Sie **CR ohne** vorherige Eingabe, um zum Untermenü **F6** zurückzukehren.

Pinsetter RESET*

Diese Funktion dient dazu, z.B. nach den Probewürfen bei Maschinen, die sich nicht auf *Training* bzw. *Instruktion* schalten lassen, auf den ersten Wurf zurückzuschalten.

- Drücken Sie die Taste **B**. Der Bildschirm verlangt die Eingabe einer Liste von Bahnnummern:

Bahnnummern (z.B. 1, 4, 6..) :

- Geben Sie die Nummern *aller* Bahnen, deren Kegelstellautomat einen Stellzyklus ausführen muss und drücken Sie **CR**.

Die eingegebenen Automaten führen den Zyklus aus, danach kehrt das Programm zurück zu obiger Aufforderung.

- Drücken Sie **CR ohne** Eingabe, um zum Untermenü **F6** zurückzukehren.

Liga Starten

Hiermit wird allen zugewiesenen Bahnpaaren, die im Liga-Modus darauf warten, der **START**-Befehl geschickt:

- Drücken Sie die Taste **2**. Darauf folgt die Eingabeaufforderung:

Liga starten (zugewiesene Bahnen) ? (J/N) :

- Drücken Sie **J**, um die zugewiesenen Bahnpaare anfangen zu lassen, oder
- Drücken Sie **N**, um die Liga noch nicht zu starten.

anschliessend springt das Programm zurück zum Untermenü **F6** (Bild 18)

```
-----> FERNSTEUERUNGSBEFEHLE <-----> 18
|-----|
F1-Bowling      1) Starten nach Stromausfall
F2-Bowling Timer 2) Liga starten (nur zugewiesene Bahnen)
F3-Bowling Timer 3) Teams zu den Bahnen senden (nur Liga)
F4-Billard      4) Doppelbahn transferieren (LIGA)
F5-Parameter    5) Einzelbahn transferieren (OPEN)
F6-Fernsteuerung 6) Mannschaften transferieren (TURNIER)
F7-Mannschaften 7) Score-Blatt ausdrucken
F8-Ende         8) Punktestand korrigieren
               9) Spielstand anzeigen
               A) Steuerbefehle (Farben, usw.)
               B) Pinsetter: STELLEN
               C) Pistenabfrage reaktivieren
               D) Bildschirmtext setzen und senden
               E) Fensternachricht setzen und senden
               F) Bingo/LiJn Spiele transferieren
               G) Hauptmenu (ESC)

Auswahl:
```

* Diese Funktion bedingt den Anschluss vom Scoregraphic an den RESET-Knopf vom Kugelrücklauf.

Transferfunktionen

Wenn nun eine Liga mit Bahnverschiebung spielt, oder wenn gerade ein Petersen durchgeführt wird, oder aber wenn im normalen Open-Betrieb eine Maschine eine nicht sofort zu behebbende Störung hat, kann mit den folgenden Funktionen das laufende Spiel auf eine andere (freie) Bahn übertragen werden.

Open-Spiele transferieren

- Drücken Sie die Taste **5**. Es erscheint eine Abart der Bowling-Übersicht mit der Aufforderung:

Einzelbahn transferieren ->OPEN

Von Bahnnummern (z.B. 1,4,6..) :

- Geben Sie eine *oder mehrere* Quell-Bahnnummern ein (z.B. um zwei Bahnen gegeneinander auszutauschen, geben Sie die Nummern *beider* Bahnen ein!) und drücken Sie **CR**. Falls mehrere Nummern eingegeben werden, müssen Sie sie mit Kommata oder Leerzeichen trennen.

Nach Bahnnummern (z.B. 1,4,6..) :

- Geben Sie *gleich viele* Ziel-Bahnnummern ein und drücken Sie **CR**, oder:
- Drücken Sie nur **CR**, falls Sie vorhin eine falsche Nummer eingegeben haben.

Daten drucken? (J/N) :

- Tippen Sie **J**, wenn Sie einen Ausdruck der transferierten Scoreblätter wünschen.
- Tippen Sie **N**, wenn Sie kein Scoreblatt ausdrucken wollen.

Falls sie einen Ausdruck wünschen, müssen Sie noch angeben, wie tief:

Spiele ausdrucken (0=laufendes 9=erstes CR=keines) :

- Drücken Sie **CR**, falls *doch kein Scoreblatt* ausgedruckt werden soll
- Drücken Sie **0**, um das laufende Scoreblatt zu drucken
- Drücken Sie **1**, um das zuletzt gespeicherte *und das laufende* Scoreblatt zu drucken; oder eben, drücken Sie **2**, um das zweitletzte gespeicherte Scoreblatt zu drucken und so fort bis Sie mit **9** vom neunten zum ersten Speicherplatz des Scoregraphic plus das laufende Spiel ausdrucken - zehn Scoreblätter.

Die Spiele werden nun gelesen, falls erwünscht gedruckt und schliesslich der jeweiligen *Zielbahn* übertragen. Wenn festgestellt wird dass dort ein Spiel im Gange ist, verlangt das Programm eine Bestätigung:

ACHTUNG! SPIEL IM GANGE auf Bahn Nr. : X Stop ? (J,CR/N) :

- Drücken Sie **J**, wenn Sie das Spiel auf der Zielbahn löschen wollen und statt dessen das Spiel von der Quellbahn übertragen wollen, oder:
- Drücken Sie **N** oder **CR**, wenn Sie die Übertragung dieses Spieles hier abbrechen wollen. Das Spiel auf der Zielbahn wird *nicht* gelöscht und ersetzt.

Wenn das letzte Spiel übertragen wurde, springt das Programm zur ersten Eingabe zurück;

- Drücken Sie **CR**, um zum Untermenü **F6** zurückzuspringen.

Liga-Spiele transferieren

- Drücken Sie die Taste **4**. Es erscheint eine Abart der Bowling-Übersicht mit der Aufforderung:

Doppelbahn transferieren ->LIGA

Von Bahn :

- Geben Sie die Nummer der *linken Bahn des Quell-Bahnpaares* ein und drücken Sie **CR**.

Nach Bahn :

- Geben Sie die Nummer der *linken Bahn des Ziel-Bahnpaares* ein und drücken Sie **CR**, oder:
- Drücken Sie nur **CR**, falls Sie vorhin eine falsche Nummer eingegeben haben.

Die Spiele werden nun gelesen, und ohne weitere Überprüfung dem jeweiligen *Ziel-Bahnpaar* übertragen. Wenn das Spiel übertragen wurde, springt das Programm zur ersten Eingabe zurück;

- Drücken Sie **CR**, um zum Untermenü **F6** zurückzuspringen.

Liga-Turnier transferieren

- Drücken Sie die Taste **6**. Es erscheint eine Abart der Bowling-Übersicht mit der Aufforderung:

Mannschaften transferieren ->TURNIER

Von Bahnnummern (z.B. 1,4,6..) :

- Geben Sie eine *oder mehrere Quell-Bahnnummern* ein (z.B. für einen Petersen die Nummern *aller* beteiligten Bahnen) und drücken Sie **CR**. Falls mehrere Nummern eingegeben werden, müssen Sie sie mit Kommata oder Leerzeichen trennen.

Nach Bahnnummern (z.B. 1,4,6..) :

- Geben Sie *gleich viele Ziel-Bahnnummern* ein und drücken Sie **CR**, oder:
- Drücken Sie nur **CR**, falls Sie vorhin eine falsche Nummer eingegeben haben.

Daten drucken? (J/N) :

- Tippen Sie **J**, wenn Sie einen Ausdruck der transferierten Scoreblätter wünschen.
- Tippen Sie **N**, wenn Sie kein Scoreblatt ausdrucken wollen.

Falls sie einen Ausdruck wünschen, müssen Sie noch angeben, wie tief:

Spiele ausdrucken (0=laufendes 9=erstes CR=keines) :

- Drücken Sie **CR**, falls *doch kein Scoreblatt* ausgedruckt werden soll
- Drücken Sie **0**, um das laufende Scoreblatt (entweder das letzte gespielte Spiel, wenn der Scoregraphic noch auf "**START** oder **CODE-START**" steht, oder aber ein *leeres Scoreblatt*, wenn schon **START** gedrückt wurde!
- Drücken Sie **1**, um das zuletzt gespeicherte *und das laufende* Scoreblatt zu drucken; oder eben, drucken Sie **2**, um das zweitletzte gespeicherte Scoreblatt zu drucken und so fort bis Sie mit **9** vom neunten zum ersten Speicherplatz des Scoregraphic plus das laufende Spiel ausdrucken - zehn Scoreblätter.

Die Spiele werden nun gelesen, falls erwünscht gedruckt und schliesslich der jeweiligen *Zielbahn* übertragen. Wenn festgestellt wird dass dort ein Spiel im Gange ist, verlangt das Programm eine Bestätigung:

ACHTUNG! SPIEL IM GANGE auf Bahn Nr.: X Stop ? (J,CR/N) :

- Drücken Sie **J**, wenn Sie das Spiel auf der Zielbahn löschen wollen und statt dessen das Spiel von der Quellbahn übertragen wollen, oder:

- Drücken Sie **N** oder **CR**, wenn Sie die Übertragung dieses Spieles hier abbrechen wollen. Das Spiel auf der Zielbahn wird *nicht* gelöscht und ersetzt.

Wenn das letzte Spiel übertragen wurde, springt das Programm zur ersten Eingabe zurück;

- Drücken Sie **CR**, um zum Untermenü **F6** zurückzuspringen.

Bingo/Lijn transferieren

- Drücken Sie die Taste **F**. Es erscheint eine Abart der Bowling-Übersicht mit der Aufforderung:

Bingo/Lijn Spiele transferieren ->

Von Bahnnummern (z.B. 1,4,6..) :

- Geben Sie eine *oder mehrere* Quell-Bahnnummern ein und drücken Sie **CR**. Falls mehrere Nummern eingegeben werden, müssen Sie sie mit Kommata oder Leerzeichen trennen.

Nach Bahnnummern (z.B. 1,4,6..) :

- Geben Sie *gleich viele* Ziel-Bahnnummern ein und drücken Sie **CR**, oder:
- Drücken Sie nur **CR**, falls Sie vorhin eine falsche Nummer eingegeben haben.

Die Spiele werden nun gelesen und der jeweiligen *Zielbahn* übertragen. Wenn festgestellt wird dass dort ein Spiel im Gange ist, verlangt das Programm eine Bestätigung:

ACHTUNG! SPIEL IM GANGE auf Bahn Nr.: X Stop ? (J,CR/N) :

- Drücken Sie **J**, wenn Sie das Spiel auf der Zielbahn löschen wollen und statt dessen das Spiel von der Quellbahn übertragen wollen, oder:
- Drücken Sie **N** oder **CR**, wenn Sie die Übertragung dieses Spieles hier abbrechen wollen. Das Spiel auf der Zielbahn wird *nicht* gelöscht und ersetzt.

Wenn das letzte Spiel übertragen wurde, springt das Programm zur ersten Eingabe zurück;

- Drücken Sie **CR**, um zum Untermenü **F6** zurückzuspringen.

Scoreblatt-Funktionen

Die in diesem Abschnitt beschriebenen Funktionen beziehen sich ausnahmslos immer auf das *laufende Spiel*, wie es vom Scoregraphic gerade angezeigt wird.

Scoreblatt drucken

- Drücken Sie die Taste **7**. Der Bildschirm zeigt die Übersicht mit der Aufforderung:

Punktstand ausdrucken ->

Bahnnummern (z.B. 1,4,6..) :

- Geben Sie eine oder mehrere Bahnnummern ein und drücken Sie **CR**. Die angeforderten Scoreblätter werden ausgedruckt.
- Drücken Sie erneut auf **CR**, um die Funktion zu verlassen, oder:
- Wiederholen Sie den Vorgang

Scoreblatt korrigieren

- Drücken Sie die Taste **8**. Der Bildschirm zeigt die Übersicht und die Aufforderung:

Punktstand korrigieren->

Bahnnummer <CR=Ende> :

- Tippen Sie die Nummer der Bahn, dessen Scoreblattes Sie korrigieren möchten, ein und drücken Sie **CR**.

Die Bahn wird für Würfe gesperrt, so dass der aktive Spieler nicht mehr aufgerufen wird, das Scoreblatt wird vom Scoregraphic eingelesen und angezeigt. In den Liga-Modi werden *beide Bahnen* bis zur Beendigung der Korrektur gesperrt. Es werden immer die ersten max. 6 Spieler angezeigt.

Spielernummer (<CR>=Ende) :

- Geben Sie die Nummer des Spielers ein, dessen Score oder Name korrigiert werden soll und drücken Sie **CR**.

Anmerkung: Ist der zu korrigierende Spieler nicht sichtbar, genügt es dennoch, seine Nummer einzugeben und der Bildschirm wird automatisch auf die zweite Seite umblättern. Wenn Sie einen Spieler löschen wollen, wählen Sie ihn zunächst ganz normal an. Wollen Sie hingegen einen neuen Spieler zu den bestehenden Spieler hinzufügen, wählen Sie die erste *nicht angezeigte* Nummer an - ACHTUNG: Es ist nicht ersichtlich, wieviel Spieler auf diesem Scoreblatt spielen; es kann also sein, dass die zweite Seite nicht leer ist (was ohnehin nur in Open vorkommt; in Liga ist die Obergrenze bei 5 Spielern angesetzt). Allerdings werden die Spieler derart umverteilt, dass die erste Seite immer zuerst aufgefüllt wird.

LATE ? (J/N=<CR>) :

Oder, falls der Spieler bereits auf LATE gesetzt war:

PLAY ? (J/N=<CR>) :

- Drücken Sie **J**, um die entsprechende Funktion *auszuführen*, oder
- Drücken Sie **N**, um den Vorschlag zu ignorieren.

Spielernamen (<ESC>=Abbruch) :

- Korrigieren Sie den Namen, oder

- Überschreiben Sie den Namen mit Leerschlägen bzw. löschen Sie ihn mit der **Lösch**-Taste, wenn Sie diesen Spieler vom Scoreblatt entfernen wollen.

- Bestätigen Sie den Namen bzw. die Änderungen mit **CR**

Wenn Sie den Namen *leer* zurückgelassen haben, fragt das Programm (wegen der nötigen Anpassung der Folgespieler) nach:

Spieler löschen ? (J,N=<CR>) :

- Bestätigen Sie die Absicht mit **J** oder
- Verneinen Sie mit **N** oder **CR**

Score (<ESC>=Abbruch) :

- Korrigieren Sie den Punktestand; verwenden Sie die Zahlen **0** bis **9** und die Sonderzeichen – (für Null), / (für Spare) und **x0** (für Strike); den Spare können Sie auch als Ergänzung zu zehn eingeben, z.B. **82** für **8/**.
- Bestätigen Sie den Punktestand oder die Änderungen mit **CR**

Das Programm zeigt wieder das Scoreblatt und fragt nach einem neuen Spieler.

Spielernummer (<CR>=Ende) :

- Wiederholen Sie den Vorgang mit anderen Spielern, oder:
- Drücken Sie erneut **CR**, um die Änderungen zu beenden. Hierauf folgt:

Zurücksenden (J/N=<CR>) :

- Bestätigen Sie die Rückfrage mit **J** oder
- Verwerfen Sie die Änderungen mit **N** oder **CR**.

Im ersten Fall wird das Scoreblatt an den Scoregraphic zurückgeschickt, in beiden Fällen wird die Bahn (in Liga: Doppelbahn) für Kugeln wieder freigegeben.

Anmerkung: Wurde die Funktion nur benötigt, um einen Spieler auf LATE oder von LATE auf PLAY zu setzen, genügt es, diese Funktion zu verlassen, *ohne das Scoreblatt nochmals zu senden*; das Programm hat in dem Moment, wo der Vorschlag zum LATE bzw. PLAY akzeptiert wurde, bereits alles Nötige getan!

Scoreblatt anzeigen

- Drücken Sie die Taste **9**. Der Bildschirm zeigt die Übersicht und die Aufforderung:

Spielstand anzeigen->

Bahnnummer <CR>=Ende) :

- Geben Sie die Nummer der Bahn an, dessen Scoreblatt Sie betrachten möchten und drücken Sie **CR**. Oder:
- Drücken Sie **CR**, um die Anzeigefunktion zu verlassen.

Das Scoreblatt wird angezeigt (Bild 13) und ca. alle 10 Sekunden nachgeführt, so lange bis Sie **ESC** drücken.

```

13 BMS Bowling Marketing Service AG   Bahn Nr. : 2   29/07/1994 09:06:07
Status : OPEN Game in Process
Nr Name          1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 Tot.
1 HANS HANSEN    X 2- 14
                12 14
2 IVAN IVANOWITSCH 8/ 32 18
                13 18
3 JOERG JOERGENSEN X
4 KARL DER KLEINE 81 9 9
5 LOUISE HANSEN  X
ENDE: <ESC> drücken

```

Sie können auch, falls mehr als 6 Spieler auf jener Bahn spielen, die zweite Hälfte anzeigen lassen: mit der Taste **Page Down** bzw. **PgDn** oder ↓ blättern Sie auf Seite zwei um, mit deren Gegenstück, **Page Up** bzw. **PgUp** oder ↑ entsprechend zurück auf Seite eins.

Die Mannschaftslisten

- Drücken Sie die Taste **F7**. Das Programm verlangt eine Antwort auf die Frage:

1) **Open Archiv**

2) **Liga Archiv**

Auswahl :

- Drücken Sie **2**, um die Liga-Mannschaftsliste zu bearbeiten, oder
- Drücken Sie **1**, um die OPEN-Mannschaftsliste (auch: Warteliste) zu bearbeiten.

Anmerkung: Sie haben an dieser Stelle *keine andere Eingabemöglichkeit!* Sie müssen also **1** oder **2** drücken und können *erst danach* wieder ins Hauptmenü oder in eine andere Übersicht gelangen.

In beiden Fällen wird dann das Untermenü "*Mannschafts-Archiv*" (Bild 22) angezeigt; oben links unter dem Titel wird noch zwischen "*OPEN Teams*" und "*LIGA Teams*" unterschieden.

Die Funktionen (gemeinsam)

1-Neue Mannschaft

■ Drücken Sie die Taste **1** - Der Team-Editor meldet sich (Bild 21);

```

21
+-----+
| ***** >>> MANNSCHAFTS-ARCHIV <<< ***** |
+-----+
OPEN Mannschaft
Mannschafts Nr.: 2           Aktive Spieler : 12
Mannschaftsname:           Tot.      Team Hdcp
                          0         0
Nr Spieler Name           Hdcp   Serie
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
<ESC> - Ende      <PgUp>-nächst.Team <Home>-vorh.Team

```

Anmerkung: Dieses Bild erreichen Sie auch von jeder Übersicht aus mit der Taste **F8** (fürs Liga-Archiv) und mit der Taste **F9** (fürs Open-Archiv); beim Verlassen des Editors springt das Programm automatisch dorthin zurück woher Sie mit **F8** oder **F9** den neuen Eintrag ins Archiv verlangt haben.

Hier können Sie von einem Feld zum nächsten springen, in dem Sie sich der **CURSOR**-Tasten bedienen (←↑→↓), oder sich auf die Eingabereihenfolge von **CR** verlassen.

Die einzelnen Felder werden in den nächsten Abschnitten erklärt.

Sie können mehrere Mannschaften hintereinander eingeben, wenn Sie nach jeder Mannschaft mit der Taste **PgUp** (**Page Up** oder ↑) die *nächste Mannschaft* verlangen; Wenn Sie mitten im Archiv sind, können Sie mit dieser Taste *nach hinten blättern*, am Ende wird jeweils automatisch ein neuer Eintrag in die Archivdatei gemacht (wie wenn Sie eine neue Karte in eine Kartei einfügen).

Beenden Sie die Eingabe mit **ESC**.

2-Mannschaft ändern

- Drücken Sie die Taste **2** - Das Programm fordert Sie zur Eingabe auf:

Anzahl Teams : n

Mannschafts-Nr. :

- Geben Sie die Teamnummer ein und drücken Sie **CR**. Hernach befinden Sie sich wieder im Team-Editor (Bild 21).

Benutzen Sie die **CURSOR**-Tasten oder **CR**, um den Cursor von einem Feld zum nächsten zu bewegen und *überschreiben Sie falsche Werte*. Beim ersten Tastendruck, der einer gültigen Eingabe entspricht, wird das gerade aktive Eingabefeld gelöscht und somit für die neue Eingabe frei.

Sie können sich mehrere Mannschaften aus dem Archiv ansehen, indem Sie mit den Tasten **PgUp** und **Home** jeweils *nach hinten* (zunehmende Teamnummern) oder *nach vorne* (abnehmende Teamnummern) blättern.

Beenden Sie die Änderungen mit **ESC**.

3-Spieler-Austausch

- Drücken Sie die Taste **3** - Das Programm fordert Sie zur Eingabe auf:

Anzahl Teams : n

Mannschafts-Nr. :

- Geben Sie die Teamnummer ein und drücken Sie **CR**.

Die Mannschaft wird angezeigt und darunter kommt die Aufforderung:

Wechseln von Position:

- Geben Sie den ersten auszutauschenden Spieler ein (Nr. 1 bis 12) und drücken Sie **CR**

zu Position:

- Geben Sie den zweiten auszutauschenden Spieler an und drücken Sie **CR**
Die beiden Spieler werden ausgetauscht (auch wenn eine von beiden Positionen keinen Spieler enthielt), danach werden Sie erneut zur Eingabe aufgefordert.

- Wiederholen Sie den Vorgang, oder

- Drücken Sie erneut **CR**, um die Funktion zu verlassen.

4-Alle Teams löschen

- Drücken Sie Taste **4** - das Programm will eine Bestätigung:

Sind Sie sicher? (J/N)

- Drücken Sie **J** zum Bestätigen, oder:

- Drücken Sie **N** zum abbrechen

Im letzteren Fall erscheint die Rückmeldung

Mannschafts-Archiv unverändert!

Sonst die vom Aufstarten des Programms her bekannte Meldung:

Mannschafts-Archiv leer.

Die Funktion springt automatisch zum Untermenü **F7** (Bild 22) zurück

```
-----1-----22-----
| ***** >>> MANNSCHAFTS-ARCHIV <<< ***** |
|-----|-----|
OPEN Teams      Anzahl Teams      : 0
F1-Bowling      1) Neue Mannschaft
F2-Bowling DT   2) Mannschaft ändern
F3-Bowling UT   2)
F4-Billard
F5-Parameter    3) Spieler-Austausch
F6-Fernsteuerung 4) Alle Teams löschen
F7-Mannschaften 4)
F8-Ende         5) Mannschafts-Liste
               6) Spieler-Liste
               7) Eine Mannschaft Löschen
               8) Hauptmenu
Auswahl:
```

5-Mannschafts-Liste

- Drücken Sie Taste **5** - das Programm fordert zur Eingabe auf:

Ausgabe auf Video oder Drucker (V/D) :

- Drücken Sie **V**, um die Liste am Bildschirm zu betrachten, oder:

- Drücken Sie **D** für eine auf Papier gedruckte Liste (ACHTUNG: Der Drucker muss *eingeschaltet und On-Line* sein!)

Danach will das Programm noch wissen, in welcher Reihenfolge die Teams aufzulisten sind:

Sort.: (1=Nr., 2=Name, 3=Zeit) :

- Drücken Sie die **1**, um eine nach *Teamnummern* sortierte Liste zu haben, oder:

- Drücken Sie die **2**, um eine *alphabetische* Liste zu haben, oder endlich:

- Drücken Sie die **3**, um eine nach *Alter* sortierte Liste zu haben;

Anmerkung: Das *Alter* einer Mannschaft ist die Zeit, die seit der Eingabe oder der letzten Änderung verstrichen ist; die "älteste" Mannschaft erscheint zuerst. Diese Reihenfolge ist für die Open-Liste in ihrer Funktion als Warteliste gedacht.

Während der Ausgabe auf Bildschirm wird nach jeweils 22 Zeilen (einer Bildschirmseite) folgender Text auf der untersten Zeile angezeigt:

Weiter mit Tastendruck - <ESC>=Unterbruch

- Führen Sie die Ausgabe durch Druck auf irgendeine Taste fort, oder:

- Unterbrechen Sie die Ausgabe mit Taste **ESC**.

Das Ende der Liste wird bei Ausdruck der Liste mit:

Erledigt! Weiter mit Tastendruck...

bzw. bei Ausgabe auf Bildschirm mit:

Listen Ende!

Eine Taste drücken...

bekanntgegeben; in beiden Fällen:

■ Drücken Sie irgendeine Taste, um zum Untermenü **F7** (Bild 22) zurückzukehren.

6-Spieler-Liste

- Drücken Sie die Taste **6** - das Programm fordert Sie zur Auswahl auf:

Ausgabe auf Video oder Drucker (V/D) :

- Drücken Sie **V**, um die Liste am Bildschirm zu betrachten, oder:
- Drücken Sie **D** für eine auf Papier gedruckte Liste (ACHTUNG: Der Drucker muss *eingeschaltet und On-Line* sein!)

Während der Ausgabe auf Bildschirm wird nach jeweils 22 Zeilen (einer Bildschirmseite) folgender Text auf der untersten Zeile angezeigt:

Weiter mit Tastendruck - <ESC>=Unterbruch

- Führen Sie die Ausgabe durch Druck auf irgendeine Taste fort, oder:
- Unterbrechen Sie die Ausgabe mit Taste **ESC**.

Das Ende der Liste wird bei Ausdruck der Liste mit:

Erledigt! Weiter mit Tastendruck...

bzw. bei Ausgabe auf Bildschirm mit:

Listen Ende!

Eine Taste drücken...

bekanntgegeben; in beiden Fällen:

- Drücken Sie irgendeine Taste, um zum Untermenü **F7** (Bild 22) zurückzukehren.

7-Eine Mannschaft löschen

- Drücken Sie die Taste **7** - Das Programm fordert Sie zur Eingabe auf:

Anzahl Teams : n

Mannschafts-Nr. :

- Geben Sie die Teamnummer ein und drücken Sie **CR**.

Das Programm zeigt die Mannschaft an und bittet um Bestätigung:

Team löschen ? (J/N)

- Bestätigen Sie die Absicht mit **J** oder
- Unterbrechen Sie den Vorgang mit **N**.

Im letzteren Fall erscheint die Rückmeldung

Mannschafts-Archiv unverändert!

Sonst wird die Mannschaft gelöscht. Danach springt die Funktion automatisch zurück zum Untermenü **F7** (Bild 22) zurück

8-Hauptmenü

- Drücken Sie die Taste **8**, um zum Hauptmenü (Bild 2) zurückzukehren.

```

-----
| ***** <CCS> CENTER CONTROL SYSTEM ***** | 2
-----
Werktagstarif      19/04/1999 17:46:25

F1 - 1) Bowling
F2 - 2) Bowling DT
F3 - 3) Bowling UT
F4 - 4) Billard
F5 - 5) Parameter ändern
F6 - 6) Fernsteuerungsbeehle (Bowling)
F7 - 7) Mannschaften ändern
F8 - 8) Ende
Funktion wählen :      2.0 (C) BMS Ltd, Switzerland

```

Massgeblicher Inhalt der Open Team Liste

Der Aufbau des Team-Editor-Bildschirmes (Bild 21) sieht für Open und für Liga genau gleich aus; nur wertet der Scoregraphic in Open nur die im Folgenden unterstrichene Informationen aus:

Oben links sieht "OPEN Mannschaft"; darunter kommt die CCS-Interne Mannschaftsnummer; rechts davon steht:

Aktive Spieler : 12

Die Anzahl aktiver Spieler kann auf weniger als 12 Spieler begrenzt werden; die zusätzlichen Spieler werden ignoriert.

Dann kommt die Zeile "Mannschaftsname." mit den Feldern "Tot." und "Team Hdcp", welche in Open beide ignoriert werden.

Für jeden Spieler folgt die Information:

Spieler Name

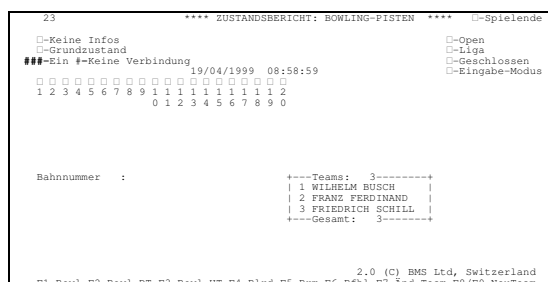
- Geben Sie hier den Namen (evtl. mit Vornamen) ein; mindestens die Anfangsbuchstaben müssen GROSSBUCHSTABEN sein; drücken Sie dann **CR**.

Das Feld "Hdcp" wird übergangen, da der Scoregraphic im Open *kein* Handicap kennt. Dann kommt wieder ein bekanntes Feld:

Serie

- Geben Sie hier das erreichte Serien-Total für den Spieler ein, und drücken Sie dann **CR**.

Zu erwähnen bleibt, dass die Einträge dieser Liste für den einmaligen Gebrauch bestimmt sind, d.h. die Teams werden nach erfolgter Übermittlung an den Scoregraphic von der Liste entfernt. Sobald diese Liste nicht mehr leer ist, erscheint in der Bowling-Übersicht unten rechts ein Fenster (siehe Bild 23)...



..mit den ersten 7 Teams; darüber steht die Anzahl sich gerade in Warteliste befindlicher Teams, darunter das "Tagestotal", welches aber nur stimmt, wenn die Liste täglich wieder mit der Funktion **4-Alle Teams Löschen** auf einen definierten Stand gebracht wird; Bildlich wird mit dieser Funktion die Kartei geleert; mit der Funktion **7** bzw. wenn die Teams nach der Übermittlung "gelöscht" werden, wird lediglich die Karte ausradiert, aber der Platz in der Kartei bleibt reserviert; bei jedem Team, welches Sie mit **F9** hinzufügen, wird eine neue Karte in die Kartei eingefügt, D.h. ein neuer Platz reserviert, auch wenn noch 99 andere blanke Karten (leere Plätze) vorhanden sind!

Massgeblicher Inhalt der Liga Team Liste

Wieder an den Team-Editor-Bildschirm (Bild 21) angelehnt, werden die für Liga massgeblichen Felder erklärt:

Aktive Spieler:

- Geben Sie hier die Anzahl spielender Spieler (**1 bis 5**) ein; die Mannschaft kann dennoch bis zu 12 Spieler beinhalten; die übrigen sind dann *Reserven*.

Mannschaftsname :

- Der Name der Mannschaft darf aus nahelegenden Gründen nicht leer sein: in der Mannschaftsliste werden die Teams nach Mannschaftsname aufgelistet - wenn Sie also lauter Nummern ohne Namen auf der Liste haben, wie wollen Sie dann wissen, in welcher Mannschaft jetzt ausgerechnet Peter Muster spielt? Anhand der Spielerliste kann dies zwar eruiert werden, aber je länger sie wird, desto mühsamer wird die Suche. Auch hier: GROSSBUCHSTABEN!

Mannschaftstotal (TOT.)

- Geben Sie hier *ungeachtet der Handicap-Art* das Mannschafts-Gesamttotal ein, also *Scratch plus alle Handicaps*. Wenn die Daten stimmen, kann der Scoregraphic damit (und mit den anderen Daten) das Spiel errechnen.

Team Hdcp

- Geben Sie hier das *Mannschafts-Handicap pro Spiel* ein; die individuellen Handicaps müssen dann alle Null sein! Das Team-Handicap kann entweder als Wert eingegeben werden, oder als Durchschnitt: Tippen Sie im letzteren Fall **A** und den *vierstelligen* Team-Schnitt; das Handicap wird dann aufgrund der in der Konfiguration programmierten Handicap-Werte berechnet und dem Scoregraphic übermittelt; Damit der Scoregraphic das Handicap akzeptiert und ab der eingegebenen Serie korrekt weiterfährt, müssen auch seine Daten stimmen (siehe Scoregraphic-Handbuch).

Für jeden Spieler folgt dann:

Spieler Name

- Geben Sie den Namen ein (GROSSBUCHSTABEN!)

Hdcp

- Geben Sie hier das *individuelle Handicap* ein, welches *pro Spiel* zum Scratch-Total addiert wird. Sie können hier als Alternative auch den Durchschnitt des Spielers eingeben, aufgrund dessen (und der Handicap-Werte) dann das tatsächliche Handicap berechnet und dem Scoregraphic übermittelt wird. Dazu drücken Sie die Taste **A** und geben dann den Schnitt *dreistellig* ein.

Serie

- Hier geben Sie die *Scratch-Serie* des Spielers, oder, im Fall von Einzel-Handicap, die Serie *inklusive* bisher erreichtes Handicap, ein. Beim Team-Handicap werden die Handicaps *nur im Teamtotal* berücksichtigt!

Bei der Übermittlung der Daten an den Scoregraphic, rechnet sich dieser aus, wieviel Spiele bereits gespielt wurden und berechnet damit das aufgelaufene Team-Handicap.

Eine Bemerkung noch zur Verwaltung der Liga-Liste: Wenn Sie einmal das Team mit der Nummer 100 eingegeben haben, reserviert die Liga-Liste Platz für 100 Teams, ungeachtet dessen, wieviel *tatsächlich* sich in der Liste befinden. Auch wird mit der Funktion **F8** immer hinten ein neues Team angehängt. Sie sollten daher - so gut es geht - darauf achten, dass Sie neue Teams möglichst immer über den "Umweg" **F7 - 2 - 2** (Teamarchive / Liga /

Mannschaft Ändern) eingeben und sich dort einen freien Platz mit **Home/PgUp** suchen.

Anhang: Mindestanforderungen

Das CCS-2 stellt einige Anforderungen an die Hardware und Konfiguration des Betriebssystems. Die hier aufgeführten Angaben richten sich an den ausgebildeten Techniker, dem die Aufgabe zugekommen ist, einen PC für den Betrieb mit dem CCS vorzubereiten. Von BMS gelieferte PCs erfüllen bei der Auslieferung die folgenden Anforderungen. Beachten Sie bitte auch den Anhang "Multi-PC".

Hardware:

- 80386-Prozessor oder höher. IBM-PC AT (kein PS/2) oder *AMI BIOS!*
- Keine Serielle RS232-Schnittstelle darf in Betrieb sein (streng genommen: COM2 [2f8, IRQ3] muss frei sein); an deren Stelle treten:
- 2 Serielle RS485-Schnittstellen (von uns geliefert, eine davon eben als COM2 eingestellt.)
- Min. 2Mb RAM (um DOS im HMA laden zu können).
- Min. 40Mb frei auf der Hard Disk. Besser: 80Mb oder mehr.

Software:

- MS- oder PC-DOS 5 oder höhere Version. Kein OS/2, kein DOS-Emulator.
- Möglichst "nackt", d.h. möglichst keine residenten Treiber.
- KEIN Maus-Treiber!
- KEIN Stacker oder DoubleDisk in Betrieb!
- Grösstes Ladbares Programm muss min. 590 kB (604'160 Bytes) zur Verfügung haben. (Netzwerktreiber z.B. erst beim Tagesabschluss laden).
- In Config.sys müssen FILES=30 oder mehr deklariert werden.

Beispiel einer CONFIG.SYS-Datei:

```
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DOS=HIGH,UMB
FILES=40
BUFFERS=40
STACKS=9,256
SHELL=C:\DOS\COMMAND.COM /p
```

Beispiel einer AUTOEXEC.BAT-Datei:

```
@ECHO OFF
CLS
PROMPT $P$G
PATH=C:\DOS;C:\
LH KEYB GR,437,C:\DOS\KEYBOARD.SYS
VER
```

Sollten Sie Schwierigkeiten bei der Konfiguration haben, empfehlen wir Ihnen, DOS 5.0 oder DOS 6.2 mit den vorgelegten Beispielen zu betreiben.

Anhang: die Fernsteuerbefehle

In diesem Anhang wird die Anwendung der Fernsteuerbefehle beschrieben; im nächsten Anhang erfahren Sie auch, wie Sie ein paar dieser Befehle Ihren eigenen Vorstellungen entsprechend ändern können. Es würde allerdings zu weit führen, alle Befehle zu erklären, die der Scoregraphic versteht; so haben Wir beschlossen nur die paar wenigen wirklich nützlichen Befehle detailliert zu beschreiben.

Beschreibung der Befehle

Es muss zunächst vorausgeschickt werden, dass Die Befehle anhand ihrer *Bezeichnung* und *nicht* anhand ihrer Nummer identifiziert werden sollen. Die hier folgende Auflistung der Befehle ist daher *alphabetisch*, nach Bezeichnung sortiert. Der *Befehlsbuchstaben* ist der eigentliche Befehl, wie der Scoregraphic ihn versteht. Die *Daten*, die dem Befehlsbuchstaben *unmittelbar* folgen, werden separat und ausführlich beschrieben. Wo der Befehlsbuchstaben nicht aufgeführt ist, wird hier aus Gründen der Übersichtlichkeit auf eine Erklärung verzichtet. Eine komplette Auflistung aller Befehle ist auf Wunsch erhältlich.

Befehlsbuchstaben

Bezeichnung Erläuterungen

ALARM	I	(gross i) lässt das akustische Signal ertönen.
ANIMATOR		Schaltet das AES®-Board* auf Animations-Wiedergabe.
BINGO		Startet ein Bingo-Spiel (siehe Spielauswahl bei der Zuweisung)
BINGODEF		Programmiert die üblichen Bingo-Zahlen. (BINGONUMS)
BINGONUMS		Erlaubt es, andere als die üblichen Zahlen auf der Bingo-Pyramide darzustellen (z.B. zum trainieren: 28 Strikes). Achten Sie darauf, <i>nur die Zahlen</i> zu ändern. (BINGODEF)
CAMERA1		Schaltet das AES-Board* auf Kamera 1 (Spieler / Approach)
CAMERA2		Schaltet das AES-Board* auf Kamera 2 (Pin Deck)
CLEARSCREEN	A	Löscht die Mitteilung auf dem Hauptbildschirm ("Bitte NEW drücken) Programmieren Sie neue Texte mit der Funktion F6-D (im Abschnitt E.5.A auf Seite 36)

Daten: 4x25 Leerzeichen, durch Sternchen ('*') getrennt.

* Optionell erhältliche Zusatz-Hardware; wird im Scoregraphic installiert und ermöglicht die automatische oder programmierte Umschaltung der Anzeige auf Kameras (zur Instruktion), Animationen oder Videos (als Werbemittel). Ohne diese Hardware haben die AES-Befehle keine Wirkung.

CODENEW	J Ruft das zuletzt angezeigte Scoreblatt zurück - wie CODE+NEW auf dem Scoregraphic, aber nur in eine Richtung (RESET)
CODEPOFF	Verhindert den Zugang zu allen Programmierungen durch Sperren der Tastenkombination CODE+P
CODEPON	Gibt die Tastenkombination CODE+P wieder zur Verwendung frei
DEFCOL	L Programmiert die Fabrikwerte für die Farben - ähnlich einer Funktion des Scoregraphics, die im Scoregraphic-Handbuch, Ausgabe Juni 1994, auf Seite 13 erwähnt wird (OPENCOL, LEAGCOL)
DEUTSCH	DD Dialogsprache Deutsch wählen - wie CODE+D auf dem Scoregraphic
ENGLISH	DE Dialogsprache Englisch wählen - wie CODE+E
FOULOFF	Schaltet das Foul-Relais auf dem I/O-Print* aus. Gemeinsam für beide Bahnen; der Zustand wird nach einem Stromausfall automatisch wieder hergestellt
FOULON	Schaltet das Foul-Relais auf dem I/O-Print* ein
FRANCAIS	DF Dialogsprache Französisch wählen - wie CODE+F
INSTROFF	Schaltet das Instruktionen-Relais auf dem I/O-Print* aus. Kann pro Bahn einzeln geschaltet werden; der Zustand wird nicht gespeichert
INSTRON	Schaltet das Instruktionen-Relais auf dem I/O-Print* ein
ITALIANO	DI Dialogsprache Italienisch (Option: Holländisch) wählen - CODE+I
KEYBOFF	Sperrt die Tastatur
KEYBON	Hebt die Tastatursperre wieder auf
LEAGCOL_n	L Programmiert einen kompletten Farbensatz (d.h. OPEN UND LIGA-Farben für ungerade und gerade Spiele; DEFCOL, OPENCOL) Daten: 3 Blöcke à 5 x 3 Farbwerte, jeder einzeln durch ein Komma (' , ') von seinem Vorgänger getrennt; jeder Farbwert wird zweistellig angegeben und muss innerhalb von 00 bis 15 liegen. Der erste Block definiert die Open-Farben, der zweite die Farben für ungerade Ligaspiele und der dritte diejenigen für die geraden Ligaspiele.
LIJN	Startet ein LIJN-Spiel (Beschreibung im Scoregraphic-Handbuch)

* Optionell erhältliche Zusatz-Hardware; wird im Scoregraphic installiert und ermöglicht die programmierte Umschaltung von bis zu 14 Ausgängen. Ohne diese Hardware haben die FOUL- und INSTR-Befehle keine Wirkung.

LIJNDEF	Setzt die Zahlen auf dem Lijn-Spielfeld auf die Fabrikwerte zurück
LIJNNUMBS	Erlaubt eine abweichende Programmierung der Zahlen auf dem Lijn-Spielfeld.
LOGOCOL	Ermöglicht eine abweichende Programmierung der Farben auf dem Hauptbildschirm
LOGODEF	Setzt die Farben des Hauptbildschirmes auf die Fabrikwerte zurück.
MONITOFF	Schaltet das Monitorsignal aus - der Bildschirm geht in den Zustand zurück, der vor Einschalten des Scoregraphics programmiert war (aus oder Fernsehkanal; MONITON)
MONITON	Schaltet das Monitorsignal ein - dieser Befehl muss von RESET oder CODENEW gefolgt werden! (MONITOFF)
OPENCOL_n	L Programmiert den Farbensatz für OPEN-Spiele. (DEFCOL, LEAGCOL) Daten: 5 x 3 Farbwerte, jeweils durch ein Komma vom Vorgänger getrennt; jedes Tripel definiert eine Farbe (die Werte können exakt vom CODE + PRO + C - Bildschirm des Scoregraphics entnommen werden) durch Angabe von Rot-, Grün- und Blauanteil. Das erste Tripel definiert die Farbe vom Hintergrund, das zweite die Textfarbe (für Namen und Score), das dritte Tripel die Farbe des Scoreblattes, das vierte die Linienfarbe und das fünfte die Markierungsfarbe für den gerade werfenden Spieler
PRANIMATOR	Programmiert die Umschaltsequenz des AES®-Boards* auf "Animation"
PRCAM1CAM2	Programmiert die Umschaltsequenz des AES®-Boards* auf "Instruktion" ein; die Bilder beider Kameras werden angezeigt.
PRINTOFF	G Sperrt den Scoregraphic-Drucker (hat keinen Einfluss, wenn kein Drucker vorhanden ist; PRINTON, PRINTOUT)
PRINTON	g Hebt die Sperre des Scoregraphic-Druckers wieder auf.
PRINTOUT	M Druckt das fertige Spiel aus; wird nur ausgeführt, wenn das Spiel fertig ist UND der Drucker per PRINTON freigegeben wurde.

* Optionell erhältliche Zusatz-Hardware; wird im Scoregraphic installiert und ermöglicht die automatische oder programmierte Umschaltung der Anzeige auf Kameras (zur Instruktion), Animationen oder Videos (als Werbemittel). Ohne diese Hardware haben die AES-Befehle keine Wirkung.

PRVCR	Stellt die automatische Umschaltung des AES®-Boards* auf "Videorecorder" ein; <u>Achtung</u> : der COMPOSITE-Jumper muss gesteckt sein!
RECEIVE	Schaltet das AES®-Board* auf "Empfang" ein (TRANSMIT). Es dürfen mehrere Bahnen auf Empfang gehen.
REPEATOFF	Sperrt die REPEAT-Taste.
REPEATON	Hebt die Sperre der REPEAT-Taste wieder auf.
RESET	Annulliert das laufende Spiel (wie CODE+NEW)
SCORESHEET	Schaltet das AES®-Board* auf Scoreblatt-Anzeige (Grundzustand des AES®-Boards)
SENSOROFF	Sperrt die automatische Umschaltung des AES®-Boards* (Voreinstellung beim Einschalten)
SENSORON	Lässt die automatische Umschaltung des AES®-Boards* laufen.
TIMEROFF	Lässt eine dauernde automatische Umschaltung des AES®-Boards zu.
TIMERON	Die automatische Umschaltung wird nur während 2 von 10 Minuten freigegeben, ansonsten ist sie gesperrt.
TRANSMIT	Schaltet das AES®-Board auf "Sendung" (RECEIVE). Es darf immer nur eine Bahn auf Sendung sein - das Scoreblatt wird an die Bahnen weitergegeben, die sich auf Empfang befinden.
VCR	Schaltet das AES®-Board auf Video-Wiedergabe um.
WINCOL	Programmiert alternative Farben für die Fensternachricht.
WINDEF	Stellt die Grundfarben für die Fensternachricht ein.
WINDOWOFF	Löscht die Fensternachricht. Die Fensternachricht wird auch automatisch gelöscht, sobald die Spieler einen Eingabemodus starten.
ZOOM5	Schaltet auf 5-Frames-Darstellung (CODE + ENTER)
ZOOM10	Schaltet auf 10-Frames-Darstellung.

Diese Liste erhebt keine Anspruch auf Vollständigkeit. Auch kann sein, dass viele der hier vorgestellten Befehle für Sie keine Bedeutung haben und deshalb gar nicht in Ihrer Auflistung vorkommen. Im folgenden Anhang wird erklärt, wie Sie die Liste nach Ihren Vorstellungen anpassen können.

Befehle via CCS dem Scoregraphic übermitteln

- Drücken Sie im Hauptmenü (oder wo die Liste der Funktionstasten am Bildschirm sichtbar ist) die Funktionstaste **F6**. Der Bildschirm zeigt darauf das Untermenü "*Fernsteuerungsbefehle*" (Bild 18).

- Drücken Sie die Taste **A**. Der Bildschirm fordert zur Eingabe einer Liste von Bahnen auf:

Bahnnummern (z.B. 1,4,6..) :

- Geben Sie hier eine Liste der Bahnnummern, welchen Sie einen oder mehrere Befehle übermitteln wollen; achten Sie darauf, dass die einzelnen Nummern durch Kommata oder Leerzeichen getrennt werden. Drücken Sie anschliessend **CR**.

Befehlsnummer (z.B. 1,4,6..) :

- Geben Sie die Nummer eines oder mehrerer Befehle ein, jeweils durch Kommata oder Leerzeichen getrennt, und drücken Sie dann **CR**, um die Befehle den angewählten Bahnen zu übermitteln. Die Nummern entnehmen Sie der in der oberen Bildschirmhälfte angezeigten Befehlsliste (Bild 24).

Sie gelangen jeweils einen Schritt zurück, indem Sie **CR** drücken, ohne davor etwas eingegeben zu haben.

Die anderen zwei Möglichkeiten, Befehle dem Scoregraphic zu übermitteln, bietet die Bowling-Übersichtstabelle bei den beiden Grundfunktionen Bahn zuweisen und Bahn abschliessen.

Befehle automatisch übermitteln lassen

Das Programm bietet eine Möglichkeit, nach jedem Abschluss automatisch eines oder mehrere Befehle der gerade abgeschlossenen Bahn zu übermitteln: Die automatisch zu sendenden Befehle müssen im Konfigurationsmenü (Bild 3) programmiert werden. Gehen Sie dazu wie folgt vor:

- Konfigurationsmenü betreten.
- Drücken Sie die Taste **D** - eine leichte Abwandlung von Bild 24 wird mit der folgenden Aufforderung angezeigt:

Befehlsnummer (z.B. 1,4,6..) :

- Geben Sie hier eine oder mehrere Befehlsnummern ein, jeweils durch Kommata getrennt und drücken Sie dann **CR**.

Daten speichern? (J=ESC=CR,N)

- Bestätigen Sie die Änderung mit **CR** oder **J**, um zum Konfigurationsmenü zurückzukehren, oder:
- Bestätigen Sie die Änderung mit **ESC**, um das Konfigurationsmenü zu verlassen, oder:
- Verwerfen Sie die Änderung mit **N**.

Die derart eingegebene Befehlskette wird anschliessend an den "Schliess"-Befehl der Bahn übermittelt. Es ist also zu beachten, dass die Bahn offiziell geschlossen ist.

Wie schon ausgangs Abschnitt F 1 erwähnt, werden im folgenden Anhang die Möglichkeiten zur Anpassung dieser Liste an Ihre eigenen Anforderungen beschrieben.

Anhang: Files

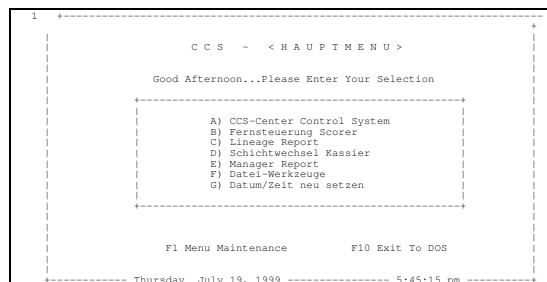
Die Dateien vom CCS

Das Programm CCS verteilt zur besseren Übersicht seine Daten auf mehrere kleine Dateien - im Folgenden wird kurz erklärt, wie Sie in der CCS-Umgebung diese Dateien einsehen oder ändern können. Es muss jedoch erwähnt werden, dass hier KEINE Grundlagen erklärt werden können, sehen Sie also bitte von Änderungen ab, wenn Sie keine oder nur wenig Ahnung von Begriffen wie Cursor, Pull-Down Menü und Subdirectory haben.

Die einzelnen Files und deren Format werden in den folgenden Abschnitten erklärt. Bis auf REPORT2.CFG befinden sich alle hier beschriebenen Files im Subdirectory C:\CCS_BMS, welches auch Hauptdirectory des CCS-Programmes ist.

Nach der Installation wird vom Programm BMS11.EXE der Datenstamm mit Default-Werten angelegt. Desgleichen wird vorgegangen, wenn eine Datei beim Programmstart fehlt - oder aus welchem Grund auch immer nicht gefunden wird.

- Verlassen Sie das CCS-Programm. Sie befinden sich im Direct Access® Menüsystem (Bild 1).



- Wählen Sie dort die Auswahl **F** und geben Sie das Passwort **B M S** ein (oder das geänderte Passwort; wie es geändert werden kann, entnehmen Sie dem Direct Access - Handbuch).
- Im erscheinenden Untermenü treffen Sie die Wahl **A** und befinden sich nun im Shareware File-Viewer LIST.COM.
- Für eine detailliertere Anweisungen können Sie die Datei LIST.DOC konsultieren, sie ist aber in Englisch abgefasst; für den täglichen Gebrauch genügt es, zu Wissen, dass Sie mit **CR** die Datei unter dem Cursor *anzeigen* lassen oder mit **E** dieselbe *editieren* können (ist die Datei ein Verzeichnis, so erkennen Sie dies an den Pfeilen nach oben oder unten; **CR** entspricht dann *CHDIR*).

Die Datei COMMANDS.DAT

Der Inhalt des Files COMMANDS.DAT ist die Befehlsliste - das Format ist relativ einfach: pro Zeile ein Befehl, maximal 60 Zeilen. Format des Befehls:

IDENT [blank] CMD

wobei IDENT die **Bezeichnung** des Befehls ist und aus **Buchstaben** und **Zahlen**, aber keinesfalls aus **Sonderzeichen** (Interpunktionszeichen, Klammern etc.) oder **Leerraum** bestehen darf. Der Bezeichnung folgt ein einziges Leerzeichen, dann kommt der Befehl mit seinen Daten. Das Format der einzelnen Befehle ist andernorts beschrieben.

F5 Die Datei ESCFLAGS.DAT

Der Inhalt von ESCFLAGS.DAT ist eine Anzahl von Steuerflags, welche den Ablauf des Programms bei der Zuweisung und beim Abschluss beeinflussen. Das Format ist wiederum sehr einfach - die Werte werden in der Reihenfolge ihres Erscheinens eingelesen, pro Zeile ein Wert oder ein Kommentar. Alles was nach einem SEMIKOLON (;) steht, wird vom Programm als Kommentar bewertet.

Die ersten Vier Werte beziehen sich auf die entsprechenden Schritte bei der Zuweisung - Jeder Wert kann **0** oder **1** sein, je nach dem, ob der mit **ESC** eingeleitete abgekürzte Ablauf an diesem Schritt anhalten soll: eine **1** lässt das Programm anhalten, eine **0** nicht. Der dritte Wert hat eine leicht andere Funktion: ist er **1**, wird das Programm überhaupt nach dem Spieltyp fragen (mit oder ohne **ESC**), ist der dritte Wert eine **0**, so wird das Programm die Frage nach der Spielart gar nie stellen.

Die nächsten 12 Werte beziehen sich auf den Abschluss - wieder kann jeder Wert **0** oder **1** sein; Der Bezug der einzelnen Werte zu den Schritten sei im Folgenden tabellarisch erläutert:

<i>Wert</i>	<i>Schritt</i>	<i>Funktion</i>	<i>Falls 1</i>	<i>Falls 0</i>
1	###	Bahn Frei? J/N/S	Trotz ESC abfragen	Bei ESC überspringen
2	###	Zubehör/Optionen	Trotz ESC abfragen	Bei ESC überspringen
3	###	Spielart	Abfragen	Nicht abfragen
4	###	Spielernamen	Trotz ESC abfragen	Bei ESC überspringen
5	###	Auswahl F6-F10	Trotz ESC abfragen	Bei ESC überspringen
6	###+###	Rabatte	Trotz ESC abfragen	Bei ESC überspringen
7	###	Rechnungstotal	Trotz ESC abfragen	Bei ESC überspringen
8	###	Rech. drucken?	Trotz ESC abfragen	Bei ESC überspringen
9	###	Falls Wert 8 = 0 *	Rechnung drucken	Rg. nicht drucken
10	###	Spiele drucken?	Trotz ESC abfragen	Bei ESC überspringen
11	###	Abschliessen?	Trotz ESC abfragen	Bei ESC überspringen
12	###	Rabattlegitimation	Abfragen	Nicht abfragen
13	###	Totallegitimation	Abfragen	Nicht abfragen
14	### / ###	Falls W. 11/16= 0 *	CR -Abschluss	J -Abschluss
15	###	Spiele übertragen	Abfragen	Nicht abfragen
16	###	Bahn schliessen	Abfragen	Nicht abschliessen

Zur Erläuterung: Werte 9 und 14 haben nur dann Bedeutung, wenn die Fragen auf die sie sich beziehen mit **ESC** übergangen wurden, also entweder wenn der Programmfluss an diesen Stellen gar nicht anhalten soll, oder wenn *ein weiteres Mal ESC gedrückt wurde!* In diesen Fällen kommen die dort programmierten Varianten zum Einsatz. Werte 15 und 16 beziehen sich auf die beiden Fragen, die gestellt werden, wenn der Abschluss eines Bahnpaars verlangt wurde.

Die Datei TIMEOUT.DAT

Den Inhalt von TIMEOUT.DAT bilden drei Werte; diese Werte definieren das zeitliche Verhalten des Programms bei der Kommunikation mit den Scoregraphics und (sofern so eingestellt) mit den anderen Stationen. Das Format entspricht voll demjenigen von ESCFLAGS.DAT - die Werte werden in der Reihenfolge ihres Erscheinens eingelesen, ein Wert pro Zeile. Alles was nach einem SEMIKOLON (;) steht, wird vom Programm als Kommentar bewertet und somit ignoriert.

Der erste Wert ist die Zeit in Millisekunden, die das Programm nach Aufrufen einer Bahn auf deren Antwort wartet - dieser Wert darf nie unter 2000 und nie über 7000 gehen!

Der zweite Wert ist die Anzahl Wiederholungen die vom Programm bei Nichterhalten einer Antwort innerhalb der oben angegebenen Zeit getätigt werden. Dieser Wert kann zwischen 1 und 9 sein, grössere Werte sind sinnlos.

Der dritte Wert schliesslich ist eine Zeit, aber diesmal in Ticks (ca. 1/18.1s), welche angibt, wie lange ein Slave auf die Linienfreigabe (d.h. auf seinen Aufruf) vom Master wartet bzw. wie lange der Master bei toter Leitung auf die Linienfreigabe vom jeweiligen Slave wartet. Der Anhang "Multi-PC" führt weitere Erläuterungen zum Thema Master/Slave auf.

Die Datei BCKCOLOR.DAT

In dieser Datei (wieder pro Zeile ein Wert oder ein Kommentar) befinden sich vier Werte - die Hintergrundfarben der vier Übersichtstabellen (jeweils durch **F1** bis **F4** aufgerufen). Die in der Datei den Werten folgenden Kommentarzeile listen die Bedeutung jeden Wertes auf: 0=Schwarz, 1=Blau, usw. bis 15=Weiss.

Die Datei REPORT2.CFG

Diese Datei befindet sich als einzige der hier besprochenen Dateien im Directory C:\CCS_BMS\REPORT und wird vom Manager Report verwendet und verwaltet. Diese Datei hat eine feste Länge, es sind keine Kommentare erlaubt und die Informationen müssen an der jeweils vorgesehenen Stelle zu finden sein - im richtigen Format.

Die *erste Zeile* dient der *Identifikation* und heisst "BMS-REPORT CONFIGURATION FILE".

Die *zweite Zeile* gibt das *Datumformat* an: **D** oder **E** - Tag, Monat, Jahr oder month, day, year. Diese Zeile speichert den Wert des Parameters **-L**.

Die *dritte Zeile* gibt den *Ausgangspfad der Fehlerdatei* an - defaultwert **REPORT2.ERR** - wir raten von einer Änderung ab! Parameterwert **-E**.

Die *vierte Zeile* enthält analog den *Ausgangsdateinamen* - defaultwert **REPORT2.DAT**. Parameterwert **-O**.

Die *fünfte Zeile* enthält den Code für die zeitliche Auflösung des Time Reports - **9**; Parameter **-R**.

Die *sechste Zeile* gibt an, mit welchem Ausgabeformat die Zahlen ausgedruckt werden; Parameter **-F**. Die Möglichen Werte entnehmen Sie bitte der folgenden Tabelle:

Wert	Zahlenformat	Wert	Zahlenformat
0	123'456'789.01	5	123'456'789'012

1	123,456,789.01	6	123,456,789,012
2	123.456.789,01	7	123.456.789.012
3	123 456 789.01	8	123 456 789 012
4	123 456 789,01		

Die *siebte und letzte Zeile* enthält die Split-Zeit; dieser Wert muss **00:00** bleiben; (Parameter **-T**).

Die Inhalte dieser Datei können sowohl direkt per Editor oder über die "zusätzlichen Optionen" beim Aufruf eines Manager Reports geändert werden - Wenn man nur die hier angegebenen Parameter angibt, werden die Werte *nur dieses eine Mal*, also *temporär* verwendet; wenn man hingegen anschliessend noch ein **-U** wie "Update" anführt, werden die Parameter ins File geschrieben und somit *permanent* gespeichert.

Die Datei Tim.dat

ACHTUNG: Vor dem Laden der neuen Version des CCS-2 ist die alte Datei TIM.DAT unbedingt zu löschen!

Die Datei Tim.dat gestattet eine weitere Möglichkeit der Verrechnung zu programmieren, dies ist vorallem für ältere Versionen des CCS eine Erweiterung, ab Version 2.0. können die verschiedenen Verrechnungsmodi direkt vom Menü aus via **F1**, **F2** oder **F3** ausgewählt werden:

; Setting of bowling cash mode
; 0=Normal 1=Timer mode

Einstellung = 0 Verrechnung nach den programmierten Einheiten: Frames, Ball/Frames, Spiele
 Einstellung = 1 Verrechnung nach **vorgegebener** Zeit in Minuten

(Wählen Sie die Einstellung 1 bei CCS Version 2.0)

; Default timer minutes

60 bedeutet, dass 60 Minuten als Grundeinstellung gelten. Es kann eine beliebige Zahl programmiert werden. Diese kann bei der Bahnvergabe jeweils überschrieben werden.

; Setting of printing mode
; 0=Normal 1=player/game mode

Einstellung = 0 Die Spielresultate, Score, werden normal gedruckt
 Einstellung = 1 Die Spielresultate werden nach dem Spielname zusammengezogen und ausgedruckt. Zu beachten ist die Tatsache, dass die Spielresultate jeweils **bildschirmweise** gespeichert und ausgedruckt werden!

; Printer for invoice (lpt1:, lpt2:)

Man hat die Möglichkeit, für den Ausdruck der Rechnung und der Resultate zwei verschiedene Drucker zu verwenden, wobei natürlich zwei parallele Schnittstellen vorhanden sein müssen.

lpt2: (oder lpt1): die Rechnung oder die Quittung wird mit dem dort angeschlossenen Drucker gedruckt. Es können hier z. B. Streifendrucker mit 40 Charaktern verwendet werden. Ist **lpt1:** programmiert, dann wird alles auf dem dort angeschlossenen Drucker ausgedruckt.

; Lines for invoice sheet (0=null)

Es können hier die Anzahl Linien programmiert werden, wonach ein FF-Befehl (Form Feed = Seitenwechsel) geschickt wird. Ist 0=Null programmiert, wird kontinuierlich gedruckt.

; Lines for other sheets (0=Null)

Wie oben, gilt aber für den Ausdruck der Spielresultate. Ist 0=Null programmiert, wird kontinuierlich gedruckt. Diese Programmierung erlaubt die Verwendung von Laser- und Tintenstrahldruckern usw.

; Open Box Character (decimal)

Es kann hier eine Zahl programmiert werden, welche die Kassenschublade automatisch öffnet. Die Schublade ist normalerweise mit dem Rechnungsdrucker verbunden und wird von diesem mittels programmierter Zahlenkombination auch gesteuert. Die entsprechende Zahlenkombination hängt vom Fabrikat des Herstellers ab und sollte in der Bedienungsanleitung der entsprechenden Kassenschublade spezifiziert sein. Wichtig: Es muss eine Dezimalzahl eingegeben werden. Z.B. Wenn vom Hersteller die (hexadezimale!) Kombination: [1B]h+[70]h+m+n+n2 vorgesehen ist, entspricht dies der Kombination 27 112 0 255 255 (im Dezimalsystem). Umrechnungstabellen benützen.

; Cut characters (decimal)

Eventuell zusätzlich benötigte Zahlenkombination.

; Salex Tax %

Es kann hier die MWSt. einprogrammiert werden, welche dann automatisch ausgerechnet wird.

; Setting for change calculation

; 0=Off 1=On

Mit 1 = On, wird die Möglichkeit geboten, bei der Rechnung nebst dem fälligen Betrag, auch das ausgehändigte Bargeld und der resultierende Rest auszurechnen und anzuzeigen.

; Time expired command

yC Dieser Befehl schaltet die Maschine sofort nach dem Zeitablauf ab! Will man, dass die Abschaltung der Maschine verzögert (ca. 1 Minute) erfolgt, dann muss **yT** einprogrammiert werden.

; Time expired command 2

NULL Es ist möglich einen weiteren Befehl nach dem Zeitablauf zu setzen. Z.B. **lvxxx**, um ein spezielles Bild etc. einblenden zu lassen.

; Setting of correction mode:

; 0 = Normal 1 = NO add frames

1 Ändern / Löschen von Ergebnissen unmöglich.

0 Ändern / Löschen von Ergebnissen möglich.

; Scan command on Game Over

NULL Es können hier beliebige Befehle einprogrammiert werden, welche am **ENDE** des Spieles gesendet werden: z. B.: **lv215** zur Anzeige eines Bildes usw.

; Scan command on Game Over 2

NULL Es können hier weitere (beliebige) Befehle einprogrammiert werden, welche am **ENDE** des Spieles gesendet werden: z. B.: **lv215** zur Anzeige eines Bildes usw.

; Time before alert in time mode (minutes)

X = x Minuten vor eines Zeitablaufs wird ein ALARM Befehl aktiviert (siehe unten)

; Alert command

NULL Es können hier beliebige Befehle einprogrammiert werden, welche x Minuten vor Zeitablauf gesendet werden. Z.B. **lvxxx**, um ein Bild etc. einblenden zu lassen.

; Alert command 2

NULL Analog wie oben für weitere Befehle

Die übrigen Dateien

Hier sei der Vollständigkeit halber aufgeführt, wie die weiteren Files heißen, die Sie im Directory Tree C:\CCS_BMS finden werden.

Executables:

BMS2 .BAT	Ruft das Programm ordnungsgemäss auf
CCS .BAT	Ruft das Menüsystem Direct Access auf
BOOT .COM	Führt einen Bootstrap-Vorgang durch (Neustart)
LIST .COM	File-Viewer - Dokumentation in LIST.DOC
!CCS .EXE	Selfextracting-Archiv mit den Hilfsdateien
!PRO .EXE	Selfextracting-Archiv mit den Programmdateien
BMS11 .EXE	Das CCS-2 Programm
REPORT .EXE	Das Lineage Report Programm
SCOREGRA .EXE	Terminal-Emulation für COM2:

Datenfiles:

BCKCOLOR .DAT	Bereits ausführlich erklärt
COMMANDS .DAT	"
ESCFLAGS .DAT	"
TIMEOUT .DAT	"
CASSTYPE .DAT	Konfigurationsfile: Belastungseinheiten Bowling
CCS* .DAT	Textfiles in 4 Sprachen
CENTERNM .DAT	Konfigurationsfile: Center-Name
CONFCENT .DAT	" Feste Parameter (Abschnitt D.1)
GIORFEST .DAT	" Arbeits- / Feiertage
MONEYTYP .DAT	" Landeswährung und Rundung
OPTCMD .DAT	" Automatische zus. Befehle
PCNUM .DAT	" Anzahl PCs und Master/Slave
PERCFRAM .DAT	" Toleranzwert Balls/Frames
PRICEOBJ .DAT	" Zubehörpreise
SCONT .DAT	" Verfüntigungen
SORTTYPE .DAT	" Art der Auflistung der Liga-Teamliste
SCANTYPE .DAT	" Einstellungen Scanning
TEXTCCS .DAT	" Arbeitskopie des gültigen Textfiles
VERSION .TXT	Promemoria: Enthält die Versionsnummer der installierten Programme.
DBSQAD? .DAT	Die Teamlisten ?= L für Liga oder R für Open
SINO* .DAT	Die vier Übersichtstabellen
BILTAB .DAT	Preise / Zeitzonen für "Billard" (F4)
BOWLTAB .DAT	" "Bowling" (F1)
PINGTAB .DAT	" "Ping Pong" (F2)
SQUASHTA .DAT	" "Squash" (F3)

Subdirs:

DATA	leer
JOURNAL	* .JOU = Kassenjournale
	* .FRM = Lineage Rapporte
	* .TOT = Totalfiles nach dem Ausdruck des Manager Reports
REPORT	Manager Report Subdir

Manager Report Subdir:

REPORT .BAT	Ruft den Manager Report ordnungsgemäss auf
SHIFTCHG .BAT	Ruft den M.R. für die Kassenübergabe auf.
MSPOOL .COM	Spooler-Hilfsprogramm - Doku in MSPOOL.DOC
!REP .EXE	Selfextracting-Archiv mit allen Manager Report Dateien
REPORT2 .EXE	Das Manager Report Programm
FF .DAT	FormFeed - Seitenvorschub, wird zwischen den einzelnen Files ausgegeben
* .MSG	Formatfile für das Datumsformat
BANNER? .MSG	Aktivierte Banners (Vorspann-Seiten)
BANNER? .NUL	Inaktive Banners
VERSION .TXT	Enthält die Versionsnummer der installierten Programme

Menusystem Direct Access:

Alle Files befinden sich im Directory C:\MENU; M.BAT, das Start-Batch, wird bei der Installation ins Root (C:\) und in C:\CCS_BMS kopiert.

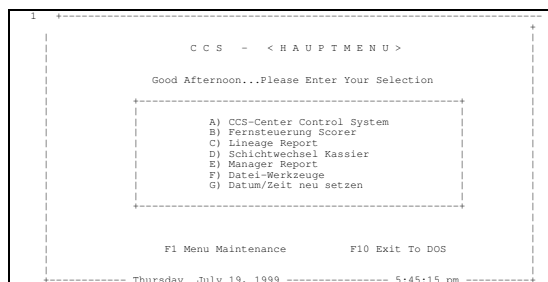
Ab Version 11.0a ist eine neue Datei im Verzeichnis C:\CCS_BMS; die Datei NET_ON enthält eine 0. Wenn man die 0 in eine 1 wandelt, beginnt das Programm im Netz zu funktionieren - es lagert zwei Dateien ins Hauptverzeichnis (C:\) aus und greift dann auf alle Dateien über ein Locksystem zu. Die Netzwerksoftware muss Artisoft LANtastic 5.0 (oder eine spätere Version) sein, SHARE muss **AUSGESCHALTET** werden! (DOS-Share SOWIE LANtastic Share ausschalten!) Auf dem Server läuft dann das CCS ganz normal; auf dem Client wird mit NET LOGIN angemeldet und dann mit NET USE @C_LAUFW das Laufwerk C: VOM SERVER benutzt. Man arbeitet dann im Verzeichnis (z.B.) F:\CCS_BMS. Alle Änderungen werden dann gleichzeitig auf allen Arbeitsstationen sichtbar.

Anhang: der Lineage Report

Das CCS-Programm führt bei jeder Eröffnung und bei jedem Abschluss ein Lineage Rapport nach; auf diesem ist dann ersichtlich, wieviele Kugeln und wieviele Frames täglich auf jeder Bowlingbahn gespielt wurden, ungeachtet der eingestellten Verrechnungseinheiten. Dieser Lineage Rapport kann durchaus als Maschinenrapport gewertet werden, sofern der Scorer immer eingeschaltet bleibt dürfte dieser Rapport mit den Maschinen-Zählern übereinstimmen.

Das vorliegend erklärte Auswertungsprogramm erlaubt drei mögliche Auswertungen.

- Verlassen Sie das CCS-Programm; sie gelangen ins Direct Access Menüsystem (Bild 1).



- Treffen Sie die Wahl **C** und geben Sie das Passwort **B M S** ein; das Lineage Report Hauptmenü erscheint; Es bietet Vier Auswahlmöglichkeiten, die vierte heisst "ENDE" und erlaubt es, ins Direct Access Menüsystem zurückzukehren. Die anderen drei werden im Folgenden kurz erklärt:

Archivierte Rapporte

- Drücken Sie die Taste **1**

Datum eingeben (tt/mm/jjjj):

- Geben Sie das Datum **wie verlangt** ein, also Tag zweistellig, dann Schrägstrich (Shift-7), dann Monat zweistellig, dann wieder den Schrägstrich und schliesslich das Jahr vierstellig. Wenn Sie das Datum anders eingeben, wird die Datei nicht gefunden. Drücken Sie danach **CR**. Beispiel: geben Sie **31/07/1994** ein und drücken Sie **CR** - der 31. Juli 1994 wird ausgegeben.

Kann das Programm die Datei nicht finden (das Datum wurde falsch eingegeben oder an besagtem Tag war das CCS gar nicht in Betrieb), folgt die Meldung:

Datei nicht gefunden!

Ansonsten werden die Bahnen in gewohnter Übersichtstabellen-Manier angezeigt, wobei senkrecht von oben nach unten zwei vierstellige Werte angezeigt werden: Oben Würfe, darunter die Frames. Zuunterst bietet das Programm die Auswahl:

1=Drucken - 2=Histogramm drucken - 3=Ende :

- Drücken Sie die **1**, wenn Sie einen Ausdruck der Werte haben wollen, oder:
- Drücken Sie die **2**, wenn sie die Werte graphisch dargestellt ausdrucken wollen (es wird ein Balkendiagramm ausgedruckt); oder:
- Drücken Sie die **3**, wenn Ihnen die Übersicht auf dem Bildschirm genügt. Falls gewünscht, wird ausgedruckt, hernach erscheint wieder die Hauptauswahl des Lineage Reports.

Aktueller Rapport

- Drücken Sie die Taste **2**

Ohne weitere Rückfrage wird der heutige Rapport angezeigt; Falls heute das CCS noch gar nicht in Betrieb war, wird die Datei wie oben nicht gefunden. Sonst folgt die Anzeige und erneut die Auswahl:

1=Drucken - 2=Histogramm drucken - 3=Ende :

Verlangen Sie mit **1** oder **2** einen Ausdruck oder kehren Sie mit **3** ohne Ausdruck zur Hauptauswahl des Lineage Report Programms zurück. Die Daten sind aktuell bis und mit der jeweils zuletzt getätigten Abrechnung für jede Bahn. Die zur Zeit gespielten, aber noch nicht abgerechneten Spiele sind noch nicht berücksichtigt.

Echtzeit-Rapport

- Drücken Sie die Taste **3**

Es wird wie beim aktuellen Rapport ohne weitere Rückfrage der heutige Rapport gesucht und, falls gefunden, angezeigt. Zusätzlich werden aber noch die Scoregraphic-Tische nach den aufgelaufenen Zählerständen abgefragt und diese den angezeigten Werten hinzugefügt. Bedingung hierzu ist, dass die Tische in Betrieb sind. Dieser Rapport ist, was die Aktualität der Daten betrifft, der genaueste. Die Abfrage der Zählerstände hat keinen Einfluss auf die laufenden Rechnungen, die Anzeige bietet wieder die Auswahl

1=Drucken - 2=Histogramm drucken - 3=Ende :

Beenden Sie auch hier wieder mit einem Ausdruck (drücken Sie dazu **1** oder **2**) oder ohne Ausdruck (drücken Sie hierzu **3**).

Von der Hauptauswahl des Lineage Report Programms können Sie dann durch Drücken der Taste **4** ins Direct Access Menüsystem zurückgelangen und von da mit Taste **A** wieder zurück ins CCS.

Anhang: der Manager Report

Der Manager Report präsentiert sich als zwei Auswahlpunkte in der Hauptauswahl des Direct Access Menüsystems; Einer der beiden Punkte führt zum Untermenü, welches grösstenteils in Abschnitt M2 erläutert wird der andere Punkt wird im Abschnitt M1 erläutert. Abschnitt M3 schliesslich, befasst sich mit dem Untermenüpunkt "kumulierter Rapport".

Die Kassaübergabe

- Im Direct-Access Menüsystem wählen Sie die **D**, dann geben Sie das Passwort **B M S** ein; das Manager-Report Programm wird im Kassierwechsel-Modus gestartet; Sollte gleichentags zuvor schon mal das Manager Report Programm gestartet worden sein, kommt die Meldung:

Mspool2 already installed. Purge, Disable, Enable? (P/D/E) :

- Drücken Sie in diesem Fall einfach **CR**.

Das Programm verlangt dann nacheinander die folgenden Eingaben:

ENTER THE CASH AMOUNT ### DM (Oder entsprechend die programmierte Landeswährung)

- Geben Sie hier das gezahlte eingenomene Bargeld ein und drücken Sie **CR**

ENTER THE CHECK AMOUNT ### DM

- Geben Sie hier den Gesamtbetrag einginommener Checks (oder Null) ein und drücken Sie **CR**.

ENTER THE CARD AMOUNT ### DM

- Geben Sie hier die Gesamteinnahmen über Kreditkarte (oder Null) ein und drücken Sie **CR**.

Die Summe der drei Werte muss grösser Null sein, sonst meldet das Programm

MUST ENTER AN AMOUNT!

und verlangt die Eingaben wieder von Vorne. Sind gültige Werte eingegeben, wird eine Bestätigung verlangt:

CONFIRM DATA? (YES=CR/NO=ESC)

- Drücken Sie **ESC**, wenn Sie die Werte erneut eingeben wollen, oder:
- Drücken Sie **CR**, wenn die Werte stimmen.

Im letzteren Fall wird das Journal eingelesen, dessen Totale kumuliert und den eingegebenen Werten auf Papier gegenübergestellt; Es können bis zu 12 Kassierwechsel pro Tag durchgeführt werden.

Der Tages-Abschluss

- Wählen Sie Auswahl **E** des Direct Access Hauptmenüs und geben Sie dann das Passwort **B M S** ein. Das Untermenü erscheint.
- Hier können Sie noch mit **ESC** zum Hauptmenü zurück, falls Sie irrtümlicherweise in dieses Menü hineingeraten sind. Sonst:
- Wählen Sie eines der ersten 8 Rapporte (rechts mit R1 bis R8 gekennzeichnet) durch Drücken einer der acht Tasten **A** bis **H**.

R1: CR drücken oder Datum tt.mm.jj eingeben und CR drücken

- Falls der Rapport heutigen Datums gewünscht wird, drücken Sie einfach **CR**, sonst geben Sie zuerst das Datum ein und drücken dann **CR**.

Anmerkung: Die Kassajournale bleiben so lange auf der Festplatte bis sie gelöscht werden; das wiederum heisst, dass ein Journal nachträglich sooft ausgedruckt werden kann, wie Sie es wünschen. Ohne jegliche Einschränkung.

CR drücken oder zusätzlichen Optionen eingeben und CR drücken

- Drücken Sie hier **CR**. Sie können aber auch eine der folgenden Optionen eingeben:

Code	Zweck	Beispiel
-O	Output umleiten	-OLPT2
-F	Zahlenformat ändern (siehe Tabelle auf Seite 61)	-F0
-E	Error-Liste umleiten	-ENUL
-L	Datumformat angeben	-LD
-R	Auflösung des Time-Reports angeben	-R9
-T	Tag splitten	-T00:00
-U	Oben angeführte Werte speichern (nur in Verbindung mit einem mehreren Parametern der oben aufgeführten Typen)	-F2 -U oder
-NFF	No FormFeed; Seitenvorschub am Ende unterdrücken	-NFF
-X	Zusatzinfos drucken; druckt die Summe der internen Wurf- und Framezähler	-X

Sind einmal die Codes eingegeben, wird das Journal gesucht, ausgelesen, die Information sortiert und kumuliert und das Resultat an den Ausgang geleitet (d.h. ausgedruckt).

Der kumulierte Rapport

- Wählen Sie Auswahl **E** des Direct Access Hauptmenüs und geben Sie dann das Passwort **B M S** ein. Das Untermenü erscheint.
- Hier können Sie noch mit **ESC** zum Hauptmenü zurück, falls Sie irrtümlicherweise in dieses Menü hineingeraten sind. Sonst:
- Wählen Sie Auswahl **G** - den *kumulierten Rapport*; Das Menüsystem verlangt nun die Eingabe von *Anfangs- und Enddatum*, danach können noch wie oben *zusätzliche Optionen* eingegeben werden. Bedingungen für eine erfolgreiche Kumulation sind: A) jeder einzelne Tag muss schon mal einzeln ausgedruckt worden sein; und B) die Kassa-Journale von Anfangs- und Enddatum müssen vorhanden sein. Da das durchlesen eines Kassajournals relativ viel Zeit in Anspruch nimmt, wird beim kumulieren nur noch für marginale Informationen auf die Journale zurückgegriffen; die Zahlen entstammen aus den Totalfiles *.TOT; diese werden aber erst nach erfolgtem Ausdruck erstellt, daher die "Druckpflicht".

Für die normalen Rapporte sind "Banner" vorgesehen; diese identifizieren vor dem eigentlichen Ausdruck das folgende Material mit dem Kürzel (R1 bis R8)

- diese sogenannten Banner können mit der Auswahl **H** des Manager-Report-Untermenüs ein- bzw. ausgeschaltet werden.

Anhang: Multi-PC

Sollten Sie in der glücklichen Lage sein, gleich zwei PCs zur Steuerung Ihrer Bowlinganlage eigen nennen zu können, wird es wohl so sein, dass Sie auf einem PC die Kassenfunktionen (also das CCS-2) und auf dem anderen PC das Turnier-Programm mit seinen leistungsfähigen Liga-Sekretär-Funktionen installieren lassen haben; Es ist nun in dieser Situation so, dass beide PCs in direkter Verbindung mit den einzelnen Scoregraphic-Tischen sein müssen, ja unter Umständen sogar quasi gleichzeitig mit ihnen kommunizieren müssen; Dazu müssen sich die beiden (oder drei oder wieviele es dann auch sind) die einzige Leitung untereinander aufteilen. Es wird dazu ein "Master" eingestellt, alle anderen PCs sind dann "Slaves".

Programmierung der Programme:

Die Programme werden ganz normal installiert und konfiguriert; innerhalb der Konfiguration wird dann aber noch:

- Taste **E** gedrückt:

Aktuelle Auswahl: PC-Nummer (0=NULL 1=Master) = 0

Aktuelle Auswahl: Anzahl Stationen im Netz = 0

PC-Nummer (0=NULL 1=Master) =

- Geben Sie hier die *Nummer des PCs* ein, d.h. **1** für den Master, dann **2** für den ersten Slave, **3** für den zweiten usw. bis der letzte Slave mit **9** angegeben wird.

- Drücken Sie **CR**

Anzahl Stationen im Netz =

- Geben Sie die *gesamte Anzahl der PCs* im Netz ein; drücken Sie dann **CR**. ein; bei der anderen Station (SX-33) geben Sie entsprechend bei PC-Nummer **2** und bei Anzahl Stationen wieder **2** ein. Somit wird die Station 1 der Station 2 jeweils die Erlaubnis geben, mit den Tischen zu Kommunizieren - etwa alle 200ms; Sollte einer von beiden PCs auf die Freigabe der Leitung warten, wird unten rechts Als Beispiel, geben Sie bei zwei Stationen, wovon eine mit dem 80486DX-2/50 und die andere mit dem schwächeren 80486SX-33 bestückt ist, bei der DX-2/50 (ungeachtet dessen, ob jetzt auf diesem PC das CCS oder das Turnierprogramm läuft), bei PC-Nummer die **1** und bei Anzahl Stationen die **2** ein Sternchen angezeigt; wenn z.B. das Turnierprogramm in der automatischen Abfrage ist (weil gerade ein Turnier oder eine Liga läuft, bzw. weil ein Einzelspieler um die Aufnahme seiner Trainingsresultate gebeten hat), wird auf dem CCS-Bildschirm bei jeder Operation unten rechts ein Sternchen blinken.

Das Funktionsprinzip:

Der Master ruft ca. alle 200 ms. eine weitere Station auf; diese muss dann innerhalb von wenigen Ticks eine Bahn aufrufen, sonst wird die nächste Bahn aufgerufen; wenn die Slave-Station die Linie besetzt überwacht der Master die Leitung im Hintergrund und wartet auf deren Freigabe durch den Slave; wenn nichts mehr geschieht, fängt der Absturz-Timeout an, zu laufen und nach dessen Ablauf wird angenommen, dass dieser Slave aus irgendeinem Grund die Linie nicht freigegeben hat aber mit seiner Arbeit auf der Linie fertig ist - der nächste Slave wird aufgerufen - 200 ms nach dem Aufruf des letzten Slaves ("Anzahl Stationen im Netz") gibt sich der Master die Linie

selbst und sendet Befehle, sofern welche anstehen. Anstelle eines Bahnfreigabe-Codes zu senden, wird danach gleich wieder der erste Slave aufgerufen. Der Slave seinerseits wartet, wenn einmal Befehle zur Sendung anstehen auf seinen Aufruf; dabei wird ständig die Linie überwacht - wenn nichts geschieht, läuft auch hier der Absturz-Timeout an und nach dessen Ablauf nimmt der Slave an, dass kein Master auf der Linie ist und löst sich automatisch vom Master-Slave Protokoll. Wenn der Master tatsächlich abgestürzt war, kann hier ein kleineres Chaos auf der Linie ausbrechen, aber nur wenn mehrere Slaves installiert und in Betrieb sind, sonst nicht. Der "selbständige" Slave sendet immer noch die Bahnfreigabe-Codes, sodass ein Master, sobald er sich vom vermeintlichen Absturz erholt hat, nach dem nächsten Freigabecode die Linie wieder selbst übernimmt; Sobald der Slave merkt, dass nach seinem Freigabecode eine andere Station auf der Leitung sendet, schaltet er wieder vollautomatisch das Master-Slave Protokoll ein und unterstellt sich somit dem Master.

Das ganze System läuft also vollautomatisch und ohne weiteres Zutun - ist es einmal richtig installiert. Was kann dabei falsch laufen? A) es werden zwei Master deklariert - Als Resultat haben Sie unheimlich lange Wartezeiten beim Zugriff auf die einzelnen Bahnen; Beide Master versuchen, der anderen Station die Linie wegzunehmen - korrigieren Sie, indem Sie eine von beiden Stationen als Slave programmieren und somit der anderen unterstellen. B) es werden zwei Slaves und kein Master deklariert (z.B. Maschine 2 und 3) - solange nicht beide gleichzeitig in Funktion sind, läuft alles gut; sobald beide gleichzeitig auf die Bahnen zugreifen, ist die Hölle los - zunächst warten beide die (in TIMEOUT.DAT) programmierte Zeit, dann meinen beide, alleine auf der Linie zu sein und nehmen daher keine Rücksicht auf andere Slaves - korrigieren Sie, indem Sie eine von beiden Stationen als Master programmieren. C) Es wurde nur der Master programmiert - die anderen Maschinen wissen nichts von der Existenz eines Masters, weil ihre Multi-PC-Nummer 0 (null) ist; sie versuchen daher undiszipliniert und unkoordiniert auf die Linie zuzugreifen, wann immer ein Befehl ansteht und der Master stört sie alle mit seinen regelmässigen Aufrufen... - korrigieren Sie, indem Sie auch die Slaves programmieren - jeden mit einer anderen Nummer!

Anhang: Tariftabelle

2	3	4	5	6	7	1		1	2
MO	DI	MI	DO	FR	SA	SO	Zeit:	Werktag	Feiertag
							0		###
							1		###
							2		###
							3		###
							4		###
							5		###
							6		###
							7		###
							8		###
							9		###
							10		###
							11		###
							12		###
							13		###
							14		###
							15		###
							16		###
							17		###
							18		###
							19		###
							20		###
							21		###
							22		###
							23		###

Abbildungen

<p>1</p> <pre> C C S - < H A U P T M E N U > Good Afternoon...Please Enter Your Selection A) CCS-Center Control System B) Fernsteuerung Scorer C) Lineage Report D) Schichtwechsel Kassier E) Manager Report F) Datei-Werkzeuge G) Datum/Zeit neu setzen F1 Menu Maintenance F10 Exit to DOS Thursday July 19, 1999 5:45:15 pm </pre>	<p>2</p> <pre> <***** <CCS> CENTER CONTROL SYSTEM *****> Werktagstarif 19/04/1999 17:46:25 F1 - 1) Bowling F2 - 2) Bowlighn DT F3 - 3) Bowling UT F4 - 4) Billard F5 - 5) Parameter ändern F6 - 6) Fernsteuerungsbefehle (Bowling) F7 - 7) Mannschaften ändern F8 - 8) Ende Funktion wählen : 10.6 (C) BMS Ltd, Switzerland </pre>
<p>3</p> <pre> ***** SYSTEMPARAMETER ÄNDERN ***** 0) Center-Konfiguration 1) Werk- und Feiertage setzen 2) Bowling: Zeitzonen und Preise setzen 3) PingPong: Zeitzonen und Preise setzen 4) Squash: Zeitzonen und Preise setzen 5) Billard: Zeitzonen und Preise setzen 6) Ermässigungen setzen 7) Einheit, Währung und Rundung setzen 8) Prozentuale Kugeldifferenz setzen 9) Automatische Pisten- / Reserv.-Abfrage aktivieren A) Zuweisungen annullieren B) Sortierkriterium Liga-Listen setzen C) Feste Beträge setzen D) Zusätzliche Befehle setzen - () E) PC-Nummer und Anzahl Stationen setzen F) (ESC) zurück ins Hauptmenu Funktion wählen : </pre>	<p>4</p> <pre> ***** CENTER-KONFIGURATION ***** 0 - Center-Name : 1 - Bowlingbahnen : N. 1 2 - Bowling-Timer : N. 1 3 - Bowling Utimer : N. 1 4 - Billardtische : N. 1 5 - Tastatur : FREI 6 - Passwort setzen 7 - Min.Verr. Bowling: N. 0 8 - Min.Verr. PingPong: N. 0 9 - Min.Verr. Squash: N. 0 A - Min.Verr. Billard: N. 0 B - Default-Spieltyp: Liga C - Drucker : FREI D - Ausdr. Liga (S/B): 5 E - Nat.Durchschnitt: 200 F - Prozentsatz : 75 G - Obere Hdop Grenze: 60 H - Zeilenvorschub : 6 I - Öffnungszeit : 4 J - 1-Sqsh 2-Bow 3-Ba: 1 Nummer wählen (ESC,CR - ENDE) : </pre>
<p>5</p> <pre> ***** Einheit, Währung und Rundung ***** Aktuelle Auswahl : Einh. - 3 Kugeln falls mehr, sonst Frames Aktuelle Auswahl : Währg - \$ Aktuelle Auswahl : Rundg - 0.000 Neuer Typ (1=Kug. 2=Frames 3=B/F 4=Spiele 5=Minuten): </pre>	<p>6</p> <pre> ***** EINSTELLUNG WERK- UND FEIERTAGE ***** 1 - Sonntag : Werktag 2 - Montag : Werktag 3 - Dienstag : Werktag 4 - Mittwoch : Werktag 5 - Donnerstag : Werktag 6 - Freitag : Werktag 7 - Samstag : Werktag Nummer wählen (ESC,CR - ENDE) : </pre>
<p>7</p> <pre> ***** TARIFE SETZEN ***** BOWLING 1) Werktage 2) Feiertage 3) Preise für Zubehör (Schuhe Socken etc.) 4) Zurück ins Hauptmenu (ESC) Auswahl: </pre>	<p>8</p> <pre> ***** ZEITPERIODEN ***** BOWLING 0 - Allgemeingültiger Tarif Fr. 0.00 1 - von: 0.0 bis: 0.0 Tarif Fr. 0.00 2 - von: 0.0 bis: 0.0 Tarif Fr. 0.00 3 - von: 0.0 bis: 0.0 Tarif Fr. 0.00 4 - von: 0.0 bis: 0.0 Tarif Fr. 0.00 5 - von: 0.0 bis: 0.0 Tarif Fr. 0.00 6 - von: 0.0 bis: 0.0 Tarif Fr. 0.00 7 - von: 0.0 bis: 0.0 Tarif Fr. 0.00 8 - von: 0.0 bis: 0.0 Tarif Fr. 0.00 9 - von: 0.0 bis: 0.0 Tarif Fr. 0.00 10 - von: 0.0 bis: 0.0 Tarif Fr. 0.00 Nummer wählen (ESC,CR - ENDE) : </pre>
<p>9</p> <pre> ***** ERMÄSSIGUNGEN ***** 1 - Bezeichnung : Rabatt % : 0.00 2 - Bezeichnung : Rabatt % : 0.00 3 - Bezeichnung : Rabatt % : 0.00 4 - Bezeichnung : Rabatt % : 0.00 5 - Bezeichnung : Rabatt % : 0.00 6 - Bezeichnung : Rabatt % : 0.00 7 - Bezeichnung : Rabatt % : 0.00 8 - Bezeichnung : Rabatt % : 0.00 9 - Bezeichnung : Rabatt % : 0.00 10 - Bezeichnung : Rabatt % : 0.00 Nummer wählen (ESC,CR - ENDE) : </pre>	<p>10</p> <pre> ***** FESTE BETRÄGE ***** 1 - Bezeichnung : Betrag : Fr. 0.00 2 - Bezeichnung : Betrag : Fr. 0.00 3 - Bezeichnung : Betrag : Fr. 0.00 4 - Bezeichnung : Betrag : Fr. 0.00 5 - Bezeichnung : Betrag : Fr. 0.00 6 - Bezeichnung : Betrag : Fr. 0.00 7 - Bezeichnung : Betrag : Fr. 0.00 8 - Bezeichnung : Betrag : Fr. 0.00 9 - Bezeichnung : Betrag : Fr. 0.00 10 - Bezeichnung : Betrag : Fr. 0.00 Nummer wählen (ESC,CR - ENDE) : </pre>
<p>11</p> <pre> **** ZUSTANDSBERICHT: BOWLING-PISTEN **** <input type="checkbox"/>-Keine Infos <input type="checkbox"/>-Grundzustand <input checked="" type="checkbox"/>-Ein <input checked="" type="checkbox"/>-Keine Verbindung 19/04/1999 08:58:59 1 2 3 4 5 6 7 8 9 1 1 1 1 1 1 1 2 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 ### 0 8 5 8 Bahnnummer : </pre>	<p>12</p> <pre> **** ZUSTANDSBERICHT: BOWLING-PISTEN **** <input type="checkbox"/>-Keine Infos <input type="checkbox"/>-Grundzustand <input checked="" type="checkbox"/>-Ein <input checked="" type="checkbox"/>-Keine Verbindung 19/04/1999 09:12:18 1 2 3 4 5 6 7 8 9 1 1 1 1 1 1 1 2 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 ### 0 8 5 8 Bahnnummer : 2 Anz. Schuhe : 1 - Preis Fr. 2.50 - Total Fr. 2.50 Frames/Würfe : 12 - Preis Fr. 0.40 - Total Fr. 4.80 </pre>
<p>2.0 (C) BMS Ltd, Switzerland F1-Bowl F2-Bowl DT F3-Bowl UT F4-Bld F5-Frm F6-Bfh F7-Änd.Team F8/F9-NeuTeam</p>	

<p>13 BMS Bowling Marketing Service AG Bahn Nr. : 2 19/04/1999 09:06:07 Status : OPEN Game in Process</p> <p>Nr Name 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 Tot.</p> <p>1 HANS HANSEN X 2- 12 14 14</p> <p>2 IVAN IVANOWITSCH 8/ 32 13 18 18</p> <p>3 JOERG JOERGENSEN X 0</p> <p>4 KARL DER KLEINE 81 9 9</p> <p>5 LOUISE HANSEN X 0</p> <p>ENDE: <ESC> drücken</p>	<p>**** ZUSTANDSBERICHT: BOWLING-PISTEN ****</p> <p>[-]Keine Infos [-]Spielende 14 [-]Grundzustand [-]Open ###-Ein #-Keine Verbindung [-]Liga 19/04/1999 09:18:09 [-]Geschlossen 1 2 3 4 5 6 7 8 9 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 [-]Eingabe-Modus</p> <p>### 0 8 : 5</p> <p>Bahnnummer : 2 Anz. Schuhe : 1 - Preis Fr. 2.50 - Total Fr. 2.50 Frames/Würfe : 12 - Preis Fr. 0.40 - Total Fr. 4.80 Frames/Würfe : 38 - Preis Fr. 0.40 - Total Fr. 15.20</p> <p>Total Fr. 22.50 Rabatt : (A B C D Z <,> - Detail)</p>
<p>15 **** ZUSTANDSBERICHT: BOWLING-PISTEN ****</p> <p>[-]Keine Infos [-]Spielende 16 [-]Grundzustand [-]Open ###-Ein #-Keine Verbindung [-]Liga 29/07/1994 09:28:12 [-]Geschlossen 1 2 3 4 5 6 7 8 9 1 1 1 1 1 1 1 1 2 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 [-]Eingabe-Modus</p> <p>### 0 8</p> <p>Anz.S: 5</p> <p>1-HANS HANSEN : 10 Tot:Fr. 4.00 Disc. : 0.00% Tot: 4.00 2-IVAN IVANOWIT: 10 Tot:Fr. 4.00 Disc. : 0.00% Tot: 4.00 3-JOERG JOERGEN: 10 Tot:Fr. 4.00 Disc. : 0.00% Tot: 4.00 4-KARL DER KLEI: 10 Tot:Fr. 4.00 Disc. : 0.00% Tot: 4.00 5-LOUISE HANSEN: 10 Tot:Fr. 4.00 Disc. : 0.00% Tot: 4.00</p> <p>Tarif: 0.40 SubTotal: 20.00 ESC->ENDE</p>	<p>**** ZUSTANDSBERICHT: BOWLING-PISTEN ****</p> <p>[-]Keine Infos [-]Spielende 16 [-]Grundzustand [-]Open ###-Ein #-Keine Verbindung [-]Liga 19/04/1999 09:30:47 [-]Geschlossen 1 2 3 4 5 6 7 8 9 1 1 1 1 1 1 1 1 2 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 [-]Eingabe-Modus</p> <p>### 0 8</p> <p>Total Rabatte Fr. -0.00 Total Zubehöhr Fr. 2.50 Neuer Total-Betrag(+): Total Spiele Fr. 20.00 Total bar Fr. 22.50 F1/CR-Bar F2-Kreditkarte F3-Check</p>
<p>17 BMS Bowling Marketing Service AG Werkstrasse 50 CH-8630 RÜLI/ZH Tel. ++41/55/251 56 00 FAX ++41/55/251 56 00</p> <p>19/04/1999 09:31:32 Bowling Bahn : 2</p> <p>Start : 08:58 Spieler : 5 Kugeln : 89</p> <p>Frames/Kugeln: 50 @ Fr. 0.40 20.00 Subtotal : Fr. 20.00 Schuhe : 1 @ Fr. 2.50 2.50 Total Betrag : Fr. 22.50 Differenz : Fr. 22.50 Zahlungsart : Bar</p> <p>Danke und auf Wiedersehen. Scoregraphic (C) 1998,1999 by BMS Bowling Marketing Service AG, Werkstrasse 50 CH-8630 Rül/Zürich (Schweiz), Http:// www.bmsbowling.ch</p>	<p>***** >>> FERNSTEUERUNGSBEFEHLE <<< *****</p> <p>F1-Bowling 1) Starten nach Stromausfall F2-Ping-Pong 2) Liga starten (nur zugewiesene Bahnen) F3-Squash 3) Teams zu den Bahnen senden (nur Liga) F4-Billard 4) Doppelbahn transferieren (LIGA) F5-Parameter 5) Einzelbahn transferieren (OPEN) F6-Fernsteuerung 6) Mannschaften transferieren (TURNIER) F7-Mannschaften 7) Score-Blatt ausdrucken F8-Ende 8) Punktestand korrigieren 9) Spielstand anzeigen A) Steuerbefehle (Farben, usw.) B) Pinsetter: STELLEN C) Fistenabfrage reaktivieren D) Bildschirmtext setzen und senden E) Fensternachricht setzen und senden F) Bingo/Lijn Spiele transferieren G) Hauptmenu (ESC)</p> <p>Auswahl:</p>
<p>19 **** ZUSTANDSBERICHT: BOWLING-PISTEN ****</p> <p>###-Ein 19/04/1999 09:38:21 1 2 3 4 5 6 7 8 9 1 1 1 1 1 1 1 1 2 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0</p> <p>Bildschirmtext setzen und senden -> Bahnnummern (z.B. 1,4,6..) :</p> <p>2.0 (C) BMS Ltd, Switzerland</p>	<p>***** >>>> NACHRICHT ÄNDERN <<<< *****</p> <p>1 : 2 : 3 : 4 : </p> <p>Mit <ESC> abbrechen <INS>-Einfügemodus</p>
<p>OPEN Mannschaft</p> <p>Mannschafts Nr. : 2 Aktive Spieler : 12 Mannschaftsname: Tot. Team Hdcp 0 0</p> <p>Nr Spieler Name Hdcp Serie</p> <p>1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12</p> <p><ESC> - Ende <PgUp>-nächst.Team <Home>-vorh.Team</p>	<p>***** >>> MANNSCHAFTS-ARCHIV <<< *****</p> <p>OPEN Teams Anzahl Teams : 0</p> <p>F1-Bowling 1) Neue Mannschaft F2-Ping-Pong 2) Mannschaft ändern F3-Squash 3) Spieler-Austausch F4-Billard 4) Alle Teams löschen F5-Parameter 5) Mannschaften-Liste F6-Fernsteuerung 6) Spieler-Liste F7-Mannschaften 7) Eine Mannschaft Löschen F8-Ende 8) Hauptmenu</p> <p>Auswahl:</p>
<p>23 **** ZUSTANDSBERICHT: BOWLING-PISTEN ****</p> <p>[-]Keine Infos [-]Spielende [-]Grundzustand [-]Open ###-Ein #-Keine Verbindung [-]Liga 19/04/1999 08:58:59 [-]Geschlossen 1 2 3 4 5 6 7 8 9 1 1 1 1 1 1 1 1 2 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 [-]Eingabe-Modus</p> <p>Bahnnummer : ---Teams: 3----- 1 WILHELM BUSCH 2 FRANZ FERDINAND 3 FRIEDRICH SCHILL ---Gesamt: 3-----</p> <p>2.0 (C) BMS Ltd, Switzerland F1-Bowl F2-Bowl DT F3-Bowl UT F4-Bldr F5-Frm F6-Bfhl F7-Änd.Team F8/F9-NeuTeam</p>	<p>***** >>>> STEUERBEFEHLE <<<< *****</p> <p>1 DEPCOL 9 RESET 17 ZOOMS 25 POWERUP 33 WINCOL 2 OPENCOL1 10 CLEARSCREE 18 ZOOMIO 26 ALARM 34 WINDEF 3 OPENCOL2 11 START 19 MONITOFF 27 PRINTOFF 35 BINGO 4 OPENCOL3 12 DEUTSCH 20 MONITON 28 PRINTON 36 LIGN 5 OPENCOL4 13 ITALIANO 21 REPEATOFF 29 PRINTOUT 37 BINGONUMS 6 LEAGCOL1 14 FRANCAIS 22 REPEATON 30 WINDROFF 38 BINGODEF 7 LEAGCOL2 15 ENGLISH 23 KEYBOFF 31 LOGCOFF 39 LIGNNUMS 8 LEAGCOL3 16 REPEAT 24 KEYBON 32 LOGODEF 40 LIGNDEF</p> <p>Sende Steuerbefehle an Bahn Nr: Bahnnummern (z.B. 1,4,6..) : 1</p> <p>Befehlsnummer(z.B. 1,4,6,..):</p>

© 1990-1999- Alle Rechte vorbehalten
BMS Bowling Marketing Service AG
Höhenweg 12, CH-8834 Schindellegi
CCS (Center Control System), Scoregraphic, AES sind eingetragene Warenzeichen von BMS AG