

SCORING & CENTERCOUNTER

Bowling & Kegeln



© JP Computing Stand 03/10

www.Scoutscoring.de
info@scoutscoring.de

SCOUT SCORING

Inhaltsangaben

40333

INHALT:

SCORING

SEITE

- Bedienungsanleitung / Soforteinstieg 5
- Schnellstart Allgemeine Hinweise 6
- Bowlingmodus Details 7
- Strip Bowlingmodus Details 8
- Sarg Game Details 9
- Strip Puzzle Details 10
- Frosch Game Details 11
- Fisch Game Details 12
- Party Game Details 13
- Car Race Game Details 14
- Tannenbaum Game Details 15
- Black Jack Game Details 16
- Centerspiele 17-20
- Zusätzliche Kegelspiele 21
- Fehlerbehebung 22
- Grundangaben Hardware 23
- Das Steuermenü 24
- Das Verwaltungsmenüs 25-26
- Die Logfiles 27
- Schlussnotizen 28

COUNTER

- Schnelleinstieg 27
- Bahnen einschalten 28
- BAHN Freigeben 29
- BAHN Abrechnen 30
- BAHN Abrechnen mit User 31
- BAHN Abrechnen ohne User 32
- BAHN Abrechnen nach Frames 33-34
- BAHN Auswertungen 35
- Spiel verschieben 36
- Spiel korrigieren 37
- Spielergebnisse drucken 38
- Bahnen reservieren 39-41
- Namen/Bilder am Counter eingeben 42
- Spieler Webcam Bilder erfassen 43
- Werbungen einspielen 44-45
- Mannschaftszählgerät Kegeln 46-49
- Frameabrechnung Voreinstellungen 50
- Einstellungen (Zeitpreise, User, Währung usw) 51-54

SCOUT SCORING

Bedienungsanleitung Soforteinstieg

40333

BITTE EIN SPIEL MIT F1 UND START WÄHLEN!



Spielauswahl mit F1 Taste und START

Wenn am Counter Stripspiele aktiviert sind und mit Tastaturcode gesichert, können diese Spiele nur mit einem Code gestartet werden:

CODE:

Scout Tastatur: F2 3 9 Stripbowling F2 4 9 Strippuzzle
Bowltech Tastatur: C 3 9 Stripbowling C 4 9 Strippuzzle

PC Steuerung Tastencodes

SCOUT TASTATUR:

F2 090 STOP = Wechsel in Windows XP Modus Software beenden
F2 909 = Software Einstellungen1 (Siehe Anhang)
F2 890 = Software Einstellungen 2 (Siehe Anhang)
F2 980 PC abschalten
F2 save = Notbetrieb ohne Counter an
F2 aus = Notbetrieb ohne Counter aus

BOWLTECH TASTATUR

C 909 STOP = Wechsel in Windows XP Modus
C 090 = Software Einstellungen (Anhang)
C 980 PC abschalten
C save = Notbetrieb ohne Counter an
C aus = Notbetrieb ohne Counter aus



SCOUT SCORING

Schnellstart / Allgemeine Hinweise

40333

Schnell-Ablauf Spielstart:

1. Im Startmenü mit Navigationstaste F1 das Spiel auswählen
2. Spieleranzahl im nächsten Fenster angeben
 - 2.A Bei Stripspielen den Typ Männlich/Weiblich wählen
 - 2.B. Bei Ligamodus diesen aktivieren oder deaktivieren (F3)
3. Spielernamen eingeben ggf. Bumper aktivieren
4. In den Rundenspielen. die Anzahl der Runden angeben
5. Spiel startet , Maschine setzt Pins und Spiel ist bereit

Bumperhinweise: Sie können die Bumper im Auswahlfeld der Spielernamen setzen. Dann werden die Bumper durch die Software gesteuert. Nur das Bowlingspiel und die Kinderspiele haben Bumperfunktion. Achtung, lassen Sie immer alle Bumperspieler zuerst spielen. D.h. Die Reihenfolge sollte so aussehen:

Kind 1 Bumper
Kind 2 Bumper
Kind 3 Keine Bumper
Kind 4 Keine Bumper

Nicht

Kind 1 Bumper
Kind 2 Keine Bumper
Kind 3 Bumper
Kind 4 Keine Bumper

Die Namen werden nach einmaliger Eingabe immer von Spiel zu Spiel mitgenommen. Wenn Sie ein Spiel vorzeitig beenden möchten nutzen Sie die Taste START & Stop im Spiel. Danach kommen Sie zur Spielauswahlseite.

Ligamodus:

Der Ligamodus wird aktiviert, wenn Sie das Bowlingspiel gewählt haben. Im nächsten Fenster (bei Spieleranzahl) können Sie dies hinterlegen (F3). Es können nur Nachbarbahnen gegeneinander spielen. Ungerade gegen Gerade. Beispiel 1/ 2 und 5/ 6 aber nicht 1/ 3 oder 4/ 5. Nach dem eingeben der Namen, warten die Bahnen auf die Nachbarbahn. Es wird jeweils 1 Frame fertig gespielt, danach wechseln Ergebnisse und Namen automatisch auf die Nachbarbahn.

Allgemeine Hinweise:

Mit der Taste „Hilfe“ in den Funspielen, bekommen sie Hinweise zum Spielablauf und Tips.



SCOUT SCORING Bowlingmodus Details

40333

Gesamtpunkte aller Runden

Punkte
aktuell

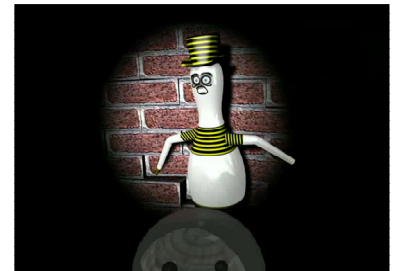
BAHN: 1 PUNKTE: 0 RUNDE: 1 START=ZUR SPIELAUSSWAHL

Spielnr.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Player 1										
0										
Player 2										
0										
Player 3										
0										
Player 4										
0										
Player 5										
0										

Restzeit

Player 1

NW ungstexte ein.....Tragen Sie in der Countersoftware die We100



Das bekannte Bowlingspiel mit Strike und Spareberechnung
Pin-oder Kegelanzeige voll 3D-Ansicht des Pinfeldes.
Videoanimationen bei:
Strike / Spares / Doppel Null / Übertritt
Spielergebnis mit Druckfunktion
Restspielzeitanzeige vom Counter
Vorrundenergebnisse werden in neue Spiele mit genommen
Maximal Anzahl Spieler definierbar. Max. 10
Werbetexte im Spiel
Vergrößerungsfunktion des aktiven Spielers

SCOUT SCORING Strip-Bowlingmodus Details

40333

Gesamtpunkte aller Runden

Punkte
aktuell

BAHN: 1 PUNKTE: 0 RUNDE: 1 START=ZUR SPIELAUSWAHL

Spielnr.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Player 1	0									
Player 2	0									
Player 3	0									
Player 4	0									
Player 5	0									

Restzeit

NW ungstexte ein.....Tragen Sie in der Countersoftware die We100

VIDEO-
STRIP
Bei
Strike &
Spare

Restzeit



Das bekannte Bowlingspiel mit Stripvideo bei Spare und Strike.
Pin-oder Kegelanzeige voll 3 D Ansicht des Pinfeldes.
Videoanimationen bei:
Strike / Spares / Doppel Null / Übertritt
Spielergebnis mit Druckfunktion
Restspielzeitanzeige vom Counter
Vorrundenergebnisse werden in neue Spiele mit genommen
Maximal Anzahl Spieler definierbar. Max. 10
Werbetexte im Spiel
Vergrößerungsfunktion des aktiven Spielers

SCOUT SCORING

Sarg Game Details

40333

Aktueller Spieler

Punktzahl die es zu schlagen gilt



Restzeit



Ziel dieses Spieles ist es, seinen jeweiligen Partner so schnell wie möglich in den Sarg zu bringen. Jeder Spieler spielt gegen seinen Vorgänger und Nachfolger. Der aktuelle Spieler muss immer einen Punkt mehr machen als sein Vorgänger, dabei aber schon viele Punkte vorlegen, damit sein Nachfolger, ihn nicht überbieten kann. Der Spieler, der zuerst im Grab liegt, hat dieses Spiel verloren. Anzeige erfolgt mit Totenköpfen. Nach jedem Wurf erfolgen 3 D Videoanimationen vom Aufbau des Sarges bis zum Grabsteinsetzen. Mit der Taste „HILFE“ im Spiel erhalten sie weitere Informationen.

SCOUT SCORING Strip Puzzle Details

40333

Gefundene Puzzleteile

Aktueller Spieler

Spieler1	Spieler2	Spieler3	Spieler4	Spieler5	Spieler6				
2	0	0	0	0	0				
(?)	(?)	(?)	(?)	(?)	(?)	(?)	(?)	(?)	(?)
(?)	(?)	(?)	(?)	(?)	(?)	(?)	(?)	(?)	(?)
(?)	(?)	(?)	(?)	(?)	(?)	(?)	(?)	(?)	(?)
(?)	(?)	(?)	(?)	(?)	(?)	(?)	(?)	(?)	(?)
(?)	(?)	(?)	(?)	(?)	(?)	(?)	(?)	(?)	(?)
(?)	(?)	(?)	(?)	(?)	(?)	(?)	(?)	(?)	(?)
(?)	(?)	(?)	(?)	(?)	(?)	(?)	(?)	(?)	(?)
(?)	(?)	(?)	(?)	(?)	(?)	(?)	(?)	(?)	(?)
(?)	(?)	(?)	(?)	(?)	(?)	(?)	(?)	(?)	(?)
(?)	(?)	(?)	(?)	(?)	(?)	(?)	(?)	(?)	(?)
(?)	(?)	(?)	(?)	(?)	(?)	(?)	(?)	(?)	(?)
(?)	(?)	(?)	(?)	(?)	(?)	(?)	(?)	(?)	(?)
(?)	(?)	(?)	(?)	(?)	(?)	(?)	(?)	(?)	(?)
(?)	(?)	(?)	(?)	(?)	(?)	(?)	(?)	(?)	(?)
(?)	(?)	(?)	(?)	(?)	(?)	(?)	(?)	(?)	(?)
(?)	(?)	(?)	(?)	(?)	(?)	(?)	(?)	(?)	(?)
(?)	(?)	(?)	(?)	(?)	(?)	(?)	(?)	(?)	(?)
(?)	(?)	(?)	(?)	(?)	(?)	(?)	(?)	(?)	(?)

100% EROTIK

ARTE!!!.....NEUE COCKTAILKARTE!!!.....NEUE CC

Restzeit



Ziel dieses Spiels ist es, das Puzzle richtig zusammenzusetzen. Die Puzzlestücke finden Sie bei bestimmter Anzahl von Pins. Diese Anzahl kann vom Betreiber angegeben werden.

Jeder Spieler, der ein Feld aufdeckt, bekommt einen Bonuspunkt (Strike 2 Punkte) . Sieger ist, wer die meisten Punkte hat. Dies Spiel wird in die Vollen gespielt und eignet sich Super für ein Centerspiel über alle Bahnen. Mit der Taste „HILFE“ im Spiel erhalten sie weitere Informationen.

SCOUT SCORING Frosch Game Details

40333

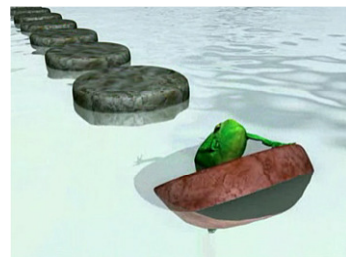
Zielrunde

Aktuelle Runde des Spielers

Akt. Spieler



Restzeit



Ziel dieses Spiels ist es, als erster die letzte Runde zu beenden. Wer als erster im Ziel ist, hat gewonnen. Jeder Spieler hat pro Durchgang einen Wurf. 3D-animierte Frösche springen, pro geworfenem Pin, entsprechend weiter. Bestimmte farbige Felsen bedeuten verschiedene Aktionen. Alle Aktionen werden mit 3D-animierten Videos dargestellt. Dieses Spiel ist ideal für Kindergeburtstage. Ein „Mensch Ärger Dich nicht“ im Bowling.

SCOUT SCORING Fisch Game Details

40333

Aktueller Spieler Zielrunde Aktuelle Runde des Spielers



Ziel des Spiel ist es, mit seinem Tropenfisch zuerst die letzte Runde zu beenden. Jeder Spieler hat pro Durchgang einen Wurf. 3D Animierte Fische schwimmen, pro geworfenem Pin, entsprechend weiter. Aber Vorsicht, einige Angelhaken bringen Sie sofort wieder an den Anfang! Alle Aktionen werden mit 3D- animierten Videos dargestellt. Dieses Spiel ist ideal für Kindergeburtstage. Ein „Mensch Ärger Dich nicht“ im Bowling.

SCOUT SCORING Party Game Details

40333

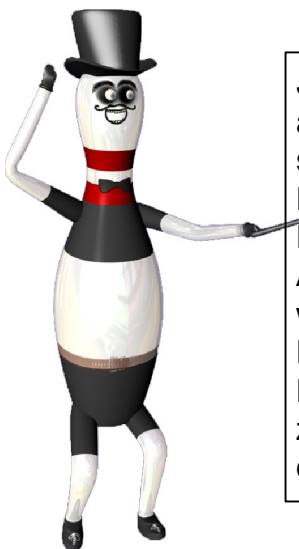
Letzte Pinanzahl die es zu unterbieten gilt

Aktueller Spieler



Punkte
Tafel

Restzeit



Jeder Spieler spielt gegen seinen Vorgänger und Nachfolger. Der aktuelle Spieler muss immer einen Punkt WENIGER machen als sein Vorgänger, dabei aber auch wenig Punkte vorlegen, damit sein Nachfolger, ihn überbieten muss.

Es werden immer die jeweils letzten Punkte angezeigt! Aber ACHTUNG! 0 Pins bedeuten automatisch 10 Punkte und ein Strike wird mit 0 Punkten bewertet! Jeder Spieler hat einen Wurf pro Durchgang.

Nach 10 Schluck ist die Flasche leer. Sieger ist, wer seine Flasche zuerst leer hat. Jeder Schluck aus der Flasche wird 3D-animiert dargestellt.

SCOUT SCORING Car Race Game Details

40333

Aktueller Spieler

Zielrunde

Aktuelle Runde des Spielers



VORSICHT!

Restzeit



Ziel des Spiel ist es, mit seinem Auto zuerst die letzte Runde zu beenden.

3D-animierte Autos fahren, pro geworfenem Pin, entsprechend weiter.

Jeder Spieler hat einen Wurf pro Durchgang. Wer ins Loch fällt, kommt sofort an den Anfang zurück.

Dieses Spiel ist ideal für Kindergeburtstage. Ein „Mensch Ärger Dich nicht“ im Bowling.

SCOUT SCORING

Tannenbaum Game Details

40333



Zu Beginn des Spieles können Sie zwischen Spiel auf einer Bahn und Spiel auf 2 Bahnen wählen.

Beim Spiel auf einer Bahn (Taste 1), spielen alle Spieler auf einer Bahn. Daraus werden 2 Teams gebildet, die gegeneinander spielen. Es zählen Kugeln und Strafpunkte. Durch eine Zeitvorwahl (F2) endet das Spiel nach der gewollten Zeit!

Beim Spiel auf zwei Bahnen (Taste 2), spielen Sie auf 2 Bahnen. Dort spielt jede Bahn zusammen gegen die Nachbarbahn. Es zählen nur aufgedeckte Kugeln und Einzelpunkte. Keine Strafpunkte. Achtung nur Bahnen nebeneinander und ungerade gegen gerade können spielen. Bsp: Bahn1/2 oder 5/6. Nicht 6/7 oder 3/6.



Spielart wie Dart / Cricket. Sie spielen im Team auf einer oder zwei Bahnen. Gewinner ist das Team, welches als erstes ALLE Kugeln aufgedeckt UND die wenigsten Straf-Punkte hat. Alle Pins von 4-10 decken die Kugeln auf. Sind in einer Reihe ALLE Kugeln aufgedeckt, gibt es für die Gegner Straf-Punkte auf's Konto, bis dieser seine Reihe voll hat (Spiel auf einer Bahn). Jeder Spieler, der eine Kugel aufdeckt, bekommt für sich extra Punkte. Einzelsieger ist der Spieler mit den meisten Einzelpunkten. Nullwürfe ziehen dem Einzelspieler 1 Punkt ab. Daher bei 3 Restpins mind. 1 Pin treffen!

SCOUT SCORING

Black Jack Game Details

40333

Punkte Einzelspieler

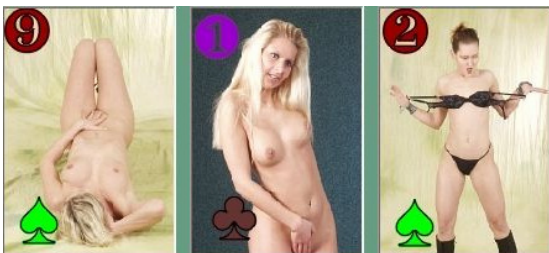
Kartendeck



14

Software die Werbungstexte ein..... Tragen Sie in der Count 60

Aktuelle Punkte
des Spielers



Jeder Spieler spielt für sich allein und hat bis zu 4 Würfle. Ziel ist am nächsten an 21 Punkte zu kommen. Hat ein Spieler einen hohen Wert, kann er mit der Taste „STOP“ auschecken und hoffen kein anderer Spieler macht mehr Punkte. Jeder Pin zählt als ein Kartenwert.
Strike zählt als 11 oder 1 Punkt.
Die Kartendecks sind als Normalbilder oder als Strip Männlich / Weiblich möglich

SCOUT SCORING CENTERSPIELE-Kanonenfutter

40333



Die Scout Scoring Centerspiele unterteilen sich in 2 Funktionen:

Funktion1: Spielsysteme Bahn gegen Bahn. Hier spielt jeweils 1 Bahn gegen eine andere Bahn. Die Bahnen sind frei wählbar und nicht zwingend die Bahnen die nebeneinander sind.

Hier gibt es 2 Spielvarianten:

1. Kanonenfutter

Ziel des Spiels ist es 100 Pins als erster abzuräumen. Das Spiel wird in die Vollen gespielt. Jeder Bahn erhält als Anzeige 100 Pins auf dem Monitor. Die jeweils andere Bahn muß diese Pins abräumen. Wer zuerst genau die Anzahl abräumt, hat gewonnen. Am Ende muß genau die Anzahl Restpins getroffen werden. Jeder Wurf zählt. Es können beliebig viele Spieler hintereinander spielen. Auch die Anzahl an Würfeln ist pro Spieler frei wählbar.

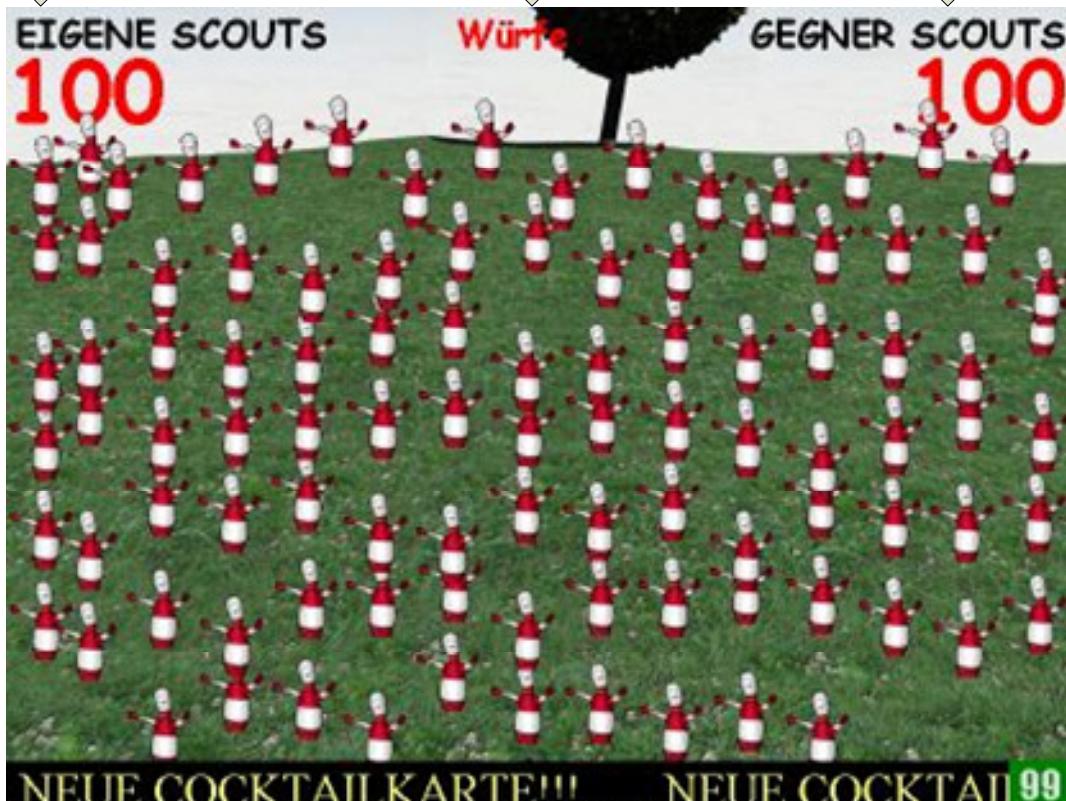
Anzahl eigene Pins



Anzahl gespielte
Würfe pro Bahn



Anzahl übrige
Gegner Pin



Restspielzeit



17 / 58

SCOUT SCORING CENTERSPIELE- Säurebad

40333

2. Säurebad

Ziel des Spiels ist es einen Gegnerischen Pin zuerst in ein Säurefass zu befördern. Gespielt wird ebenfalls mit beliebig vielen Spielern und Würfeln. Hier zählen allerdings nur die Würfe 1,8,9 und Strike. Bei jedem gültigen Wurf senkt sich der Generische Pin 1 Stufe nach unten (Strike 2 Stufen). Es wird gespielt bis der Gegnerpin im Fass versenkt wurde.



Anzahl eigene Werte

Anzahl gespielte Würfe pro Bahn

Anzahl übrige Gegner



Restspielzeit

18 / 58

SCOUT SCORING

Bedienung Centerspiele

40333

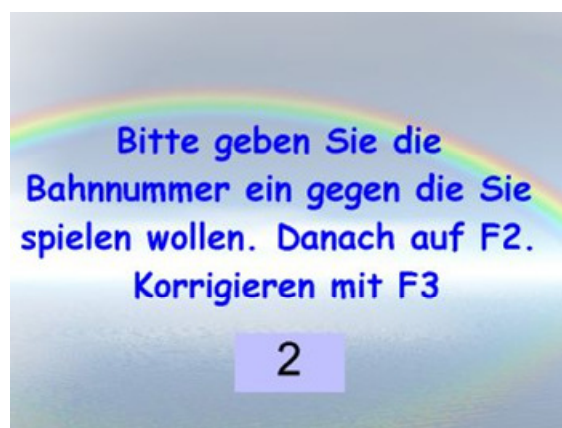
1. Starten des Centerspiels durch die Auswahl im Menü: Punkt Centerspiele



2. Auswahl des Spielmodus Kanonenfutter oder Säurebad mit Taste F1 / F2



3. Auswahl der Gegnebahn mit Zahlentaste und Start mit F2



SCOUT SCORING CENTERSPIELE

40333



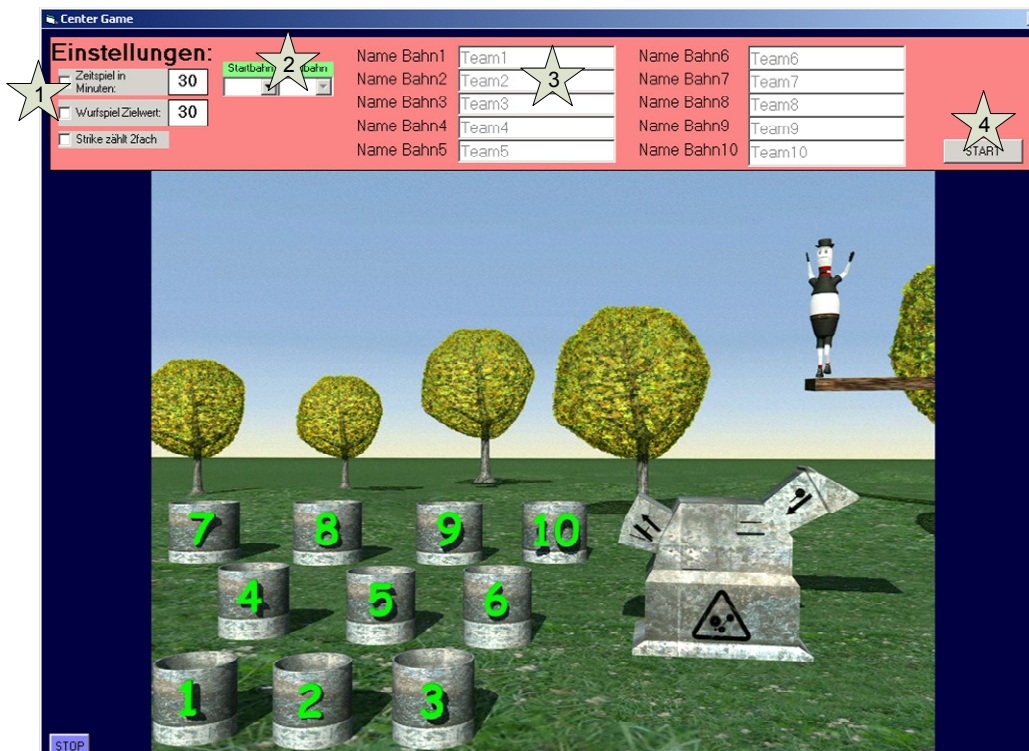
Funktion2: Spielsystem Center. Hier spielen mehrere Bahnen direkt gegeneinander. Das System kann mit einer separaten Anzeige gespielt werden. Zum Beispiel Beamer oder Großbild TV: Dort werden die Ergebnisse dann grafisch für alle dargestellt.

Gespielt wird hierbei auf jeder Bahn das Bowlingspiel. Der Counter PC übernimmt dann die Auswertung der Strike und Spare Wertung. Jeder Strike und Spare bedeutet Punkte für die entsprechende Bahn. Die Punkte werden mit 3D Animationen dargestellt und jeder Mannschaft gutschrieben. Der Sieger kann entweder nach einer bestimmten Zeit oder nach eine bestimmten Punktezahl automatisch ermittelt werden. Dies ist direkt am Counter PC einstellbar.

Einstellungen Centerspiel:

1. Wählen Sie Zeitspiel (Wer nach einer vorgegebenen Zeit die meisten Strike und Sparepunkte hat) oder Wurfspiel(Wer zuerst eine Anzahl Strikes und Spires schafft)
2. Geben Sie die Bahnen ein, die das Centerspiel spielen. Achtung nur zusammenhängende Bahnen möglich. Bsp: Startbahn1 Endbahn 5 (Es spielen Bahn 1,2,3,4 und 5)
3. Geben Sie die Namen der Teams auf den Bahnen ein.
4. Starten Sie das Spiel mit START.
5. Starten Sie an jeder Bahn das Bowlingspiel.
6. Mit Druck auf Centerspiel starten, wird die Zählung beginnen.

Jeder Strike und Sparepunkt wandert in die entsprechenden Behälter. Gezählt wird am oberen Bildschirmrand.



SCOUT SCORING

Zusätzliche Kegelspiele

40333

Wettkampf 25/ 25 oder 15/15

Player	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Score
Player 1	149	8									157
Player 2	0	0									0
Player 3	0	0									0
Player 4	0	0									0
Player 5	0	0									0

Wettkampfspiel Volle/Abräumer
Spielen Sie das klassische Spiel mit 25/25 oder 15/15 oder 10/10. Sie können frei wählen wie viele Volle und Räumer sie spielen. Incl. Teamwertung und Einzelübersichten!

FULL FRAMES

Player	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Score
Player 1	2	7	0	0	0	0	0	0	0	0	9
Player 2	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3
Player 3	6	0	0	0	0	0	0	0	0	0	6

Jeder Spieler hat 1 Wurf. Gespielt wird über 9 Frames in die Vollen! Gewinner ist der Spieler mit den meisten Punkten!

KEINE 3

Player	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Score
Player 1	1	8	1	0	0	0	0	0	0	0	10
Player 2	6	-3	1	0	0	0	0	0	0	0	4

Jeder Spieler hat 1 Wurf. Gespielt wird über 9 Frames in die Vollen! Jede 3 wird dem Spieler abgezogen. Gewinner ist der Spieler mit den meisten Punkten!

CLEAN UP

Player	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Score
Player 1	2	7	0	0	0	0	0	0	0	0	9
Player 2	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3
Player 3	6	0	0	0	0	0	0	0	0	0	6

Jeder Spieler hat 1 Wurf. Gespielt wird über 9 Frames Abräumen! Gewinner ist der Spieler mit den meisten Punkten! Aber! Nicht geräumte Kegel bleiben für den nächsten stehen!

NEUNER SPIEL

Player	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Score
Player 1	1	X	X	0	0	X	0	0	0	0	3
Player 2	X	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1
Player 3	X	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1
Player 4	0	X	0	X	0	0	0	0	0	0	2
Player 5	0	X	0	X	0	0	0	0	0	0	2

Jeder Spieler hat 1 Wurf. Gespielt wird über 9 Frames in die Vollen! Für jedes der 9 möglichen Kegel-Bilder erhält man einen Punkt. Gewinner ist der Spieler mit den meisten Punkten

3 IN einer Reihe

Player	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Score
Player 1	1	2	3	0	0	0	0	0	0	0	6
Player 2	1	2	3	0	0	6	0	0	0	0	10
Player 3	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Player 4	1	0	3	0	0	0	0	0	0	0	0

Jeder Spieler hat 1 Wurf. Gespielt wird über 9 Frames in die Vollen! Es zählen nur die Punkte die nebeneinanderliegen. Ab 3 nebeneinander liegenden Punkten!

SCOUT SCORING Fehlerbehebung

40333

Achtung: Änderungen im Ordner Scout Scoring / Visual System / Scout Scoring und am Betriebssystem können die Software deaktivieren und zum Erlöschen der Garantie führen. Auch zusätzliche Installationen anderer Software auf den Systemen (auch Counter), führt zum Verlust der Garantie und Gewähr.

Belassen Sie das System wie es ausgeliefert wurde.

Fehlercode : USB Key nicht gefunden!

Starten Sie 1. den Counter und 2. die betroffene Bahn neu

Bei Misserfolg, Netzwerkkarte oder Komponente nicht erkannt. Prüfen Sie den Switch, das Kabel, die Netzwerkeinstellungen.

Schnellste Behebung eines Fehlers (außer USB Key) , der auf einer anderen Bahn nicht vorkommt.

Variante 1: Dauer ca. 1 Minute

Kopieren Sie die Datei c:\Scout Scoring\Service.dat einer funktionierenden Bahn in den Ordner c:\Scout Scoring\ der Fehlerhaften Bahn. Bahn neustarten.

Wenn Ohne Erfolg dann...

Variante 2: Dauer ca. 2-5 Minuten

Benden Sie das Spiel auf der fehlerhaften Bahn (über Counter)

Bennen Sie (über Netzwerkumgebung) auf dieser Bahn den Ordner c:\Scout Scoring um in c:\Scout Scoring Alt

Kopieren Sie den gesamten Ordner c:\Scout Scoring von einer funktionierenden Bahn Auf den Pc der fehlerhaften Bahn.

Wenn dies auch erfolglos ist, kann von einem Hardware Fehler ausgegangen werden, denn nach dem kopieren, sind die Software Varianten gleich.



SCOUT SCORING

Grundangaben Hardware

40333

Grundsätzliches: Die Bahn Pcs müssen alle per Netzwerk erreicht werden können. Jeder manuelle und nicht abgestimmte Eingriff in die BAHN PCs führt sofort zum Erlöschen der Garantie.

Ip-Adressbereiche sind :

Bahn1: 192.168.10.1

Bahn 2 192.168.10.2 usw.

Der Counter MUSS immer die 192.168.10.99 haben. Subnet:255.255.255.0.

Der USB Key, muss am Counter installiert werden. Steckplatz ist egal. Wichtig ist, er muss Rot leuchten.

Das Key Verwaltungstool ist als Service installiert und nennt sich NHSRVICEX.exe. Dieses läuft ständig mit. Sollte der Counter ausfallen, stecken Sie den USB Key an die Bahn 1. Wichtig! Auch hier müssen alle Bahnen untereinander erreichbar sein.

Nutzen Sie bitte die Funktion „Datenwartung“ in der Counter Software. Damit löschen Sie alte Spielstände und Logfiles. Diese sind bei Fehlern sehr wichtig. In dem Fall kopieren Sie bitte aus dem Ordner auf der betreffenden Bahn

„ c:\Scout Scoring\Log\Sicherung „

mit entsprechendem Datum und Zeit die Dateien auf den Counter und melden sich beim entsprechenden Support.

Nur damit kann man eine Fehleranalyse durchführen. Nach dem Klick auf Wartung, sind diese Dateien auf der Bahn entfernt und das System ist bereinigt !



SCOUT SCORING

Das Steuerungsmenü

40333

Das Steuerungsmenü erreichen Sie nur im Spiel. Taste F1 .Das Passwort wird am Counter in der Softwareeinstellung hinterlegt.

Hier können Sie bei Bedarf folgendes Ausführen:

START = Stellvorgang der Pins auf alle 10 (wenn nicht schon alle 10 stehen)

STOP = Spieler wird im Bowlingspiel neu gesetzt

F2 = Bei Bumperfunktion können diese geändert werden

HELP = An / Aus des Signalmenüs der BAHN

F8 = Tastatursteuerung ein (siehe Verwaltungsmenü)

F7 = Öffnen des Verwaltungsmenüs

Sollte beim spielen der Automat einmal NICHT im Wurf alle 10 stehen, nutzen Sie dieses Menü. Wird der falsche Spieler angezeigt, ebenfalls.

Steuerungsmenü

START = Automat Aus-AN

STOP = Spieler Setzen

F2 = Bumper setzen

HELP = Signalauswertung

F8 = Tastatursteuerung(A-J) **Aus**

F7 = Zeitabgleich mit Bahn

ZURÜCK MIT F1



SCOUT SCORING

Das Verwaltungsmenü 1

40333

Das Verwaltungsmenü erreichen Sie mit F2 989 in der Spielübersicht, oder im Spiel mit F1 & F7. Änderungen haben hier direkten Einfluss auf die Spielauswertung und das Verhalten der Software. Unerlaubte Eingriffe führen zum Verlust der Garantie und können zu Fehlverhalten der Software führen. Daher sind diese Änderungen **nur nach Rücksprache mit dem Support** durchzuführen.

Erklärungen:

- Splits zeigen = Splitanimation ein / aus
 - Spielergebnisse speichern = Ergebnisse speichern
 - Counter PC vorhanden = an / aus
 - 00 Wurf Combox = Sendeunterbrechung bei 00
 - Ergebnisse größer = Lupenfunktion an / aus
 - Sieger-Reset = nach Siegerehrung Pin Reset
 - Spieler kann Drucken = Spieler können sofort auf dem Drucker drucken, ohne das dies vom Counter, gemacht werden muss
 - Spellmann Relais = Relais an / aus
 - Stripvideos groß = Videos Bildschirmfüllend bei entfernten Monitoren sinnvoll
 - Keine Intros = Introvideos an / aus
 - Reset Bowlingspiel = Reset am Ende des Spiels
 - Tastatursteuerung = im Spiel kann durch drücken der Tasten a,b,c...j für Pins und O(oh) für Null ein Pinfall, simuliert werden.
 - Zeit Werbungswechsel = Wartezeit bei den Bildern
Sie haben eventuell andere Vorgaben.
- Vergleichen Sie bei Fehlerverdacht mit einer funktionierenden Bahn!



VORSICHT! Änderungen hier haben direkte Auswirkung auf die Software <-> Hardware Kommunikation und können eine Funktionsbeeinträchtigung der Software bewirken!

<input type="checkbox"/> Splits Zeigen	Spieler kann Drucken	<input type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/> Spielergebnisse speichern	Spellmann Relais	<input type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/> Counter PC vorhanden	Stripvideos groß	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> 00 Wurf Combox 10 stop	Keine Intros	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Ergebnisse größer	Rst.Bowling selbe Spieler	<input type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/> Sieger-Reset	Tastatursteuerung	<input type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/> Frameabrechnung aktiv	Frameabrechnung Zeigen	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Kegeln aktiv	Maus an	<input checked="" type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/> Gamelog aktiv	Reset nach 1 Frame	<input type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/> Neue Frameabrechnung		

	Pinfall	Nullwurf		
Zeitspanne Bowling	2	1	Timer Bowl Pins	6000
Zeitspanne Fisch	3	3	Timer Doppel 0	500
Zeitspanne Strip M/W	2	1	Timer Einfach 0	2000
Zeitspanne Sarg	3	3	Timer Volle Pins	5000
Zeitspanne Frosch	3	3	Timer Volle 10	6000
Zeitspanne Party	3	3	Timer Volle 0	500
Zeitspanne Puzzle	3	3	Zeitspanne Split	2
Spieleranzahl Max	8		Zeit Werbungswechsel	5

**F6 Ausgang F7 Speichern F8 Tab F9 Haken F10 Entf.
F5 - Logdateien/Spielbilder/Durchgänge löschen**

SCOUT SCORING

Das Verwaltungsmenü 2

40333

EXTRAS:

Freigabe Strip = Sind Striplizenzen vorhanden, kann die Anzeige der Spielauswahl damit AN/AUS geschaltet werden., D.h. setzt man hier einen Haken, erscheinen die Stripspiele beim nächsten Spielstart. Bsp:nach 20 Uhr Freigeben heißt vorher sind die Spiele nicht sichtbar

Start mit F2-39 F2-49 = Setzt man diesen Haken, sind die Stripspiele nur mit der Tastenkombination F2 39 / F2 49 auswählbar. Ohne diesen Haken können die Spiele durch START wie alle anderen Spiele gestartet werden.

Foulanzeige = Aktiviert die Übertrittsanzeige / Foulvideo Animation / Keine Punkte beim Wurf

Autostart = Setzt man diesen Haken, wird bei Bowling und Ligabowling, nach Spielende und 10 Sekunden Zeitspanne, das Spiel automatisch mit den selben Spielern neu gestartet.

Tastatur JP = Bahntastatur Scout Scoring JP Computing Ohne Haken wird die Laschke Tastatur angenommen.

Funk / Vollmer / Laschke = Hier wird definiert, welche Steuerung an die Software angeschlossen ist.

Anzahl Puzzle Teile = Hier kann die Anzahl der erscheinenden Teile im Strip Puzzle definiert werden.

Passwort Bahnsteuerung = Hier hinterlegt man das Passwort, welches beim drücken von F1 im Spiel abgefragt werden kann. Beim einsetzen einer 0 wird kein Passwort abgefragt

Anzahl Bahnen = Für den Kegelligamodus MUSS hier die Anzahl der Bahnen hinterlegt werden, die insgesamt verfügbar sind.

Automatisch Bahn PC aus = Ab diesem Zeitpunkt, fährt der PC selbstständig runter. Das Runterfahren kann an der Bahn manuell abgebrochen werden

Bumper nicht manuell = Deaktiviert die F7 / F8 Funktion an den Bahnen um dann die Bumper manuell zu stellen!



Highscore ändern

Name: Wert: Datum:

Einstellungen

<input checked="" type="checkbox"/> Freigabe Strip	<input checked="" type="checkbox"/> Start mit (F2-39)_(F2-49)	<input type="checkbox"/> Foulanzeige	<input type="checkbox"/> Autorestart
<input checked="" type="checkbox"/> Tastatur JP	<input type="checkbox"/> Funk	<input checked="" type="checkbox"/> Vollmer	<input checked="" type="checkbox"/> Laschke
<input type="checkbox"/> Kamenz 11.Frame reset	<input type="checkbox"/> Bedienung Rufen F4	<input type="checkbox"/> Cam Module	
<input type="checkbox"/> Bumper_nicht_manuell	<input type="checkbox"/> Strike_Signal_Cor2	<input type="checkbox"/> Funk Kegeln	
<input type="checkbox"/> 25Sek Bahn aus	<input type="checkbox"/> Doppelnull Bahn aus/an	<input checked="" type="checkbox"/> Option 2	
<input type="checkbox"/> Einspielzeit America	<input type="checkbox"/> Option 4	<input type="checkbox"/> Bahn aus Siegerehrung	

Pins Puzzle 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Anzahl Puzzle Teile zeigen

Passwort Bahnsteuerung

Anzahl Bahnen

Wait Wurf 11 Automatisch Bahn aus um:

**F6 Ausgang F7 Speichern F8 Tab F9 Haken F10 Entf.
F5 - Logdateien/Spielbilder/Durchgänge löschen**

SCOUT SCORING

Die Logfiles

40333

Bei jedem Spiel werden auf jeder Bahn immer Logfiles generiert. Diese beinhalten den gesamten Spielablauf. Bei eventuell immer wiederkehrenden Fehlern, kann man diese Logfiles auswerten. Wenn Ihnen ständig Fehler auffallen, sichern sie bitte von der entsprechenden Bahn den Ordner
C:\Scout Scoring\Logs\Sicherungen auf den Counter. Die Spiele sind dort alle mit Datum und Zeit hinterlegt. Diese Dateien werden immer am Ende eines Spiels angelegt, oder wenn das Spiel per Start/Stop beendet wird.

Das Logfile c:\Scout Scoring\log.txt ist ebenfalls eine Logdatei, welche die Steuerungen der Spieler protokolliert.

Damit die Festplatte nicht zu voll wird, gibt es in der Counter Software den Punkt „Wartung“ im Menü. Damit löschen Sie die Logfiles und Spielstände. Bsp: Immer am Ende des Tages. Spätestens allerdings im wöchentlichen Rhythmus.

HINWEIS: Klicken Sie erst auf Wartung, wenn die Logfiles nicht mehr benötigt werden, oder diese kopiert wurden.



SCOUT SCORING

Schlussnotizen

40333

- Bei Problemen hinterfragen Sie bitte bei der betroffenen Person selbst.
- Erklären Sie den Spielern die besondere Zählweise beim Bowling !
- Bei Fehlern, sichern Sie unbedingt den entsprechenden LOG/ SICHERUNG Ordner
- Markieren Sie im Ausdruck den Punkt wo ein Fehler aufgetreten ist
- Stellen Sie sicher, das die Spieler „vernünftig“ Bowlen und die Anzeigen beachtet werden.
- Besonders in den Spielen warten viele nicht ab, bis der nächste Spieler angezeigt wird.
- Doppelwürfe mit 2 Kugeln, Würfe im „Rotlicht“ usw. können Fehlwertungen verursachen !
- Treten auf einer Bahn immer wieder Fehler auf, auf einer anderen Bahn ist aber alles ok, gehen Sie nach Punkt Fehlerbehebung vor und kopieren Sie den Scout Scoring Ordner auf die fehlerhafte Bahn. Somit ist ein Softwarefehler ausgeschlossen !
- Mit der Option „Fernsteuerung“ können Sie die Bahnen vom Counter aus im Notfall auch bedienen. Diese Option ist nicht zum gesamten Steuern der Anlage vorgesehen, da so auch Befehle der Counter Tastatur ans Betriebssystem gehen und die Performance zu schlecht ist. Diese Option ist nur zur kurzen Bedienung gedacht. Während des Spielens NICHT aktivieren!
- Nutzen Sie wöchentlich den Button „Wartung“ in der Countersteuerung. Damit werden sämtliche Logfiles, Spielberichte usw. gelöscht. Dies verhindert eine Überlastung des Systems.



Bedienungsanleitung Counter

Bowling & Kegeln



© JP Computing Stand 03/10

www.Scoutscoring.de
info@scoutscoring.de

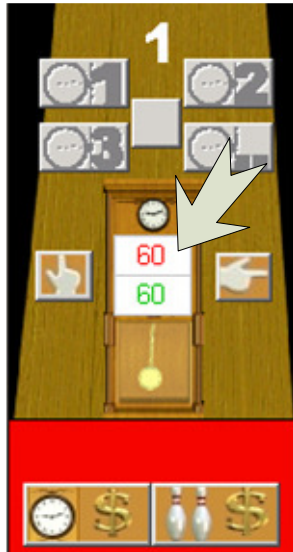
Scout Counter Schnelleinstieg

40333

**Anschalten der Bahn
(Bsp. 1 Stunde)**



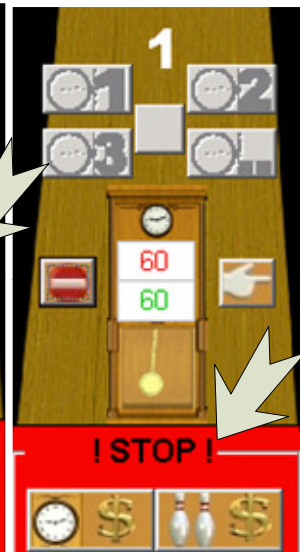
BAHN läuft 60 Min



**Zeit abgelaufen
Klick Verlängern**



**Zeit abgelaufen es
wird nicht kassiert**



Scout Counter Bahnen einschalten

40333

Counterpc starten

Warten bis das Windows System vollständig gestartet ist & Roter Key leuchtet.

Counter Software über Desktopsymbol starten

Bahn PCs starten

Entweder per Zentral-Sicherungsschaltung **2**
oder
per Countersoftware über Menü **PC Steuerung Alle PCs
anschalten**

Bahn Pcs suchen über das Netzwerk den Roten USB Key und starten die Software (Startvorgang 30-60 Sekunden!)

ACHTUNG! Erst wenn an den Bahn PCs das Spiauswahlmenü angezeigt wird, im Counter auf

Bahnen verbinden Druck

klicken

Durch Verbinden wird zu den Bahnen ein direkte Verbindung hergestellt und somit geprüft ob alle Systeme laufen!
Diese Verbindung garantiert das zeitliche Schalten der Bahn

Counterstatusleiste ändert sich bei Erfolg von :

Achtung Bahnen nicht verbunden

zu

Alle Bahnen verbunden

Nach Starten des Counters und der Bahnen, sollte auf jeder Bahn das Spielmenü zu sehen sein. Der Counter zeigt alle Bahnen an. Danach kann mit dem Freigeben der Bahnen fortgefahren werden.

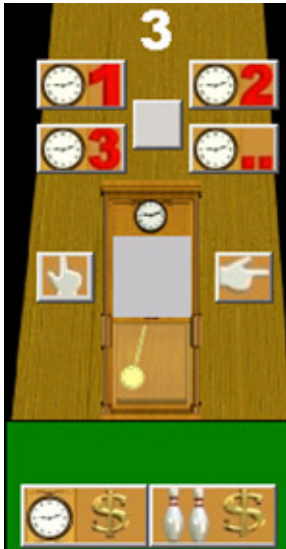
ACHTUNG

Wird die Verbindung nicht einwandfrei hergestellt können Die Bahnen nicht funktionieren. Prüfen Sie dann das Netzwerk!

Scout Counter BAHN Freigeben

40333

Anschalten der Bahn (Bsp. 1 Stunde)




Freigabe der Bahn nach Zeit

Wählen Sie über die Uhrensymbole am oberen Bereich die Laufzeiten.

Bsp: 1 = 1 Stunde 2 = 2 Stunden 3 = 3 Stunden.

Mit (...) Können Sie die Zeit in Minuten selbst eingeben. Die Bahnen werden nach der Eingabe der Zeit freigeschaltet. Die Werbung wird beendet und die Spieler können spielen. Die Bahn gibt 5 Minuten vor Ende eine Anzeige und hält dann automatisch an, sobald die Zeit abgelaufen ist. Sie können dann die Bahn verlängern oder abrechnen. Auch ein vorzeitiges Verlängern ist möglich.

Freigabe der Bahn nach Würfeln

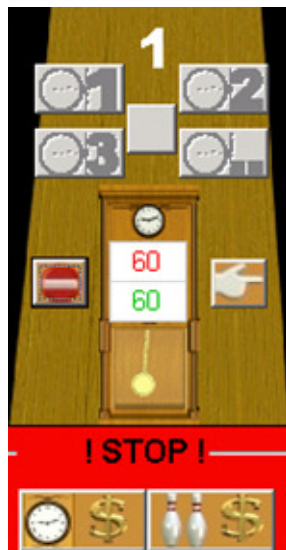
Mit dem Symbol  starten Sie die Bahn mit Vorgabe einer Wurfanzahl. D.h. Die Bahn schaltet ab sobald die Anzahl der Würfe auf der Bahn erreicht wurde.

ACHTUNG

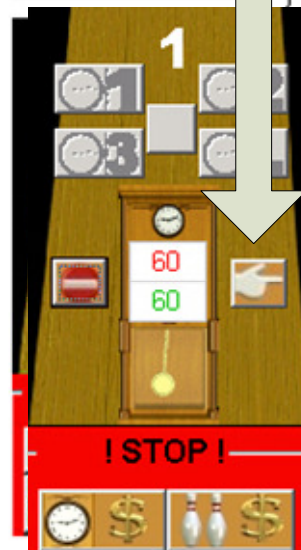
1 Wurf = 1 Frame D.h. 2 Bälle

BEISPIELE:

**BAHN wurde 60
Minuten angeschaltet!**



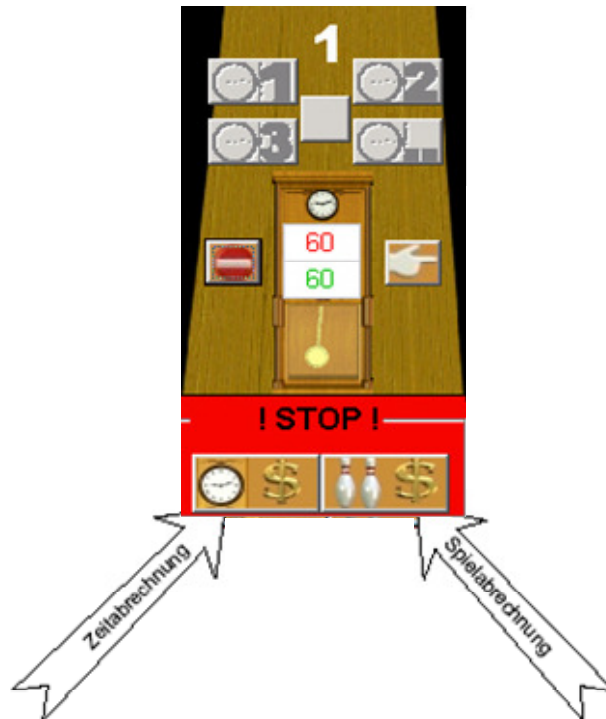
**Zeit ist abgelaufen
Klick hier zum
Verlängern**



Jede Bahn kann auch VOR Ablauf der Zeit verlängert werden. Dazu während der Laufzeit auf  Klicken. Die Bahn geht auf STOP Modus. Jetzt kann über Button  die zusätzlichen Minuten eingegeben werden.

Scout Counter BAHN Abrechnen

40333



Es gibt 2 Arten der Abrechnungssteuerung:

1. Mit Nutzerverwaltung

Über den Menüpunkt Countersteuerung ->User Passwort, können alle User des Counter hinterlegt werden. Dort bekommt jeder sein eigenes Passwort. Wird eine Bahn abkassiert, kann nur ein User mit seinem Passwort die Bahn abrechnen und kassieren. →SIEHE ANSICHT MIT NUTZUNG USERVERWALTUNG


2. Ohne Nutzerverwaltung

Stellt man über den Menüpunkt Countersteuerung ->User Passwort, einen User ein. Der sich „alle“ nennt , mit Passwort „alle“, kann jeder Nutzer des Counters, OHNE Passwort die Bahn abrechnen. →SIEHE ANSICHT OHNE NUTZUNG USERVERWALTUNG

Scout Counter BAHN Abrechnen mit User


40333

ANSICHT MIT NUTZUNG USERVERWALTUNG



ABRECHNUNG Bahn 1

DATUM: 30.08.2005 ZEIT: 11:31:40



Meine Firma
 Beispielstrasse 19
 01201 TESTORT

Tel.: 01000000 Fax:00491100000
 www.Beispieladresse.de
 info@beispiel.de

ACHTUNG

Wieder eigenes Speiseeis auf der Tageskarte

Zeit Gebucht

Zeit Gespielt

Kommentar:

Basis Stunde

Rabatt

Summe

4,3% Mwst

Gesamt

Geteilt:

Besuchen Sie auch das Autohaus "Autohaus"

AUFTEILEN ZURÜCK

1. Passwort eingeben

2. User auswählen

3. Schuhe, Sonst., Rabatt Definieren

4. Mit / Ohne Druck wählen

Detailansicht Spielpreis (Ansicht bei versch. Zeitzonen)







Bild kann selbst hinterlegt werden. C:\Visual System\Rechnungsbild.jpg einfach ersetzen

Schuhe , Sonstiges und Rabatt kann per Drop Down verändert werden. Hier einfach die Anzahl auswählen. Mit dem Zeichen „\$“ kann der Betrag angegeben werden. Hier in + und – Rabatt kann mit dem Zeichen \$ als Betrag oder % als Prozentwert eingegeben werden.

Scout Counter BAHN Abrechnen ohne User


40333

ANSICHT OHNE USERVERWALTUNG



ABRECHNUNG Bahn 1

DATUM: 30.08.2005 ZEIT: 11:31:24








Meine Firma
Beispielstrasse 19
01201 TESTORT
Tel.: 01000000 Fax:00491100000
www.Beispieladresse.de
info@beispiel.de


ACHTUNG


Wieder eigenes Speiseeis auf der Tageskarte greifen Sie zu!

Besuchen Sie auch das Autohaus "Autohaus"

Zeit Gebucht	60 Minuten	
Zeit Gespielt	1	
Kommentar:		
Basis Stunde	0,10 SFR	
	0,00 SFR	
	0,00 SFR	
Rabatt	0,00 SFR	
Summe	0,1 SFR	
4,3 % Mwst	0 SFR	
Gesamt	0,10 SFR	
Geteilt:		




Abrechnung ohne Druck


Abrechnung mit Druck

BONDRUCK
Password:

AUFTEILEN

ZURÜCK

Schuhe , Sonstiges und Rabatt kann per Drop Down verändert werden. Hier einfach die Anzahl auswählen. Mit dem Zeichen „\$“ kann der Betrag angegeben werden. Hier in + und – Rabatt kann mit dem Zeichen \$ als Betrag oder % als Prozentwert eingegeben werden.

Scout Counter BAHN Abrechnen nach Frames

40333



VOR ABLAUF DER BAHN
Hinterlegung Schuhe / Sonstiges
Vor Ablauf der Bahnen

Bahn wählen
Anzahl Spieler wählen
Schuhe & Sonstiges
anklicken

Voreinstellungen

Anzahl: 3

Schuhe Sonst.

Spieler 1

Spieler 2

Spieler 3

NACH ABLAUF DER BAHN:
Frame / Wurfabrechnung anklicken

Bahn muss auf STOP Abgelaufen stehen

1. Wählen Sie die entsprechende Bahn
2. Beträge aus Preistabelle prüfen und kassieren.
3. PUNKT: [Aktuelles Spiel beenden](#) wählen
4. Rechnungsfenster mit Gesamtbetrag wird geöffnet.
5. Rechnung Analog Zeitabrechnung bearbeiten.

TIP:

BEREICH NAVIGATION:
Im Navigationsbereich
können Schuhe Sonstiges
und Spielerart geändert
werden. Ebenfalls
Spieler verschieben und
vorzeitig bezahlen lassen.

GameControl Version 0.2 - [Client Übersicht]

NAVIGATION

BAHNEN

Änderung der Würfe & Fehlerreport

Vorangaben

Preistabelle

Alle aktuellen Spielerdatensätze								
Spieler	Würfe	Preis	Schuhe	Sonstiges	Rabatt	Gesamt	Bezahlt	Info
Spieler 1	30	6 €	2 €	0 €	0 €	8 €	Nein	
Spieler 2	30	6 €	2 €	0 €	0 €	8 €	Nein	
Spieler 3	30	6 €	2 €	0 €	0 €	8 €	Nein	
Gesamt:	90	18 €	6 €	0 €	0 €	24 €		

Scout Counter - BAHN Abrechnen nach Frames 2

40333

Navigation

Spielerdaten ändern:

Erwachsener

Schuhe [Alle Schuhe](#)

Sonstiges [Alle Sonstiges](#)

Rabatt

0

[Bezahlen](#)

[Alle Bezahlen](#)

[Anzahl der Spiele ändern](#)

[Spieler verschieben](#)

[Aktuelles Spiel beenden](#)

[Neuen Spieler anlegen](#)

NAVIGATIONSBEREICH

Markieren Sie im Fenster Spielerdatensätze den zu bearbeitenden Spieler.

Es können nun folgende Einstellungen für diesen Spieler vorgenommen werden:

1. Änderung Spielertyp (Erwachsener, Kind, Senior) : Je nach Preisangabe in der Preistabelle ändern sich die Preise für den entsprechenden TYP. Bsp: Erw. Wurf 0,20€ Kind 0,15 € usw....
2. Vergabe von Schuhen oder Sonstiges(Socken) Je nach Preisangabe in der Preistabelle ändern sich die Preise für den entsprechenden Spieler. Mit Leihgebühr Schuhe und Sonstiges.
3. Vergabe Rabatt. Je nach Höhe des Rabatts reduziert sich der Preis des Spielers
4. Punkt bezahlen, markiert den Spieler als abgerechnet. Alle bezahlen markiert alle als abgerechnet
5. Anzahl Spiele ändern, ändert die Anzahl der Würfe, falls bestimmte Würfe nachgetragen werden müssen.
6. Spieler verschieben. Will ein Spieler nicht weiter auf Bahn 1 spielen sondern in eine andere Gruppe auf Bahn 2, und es MUSS nach Frames abgerechnet werden, muss der Spieler VOR Spielbeginn auf der neuen Bahn dorthin verschoben werden. Er wird dort als letzter Spieler spielen.

ACHTUNG FOLGENDES GILT NUR BEI FRAMEABRECHNUNG:

Bei vorzeitigem ausscheiden eines Spielers, oder ein Spieler wechselt die Bahnen, MUSS dieser Spieler sich am Counter melden. Vor neuem Spielbeginn auf den betroffenen Bahnen, muss der Spieler über Navigation verschoben oder auf bezahlt gesetzt werden.

Erfolgt dies nicht, wird die Anzeige der geworfenen Frames nicht mehr stimmen.

Bsp:

Bahn 1 spielt mit 4 Spieler, Sp1 Sp2 Sp3 Sp4

Spieler 3 möchte aufhören und seine Frames abrechnen. Alle anderen spielen weiter.

Nächste Runde der Spieler wäre dann Sp1 Sp2 Sp4. Wobei Spieler 4 auf die Position von Spieler 3 rückt.

Mit Markierung am Counter wird weiterhin die Wurfanzahl des Spielers 4 erhöht, da Spieler 3 ausgeschieden ist.

Bei Frameabrechnung ist es NICHT möglich die Spielreihenfolge während des gesamten Ablaufs zu ändern! Jeder Spieler muss an seiner Position spielen. Es sei denn es hört kein Spieler eher auf und alle haben dieselbe Wurfanzahl. Wenn alle Spieler fertig sind, ist zur Abrechnung wichtig, welcher Position am Beginn aller Spiele vorhanden war.

Funspiele mit je einem Wurf, werden ab beginn des 1. Wurfes als ein Frame gerechnet.

Bsp: 1 Frame kostet 0,20 (Frame = 2 Würfe) 1. Wurf im Sargbowling = 0,20 2. Wurf kostenlos, da im 1. schon bezahlt.

Scout Counter BAHN Auswertungen

40333

CounterSteuerung Spielste

Auswertungen

Preislistenbearbeiten

Druckdatenbearbeiten

Bahnenfernsteuern

Bahnen07-12Öffnen

Bahnen13-18Öffnen

Softwareeinstellen

UserPasswort

Bahnauswertung

Daten:

Datum	ID	Bahn	Dauer	Bahnpreis	Schuhpreis	Sonstigespreis	Rabatt	Gesamtpreis	Zeitzone	Abrechner	Kommentar
-------	----	------	-------	-----------	------------	----------------	--------	-------------	----------	-----------	-----------

PASSWORT: ALLE3

ZEITRAUM

August 2005 | September 2005

	Mo	Di	Mi	Do	Fr	Sa	So		Mo	Di	Mi	Do	Fr	Sa	So
30	25	26	27	28	29	30	31	35		1	2	3	4		
31	1	2	3	4	5	6	7	36	5	6	7	8	9	10	11
32	8	9	10	11	12	13	14	37	12	13	14	15	16	17	18
33	15	16	17	18	19	20	21	38	19	20	21	22	23	24	25
34	22	23	24	25	26	27	28	39	26	27	28	29	30	1	2
35	29	30	31					40	3	4	5	6	7	8	9

Heute: 30.08.2005

Ausdrucken

Ansicht Zeitraum

Ansicht Einzeltag

Die Auswertung erfolgt über Eingabe des Passwortes und Auswahl der Bahn. Oder Aller Bahnen. Dann Tag oder Zeitraum. Mit dem Druckersymbol können die Auswertungen gedruckt werden.

Scout Counter Spiel verschieben

40333

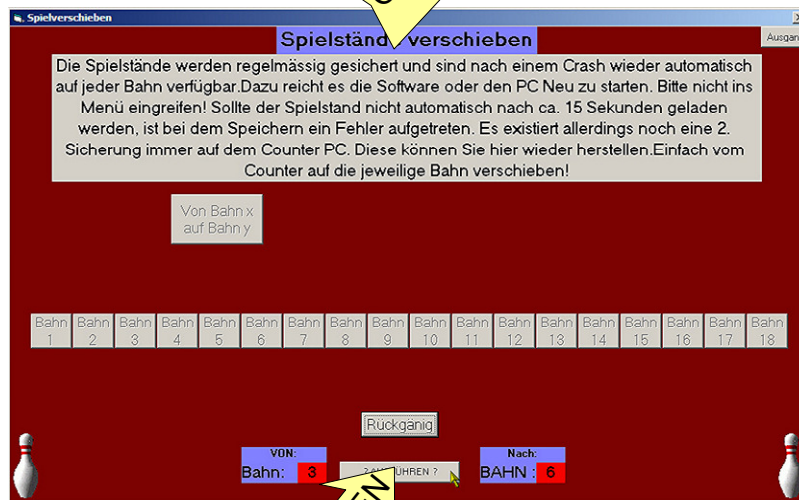
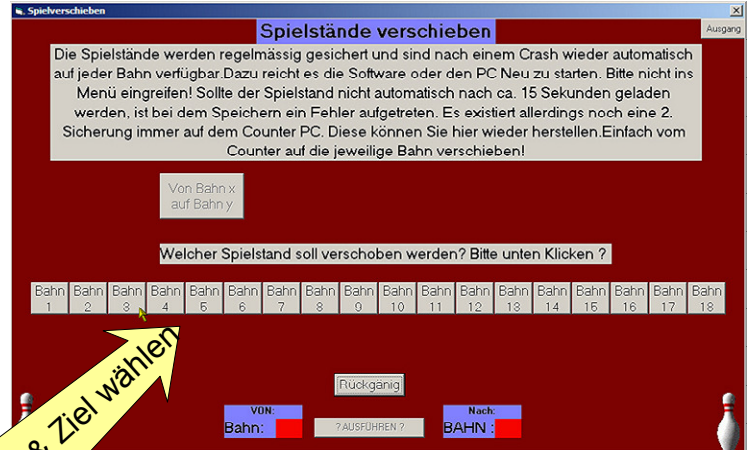
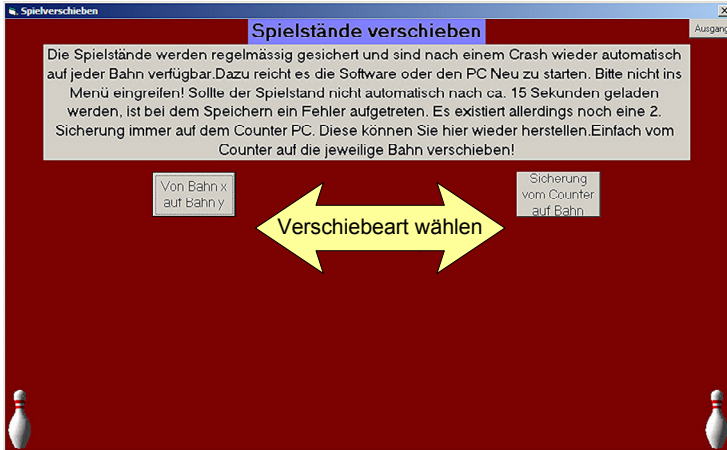
Spielsteuerung Bestellung

Spielverschieben

Spielkorrigieren

Nameneingeben

Mannschaftszählerät



HINWEISE:

BSP: Verschieben eines Spiels einer Bahn 1 auf Bahn 2
Spiel Bahn 1 muss aktiv sein! Spiel darf nicht beendet werden!
Bahn 2 MUSS im Anfangsmenü mit der Spielauswahl stehen.

Ist Bahn 1 NICHT im Spiel, sondern im Menü, kann versucht werden die Countersicherung zu verschieben. Diese ist immer 1 Wurf hinter der Sicherung auf der Bahn. Verschieben nur bei Bowlingspiel oder Stripbowling möglich. Die Framepreise werden ebenfalls verschoben.

Scout Counter Spiel korrigieren

40333

Spielsteuerung Bestellung

Spielverschieben

Spielkorrigieren

Nameneingeben

Mannschaftszählgerät

Bahnspiel korrigieren

Bitte Bahn wählen:

1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16	17	18

Geladen Bahn:

Aktueller Spieler:

Aktueller Spieler

Zeile einfügen

Eintrag löschen

Daten Speichern

Hilfe/Beispiele

Wurfutschrift in der Frameabrechnung: SPIELERNR.

1. Einladen des Spiels
Bahn wählen

Datenübersicht des Spiels

Wurfübersicht
Ändern mit Soppelklick

Löschen eines Strikes und
einfügen von 2 Würfeln

Akt. Spieler ändern, wenn ganze
Würfe gelöscht werden!

2 Würfe löschen und
Strike eintragen

Wurf Gutschreiben
(Frameabrechnung)

Scout Counter Spielergebnisse drucken

40333

Visual System 11.11.2004 11:39:02 Aktueller Stundenpreis: 8 \$

PC Steuerung Counter Steuerung Spielsteuerung Bestellungen Wartung Werkzeuge Bahnen verbinden Druck

Bahn wählen

Spiel wählen

Vorgang wählen

Druck+Löschen Nur Drucken Löschen

12-08-02 11.11.2004 Bowling.bmp

BAHN: 1 PUNKTE: 996 RUNDE: 1 Sieger: Player 1, 11.11.2004: 12:08:02

Spielnr.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Player 1	9 /	X	9 /	9 0	6 1	4 0	6 0	7 /	X	6 1
258	20	40	59	68	75	79	85	105	122	129
Player 2	X	9 /	9 0	X	0 6	6 1	X	4 3	0 0	X 0 0
222	20	39	48	64	70	77	94	101	101	111
Player 3	8 1	9 /	9 /	0 9	7 0	X	6 3	9 0	X	0 0
202	9	28	38	47	54	73	82	91	101	101
Player 4	X	X	X	X	6 1	X	6 /	7 /	0 0	0 0
314	30	60	86	103	110	130	147	157	157	157

HINWEISE:

- Gedruckt werden nur die Bowling Spiele auch Strip W und M sowie die Kegelspiele. Keine Funspiele
- Druck erfolgt immer auf den Standarddrucker von Windows
- Nach Erfolgreichem Druck sollten Sie die Daten löschen, damit diese nicht an Anzahl zu viel werden
- Nicht beendete Spiele werden nach abrechnen der Bahn in dieser Übersicht zu sehen sein.

Option Mehrfachdruck:

Mit der Option können Sie mehrere Spiele auf ein Blatt drucken. Wählen Sie in der Ansicht die Option Mehrfachdruck und danach im Bildbereich einen Bereich. Danach im Spieleansichtsfenster (1) das Spiel. Für die anderen 3 Bereiche analog.

Scout Counter

Bahnen reservieren Neuer Kunde

40333

Reservierungen

	1	2	3	4	5	6
4:00						
4:30						
5:00						
5:30						
6:00						
6:30						
7:00						
7:30						
8:00						
8:30						
9:00						
9:30						
10:00						
10:30						
11:00						
11:30						
12:00	Pap					
12:30	Pap					
13:00	Pap					
13:30	Pap	Pap	Pap			
14:00	Pap	Pap	Pap			Pap
14:30	Pap	Pap	Pap	TES	TES	Pap
15:00	Pap	Pap	Pap	TES	TES	Pap
15:30	Pap	Pap	Pap	TES	TES	Pap
16:00	Pap	Pap	Pap	TES	TES	Pap
16:30		Pap	Pap	TES	TES	Pap
17:00				TES	TES	Pap
17:30				TES	TES	Pap
18:00	TES	TES	TES	TES	TES	Pap
18:30	TES	TES	TES	TES	TES	Pap
19:00						
19:30						
20:00						
20:30						
21:00						
21:30						
22:00						
22:30						
23:00						
23:30						
0:00						

EINSTELLUNGEN RESERVIERUNGEN

April 2010

Mo	Di	Mi	Do	Fr	Sa	So
13	29	30	31	1	2	3
14	5	6	7	8	9	10
15	12	13	14	15	16	17
16	19	20	21	22	23	24
17	26	27	28	29	30	

Mai 2010

Mo	Di	Mi	Do	Fr	Sa	So
17					1	2
18	3	4	5	6	7	8
19	10	11	12	13	14	15
20	17	18	19	20	21	22
21	24	25	26	27	28	29
22	31	1	2	3	4	5

Today: 26.05.2010

Startzeit: 19:30 Endzeit: 20:00

Startbahn: 3 Endbahn: 3

KD NR.: 2 Password:

Name: TESTgeändert

Vorname:

Strasse:

PLZ: 0 Ort:

Telefon: 0815 Fax:

Email:

Geb.Tag: 01.01.1900 Vip: Gesperrt:

Hinweise:

Grund: Block1

Reservierung ändern

Reservierung Speichern

Block1
Block2
Block3
Block4

1. Kunden anlegen

Scout Counter

Bahnen reservieren Neuer Kunde

40333

Reservierungen

	1	2	3	4	5	6
4:00						
4:30						
5:00						
5:30						
6:00						
6:30						
7:00						
7:30						
8:00						
8:30						
9:00						
9:30						
10:00						
10:30						
11:00						
11:30						
12:00	Pap					
12:30	Pap					
13:00	Pap					
13:30	Pap	Pap	Pap			
14:00	Pap	Pap	Pap			Pap
14:30	Pap	Pap	Pap	TES	TES	Pap
15:00	Pap	Pap	Pap	TES	TES	Pap
15:30	Pap	Pap	Pap	TES	TES	Pap
16:00	Pap	Pap	Pap	TES	TES	Pap
16:30		Pap	Pap	TES	TES	Pap
17:00				TES	TES	Pap
17:30				TES	TES	Pap
18:00	TES	TES	TES	TES	TES	Pap
18:30	TES	TES	TES	TES	TES	Pap
19:00						
19:30						
20:00						
20:30						
21:00						
21:30						
22:00						
22:30						
23:00						
23:30						
0:00						

EINSTELLUNGEN RESERVIERUNGEN

April 2010

13	29	30	31	1	2	3
14	5	6	7	8	9	10
15	12	13	14	15	16	17
16	19	20	21	22	23	24
17	26	27	28	29	30	

Mai 2010

17						1
18	3	4	5	6	7	8
19	10	11	12	13	14	15
20	17	18	19	20	21	22
21	24	25	26	27	28	29
22	31	1	2	3	4	5

Today: 26.05.2010

Startzeit: 18:30 Endzeit: 19:00

Startbahn: 5 Endbahn: 5

KD NR.: 3 Password:

Name:

Vorname:

Strasse:

PLZ: 0 Ort:

Telefon: Fax:

Email:

Geb.Tag: 01.01.1900 Gesperrt

- Kundendaten bearbeiten

3. Daten eingeben

4. Daten Speichern

Neue Kd Nr generieren

Daten speichern

Geänderte Daten übernehmen

Scout Counter

Bahnen reservieren Kunde vorhanden

40383

Reservierungen

	1	2	3	4	5	6
4:00						
4:30						
5:00						
5:30						
6:00						
6:30						
7:00						
7:30						
8:00						
8:30						
9:00						
9:30						
10:00						
10:30						
11:00						
11:30						
12:00	Pap					
12:30	Pap					
13:00	Pap					
13:30	Pap	Pap	Pap			
14:00	Pap	Pap	Pap			Pap
14:30	Pap	Pap	Pap	TES	TES	Pap
15:00	Pap	Pap	Pap	TES	TES	Pap
15:30	Pap	Pap	Pap	TES	TES	Pap
16:00	Pap	Pap	Pap	TES	TES	Pap
16:30		Pap	Pap	TES	TES	Pap
17:00				TES	TES	Pap
17:30				TES	TES	Pap
18:00	TES	TES	TES	TES	TES	Pap
18:30	TES	TES	TES	TES	TES	Pap
19:00						
19:30						
20:00						
20:30						
21:00						
21:30						
22:00						
22:30						
23:00						
23:30						
0:00						

EINSTELLUNGEN RESERVIERUNGEN

April 2010

13	29	30	31	1	2	3	4
14	5	6	7	8	9	10	11
15	12	13	14	15	16	17	18
16	19	20	21	22	23	24	25
17	26	27	28	29	30		

Mai 2010

17							
18	3	4	5	6			
19	10	11	12	13	14	15	16
20	17	18	19	20	21	22	23
21	24	25	26	27	28	29	30
22	31	1	2	3	4	5	6

Today: 26.05.2010

Tag Prüfen!

Startzeit: 19:30 Endzeit: 20:00

Startbahn: 3 Endbahn: 3

KD NR.: 2

Name: TESTgeändert

Vorname:

Strasse:

PLZ: 0 Ort:

Telefon: 0815 Fax:

Email:

Geb.Tag: 01.01.1900 Vip: Gesperrt:

Hinweise:

Grund: Block1

Reservierung ändern:

Reservierung Speichern

Löschen Tag Drucken Details Kunde Neu/Update

Block1 Block2 Block3 Block4

Scout Counter

Namen/Bilder am Counter eingeben

40333

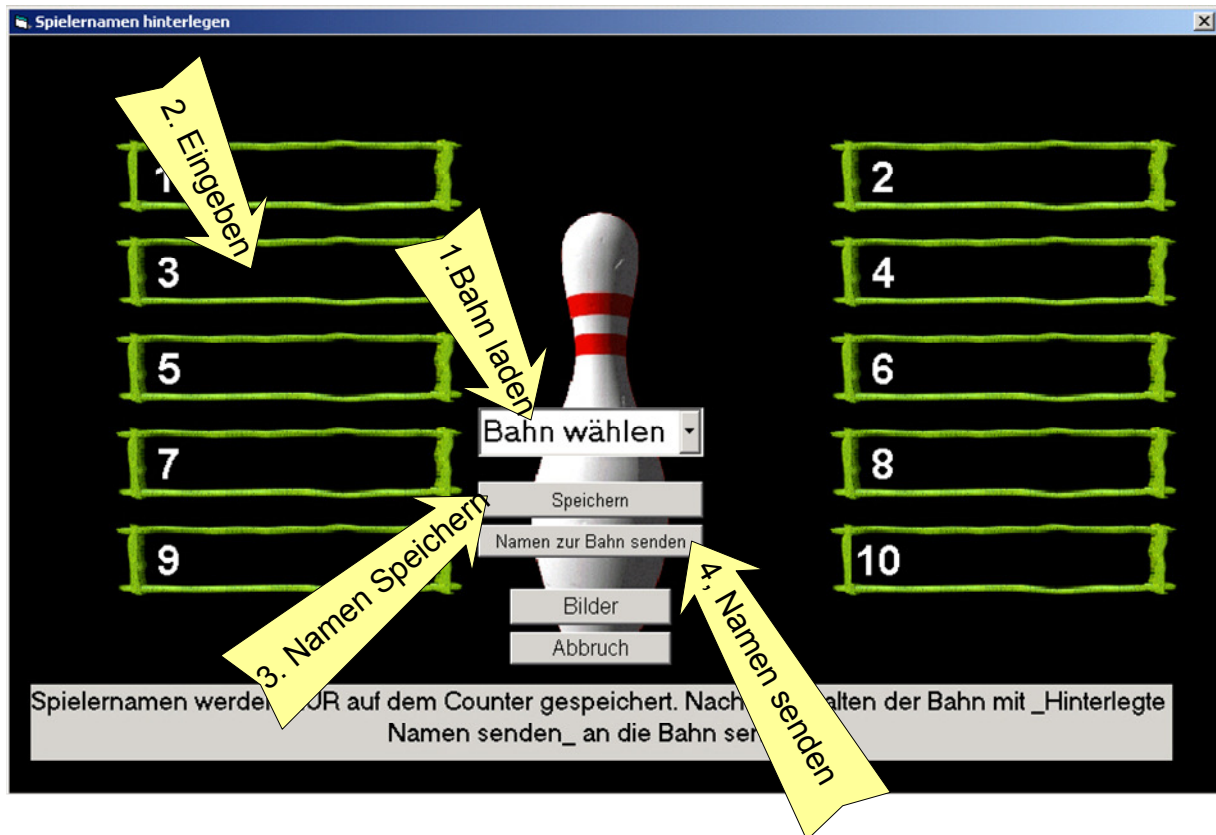
Spielsteuerung Bestellungen

Spielverschieben

Spielkorrigieren

Nameneingeben

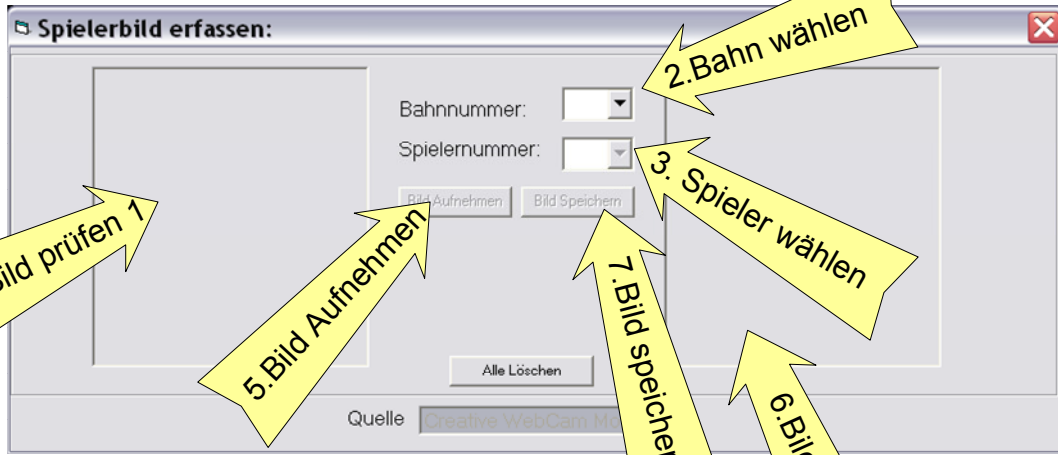
Mannschaftszählgerät



Nach dem hinterlegen können die Namen gesendet werden. **ACHTUNG!** Wenn Sie die Namen der nächsten Spieler schon eingeben, während die Vorgänger noch spielen, senden Sie die Namen bitte erst, wenn die Vorgänger abgerechnet wurden und die Bahn neu freigegeben wurde. Sonst überschreiben Sie die vorhandenen Namen!

Scout Counter Spieler Webcam Bilder erfassen

40333



4. Bild prüfen 1

5. Bild aufnehmen

2. Bahn wählen

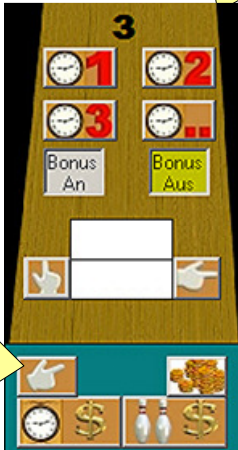
3. Spieler wählen

7. Bild speichern

6. Bild prüfen 2

Die Bilder werden mit der Funktion Namen/Bilder Senden Symbol gesendet!

8. Senden



Scout Counter Werbetexte einspielen

40333

Werbenungen Bahnenverbinden
WerbungstextederBahnen
WerbungsvideosderBahnen
WerbungsbilderderBahne

Sie können die Werbetexte für Ihre Spielmonitore für unten angezeigte Spiele frei definieren. Werbung Pause ist die Laufschrift, die bei Nichtnutzung der Bahn angezeigt wird.

1.

2.

3.

Geben Sie die Texte in die Roten Felder ein. **ACHTUNG!** Kein Enter oder Tab benutzen. Nach dem Eintragen können Sie wählen auf welche Bahn die Texte sollen. Sie können auch **ALLE** wählen, dann zeigt jede Bahn die eingegebenen Texte.

Scout Counter Werbebilder / Videos einspielen

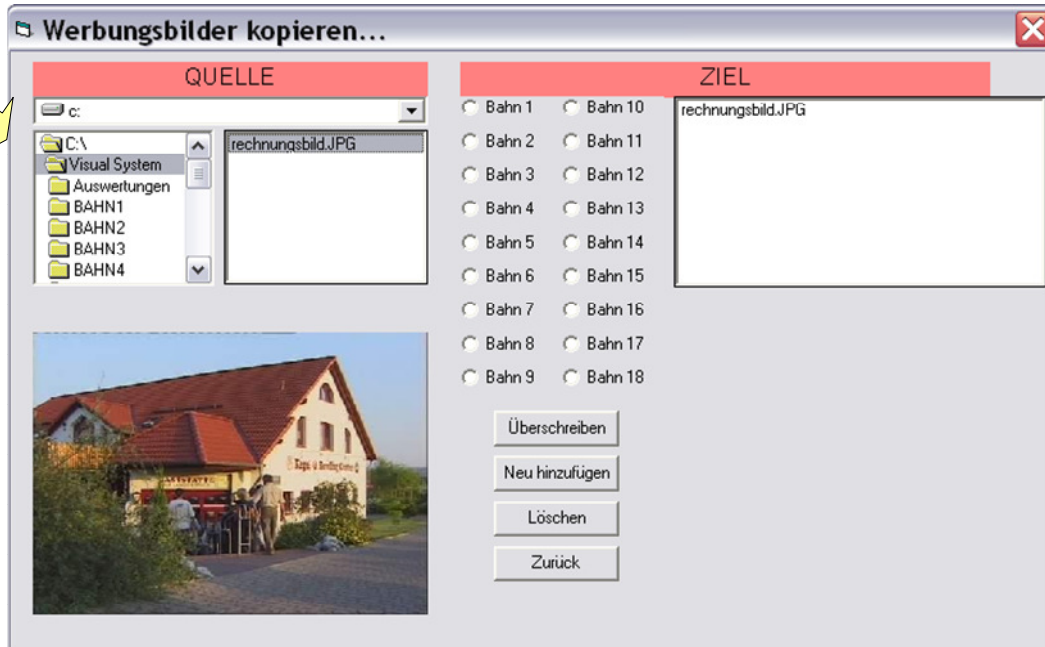
40333

Werbungen Bahnenverbinden D

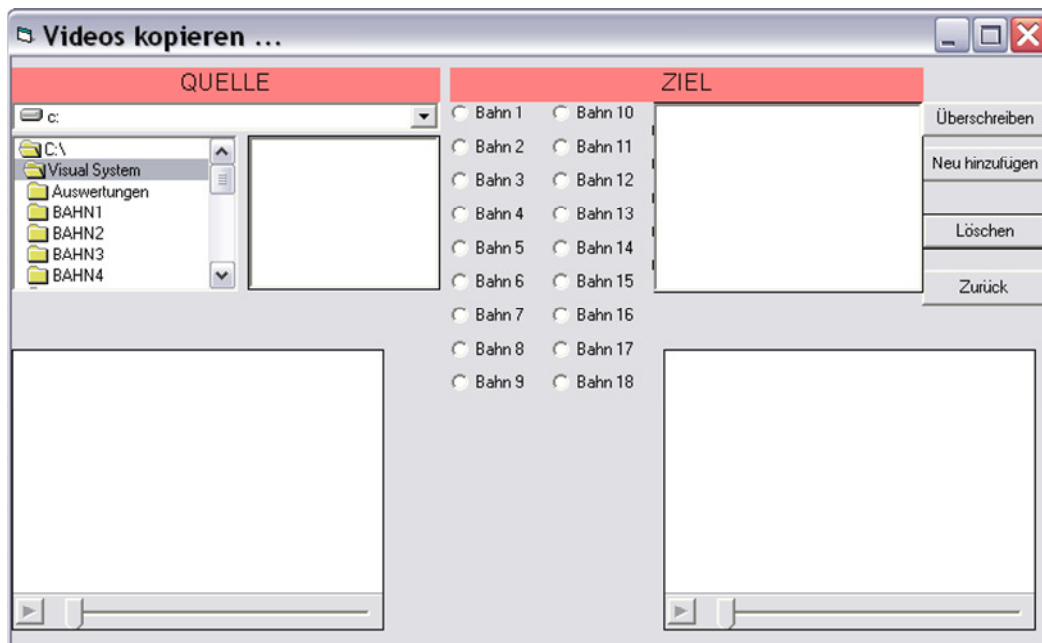
Werbungstexte der Bahnen
Werbungsvideos der Bahnen
Werbungsbilder der Bahnen

Werbungen Bahnenverbinden C

Werbungstexte der Bahnen
Werbungsvideos der Bahnen
Werbungsbilder der Bahnen



Sie können jedes .JPG Bild in der Auflösung 800x600 in die Werbebildschirme einblenden. Wählen Sie dazu die Quelldatei aus und dann die Bahn auf die das Bild kopiert werden soll. Wenn Sie mehrere Bilder hinterlegen, werden diese in einer Schleife angezeigt. In diese Schleife werden auch Videos integriert, falls diese hinterlegt sind. Mit dem Button **Überschreiben**, ersetzen Sie ein Bild oder Video. Mit **Neu hinzufügen**, reiht sich das Bild in die Schleife ein. Die Videos müssen im DIVX 5.02 Format vorliegen mit einer Auflösung 800x600.



Scout Counter

Mannschaftszählgerät Step 1

40333

Spielsteuerung Bestellung

Achtung nur für Kegelsport!!!

Spielverschieben

Spiel korrigieren

Nameneingeben

Mannschaftszählgerät

TEAMNAME 1		TEAMNAME 2	
PUNKTE	WURF	PUNKTE	WURF
Spielername 1	Voll/Abräum/Gesamt	Spielername 1	Voll/Abräum/Gesamt
Spielername 2	Voll/Abräum/Gesamt	Spielername 2	Voll/Abräum/Gesamt
Spielername 3	Voll/Abräum/Gesamt	Spielername 3	Voll/Abräum/Gesamt
Spielername 4	Voll/Abräum/Gesamt	Spielername 4	Voll/Abräum/Gesamt

Buttons: SPIELBERICHT, Einzelspieler Ausblenden, START, STOP, User löschen

Aktivierung Mannschaftszählgerät KEGELN:

1. Geben Sie alle Bahnen am Counter frei
2. Klicken Sie auf START
3. Füllen Sie die Mannschaften und Spielernamen ein.
4. Mannschaftszählung beginnt automatisch.

Deaktivierung Mannschaftszählgerät KEGELN:

1. Alle Bahnen müssen Ihre Spiele mit Start Stop beendet haben
2. Jetzt stehen die Bahnen im Menü Mannschaftsauswahl
3. Klicken Sie auf STOP
4. Alle Bahnen gehen in den Freizeitspielmodus zurück

User Löschen Mannschaftszählgerät KEGELN:

1. Nach dem Druck des Spielberichtes und Abschluss des Spieltages, USER LÖSCHEN klicken. Damit werden alle Ergebnisse und Namen entfernt.

Scout Counter Mannschaftszählgerät Step 2

40333

Hinterlegung Spielernamen:

Nach Klick auf Start in der Mannschaftszählübersicht Hinterlegen Sie die Mannschaftsnamen und Spielernamen hier. Die Angabe Ersatz bewirkt, daß bei der Spieleranzeige auf der Bahn ein @ hinter dem Namen erscheint. Nach dem Eingeben der Namen Starten Sie die Zählung mit SPEICHERN!

Spieleramen hinterlegen

NAME HEIM MANNSCHAFT	NAME GAST MANNSCHAFT
Spieleramen hinterlegen	
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> ERSATZ	<input type="checkbox"/> ERSATZ
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> ERSATZ	<input type="checkbox"/> ERSATZ
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> ERSATZ	<input type="checkbox"/> ERSATZ
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> ERSATZ	<input type="checkbox"/> ERSATZ
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> ERSATZ	<input type="checkbox"/> ERSATZ
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> ERSATZ	<input type="checkbox"/> ERSATZ
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> ERSATZ	<input type="checkbox"/> ERSATZ
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> ERSATZ	<input type="checkbox"/> ERSATZ

Bahnen für Ligaspiele:

<input type="checkbox"/> BAHN 1	<input type="checkbox"/> BAHN 4	<input type="checkbox"/> BAHN 7
<input type="checkbox"/> BAHN 2	<input type="checkbox"/> BAHN 5	<input type="checkbox"/> BAHN 8
<input type="checkbox"/> BAHN 3	<input type="checkbox"/> BAHN 6	

Anzahl Volle / Abräumen

Angabe der Bahnen:

Hier hinterlegen Sie die Bahnen, über die diese 2 Mannschaften spielen. Die Zuordnung, wer wann wo spielt geschieht direkt an der Bahn!

Hinterlegung Wurffanzahl:

Angabe der Wurffanzahl Volle & Abräumen.
Achtung! Nicht die Gesamtzahl Bsp: 50 sondern die aufgeteilte Zahl!

Scout Counter

Mannschaftszählgerät Step 3

40333

Vorgehen an den Bahnen:

Es erfolgt ein automatischer Start der Mannschaftszählung. Am Bildschirm werden dadurch die hinterlegten Teams angezeigt. Jeder Spieler wählt vor Beginn seines Durchgangs, sein Team durch drücken der Tastatur. Danach wählt jeder Spieler seinen Namen aus der Liste aus.

Danach wartet die Software bis mögliche Probewürfe durchgeführt wurden. Danach wird die Maschinensteuerung auf Beginn gesetzt und die Software Final mit F2 gestartet. Die Zählung beginnt damit automatisch.

Nach Ablauf der 20 Minuten oder bei Spielende ist stets START/STOP zu drücken, um die Bahn für den nächsten Spieler vorzubereiten. Die Zählung stoppt bei Bahn aus.

Scout Counter Mannschaftszählgerät Spielberichte

40333

Teams Kegeln

SPIELBERICHT Einzelspieler Ausblenden START STOP User löschen

Form1

SPIELBERICHT

KLUBSPIEL SENIOREN
 POKALSPIEL DAMEN
 LANDERSPIEL HERREN
 JUNIOREN
 JUGEND

LAND: _____ ORT: _____ DATUM: _____
 BAHNANLAGE: _____ SPIELBEGINN: _____ SPIELENDE: _____
 KLASSE: _____ SPIELTAG: _____

HEIMMANNSCHAFT:						GASTMANNSCHAFT:							
PAss Nr.	Name, Vorname	Mon/Jahr	Voll	Räumen	Fehler	Gesamt	PAss Nr.	Name, Vorname	Mon/Jahr	Voll	Räumen	Fehler	Gesamt
			0	0	0	0				0	0	0	0
			0	0	0	0				0	0	0	0
			0	0	0	0				0	0	0	0
			0	0	0	0				0	0	0	0
			0	0	0	0				0	0	0	0
			0	0	0	0				0	0	0	0
			0	0	0	0				0	0	0	0
			0	0	0	0				0	0	0	0
			0	0	0	0				0	0	0	0

EINZELDRUCK: [] [] [] [] EINZELDRUCK: [] [] [] []

1) Bahn / Kugelmaterial in Ordnung: 2) Pässe in Ordnung 3) Protest 4) Verletzung 5) Verletzung 6) Sonstiges

Bemerkung zu ...

Schiedsrichter ok? Schiedsrichter ok? Anmerkung: _____

HEIMMANNSCHAFT: _____ SCHIEDSRICHTER: _____ GASTMANNSCHAFT: _____

Laden Anzahl Ausdrücke _____ Speichern

Laden:

Dieser Button sammelt die Ergebnisse der Bahnen und stellt diese dar.

Einzeldruck:

Dieser Button druckt alle Einzelergebnisse aller Bahnen. Vorher LADEN drücken!

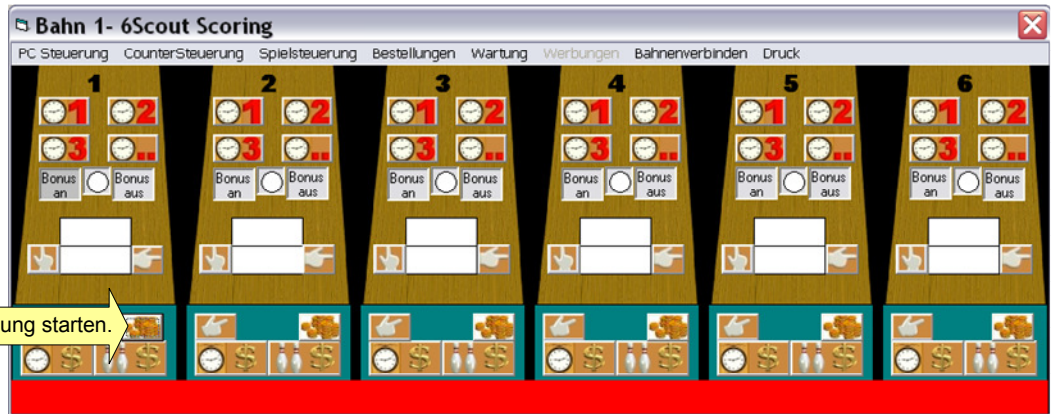
Speichern:

Der angezeigte Bogen wird unter c:\Visual System\Spielberichte gespeichert und danach sofort gedruckt. Anzahl der Ausdrücke frei.

Scout Counter Frameabrechnung Voreinstellungen

40333

Vorgehen zum hinterlegen der Frame / Wurfpreise



13

Im Counte Frameabrechnung starten.

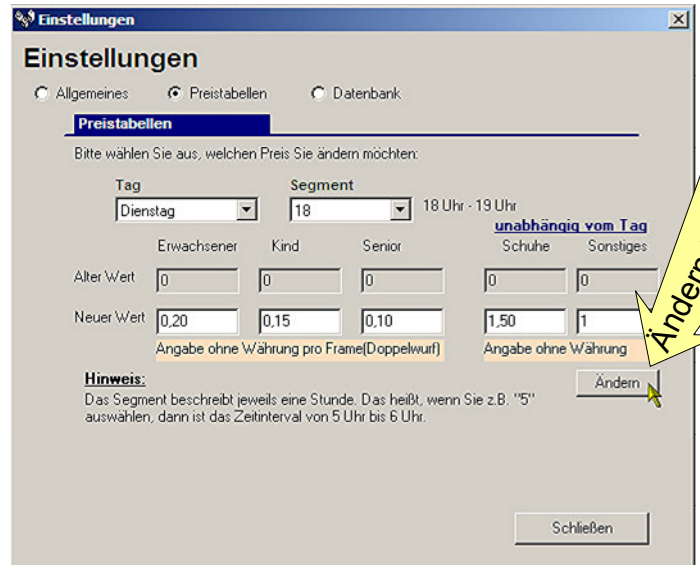
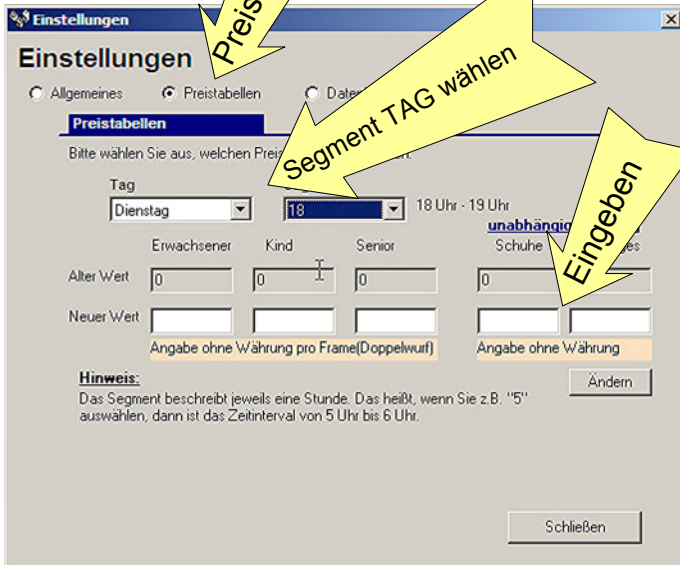
Nach öffnen der
Frameabrechnung
Einstellungen wählen



Preise wählen

Segment TAG wählen

Eingeben



Ändern klicik

Scout Counter Zeitpreise / Druckdaten

40333

CounterSteuerung Spielst

2

Auswertungen

Preislistenbearbeiten

Druckdatenbearbeiten

Bahnenfernsteuern

Bahnen07-12Öffnen

Bahnen13-18Öffnen

Softwareeinstellen

UserPasswort

Hiermit können Sie Abweichungen vom normal Basispreis Hinterlegen und im Abrechnungsfenster dann immer auswählen.

Hinzufügen der Zeitzone geschieht mit Namen und Preis. Danach

die Eingaben prüfen und **SPEICHERN**. Die Neuen Zonen erscheinen nach einem Neustart in der Zeitabrechnung !

ACHTUNG!

Alle Eingaben immer mit Komma wenn nötig Bsp: 1,50 oder 1,80 oder 1.

Achtung ! Immer erst Derzeitige Preise Laden und dann diese Seite bearbeiten!!

Preisstaffelung 04.08.2005 Donnerstag

Bitte Geben Sie Ihre aktuellen Preise ein

	Montag	Dienstag	Mittwoch	Donnerstag	Freitag	Samstag	Sonntag	Feiertag
0-1	8	8	8	8	8	8	8	8
1-2	8	8	8	8	8	8	8	8
2-3	8	8	8	8	8	8	8	8
3-4	8	8	8	8	8	8	8	8
4-5	8	8	8	8	8	8	8	8
5-6	8	8	8	8	8	8	8	8
6-7	8	8	8	8	25	25	8	8
7-8	8	8	8	8	35	35	8	8
8-9	10	8	8	8	8	8	8	8
9-10	10	8	8	8	8	8	8	8
10-11	15	8	8	8	8	8	8	8
11-12	8	8	8	8	8	8	8	8
12-13	8	8	25	8	8	8	12	8
13-14	8	8	8	8	8	8	12	8
14-15	8	8	8	8	8	8	12	8
15-16	8	8	8	8	8	8	12	8
16-17	8	8	8	8	8	8	12	8
17-18	8	8	8	8	8	25	10	8
18-19	8	8	8	8	8	25	10	8
19-20	8	8	8	8	8	35	10	8
20-21	8	8	8	8	8	8	10	8
21-22	8	8	8	8	8	8	10	8
22-23	8	8	8	8	8	8	10	8
23-24	8	8	8	8	8	8	10	8

Buttons: Derzeitige Preise laden, Angezeigte Preise speichern, Alle Felder Leeren, Schuhe: 2,50, Sonstiges: 1,50, Zeitzonen, Hinzufügen, Löschen, Speichern

CounterSteuerung Spielst

2

Auswertungen

Preislistenbearbeiten

Druckdatenbearbeiten

Bahnenfernsteuern

Bahnen07-12Öffnen

Bahnen13-18Öffnen

Softwareeinstellen

UserPasswort

Erscheint auf den Rechnungen der Kunden

Erscheint auf dem Spielbericht im Ligakegeln

Firmendaten Firmendatenerfassung

Bezeichnung: _____

Strasse: _____

PLZ: _____

Telefon: _____ Fax: _____

Internetadresse: _____

E-Mail: _____

Buttons: Laden, Speichern

Eigene Werbung: _____

Fremde Werbung: _____

Buttons: Laden, Speichern

Spielberichtsbogen

Land: _____

Ort: _____

Bahnanlage: _____

Buttons: Laden, Speichern

Scout Counter Userverwaltung

40333

Es gibt 2 Arten der Abrechnungssteuerung:

1. Mit Nutzerverwaltung

Über den Menüpunkt Countersteuerung ->User Passwort, können alle User des Counter hinterlegt werden. Dort bekommt jeder sein eigenes Passwort. Wird eine Bahn abkassiert, kann nur ein User mit seinem Passwort die Bahn abrechnen und kassieren. →SIEHE ANSICHT MIT NUTZUNG USERVERWALTUNG

2. Ohne Nutzerverwaltung

Stellt man über den Menüpunkt Countersteuerung ->User Passwort, einen User ein. Der sich „alle“ nennt , mit Passwort „alle“, kann jeder Nutzer des Counters, OHNE Passwort die Bahn abrechnen. →SIEHE ANSICHT OHNE NUTZUNG USERVERWALTUNG

The screenshot shows a window titled 'User Passwort' with a close button. Below the title bar is a section labeled 'USERLISTE' containing a table with one row: 'admin'. Below the table are two sections for password management. The first section, highlighted in yellow, contains fields for 'Altes Passwort:', 'Neues Passwort:', and 'Wiederholung:', followed by buttons for 'Passwort ändern' and 'Passwort Prüfen'. The second section, highlighted in red, contains fields for 'Neues Passwort:' and 'Wiederholung:', followed by buttons for 'Neuer User' and 'User löschen'.

- Countersteuerung
- Spielst
- 2 Auswertungen
- Preislistebearbeiten
- Druckdatenbearbeiten
- Bahnenfernsteuern
- Bahnen07-12Öffnen
- Bahnen13-18Öffnen
- Softwareeinstellen
- UserPasswort

Standardpasswort „okko“
Ändern und neues Adminpw vergeben.
Passwort wird benötigt für:
-Preisänderungen der Hinterlegten Preise
-Verwerfen von Rechnungen
-Anzeige von Jahresumsätzen
User: admin darf nicht gelöscht werden

Neue User können hier hinterlegt werden. Diese User müssen zum Abrechnen dann immer Ihr Paßwort eingeben.

! Definiert man hier einen User mit dem Namen „alle“ und Passwort „alle“ kann der Counter ohne Auswahl von User und Paßwort abgerechnet werden. !

Scout Counter Softwareeinstellungen

40333

Counter Steuerung Spielste

- 2 Auswertungen
- Preislistebearbeiten
- Druckdateibearbeiten
- Bahnenfernsteuern
- Bahnen07-12Öffnen
- Bahnen13-18Öffnen
- Softwareeinstellen**
- UserPasswort

Währung = Das hinterlegte Währungszeichen wird in Rechnungen angezeigt. Die MWST wird hier in % angegeben. Nur die Zahl verwenden! Stets mit KOMMA arbeiten Bsp: 16,5 / 19 usw....

Grundeinstellungen = Aktiviert für Schuhe oder Sonstiges, das die Anzahl automatisch aus der Anzahl der angemeldeten Spieler berechnet. Basis ist der Preis aus der Preiseinstellung. Bei der automatischen Berechnung der Schuhe ist das Ändern von Hand nur über Rabatt möglich.

Wecken = Aktiviert die Funktion Wake Lan. Nach dem Abschalten der PCs können somit die PCs vom Counter aus gestartet werden. Im Bios der Rechner muss diese Aktion aktiviert sein. Über den Punkt Jetzt Scannen werden alle PCs gescannt. Ein Wecken erfolgt über Menü PC Steuerung.

Feiertage = Hier werden alle Feiertage definiert. An den Tagen, die hier hinterlegt werden, wird der hinterlegte Feiertagspreis als Rechenbasis genommen. Nach der Definition der Tage müssen diese auf die anderen Bahnen verteilt werden (Button: Auf vorhandene Bahnen verteilen)

Werbungen = Hierüber werden Texte, Bilder und Videos auf dem Counter gesichert und können wiederhergestellt werden. Bsp: Update

Bahneinstellungen ändern = Die Bahntypischen Wurf und Videozeiten werden hier definiert. Bei Stellfehlen kann hier eine Anpassung der Software an die Maschinenzeiten vorgenommen werden.

Highscore Sichern = Hierüber werden die Highscores aller Bahnen auf dem Counter gesichert und können wieder hergestellt werden.

EXTRAS:

Freigabe Strip = Sind Striplizensen vorhanden, kann die Anzeige der Spielauswahl damit AN/AUS geschaltet werden., D.h. setzt man hier einen Haken, erscheinen die Stripspiele beim nächsten Spielstart. Bsp:nach 20 Uhr Freigeben heißt vorher sind die Spiele nicht sichtbar

Start mit F2-39 F2-49 = Setzt man diesen Haken, sind die Stripspiele nur mit der Tastenkombination F2 39 / F2 49 auswählbar. Ohne diesen Haken können die Spiele durch START wie alle anderen Spiele gestartet werden.

Foulanzeige = Aktiviert die Übertrittsanzeige / Foulvideo Animation / Keine Punkte beim Wurf

Autostart = Setzt man diesen Haken, wird bei Bowling und Ligabowling, nach Spielende und 10 Sekunden Zeitspanne, das Spiel automatisch mit den selben Spielern neu gestartet.

Tastatur JP = Bahntastatur Scout Scoring JP Computing Ohne Haken wir die Laschke Tastatur angenommen.

Funk / Vollmer / Laschke = Hier wird definiert, welche Steuerung an die Software angeschlossen ist.

Anzahl Puzzle Teile = Hier kann die Anzahl der erscheinenden Teile im Strip Puzzle definiert werden.

Passwort Bahnsteuerung = Hier hinterlegt man das Passwort, welches beim drücken von F1 im Spiel abgefragt werden kann. Beim einsetzen einer 0 wird kein Passwort abgefragt

Anzahl Bahnen = Für den Kegelligamodus MUSS hier die Anzahl der Bahnen hinterlegt werden, die insgesamt verfügbar sind.

Automatisch Bahn PC aus = Ab diesem Zeitpunkt, fährt der PC selbstständig runter. Das Runterfahren kann an der Bahn manuell abgebrochen werden

Kamenz Frame Reset 11 = Aktiviert den Reset im Frame 11 bei Kamenz / Funk und Vollmer Steuerungen

Bedienung Rufen F4 = Aktiviert bei Tastendruck F4 an den Bahnen, daß am Counter die Info erfolgt und Bedienung gewünscht ist

Cam Module = Aktiviert das Camera Modul für Seillose Maschinen AMF / Brunswick. Nicht bei Seilautomaten verwenden!!!

Bumper nicht manuell = Deaktiviert die F7 / F8 Funktion an den Bahnen um dann die Bumper manuell zu stellen!

Strike Signal Com 2 = Bahn PC gibt an die Com 2 ein Signal aus. Anschluß von Lichtspielen und Sounds bei Strikes!

25 Sek Bahn aus = Ansteuerung Vollmer Steuerung, die 25 Sekunden braucht um von Volle in Abräumer zu stellen.

Scout Counter Bahnfunktionalität Einstellungen

40333

	Pinfall	Nullwurf		
Zeitspanne Bowling	2	1	Timer Bowl Pins	6000
Zeitspanne Fisch	3	3	Timer Doppel 0	500
Zeitspanne Strip M/W	2	1	Timer Einfach 0	2000
Zeitspanne Sarg	3	3	Timer Volle Pins	5000
Zeitspanne Frosch	3	3	Timer Volle 10	6000
Zeitspanne Party	3	3	Timer Volle 0	500
Zeitspanne Puzzle	3	3	Zeitspanne Split	2
Spieleranzahl Max	10		Zeit Werbungwechsel	D

Hier werden die **BAHNEINSTELLUNGEN** geändert. Dies kann auch am Pult geschehen. Es werden **IMMER** die Daten von Bahn 1 geladen und auch dort gespeichert. Diese Daten können dann über den Punkt "Auf vorhandenen Bahnen verteilen" an die anderen Bahnen verteilt werden.

Über den Punkt **NOT-Rücksicherung** kann eine service.dat Datei von einem Datenträger am Counter, an alle anderen Bahnen verteilt werden. Geben Sie dazu dann den Quellpfad der Datei an.

Diese Änderungen **nur nach Rücksprache mit dem Support** durchführen!

Erklärungen:

- Splits zeigen = Splitanimation ein / aus
 - Spielergebnisse speichern = Ergebnisse speichern
 - Counter PC vorhanden = an / aus
 - 00 Wurf Combox = Sendeunterbrechung bei 00
 - Ergebnisse größer = Lupenfunktion an / aus
 - Sieger-Reset = nach Siegerehrung Pin Reset
 - Spieler kann Drucken = Spieler können sofort auf dem Drucker drucken, ohne das dies vom Counter, gemacht werden muss
 - Spellmann Relais = Relais an / aus
 - Stripvideos groß = Videos Bildschirmfüllend bei entfernten Monitoren sinnvoll
 - Keine Intros = Introvideos an / aus
 - Reset Bowlingspiel = Reset am Ende des Spiels
 - Tastatursteuerung = im Spiel kann durch drücken der Tasten a,b,c...j für Pins und O(oh) für Null ein Pinfall, simuliert werden.
 - Zeit Werbungwechsel = Wartezeit bei den Bildern
 - Sie haben eventuell andere Vorgaben.
- Vergleichen Sie bei Fehlverdacht mit einer funktionierenden Bahn!

Scout Counter

Bahnfunktionalität Einstellungen

40333

Software Regeln zum Betrieb der Software:

1. Alle Windows Updates und Softwareupdates nicht selbst installieren. Vorher ist zwingend Rücksprache mit JP Computing zu halten, da ggf. die Software sonst nicht in den vorgesehenen Parametern läuft.
2. WLAN und Funkadapter für Netzwerke sind zu vermeiden. Die Software ist für den Betrieb mit Netzwerkkabeln ab Cat5 ausgelegt.
3. Virenschutz ist Sache des Kunden/Betreibers. Bitte entsprechenden Virenschutz selbst umsetzen und installieren.
4. Die Firewalls sind grundsätzlich deaktiviert, damit die interne Kommunikation der Software gewährleistet ist. Bitte diese nicht eigenmächtig aktivieren.
5. Internetverbindungen werden nur für den Wartungsfall empfohlen. Die Wartung erfolgt über die Software Anydesk, die vom Kunden zu installieren ist.
6. JP Computing hat keine vollständigen Sicherungsdateien des Systems oder der Datenbanken. Sichern Sie daher Ihre Daten in eigenständigen Backups für den Fall, das Ihr System wiederhergestellt werden muss. Andernfalls sind kostenpflichtige Neuinstallationen notwendig.
7. Es gibt aus Lizenzrechtlichen Gründen, keine Installationsdatenträger für den Endkunden. Eine nachträgliche Installation und Konfiguration der Software kann nur über JP Computing oder durch JP Computing benanntes Fachpersonal erfolgen. Es empfiehlt sich daher ein Wartungsvertrag mit JP Computing.

Wichtige Infos falls das System nicht startet

Meldung: "Red USB Key not Found" Scoring Software startet nicht:

Hierbei wird der Rote USB Stick am Counter oder an den Bahnen nicht gefunden. Häufigste Ursache ist eine Fehlerhafte Netzwerkverbindung oder Fehlenden Lizenzen. Bitte System abschalten. Netzwerkverbindung prüfen und herstellen und wie gewohnt das gesamte System Neustarten. Der rote USB Key muss leuchten und vorhanden sein.

Meldung: "Undefinierte Netzwerkdateien gefunden. Software kann zeitweise verwendet werden. Bitte Dringend beim Support melden und System prüfen lassen"

Nutzen Sie zunächst den Punkt "Wartung" am Counter. Das System hat hier beim eigenständigen Prüfen der Datenbanken und Systemdateien, ungewöhnliche Veränderungen oder gelöschte Dateien gefunden. Dies kann unter anderem durch Viren, Trojaner oder manuelles löschen / ändern von Dateien ausgelöst worden sein. Die Software versucht trotzdem einen Systemstart. In den meisten Fällen ist aber langfristig kein stabiler Betrieb möglich, da ggf. wichtige Dateien fehlen oder beschädigt sind.

Bitte umgehend beim Support melden (info@visualbowling.de)

Lösungen:

1. Spielen Sie manuell Ihre Backupdateien zurück.
2. In den meisten Fällen kann über eine Neuinstallation der Software und Datenbanken durch JP Computing auch Abhilfe geschaffen werden.
3. Sollte dies nicht zum Erfolg führen muss das gesamte Windows System und das Softwaresystem komplett neu für alle PCs aufgesetzt werden.

Bitte beachten Sie, dass es sich dabei nicht um einen Garantie oder Gewährleistungsfall handelt. Sichern Sie daher in regelmässigen Abständen Ihre Daten.

Hinweis: Bitte achten Sie darauf, immer die aktuellste Virensoftware zu nutzen bzw. keine eigenständigen Veränderungen an den Software und Systemdateien vorzunehmen. Ebenso ist es wichtig die PCs immer "sauber" abzuschalten und nicht einfach vom Strom zu trennen. Dabei können diese Dateiverluste ebenso entstehen



Scout Counter

Bahnfunktionalität Einstellungen

40333

Hinweise zur Sicherung von Systemdateien

Jeder Betreiber ist eigenständig für die Sicherung der Scout Scoring Konfigurationsdateien und Windows Installationen zuständig. Dabei ist es wichtig die folgenden Ordner jedes einzelnen PCs zu sichern um diese

im Notfall zurückzuspielen. Andernfalls sind kostenpflichtige Neuinstallationen notwendig.

Folgende Dateien sollten dabei gesichert werden:

1. Alle Dateien aus dem Ordner C:/Scout Scoring aller Bahnen
2. Alle Dateien aus dem Ordner C:/Visual System des Counters
3. Alle Dateien aus dem Ordner C:/Visual System2 des Counters
4. Alle Dateien aus dem Ordner C:/Visual System3 des Counters

Wichtig! Im Falle eines Windows Ausfalls sollte vorher auch das gesamte Windows System des Counters und der Bahnen einzeln gesichert werden. Wir empfehlen dafür Clone HD um im Fehlerfall schnell das gesamte System wieder aufzubauen.

JP Computing weist noch mal ausdrücklich darauf hin, dass komplette Neuinstallationen kostenintensiv sein können, sofern das gesamte System neu aufgesetzt werden muss und keine Sicherungen und Backups des Kunden vorhanden sind. Es handelt sich bei diesen Ausfällen nicht um Gewährleistungsfälle.

Im Falle eines Ausfalls des Systems, müssen Datenbanken und Systemdateien sowie Lizenzsysteme Netzwerkübergreifend manuell durch JP Computing neu aufgebaut werden. Systeme können daher komplett ausfallen, da diese mit zentralen Komponenten arbeiten. In diesen Fällen muss meistens das gesamte System mit allen PC neu installiert werden.