

# SESS SCORING SYSTEMS

GAME 1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	TOT.
LILLY	6	- X									6
MARIO	6	-	- 4								10
FONS	7	/									0

**FONS** 16  
16

## HANDLEIDING BOWLING SCORING SYSTEEM





© 2011 D&K electronics b.v.  
Aan deze uitgave kunnen geen rechten worden ontleend. Wijzigingen voorbehouden.

# INHOUDSOPGAVE:

<b>Inleiding:</b>	4
Hoofdscherm	5
<b>Bowling:</b>	6
Namen invullen	6
Bumpers	7
<b>Games:</b>	9
Uitleg Spellen	9
Groepsspel	12
<b>Start Menu:</b>	13
<b>Taal instellingen:</b>	13
<b>Overige Opties:</b>	14
Machine Reset	14
Correctie mogelijkheden	14



# INLEIDING:

Welkom,

Voor u ligt de handleiding van het **S.E.S.** bowling scoring systeem. Dit in Nederland ontwikkelde bowling scoring systeem door D&K electronics b.v. is speciaal ontworpen om eenvoudig de score bij te houden- en weer te geven tijdens het Bowlen. Tot 10 spelers per baan kunnen zichtbaar gemaakt worden met een uitvergroting van de laatste 5 frames voor de actuele speler. Ook is op het beeldscherm een duidelijke weergave van de omgevallen pins zichtbaar.

Indien gewenst kunnen speler namen worden ingevuld maar is niet noodzakelijk.

Tevens kan gekozen worden om gebruik te maken van de per speler in te stellen automatische bumpers (indien aanwezig).

Verschillende leuke 3D animaties, achtergronden en diverse geanimeerde games voor zowel kinderen als volwassenen maken het geheel compleet.

Afhankelijk van de software versie of de achtergrond instellingen van het systeem kunnen de getoonde afbeeldingen in deze handleiding enigzins afwijken maar zal de bediening hetzelfde zijn.

**VEEL BOWLING PLEZIER !!**





Het hoofdscherm van het **S.E.S.** scoring systeem geeft de keuze uit:

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

Voor het bowlen kan beginnen, moet de keuze gemaakt worden tussen bovenstaande opties. Wanneer voor '**Bowling**' gekozen wordt, start een normale 10 frame bowlinggame. Wanneer voor '**Games**' gekozen wordt, dan kan gekozen worden uit diverse verschillende spellen en wordt dus afgeweken van het standaard bowlen.

Met behulp van de pijltjes naar boven en beneden kunnen de verschillende opties geselecteerd worden of het nummer van de gewenste optie kan gekozen worden op het toetsenbord. Een geselecteerde optie is zichtbaar aan de ronddraaiende tekstbalk. Bevestig door op '**ENTER**' te drukken.

### **Let op!**

*Er zijn twee manieren van navigeren door het programma:*

- 1) *Met behulp van de pijltjes toetsen.*
- 2) *Door het nummer van de gewenste optie op het toetsenbord te kiezen.*

## BOWLING:

1. Geef het aantal spelers in met behulp van de numerieke toetsen op het toetsenbord en bevestig met **'ENTER'**.



2. Voer de namen van de spelers in.
  - o Met behulp van de pijltjes kan naar een letter genavigeerd worden, bevestigd door op **'ENTER'** te drukken. Een knipperende letter is een geselecteerde letter. Op deze manier kan een naam gemaakt worden.
  - o Met **'Backspace'** kunnen letters gewist worden.
  - o Door **'Volgende Speler'** te selecteren met behulp van de pijltjes op het toetsenbord en te bevestigen met **'ENTER'** ga je naar de volgende speler.



**Let op!**

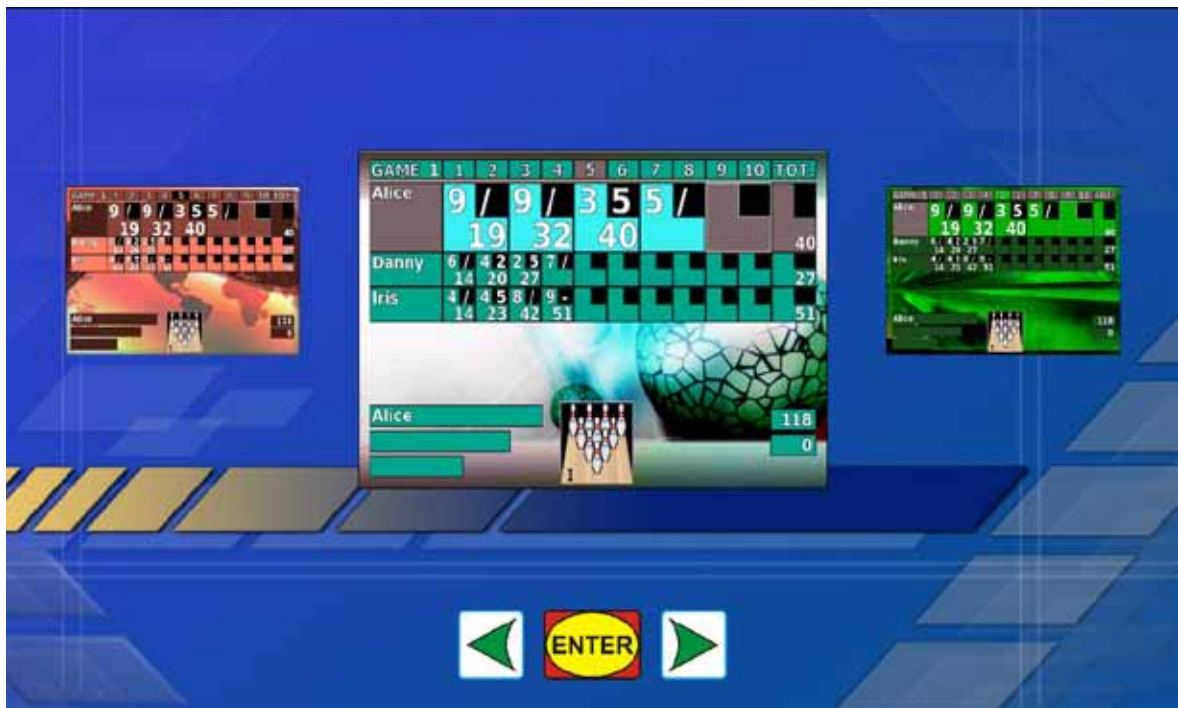
**Het is niet noodzakelijk om speler namen in te voeren!**

**Indien geen namen worden ingevoerd zal het systeem automatisch de namen: Player1, Player2 enz. toekennen aan de spelers.**

- Als alle namen ingevuld zijn ga je met de pijltjes naar **'START'** op het beeldscherm en druk hierna op **'ENTER'**.
- Nu kan gekozen worden of je met bumpers wilt spelen of niet. Wanneer niet met de bumpers gespeeld wordt, bevestig je dit door **'Start'** te kiezen. Anders druk je op het toetsenbord het nummer van de speler in die met bumper wil spelen. Achter deze naam wordt nu een groen vinkje zichtbaar. Als alles is ingesteld ga je weer naar **'Start'** en druk je vervolgens op **'ENTER'**. Met behulp van de **'<<'** toets kun je een menu terug gaan en eventueel de namen alsnog veranderen.



5. Als laatste kun je een achtergrond kiezen door met behulp van de pijltjes de verschillende achtergronden te selecteren. Wanneer de gewenste achtergrond geselecteerd is druk je op 'ENTER'.



6. Het bowlen kan nu beginnen, het programma geeft automatisch aan welke speler aan de beurt is en hoeveel pins omgegooid zijn.

Tijdens het bowlen kunnen instellingen gewijzigd worden door 'Start Menu' op het toetsenbord in te drukken.

## GAMES:

Als in het hoofdmenu gekozen wordt voor 'Games' moet vervolgens het gewenste spel gekozen worden, door middel van de pijltjes. Wanneer het gewenste spel geselecteerd is drukt men op 'ENTER'.

### Uitleg Spellen:



#### Spel 1 - Vogelvlucht I (kinderen):

Vogelvlucht I is een Start – Finish race. Het aantal omgegoide pins is het aantal verdiende punten. De vogel die als eerste 50 punten heeft gescoord is de winnaar. Men heeft twee worpen per beurt. Maximaal 8 spelers per spel.



#### Spel 2 – Octopus Race II (kinderen):

Octopus Race I is een Start - Finish race met hindernis. Het aantal omgegoide pins is het aantal verdiende punten. De Octopus die als eerste 40 punten heeft gescoord is de winnaar. Halverwege de baan is er een hindernis waar men exact 5 pins om moet gooien. Men heeft één worp per beurt op alle 10 pins. Maximaal 7 spelers per spel.



#### Spel 3 – Autoracen (volwassenen):

Het eerste deel van de route is 10 kilometer lang = 10 pins. Om de ezel te passeren moeten exact 5 pins omgegooid worden. Het tweede deel van de route is 9 kilometer lang = 9 pins. Bij het tankstation moeten exact 6 pins worden omgegooid. Het derde deel van de route is 8 kilometer = 8 pins lang en bij de politiecontrole moeten exact 7 pins worden omgegooid. Het laatste deel tot de finish is exact 5 pins. Men heeft één worp per beurt. Maximaal 9 spelers per spel.



#### Spel 4 - Vijf Frame Bowling:

Dit is hetzelfde spel als 10 frame (standaard) bowling. Alleen nu met 5 frames per game.



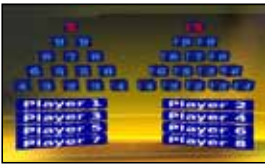
#### Spel 5 - Vogelvlucht II Teamspel:

Vogelvlucht is een Start – Finish race. Het aantal omgegoide pins is het aantal verdiende punten. De vogel (het team) dat als eerste 50 punten heeft gescoord is de winnaar. Men heeft twee worpen per beurt. Maximaal 5 spelers per team.



#### Spel 6 – Octopus Race II Teamspel :

Octopus Race II is een Start - Finish race. Het aantal omgegoide pins is het aantal verdiende punten. De Octopus (het team) dat als eerste 40 punten heeft gescoord is de winnaar. Men heeft één worp per beurt op alle 10 pins. Maximaal 5 spelers per team.



### Spel 7 – Piramide Teamspel:

De bedoeling is om alle nummers in de piramide weg te spelen. (= aantal pins)  
Het team dat dit als eerste lukt, is de winnaar. Maximaal 5 spelers per team.  
Men heeft één worp per beurt op alle 10 pins.



### Spel 8 – Piramide Spel twee banen:

Het spel wordt gespeeld op twee banen. De bedoeling is om alle nummers weg te spelen. (= aantal pins) Het team dat het als eerste lukt om alle nummers weg te spelen is de winnaar. Men krijgt één worp per beurt. Maximaal 10 spelers per team.



### Spel 9 – Helikopter Teamspel:

Het is de bedoeling om de helikopter als eerste helemaal naar links of naar rechts te positioneren. Bij een even aantal punten (= aantal omgegooide pins) vliegt de heli naar rechts, bij een oneven aantal punten vliegt de heli naar links. Het team dat dit als eerste lukt is de winnaar. Men krijgt één worp per beurt. Maximaal 5 spelers per team.



1. Geef het aantal spelers in met behulp van de numerieke toetsen op het toetsenbord en bevestig met **'ENTER'**.

De spelers zijn automatisch genummerd, wanneer gewenst kan voor iedere speler een naam ingevoerd worden. Ga in dat geval verder met stap 2. Wanneer er geen namen ingevuld hoeven te worden kun je op **'ENTER'** drukken en verdergaan met stap 3.

2. Voer de namen van de spelers in.
  - o Met behulp van de pijltjes kan naar een letter genavigeerd worden, bevestigd door op **'ENTER'** te drukken. Een knipperende letter is een geselecteerde letter. Op deze manier kan een naam gemaakt worden.
  - o Met **'Backspace'** kunnen letters gewist worden.
  - o Door **'Volgende Speler'** te selecteren met behulp van de pijltjes op het toetsenbord en te bevestigen met **'ENTER'** ga je naar de volgende speler.
  
3. Als alle namen ingevuld zijn ga je naar **'START'** en druk je op de **'ENTER'** toets.



4. Nu kan gekozen worden of je met bumpers wilt spelen of niet. Wanneer niet met de bumpers gespeeld wordt, bevestig je dit door **'Start'** te kiezen. Anders druk je op het toetsenbord het nummer van de speler in die met bumper wil spelen. Achter deze naam wordt nu een groen vinkje zichtbaar.



Als alles is ingesteld ga je weer naar **'Start'** en druk je vervolgens op **'ENTER'**.  
Met behulp van de **'<<'** toets kun je een menu terug gaan en eventueel de namen alsnog veranderen.

5. Als gekozen is voor een groepsspel kunnen nu de teams samengesteld worden.  
(Ga anders door naar stap 6.)
  - o Op het scherm zijn twee lijsten met de spelersteams zichtbaar. Om spelers bij het andere team te plaatsen selecteer je deze speler met behulp van de pijltjes en druk je hierna op **'ENTER'**. Als de speler geselecteerd is wordt de naam transparant.



- o Met behulp van de pijltjes op het toetsenbord (naar links en rechts) kan de geselecteerde speler naar de andere kant (het andere team) verplaatst worden.
6. Het spel kan nu beginnen, het programma geeft automatisch aan welke speler aan de beurt is en hoeveel pins omgegooid zijn.

Tijdens het Bowlen kunnen instellingen gewijzigd worden door op **'Start Menu'** te drukken op het toetsenbord.



## START MENU:

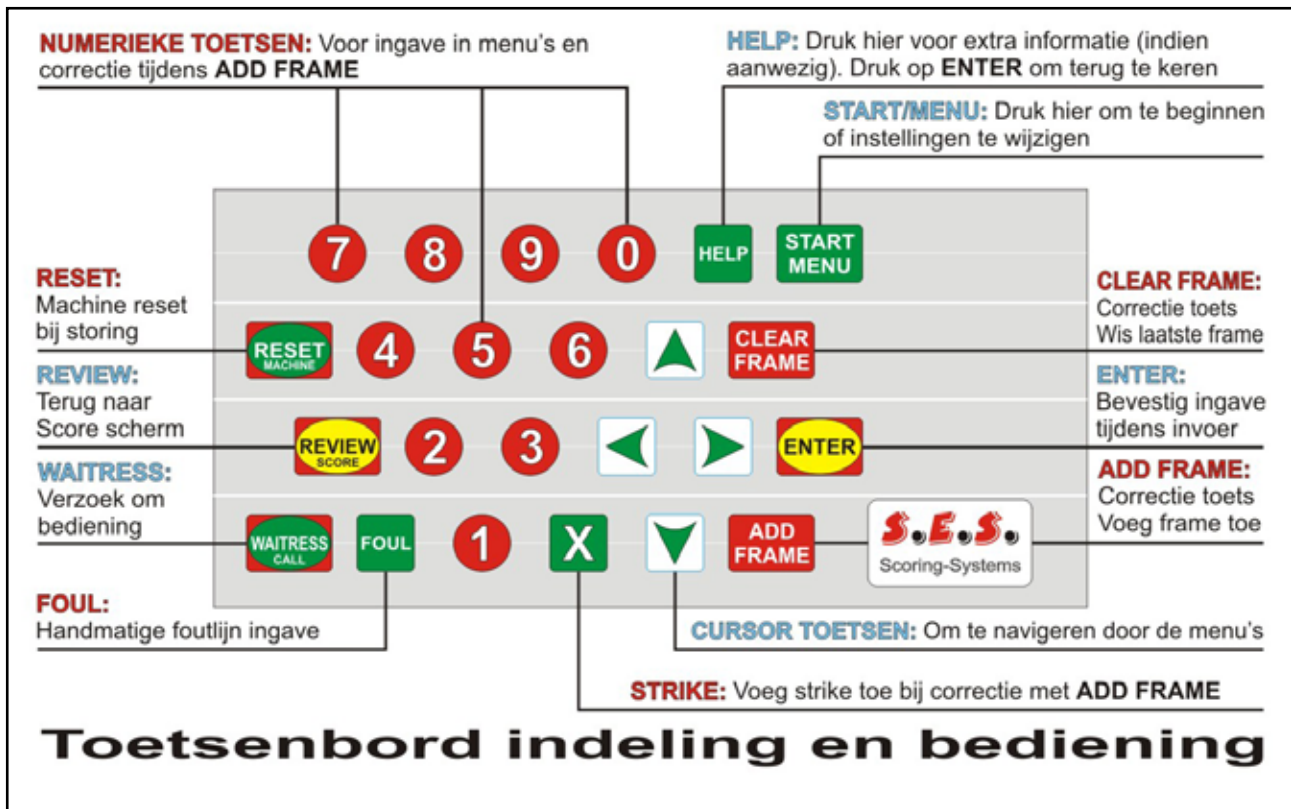
Het start menu dient om een nieuw spel te starten of instellingen te wijzigen. Wanneer met de pijltjes en de 'ENTER' toets een selectie wordt gemaakt, verschijnen de volgende opties:

- 1) Terug: hiermee keer je terug naar het huidige spel, er verandert niets.
- 2) Einde Game (Hoofdmenu): Je gaat terug naar het hoofdmenu en krijgt opnieuw de keuze tussen 'Bowling' of 'Game'. Let op! Het huidige spel wordt hierdoor beëindigd.
- 3) Herstart Game (zelfde spelers): Het spel wordt gereset. De huidige scores komen te vervallen, maar de namen en het spel blijven gelijk en wordt opnieuw gestart.
- 4) Achtergrond wijzigen: Tijdens het spel kan de achtergrond alsnog gewijzigd worden.
- 5) Bumpers instellen: Hiermee kunnen tijdens het spel bumpers aan of uitgezet worden.

Er kan gekozen worden voor een bepaalde optie door dit nummer op het toetsenbord in te drukken. Als je voor optie 5, bumpers instellen kiest, keer je terug naar het scherm met een overzicht van alle spelers. Per speler kunnen de bumpers aan- of uitgezet worden door het nummer van de desbetreffende speler te kiezen op het toetsenbord. Een groen vinkje achter de naam betekent dat deze speler met bumper speelt. Een rood kruis betekent dat deze speler zonder bumpers speelt. Om terug te keren naar het spel druk je op 'ENTER'.

## TAAL INSTELLINGEN:

- 1) Vanuit het hoofdmenu kan de gewenste taal ingesteld worden door één van de vlaggen actief te maken met behulp van de pijltjes toetsen. De vlag van de geselecteerde taal wordt groter. Druk vervolgens op 'ENTER' om te bevestigen.
- 2) Taal instellingen kunnen tijdens het bowlen te allen tijde gewijzigd worden door op 'START MENU' te drukken.



## OVERIGE OPTIES:

### Reset Pinsetter:

Als de pinsetter (bowlingmachine) en de score niet synchroon lopen, bijvoorbeeld als de pins niet goed omhoog gaan of het programma niet doorspringt naar de volgende beurt, moet de bowling machine gereset worden door op deze knop te drukken.

### Let Op!

Wanneer alles functioneert, mag deze knop niet gebruikt worden om foutieve scores te voorkomen.

### Review:

Via deze optie keer je terug naar het score overzicht

### Clear Frame (alléén bij standaard bowling):

Correctie toets om het laatste frame te wissen. Wanneer de machine een storing aangeeft, kan met deze optie het laatst gespeelde frame opnieuw gedaan worden. De score van het laatste frame wordt gewist. De frame kan opnieuw gespeeld worden, of de juiste score kan worden ingevuld met behulp van het toetsenbord (ADD FRAME).

### Add Frame (alléén bij standaard bowling):

Correctie toets om een frame toe te voegen nadat eerst een frame gewist wordt. Via deze optie kan de juiste score worden ingevuld met behulp van het toetsenbord. Vul de score per beurt in, dus twee getallen per frame.