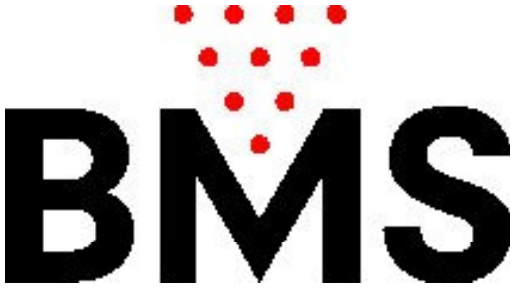


Bedienungshandbuch CCS-FX

BMS Bowling Marketing Service AG
Höhenweg 12
CH-8834 Schindellegi
www.bmsbowling.com

Inhalt:

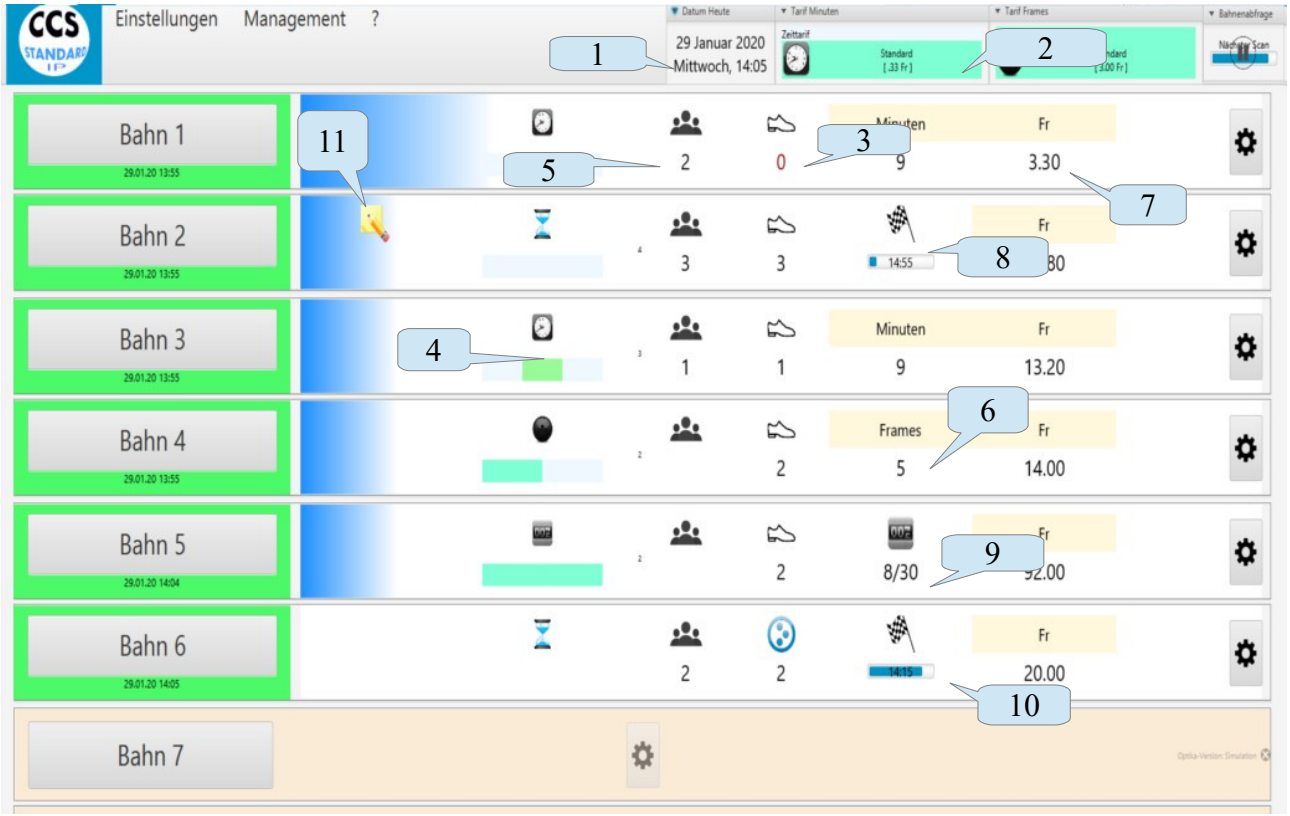
Vorwort	S. 3
Hauptbildschirm:	S. 4
Programm-Einstellungen:	S. 5
Tarif-Einstellungen:	S. 8
Pauschalangebote:	S. 9
Tarifzonenplan:	S. 9 ff
Schuhe-Einstellungen:	S. 13
Rabatt-Einstellungen:	S. 12
Drucker-Einstellungen:	S. 14
Benützerkonto-Einstellungen	S. 15
Shop-Einstellungen	S. 16
Management: Tagesabschluss	S. 17
Bahn in Wartung:	S. 18
Öffnen der Bahn:	S. 19
Schliessen der Bahn:	S. 22
Parkierte Rechnungen:	S. 22
Fernsteuerung der Bahnen:	S. 23 ff.
Liga-Teams (Datenbank)	S. 25

Vorwort:

CCS-FX ist ein zentrales Management- und Bewirtschaftungssystem zur Administration und Verwaltung von Bowlingbahnen.
CCS-FX bietet verschiedene Möglichkeiten an für die Gestaltung der Preise und die einzelnen Tarifarten. Die Bahnen werden automatisch ein- und ausgeschaltet und die Spielart, sowie die Spielernamen werden direkt zu den einzelnen Bahencomputer gesendet.
CCS-FX fernsteuert die einzelnen Bahnen: Bahnentransfer, Spielstände ausdrucken oder korrigieren, Pins neu aufstellen, Bumper ein- oder ausschalten etc.
Bei der Entwicklung dieser Applikation wurde viel Wert darauf gelegt, die Anwendung möglichst Benützerfreundlich zu gestalten. Das Erlernen und die Konfiguration sollten möglichst intuitiv durch den Benützer möglich sein, daher werden hier nur einzelne Themen dokumentiert.

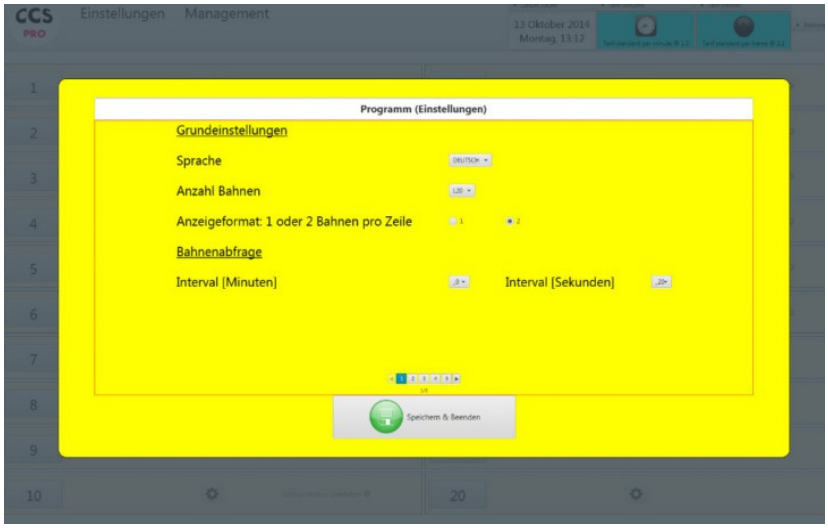
Hauptbildschirm:

Auf dem Hauptbildschirm wird der Zustand der einzelnen Bahnen mit allen relevanten Daten dargestellt:

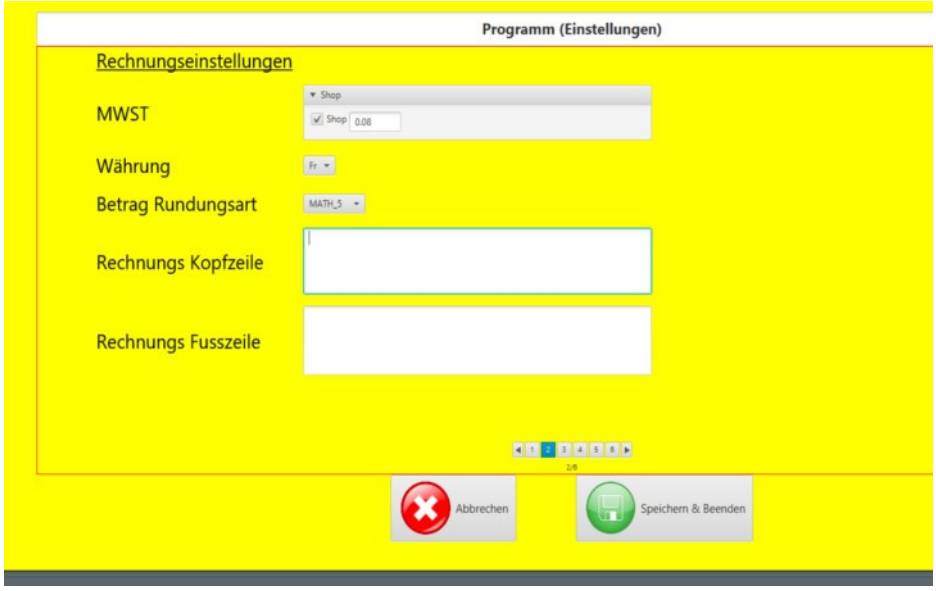


1: Das aktuelle Datum mit Uhrzeit
2: Der aktuelle Standart-Tarifplan und aktuelle Tarifzone (Zeittarif)
3: Die Anzahl Schuhe.
4: Zeigt die angewendeten Tarifpläne: z.B. 1 Spieler im Standard-Tarif und 2 Spieler im Kindertarif
5: Die aktuelle Anzahl Spieler (aus Bahnenabfrage)
6: Die Anzahl gespielter Frames (aus Bahnenabfrage)
7: Der aktuelle Rechnungsbetrag
8: Bahn wurde vorausbezahlt, zeigt Zeitpunkt, bis wann gespielt werden darf.
9: Bahn wurde vorausbezahlt, zeigt an dass 8 von 30 Frames gespielt wurden.
10: Eine Gruppe spielt nach definiertem Pauschalangebot (Vorausbez. Zeit)
11: Hinweis/Notiz/PostIt/Erinnerung wurde hinterlegt

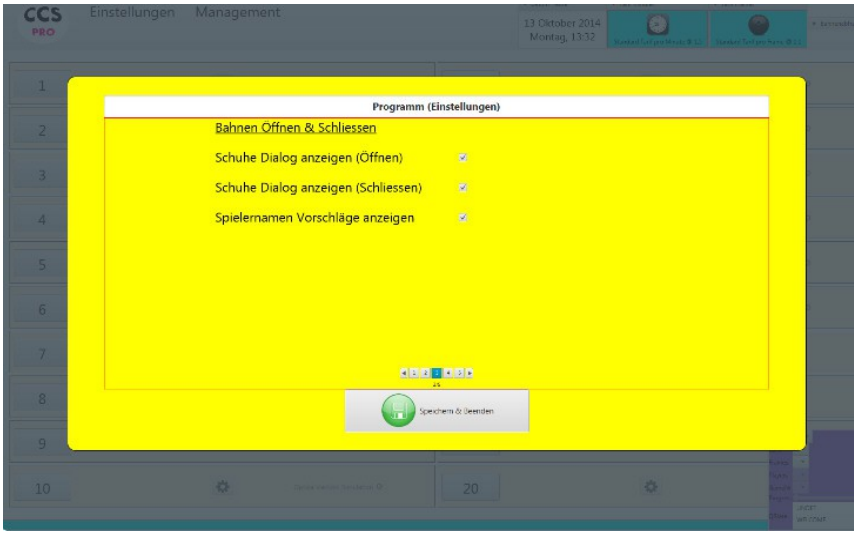
Programm-Einstellungen:



Die Einstellungen sind mit einem Passwort geschützt, standardmässig ist dies: 1234
Die Bahnabfrage: dies bestimmt den Intervall zwischen den einzelnen Bahnabfragen. Bei der Bahnenabfrage, werden die Anzahl Spieler und die gespielten Frames, sowie der Spielfortschritt von den einzelnen Bahnen abgefragt. Wenn eine Bahn nach FRAMES abgerechnet wird, dann werden die gespielten Frames aus der Abfrage, mit dem aktuellen Frames-Tarif (zum Zeitpunkt der Abfrage) verrechnet.
Das bedeutet, dass wenn die Bahnen hauptsächlich nach Frames abgerechnet werden, dann sollte der Intervall nicht zu gross bemessen werden. Ein optimaler Wert liegt meistens zwischen 90-180 Sekunden.

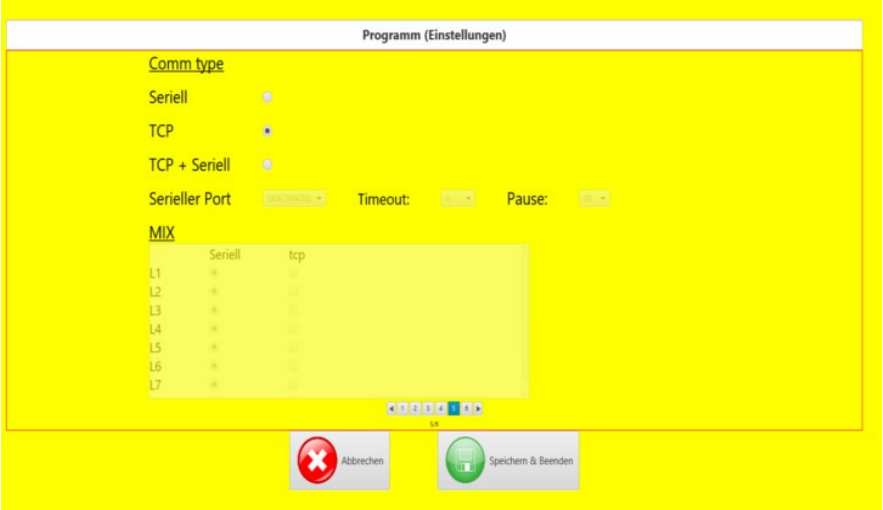


*MwSt**.: CCS-FX kann mit 3 unterschiedlichen MwSt.-Sätzen konfiguriert werden. Es gibt Nationen, bei denen Bowling von der Mehrwertsteuer befreit ist, aber die Schuhmiete mit MwSt besteuert wird. Die Produkte im Proshop* sind meistens ebenfalls mit Mehrwertsteuer belastet.
Die Rundungsart bestimmt, wie bei den einzelnen Rechnungen gerundet werden soll:
MATH_5 bedeutet, dass mathematisch auf 0,05 gerundet wird (0,01 – 0,02 wird abgerundet, alles darüber wird aufgerundet)
MATH_10 bedeutet, dass mathematisch auf 0,10 gerundet wird (0,01 – 0,04 wird abgerundet, alles darüber wird aufgerundet).
NO: keine Rundung



Spielernamen Vorschläge anzeigen: Beim Eingeben der Spielernamen wird im Hintergrund aus einer Liste mit gespeicherten Namen nach übereinstimmenden Namen gesucht und angezeigt. Die Vorschläge können dann durch Drücken der ENTER Taste übernommen werden, ohne dass der komplette Namen nochmals eingegeben werden muss. Dies Erleichtert und Reduziert das Eingeben der Spielernamen.

Serieller Port: Definiert die serielle Schnittstelle, an welchem der Kommunikations-Bus angeschlossen ist.
Maschinentyp: Definiert den Maschinentyp der Bowlingautomaten. Beim Abstellen der Bahnen (Nachdem die vorausbezahlte Zeit oder die vorausbezahlten Spiele aufgebraucht sind, gibt das CCS-FX den Befehl an die Maschine, die Pins einzuziehen (SES), oder die Maschine abzustellen.
Spielertastatur vorhanden: Falls keine Spielertastaturen vorhanden sind, dann müssen beim Öffnen der Bahnen zwingend Spielernamen eingegeben werden.
Bumper vorhanden: Sind automatische Kinderbanden vorhanden ?



CCS-FX kann seriell- und auch per tcp/ip mit den Bahnencomputern kommunizieren. (Es kann sogar bahnenspezifisch beide Optionen).
Bei TCP/IP müssen keine IP-Adressen spezifiziert werden. Die IP-Adressen der Bahnencomputer werden anhand ihrer Bahnennummer automatisch ermittelt !
Voraussetzung: Bei den Bahnencomputern muss unter „Netzwerk-Einstellung“ die Option CCS-Server aktiviert sein und es muss ein Router vorhanden sein, welcher (ausschliesslich) Ipv4 Adressen mittels DHCP verteilt. Bei serieller Kommunikation kann optional *Timeout* und *Pause* definiert werden:
Timeout: Zeit in ms bis auf Antwort gewartet wird.
Pause: Zeit in ms, die zwischen den einzelnen Befehlsausrufen gewartet wird.
Die Feinabstimmung mittels dieser Parameter ist allenfalls nur bei alten und langsamen Optika-1 Bahnenrechner zweckdienlich.

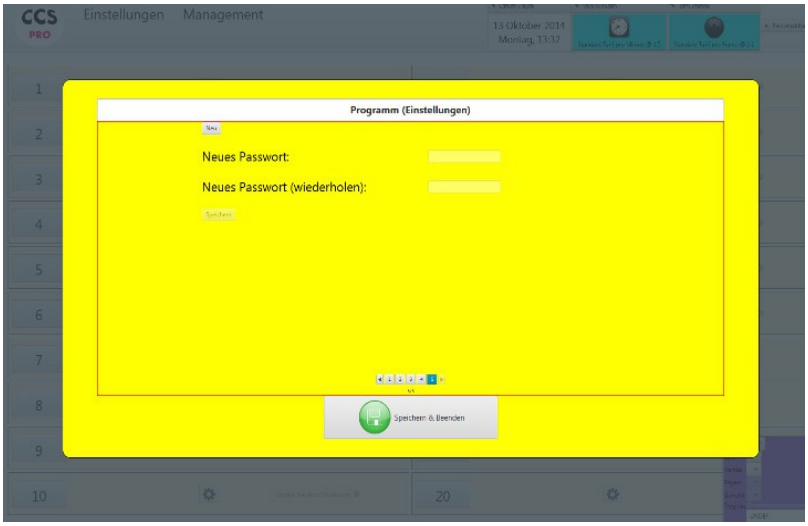
<u>Bahnspezifische Zusatzbefehle beim Öffnen der Bahn</u>:

Beim Öffnen einer Bahn kann optional ein Zusatzbefehl mitgesendet werden:

RESEND_MACHINE_ON: Sendet den Befehl Maschine-Einschalten 2x (Dies ist z.B. Nützlich falls eine alte Maschinensteuerung nicht immer reagiert beim 1. Befehl)

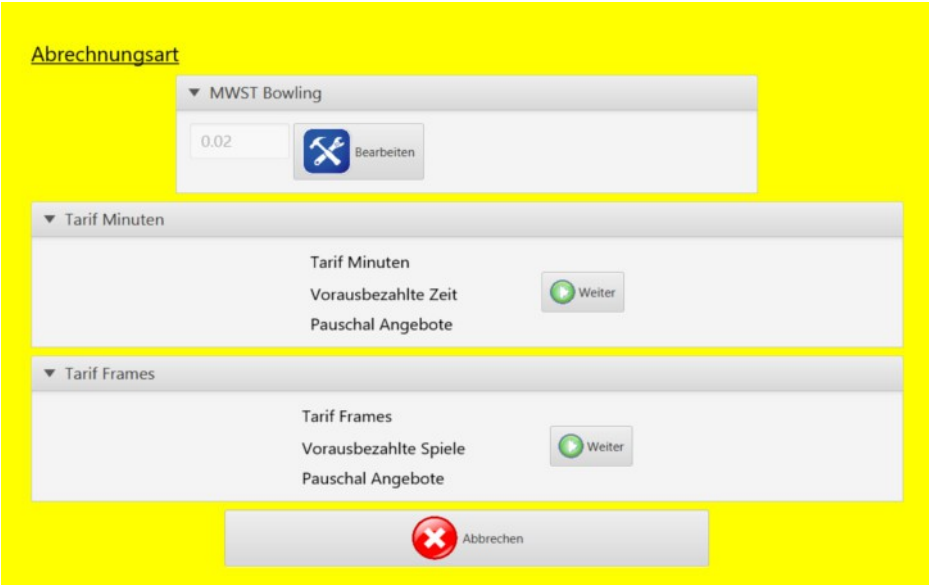
RESET_MACHINE: Sendet den Befehl RESET welcher an der Maschinensteuerung einen Stellen-Befehl auslöst (Dieser Befehl wird nur einmalig gesendet)

<u>Änderung des Passwortes</u>:



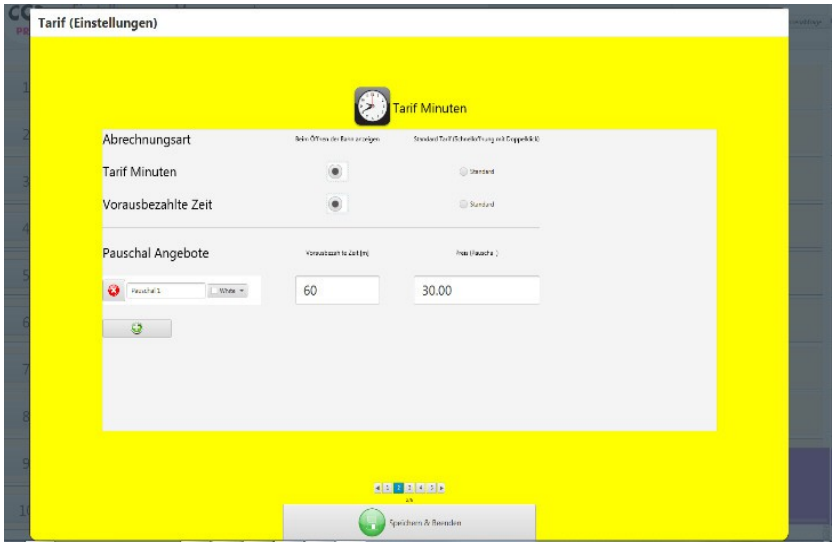
Tarif-Einstellungen:

Es gibt zwei grundlegende Kategorien: nach Zeit oder nach Frames. Nach Frames bedeutet, dass bei der Bahnenabfrage, der Frameszähler vom Bahnencomputer abgefragt (und wieder auf 0 gesetzt wird). Es wird ganz bewusst ein Framezähler verwendet, da nicht definiert werden kann, was ein Spiel ist und aus wievielen Frames ein Spiel besteht. Ein Bingo- oder Grand-Prix Spiel setzt sich nicht aus 10 Frames zusammen wie ein OPEN Spiel, zudem können die Spieler während des laufenden Spieles, die Spielart wechseln oder ein Spiel von neuem starten etc..daher wird ein Framezähler verwendet: 10 Frames entsprechen dann einem OPEN-Spiel und 1 Frame bedeutet 2 geworfene Kugeln(oder 1 Kugel bei einem Strike)



MwSt Bowling: Definiert den MwSt-Satz fürs Bowlingspielen.

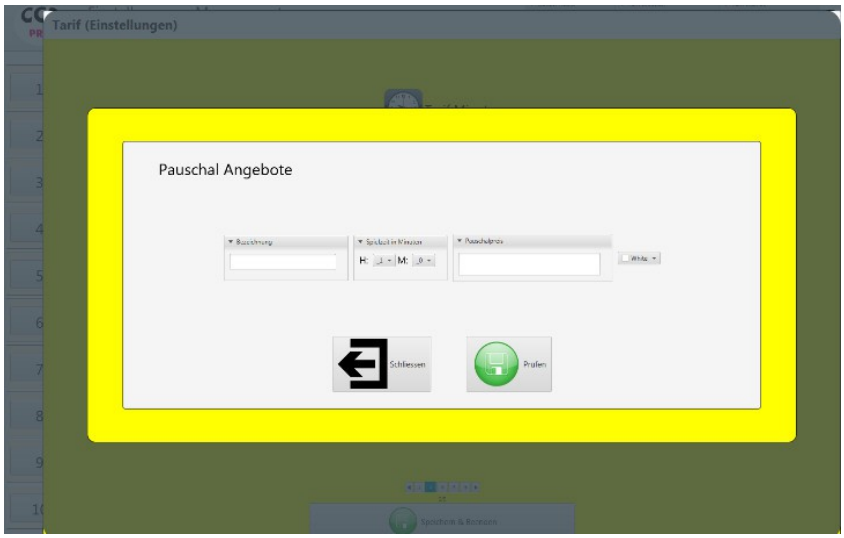
Nach Zeit:



Beim Öffnen der Bahn anzeigen: Definiert, ob diese Tarifart beim Eröffnen der Bahn angezeigt wird.
Standard-Tarif: Durch Doppelklick (Schnellverfahren der Bahneröffnung) der Bahn, wird keine Tarifauswahl angezeigt, sondern direkt der Standard-Tarif verwendet.

<u>Pauschalangebote (nach vorausbezahlter Zeit):</u>

Ein Pauschalangebot definiert eine vorgegebene Zeit und einen fixen Preis. Das Angebot umfasst Bowling <u>inkl. oder exkl. der Schuhmiete</u>



Die Spielzeit in Minuten und der pauschale (Brutto-) Preis werden hier definiert, die Bezeichnung und die Farbe dienen nur der Identifikation. Es können insgesamt 4 Pauschalangebote definiert werden.

Überzählige Zeit-Verrechnen:

NO:	Die überzählige Zeit wird nicht verrechnet.
STANDART-TARIF:	Die überzählige Zeit wird nach dem Standart-Zeittarif verrechnet
% Prozentual:	Die überzählige Zeit wird prozentual nach dem totalen Pauschalangebotspreis verrechnet.

Tarifzonenplan ZEIT-Kategorie:

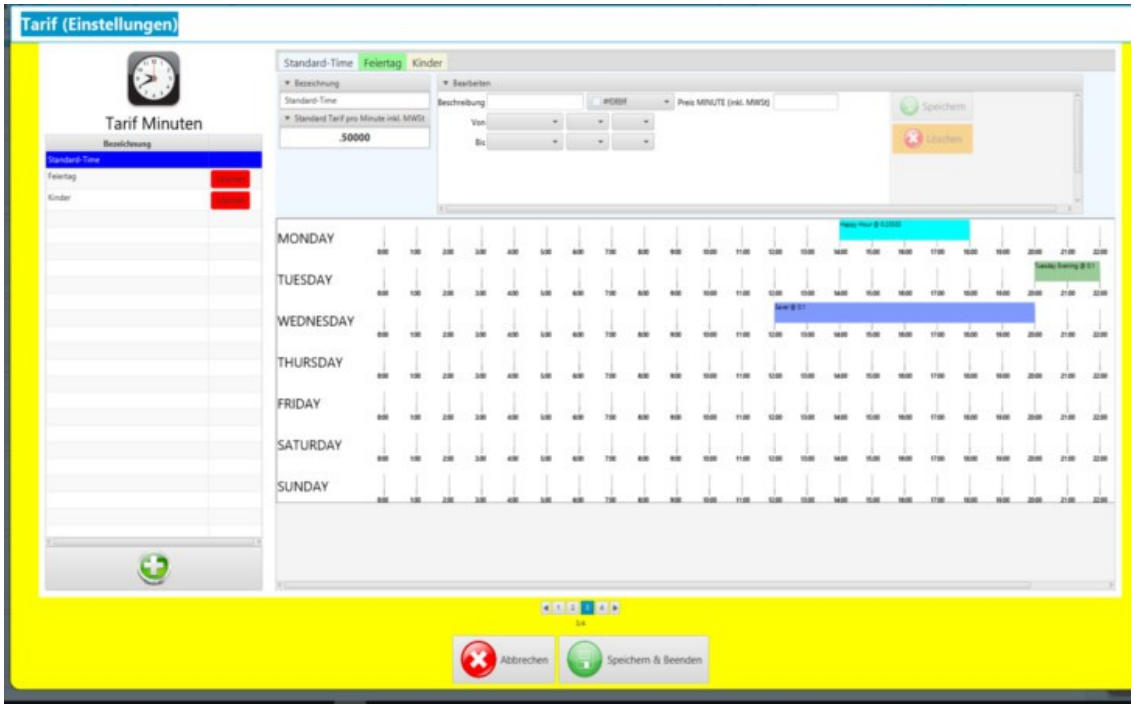


Tabelle links zeigt die verschiedenen Tarifpläne an, es können weitere hinzugefügt oder gelöscht werden.
Bezeichnung: Die Bezeichnung des Tarifplanes.

Auf diese Art kann z.B. Ein Feiertag-Tarifplan definiert werden, welcher dann an Feiertagen angewendet wird. Oder ein Tarifplan für Kinder etc..

Standartmässig wird immer der Standart-Tarifplan angewendet, dieser kann aber auf dem Hauptbildschirm geändert werden. Zudem kann beim Öffnen der Bahn oder während des Spieles, für jeden Spieler einzeln ein anderer Plan zugewiesen werden.

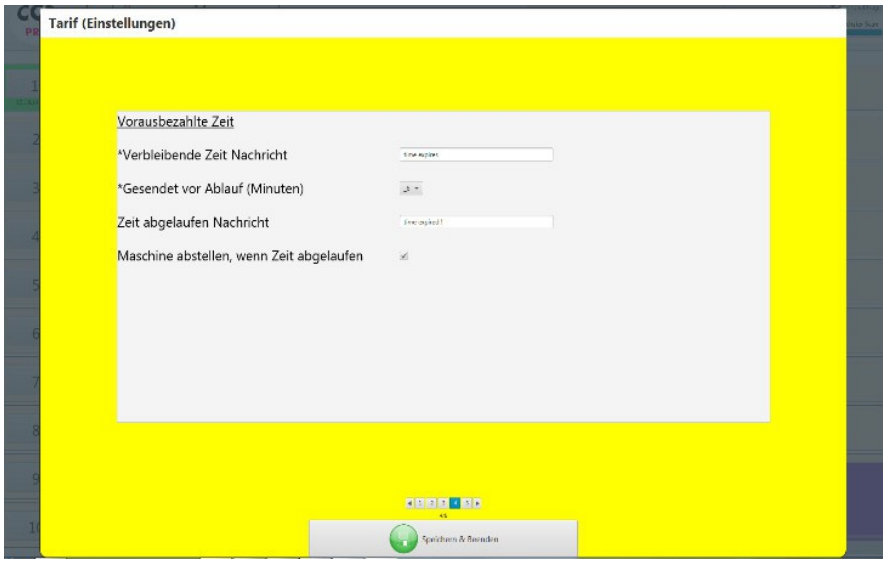
Standart-Tarif pro Minute inkl. MwSt: Wenn keine Tarifzone definiert ist zum Zeitpunkt X, dann wird dieser Tarif verwendet.

Tarif pro Minute definiert den Spielpreis pro Minute. D.h. Bei einem Stundenpreis von z.B. 30,00 EUR pro Stunde würde dieser (30,00/60 =) 0,50 betragen. Wenn keine andere Zeitzone definiert ist, dann wird dieser Wert verwendet.

Im Feld „Bearbeiten“ können Tarifzonen definiert werden, oder bestehende Zonen bearbeitet werden (mit Maus auf Zone klicken).
Eine Tarifzone wird durch eine Bezeichnung, eine Farbe, einen Preis (pro Minute) und durch eine Zeitspanne definiert.

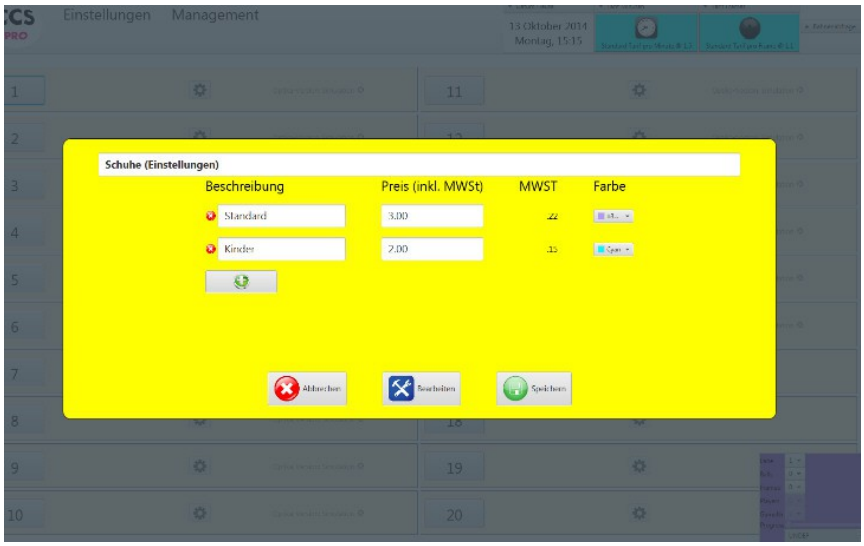
Vorausbezahlte Zeit:

Bahnen, die nach vorausbezahlter Zeit verrechnet werden, können Optionen definiert werden, welche Aktion nach Ablauf der Zeit ausgeführt werden soll:



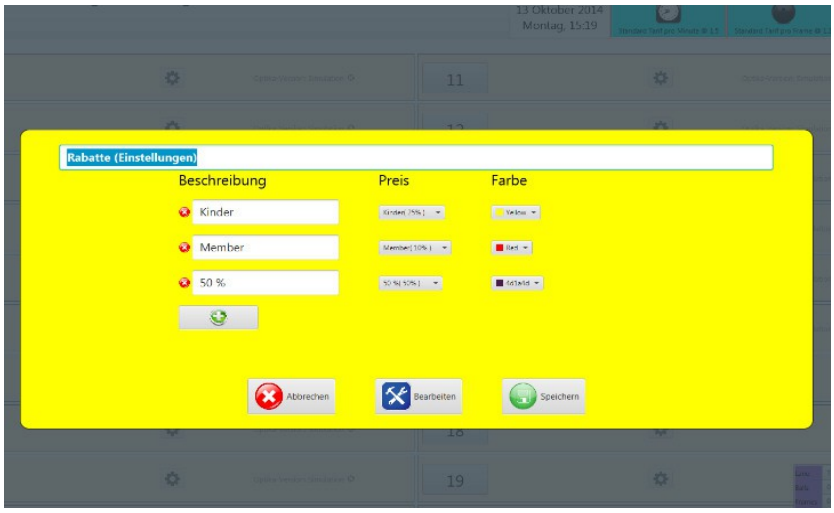
Verbleibende Zeit Nachricht: Der eingegebene Text wird der definierten Zeit zu der Bahn gesendet, die Nachricht erscheint auf dem Monitor zusammen mit einem Sekundenzähler, welcher die verbleibende Zeit anzeigt.

Schuhe-Einstellungen:



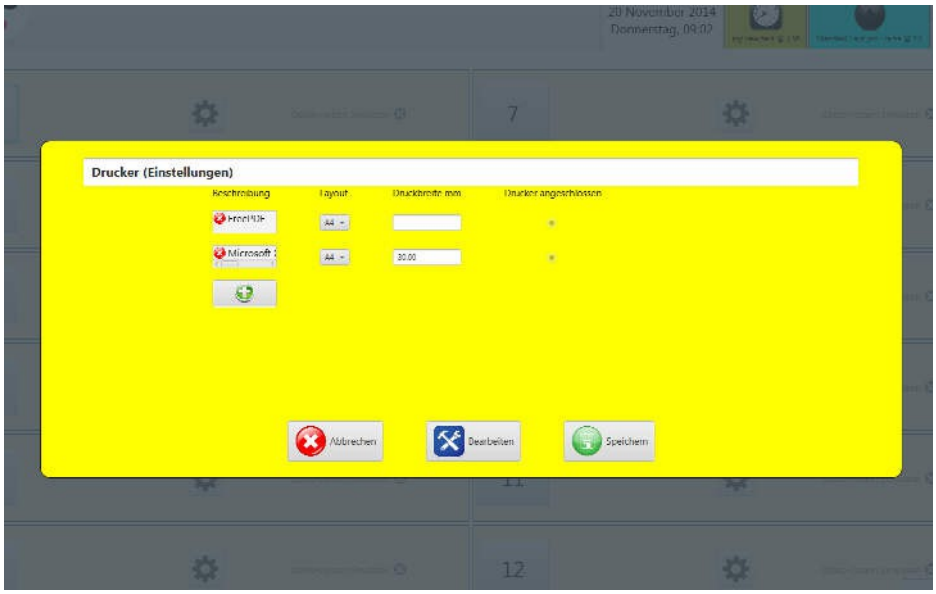
Es können mehrere Schuh-Positionen definiert werden, der Preis ist inkl. MwSt., sofern vorhanden.

Rabatt-Einstellungen:



Diese Rabatte können bei der Erstellung der Rechnung auf die einzelnen Spieler angewandt werden.

Drucker-Einstellungen:



CCS-FX kann auf mehreren Druckern drucken. Z.B. können die Spielresultate und die Tagesabschlüsse auf einem A4 Drucker ausgedruckt werden und die Rechnungen auf einem Quittungsdrucker (z.B. mit Rollenpapier).
Um die angeschlossenen Drucker dem CCS-FX zur Verfügung zu stellen, müssen diese zuerst in den Druckereinstellungen des CCS-FX angemeldet werden.

Das Feld „Druckerbreite“ kann dafür genützt werden, einen maximale Druckerbreite zu definieren. Dies ist bei normalen A4-Druckern nicht notwendig, aber bei Quittungsdrucker mit speziellem Papierformat ist dies notwendig.

Benützerkonto-Einstellungen:

Optional können Benützer registriert werden. Falls eine solche Benützerliste angelegt wird, dann muss ein Benützer sich sich anmelden, um mit dem CCSFX zu arbeiten. Im Tagesabschluss ist dann eine Liste mit allen angemeldeten Benützern sichtbar und zudem ist der Benützername bei jeder Rechnung hinterlegt.

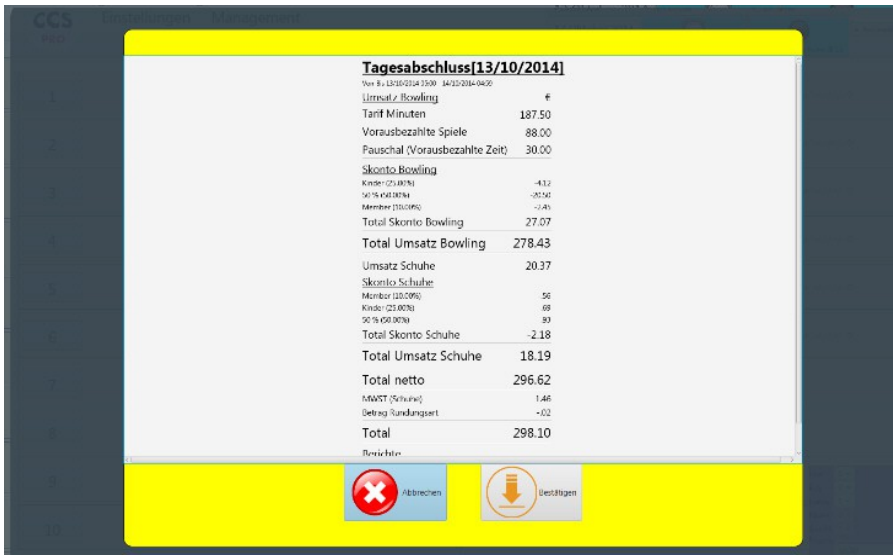
Durch Hinzufügen neuen eines Benützers wird dieser Benützer dann beim allerersten Login aufgefordert ein neues Passwort zu definieren.
Wenn ein Benützer sein Passwort vergessen sollte, dann kann sein Passwort hier zurückgesetzt werden, dieser Benützer wird dann beim nächsten Login wieder aufgefordert ein Passwort zu definieren.
Die Option „Ohne Passwortabfrage“ dient dazu, dass sich der Benützer auch ohne Passworteingabe einloggen kann.

Shop-Einstellungen:

Artikel welche hier aufgeführt werden, können später vom Hautbildschirm aus, verkauft werden und es wird eine Rechnung erzeugt, welche dann auch im Tagesabschluss ausgewiesen wird.
Jeder Artikel kann mit eigener MWSt versehen werden.

Management:

Tagesabschluss:
Am Ende des Tages wird der Tagesabschluss manuell durch den Benützer erzeugt. Der Tagesabschluss protokolliert alle Umsätze und alle gewährten Rabatte, sowie alle gewährten Ermässigungen. Zudem wird (unter berichten) erfasst, wann das CCS-FX gestartet worden ist, wieviele Freiminuten und Freiwürfe gewährt worden sind. Zudem wird protokolliert, ob eine missbräuchliche Aktion durchgeführt worden ist: z.B. Das manuelle Ändern von Einstellungen (und weitere Aktionen, welche wir hier nicht genauer beschreiben möchten).

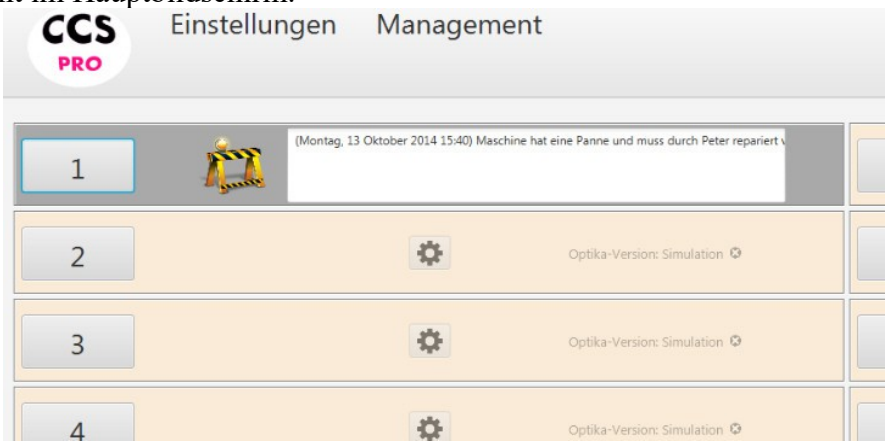


Sämtliche Daten werden in einer Datenbank gespeichert. Die einzelnen Datenbank-Tabellen, können angezeigt und auch gelöscht werden.

Bahn in Wartung:

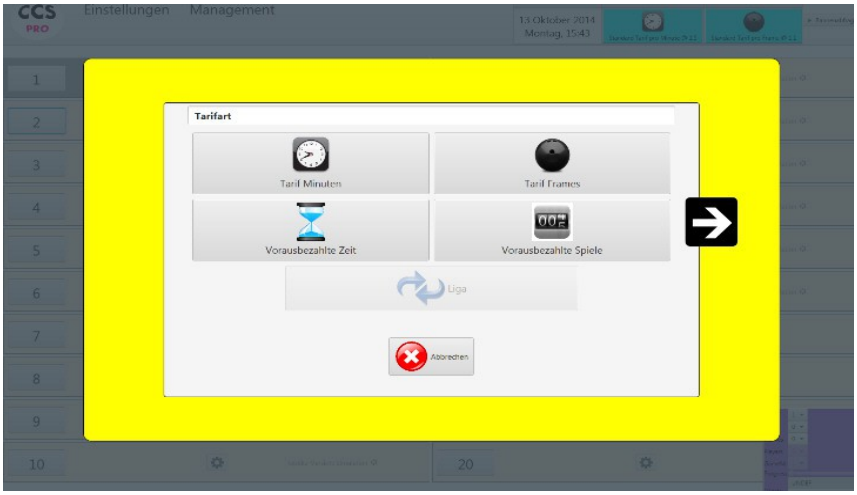
Ist eine Bahn wegen Wartungs- und Reparaturarbeiten nicht zur Verfügung, dann kann dies bei den Optionen vermerkt werden:

Danach erscheint im Hauptbildschirm:



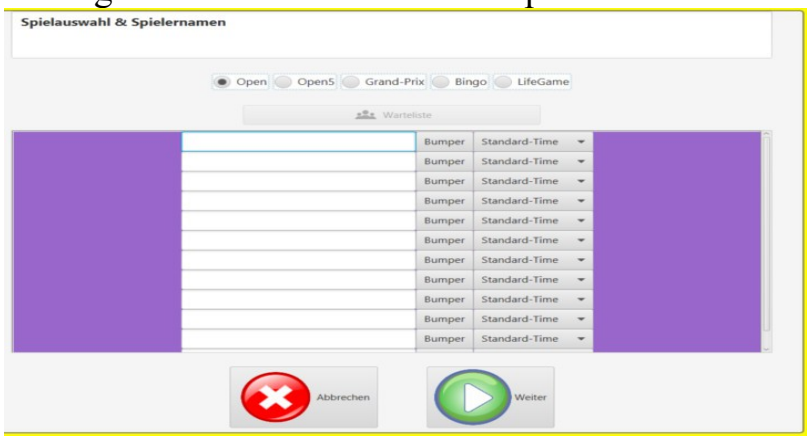
Öffnen der Bahn:

Sofern nicht das Schnellverfahren (mittels Doppelklick) ausgelöst wird, erscheint beim Anklicken der Bahnennummer die Tarifauswahl:



Es werden alle Tarifarten angezeigt, welche in den Tarif-Einstellungen als „anzeigbar“ definiert worden sind. Mit der Pfeiltaste nach rechts können die Pauschalangebote ausgewählt werden. Der Liga-Button ist in diesem Beispiel deaktiviert, da Liga nur auf einer freien Doppelbahn gespielt werden kann und in diesem Beispiel wurde Bahn Nummer 2 geöffnet und da sich Bahn 1 in Wartung befindet, kann auf dieser Bahn kein Liga vergeben werden.

Es erscheint der Dialog mit den Namens- und Tarifplänen:



Die Namenseingabe ist optional. Sofern eine Webcam angeschlossen ist und bei den Einstellungen auch aktiviert, kann anstatt des Spielernamens ein Webcambild vom Spieler aufgenommen werden.

Hinweis: Tarifpläne können können auch ohne die Eingabe von Spielernamen vorselektiert werden!

Die „Spiel-Wiederherstellen“-Option ist für den Fall vorgesehen, bei dem zuvor versehentlich eine falsche Bahn abgeschlossen worden ist. Mit dieser Option kann die Bahn wieder geöffnet werden und das letzte Spiel wieder reaktiviert werden.

Öffnen der Bahn im Modus „Vorausbezahlte Zeit“:

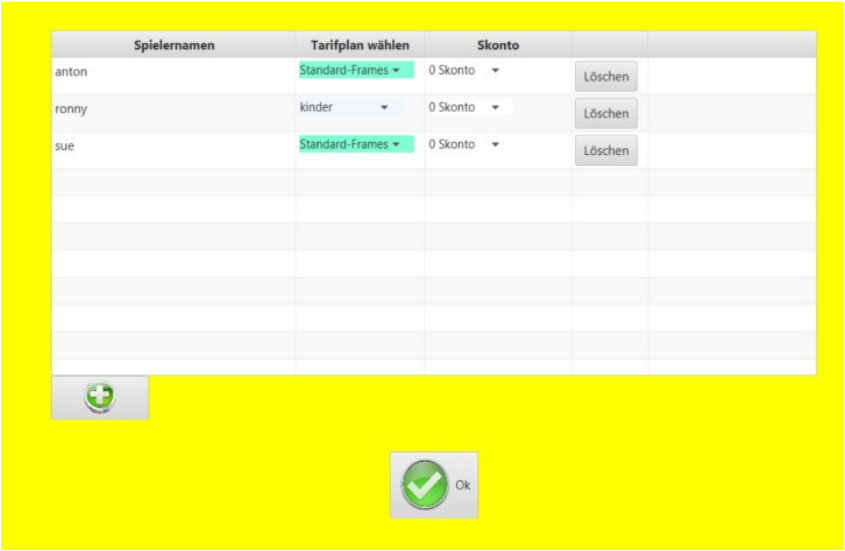
Bei Auswahl „Nur effektive Spielzeit verrechnen“ werden exakt die Minuten zwischen Öffnen und Schliessen der Bahn abgerechnet, diese kann kleiner oder grösser sein, als die voreingestellte Zeit.

Schliessen der Bahn:

Beim Abschliessen der Bahn erscheint u.a. Der Dialog mit dem Rechnungsbetrag.

Um die Bahn möglichst schnell wieder herausgeben zu können, kann durch Anklicken des „Parkier-Buttons“, die Bahn sofort beendet werden. Die Rechnung wird auf dem „Rechnungsparkplatz“ zwischengespeichert und kann zu einem späteren Zeitpunkt wieder reaktiviert werden.

Skonto: Ermöglicht das Vergeben von Skontobeträgen und zum Ändern der Tarifpläne für jeden Spieler:



Der Gesamtbetrag wird auf die einzelnen Spieler verteilt, es können zusätzliche Spieler hinzugefügt oder weggenommen werden.
Tipp: Mit der rechten Maustaste kann der ausgewählte Tarifplan oder der Skontorabatt auf alle Spieler angewendet werden.

Parkierte Rechnungen:

Wenn sich parkierte Rechnungen auf dem „Rechnungs-Parkplatz“ befinden, dann wird dies mit einem „P“ im Hauptbildschirm angezeigt:

Wenn sich mehrere Rechnungen auf dem „Rechnungs-Parkplatz“ befinden, dann können diese auch zu einer einzigen Rechnung zusammengefasst werden, indem diese ausgewählt werden.

Fernsteuerung der Bahnen:

Tarifart ändern: Bei Bahnen, die im Zeit- oder Frames-Tarif vergeben worden sind, kann dieVerrechnungsart nachträglich geändert werden. Für alle anderen Tarifarten gilt dies nicht.

Spiel wieder herstellen: Diese Prozedur versucht nach einem Bahncomputer-Absturz oder Stromausfall, das letzte Spiel auf dem Bahnencomputer wieder herzustellen. Wichtig: Diese Prozedur hat keinen Effekt auf die CCS-FX Applikation, sondern wirkt sich nur auf den Bahnencomputer aus. Darf nur im Notfall ausgeführt werden.

Die aktuelle Rechnung kann immer angezeigt und bearbeitet werden. Die angezeigte Rechnung ist die zum aktuellen Zeitpunkt gültige Rechnung und ändert sich laufend (nach jeder Bahnabfrage oder nach jedem Minutentakt). Rabatte und Ermässigungen werden gespeichert und beibehalten.

Spielstand kopieren:

Ein laufendes OPEN Spiel kann in die Zwischenablage kopiert werden und beim Öffnen einer Bahn wieder aus der Zwischenablage ausgelesen werden.
Das Fenster mit der Namenseingabe und der Spielauswahl enthält einen zusätzlichen Button: „Aus Zwischenablage..“. Dieser zeigt eine Liste mit allen Spielen an, welche sich in dieser Zwischenablage befinden. Die Spielart, sowie die Anzahl Spieler sind dabei nicht mehr änderbar.

Pausieren:

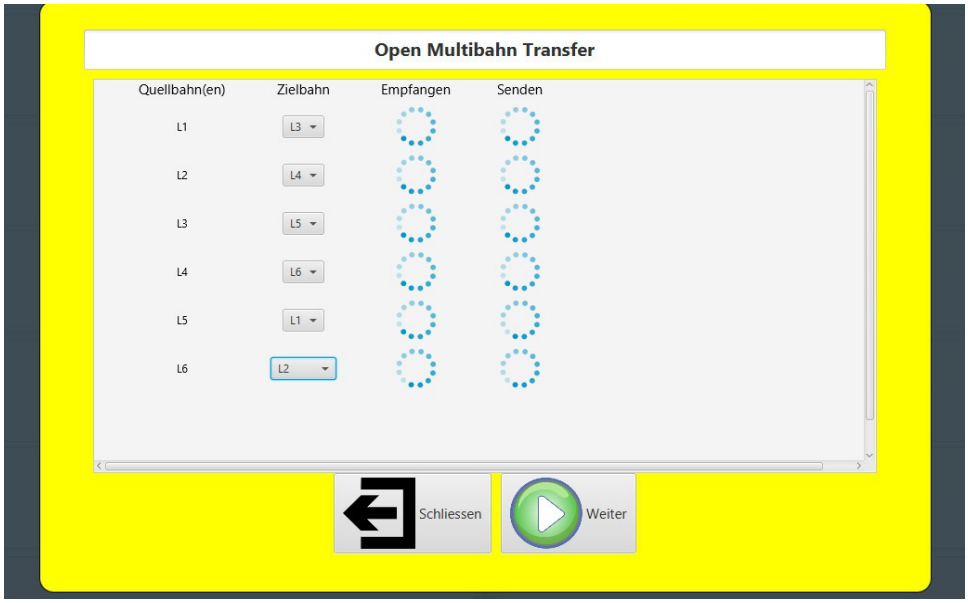
Eine Bahn, welche im Zeitmodus vergeben ist, kann pausiert werden, so dass die Zeit während der Pause nicht verrechnet wird. Die Pause endet automatisch nach Ablauf der eingestellten Zeit, kann aber auch manuell beendet werden.

Ablaufwarnung senden:

Senden einer Ablaufwarnung (mit Countdown): auf dem Monitor der entsprechenden Bahn erscheint ein Hinweis, dass die (reservierte) Zeit am ablaufen ist. Dies dient dazu den Kunden mitzuteilen, dass die Bahn für wartende Gäste in Kürze freigegeben werden muss.

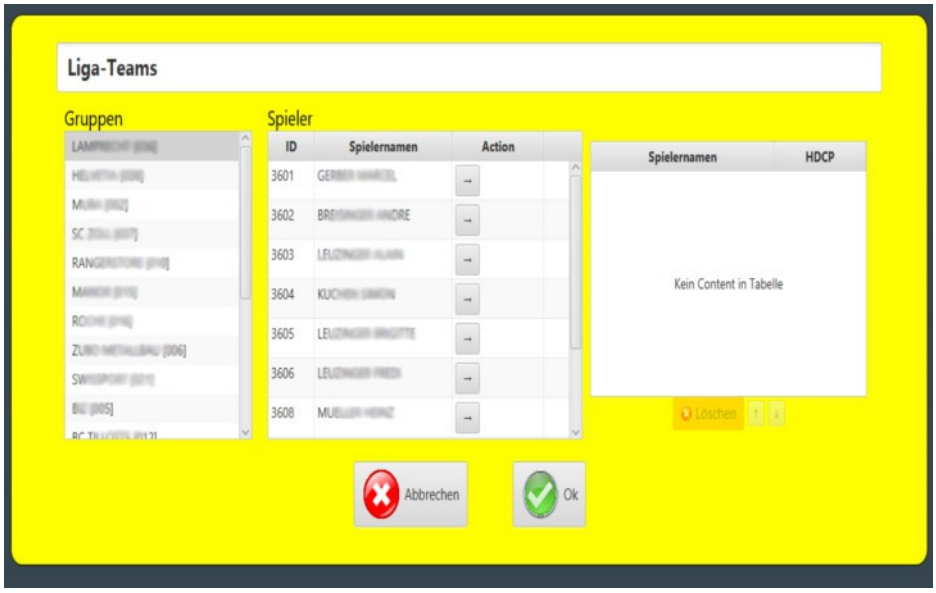
OPEN Multi-Bahnen-Transfer:

Neben der Option eine einzelne Bahn auf eine andere Bahn zu transferieren, existiert auch die Möglichkeit mehrere Bahnen zugleich zu transferieren. Voraussetzung ist, dass alle Zielbahnen bereits geöffnet sein müssen und dass sich diese im normalen Abrechnungs-Modus (Nach Zeit oder nach Frames) befinden:



Liga-Teams:

Ähnlich wie bei der „Warteliste“ für die Openspieler, können hier Ligateams und Ligaspieler definiert werden. Beim Herausgeben einer Doppelbahn im Liga-Modus können die Teams aus einer Liste ausgewählt werden:



Die Reihenfolge der ausgewählten Spieler kann nachträglich geändert werden, die HDCP's können manuell eingegeben werden.
Im Unterschied zu der Warteliste bleiben die Teams und Spieler in der Datenbank gespeichert nachdem diese ausgewählt worden sind.

Die Liga-Erweiterungen,welche nicht Bestandteil der Standardausführung des CCSFX sind, beinhalten auch die Option am Ende eines Turniers alle Spiele von allen Bahnen direkt in eine Excel-Datei zu exportieren.