

CCS 2000-WIN-CENTER CONTROL SYSTEM FUER WINDOWSXP

Bedienungsanleitung, CCS-2000 Version 7.832



Bowling Marketing Service AG

Höhenweg 12, CH-8834 Schindellegi

Tel. ++41 43 888 21 00 Fax. ++41 43 888 21 09

bms@bmsbowling.com

www.bmsbowling.ch

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-2000 Programm läuft nur unter **WindowsXP**. Der PC muss mindest einen 2 GB-Harddisk , mind. 256MB RAM, Maus, Tastatur, CD-ROM-Laufwerk, eine serielle Schnittstelle COM1 oder COM2 und eine parallele Schnittstelle LPT1 oder LPT2 und, von Vorteil, eine USB, aufweisen. Es können beliebige Drucker angeschlossen werden..

Das CCS-2000 Programm ist mit einem Kopierschutz in Form eines Dongles versehen, welcher an der parallelen Schnittstelle LPT1 oder LPT2 – am besten als SSP (Standard Parallel Port) konfiguriert - eingesteckt werden muss.

WICHTIG: Sämtliche Energiespareinstellungen, sowie eventuelle Bildschirm-schoner sind ausser Betrieb zu setzen.

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

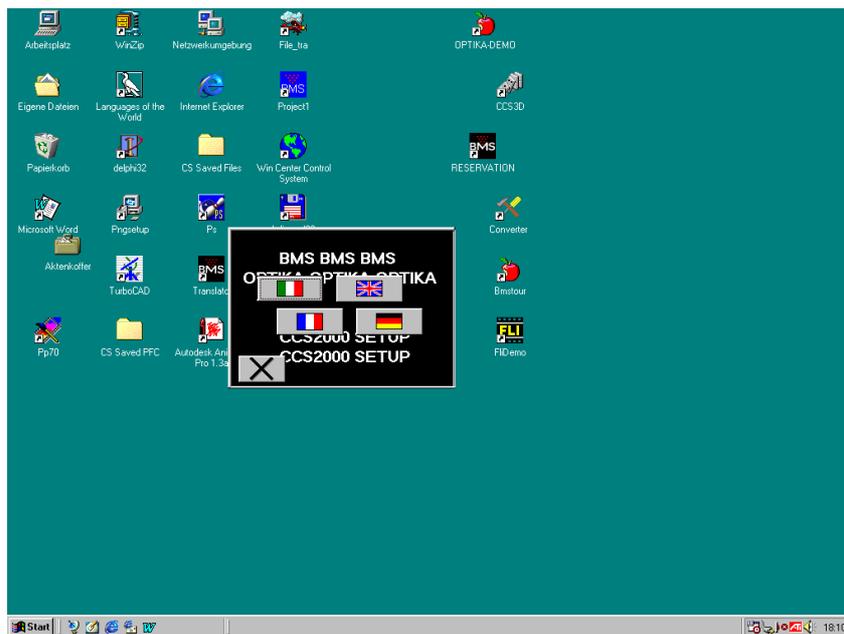
- die beiden Eingabe-Tasten (mit **RETURN**, **ENTER** oder ↵ angeschrieben): man kann die eine oder andere benutzen, sie haben beide dieselbe Funktion. Wir haben in diesem Handbuch das englische Kürzel übernommen und schreiben dafür **CR** (carriage return=Wagenrücklauf bei der Schreibmaschine).
- die **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-2000 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

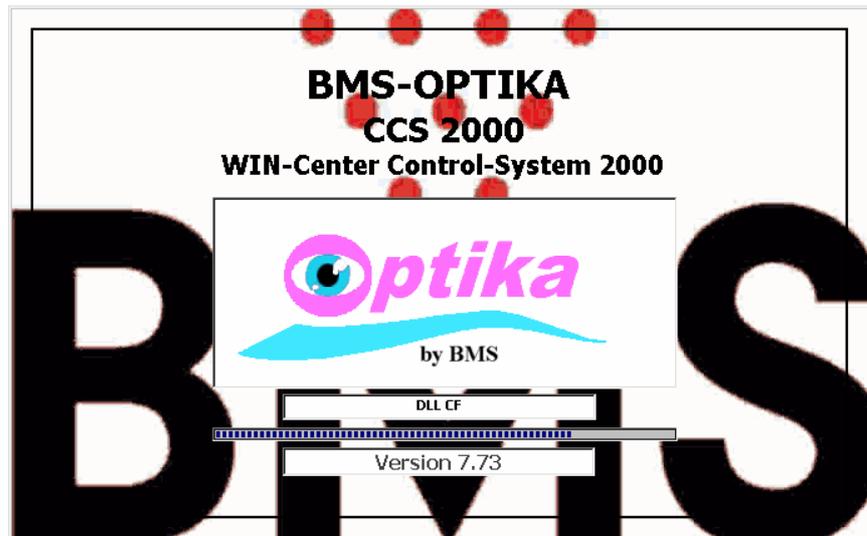
Wie Sie bereits bemerkt haben, werden *hervorgehobene Ausdrücke* mit schräg gedruckten Zeichen dargestellt und **TASTEN** entsprechend durch Fettdruck. Um Tastenkürzel innerhalb von Eingaben von *Worten* zu unterscheiden, werden diese von spitzen Klammern umgeben, z.B.: **PETER** <SPACE> **MEIER** <CR>; <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-2000 Programms

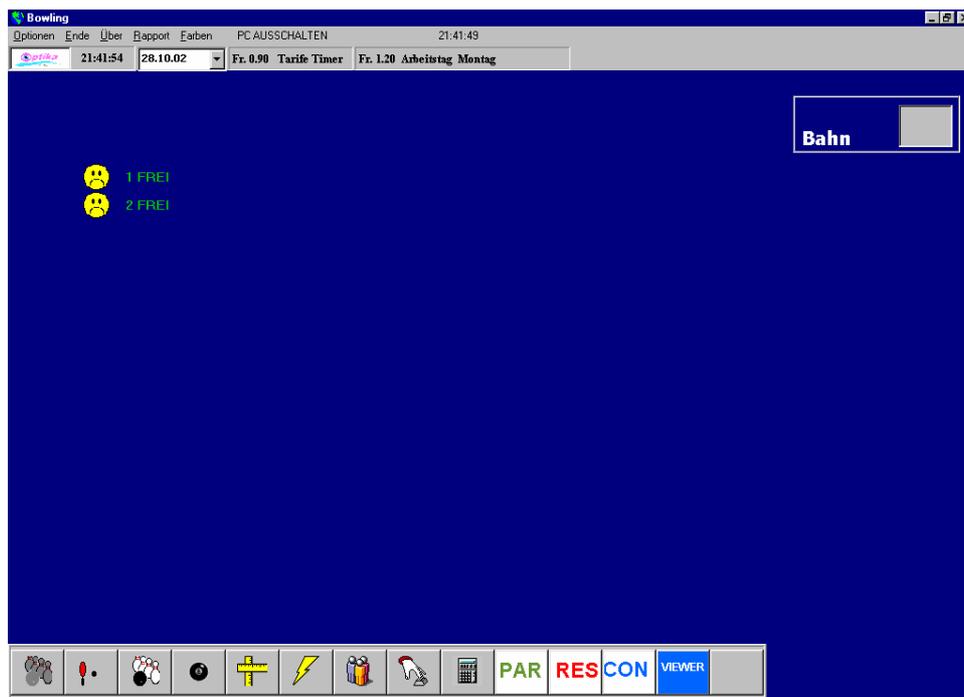
- Legen Sie die CCS-2000-CD bei eingeschaltetem Computer in das CD-ROM-Laufwerk ein.
- Kopieren Sie den das ganze Verzeichnis **SetupCCS** von der CD nach **C:**, so dass Sie ein Verzeichnis **C:\SetupCCS** haben
- Klicken Sie im **START**-Dialogfeld, dann **AUSFÜHREN**; suchen Sie dann das Verzeichnis **C:\SetUpCCS** und dort die Datei **Setup.exe**. Die Installation beginnt. Kurz darauf erscheint das folgende Bild: klicken Sie auf die Flagge der gewünschten Sprache und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.



- Sobald der Bildschirm eine kurze Meldung über die beendete Installation anzeigt, können Sie die CD aus dem Laufwerk entfernen, dann den PC herunterfahren und neu aufstarten.
- Doppelklicken Sie auf die MAS Ikone: das CCS-2000 wird dann aufstarten und die folgenden Bilder in der gezeigten Reihenfolge erscheinen:



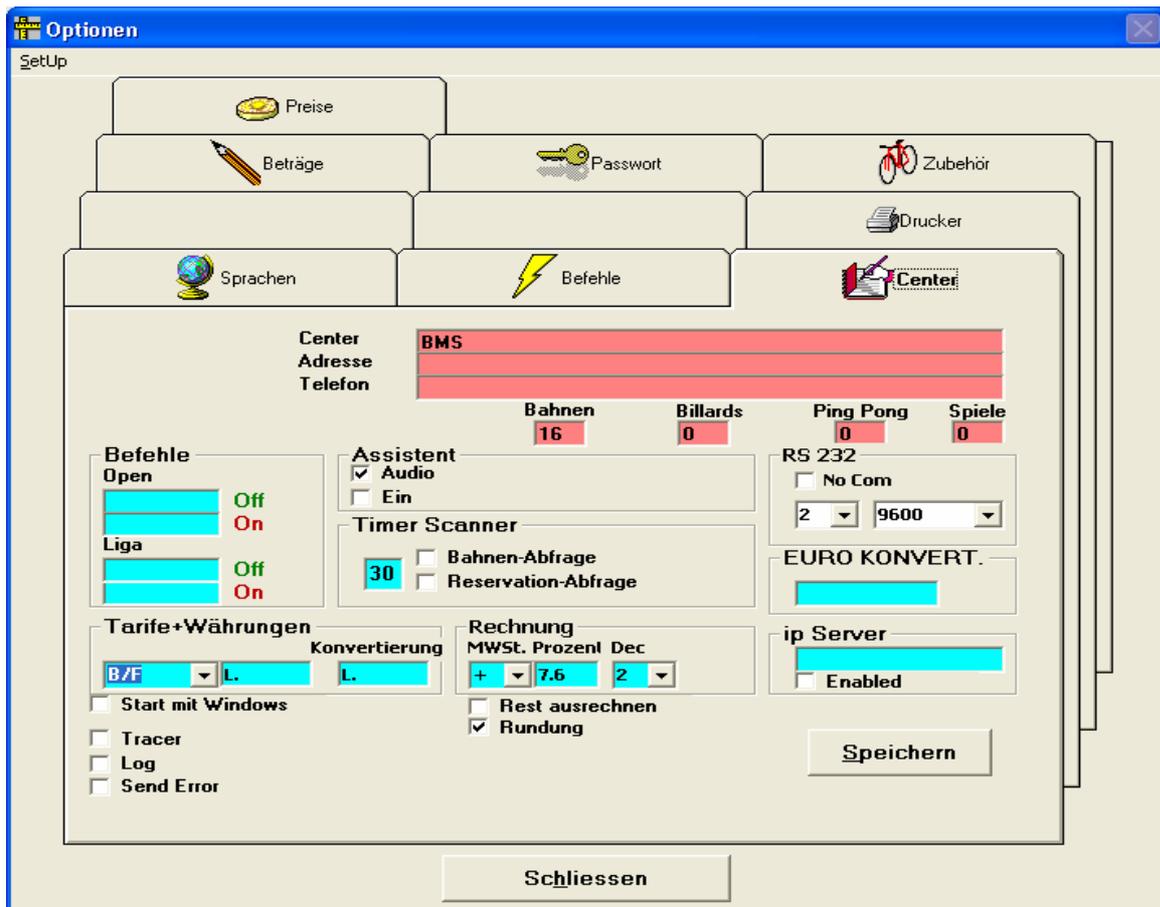
DIE EINSTELLUNG DER PARAMETER



- Am oberen Bildschirmrand klicken Sie auf **OPTIONEN**, dann auf **EINSTELLUNGEN**. Ein Fenster geht auf: tippen Sie darin das Grundpasswort **BMS** ein und drücken Sie dann auf **ENTER**. Das folgende Bild erscheint:

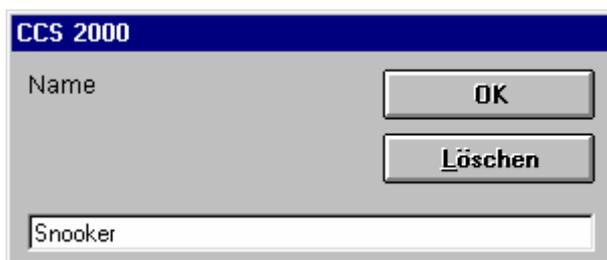


- Wählen Sie die gewünschte **Sprache** durch Anklicken des entsprechenden Feldes (hier **DEUTSCH**), dann weiter mit Anklicken des Feldes **CENTER**. Das folgende Bild erscheint:



- Tippen Sie die folgenden Konfigurationsdaten ein:

- Center usw.:** den Namen, die Adresse und die Telefonnummer des Centers
- Bahnen, Billiards usw.:** die Anzahl Bowlingbahnen, eventuell die Anzahl Billard-Tische, PingPong-Tische und Spielautomaten. **ACHTUNG:** die Namen Billiard, PingPong usw. können durch Anklicken editiert und zu z. B. Snooker, Dart usw. geändert werden



- RS 232:** die Bezeichnung der seriellen Schnittstelle, welche für die Kommunikation mit den OPTIKA-Geräten konfiguriert worden ist: **1** steht für COM1, **2** für COM2. Das Feld **No Com** muss frei sein, sonst ist die Kommunikation nicht aktiviert. Das Feld rechts vom COM gibt die Kommunikationsgeschwindigkeit in Baud/Sek. an. Die Grundeinstellung ist 9600 Baud und muss mit der Einstellung der Optika übereinstimmen. Bis zu der Optika-Version **B2.90** ist **nur 9600** zulässig.
- Assistent: Audio** oder **Ein**
- Timer Scanner:** die gewünschte Zeitspanne zwischen den Bahnen-Abfragen. Die Zahl in Sekunden kann zwischen 10 und 99 liegen: 60 Sekunden sind

angemessen. Das Feld „Bahnen-Abfrage“ muss dabei durch Anklicken aktiviert werden.

- f) **Befehle: Open und Liga**, jeweils **ON** und **OFF**. Es können hier beliebige Befehle eingegeben werden, welche bei der Vergabe und beim Schliessen der Bahn gesendet werden. Siehe Kapitel: **Fernsteuerbefehle**. Häufig verwendete Befehle bei **ON** sind z. B. **Tastatur Sperren (KeyOFF)**, um dem Spieler das Manipulieren mit der Tastatur der Konsole zu verunmöglichen. Dieser Befehl muss jedoch bei **OFF** mit dem Gegenbefehl **Tastatur Freigeben (KeyON)** begegnet werden, da sonst die Tastatur **immer gesperrt** bleibt. Diese Befehle werden in Form einer **Zahl**, welche aus der entsprechenden **Befehlstabelle** zu entnehmen ist, gesendet.
- g) **Tarife+Währungen**: es können die folgenden Verrechnungseinheiten gewählt werden: 1) **Kugeln**, 2) **Frames**, 3) **B/F (Balls/Frames)** und 4) **Spiele**. Die Variante Nr. 3) **B/F (Balls/Frames)** ist die geeigneteste Verrechnungseinheit.
- h) Im Feld daneben kann das Kürzel der Landeswährung eingegeben werden und auch die dazugehörige Konvertierung (z.B. Fr./Euro oder umgekehrt) eingegeben werden
- i) In den Feldern unter **Rechnung** können die folgenden Daten eingegeben werden:
 - **MWSt.** : - falls die MWSt. im Preise inbegriffen, + falls die MWSt. **dazu berechnet** (und ausgewiesen) werden soll
 - **Prozent**: MWSt.-Satz, welcher jeweils verrechnet wird. Falls **Null** wird keine MWSt. berechnet.
 - **Dec.**: Anzahl Dezimale nach dem Komma bei den zu zahlenden Beträgen.
 - **KONVERT.**: Konvertierungskoeffizient zum EURO oder umgekehrt.
- j) **Rest ausrechnen**: Falls die Berechnung und Anzeige des Restbetrages (bei der Zahlung) gewünscht wird.
- k) **Rundung**: Die Dezimale nach dem Komma werden auf **00** von .01 bis .05 und die nächste höhere Einheit bei .06 bis .09. Beispiel: 9.05 wird auf 9.00, 9.06 auf 9.10 aufgerundet.

Weiter durch Anklicken der Taste **Passwort**. Das Standard-Passwort ist **BMS**. Falls gewünscht, neues Passwort eintippen und speichern.

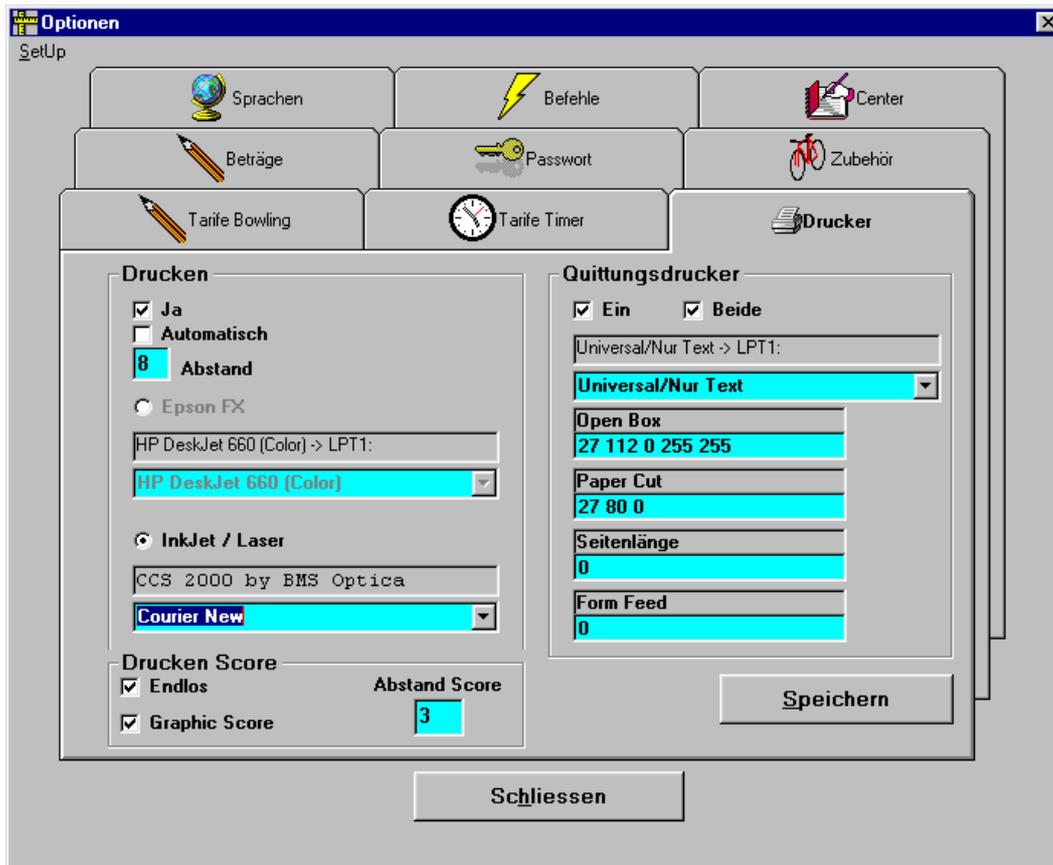
DIE PROGRAMMIERUNG DES ERGEBNIS – und/oder QUITTUNGSDRUCKERS

Das Programm kann wahlweise zwei verschiedene Drucker ansteuern: ein Drucker für die Spielergebnisse und ein Drucker für die Rechnung (Quittungsdrucker).

Wird der Quittungsdrucker nicht aktiviert (weil z. B. nicht vorhanden), dann werden die Spielergebnisse und die Rechnung vom gleichen, im WindowsXP als STANDARD definierten Drucker ausgedruckt.

Bei zwei Drucker kann z. B. derjenige für die Spielresultate an der Schnittstelle LPT1 oder USB und der Quittungsdrucker an LPT2 angeschlossen werden.

Durch Anklicken des Feldes **Drucker** erscheint das folgende Bild:



Es enthält die folgenden Parameter:

A) Im Feld **Drucken:**

- Ja** : druckt nur auf Verlangen
Automatisch : druckt automatisch am Ende eines Spieles (oder Rechnung)
Abstand : im Falle eines Nadeldruckers und Endlospapier kann hier die Anzahl der leeren Vorschubzeilen am Ende des Ausdruckes eingegeben werden.
Epson FX : dieses Feld ist anzuklicken falls ein Nadeldrucker vorhanden
InkJet / Laser : Anklicken fall ein entsprechender Drucker vorhanden ist
 Hier kann auch die gewünschte Schriftart gewählt werden:
 Empfehlung: **Courier New**

B) Im Feld **Drucken Score:**

- Endlos** : falls es sich um endloses Papier handelt
Graphic Score : falls es sich um einen InkJet-Drucker handelt
Abstand Score : Zeilenvorschub oder Abstand zwischen Scoreblöcken

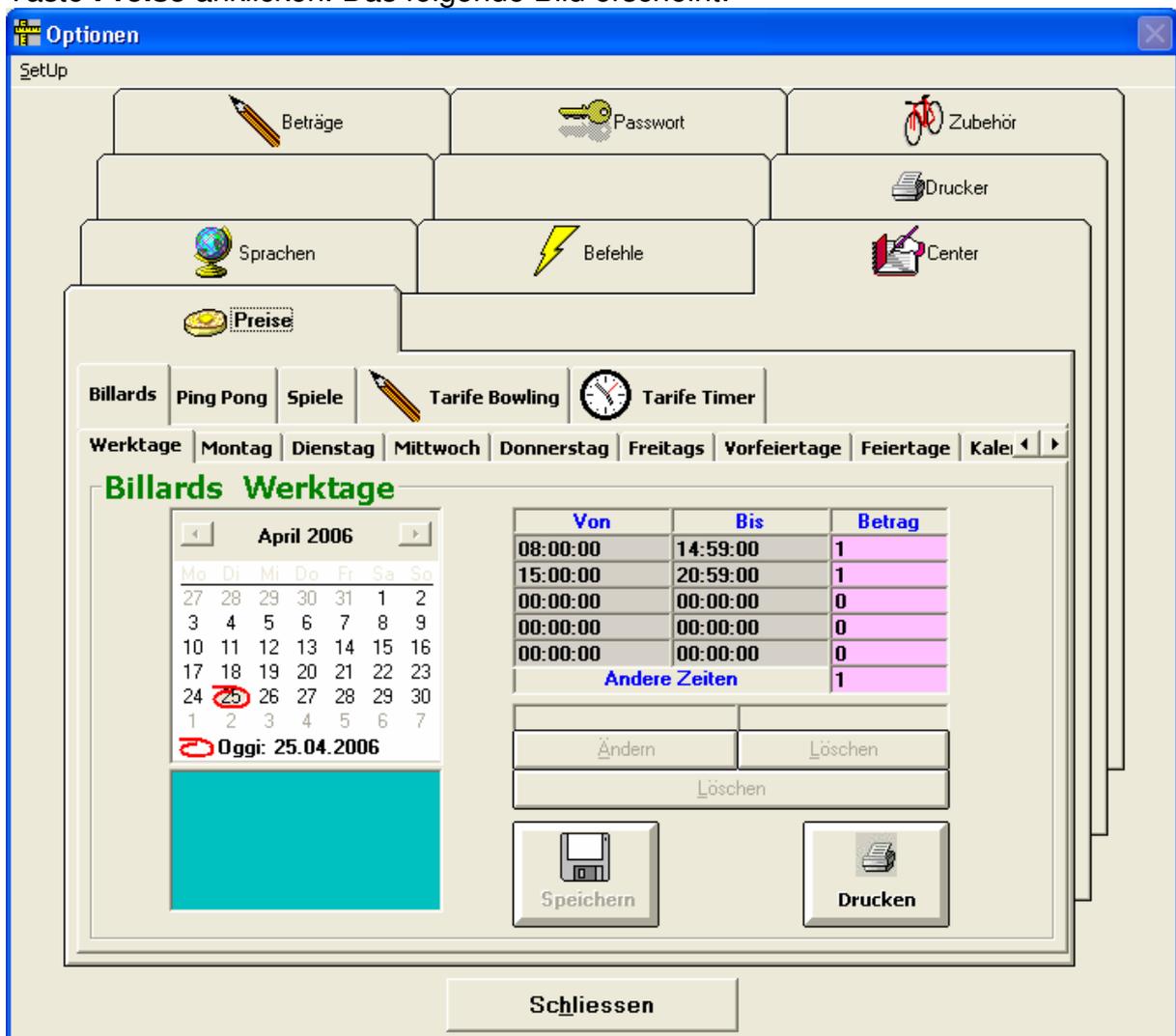
C) Im Feld **Quittungsdrucker:**

- Ein** : Anklicken falls vorhanden
Beide : Anklicken falls der Quittungsdrucker auch die Spiel-Resultate ausdrucken soll. Die im WindowsXP zugewiesene Druckerschnittstelle muss hier angewählt oder angegeben Werden.
Open Box : falls vorhanden, hier Zahlenkombination für das Öffnen der

- Kassenschublade eintippen (aus der Bedienungsanleitung des Quittungsdrucker zu entnehmen)
- Paper Cut** : falls vorhanden, hier Zahlenkombination für das Schneiden des Papierstreifens eintippen (aus der Bedienungsanleitung des Quittungsdrucker zu entnehmen)
- Seitenlänge** : Formatierungsangabe falls auch das Scoreblatt ausgedruckt wird: Anzahl Zeilen pro Seite eingeben, z. B. 60
- Formfeed** : **0** falls InkJet / Laser, **1** falls Nadeldrucker eingeben.

DIE PROGRAMMIERUNG DER TARIFE

Taste **Preise** anklicken. Das folgende Bild erscheint:



Hier können die Tarife für die verschiedenen Spielarten, für die verschiedenen Wochentage und Zeitzonen eingegeben werden. Zu beachten ist die Schreibweise der Zahlen: die Trennung der Dezimale ist von der programmierten Sprache in der Systemsteuerung bedingt. Es können sowohl Komma oder Punkte als Trennung verwendet werden. Es wird empfohlen, nach dem Speichern die Zahlenschreibweise nochmals zu kontrollieren, um die richtige Trennung zu finden. Wenn – wie in der Abbildung für **Werktage**– nur zwei Zeitzonen programmiert sind, dann sind die übrigen zu löschen: beim erneuten Aufstarten erscheinen sie dann als Nullen. Für die

Zeiten außerhalb der festgelegten Tarifzonen gelten die Preise in der Linie **Andere Zeiten**.

Zur Vereinfachung der Eingaben können die Tarife von Montag bis Donnerstag unter **Werktage** eingegeben werden. Sollen hingegen die einzelnen Werktage programmiert werden, dann muss jeweils das sich öffnende Fensterchen rechts vom **Betrag** angeklickt werden.

Bitte beachten, dass die **Verrechnungseinheiten** im Dossier **Center** bereits programmiert wurden (**Kugeln, Kugel/Frames, Minuten, Spiele**).

Die Tarife für die eventuell vorhandenen weiteren Spielarten, wie **Billards, PingPong** und andere **Spiele**, nur möglich in **Minuten**, werden hier, ähnlich wie beim Bowling, eingegeben.

Nach der Programmierung der Preise, jeweils Taste **Speichern** drücken

Die Programmierung der Tarife für die anderen Wochentage wie oben beschrieben vornehmen.

Durch anklicken der Taste **Kalender** wird der abgebildete Kalender aktiviert.

Es können spezielle Tage mit speziellen Tarifen programmiert werden.

Nach erfolgten Konfiguration die Taste **Speichern** anklicken.

Anders wie bei der **Tarife Bowling** werden bei den **Tarife Timer** die Preise in **Minuten** eingegeben. Diese gelten für den **Down Timer DT** – die vorgegebene Zeit läuft rückwärts ab – und für den **UpTimer UT** – die Zeit läuft von Null aufwärts – .

Nach erfolgten Konfiguration die Taste **Speichern** anklicken.

Taste **Zubehör** anklicken. Das folgende Bild erscheint:

Zubehör	Skonto%
0	AA 3
3	BB 5
2.5	CC 10
0	DD 12
	EE 20
	FF
	GG
	HH
	II 100

Hier werden die Preise für die Leihschuhe und für eventuelles Zubehör eingegeben.

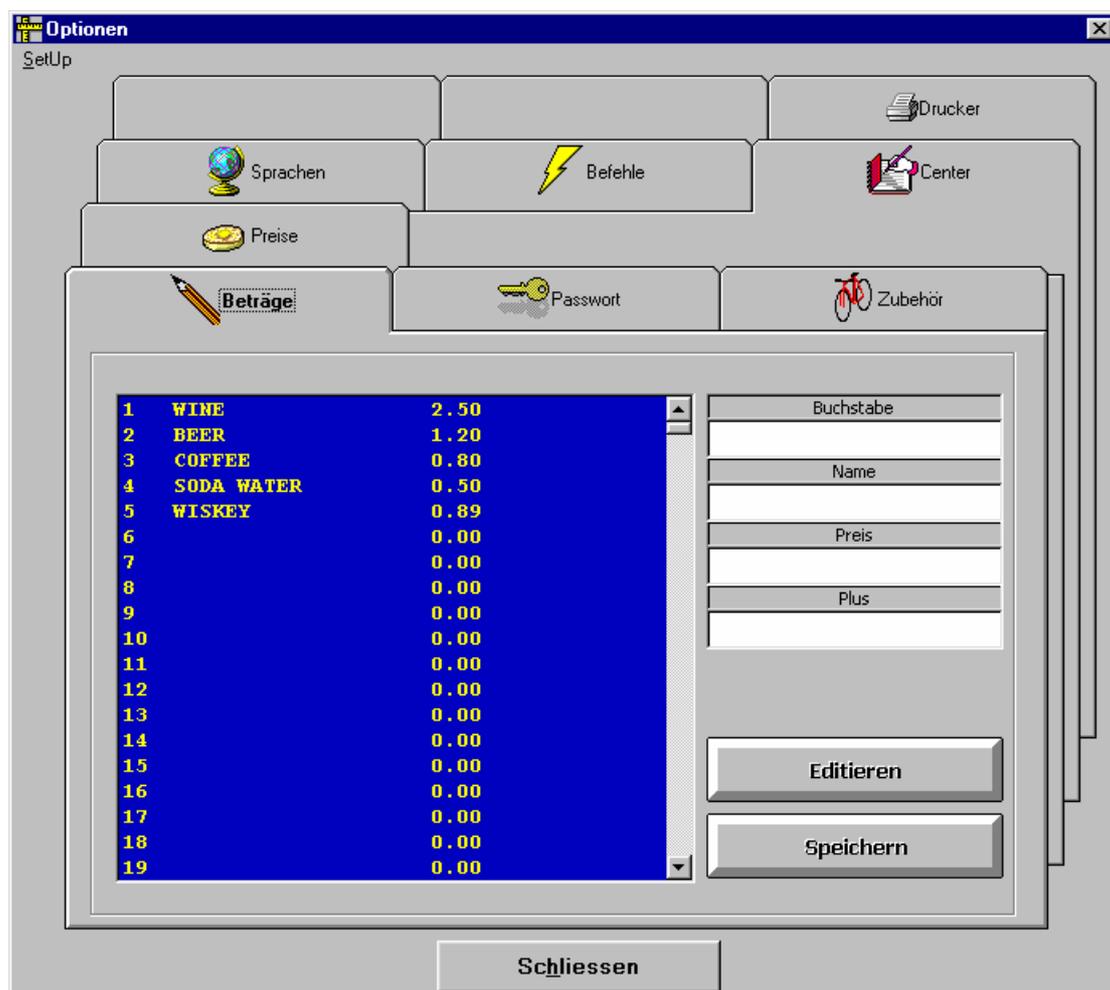
Es sind zunächst 2 Tarife für die Leihshuhe vorgesehen. Durch Ändern der Sprachendaten (Deutsch.ini) können jedoch auf Wunsch auch die Positionen **Zubehör** und **Optionen** umgenannt und angepasst werden.

In der Spalte **Skonto%** werden bis zu 9 Prozentsätzen, welche, mit Buchstaben bezeichnet, bei der Ausstellung der Rechnung abgerufen und angewendet werden können. Siehe hierzu das Kapitel: **Bahnen abrechnen**.

Es empfiehlt sich, hier auch einen 100% Skonto zu programmieren, um besondere Geschehnisse berücksichtigen zu können.

Nach erfolgten Konfiguration die Taste **Speichern** anklicken.

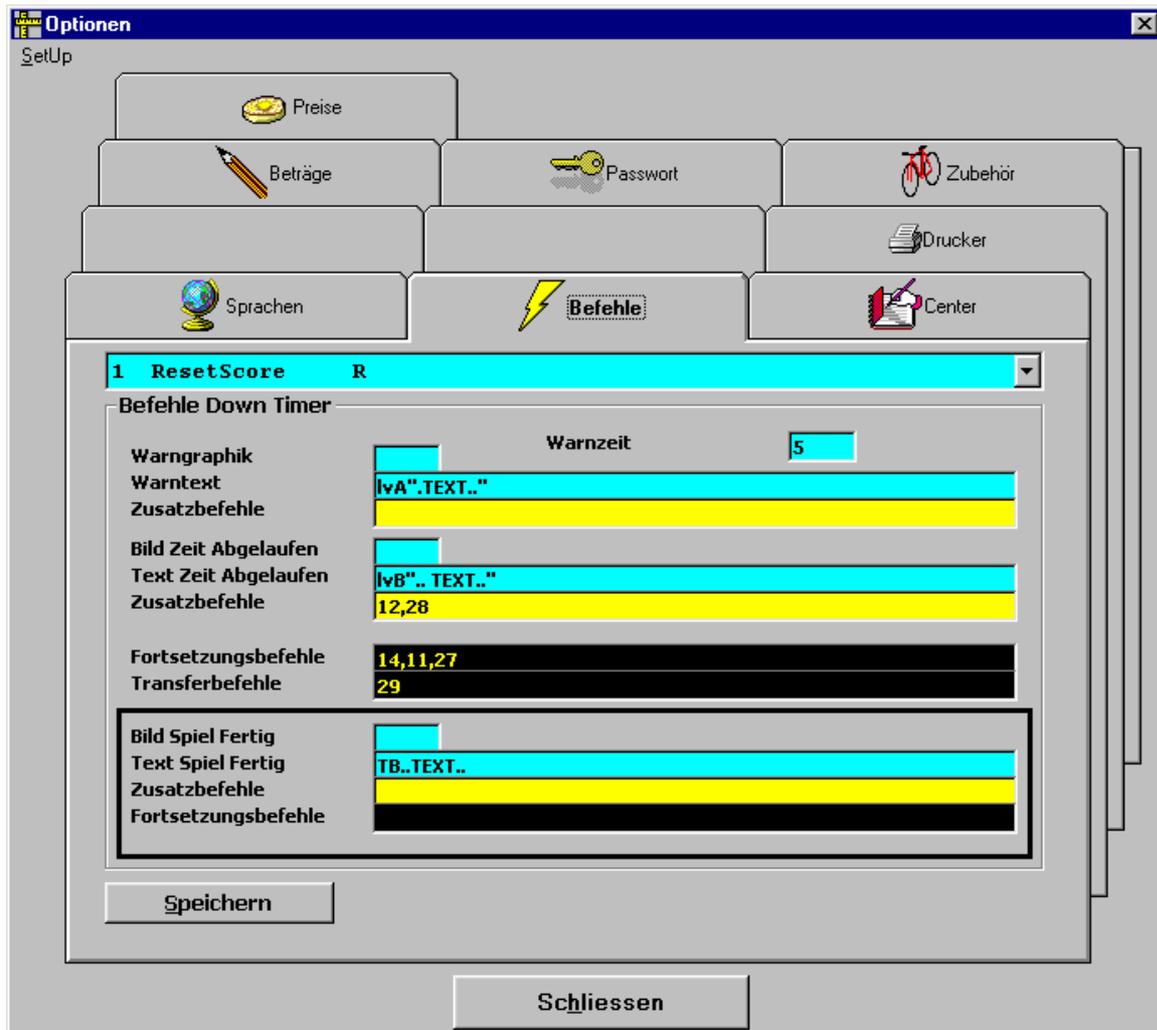
Taste **Beträge** anklicken. Das folgende Bild erscheint:



Es können hier 999 feste Beträge, sei es für den ProShop oder für Konsumartikel einprogrammiert werden. Programmieren der Beträge wie folgt:

Buchstabe oder Zahl, z. B. 1 anklicken, dann Taste **Editieren**, Name des Gegenstandes und Preis eintippen, dann **Speichern**. Nach erfolgten Eingabe aller gewünschten Artikel Taste **Beenden** anklicken.

Taste **Befehle** anklicken. Das folgende Bild erscheint:



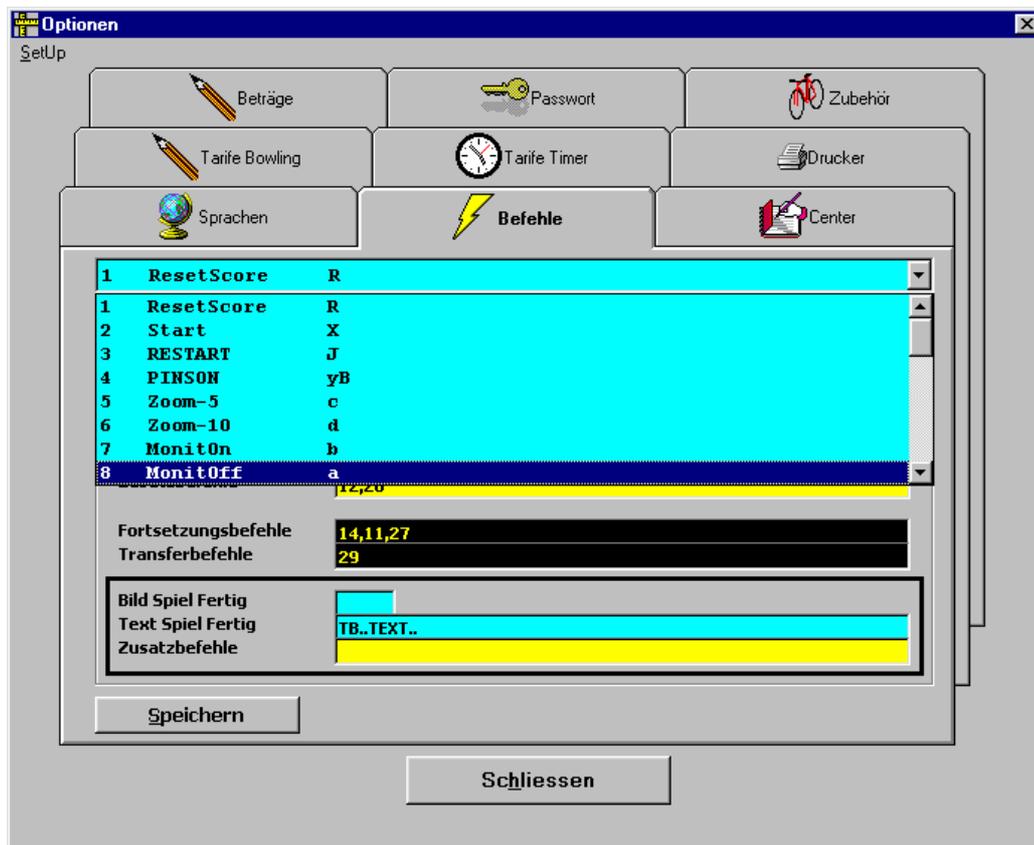
In diesem Fenster können spezielle Befehle für den **Down Timer**-Betrieb, für das Transferieren von Spielern von einer (defekten) Bahn zu einer Anderen und für Meldungen und Aktionen wenn das Spiel fertig ist, programmiert werden. Es sind:

Befehle Down Timer:

- | | |
|------------------------------|---|
| Warnzeit: | Anzahl Minuten vor dem Zeitablauf |
| Warngraphik: | Nummer der Graphik oder Bildes bei Warnzeit |
| Warntext: | Laufzeile bei Warnzeit |
| Zusatzbefehle: | Gewünschte Zusatzbefehle (11, 12.. usw.) |
| Bild Zeit abgelaufen: | Nummer der Graphik/Bildes bei Zeitablauf |
| Text Zeit abgelaufen: | Laufzeile bei Zeit abgelaufen |
| Zusatzbefehle: | Gewünschte Zusatzbefehle (11, 12 usw.) |
| Fortsetzungsbefehle: | Befehle zum Fortsetzen des Spieles bei Zeitablauf |
| Transferbefehle: | Befehle für die TRANSFERIERTE Bahn |
| Bild Spiel Fertig: | Nummer des Bildes bei Spiel fertig |
| Text Spiel Fertig: | Laufzeile bei Spielfertig |
| Zusatzbefehle: | Gewünschte Zusatzbefehle (11, 12,..usw.) |
| Fortsetzungsbefehle: | Befehle zum Fortsetzen des Spieles bei Spielende |

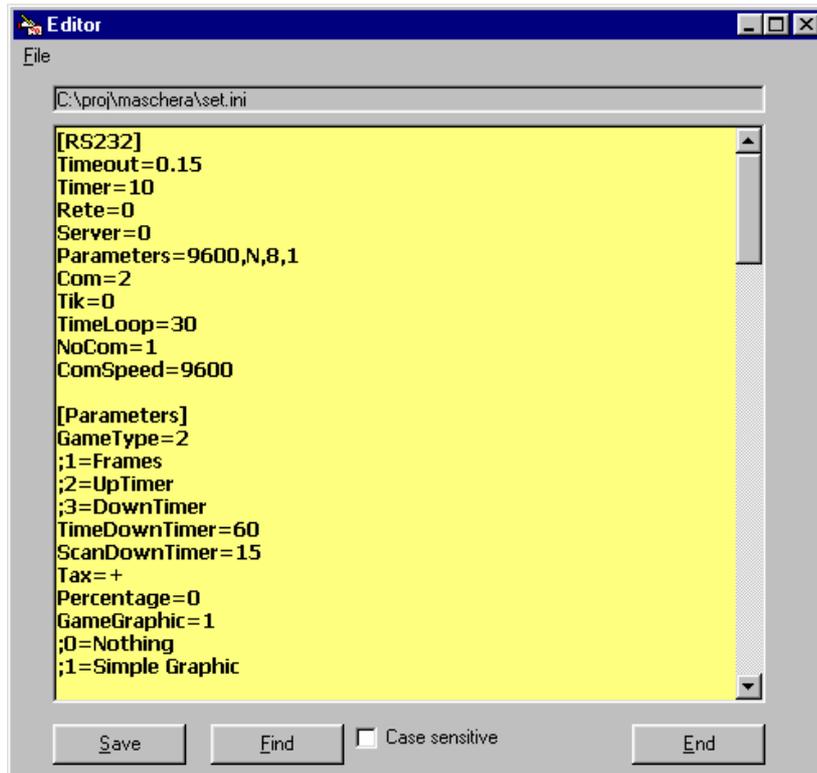
Die Befehle und deren Befehls-coden können im Abschnitt **Fernsteuerbefehle** anhand des Optika-Kommunikationsprotokolles eingesehen und bezeichnet werden. Eine vorbereitete Befehlsliste kann durch drücken des Pfeiles rechts bei der 1. Zeile heruntergerollt werden. In der 1. Zeile ist der Fernsteuerbefehl Nr. 1 **Reset** mit dem Code **R** ersichtlich, in der 2. Zeile der Befehl **Start** mit dem Code **X** usw.

Nach erfolgten Konfiguration die Taste **Speichern** anklicken.

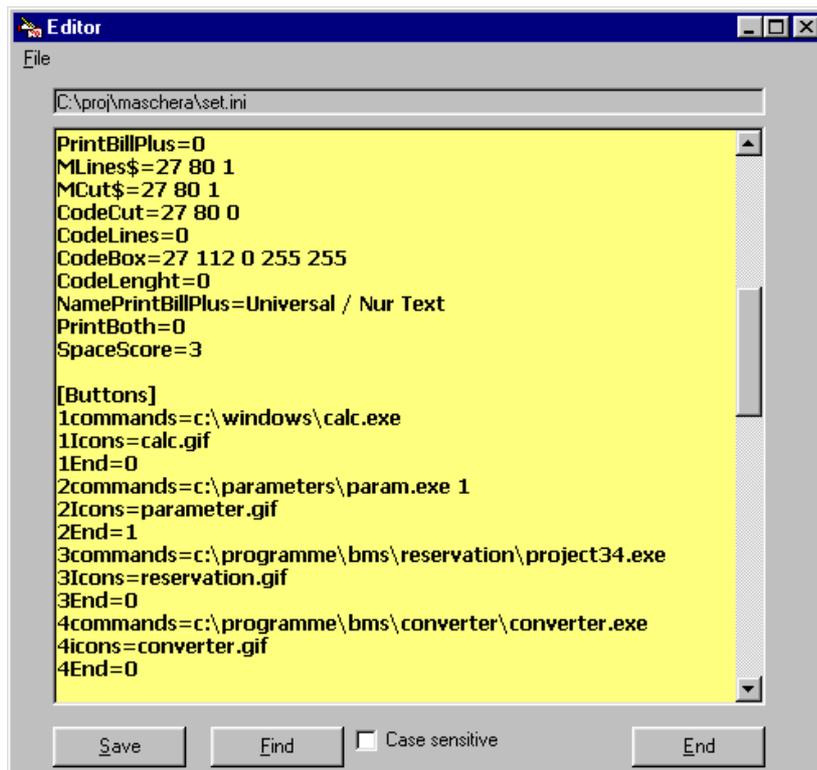


ERWEITERTE PROGRAMMIERUNG DER PARAMETER

Durch anklicken der Taste **SetUp** am oberen linken Bildschirmrand erscheint ein RollDown-Menu und darin die Zeile: **Editor**, welche, angeklickt, folgende Fenster öffnet.



Dann:



Weiter:

The screenshot shows an 'Editor' window with a menu bar containing 'File'. The address bar shows the file path 'C:\proj\maschera\set.ini'. The main text area contains the following configuration lines:

```
4commands=c:\programme\bms\converter\converter.exe
4icons=converter.gif
4End=0
5commands=c:\ImageConverter\FliDemo.exe
5icons=viewer.gif
5End=0
6commands=
6icons=
6End=
7commands=
7icons=
7End=

[Invoice]
Decimal=2
Max=5
Change=0
Round=0

[DownTimer Commands]
TimeExpiredText=lvB".. TEXT.."
AlertText=lvA"..TEXT.."
GameOverText=TB..TEXT..
TimeBeg=5
```

At the bottom of the window, there are buttons for 'Save', 'Find', 'Case sensitive' (with an unchecked checkbox), and 'End'.

Weiter:

The screenshot shows the same 'Editor' window with the same file path. The main text area contains the following configuration lines:

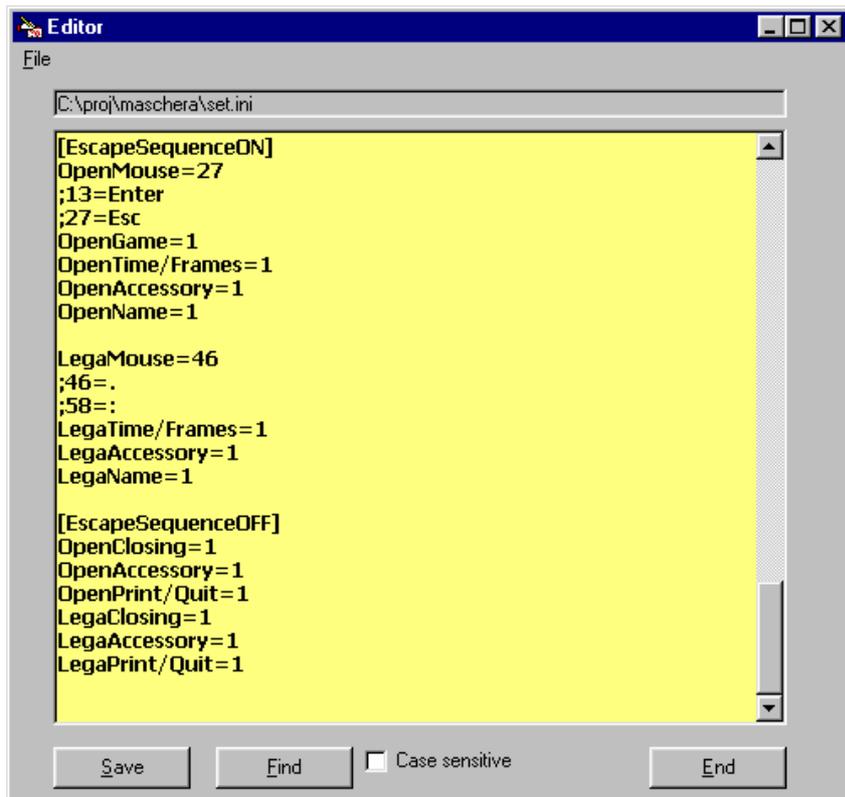
```
TimeBeg=5
PlusCommTimeExpired=12,28
RestartCommands=14,11,27
TransferCommands=29
GameOverPicture=
ReactCommGameOver=

[PlayWav]
ChiamataBar=ding.wav
On=1
Once=1

[EscapeError]
Error=3
Key=2
;1=ESC
;2=SPACE

[EscapeSequenceON]
OpenMouse=27
;13=Enter
;27=Esc
OpenGame=1
OpenTime/Frames=1
```

At the bottom of the window, there are buttons for 'Save', 'Find', 'Case sensitive' (with an unchecked checkbox), and 'End'.



Die folgenden Parametergruppen sind hier zu finden:

(RS232)

Hier sind alle Einstellungen der seriellen Kommunikationsschnittstelle RS232 und die folgenden wichtigen Daten unterbracht:

Com=2 Name der verwendeten seriellen Schnittstelle
NoCom=0 NoCom=0 : Keine Kommunikation. NoCom=1 : Normaler Betrieb

(Parameters)	Bedeutung/Wirkung
GameType=2 ;1=Frames ;2=UpTimer ;3=DownTimer Tax=- (oder +) Percentage=0 GameGraphic=0 ;0=Nothing ;1=Simple Graphic PrintScore=1 ;1=Continuos	Einstellung der Vorzugstarifes: 1=Verrechnung nach Frames 2=Verrechnung nach Zeit von Null Minuten beginnend 3=Verrechnung nach vorgegebenen Minuten MWSt. inbegriffen (dazu verr.) MWSt.-Satz in Prozent Daten für den Drucker Art des Resultatsausdruckes: 1=Fortlaufend auf gleichem Blatt

;2=New Page PrintBillPlus=0 MLines\$=27 80 1 MCut\$=27 80 1 CodeCut=27 28 0 CodeBox=27 112 0 255 255 CodeLength=0 NamePrintBillPlus=Universal/Nur Text PrintBoth=0 SpaceScore=3	2=Ausdruck auf neuem Blatt Quittungsdrucker: 0=Aus, 1=Ein Code für Streifenschneider Code für Kassenschublade Name des Quittungsdruckers 0=Nur Rechnung 1=Rechnung und Scoreblatt Anzahl Leerzeilen zwischen jedem Spielausdruck
[Buttons]	Zusatztasten
1commands=c:\windows\calc.exe 1icons=calc.gif 1End=0 2commands=c:\windows\notepad.exe 2icons=notepad.bmp 2End=0 3commands=c:\parameters\param.exe 1 3icons=parameter.gif 3End=1 4commands=c:\programme\bms\reservatio n\project34.exe 4icons=reservation.gif 4End=0 5commands=c:\programme\bms\converter\ converter.exe 5icons=converter.gif 5End=0 6commands=c:\Programme\bms\Graphics Viewer\FliDemo.exe 6icons=viewer.gif 6End=0 7commands= 7icons= 7End=	Pfad der 1. Taste: Rechner Ikone der 1. Taste Befehl beim Schliessen: Null Pfad der 2. Taste: Notepad Ikone der 2. Taste Befehl beim Schliessen: Null Pfad der 3. Taste: PARAMETER Ikone der 3. Taste Befehl beim Schliessen: AUS * Pfad der 4. Taste: Reservation Ikone der 4.Taste Befehl beim Schliessen: Null Pfad der 5. Taste: Converter Ikone der 5. Taste Befehl beim Schliessen Pfad der 6. Taste: Viewer Ikone der 6. Taste Befehl beim Schliessen Frei Frei Frei
[Invoice]	Rechnung
Decimal=2 Max=5 Change=0 Round=1	Anzahl Dezimale nach Komma Rundungsbetrag Restberechnung: 0=Nein; 1=Ja Rundung: 0=Nein; 1= Ja
[DownTimer Commands]	Zusatzbefehle Down Timer
TimeExpiredText= AlertText= GameOverText= TimeBeg= PlusCommTimeExpired= RestartCommand= TransferCommand= TimeExpiredPicture=	Text bei Zeit abgelaufen Warntext vor Zeitablauf Text bei Spielende Anzahl Minuten vor Zeitablauf Zusatzbefehl bei Zeit abgelaufen Fortsetzungsbefehle Befehl bei Bahntransfer Bild bei Zeitablauf

AlertPicture= PlusCommTimeBefore= GameOverPicture= PlusCommGameOver= RestartCommands= TransferCommands= GameOverPicture= ReactCommGameOver=	Bild oder Graphic bei Warnung Zusatzbefehle vor Zeitablauf Bild oder Graphic bei Spielende Zus. Bild/Graphic bei Spielende Fortsetzungsbefehle Befehle beim Transferieren Bild bei Spielende Fortsetzungsbefehle bei Spielende
[PlayWav]	Ruftöne
ChiamataBar=ding.wav On=1 Once=1	Ruffton „ding.wav“ On=1 : Ruffton ein, ON=0 : aus Ruffton: einmal (sonst 2, 3 etc.)
[EscapeError]	Anzahl Fehlermeldungen
Error=3 Key=2 ;1=ESC ;2=Space	Anzahl Fehlermeldungen=3 Taste um Fehlermeldung zu stoppen. ESCAPE-Taste zum Stoppen ABSTAND-Taste zum Stoppen
[EscapeSequenceON]	Express-Routine bei Vergabe
OpenMouse=27 ;13=Enter ;27=ESC OpenGame=1 Open/Time/Frames=1 OpenAccessory=1 Openname=1 LegaMouse=46 ;46=Esc ;58=Enter LegaTime/Frames=1 LegaAccessory=1 LegaName=1	Überspringen mit Taste ESC=27 Überspringen mit Taste Enter=13 Stoppen bei der Spielart Stoppen bei Verrechnungsart Stoppen bei Zubehör Stoppen bei Namen Wenn=0 jeweils überspringen Überspringen mirt Taste ESC=46 Überspringen mit Taste Enter=58 Stoppen bei Verrechnungsart Stoppen bei Zubehör Stoppen bei Namen Wenn=0 jeweils überspringen
[EscapeSequenceOFF]	Express-Routine bei Schliess.
OpenClosing=1 OpenAccessory=1 OpenPrint/Quit LegaClosing=1 LegaAccessory=1 LegaPrint/Quit=1	Stoppen bei Schliessen Stoppen bei Zubehör Stoppen bei Drucken/Abschlies. Bei LIGA: Stoppen bei Schliessen Stoppen bei Zubehör Stoppen bei Brucken/Abschlies.

Zeilen, welche keine Befehle oder Texte enthalten, erscheinen nicht in der Tabelle

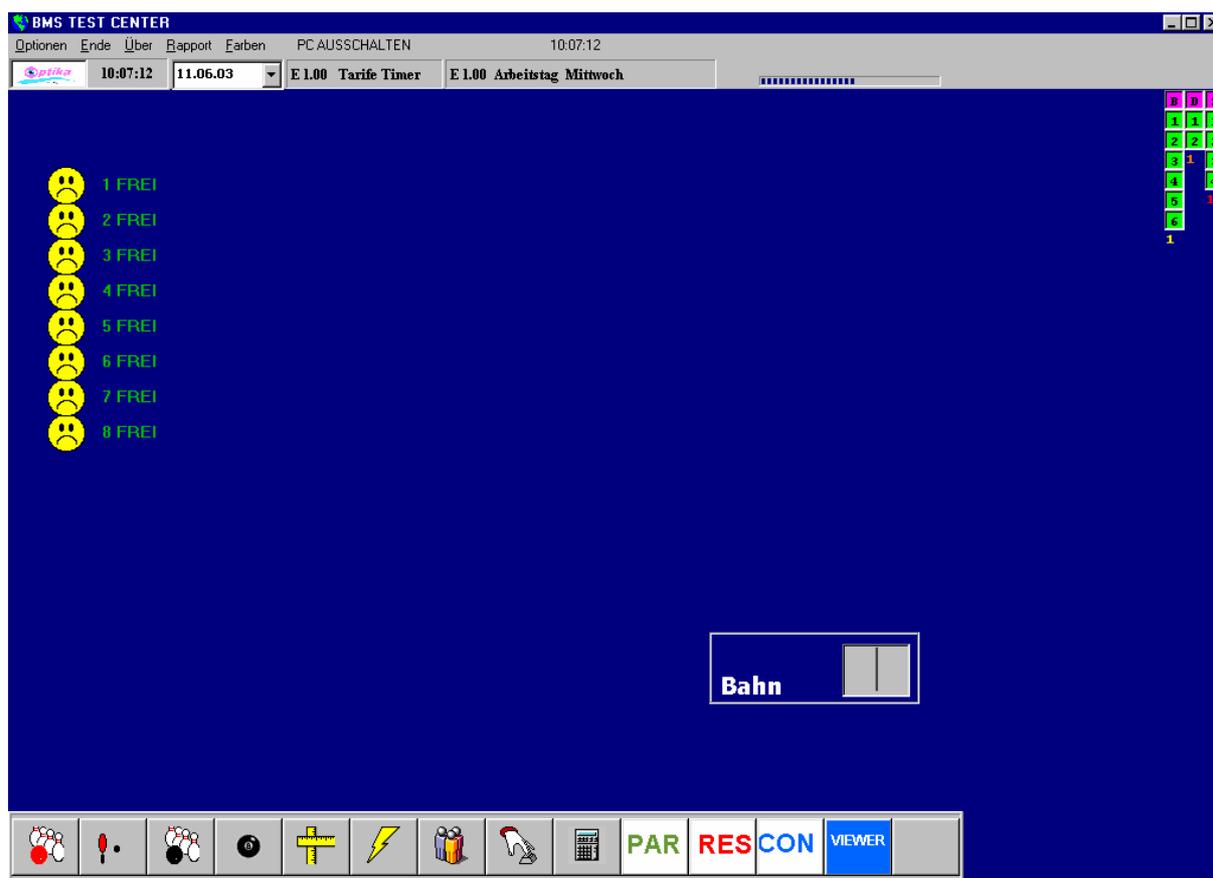
Beachten: Zur Programmierung der **BUTTONS** müssen die entsprechenden Pfade, d.h. in welchen Ordnern die betreffenden Programme zu finden sind, ausfindig und entsprechend eingegeben werden.

Nach erfolgten Konfiguration die Taste **Speichern** anklicken und Programm neu starten.

ACHTUNG: Es ist ratsam Parameter nur durch geschultes Personal einfügen bzw. ändern zu lassen.

ARBEITEN MIT DEM CCS-2000XP

Der Zustandsbildschirm



Nach dem Anklicken auf die Ikone MAS (oder wie das Programm sonst genannt worden ist) erscheint das obere Bild. Auf der oberen Leiste erscheinen die Befehle: **OPTIONEN, ENDE, Über, Rapport, Farben und PC-AUSSCHALTEN.**

In der zweite Leiste erscheinen die **Uhrzeit**, das **Datum**, die **aktuellen Tarife** im Timer- und z. B. im Ball/Frames-Mode, sowie der **Name** und die tarifsmässige **Art** des Tages.

Darunter ist eine senkrechte Reihe von SMILIES, welche der Anzahl der programmierten Bahnen entspricht. Jeweils rechts vom Smiley ist die Nummer und der augenblickliche Zustand der Bahn vermerkt.

Am oberen rechten Rand des Schirmes sind 3 senkrechten Kolonne eingeblended, welche die zusätzlichen, programmierten Spielarten wiedergeben. Die oberen Zellen geben jeweils den Anfangsbuchstabe eines Spielartes, z. B. **B = Bowling, S = Snooker, D = Dart** an, die Anzahl der Zellen die Anzahl der entsprechenden

„Tischen“, die Farbe „Grün“ den Zustand Frei, „Rot“ besetzt und schliesslich am Ende jeder Kolonne den zur Zeit gültigen Tarif pro Minute.

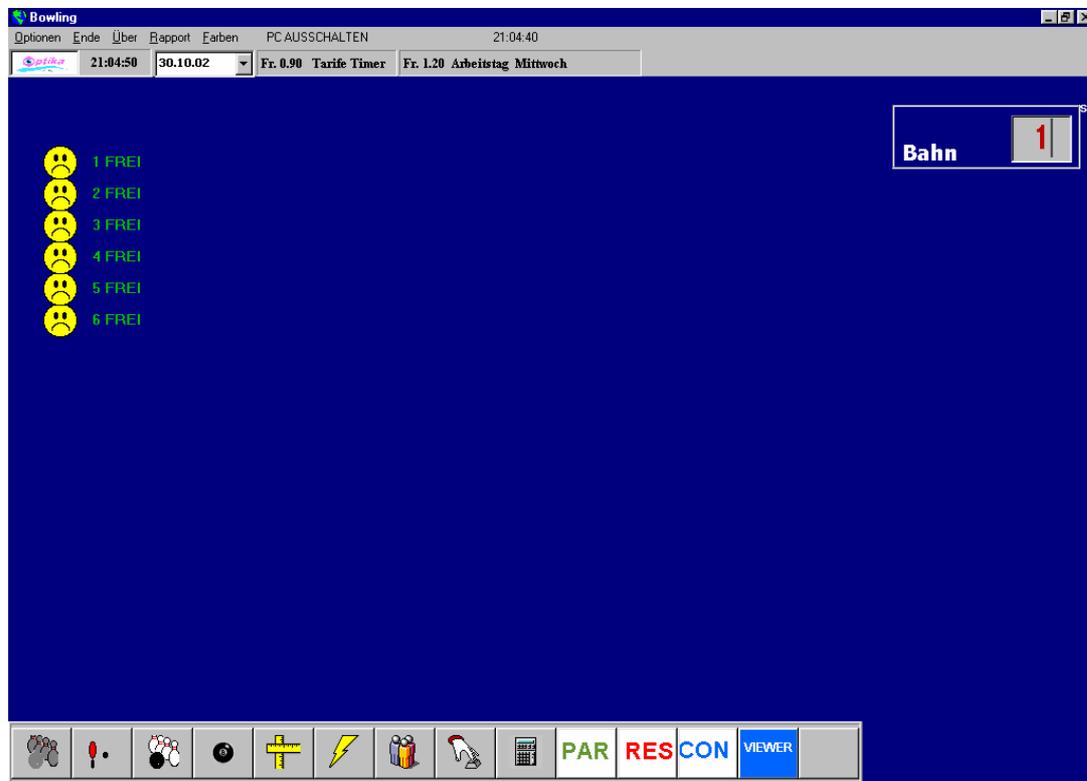
Es folgt dann eine weitere Reihe mit Ikonen, welche zum Aufrufen von Unter- und Zusatzprogrammen dienen. Es sind von Links nach Rechts:

1) Bowling, 2) PinPong*, 3) Spiele*, 4) Billard*, 5) Einstellungen (mit Passwort), 6) Fernsteuerbefehle, 7) Warteliste, 8) Sonderbefehle, 9) Rechner, dann die Programme 10) Parameter, 11) Reservation, 12) Converter, 13) Graphic Viewer.
*) oder wie diese Spiele genannt worden sind.

Ganz oben rechts ist noch das Fenster mit der Anschrift **Bahn-Nr.**

VERGABE EINER ODER MEHREREN BAHNEN

(STEP 1)



Nummer der zu eröffnenden Bahn in das entsprechende Feld eintippen gefolgt von ENTER oder mit der Maus den entsprechenden Smiley anklicken.

Die folgende Auswahl der verfügbaren Spielarten erscheint:

Die gewünschte Spielart anklicken, z. B. A-OPEN = Spiel auf einer Bahn,



mit maximal 18 (!) Spielern. (STEP 2)



OK anklicken oder >ENTER< drücken (STEP 3)

Hier hat man die folgenden Möglichkeiten: a) **OK=Eingabe** oder **ESC** (Taste) zur Bestätigung und zur Fortsetzung, oder b) **No** zur Unterbrechung, c) **Taste F3** oder Anklicken der Taste **F3 Timer** zur Vergabe der Bahn in anderen VERRECHNUNGS-MODI wie das folgende Bild zeigt:



OK anklicken wenn die Bahn im NORMAL-Modus, d.h. Abrechnung nach dem im SetUp voreingestellten Vorzugsmodus (hier UpTimer), d.h. Abrechnung nach den gespielten Minuten, vergeben werden soll.

Nach dem Anklicken von **OK** erscheint das folgende Bild:

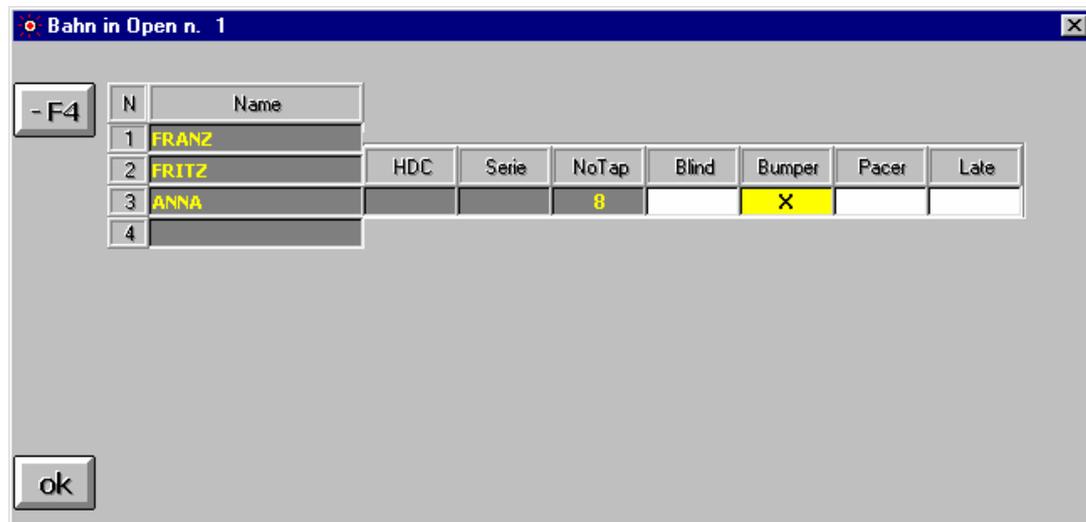


(STEP 4)

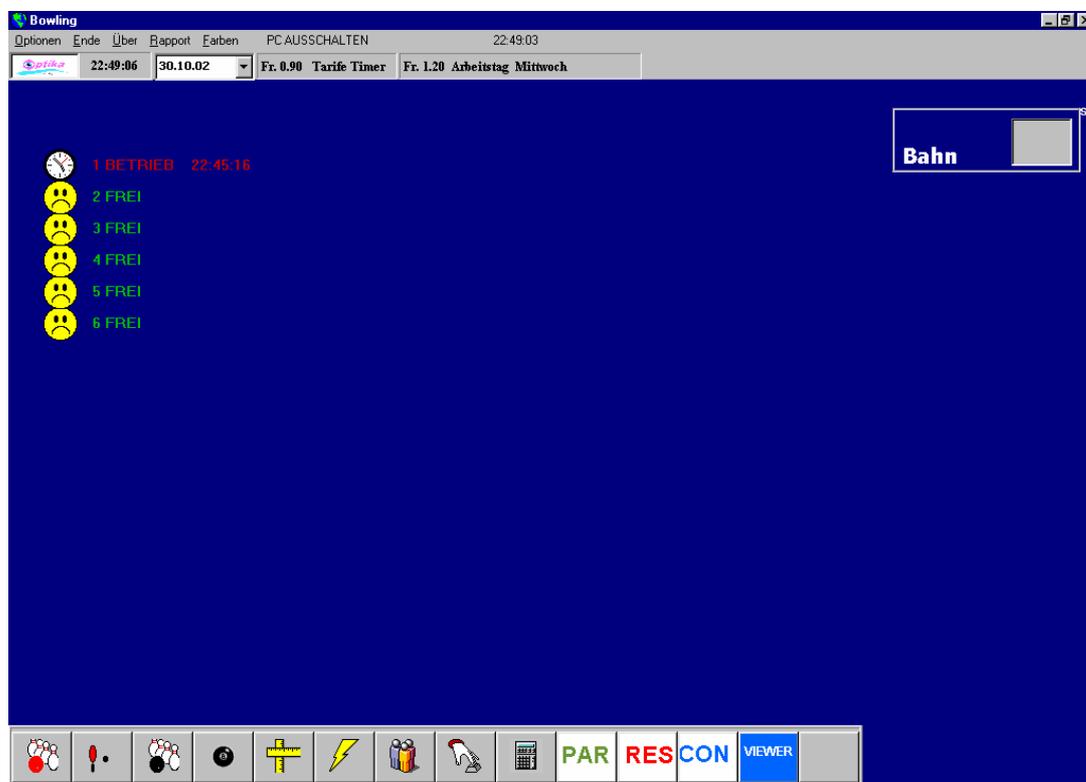
Hier werden die eventuellen OPTIONEN, wie z. B. Anzahl Leihschuhe (Schuhe 1), Socken (Schuhe 2) sw. eingegeben, weiter dann mit **Speichern** oder **Ende** falls keine Optionen eingegeben wurden. Das folgende Bild erscheint: (STEP 5)



Hier werden die Namen der Spieler eingetippt und durch anklicken der Taste F4 (oder Drücken der entsprechenden Funktionstaste) auch deren Spezialitäten. Z. B. hier hat Spieler Nr. 3 die Spielart NO-TAP 8 und die automatischen Bumpers. Cursor mit Maus unter dem letzten Spieler positionieren, dann >ENTER< drücken. (STEP 6)



Zu den Bahnen senden? OK eingeben und auf dem Bildschirm wird der neue Zustand angezeigt. (STEP 7)



Bahn Nr. 1 ist um 22:45:50 in UpTimer-Modus in Betrieb genommen (oder vergeben) worden.

VERGABE EINER BAHN IM Down Timer-MODUS

Bei STEP 3 (siehe oben), F3 (Timer) anklicken. das folgende Bild erscheint:



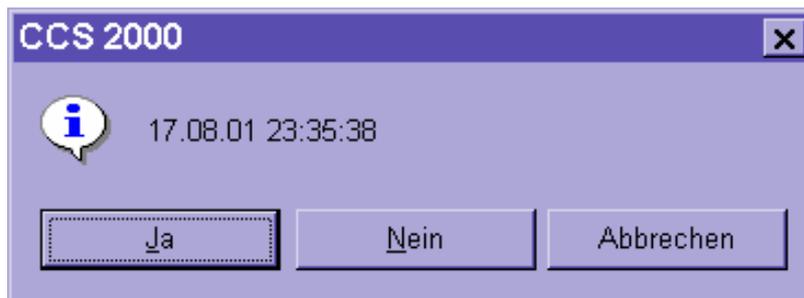
Das folgende Bild erscheint:



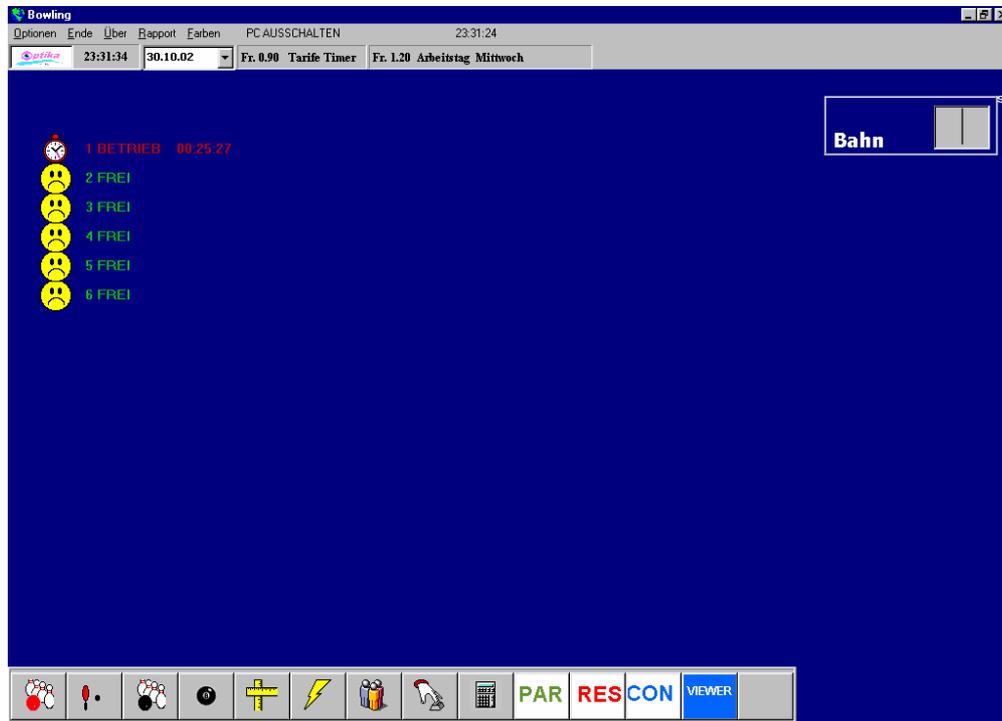
OK anklicken, dann:



Es werden 60 Minuten vorgeschlagen, welche jedoch geändert werden können. Weiter mit OK:



Das Datum und die "Ablaufzeit" werden angezeigt. JA oder >ENTER< drücken. Es geht dann weiter mit STEP 4 usw. und auf dem Bildschirm wird der neue Zustand angezeigt:



Bahn Nr. 1 ist in Betrieb und bis 00:24:27 Uhr vergeben worden.

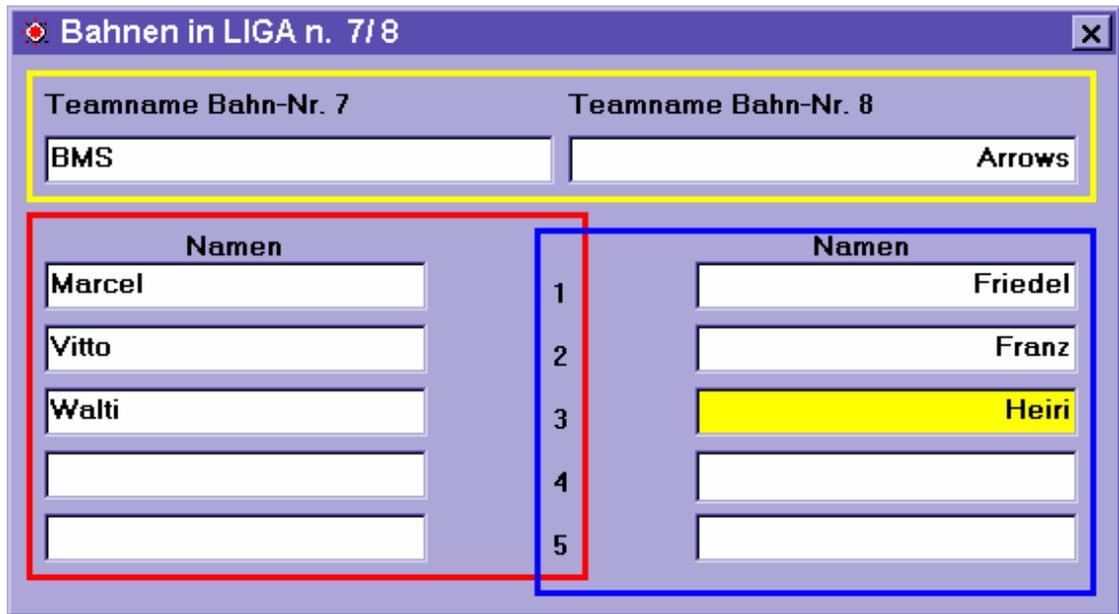
VERGABE EINES BAHNENPAARES IN LIGA

Smiley einer **UNGERADEN**, freien Bahn anklicken - Achtung, die Bahn daneben MUSS AUCH frei sein! - , dann bei STEP 2 Taste C-LIGA, **oder**: man kann auch mit der **RECHTEN MAUSTASTE** die ungerade, freie Bahn anklicken. Dann:

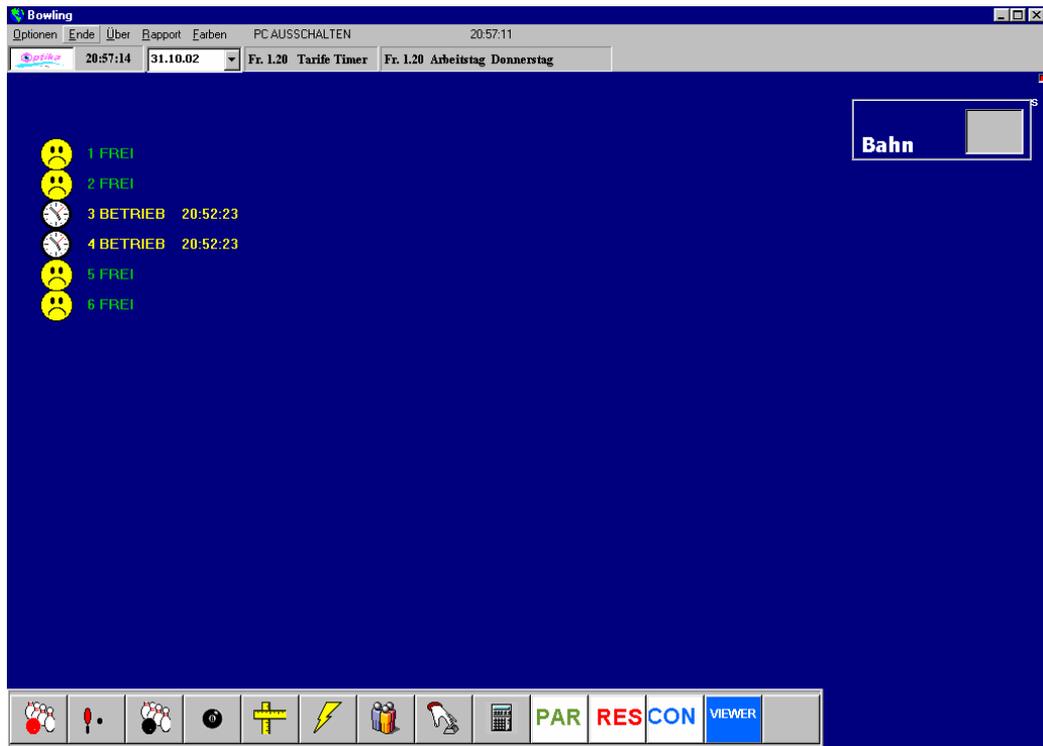


OK (oder F3) anklicken. Anzahl Schuhe usw. eingeben, dann weiter bis zur Eingaben der Team-Daten und der Namen der Spieler:





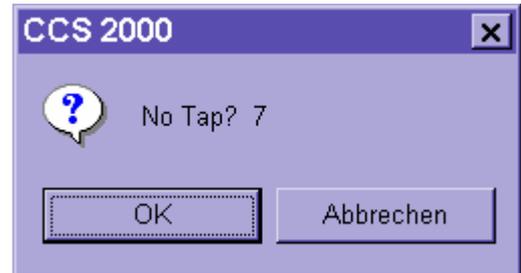
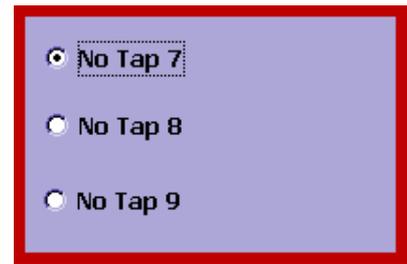
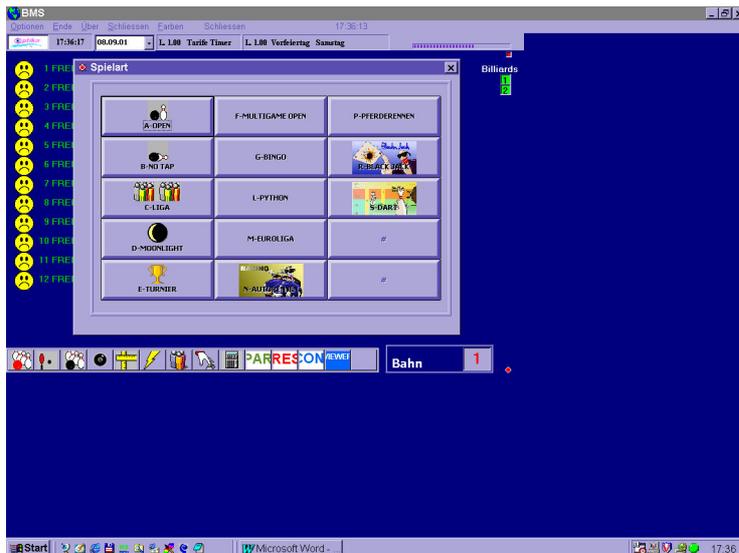
Spielerdaten eintippen dann >ENTER< drücken. Der neue Zustand der Bahnen wird wie folgt angezeigt:



Die Bahnen 3 und 4 sind in UpTimer-Betrieb und in LIGA-Modus vergeben. Die Bahnen in LIGA sind mit der Farbe GELB gedeutet.

VERGABE EINER BAHN IN OPEN MIT NO TAP

Smiley einer freien Bahn anklicken, dann auf **B-NO TAP**: das No-Tap-Fenster



erscheint. Gewünschtes NO TAP auswählen, dann ENTER drücken. Erneut bestätigen und weiterfahren bis zur endgültigen Vergabe der Bahn. Bitte beachten, dass ALLE Spieler mit dem GLEICHEN No Tap-Wert - hier 7 - bezeichnet sind. Eine Änderung des No Tap-Wertes bei einzelnen Spielern ist bei der Namenseingabe mittels F4 nachträglich möglich.

ABSCHLIESSEN EINER BAHN

Auf die Ikone einer bereits vergebenen Bahn anklicken. Die folgenden Bilder erscheinen:



JA anklicken, dann eventuelle Optionen eingeben, dann entweder ESC-Taste oder ENTER drücken:



Das folgende Bild erscheint. Darin sind alle für die Abrechnung wichtigen Daten angegeben:

The screenshot shows a software interface for calculating a bill. The window title is "STOP Abschliessen Bahn-Nr. 1".

Top Left Section:

- Beginn: 21:06:41
- Ende: 21:11:47
- Spieler: 1 5 Minuten

Top Middle Section:

Minuten: 5 Fr. 0.90 Fr. 4.50

Top Right Section:

OK=Eingabe
C=Korrektur

Item List (Right Side):

Zubehör	0.00
Schuhe 2	0.00
Schuhe 1	0.00
Optionen	0.00
Tot. Spiele	4.50
Total	4.50
Neues Total	4.50
Skonto	0.00

Bottom Left Section (Item Selection):

- F9: WEIN +1.30
- F11: BIER +0.90
- F7: CRFE +0.80
- TIE +0.70

Bottom Right Section (Summary):

Beträge	0
Subtotal	4.50
Total Fr.	4.50

In diesem Stadium ist es möglich gewisse Artikel oder Konsumationen (als „Feste Beträge“ einprogrammiert), dazuzurechnen. Dies geschieht durch Doppelklicken auf die entsprechende Zeile – z. B. Wein – deren Betrag automatisch in der Kolonne „Beträge“ und im unteren Feld (-) eingefügt wird. Durch anklicken von (+) wird der bezeichnete Betrag jeweils nochmals dazu addiert und eingetragen, durch Anklicken von (-) subtrahiert und gelöscht.

Falls die Rechnung korrekt ist, OK oder ENTER zur Weiterverarbeitung drücken.

STOP Abschliessen Bahn-Nr. 1

Beginn	21:06:41		
Ende	21:16:43		
Spieler	1	10	Minuten

OK=Eingabe
C=Korrektur

Minuten:	5	Fr.	0.90	Fr.	4.50
Minuten:	5	Fr.	0.90	Fr.	4.50

Zubehör	0.00
Schuhe 2	0.00
Schuhe 1	0.00
Optionen	0.00
Tot. Spiele	9.00
Total	9.00
Neues Total	9.00
Skonto	0.00

WEIN	+1.30	+
BIER	+0.90	
CAFE	+0.80	
THE	+0.70	
WEIN	+1.30	-

Beträge	1.30
Subtotal	9.00
Total Fr.	10.30

STOP Abschliessen Bahn-Nr. 1

Beginn	21:06:41		
Ende	21:36:17		
Spieler	1	30	Minuten

Ja No

Rechnung drucken?

Minuten:	5	Fr.	0.90	Fr.	4.50
Minuten:	5	Fr.	0.90	Fr.	4.50
Minuten:	8	Fr.	0.90	Fr.	7.20
Minuten:	12	Fr.	0.90	Fr.	10.80

Zubehör	0.00
Schuhe 2	0.00
Schuhe 1	0.00
Optionen	0.00
Tot. Spiele	27.00
Total	27.00
Neues Total	27.00
Skonto	0.00

WEIN	+1.30	+
BIER	+0.90	
CAFE	+0.80	
THE	+0.70	
WEIN	+1.30	-
CAFE	+0.80	

Beträge	2.10
Subtotal	27.00
Total Fr.	29.10

- Uhrzeit des Beginnes und des Endes der Spiele
- Anzahl Spieler
- Anzahl Verrechnungseinheiten, hier Minuten
- Zeile mit der Anzahl Einheiten Minuten und zugehörigem Tarif
- Liste der Kosten der Schuhe und Optionen (hier jeweils Null)
- Summe für die gespielten Minuten
- Total ohne Skonto
- Skonto, hier Null
- Gesamttotal
- Beträge (Artikel)
- **Ikone für das Ausdrucken der Spielresultate.** Anklicken oder F7 drücken: Anzahl der auszudruckenden Spiele eingeben und OK anklicken oder ENTER eingeben. Die Spiele werden ausgedruckt. **ACHTUNG:** der Drucker muss angeschlossen und betriebsbereit sein!



Auf OK anklicken. Es erscheint das folgende Bild: bei OK werden die letzten 2 Spiele ausgedruckt, bei „Annulla“ wird Nichts gedruckt.

Durch Anklicken der Rechner-Ikone oder Drücken der Taste F5 hat man die Möglichkeit eine detaillierte Abrechnung pro Spieler vorzunehmen falls verschiedene Tarife für gewisse Spieler angewendet werden müssen.

Namen	Menge	Total	Skonto	Total
1 FRANZ	0.25	3.90	2	3.82
2 FRITZ	0.25	3.90	5	3.71
3 ANNA	0.25	3.90	5	3.71
4	0.25	3.90	4	3.74

14.98

Zudem hat man auch die Möglichkeit durch Eingabe einer (An)Zahl – hier z.B. 4 und durch Anklicken der Taste + weitere Spieler zu denjenigen, die zuletzt gespielt haben, hinzuzufügen. Die Gesamtsumme wird zunächst durch die Anzahl Spieler geteilt. In der Kolonne Skonto kann dann den jeweiligen Skontosatz angewählt

werden. Der resultierende Betrag wird automatisch ausgerechnet. Speichern mit der Taste F6. Beachten: die in der Abbildung angegebenen Beträge sind fiktiv!

STOP Abschiessen Bahn-Nr. 1

Beginn: 23:09:45
 Ende: 23:10:43
 Spieler: 1 1 Minuten

Minuten: 1 Fr. 0.90 Fr. 0.90

Drucken: JA=Eingabe; NEIN=N

Rechnung drucken?

Zubehör	0.00
Schuhe 2	0.00
Schuhe 1	0.00
Optionen	0.00
Tot. Spiele	0.90
Total	0.90
Neues Total	14.98
Skonto	0.00

WEIN +1.30
 BIER +0.90
 CAFE +0.80
 THE +0.70

Subtotal: 14.98
 Total Fr.: 15.00

Durch Anklicken der Taste F9 kann man den Zahlungsmittel – bar, Kreditkarte oder Scheck – anwählen. Rechnung ausdrucken durch Anklicken der entsprechenden Taste und dann Abschiessen.

TARIFWECHSEL

Beim Abschiessen einer Bahn, welche "normal", d. h. im B/F-Modus vergeben wurde, kann man einen Tarifwechsel vornehmen: Bahn-Smiley anklicken,

Achtung

Schliessen Bahn(en) Nr. 1 ?

OK Esc No F3 Timer Tarifwechsel

Achtung

Schliessen Bahn(en) Nr. 1 ?

OK=Eingabe/ESC Zurück=N F3=TIMER F1=TARIF

CCS 2000

Verrechnung: FRAMES. Wechseln zu ZEIT?

OK Abbrechen

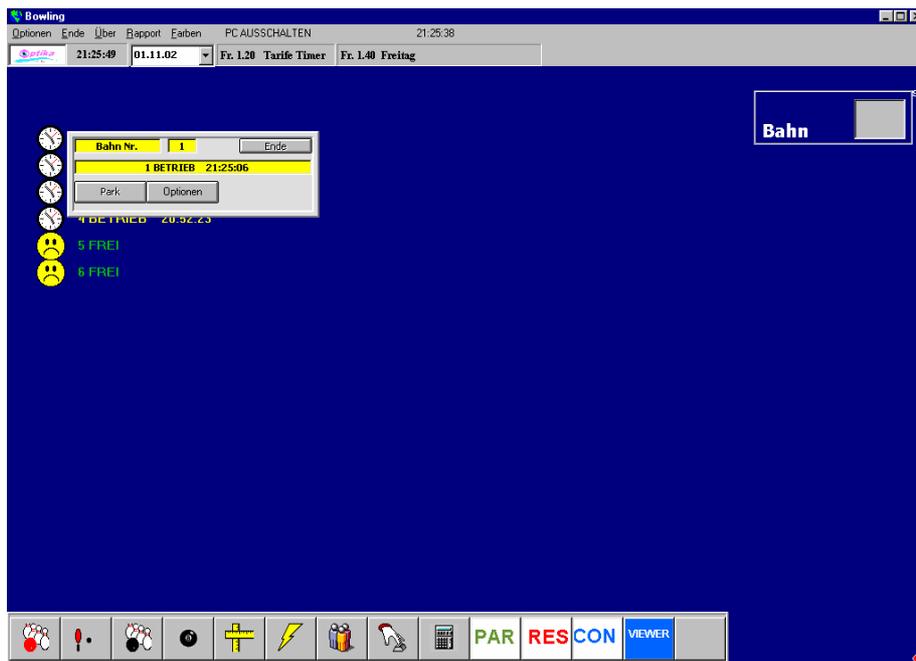
F1, dann **Tarifwechsel**, dann **OK** und nochmals **OK**. Das Smiley bei der entsprechenden Bahn wechselt ebenfalls entsprechend.

ABSCHLIESSEN VON BAHNEN IN LIGA

Ungerade Bahn mit der RECHTEN Maustaste anklicken, oder, Nummer der ungeraden Bahn eintippen, dann Taste . (Punkt) drücken. Prozedur wie beim Abschliessen einer Einzelbahn.

PARKIEREN EINER BAHN

In Zeiten von grossem Andrang bietet sich die Möglichkeit, eine Bahn vor der Abrechnung zu **Parkieren**, um sie sofort für die nächsten Kunden verfügbar zu haben. Die „parkierten“ Bahndaten können dann in aller Ruhe zurückgeholt und bis zur Abrechnung bearbeitet werden. Vorgehen wie folgt: Schriftzug neben der zu parkierenden Bahn anklicken. Das folgende Fenster geht auf:



Taste **Park** anklicken, dann **Ende**. Neben dem Bahn-SMILEY erscheint ein **P** und die Bahn ist für die sofortige Weitervergabe mit der bekannten Prozedur bereit. Nach der erneuten Vergabe kann die parkierte Bahn durch Anklicken der Buchstabe **P** mit der bekannten Prozedur abgerechnet werden.

HINZUFÜGEN VON FESTEN BETRÄGEN WÄHREND DES SPIELES

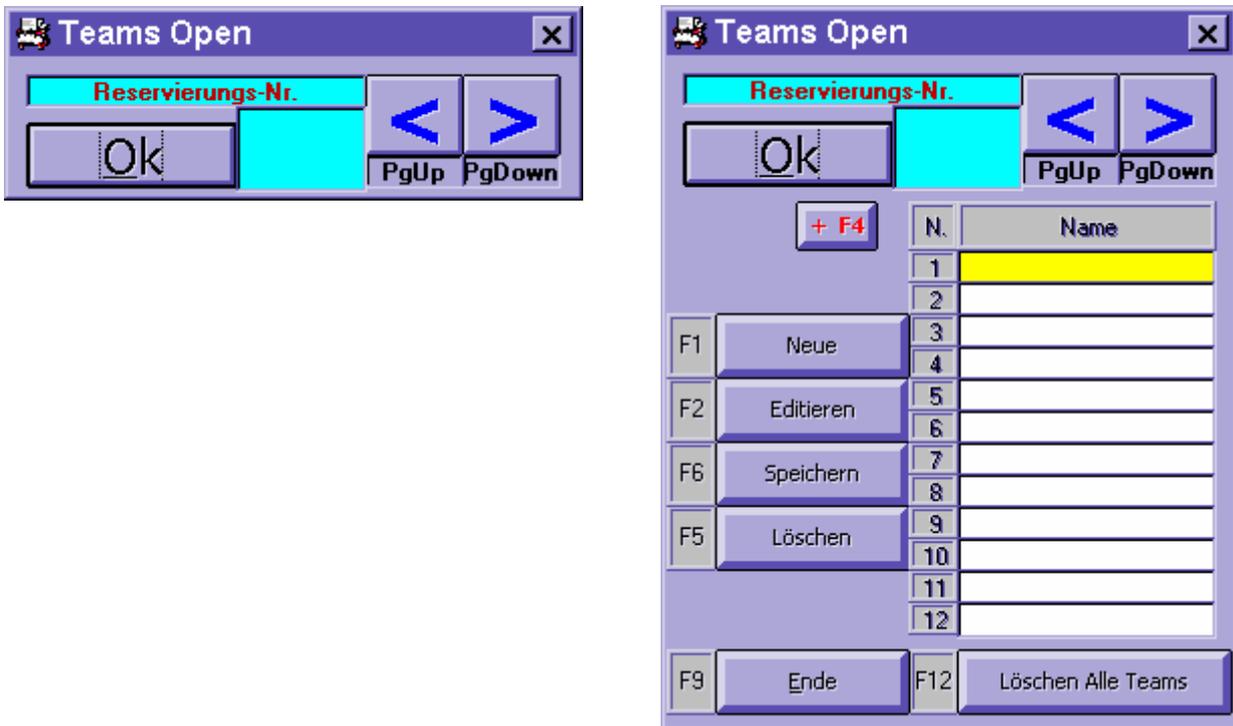
Vorgang wie oben aber die Taste **Optionen** (statt Parken) anklicken:



Gewünschte(s) Artikel anklicken, dann OK: der entsprechende Artikel und Betrag wird registriert und in der Schlussrechnung aufgeführt.

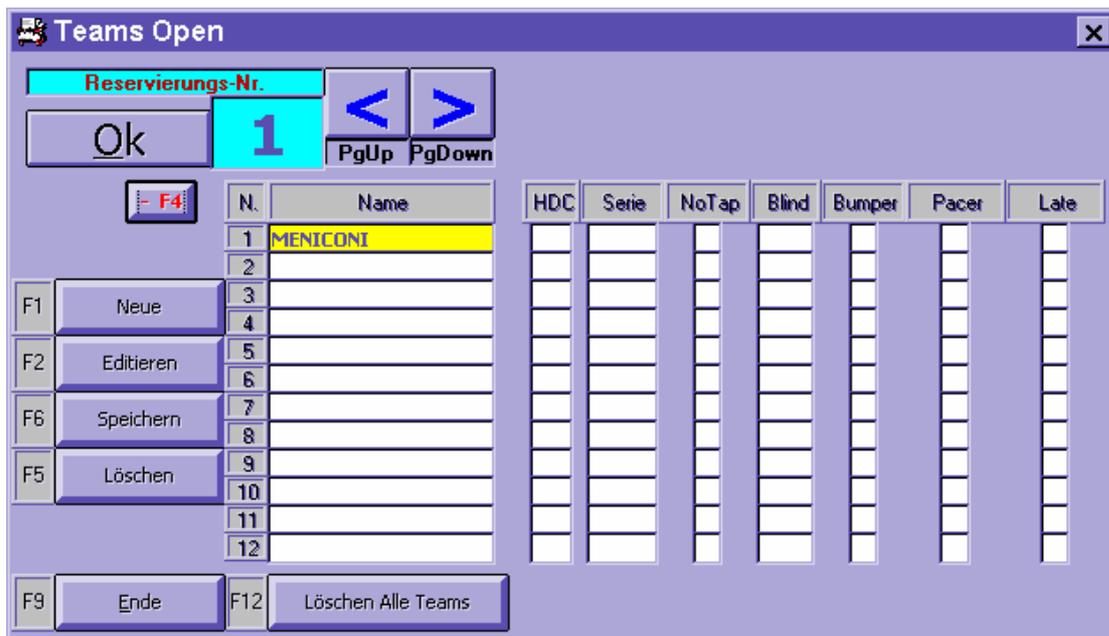
WARTELISTE

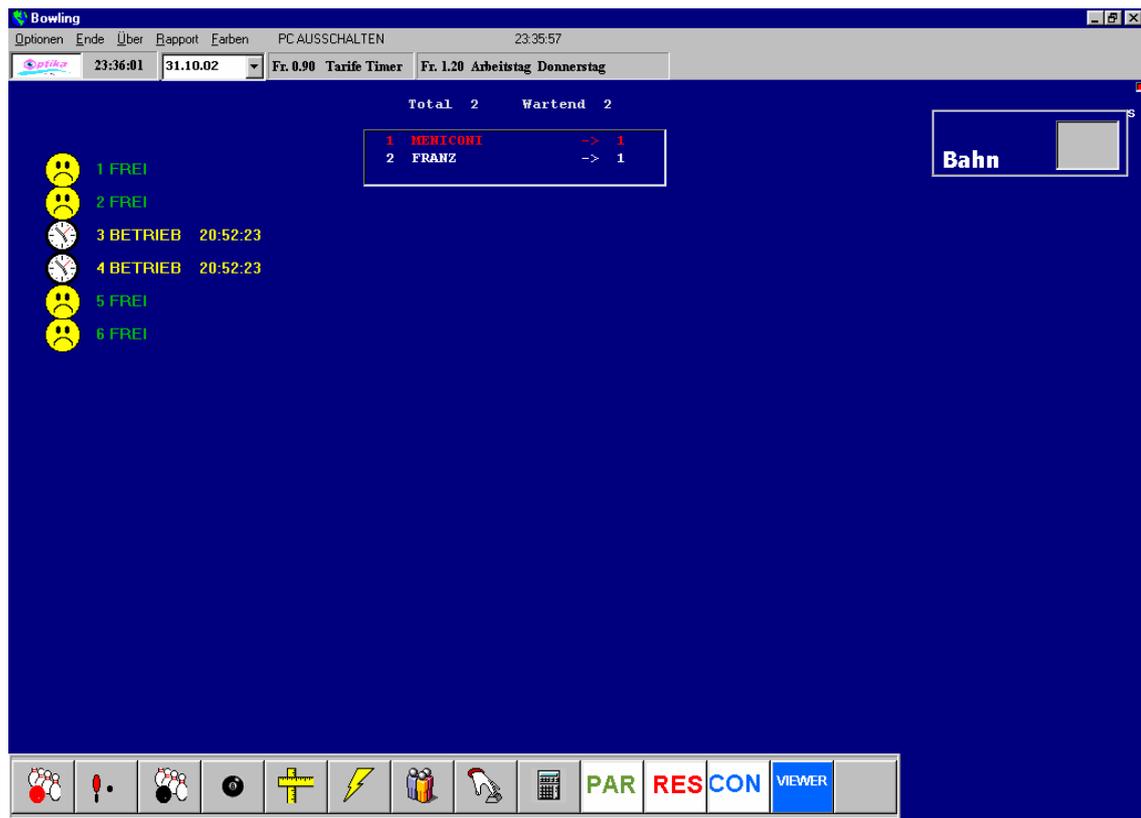
Durch Anklicken der 7-ten IKONE wird die WARTELISTE aktiviert:



OK anklicken, dann **F1** drücken oder **Neue** anklicken.

Name(n) eintragen, mit F4 eventuelle Optionen eingeben, dann F6 drücken. Der eingetragene Name erscheint auf dem Bildschirm:

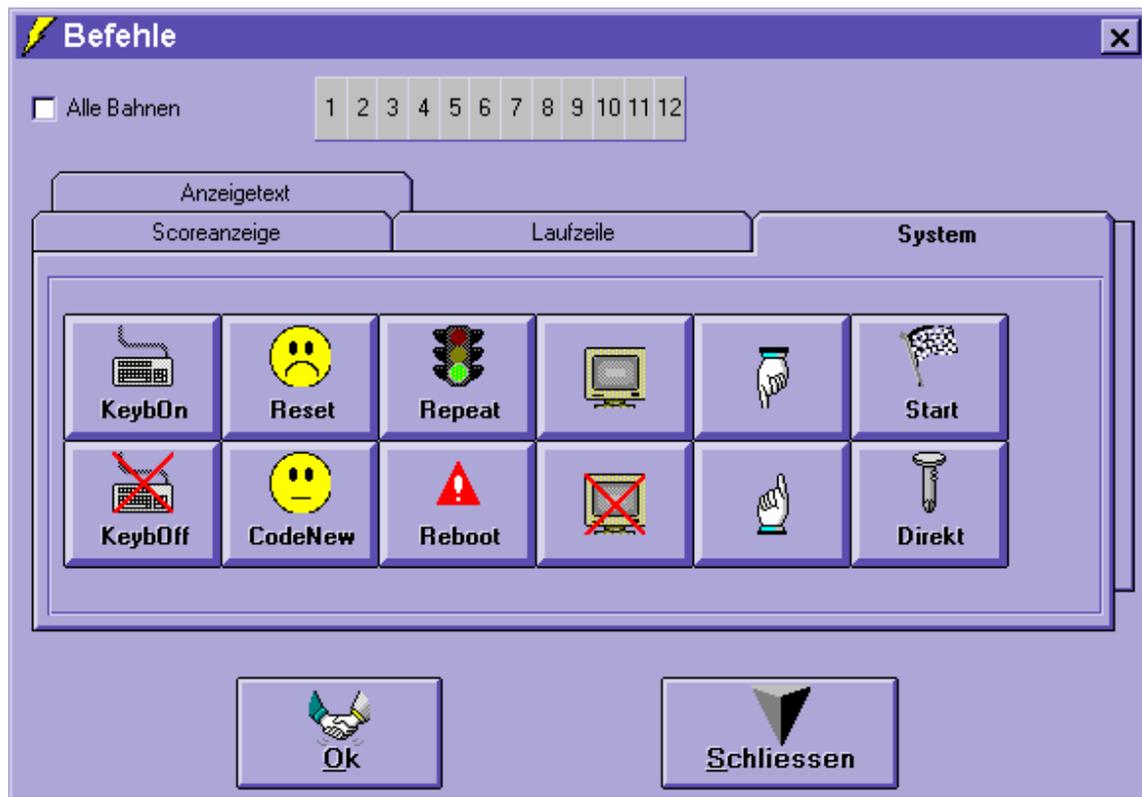




Bei der nächsten Bahnvergabe wird dieser Name "vorgeschlagen" und, wenn berücksichtigt, eingetragen und entsprechend aus der Warteliste gelöscht.

FERNSTEUERBEFEHLE FÜR OPTIKA

Durch Anklicken der 6. Ikone werden die zur Steuerung der Optika häufigsten Befehle angezeigt. Es sind:



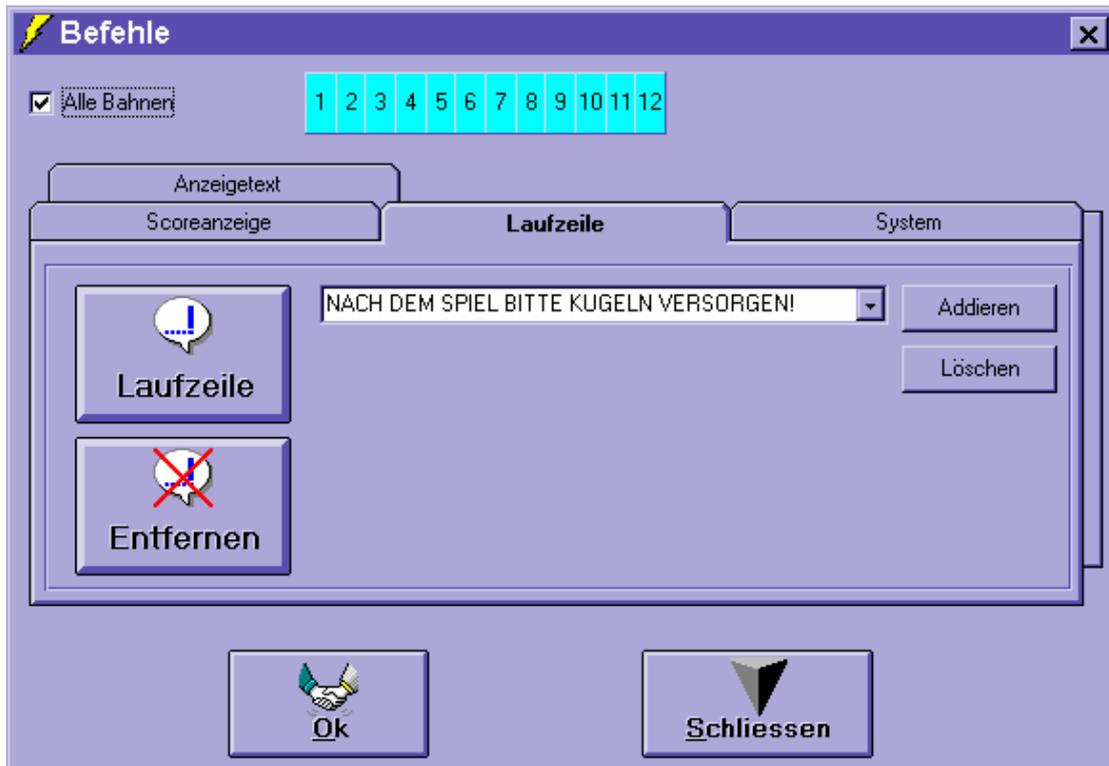
System:

KeybOn	=	Tastatur freigeben
KeybOFF	=	Tastatur sperren
Reset	=	Reset Pinsetter
CodeNew	=	Optika in den Grundzustand rückstellen
Repeat	=	Spiel mit den gleichen Spielern neu anfangen
Reboot	=	Bahncomputer neu starten (ACHTUNG!)
Start	=	Spiel beginnen (in Liga)
Direkt	=	Selbsprogrammierbare Befehle

Bahn-Nummer(n) anklicken oder **Alle Bahnen** markieren, **Befehlstaste** und dann Taste **OK** anklicken: der Befehl wird gesendet. Beenden mit **Schliessen**.

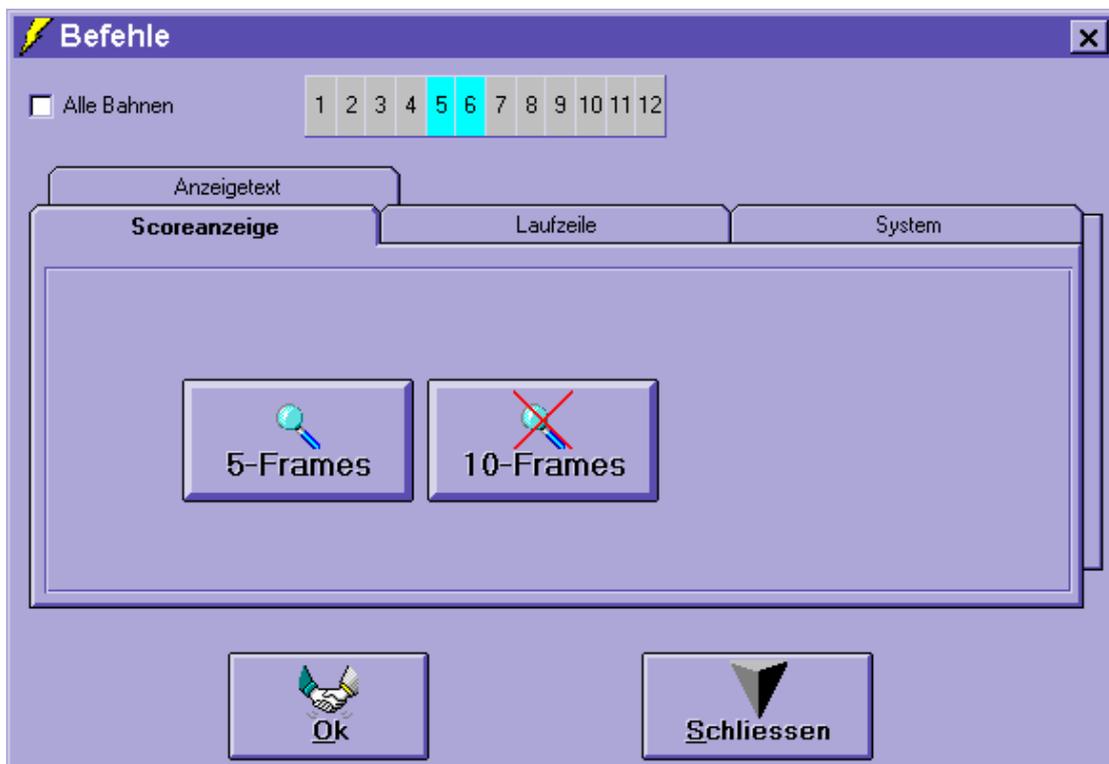
Laufzeile:

Karte Laufzeile anklicken. Bahn(en) wie oben beschrieben anklicken, Text eintippen, wenn gewünscht mit **Addieren** zur Wiederverwendung speichern, dann zum Senden Taste **Laufzeile** drücken. Zum Löschen einer bereits vorhandenen Laufzeile Taste **Entfernen** drücken.

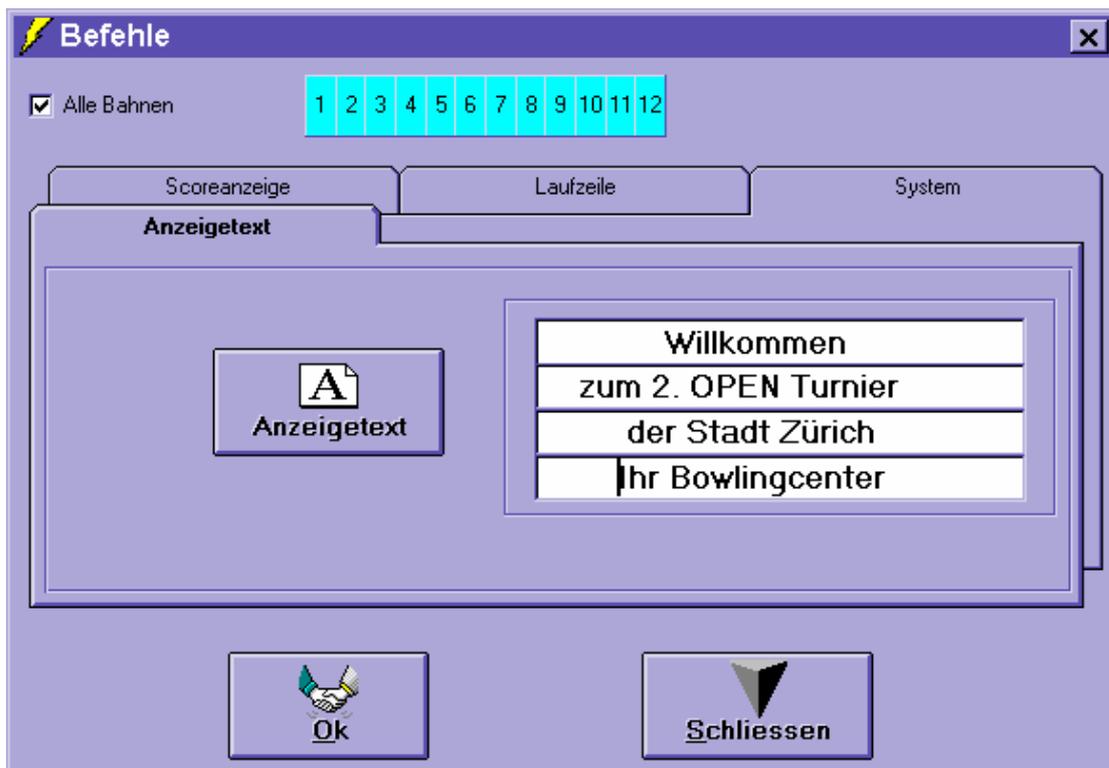


Scoreanzeige:

Hier hat man die Möglichkeit die 5- oder die 10-Frames-Darstellung für das Scoreblatt zu bestimmen.



Anzeigetext:



Hier hat man die Möglichkeit einen 4-zeiligen Text zu editieren und zu den Bahnen zu senden. Dieser Text wird im Grundzustand auf den Optika-Bildschirmen eingeblendet.

PROGRAMMIEREN VON BEFEHLEN

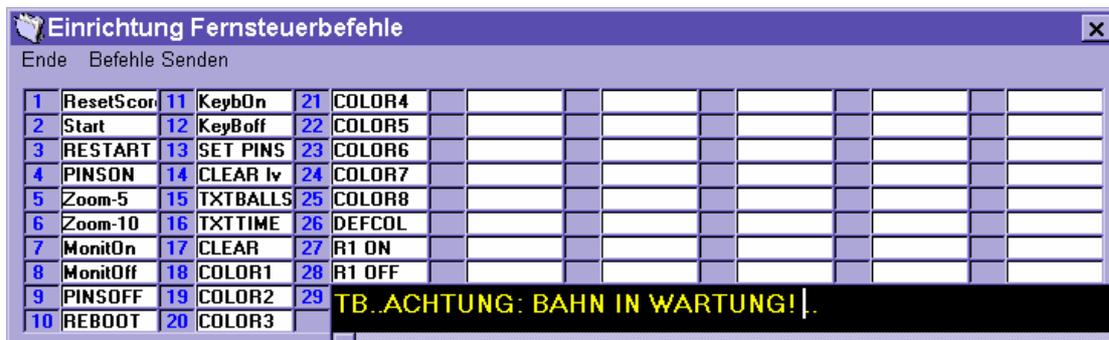
Im Bildschirm **BEFEHLE** Taste **Direkt** anklicken. Das folgende Bild erscheint:

1	ResetScor	11	KeybOn	21	COLOR4								
2	Start	12	KeyBoff	22	COLOR5								
3	RESTART	13	SET PINS	23	COLOR6								
4	PINSON	14	CLEAR lv	24	COLOR7								
5	Zoom-5	15	TXTBALLS	25	COLOR8								
6	Zoom-10	16	TXTTIME	26	DEFCOL								
7	MonitOn	17	CLEAR	27	R1 ON								
8	MonitOff	18	COLOR1	28	R1 OFF								
9	PINSOFF	19	COLOR2	29	TTRANSF								
10	REBOOT	20	COLOR3										

Hier hat man die Möglichkeit, spezifische Fernsteuerbefehle zu programmieren und zu senden. In obiger Tabelle sind die folgenden Befehle bereits programmiert und benannt worden:

Bezeichnung	Wirkung	Code	
ResetScore	Setzt Scorer auf Grundzustand		
Start	Start Spiel in Liga		
RESTART	Reaktiviert Spiel nach z.B. Reset		

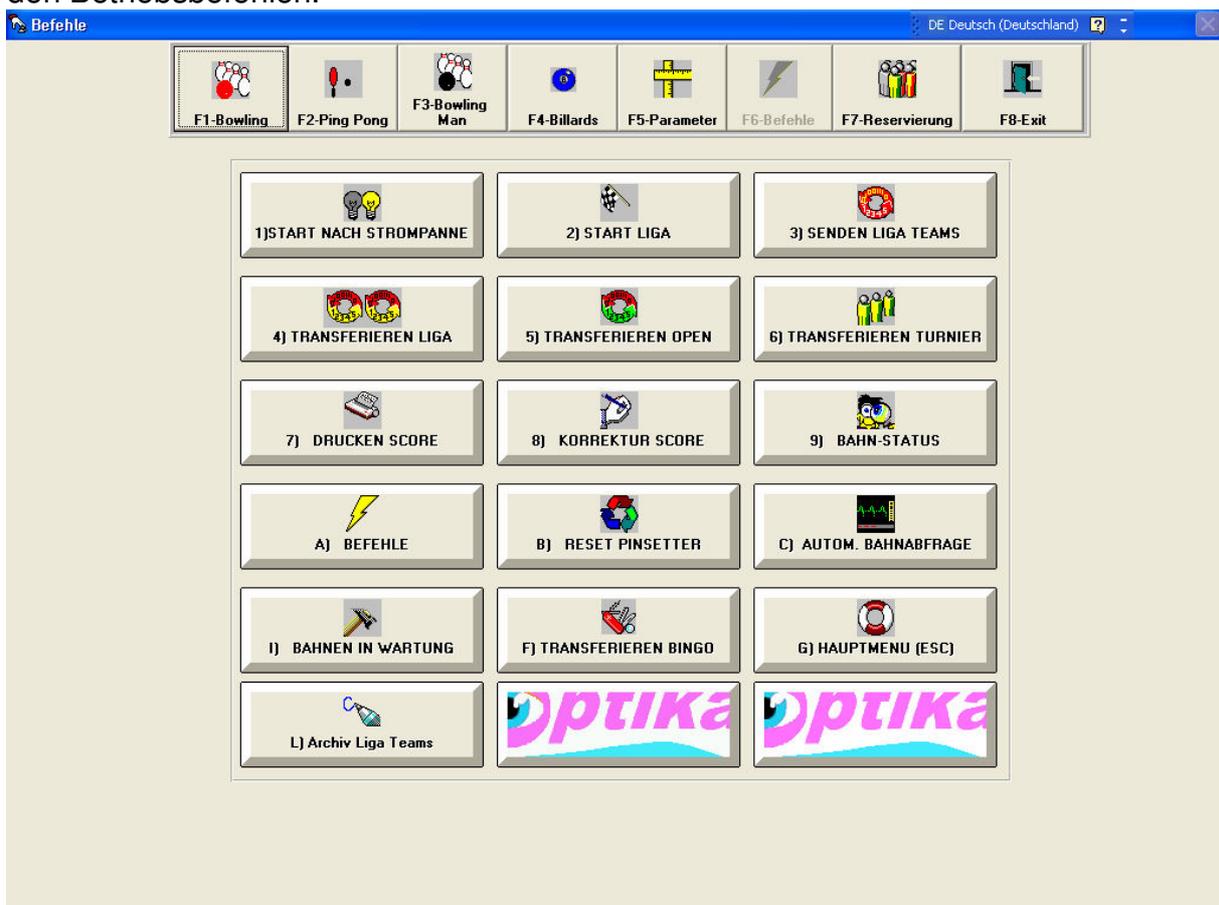
SHIFT-TASTE anklicken. Das Fenster mit dem Name des Befehles geht auf und die Bezeichnung kann eingegeben bzw. geändert werden. Nachstehend ein Beispiel für den Text, den bei einer Bahntransferierung als Laufzeile erscheinen soll:



Eine genaue Beschreibung der verschiedenen Befehle befindet sich im Anhang.

BETRIEBSBEFEHLE

Durch Drücken der Funktionstaste F6 oder Anklicken der 8. Ikone gelangt man zu den Betriebsbefehlen.



Die obere Tastenreihe enthält die folgenden Funktionstasten:

- | | | |
|----|----------|--------------------------------------|
| F1 | Bowling | Bildschirm mit den Bowlingbahnen |
| F2 | PingPong | Bildschirm mit den Ping Pong Tischen |

F3	Bowling Man.	Bildschirm für andere Spiele
F4	Billard	Bildschirm mit den Billardtischen
F5	Parameter	Bildschirm mit den Parametern
F6	Befehle	Bildschirm mit den Befehlen
F7	Reservierung	Bildschirm mit der Warteliste

Es kann jeweils vom Bowling-Bildschirm zu jede andere Spielart oder Funktion umgeschaltet werden und jeweils mit F1 zurück zum Bowling.

Im Bildschirm Bowling - F1 - sind die folgenden Tasten vorhanden:

1) START NACH STROMAUSFALL

Nach einem Stromausfall sind alle Bahnen im Grundzustand und die Pinsetters ausgeschaltet. Durch Anklicken dieser Taste wird der Zustand VOR dem Stromausfall wiederhergestellt, d.h. alle vergebenen Bahnen werden wieder eingeschaltet und der letzte Spielstand eingeblendet, so dass es weitergespielt werden kann. Achtung: gewisse Pinsetter sind nach dem Einschalten immer im 1. Wurf und es kann dann sein, dass, falls der Stromausfall gerade nach dem 1. Wurf vorkam, der Scorer den 2. Wurf erwartet. Ein manuelles RESET des Pinsetters ist dann notwendig. Ist die automatische OUT-OF-CYCLE Funktion der Optika aktiviert, erfolgt die Synchronisierung nach dem Kugelwurf automatisch.

2) START LIGA

Alle in LIGA vergebenen Bahnen werden nach den Probewürfen für das Spiel freigegeben, d.h. die Würfe zählen.

3) SENDEN LIGA TEAMS

Die verschiedenen Team-Daten werden zu den verschiedenen Bahnen gesendet

4) TRANSFERIERE LIGA

Transferieren von Teams von einer Doppelbahn zur nächsten Doppelbahn. Anweisungen folgen.

5) TRANSFERIERE OPEN

Transferieren von Spielern von einer Bahn zur nächsten.

6) TRANSFERIERE TURNIER

Ermöglicht das Rotieren von Teams auf andere Bahnen:

Trasferimento Piste Torneo

Parameter

Bahnnummer wie folgt eingeben: 1,2,3,4,5,6,7,8 usw.

Esc für EXIT

Eingabe der Nummer der Quellenbahnen

1,2,3,4

Eingabe der Nummer der Zielbahnen

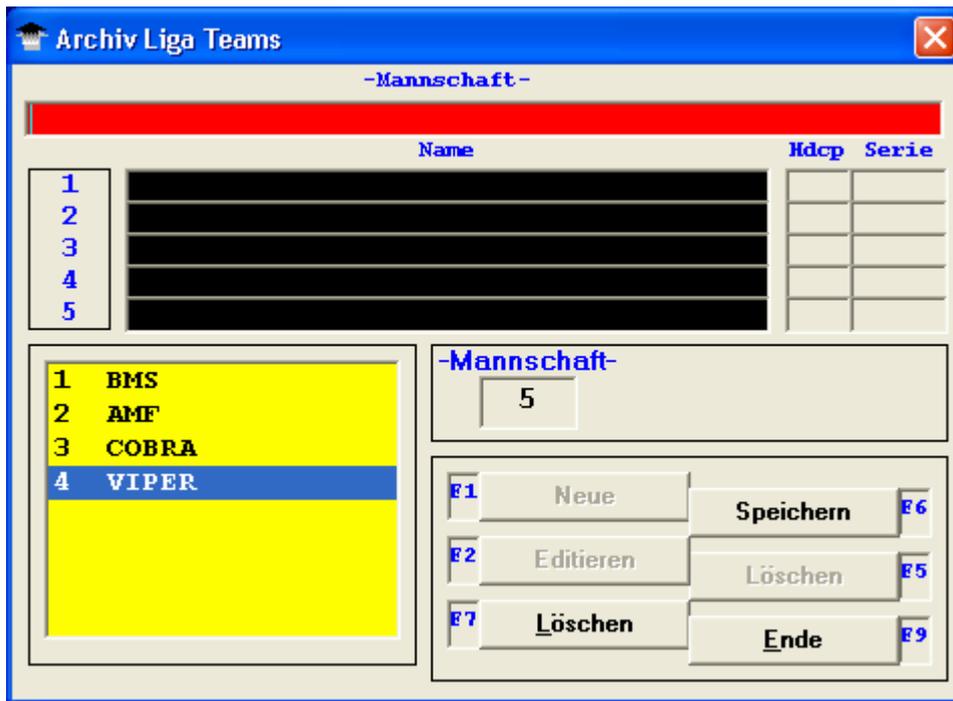
3,4,1,2

OK Beenden

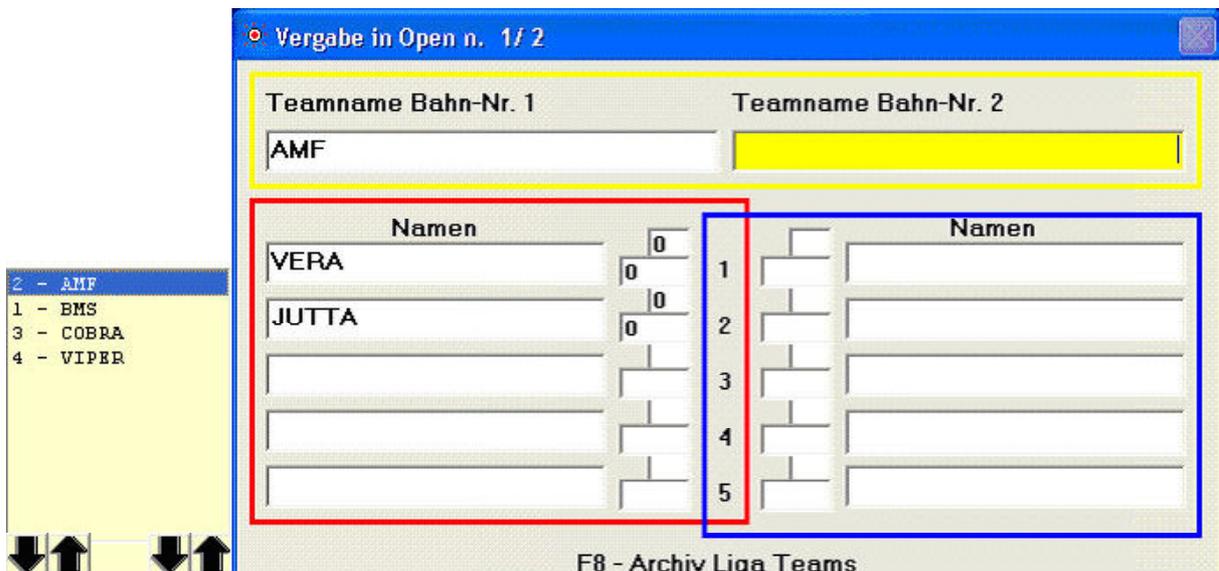
Quell- und Zielbahnen eingeben. In diesem Beispiel wird das Team von Bahn 1 nach Bahn 3 transferiert und analog 2 nach 4, 3 nach 1 und das Team von Bahn 4 nach Bahn 2.

- 7) **DRUCKEN SCORE**
Scoreblatt einer Bahn ausdrucken. Anweisungen folgen.
- 8) **KORREKTUR SCORE**
Mit dieser Funktion können, Namen, und Resultate korrigiert, aber auch Spieler entfernt oder dazugefügt werden. Anweisungen folgen.
- 9) **BAHNSTATUS**
Der Bahnstatus - OPEN, LIGA usw. wird abgerufen und angezeigt.
- A) **BEFEHLE**
Es werden die im vorigen Abschnitt beschriebenen Befehle aktiviert.
- B) **RESET PINSETTER**
Sendet automatisch einen PINSETTER-RESET-Befehl zu der Bahn.
- C) **AUTOMATISCHE BAHNABFRAGE**
Die automatische Bahnabfrage - Scanning - wird ein- oder ausgeschaltet.
- D) **BAHNEN IN WARTUNG**
Sendet entsprechende Befehle zur Bahn in Wartung.
- E) **TRANSFERIERE BINGO**
Transferieren von Bingo Spiel von einer Bahn zur Anderen.
- F) **HAUPTMENU (ESC)**
- G) **ARCHIV LIGA TEAMS**

Mit dieser Funktion können Teams gespeichert und Verwaltet werden. Dies ist dann sinnvoll, wenn oft Liga gespielt wird und die Teams oftmals dieselben sind. In diesem Fall, kann die doch etwas umständliche Eingabe der Teamnamen, Spielernamen und Hdc auf einfache und bequeme Art erledigt werden.



Neuen Mannschaftsnamen eingeben, dann die Spielernamen etc.
Später bei der Eröffnung eines Liga Spiels erscheinen die gespeicherten Mannschaften links neben der Namenseingabe:

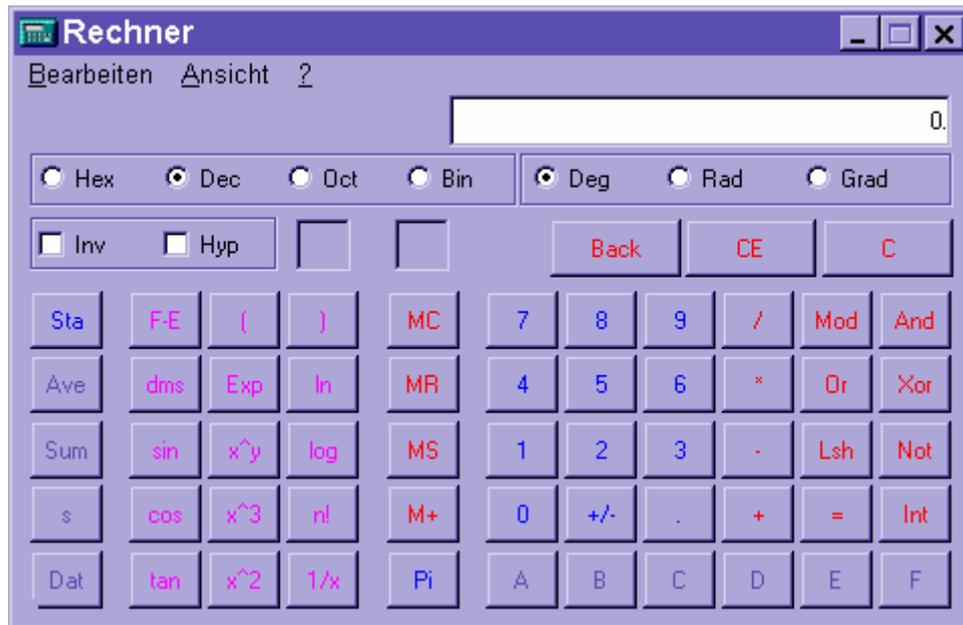


Doppelklick auf einen Mannschaftsnamen füllt die Eingabemaske entsprechend aus, inklusiv Spielernamen und deren Hdcp.

Mit den Pfeilen unten am Fensterchen können sowohl die Nummern der Spieler als auch die Namen gescrollt werden

RECHNER

Durch Drücken der 9. Ikone gelangt man zur Rechnermaschine.



Diese kann bei komplizierteren Rechnungen hilfreich sein!

RESERVATION (RES)

Durch Drücken dieser Taste aktiviert man das BAHNEN-RESERVATIONSPROGRAMM. Siehe separate Anleitung.

CONVERTER (CON)

Durch Drücken dieser Taste aktiviert man das Graphic-Konvertierungsprogramm. Siehe separate Anleitung.

VIEWER

Durch Drücken dieser Taste aktiviert man das GRAPHIC-KONVERTIERUNGSPROGRAMM. Siehe separate Anleitung.

DER MANAGER-REPORT

Rapport

Datei Ende PC Ausschalten Über

0 Total Billards Differenz Bil 0 = 0

Bowling Frames 0

Bowling Timer 0

Schuhe 1 0

Schuhe 2 0

Zubehör 0

0 Total Bowling 0

Differenz Bow 0 = 0

Gesamttotal Total Diff

Skonto 0 0

Steuer 0% 0 0

Subtotal 0 Total Bar 0

Beträge 0 Total Kasse 0

Rundung 0

Abschluss vom 01.11.02

F1 - Kassierwechsel F2 - Gesamtabschluss F12 - Esc F5 Prüfung

Vers. 5 0 32

In der obersten Bildschirmleiste des CCS2000, **Rapport** anklicken: das obige Bild erscheint. Folgende Funktionen sind möglich:

- F1 – Kassierwechsel**
- F2 – Gesamtabschluss**
- F5 – Prüfung**
- F12 – Esc = Abbrechen**

Kassierwechsel

Funktionstaste **F1** drücken: das folgende Bild erscheint. Vorhandener Kassenbetrag eingeben, hier z. B. 590,10 dann ENTER. Erst jetzt werden durch Anklicken Von OK die Einnahmen sichtbar.

Total Kasse

590,10

ok Ende

Datum mit dem angegebenen Format eintippen, dann Gesamtsumme laut Rapport eingeben. Nach dem Anklicken der Taste **Errechne** erscheint eine Reihe von Zahlen und Buchstaben, welche GLEICH sein muss, wie diejenige, die auf dem Manager-Rapport ebenfalls gedruckt ist. Anderfalls ist das vorgelegte Rapport gefälscht!

27.04.06ME/MA