



© 2011 D&K electronics b.v.
Diese Veröffentlichung ist rechtlich nicht bindend. Änderungen Reserviert.

INDEX:

Einleitung:	4
Hauptbildschirm	5
Bowling:	6
Namen eingeben	6
Bumpers	7
Games:	8
Erläuterung Spiele	8
Team Spiel	8
Startmenü:	12
Sprache Einstellungen:	12
Weitere Optionen:	13
Maschine Reset	13
Korrektur-Funktionen	13



EINLEITUNG:

Dies ist das Handbuch des SES-Scoring-System, was von der Niederländischen Firma D&K electronics BV Entwickelt wurde. Mit dem Bowling-Scoring-System können Sie bequem die Bowlingbahn ansteuern, einzelne Spiele einstellen und die Namen der Mitspieler einfügen.

Das bedienen der Bahn bzw. der Games wird über das Keyboard Gesteuert.

Bis zu 10 Spielern pro Bahn können sichtbar gemacht werden mit einer Vergrößerung der letzten fünf Frames für die aktuelle Spieler. Zu sehen ist auch eine visuelle Darstellung der gefallen Pins sichtbar.

Sie können auch wählen, um die Auto Stoßstangen zu verwenden (falls vorhanden).

Mehrere schöne 3D-Animationen, animierte Hintergründe und verschiedene Spiele für Kinder und Erwachsene machen es komplett.

Je nach Software-Version oder Hintergrund-Einstellungen des Systems unterscheiden sich die Bilder in diesem Handbuch leicht, aber das gleiche zu betreiben.





Der Hauptbildschirm des S.E.S. Scoring-System gibt die Wahl zwischen:

- 1) **Bowling**
- 2) **Games**

Um ein Spiel zu Starten, müssen Sie 2 der Optione über das Keyboard bestätigen.
Wählen Sie '**Bowling**' aus, so Starten Sie das Reguläre Bowling-Spiel mit 10 Frames aus.
Wählen Sie '**Games**' aus und Sie könne zwischen verschiedenen Spielen frei Wählen, die aus der Bowlingbahn für eine unterhaltsame abwechslungsung sorgen .

Das Keyboard Navigieren Sie über die Pfeilen tasten oder über die eingabe der Nummern die vor den endsprechenden Optionefeldern abgebildete sind. Das bestätigen erlidigen sie über Taste '**ENTER**'.

Achtung!

Es gibt zwei Möglichkeiten der Navigation durch das Programm.

- 1) *Verwenden Sie die Pfeile.*
- 2) *Die Eingabe der Nummern vor den Optionefeldern über die Tastatur.*

BOWLING:

1. Geben Sie die Anzahl der Spieler mit den Zahlen auf dem Tastenfeld ein und Besättigen Sie mit **'ENTER'**.



2. Geben Sie die Namen der Spieler ein.
 - o Verwenden Sie die Pfeiletasten um so auf den gewünschte Buchstaben zu gelangen. Bestätigt durch **'Enter'**. Auf diese Weise könne Sie nun einen Namen eingeben.
 - o Drücken Sie Die "Backspace"-Taste, um Zeichen zu löschen.
 - o Drücken Sie **'Next-Player'**-Option mit den Pfeiltasten und bestätigen Sie mit **'Enter'** Nun Kann der nächste Spieler seine Nammen eingeben.



3. Wenn alle Namen sind eingegeben sind schalten sie auf **'Start'** und drücken Sie **'Enter'**.

4. Jetzt können Sie Auswählen, ob sie mit Bumper oder Spielen wollen (falls Vorhanden). Wenn nicht mit den Bumper gespielt werden soll, bestätigen sie, indem Sie auf Start gehen und Bestätigen. Ansonsten drücken Sie auf der Tastatur die entsprechende Nummer des Spielers, der mit den Bumper spielen möchte. Hinter dem Namen steht nun ein grünes Häkchen. All diese Optionen können sie auch wieder über die Menü Taste ändern.



5. Nach dem kann man einen Hintergrund mit den PfeileTaste auf verschiedenen Hintergründen frei wählen. Wenn der gewünschte Hintergrund gewählt wurde, drücken Sie 'Enter'.



6. Das Bowling kann beginnen, das Programm zeigt automatisch an, welcher Spieler an der Reihe ist und wie viele Pins zu Boden geworfen wurden. Während Bowling, können Institutionen, indem Sie auf 'Start Menu' auf Ihrer Tastatur verändert werden.

GAMES:

Wenn Sie sich für die Option 'Games' dann wählen Sie das gewünschte Spiel mit den Pfeilen aus. Wenn das gewünschte Spiel ausgewählt wird, drücken Sie 'Enter'.

Erläuterung Spiele:



Spiel 1 - Vogel Rennen I (für Kinder):

Vogel Rennen ist ein Start - Ziel Rennen. Die Anzahl der Pins die umgeworfen werden ergibt die Anzahl der Punkte. Der erste Vogle der 50 Punkte erzielt, ist Sieger. Es hat zwei Würfe pro Runde. Bis zu 8 Spieler pro Game.



Spiel 2 - Race Octopus II (für Kinder):

Octopus Race I (Start - Ziel Rennen) ist ein Hindernislauf. Die Anzahl der Pins die umgeworfen werden die ergibt die Anzahl der Punkte. Der Octopus, der 40 Punkte erzielte ist Sieger. Mitte des Parcours ist eine anzeige, wo genau stehe was Sie werfen müssen. Gespielt wird 1 Wurf auf alle Pins. Bis zu 7 Spieler pro Game.



Spiel 3 - Auto Racing (Erwachsene):

Der erste Teil der Strecke ist 10 km lang = 10 Pins. Um genau über den Esel vorbei zu kommen müssen Sie 5 Pins treffen. Der zweite Teil der Strecke ist 9 km lang = 9 Pins. An der Tankstelle müssen genau sechs Pins geworfen werden. Der dritte Teil der Strecke ist 8 km lang = 8 Pins und die Polizei-Kontrolle sollte genau mit 7 Pins abgerissen werden. Der letzte Teil der Strecke bis zum Ziel ist 5 km = 5 Pins. Gespielt wird 1 Wurf auf alle 10 Pins. Bis zu 9 Spieler pro Game.



Spiel 4 - Fünf Frame Bowling:

Dies ist das gleiche Spiel wie 10 Frame (Standard) Bowling. Jetzt nur noch mit 5 Frames pro Spiel.



Spiel 5 - Vogel Rennen II Team Spiel:

Vogel Rennen II ist ein Start - Ziel Rennen. Die Anzahl der Pins umgeworfen ist die Anzahl der Punkte. Der Vogel (das Team) das als erstes 50 Punkte erzielt, ist Sieger. Es hat zwei Würfe pro Runde. Maximal 5 Spieler pro Team.



Spiel 6 - Race Octopus II Team Spiel:

Octopus Race II (Start - Ziel Rennen). Die Anzahl der Pins die umgeworfen werden die ergibt die Anzahl der Punkte. Der Octopus, der 40 Punkte erzielte ist Siegen. Gespielt wird 1 Wurf auf alle Pins. Maximal 5 Spieler pro Team.



Spiel 7 - Pyramid Team Spiel:

Ziel des Spiel ist es alle Wuerfel in der Pyramide zum stehen zu bringen, dazu ist es notwendig so viel Pins zu treffen wie auf dem Wuerfel steht. Das erste Team, dem es gelingt, ist Sieger. Maximal 5 Spieler pro Team. Gespielt wird 1 Wurf auf alle Pins.



Spiel 8 - Pyramid Game zwei Bahne:

Dieses Spiel wird auf 2 Bahnen gespielt. Die Absicht ist, entfernen Sie alle zahlen die auf der Anzeige abgebildet sind. Das Team, das alle Zahlen als erste zu Abräumt ist der Gewinner. Gespielt wird 1 Wurf auf alle Pins. Bis zu 10 Spieler pro Mannschaft.



Spiel 9 - Hubschrauber Team Spiel:

Es gilt, der erste Hubschrauber der in die linke bzw. rechte Seite gelangt. Mit einer geraden Anzahl von Punkten (= Anzahl der umgestürzten Pins) fliegt der Hubschrauber nach rechts, links wenn eine ungerade Anzahl von Punkten geworfen wurde. So könne Sie den Hubschrauber fliegen. Das erste Team, das es gelingt, ist Sieger. Gespielt wird 1 Wurf auf alle Pins. Maximal 5 Spieler pro Team.



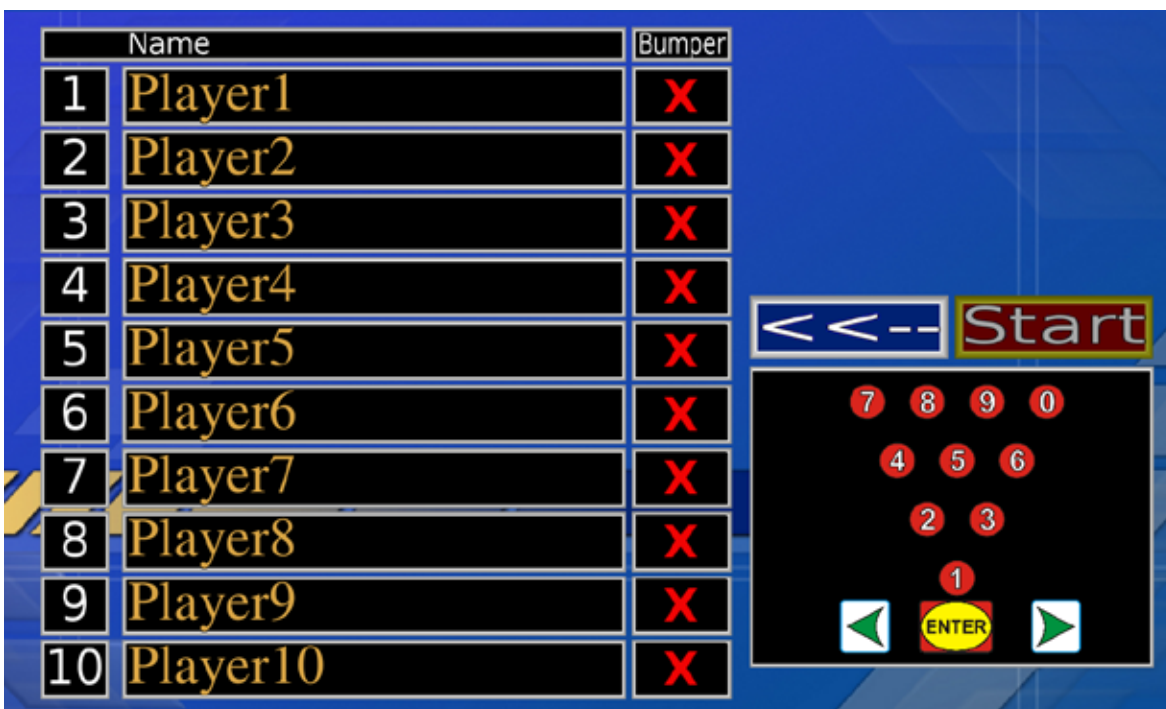
1. Geben Sie die Anzahl der Spieler mit den Zahlen auf dem Tastenfeld und mit **'ENTER'** bestätigen.

Die Spieler sind durchnummeriert, falls gewünscht, für jeden Spieler könne auch Namen eingegeben werden. Wenn dies geschieht, mit Schritt 2 fortfahren. Wenn keine Namen gewünscht sind, klicken Sie auf **'ENTER'**-Taste und fahren Sie mit Schritt 3 fort.

2. Geben Sie die Namen der Spieler ein.
 - o Verwenden Sie die Pfeile auf einen Buchstaben und bestätigen durch **'ENTER'** taste. Auf diese Weise kann ein Namens hergestellt werden.
 - o Die **'Backspace'**-Taste, um Zeichen zu löschen.
 - o **'Next-Player'**-Option mit den Pfeiltasten und bestätigen Sie mit **'Enter'**. Der Vorspieler geht an den nächsten Spieler.
3. Wenn alle Namen eingegeben sind gehen sie auf **'START'** und drücken Sie **'ENTER'**.



4. Jetzt können Sie wählen, ob sie mit Bumper oder nicht spielen wollen. Wenn nicht mit den Bumper spielen, bestätigte sie, indem Sie Start drücken. Ansonsten drücken Sie auf die Tastatur die mit der Nummer des Spielers, der den bumper spielen will. Hinter diesem Namen steht ein grünes Häkchen. **'START'** und drücken Sie **'ENTER'**.

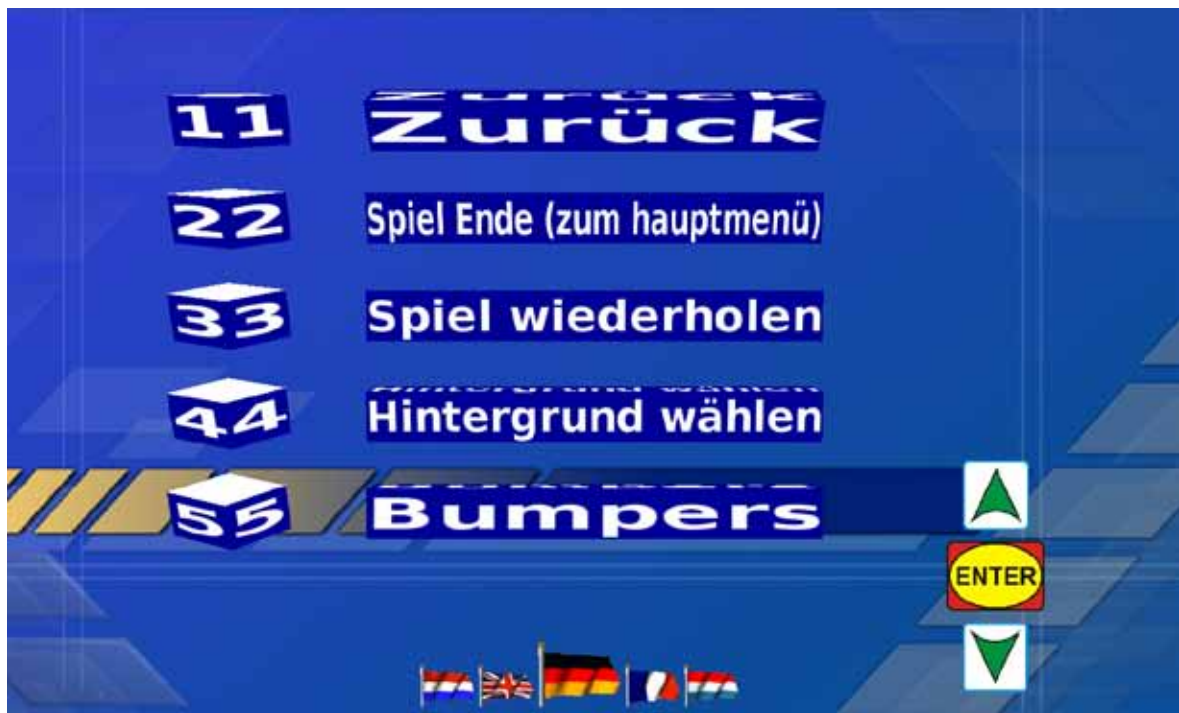


5. Wenn Sie mit einer Gruppe spielen wollen lesen sie sich bitte die folgende Punkte durch. (Andernfalls fahren Sie mit Schritt 6 fort.)
- o Auf dem Bildschirm sind zwei Listen von Spielern der Mannschaft zu sehen. Um Spieler für die jeweilige Mannschaft zu setzen bedienen Sie mit den Pfeilen und drücken Sie **'ENTER'**.
 - o Mit dem Pfeil links und rechts, den ausgewählten Spieler auf die andere Seite (andere Mannschaft) wählen.



6. Das Bowling kann anfangen, das Programm zeigt automatisch an, welcher Spieler an der Reihe und wie viele Pins zu Boden geworfen sind.

Während Bowling, können Institutionen, indem Sie auf **'Start Menu'** auf Ihrer Tastatur verändert werden.



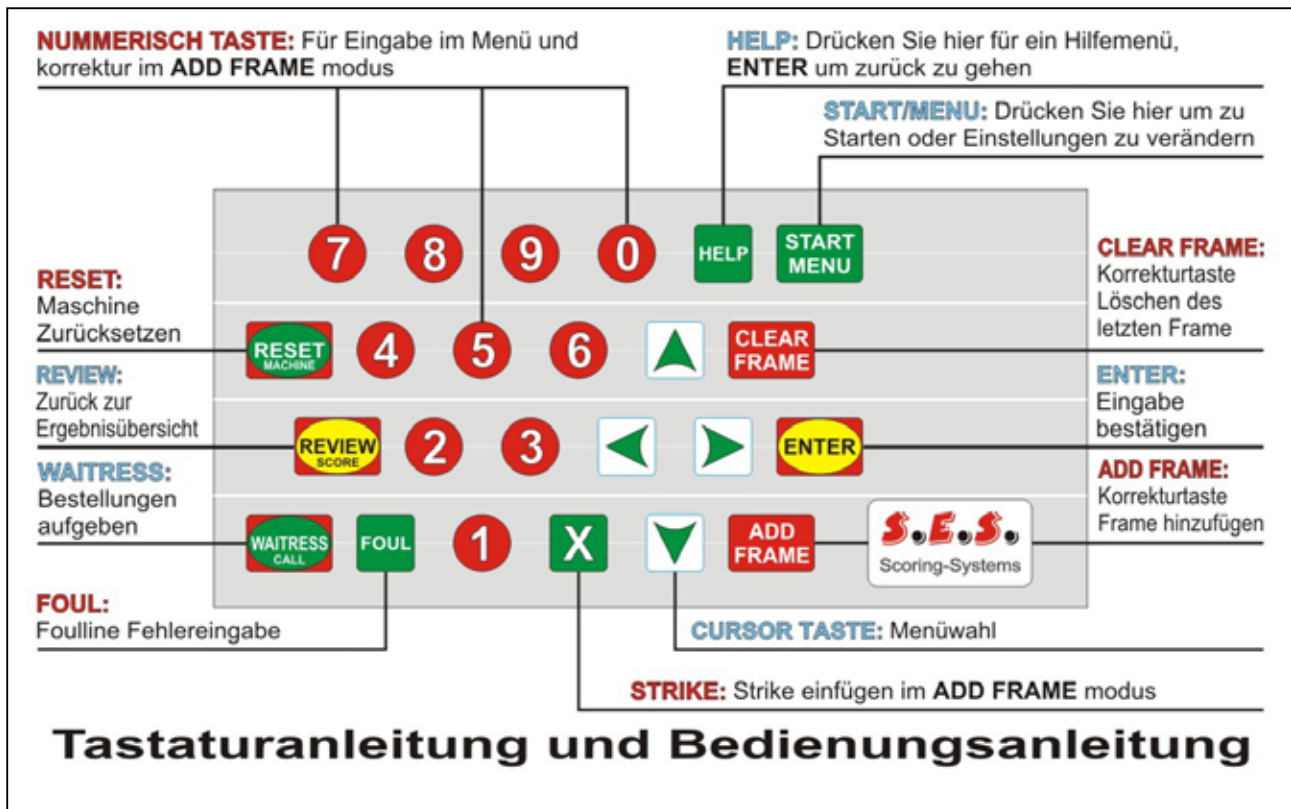
STARTMENÜ:

Unter Startmenü könne neue Spiel oder Einstellungen geändert werden. Wenn Sie diese Taste, wie folgenden drückt:

- 1) Zurück: Bringt Sie zurück zum aktuellen Spiel, ändert sich nichts.
- 2) End Game (Main): Sie gelangen in das Hauptmenü und somit wieder in die Wahl zwischen neuen '**Bowling**' oder '**Spiel**'. Achtung! Damit endet das aktuelle Spiel.
- 3) Neustart des Spieles (gleiche Spieler): Das Spiel fängt von vorn an. Die aktuellen Würfe werden gelöscht, die eingegebenen Spieler bleiben erhalten.
- 4) Hintergrund wählen: Ermöglicht während des Spiels die Hintergrund zu wählen.
- 5) Bumper: Ermöglicht während des Spiels die bumper auf oder ab zu schalten.

SPRACHEINSTELLUNGEN:

- 1) Wählen Sie im Hauptmenü die Sprache aus in dem Sie die jeweilige Flagge auswählen. Mit dem Pfeiltasten könne Sie nun nach links oder rechts schalten. Die Flagge die groß aufblinkt ist die aktuell ausgewählte Sprache. Drücken Sie '**ENTER**' bestätigen.
- 2) Beim Bowling könne Sie jederzeit durch Klicken auf '**START MENU**'-Taste die Sprache ändern. Navigieren Sie mit den Pfeilen nach unten, um die Sprache auszuwählen.



WEITERE OPTIONEN:

Reset (Maschine):

Wenn die Bowling Maschine nicht synchron zählt sprich nicht die pins zählt wie sie eig. Fallen, muss die Maschine durch Drücken dieser Taste zurückgesetzt werden.

Warnung!

Bitte diese Taste nicht zweckentfremden.

Review:

Durch diese Option, gehen Sie zurück zur Partitur Diagramm.

Clear Frame (nur für Standard-Bowling):

Korrektur-Taste zum Löschen des letzten Bildes. Wenn die Maschine eine Fehlermeldung anzeigt, kann diese Option auch im vergangenen Spiel Rahmen durchgeführt werden. Die Bewertung der letzte Frame wird gestrichen. Der Rahmen kann nun wieder gespielt werden.

Add Frame (nur für Standard Bowling):

Korrektur-Taste, um einen Rahmen hinzuzufügen. Mit dieser Option wird das genaue Ergebnis über die Tastatur eingegeben. Es füllt die pro wurf, so dass zwei Zahlen pro Frame eingetragen werden könne.