

# Benutzerhandbuch

# Bowler-Konsole und Bildschirmanzeige

Juni 2025

Version 5.0.3

Powered by

**FUNK**  
**SOFTWARE**

Alle Rechte vorbehalten – dieses Dokument ist geistiges Eigentum von Funk Software und darf ohne schriftliche Genehmigung nicht verwendet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

# Inhalt

1. Über.....	4
2. Bowler Konsole .....	5
2.1. Spielstart.....	5
2.2. Spiel einrichten .....	6
2.2.1. Punktestand und Statistiken anzeigen .....	6
2.2.1.1. Aktuellen Spielstand anzeigen .....	7
2.2.1.2. Punktestand korrigieren.....	7
2.2.1.3. Spielerstatistiken anzeigen.....	8
2.2.1.4. Berechnung des Punktestands.....	9
2.2.1.5. Berechnung des erweiterten Spielstands .....	12
2.2.2. Themenauswahl .....	13
2.2.3. Spielerverwaltung .....	13
2.2.3.1. Spieler hinzufügen .....	14
2.2.3.2. Spieler bearbeiten.....	15
2.2.3.3. Spieler löschen .....	16
2.2.4. Spiel und Geräte verwalten.....	16
2.2.4.1. Pins zurücksetzen .....	16
2.2.4.2. Verwaltung der Bumper.....	17
2.2.4.3. Projektionsverwaltung .....	18
2.2.4.4. Beleg anzeigen .....	19
2.2.4.5. Spielzeit verlängern.....	19
2.2.4.6. Reservierungscode eingeben.....	21
2.2.4.7. Das Spiel beenden.....	22
2.2.5. Spieltyp auswählen .....	24
2.2.5.1. Klassischer Spielmodus .....	24
2.2.5.2. Erweiterter Spielmodus .....	27
2.3. Sitzung abschließen.....	27
3. Bildschirmanzeige .....	29
3.1. Konfigurieren des Overhead-Scoring-Mediaplayers .....	29
3.2. Beispiel für die Punkteanzeige .....	29
3.3. Beispiel für die Spielstandanzeige auf mehreren Bahnen.....	31
3.3.1. Joint-Spiel.....	31

3.3.2. Rundenturnier.....	31
4. Zusätzliche Ressourcen .....	32
4.1. Support und Dokumentation .....	32
4.2. Serviceanfragen .....	32
4.3. Feedback geben .....	32
5. Anhang 1: Bowler-Konsole-Einstellungen vordefinieren.....	33
5.1. Schaltflächen und Widgets in Funk portal konfigurieren.....	33
5.1.1. Funk Portal-Zugriff .....	33
5.1.2. Schaltflächen konfigurieren .....	34
5.1.2.1. Anwendung hinzufügen .....	34
5.1.2.2. Anwendung löschen.....	35
5.1.3. Anwendung einrichten .....	36
5.1.3.1. Bowler Konsole-Anwendung konfigurieren .....	36
5.1.4. Widgets konfigurieren.....	37
5.2. Spiel- und Konsolesteuerung im Center-Management-Control Pad einrichten .....	39
5.2.1. Spieleinstellungen konfigurieren.....	39
5.2.2. Konsolesteuerung konfigurieren .....	40
6. Anhang 2: Zugriffsberechtigungen für Bowler Konsole .....	42
7. Anhang 3: Bildschirmschoner-Einrichtung in Funk portal.....	43
7.1. Bildschirmschonerinhalte konfigurieren .....	43
7.1.1. Sequenz hinzufügen .....	44
7.1.1.1. Medien zu einer Sequenz hinzufügen.....	45
7.2. Themen und Bildschirmschoner konfigurieren.....	47
8. Anhang 4: Overhead Scoring Matrix App .....	49
8.1. Funk Portal-Zugriff .....	49
8.2. Anwendung verwalten .....	50
8.3. Digitale Inhalte verwalten .....	51
8.3.1. Trigger-Inhalte verwalten.....	52

---

# 1. Über

Die **Bowler Konsole** ermöglicht es Spielern, ihre Sitzungen ohne Mitarbeiterunterstützung einzurichten und zu verwalten. Über der **Bowler Konsole** können Spieler Folgendes konfigurieren:

- Spieleinstellungen
- Spielerdetails
- Spiel- und Geräteeinstellungen,
- Statistiken und Ergebnisse

Die **Bildschirmanzeige** zeigt während des Spiels Echtzeit-Ergebnisse und themenbezogene Videoreaktionen an. Wie die Bowler Konsole ist er Teil der Bowling-Scoring-Plattform.

Dieses Dokument enthält Anweisungen zur Verwendung der **Bowler Konsole** und der **Bildschirmanzeige**.

## 2. Bowler Konsole

Die **Bowler Konsole** ist eine App, mit der Sie Spielkategorie und -typ auswählen, Spieler hinzufügen und verwalten, Themen auswählen, Spielstände anzeigen und bearbeiten, Spielstatistiken einsehen sowie das Spiel starten und beenden können.

Die den Spielern zur Verfügung stehenden Funktionen werden über das **Center Management Control Pad** verwaltet. Diese Anleitung beschreibt alle standardmäßig verfügbaren Funktionen. Detaillierte Informationen zum Konfigurieren der Berechtigungen für Kunden an der Bowler Konsole finden Sie in Anhang 1: *Bowler Konsole Einstellungen vordefinieren*.

Mit der Digital Signage Control Panel-Anwendung können Sie die Anwendungsschaltflächen a der **Bowler Konsole** (klassische oder erweiterte Spiele) und zusätzliche Widgets wie die Sprachauswahl anpassen. Weitere Informationen finden Sie in Anhang 1: *Bowler Konsole Einstellungen vordefinieren*.

Der Universal Content Manager dient zur Anpassung des Bildschirmschoners, während die **Bowler Konsole** -Anwendung zur Anpassung von Hintergrund und Text der Willkommenseite verwendet wird. Siehe Anhang 3: *Bildschirmschoner-Einrichtung in Funk Portal* und *5.1.3.1. Die Konfiguration der Bowler Konsole -Anwendung* finden Sie entsprechend in Anhang 1.

### 2.1. Spielstart

Wenn Sie sich der **Bowler Konsole** nähern, ist das Spiel bereits mit den Einstellungen gestartet, die Sie als Kunde entweder an der **Bowler Konsole** oder ein Bowlingcenter-Mitarbeiter über das **Center-Management-Control Pad** konfiguriert hat.

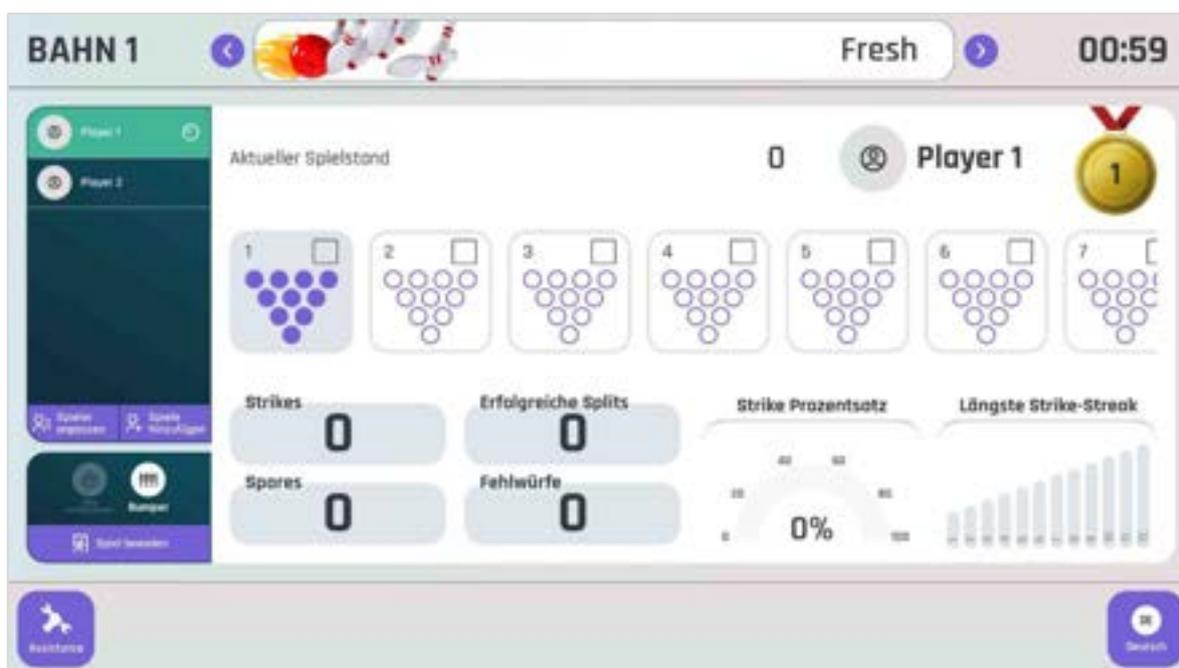


Abbildung 1. Bowler Konsole -Oberfläche

Wenn das Spiel an der **Bowler Konsole** beginnt, zeigt die **Bildschirmanzeige** eine leere Punktematrix an. Die Matrix wird mit den Namen der Spieler gefüllt, sobald diese eingegeben werden und das Spiel beginnt. Die **Scoring Engine** verfolgt die Spielstatistiken und aktualisiert die Spielstände automatisch.

Ein einzelner Konsole kann mehrere Spielkategorien unterstützen, darunter:

- Klassisches Bowling
- Erweiterte Spiele

Zusätzliche Anwendungsschaltflächen, wie z. B. für *Klassisches Bowling* oder *Erweiterte Spiele*, können über das *Digital Signage Control Panel* hinzugefügt werden. Weitere Informationen finden Sie in Kapitel 5.1.2 *Schaltflächen* konfigurieren in Anhang 1.

Die Konsole verfügt über zusätzliche Widgets wie die Mehrsprachigkeit. Weitere Informationen zu diesen Widgets finden Sie in Kapitel 5.1.4 *Widgets konfigurieren* in Anhang 1.

**Hinweis:** Sollte eine der Optionen nicht verfügbar sein, finden Sie in Anhang 1: *Bowler Konsole Einstellungen vordefinieren* und Anhang 2: *Zugriffsberechtigungen für Bowler Konsole* die verfügbaren Berechtigungen und Einstellungen auf allen Ebenen.

## 2.2. Spiel einrichten

Sobald die Spieler konfiguriert sind, wird die primäre Dashboard-Seite angezeigt. Hier können Sie die Sitzung verwalten und den Spielverlauf steuern. Die Seite ist in mehrere Hauptbereiche unterteilt:

- Themenauswahl
- Spieler-Dashboard
- Spiel- und Gerätesteuerung
- Punkte- und Spielverwaltungs-Dashboard

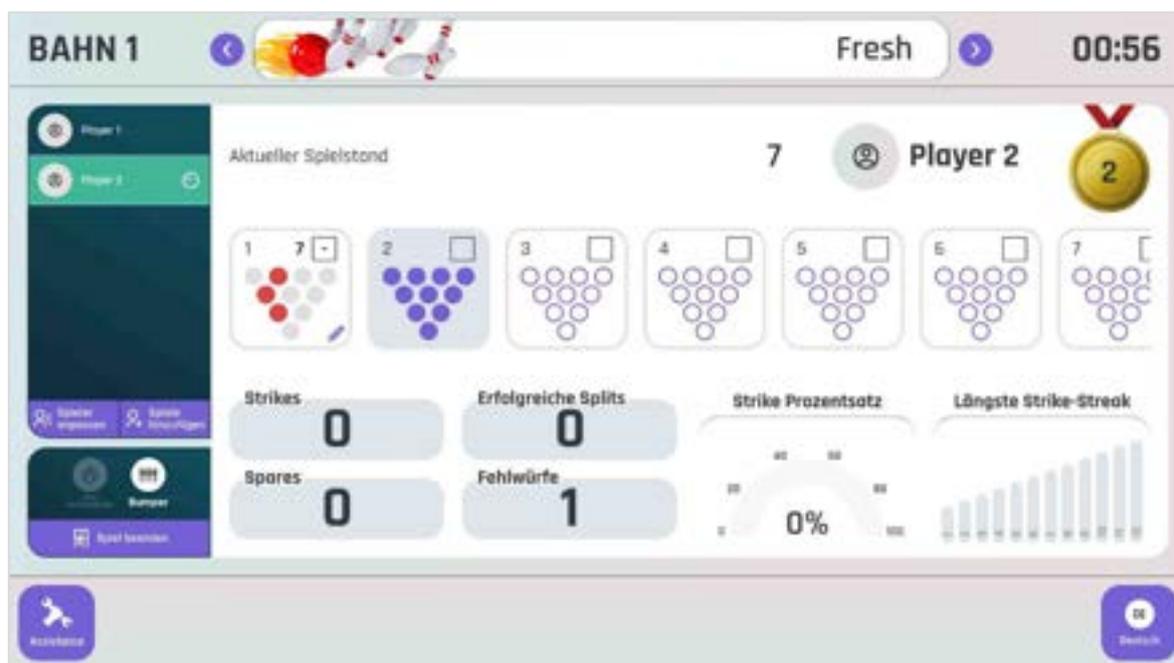


Abbildung 2. Gameplay-Steuerung

### 2.2.1. Punktestand und Statistiken anzeigen

Der aktuelle Punktestand und die Spielerstatistiken des jeweiligen Spiels befinden sich in der Mitte des Konsolebildschirms (*Abbildung 3*). So erhalten Sie einen Überblick über die Leistung jedes Spielers.

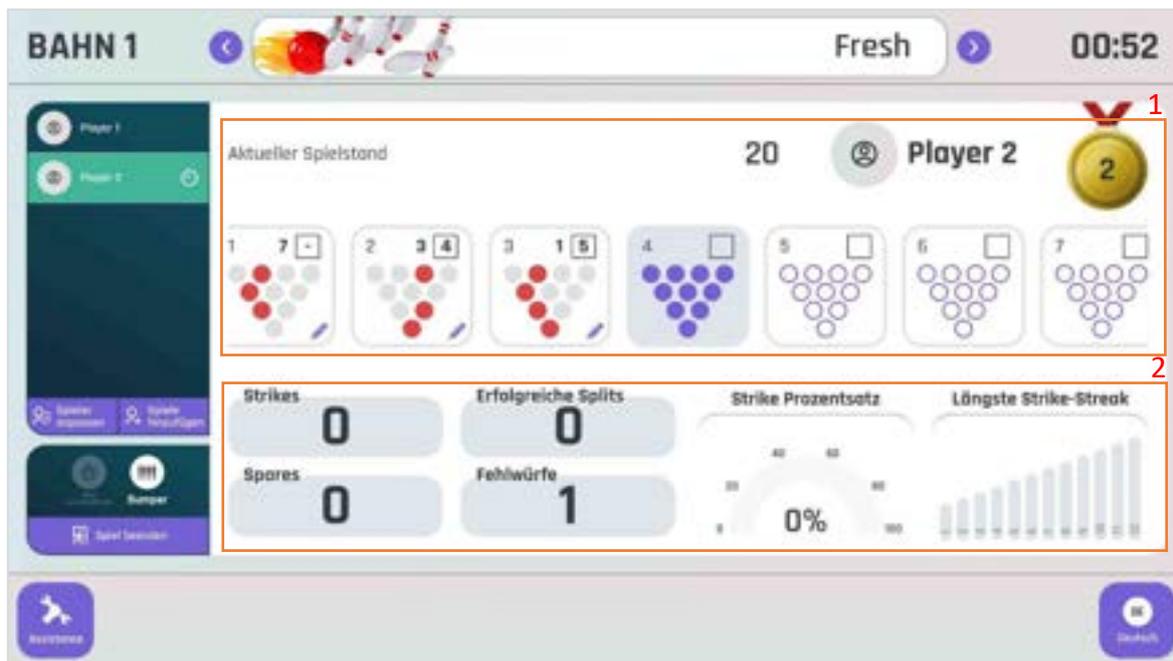


Abbildung 3. Punktestand- und Statistik-Dashboard

Alle Spielsitzungsstatistiken werden automatisch aktualisiert und für jeden Spieler angezeigt, sobald er an der Reihe ist. Tippe auf den Namen des Spielers, um dessen Punktestand und Statistiken anzuzeigen.

**Hinweis:** Um zu sehen, wer an der Reihe ist, halte nach dem *Bowlingkugel*-Symbol neben dem Namen des Spielers Ausschau.

### 2.2.1.1. Aktuellen Spielstand anzeigen

Im Bereich *Aktueller Spielstand* (siehe *Hinweis 1*, *Abbildung 3*) können Sie detaillierte Informationen zum Spiel einsehen.

Die Hauptinformationen enthalten den aktuellen Spielstand, der bei jedem Wurf berechnet wurde. Basierend auf dem aktuellen Spielstand wird die Position des Spielers in der Tabelle aktualisiert und zeigt an, wer in Führung liegt.

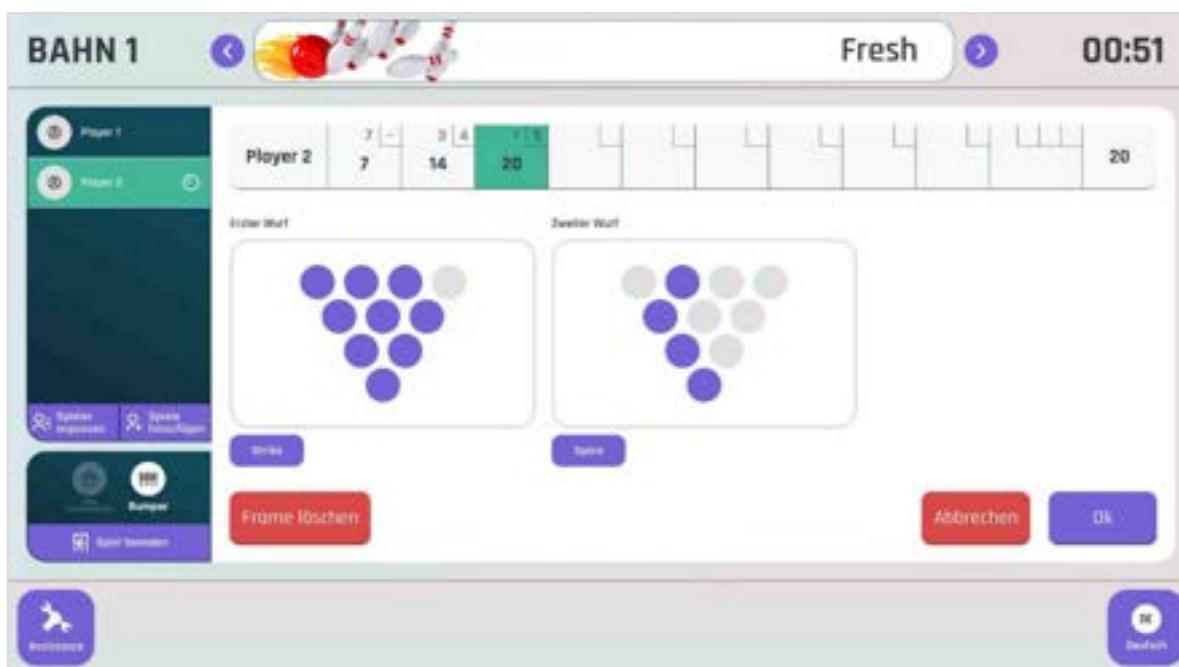
Sie können außerdem Informationen zu jedem gespielten Frame eines Spielers und die Ergebnisse seiner Würfe einsehen.

### 2.2.1.2. Punktestand korrigieren

Sie können den Spielstand für jeden abgeschlossenen Frame des aktuellen Spiels korrigieren. Die Option zur Korrektur des Spielstands gilt nur für das laufende Spiel. Der Spielstand bereits abgeschlossener Spiele kann nicht geändert werden.

Um den Frame-Punktestand zu ändern, tippen Sie auf das Bleistift-Symbol neben dem zu ändernden Frame und wählen Sie die umgeworfenen Kegel durch Tippen im Kegeldreieck aus. Um das Frame-Ergebnis als Strike oder Spare festzulegen, tippen Sie auf die entsprechenden Schaltflächen unter den Abschnitten des ersten und zweiten Wurfs. Sobald der Punktestand geändert wurde, zeigt eine rote Linie neben dem Bleistift-Symbol an, dass die Ergebnisse in einem bestimmten Frame bearbeitet wurden.

**Hinweis:** Eine Korrektur des Frame-Punktstands kann sich auf die Ergebnisse aller nachfolgenden Frames auswirken.



**Abbildung 4.** Score correction

Korrigieren Sie die Ergebnisse für den ersten und zweiten Ball nach Bedarf. Wird beispielsweise ein Kegel mit dem ersten Ball als umgeworfen markiert, wird er automatisch auch in den Ergebnissen des zweiten Balls markiert. Wird ein Kegel nach dem ersten Wurf als stehen geblieben markiert, erscheint er in den Ergebnissen des zweiten Balls. Markieren Sie ihn nach dem zweiten Versuch als umgeworfen und drücken Sie erneut.

Löschen und spielen Sie den gesamten Frame bei Bedarf erneut ab. Löschen Sie nach Abschluss eines Frames den vorherigen Frame während des Spielzugs des Spielers, bevor Sie den aktuellen Frame starten. Spielen Sie sowohl den gelöschten als auch den aktuellen Frame nach Bedarf erneut ab.

**Hinweis:** Löschen Sie Frames in Zeitsitzungen so oft wie nötig. In Spielsitzungen ist diese Funktion nur einmal pro Spiel für einen bestimmten Frame verfügbar.

Wenn für einen festgelegten Zeitraum keine Interaktion mit dem Konsole-Bildschirm erfolgt, zeigt die Konsole automatisch den Punktestand und die Statistiken des Spielers an, der gerade wirft.

### 2.2.1.3. Spielerstatistiken anzeigen

Im Bereich *Spielerstatistiken* (siehe *Hinweis 2*, *Abbildung 3*) können die Erfolge des Spielers im aktuellen Spiel angezeigt werden.

Der Bereich *Statistiken* enthält folgende Informationen:

- *Strikes*: Zeigt die Anzahl der Strikes während des Spiels an.
- *Spare*s: Zeigt die Anzahl der Spares während des Spiels an.
- *Split Conversion*: Zeigt die Anzahl der Split Conversions während des Spiels an.
- *Gutters*: Zeigt an, wie viele Bälle beim Wurf des Spielers im Gutter landeten.

- *Strike Percentage*: Zeigt den Strike-Prozentsatz der Gesamtzahl der Würfe an.
- *Longest Streak*: Zeigt die höchste Anzahl an Strikes in Folge an.

Alle Informationen werden mit jedem Wurf aktualisiert.

### 2.2.1.4. Berechnung des Punktestands

Beim Bowling zählt jeder umgeworfene Pin als ein Punkt. Zusätzliche Punkte gibt es, wenn alle Pins innerhalb eines Frames mit einem Versuch (Strike) oder zwei Versuchen (Spare) umgeworfen werden. Der Gesamtspielstand ergibt sich aus der Summe der in allen Frames erzielten Punkte.

Folgende Ergebnisse sind während eines Spiels möglich:

- Offener Frame
- Strike
- Spare
- Foul

**Hinweis:** Die Foulfunktion wird vom **Pinsetter** bestimmt und über den lokalen Controller des **Pinsetters** an den Punkteserver übermittelt.

Jedes dieser Ergebnisse wird in der Punktetabelle durch ein spezielles Symbol dargestellt.

**Tabelle 1.** Bowling-Punktsymbole

Symbol	Description
<b>Zahlen (e.g., 6, 1)</b>	Gibt die Anzahl der bei einem bestimmten Wurf umgeworfenen Kegel an. Die erste Zahl steht für den ersten Ball, die zweite (falls vorhanden) für den zweiten Ball.
<b>"/" (spare)</b>	Zeigt an, dass alle verbleibenden Kegel mit dem zweiten Ball umgeworfen wurden, nachdem der erste Wurf einige verfehlt hatte.
<b>"X" (strike)</b>	Zeigt an, dass alle 10 Kegel mit dem ersten Ball umgeworfen wurden. Für den Frame ist kein zweiter Wurf erforderlich.
<b>"-" (foul)</b>	Zeigt an, dass während des Wurfs keine Kegel umgeworfen wurden.

#### Offener Frame

Ein offener Frame liegt vor, wenn der Bowler in beiden Versuchen eines Frames weniger als zehn Pins umwirft. Die Punkte für einen offenen Frame entsprechen der Gesamtzahl der umgeworfenen Pins in beiden Versuchen. Wirft ein Bowler beispielsweise im ersten Versuch 6 Pins und im zweiten Versuch 2 Pins um, beträgt die Gesamtpunktzahl für den Frame 8 Punkte.

#### Strike

Ein Strike ist erreicht, wenn der Bowler alle 10 Pins im ersten Versuch eines Frames umwirft. Für einen Strike erhält man 10 Punkte plus die Gesamtzahl der umgeworfenen Pins der nächsten beiden Würfe. Nach einem Strike kann die Frame-Punktzahl erst berechnet werden, wenn die folgenden beiden Würfe abgeschlossen sind. Beispiel: Erzielt ein Spieler im ersten Frame einen Strike und erzielt in den nächsten beiden Würfungen 2 und 5 Punkte (offener Frame), beträgt die Gesamtpunktzahl für den ersten Frame 17 (10 + 2 + 5).

Aufeinanderfolgende Strikes bieten zusätzliche Punktemöglichkeiten:

- **Double** (zwei Strikes in Folge):
  - Im ersten Frame erhält der Spieler 20 Punkte (10 + 10 vom zweiten Strike) zuzüglich der im ersten Wurf des dritten Frames umgeworfenen Pins.
  - Im zweiten Frame erhält der Spieler 10 Punkte zuzüglich der Gesamtzahl der in den nächsten beiden Würfungen umgeworfenen Pins.
- **Turkey** (drei Strikes in Folge):
  - Im ersten Frame erhält der Spieler 30 Punkte (10 + 10 + 10).
  - Im zweiten Frame erhält der Spieler 20 Punkte (10 + 10 vom dritten Strike) zuzüglich der im ersten Wurf des vierten Frames umgeworfenen Pins.
  - Im dritten Frame erhält der Spieler 10 Punkte zuzüglich der Gesamtzahl der in den nächsten beiden Würfungen umgeworfenen Pins.
- **Four-Bagger** (vier oder mehr Strikes in Folge):
  - Im ersten und zweiten Frame erhält der Spieler jeweils 30 Punkte (10 + 10 + 10).
  - Im dritten Frame erhält der Spieler 20 Punkte (10 + 10 vom vierten Strike) zuzüglich der beim ersten Wurf des fünften Frames umgeworfenen Pins.
  - Im vierten Frame erhält der Spieler 10 Punkte zuzüglich der Gesamtzahl der bei den nächsten beiden Würfungen umgeworfenen Pins.
- **Perfect Game**: Erzielt der Bowler in allen zehn Frames Strikes, gilt dies als Perfect Game und die Gesamtpunktzahl beträgt 300 Punkte.

## Spare

Ein Spare liegt vor, wenn ein Bowler beim ersten Wurf nicht alle zehn Pins umwirft, beim zweiten Versuch aber die restlichen Pins umwirft. Für einen Spare gibt es 10 Punkte plus die Anzahl der umgeworfenen Pins beim nächsten Wurf. Die Framewertung steht erst fest, wenn der nächste Wurf abgeschlossen ist. Beispiel: Wenn ein Spieler im ersten Frame einen Spare erzielt und im zweiten Frame mit dem ersten Wurf fünf Pins umwirft, beträgt die Gesamtpunktzahl für den ersten Frame 15 (10 + 5).

## 10 frame

Im letzten 10. Frame (bzw. 5. Frame bei 5-Frame-Spielen) können Spieler zusätzliche Versuche erhalten, wenn sie einen Strike oder Spare erzielen.

- Erzielt ein Spieler beim ersten Wurf des letzten Frames einen Strike, erhält er zwei zusätzliche Würfe.
- Erzielt ein Spieler beim zweiten Wurf des letzten Frames einen Spare, erhält er einen zusätzlichen Wurf.

Somit sind maximal drei zusätzliche Würfe im letzten Frame möglich. Die Punktzahl für den letzten Frame errechnet sich aus der Summe der in diesem Frame während aller Versuche umgeworfenen Pins.

## Foul

Ein Foul liegt vor, wenn ein Spieler gegen die grundlegenden Bowlingregeln verstößt, z. B. das Überschreiten der Foullinie. Dies führt zu 0 Punkten für den Wurf, selbst wenn Kegel umgeworfen werden. Die Foullinie trennt die Bahn vom Anlaufbereich, und das Überschreiten dieser Linie während eines Wurfs gilt als

Regelverstoß. In der Punktetabelle wird ein Foul mit einem „-“-Symbol anstelle von Punkten für diesen Wurf gekennzeichnet.

- Bei einem Foul beim ersten Versuch eines Frames erhält der Bowler 0 Punkte, behält aber seinen zweiten Versuch.
- Bei einem Foul beim zweiten Versuch erhält der Bowler keine Punkte für diesen Wurf und der nächste Spieler ist an der Reihe.

### Beispiel für die Punktevergabe

Nach Abschluss des Spiels zeigt die Punktetabelle Ergebnisse ähnlich denen in *Abbildung 5* an. Detaillierte Erläuterungen zu den Symbolen und Berechnungsmethoden finden Sie in den vorherigen Abschnitten.

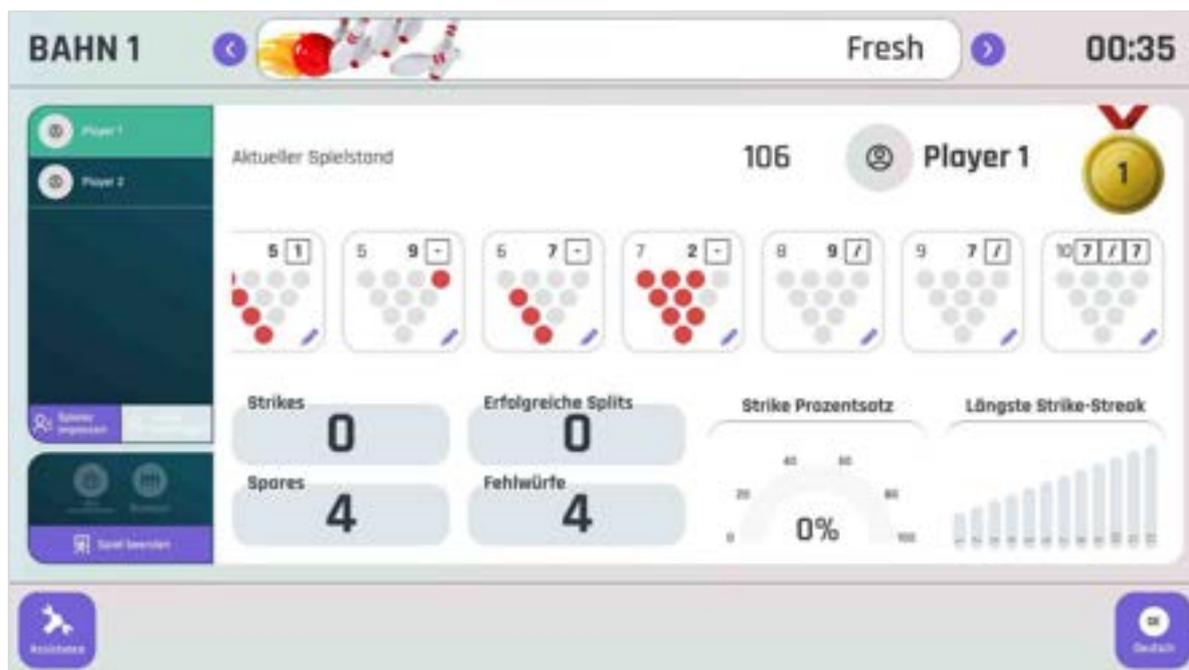


Abbildung 5. Der Spielstand im 10. Frame

Um den Berechnungsprozess besser zu verstehen, betrachten Sie die Tabelle mit den Berechnungsergebnissen eines Spiels zwischen zwei Spielern.

Tabelle 2. Beispiel für die Berechnung des Bowling-Ergebnisses

Frame	Spieler	1. Wurf	2. Wurf	3. Wurf	Ergebnis	Hinweis
1	Jasmine	- (0)	/ (10)		$0 + 10 + 10 = 20$	Ersatzbonus: 10 Punkte ab dem ersten Wurf im 2. Frame.
	Sammy	- (0)	6		$0 + 6 = 6$	
2	Jasmine	X (10)			$20 + 10 + 8 + 1 = 39$	Strike-Bonus: 8 und 1 Punkte aus zwei Würfeln im 3. Frame.
	Sammy	6	/ (10)		$6 + 10 + 4 = 20$	Spare-Bonus: 4 Punkte ab dem ersten Wurf im 3. Frame.

3	Jasmine	8	1		$39 + 8 + 1 = 48$	
	Sammy	4	4		$20 + 4 + 4 = 28$	
4	Jasmine	4	3		$48 + 4 + 3 = 55$	
	Sammy	- (0)	1		$28 + 0 + 1 = 29$	
5	Jasmine	- (0)	5		$55 + 0 + 5 = 60$	
	Sammy	X (10)			$29 + 10 + 0 + 6 = 45$	Strike-Bonus: 0 und 6 Punkte aus zwei Würfeln im 6. Frame.
6	Jasmine	X (10)			$60 + 10 + 7 + 0 = 77$	Strike-Bonus: 7 und 0 Punkte aus zwei Würfeln im 7. Frame.
	Sammy	- (0)	6		$45 + 0 + 6 = 51$	
7	Jasmine	7	- (0)		$77 + 7 + 0 = 84$	
	Sammy	X (10)			$51 + 10 + 10 + 10 = 81$	Doppelschlagbonus: 10 Punkte ab dem 8. Frame und 10 Punkte ab dem 9. Frame.
8	Jasmine	6	3		$84 + 6 + 3 = 93$	
	Sammy	X (10)			$81 + 10 + 10 + 5 = 106$	Dreifach-Strike-Bonus: 10 Punkte ab dem 9. Frame und 5 Punkte ab dem ersten Wurf im 10. Frame.
9	Jasmine	6	1		$93 + 6 + 1 = 100$	
	Sammy	X (10)			$106 + 10 + 5 + 2 = 123$	Strike-Bonus: 5 und 2 Punkte aus zwei Würfeln im 10. Frame.
10	Jasmine	5	/ (5)	6	$100 + 5 + 5 + 6 = 116$	Ersatzbonus: Fügen Sie einen weiteren Versuch für einen Wurf hinzu.
	Sammy	5	2		$123 + 5 + 2 = 130$	

### 2.2.1.5. Berechnung des erweiterten Spielstands

Die Punkte und Statistiken für erweiterte Spiele unterscheiden sich vom klassischen Spiel und voneinander. Je nach gewähltem Spiel gelten die entsprechenden Regeln für die Wertung.

Weitere Informationen finden Sie in Kapitel 2.2.5.2. *Erweiterter Spielmodus*.

## 2.2.2. Themenauswahl

Sie können das ursprünglich ausgewählte Design der Benutzeroberfläche jederzeit im Spiel ändern, indem Sie die Vorwärts- und Rückwärtspfeile im oberen Menü neben dem Themennamen drücken (*Abbildung 6*). Das ausgewählte Design ändert sich sofort und wirkt sich sowohl auf die Benutzeroberfläche der **Bowler Konsole** als auch auf die der **Bildschirmanzeige** aus.

Das ausgewählte Design wird auch auf die Bahn angewendet. Die Bahnprojektion, falls aktiviert, entspricht dem Design und wird sofort angepasst, sobald sie sich auf der **Bowler Konsole** ändert. Folgende Bowling-Themen für **Bowler Konsole** und **Bildschirmanzeige** sind verfügbar:

- Meeresfreunde
- Meeresschatz
- Meeresurlaub
- Frisch
- Cartoon
- Cartoon-Blau
- Neo
- D&D
- Freiraum
- Dschungeltänze

**Hinweis:** Die Themenauswahl ist für das klassische Bowlingspiel und das Cross-Lane-Spiel verfügbar.



**Abbildung 6.** Cartoon-Thema für Selbstbedienungskiosk

## 2.2.3. Spielerverwaltung

Im Bereich Spielerverwaltung können Sie Spieler und deren Anzahl einsehen, bearbeiten und verwalten.

Die Spielerliste wird links auf dem Konsolebildschirm angezeigt (*Abbildung 7*). Scrollen Sie nach oben und unten, um die gesamte Liste anzuzeigen. Der Name des Spielers mit dem aktuellen Frame-Wurf wird hervorgehoben.

### 2.2.3.1. Spieler hinzufügen

Nach Spielbeginn können jederzeit neue Spieler hinzugefügt werden, solange das Spiel noch läuft. So fügen Sie einen Spieler zur Liste hinzu:

1. Klicken Sie auf die Schaltfläche *Spieler hinzufügen* unterhalb der Liste der bereits registrierten Spieler.
2. Wenn Sie eine Reservierung über der Bowler Konsole vorgenommen haben oder die Reservierung von einem Mitarbeiter über das Center-Management-Bedienfeld vorgenommen wurde, geben Sie den Reservierungscode oder die Telefonnummer in das Popup-Fenster ein. Weitere Informationen finden Sie unter *2.2.4.6 Reservierungscode eingeben*.

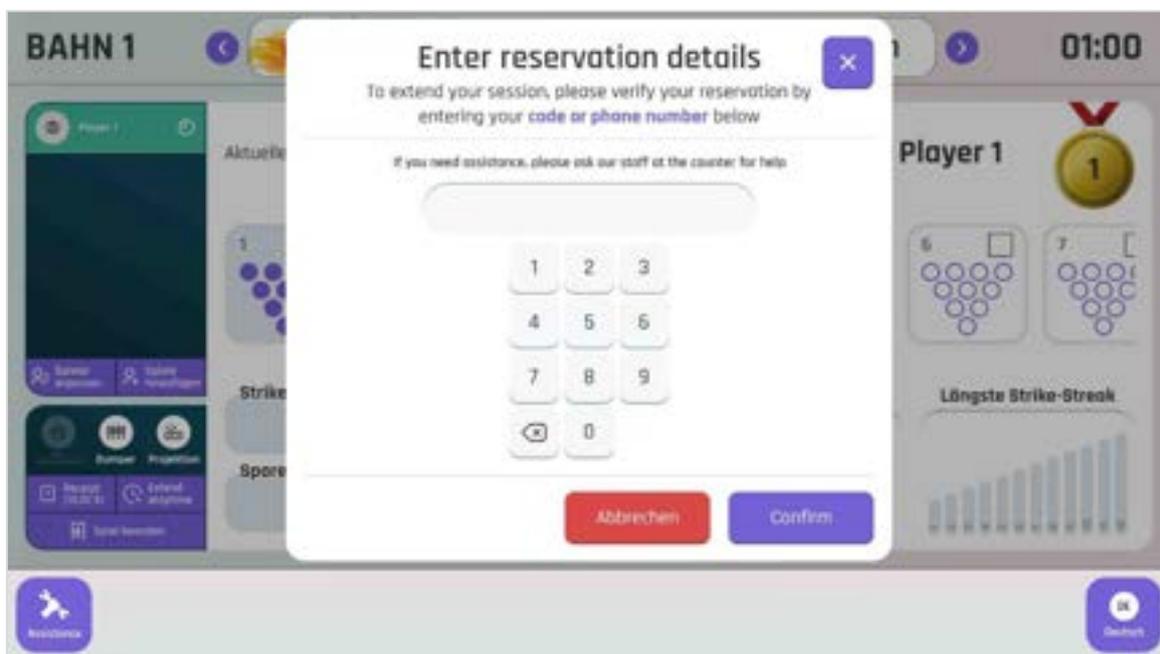


Abbildung 7. Reservierungscode eingeben

1. Das folgende Fenster wird auf dem Bildschirm angezeigt.

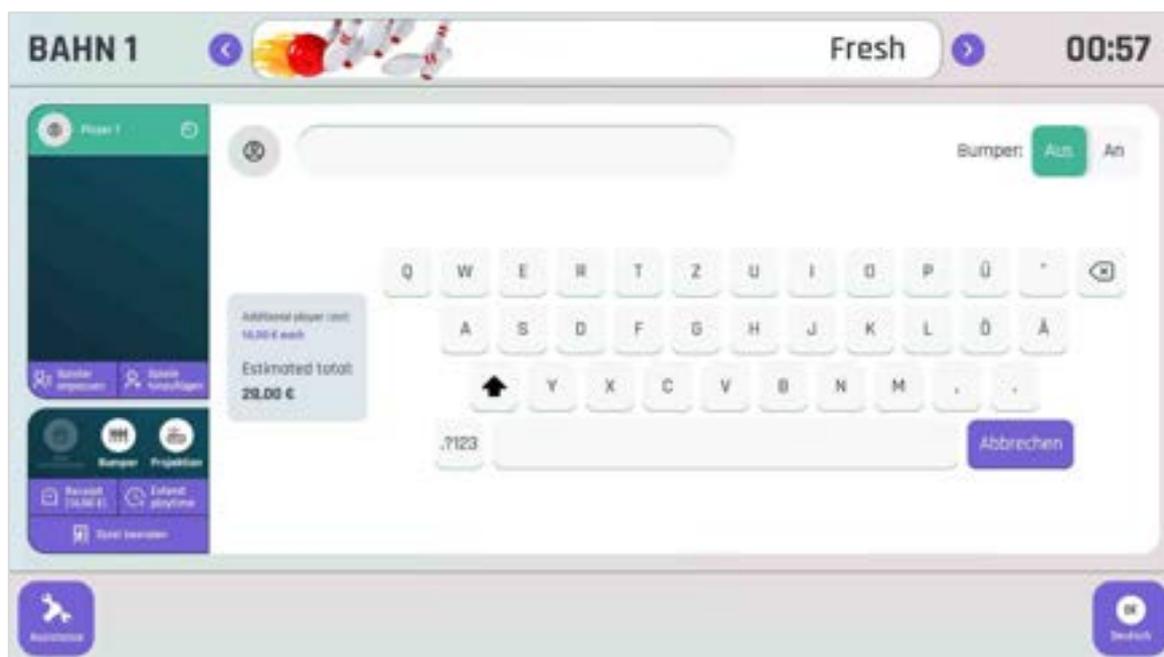


Abbildung 8. Hinzufügen eines Spielers

2. Geben Sie den Namen des Spielers in das Textfeld oben auf dem Bildschirm ein. Links neben der Tastatur wird der Abschnitt *Geschätzter Gesamtbetrag* angezeigt, der den aktuellen Sitzungsbetrag und den Preis für zusätzliche Spieler angibt.  
**Hinweis:** Für jeden Spieler, der nach Beginn der Sitzung hinzugefügt wird, fällt eine zusätzliche Gebühr an. Der *voraussichtliche Gesamtbetrag* für die Sitzung wird im linken Bildschirmbereich angezeigt.
3. Aktivieren oder deaktivieren Sie den Bumper für einen bestimmten Spieler während seines Frames mit dem Bumper-Schalter.
4. Klicken Sie auf die Schaltfläche *Hinzufügen* neben dem Spielernamen, um die Änderungen zu bestätigen.

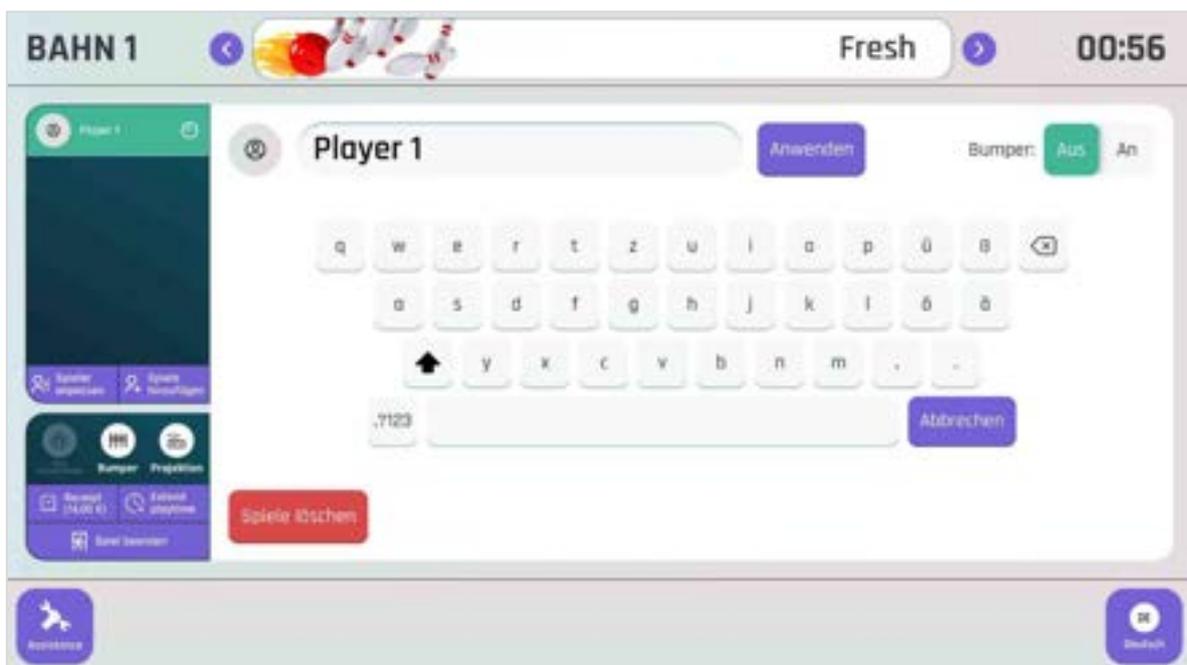
Wenn während des Spiels ein neuer Spieler hinzugefügt wurde, wird sein Zug am Ende des aktuell aktiven Spielrahmens zugewiesen und es wird nur der Spielstand für diesen und alle folgenden Rahmen angewendet.

### 2.2.3.2. Spieler bearbeiten

Zusätzlich können Sie bereits konfigurierte Player verwalten.

Um den Playernamen und die Einstellungen zu ändern, gehen Sie wie folgt vor:

1. Wählen Sie den zu bearbeitenden Player aus der Liste links aus und klicken Sie auf *Player bearbeiten*.
  2. Geben Sie im folgenden Fenster den neuen Namen für den Player in das entsprechende Feld ein.
- Additionally, you can manage players that have already been configured.



**Abbildung 9.** Einen Spieler bearbeiten

1. Aktivieren oder deaktivieren Sie den Bumper für einen bestimmten Spieler während seines Frames mit dem Bumper-Schalter.
2. Drücken Sie *Übernehme*, um die Änderungen zu übernehmen.

### 2.2.3.3. Spieler löschen

Um einen Spieler aus der Liste zu entfernen, klicken Sie auf *Spieler bearbeiten*. Klicken Sie im Fenster *Spieler bearbeiten* (Abbildung 9) auf *Löschen*. Um den Spieler aus der Liste zu entfernen, bestätigen Sie die Aktion im Popup-Bestätigungsfenster:

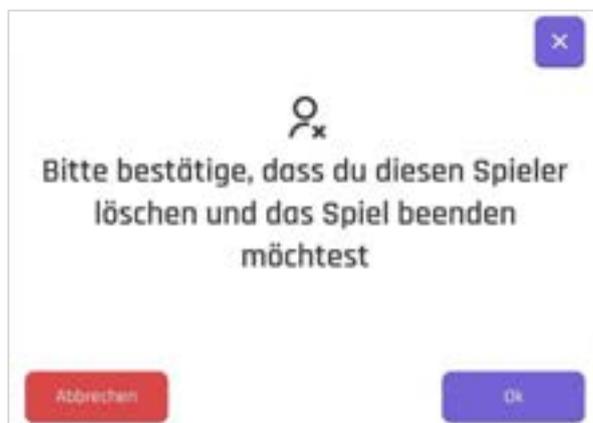


Abbildung 10. Spieler löschen

Wenn Sie während des Spiels einen Spieler hinzufügen oder entfernen, werden dessen Statistiken und Punktestände der Spielerliste an der **Bowler Konsole** und auf den Deckenfernsehern hinzugefügt oder daraus entfernt, wodurch sich die Gesamtrangliste oder Platzierung des Spielers im Spiel ändert.

### 2.2.4. Spiel und Geräte verwalten

Die Schaltflächen zur Gerätesteuerung werden unter der Spielerliste angezeigt (siehe *Abbildung 16*) und umfassen die Funktionen zur Steuerung des Bowlings:

- Kegel zurücksetzen
- Bumper verwalten
- Projektion verwalten
- Beleg anzeigen
- Spielzeit verlängern
- Spiel beenden

Die dem Spieler zur Verfügung stehenden Funktionen variieren jedoch je nach den vom Mitarbeiter vorgenommenen Voreinstellungen. Weitere Informationen finden Sie *unter 5.2. Die Einrichtung der Spiel- und Bowler Konsole steuerung in CMA* finden Sie in Anhang 1.

#### 2.2.4.1. Pins zurücksetzen

Mit der Funktion *Pins zurücksetzen* können Sie die Platzierung der Pins auf der Bahn zurücksetzen. Drücken Sie dazu die Schaltfläche *Zurücksetzen* im Spiel- und Gerätesteuerungsmenü.

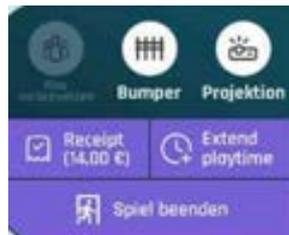


Abbildung 11. Schaltfläche Pins zurücksetzen

Bestätigen Sie diese Aktion, wenn das Bestätigungs-Popup-Fenster angezeigt wird:



Abbildung 12. Pins zurücksetzen

Beim Zurücksetzen der Pins sind zwei Szenarien möglich:

1. Wird die Schaltfläche *Pins zurücksetzen* nach dem ersten Wurf gedrückt, werden alle zehn Pins an ihre Ausgangsposition zurückgesetzt.
2. Wird die Schaltfläche *Pins zurücksetzen* nach dem zweiten Wurf eines Frames gedrückt, werden die Pins basierend auf dem Ergebnis des ersten Wurfs zurückgesetzt.

**Hinweis:** Bei zeitbasierten Sitzungen können Sie die Pins beliebig oft zurücksetzen. Bei spielbasierten Sitzungen ist diese Funktion jedoch nur einmal pro Spiel verfügbar.

### 2.2.4.2. Verwaltung der Bumper

Beim Hinzufügen von Spielern können die Bumper für jeden Bowler aktiviert oder deaktiviert werden. Sie können diese Einstellung jedoch jederzeit überschreiben, indem Sie im Spiel- und Gerätesteuermenu auf die *Bumper*-Schaltfläche klicken (Abbildung 13). Wenn die Bumper deaktiviert sind, ist die *Bumper*-Schaltfläche ausgegraut.

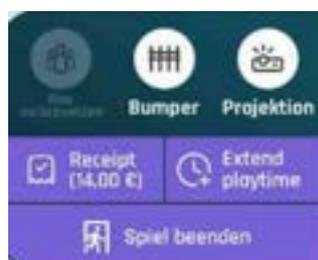


Abbildung 13. Bumper-Taste

Nach dem Drücken der *Bumper*-Taste bestätigen Sie die Aktion im Pop-up-Fenster:



Abbildung 14. Bumper ein-/ausschalten

### 2.2.4.3. Projektionsverwaltung

Mit der Projektionsverwaltung können Sie die Bahnprojektion steuern. Die Projektion wird entsprechend dem für die **Bowler Konsole** ausgewählten Thema auf der Bahn angezeigt. Diese Funktion kann jederzeit während der Sitzung aktiviert oder deaktiviert werden und ändert sich je nach Thema im Spielverlauf.



Abbildung 15. Projektionstaste

Um die Projektion auf der Fahrspur zu aktivieren, drücken Sie die Schaltfläche *Projektion* (Abbildung 15) und bestätigen Sie die Aktion im folgenden Pop-up:

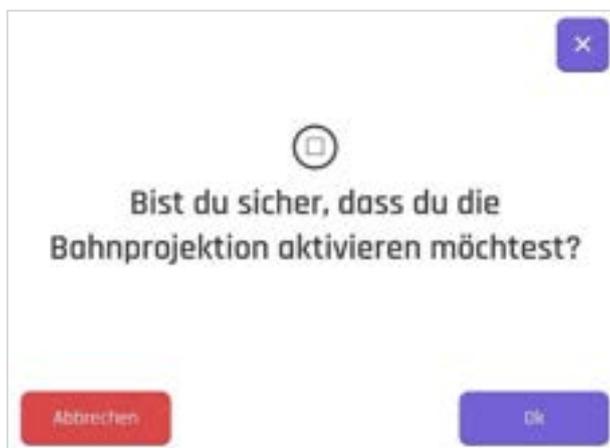


Abbildung 16. Projektion ein-/ausschalten

#### 2.2.4.4. Beleg anzeigen

Der Gesamtbetrag wird automatisch anhand der ausgewählten Produkte, des Spieltyps, des aktuellen Preisprofils, zusätzlicher Spieler, Zeitverlängerungen und weiterer Parameter berechnet. Änderungen an diesen Auswahlen führen dazu, dass der Gesamtbetrag, der auf der Schaltfläche *Beleg* angezeigt wird, bei allen Sitzungseinstellungen und Spielschritten an der **Bowler Konsole** sofort aktualisiert wird.

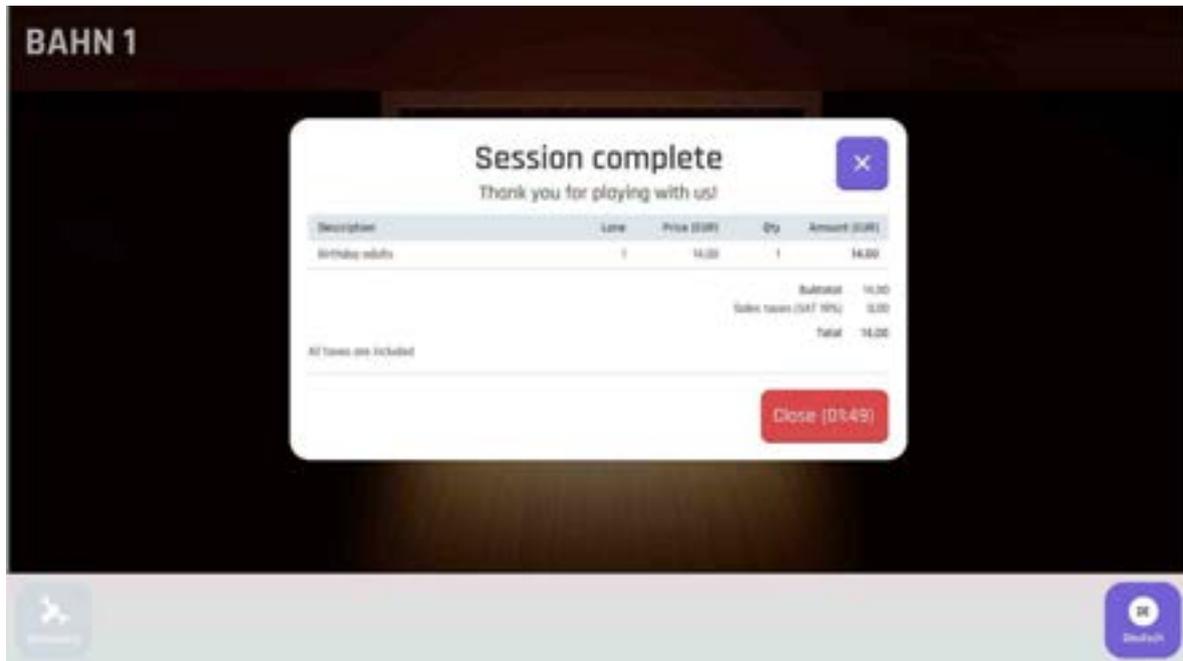


Abbildung 17. Das Popup Quittung

Klicken Sie auf die Schaltfläche *Beleg*, um das Popup-Fenster *Beleg* an der **Bowler**. Dort werden der Gesamtbetrag der Sitzung, ausgewählte Produkte, Zeitverlängerungen, zusätzliche Gebühren, Rabatte und weitere relevante Informationen angezeigt. Klicken Sie auf die Schaltfläche *Schließen*, um das Popup-Fenster zu schließen.

#### 2.2.4.5. Spielzeit verlängern

Um die Spielzeit zu verlängern, klicken Sie links in der **Bowler Konsole** auf die Schaltfläche *Spielzeit verlängern*. Falls Sie einen Reservierungscode oder eine Telefonnummer haben, geben Sie diese im nächsten Fenster ein (*Abbildung 18*). Weitere Informationen finden Sie unter Kapitel 2.2.4.6. *Reservierungscode eingeben*.

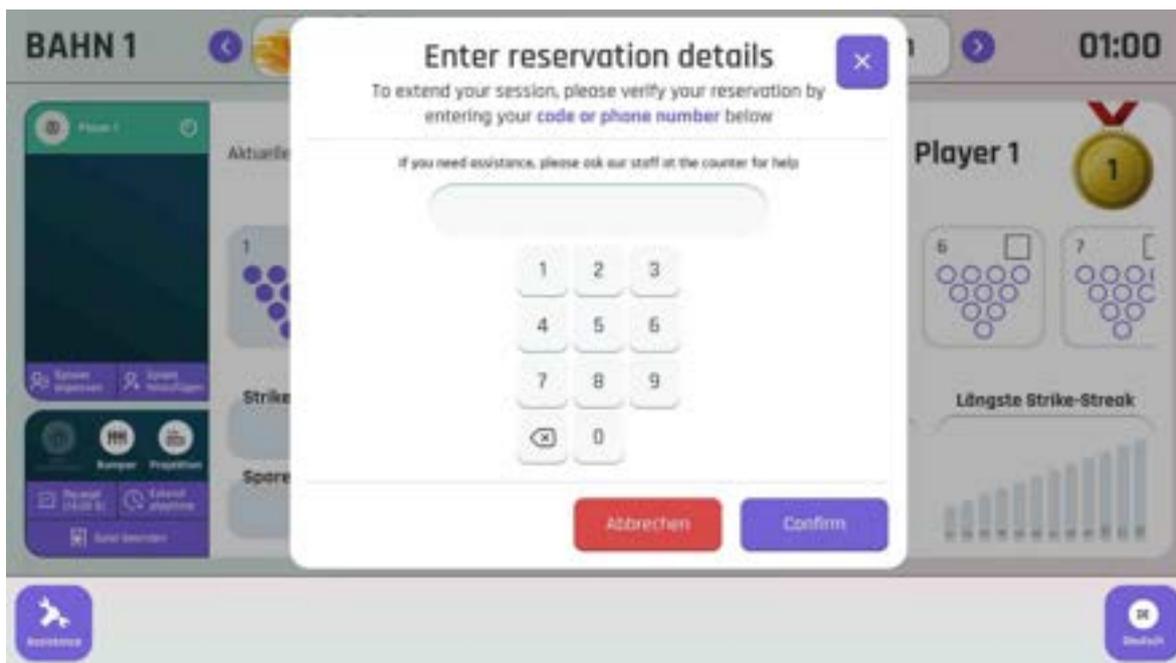


Abbildung 18. Telefonnummer eingeben

Nach Eingabe eines Reservierungscode oder einer Telefonnummer erscheint das Fenster *Sitzung verlängern*. Klicken Sie auf die Schaltflächen „+“ oder „-“, um die zusätzliche Spielzeit einer Sitzung zu verlängern oder zu verkürzen.

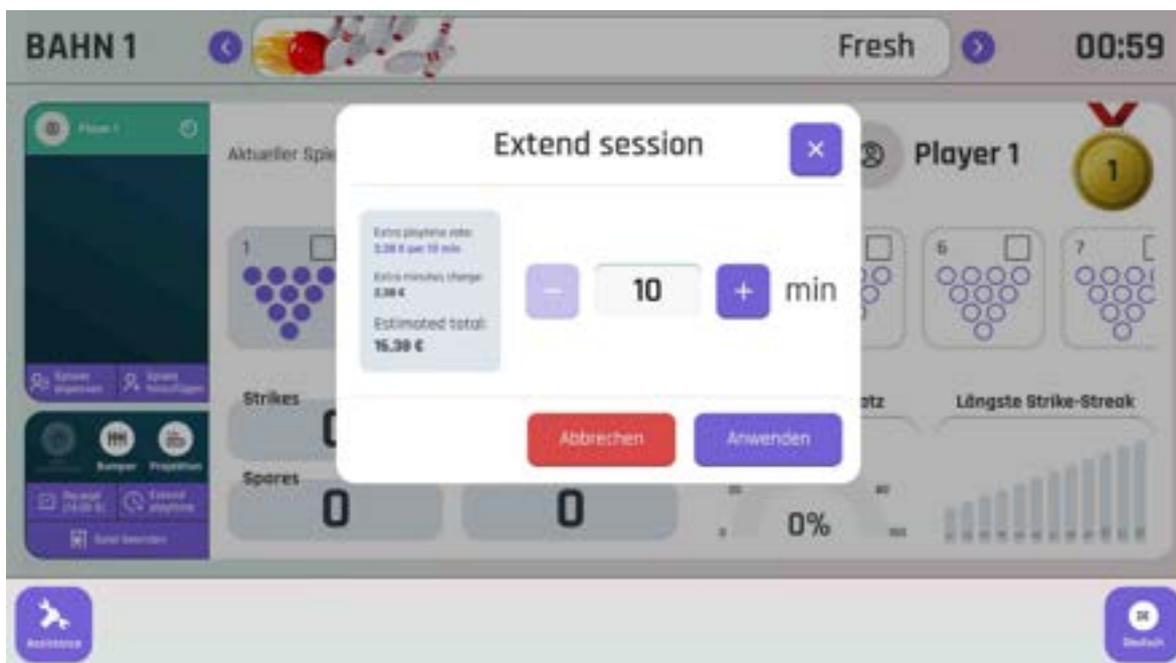


Abbildung 19. Spielzeit verlängern

Sollte sich die Zeitverlängerung mit der nächsten Reservierung auf der Spur überschneiden, erscheint eine Konfliktmeldung:

*Eine Verlängerung der Sitzung ist nicht möglich, da die Bahn für das nächste Zeitfenster reserviert ist.*

Im Popup *Sitzung verlängern* werden folgende Informationen angezeigt:

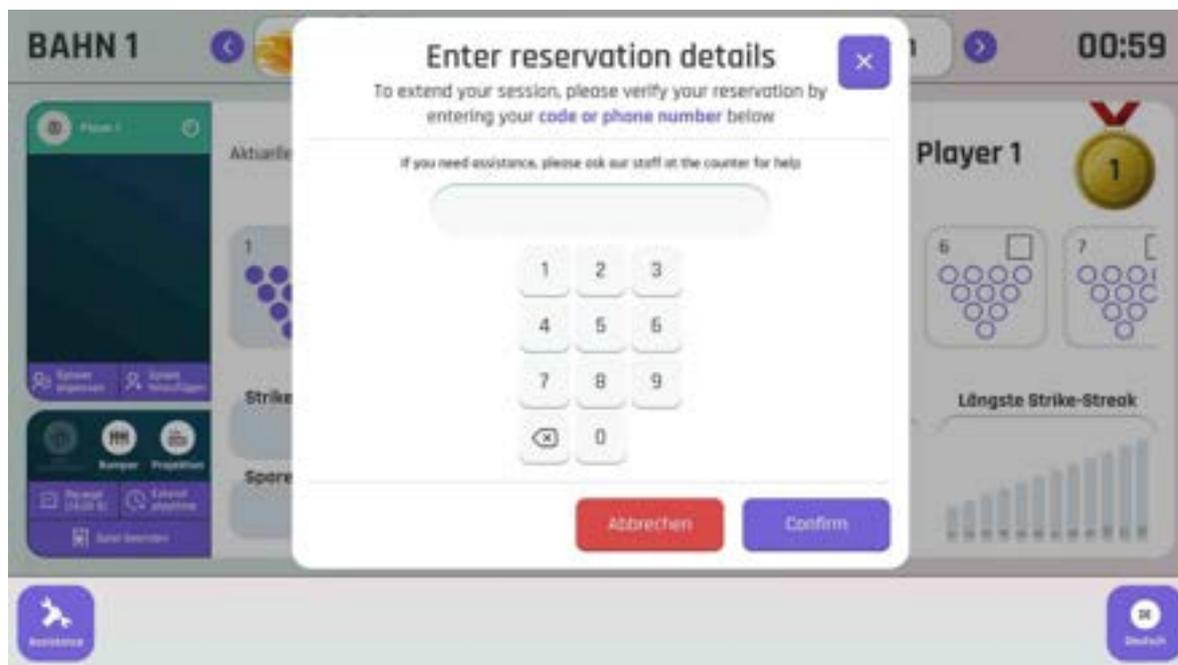
- *Gebühr für zusätzliche Spielzeit:* Der Preis für die zusätzlichen Minuten, die der Sitzung hinzugefügt werden.
- *Gebühr für zusätzliche Minuten:* Der Gesamtbetrag für die hinzugefügten Minuten.
- *Geschätzter Gesamtbetrag:* Der geschätzte Gesamtbetrag für alle während der Sitzung hinzugefügten kostenpflichtigen Elemente.

Drücken Sie **Übernehmen**, um die Verlängerung Ihrer Sitzung zu bestätigen.

**Hinweis:** Die Funktion zur Zeitverlängerung ist gegen eine zusätzliche Gebühr verfügbar. Sehen Sie sich nach der Sitzung links den Abschnitt *Geschätzter Gesamtbetrag* an.

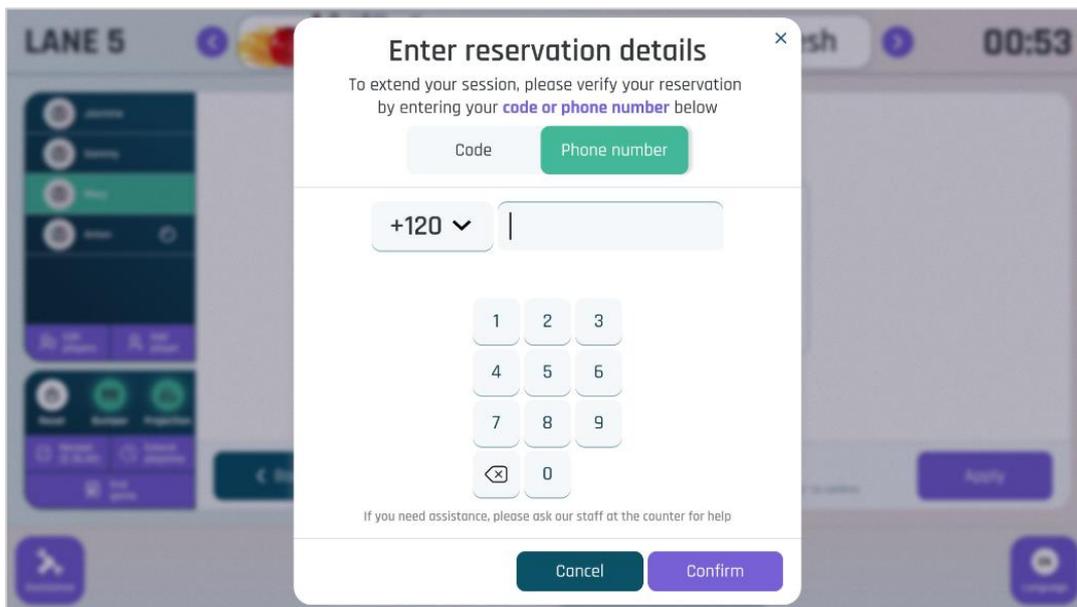
### 2.2.4.6. Reservierungscode eingeben

Wenn Sie bereits eine Spielsitzung über eine **Bowler Konsole** eingerichtet oder mithilfe eines Mitarbeiters gebucht haben, erhalten Sie den Reservierungscode per SMS oder E-Mail. Nutzen Sie diesen Code, um die Reservierungsdauer zu verlängern oder weitere Spieler hinzuzufügen. Die Code-Eingabe verhindert das falsche Hinzufügen kostenpflichtiger Artikel.



**Abbildung 20.** Reservierungscode eingeben

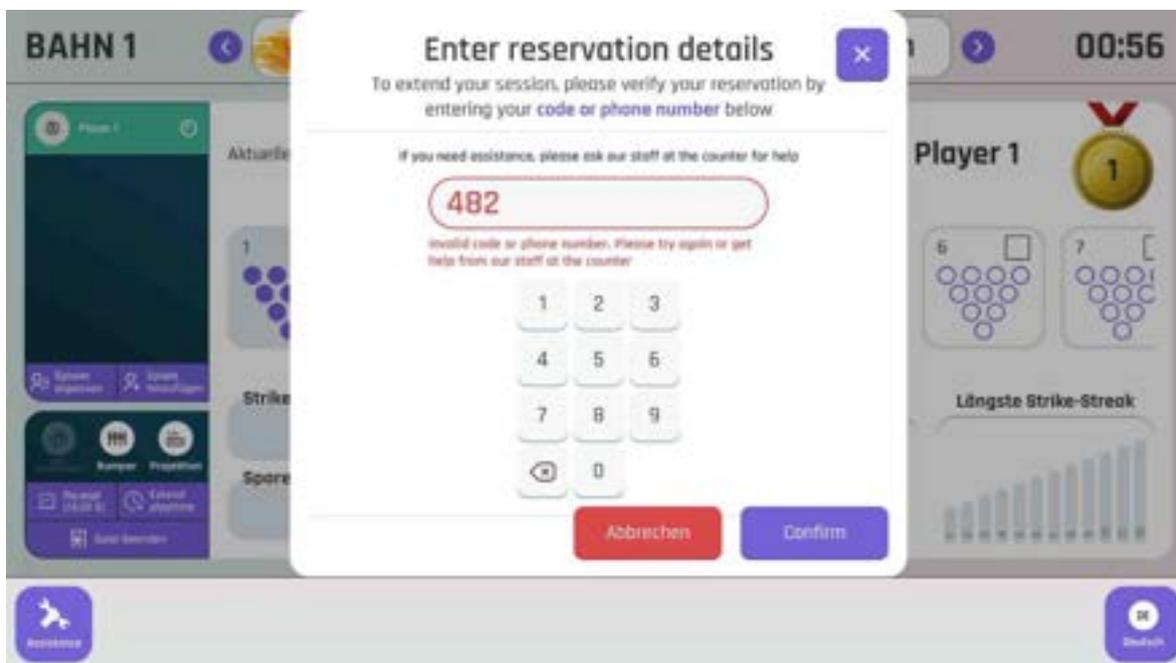
Wenn Sie keinen Reservierungscode haben, geben Sie die Telefonnummer ein, die Sie bei der Registrierung angegeben haben.



**Abbildung 21.** Eingabe der Reservierungstelefonnummer

Bei falscher Eingabe des Reservierungscode oder der Telefonnummer erscheint eine Fehlermeldung auf dem Bildschirm.

*Ungültiger Code oder ungültige Telefonnummer. Bitte versuchen Sie es erneut oder wenden Sie sich an unser Personal am Schalter.*



**Abbildung 22.** Ungültiger Reservierungscode

### 2.2.4.7. Das Spiel beenden

Wenn die Schaltfläche *Spiel beenden* (Abbildung 23) gedrückt wird oder das Spiel automatisch endet, nachdem alle Frames abgeschlossen sind, wird auf dem Bildschirm ein Fenster angezeigt, in dem der Spieler aufgefordert wird, ein neues Spiel zu beginnen oder die Sitzung zu beenden.



Abbildung 23. Schaltfläche Spiel beenden



Abbildung 24. Bestätigungsfenster

Der Spieler hat drei Optionen zur Auswahl:

1. Klicken Sie auf *Neues Spiel*, um ein neues Spiel zu beginnen. Dadurch wird der Countdown gestartet. Nach Ablauf der Zeit gelangen Sie zum Startbildschirm, wo Sie ein neues Spiel starten können. Weitere Informationen finden Sie unter Kapitel 2.2.5. *Spieltyp auswählen*.
2. Klicken Sie auf *Sitzung beenden*, um die Bahnsitzung zu beenden. Das Fenster Sitzung abgeschlossen wird auf dem Bildschirm angezeigt. Weitere Informationen finden Sie unter Kapitel 2.3. *Sitzung abschließen*.
3. Klicken Sie auf die *Home*-Schaltfläche oder das „X“-Symbol, um das Popup-Fenster zu schließen und zum Spiel zurückzukehren.

Nach Beendigung der Sitzung haben alle Spieler alle zehn (oder fünf) Frames abgeschlossen. Die **Bowler Konsole** zeigt das Fenster zusammen mit den Optionen zur Rückkehr zum Dashboard oder zum Beenden der Sitzung an.

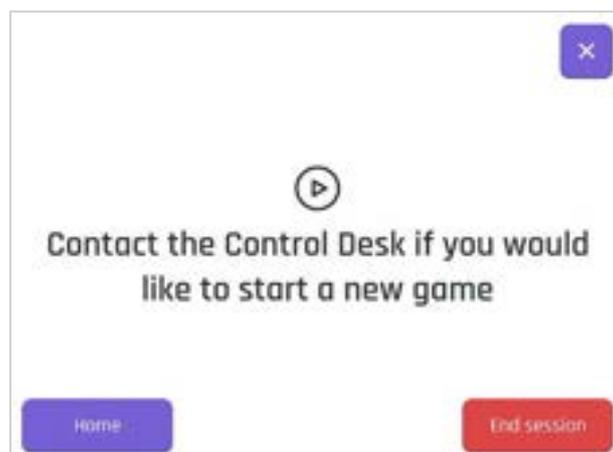


Abbildung 25. Kontaktieren Sie das Kontrollpult

Die Reservierung endet, wenn keine Zeit oder keine Spiele mehr übrig sind (oder Sie die Reservierung beenden möchten). Die **Bowler Konsole** zeigt den Bildschirm *Sitzung abgeschlossen* an (weitere Informationen finden Sie unter Kapitel 2.3. *Sitzung beenden*). Der Stellautomat schaltet sich aus und der Bahnstatus wechselt zu *Verfügbar*.

**Hinweis:** Der Mitarbeiter kann das Spiel jederzeit über das Center-Management-Bedienfeld beenden.

## 2.2.5. Spieltyp auswählen

Wenn das vorherige Spiel beendet ist, können Sie ein neues Spiel starten und Spielkategorie und -typ auswählen. Klicken Sie dazu auf der Startseite auf *Start*.

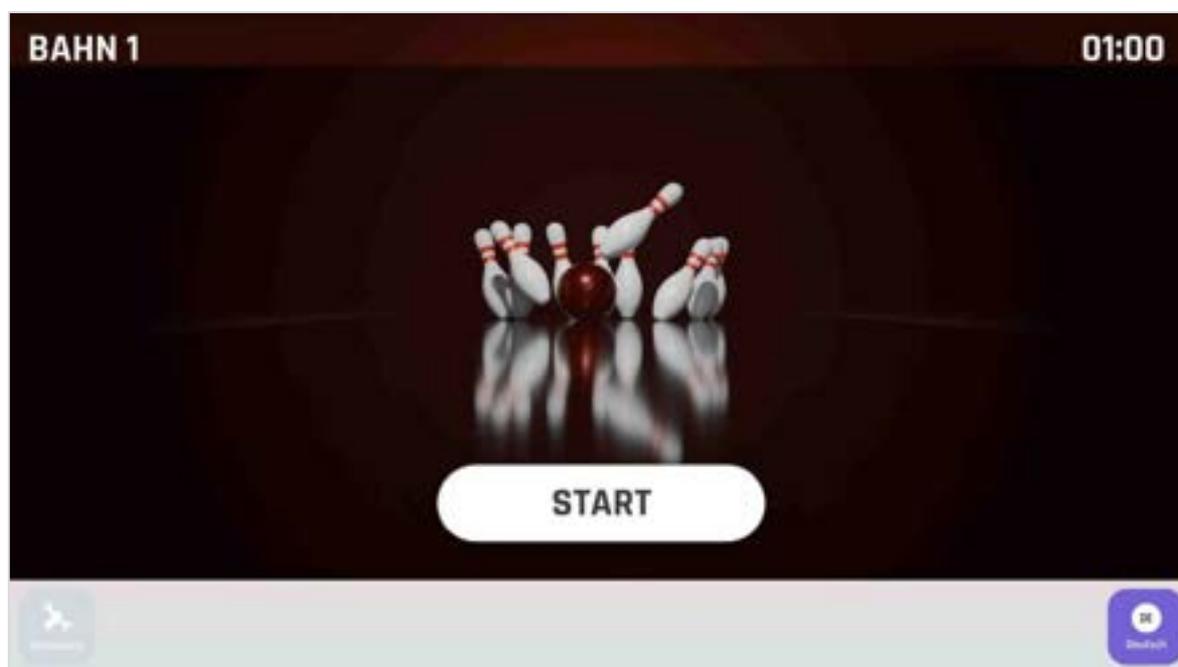


Abbildung 26. Startseite

Durch die Auswahl eines Spieltyps können Sie das gewünschte Spiel festlegen. Abhängig von den vordefinierten Einstellungen an der **Bowler Konsole** oder von einem Mitarbeiter im **Center Management Control Pad** können sich die Darstellung und die Auswahlmöglichkeiten der Spieltypauswahl unterscheiden. Wählen Sie beim Start des neuen Spiels die Spielkategorie aus.

### 2.2.5.1. Klassischer Spielmodus

Im klassischen Spielmodus stehen folgende Spielarten zur Verfügung:

- Klassisches Bowling
- Training

#### Klassisches Bowling

Im klassischen Spiel bowlen die Spieler 5 oder 10 Frames und versuchen, alle 10 Pins pro Frame umzuwerfen. Pro Frame sind bis zu zwei Würfe möglich. Punkte werden basierend auf der Anzahl der umgeworfenen Pins vergeben, außerdem gibt es Boni für Strikes oder Reserven. Wählen Sie die Kategorie *Klassisches Bowling*, um ein klassisches Bowlingspiel zu starten.

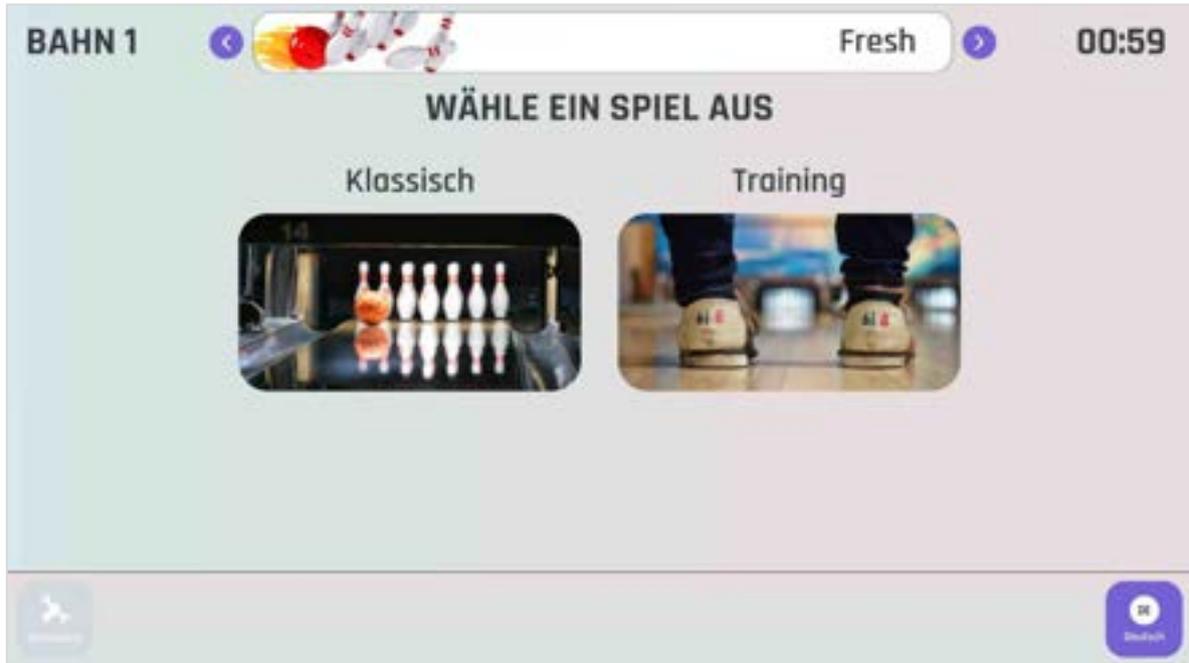


Abbildung 27. Spielkategorie auswählen

Geben Sie anschließend die Anzahl der Frames an:

- *10 Frames*: Wählen Sie diese Option, um das Standardformat der meisten Bowling-Ligen und -Wettbewerbe zu spielen.
- *5 Frames*: Wählen Sie diese Option, um eine kürzere Version (halb so lang wie ein Standardspiel) für ein schnelleres Spiel zu spielen.

**Hinweis:** Wenn Sie die Abrechnungsart *Nach Spiel* wählen, wird die Anzahl der Frames vor Beginn der Sitzung vordefiniert. Wenn Sie beispielsweise bei der Reservierungserstellung ein 10-Frames-Spiel auswählen, steht nur diese Spielart zur Auswahl.

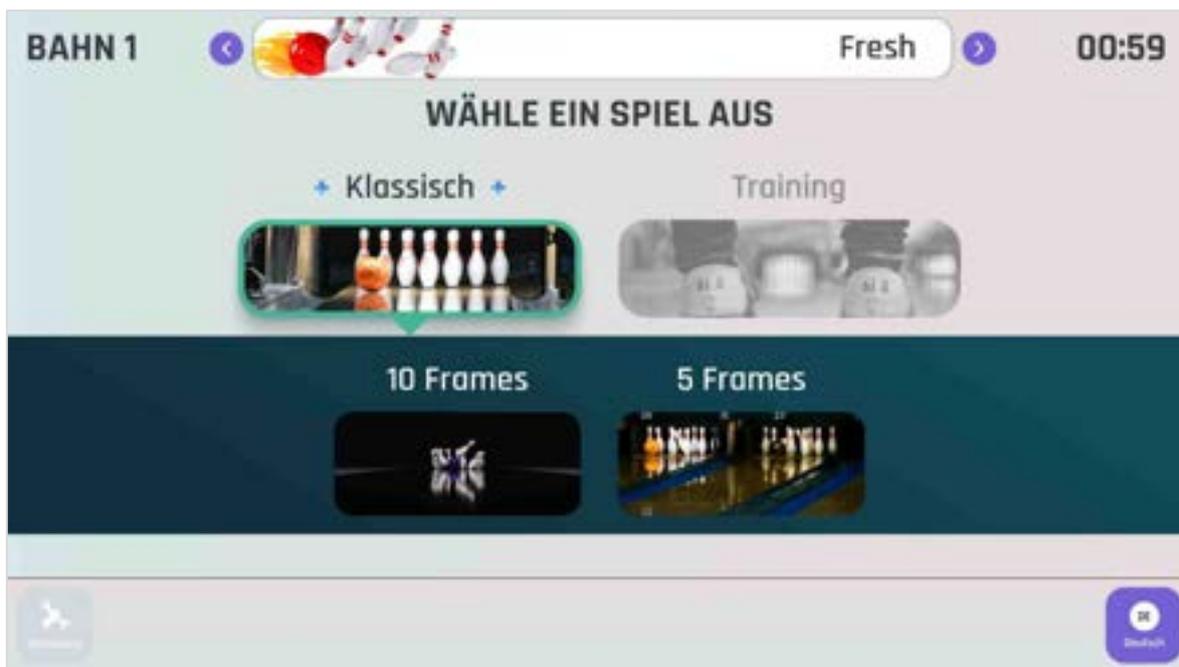


Abbildung 28. Spieltypauswahl für ein klassisches Spiel

## Training

Der *Trainingsmodus* ist nur für Sitzungen mit dem vordefinierten klassischen Spiel verfügbar. Drücken Sie die *Training-taste*, um mit dem Training zu beginnen (Abbildung 27). Wenn Sie beim Einrichten des Spiels die Kategorie Training ausgewählt haben, starten Sie das eigenständige Frame-Bowling.

Während des Trainings wechselt jeder Spieler in 2-Wurf-Frames, abwechselnd in der Reihenfolge, in der er hinzugefügt wurde. Wenn Sie an der Reihe sind, wird Ihr Name auf der **Bildschirmanzeige** mit der Punkteanzeige und der **Bowler Konsole** angezeigt.

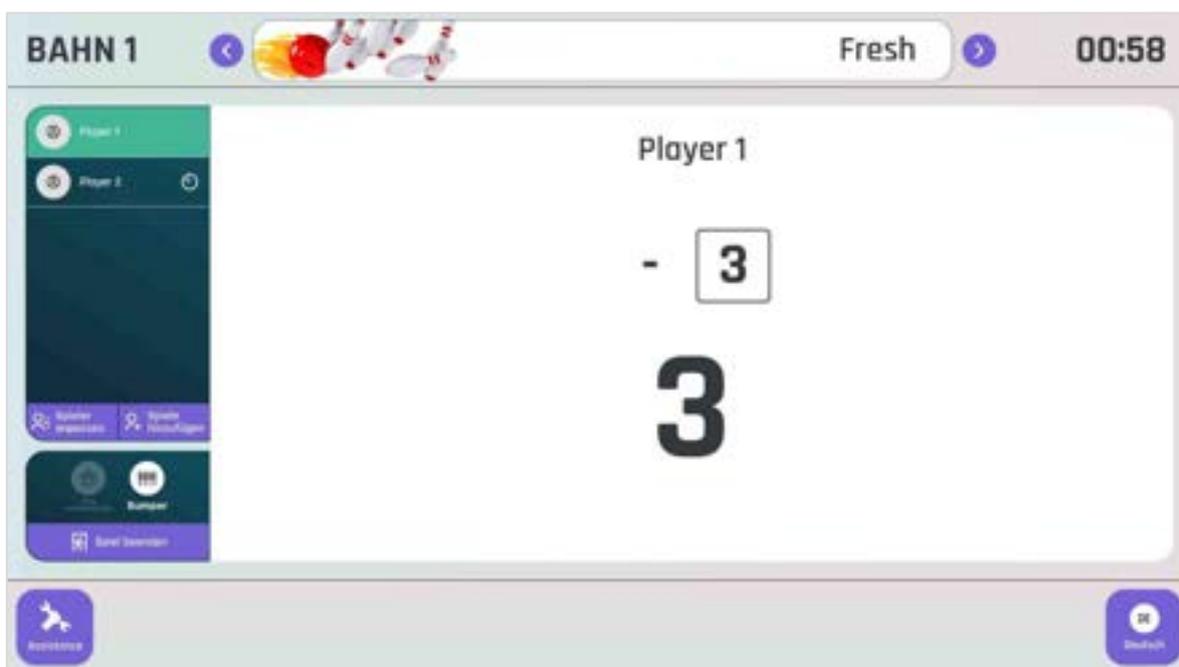


Abbildung 29. Ein Übungsspiel

Die Punkteübersicht oder die Gesamtstatistiken werden während des Trainings nicht angezeigt; es werden nur die Ergebnisse eines Wurfs angezeigt, sobald der Spieler einen einzelnen Trainingsdurchgang abgeschlossen hat.

**Notiz:** Die Trainingszeit ist im **Center Management Control Pad** vordefiniert. *Appendix 1: Predefining Bowler Konsole preferences* für detailliertere Informationen.

### 2.2.5.2. Erweiterter Spielmodus

Für eine Sitzung mit den vordefinierten erweiterten Spielen können Sie nur die folgenden Spiele auswählen:

- **Piratenschatz:** In Piratenschatz müssen Sie Edelsteine und Münzen sammeln, die auf der wasserbedeckten Bahn verstreut sind, und die verschiedenen Meereslebewesen am Ende der Bahn treffen. Der Gesamtwert des Schatzes wird mit der Anzahl der umgeworfenen Kegel multipliziert. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl am Ende des Spiels gewinnt.
- **Shoot-Out:** In Shoot-Out müssen Sie ein Tor schießen, um den Kegelzähler zu aktivieren und Punkte zu sammeln. Der Torwart ändert in jedem Frame seine Position und Bewegung, was das Gewinnen erschwert. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl am Ende des Spiels gewinnt.
- **Power-Up-Bolf:** In Power-Up-Bolf müssen Sie Kegel umwerfen. Während Sie den Ball rollen, können Sie verschiedene Power-Ups sammeln, die Ihre Gewinnchancen erhöhen. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl am Ende des Spiels gewinnt.

Wählen Sie das Spiel aus und drücken Sie die **Start**-Taste, um mit den Spielereinstellungen fortzufahren.

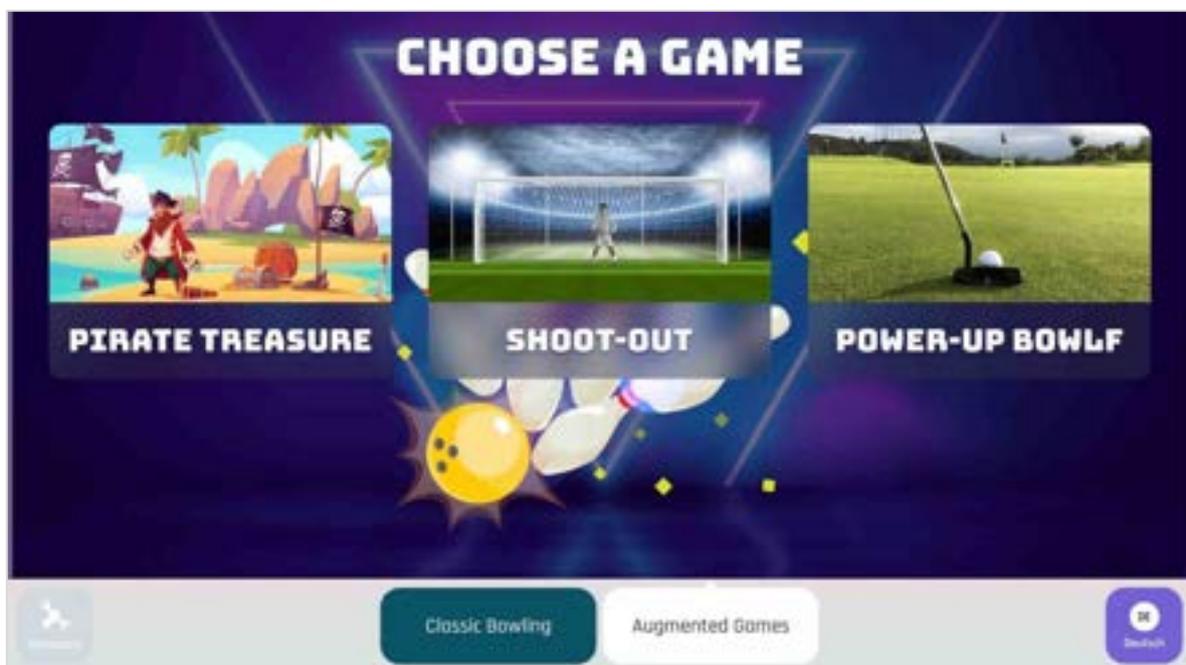
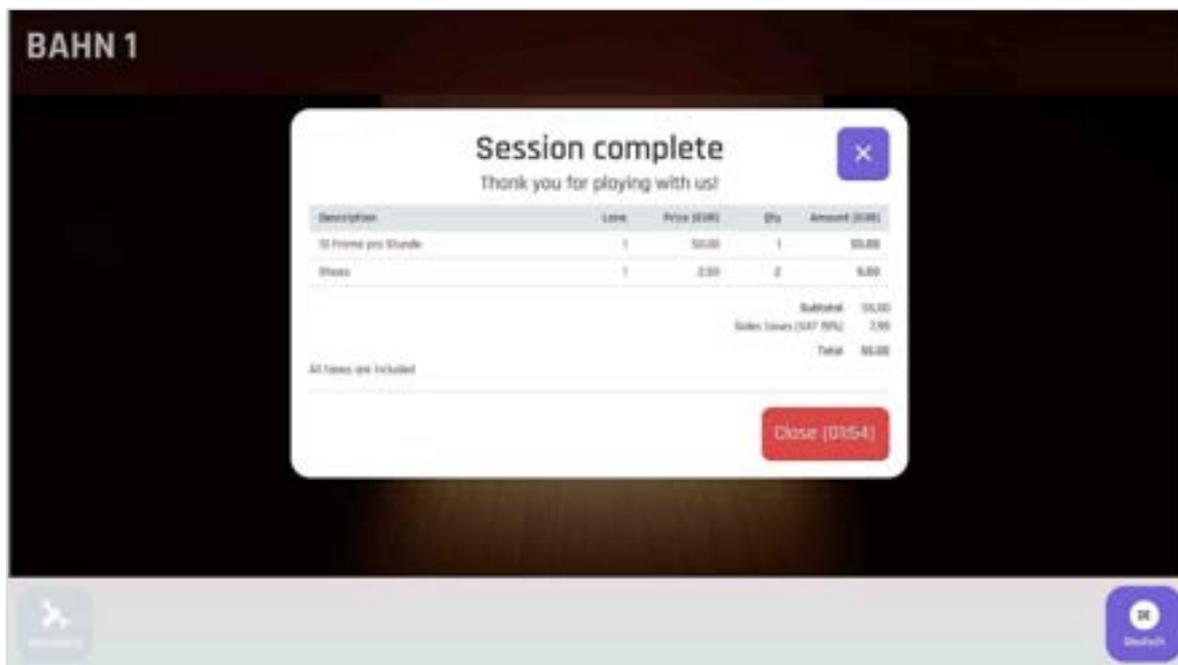


Abbildung 30. Erweiterte Spielauswahl

## 2.3. Sitzung abschließen

Nach Beendigung der Sitzung können Sie Ihre Quittung mit einer Liste der gekauften Produkte und Dienstleistungen einsehen. Der Gesamtbetrag wird unten rechts im Fenster *Sitzung abgeschlossen* angezeigt.



**Abbildung 31.** Sitzung abgeschlossen

Klicken Sie auf *Schließen*, um die Sitzungsquittung zu schließen. Anschließend wird automatisch der Bildschirmschoner angezeigt.

**Hinweis:** Das Popup-Fenster *Sitzung abgeschlossen* ist zeitlich begrenzt und schließt sich automatisch nach einer voreingestellten Zeit (z. B. 2 Minuten). Nachdem Sie die Quittung überprüft haben, wenden Sie sich bitte an einen Mitarbeiter, um die endgültige Zahlung vorzunehmen und eine Quittung zu erhalten.

## 3. Bildschirmanzeige

Die **Bildschirmanzeige** zeigt wichtige Spielinformationen wie den aktuellen Spielstand, die Bahnnummer und den Spiel-Countdown an. Er funktioniert ausschließlich im Broadcast-Modus, ohne direkte Interaktion, und ist für jede Bahn mit dem Bowling Scoring Server integriert. **Bildschirmanzeiges** verbessern das Spielerlebnis durch unterhaltsame Videoreaktionen, die durch folgende Ereignisse ausgelöst werden:

- Countdown zum Spielstart
- Strike
- Double Strike
- Triple Strike
- Spare
- Gutter
- Spielgewinn

Nutzen Sie die *Overhead-Scoring-Matrix* im Funk Portal und der App, um Bowling-Vidoreaktionen mit Themen und Animationen anzupassen. Mit diesem Tool können Sie Videoanzeigen verwalten und konfigurieren und so eine spannende Atmosphäre für Spieler und Zuschauer schaffen. Sie können die Anzeige von Reaktionsvideos konfigurieren, indem Sie den Anweisungen in Anhang 4: *Overhead-Scoring-Matrix-App folgen*.

### 3.1. Konfigurieren des Overhead-Scoring-Mediaplayers

Sie können Inhalte und Gerätekonfigurationen für die **Bildschirmanzeige** über die *Funk Portal* verwalten. Nutzen Sie den *Universal Content Manager (UCM)* zum Hochladen und Planen von Medien-Playlists, während Sie mit dem *Digital Signage Control Panel (DSCP)* Anzeigethemen und -layouts für ein optimales Benutzererlebnis anpassen können.

Eine umfassende Anleitung zum Hinzufügen von Inhalten, die den Bildschirm bei Inaktivität abdecken, finden Sie in Anhang 3: *Bildschirmschoner-Einrichtung in Funk Portal*.

Detaillierte Anweisungen zur Konfiguration von Videoreaktionen für Spielauslöser finden Sie in Anhang 4: *Overhead-Scoring-Matrix-App*.

Detaillierte Anweisungen zur Konfiguration von Videoreaktionen für Spielauslöser finden Sie in Anhang 4: *Overhead-Scoring-Matrix-App*.

### 3.2. Beispiel für die Punkteanzeige

Der Spielstand wird auf dem Bildschirm der **Bowler Konsole** und auf der **Bildschirmanzeige** angezeigt. Die **Bildschirmanzeige** bietet eine umfassende Punktetabelle mit folgenden Details:

- *Spieler*: Zeigt die Namen der Spieler in der ersten Spalte an. Der aktive Spieler (der den Ball rollt) ist hervorgehoben.
- *Frame*: Zeigt die Frame-Nummer basierend auf dem gewählten Spieltyp (z. B. klassisches 5-Frame- oder 10-Frame-Spiel).
- *Frame-Score*: Listet die Punkte für jeden Versuch im Frame auf.

- *Gesamtpunktzahl*: Zeigt die Gesamtpunktzahl jedes Spielers in der letzten Spalte an.

BAHN 2											00:55
SPIELER	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	GESAMT
Max	-7	8-									15
Tyler	16	81									16

Abbildung 32. Beispiel einer Punktetabelle

Die Statistiken auf der **Bildschirmanzeige** zeigen die besten Leistungsdetails während des Spiels:

- *Strikes*: Der Spieler mit der höchsten Strike-Punktzahl.
- *Spare*s: Der Spieler mit der besten Spare-Punktzahl.
- *Split Conversion*: Der Spieler mit der höchsten Split Conversion-Punktzahl.
- *Gutters*: Der Spieler mit der niedrigsten Gutter-Punktzahl.
- *Strike Percentage*: Der Spieler mit der besten Strike Percentage.
- *Longest Streak*: Der Spieler mit der längsten Strike-Serie in Folge.

Nach Spielende zeigt die **Bildschirmanzeige** Informationen zu den Siegern und den besten Spielergebnissen an.

BAHN 2											00:39
SPIELER	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	GESAMT
1 Max	-7	8-	7-	6-	63	62	41	-8	33	8/4	78
2 Tyler	16	81	4-	8-	81	72	7-	-7	8-	6-	74

Strikes	Spare	Erfolgreiche Splits	Fehlwürfe	Strike Prozentsatz	Längste Strike-Streak
Max	Max	Max	Tyler	Max	Max
0	1	0	6	0%	0

Abbildung 33. Die Endwertung mit den Siegern

## 3.3. Beispiel für die Spielstandanzeige auf mehreren Bahnen

Mit der **Bildschirmanzeige** und der **Bowler Konsole** können Sie die Spielstände und Statistiken für die Spielarten Joint und Round-Robin spielen und überwachen.

### 3.3.1. Joint-Spiel

Beim *Joint-Spiel* teilen sich zwei Bahnen ein Spiel. Jede Gruppe spielt in ihrem eigenen Tempo, aber alle Spielstände werden nach dem Ende beider Bahnen in einer virtuellen Übersichtstabelle auf der **Bildschirmanzeige** angezeigt.

So sehen Sie die Spielstände auf der **Bildschirmanzeige**:

- *Spielvorbereitung*: Starten Sie das Spiel wie gewohnt an der **Bowler Konsole**.
- *Spielstände anzeigen*: Die **Bildschirmanzeige** zeigt die Spielstandtabelle wie im Standardspiel an.
- *Spielabschlussanzeige*: Sobald beide gepaarten Bahnen ihre Spiele beendet haben, fasst die Overhead-Scoring-Anwendung die Spielstände aller Spieler zusammen. Die drei besten Spieler werden oben aufgeführt, und die Endergebnisse aller Spieler werden in zwei Spalten angezeigt.

Die **Bowler Konsole** zeigt ein Dashboard ähnlich dem eines klassischen Spiels und listet nur Spieler auf, die auf derselben Bahn spielen.

### 3.3.2. Rundenturnier

Im Rundenturnier wird ein klassisches 10-Frame-Spiel gespielt, bei dem die Frames zwischen den beiden benachbarten Bahnen wechseln.

So sehen Sie die Punktestände auf der **Bildschirmanzeige**:

- *Spielstart*: Konfigurieren Sie das Spiel mit der Scoring-App. Die **Bildschirmanzeige** zeigt eine Punktetabelle an, die dem regulären Spielverlauf ähnelt.
- *Spielverlauf*: Sobald alle einer Bahn zugewiesenen Spieler einen Frame beendet haben, können sie auf die gegenüberliegende Bahn wechseln, um den nächsten Frame zu spielen.
- *Synchronisierung*: Beendet eine Gruppe einen Frame vor der anderen, muss sie warten, bis die zweite Gruppe ihn beendet hat. Punktestände und Spielernamen werden zwischen der **Bildschirmanzeige** und den Bildschirmen der **Bowler Konsole** ausgetauscht.

**Hinweis**: Spielerdetails und Punktestände wechseln kontinuierlich zwischen den Bahnen, bis das Spiel endet.

- *Spielende-Anzeige*: Nach Spielende zeigt die **Bildschirmanzeige** eine kombinierte Matrix mit den drei besten Spielern oben an.

Die **Bowler Konsole** zeigt ein Dashboard ähnlich dem eines klassischen Spiels an und listet die Spieler auf, die auf den beiden Bahnen spielen.

---

## 4. Zusätzliche Ressourcen

### 4.1. Support und Dokumentation

Auf der Funk Helpdesk-Website finden Sie Lizenzinformationen, weitere Produktdokumentationen, Hinweise und Downloads sowie Anleitungen und Informationen zur Fehlerbehebung. So können Sie ein Produktproblem möglicherweise lösen, bevor Sie sich an den Funk Helpdesk wenden.

1. So gelangen Sie zu einer produktspezifischen Funk Helpdesk-Seite:
2. Besuchen Sie [funkbowling.zendesk.com](https://funkbowling.zendesk.com)
3. Wählen Sie den entsprechenden Produktbereich aus.

Bei weiteren Fragen oder um direkt mit unserem Support-Team zu sprechen, rufen Sie uns bitte unter +49 7356 93700 an.

### 4.2. Serviceanfragen

Um umfassende Hilfe vom Funk Helpdesk zu erhalten, senden Sie eine Serviceanfrage. Klicken Sie dazu im Servicecenter der Funk Helpdesk-Website auf Serviceanfrage erstellen.

Um eine Serviceanfrage zu stellen, benötigen Sie einen gültigen Supportvertrag. Wenden Sie sich an einen Funk-Vertriebsmitarbeiter, um Informationen zum Abschluss eines gültigen Supportvertrags zu erhalten oder Fragen zu Ihrem Konto zu stellen.

Um eine Serviceanfrage zu stellen, füllen Sie bitte das Anfrageformular auf der Support-Seite aus. Wir prüfen Ihre Anfrage und erhalten umgehend eine Antwort.

### 4.3. Feedback geben

Feedback hilft uns, die Genauigkeit, Organisation und Gesamtqualität unserer Veröffentlichungen zu verbessern. Senden Sie Feedback an Ihre Project Manager.

## 5. Anhang 1: Bowler-Konsole-Einstellungen vordefinieren

Die **Bowler Konsole** wird über *Funk Portal* und das *Central Management Control Pad* konfiguriert und verwaltet. Sie können alle Konfigurationen individuell anpassen.

### 5.1. Schaltflächen und Widgets in Funk Portal konfigurieren

Die Konfiguration der **Bowler Konsole** über *Funk Portal* ermöglicht Ihnen, Schaltflächen und Widgets zum Startbildschirm hinzuzufügen.

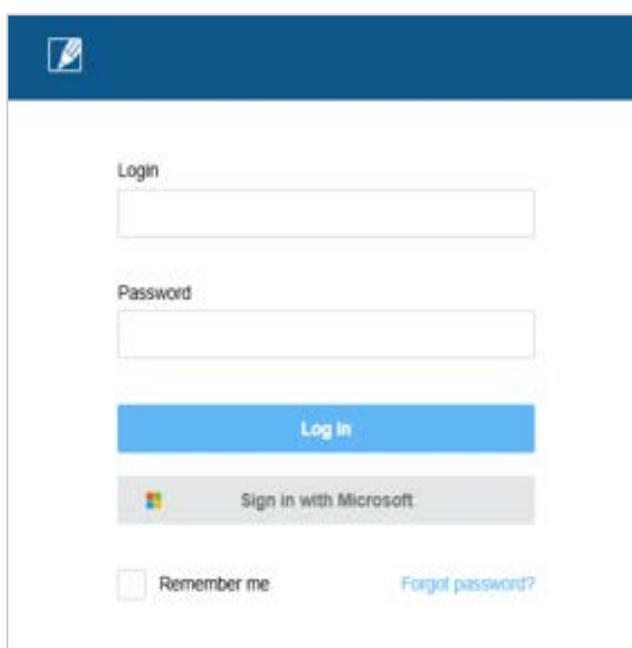
#### 5.1.1. Funk Portal-Zugriff

Um mit der Konfiguration der **Bowler Konsole** zu beginnen, melden Sie sich zunächst bei *Funk Portal* an.

So melden Sie sich am Server an:

1. Öffnen Sie Ihren Browser.
2. Folgen Sie dem Link ein [portal.funkbowling.com](http://portal.funkbowling.com) .
3. Drücken Sie die Eingabetaste. Das Anmeldeformular wird angezeigt. Geben Sie Ihre Zugangsdaten ein.
4. Aktivieren Sie das Kontrollkästchen *Remember me*, wenn Sie zukünftig automatisch im System angemeldet werden möchten.
5. Drücken Sie die *Log in* oder melden Sie sich an.

Um mit der Konfiguration der **Bowler Konsole** zu beginnen, melden Sie sich zuerst bei *Funk Portal* an.



The image shows a login form for Funk Portal. It features a dark blue header with a white icon. Below the header, there are two input fields: 'Login' and 'Password'. A blue 'Log in' button is positioned below the password field. Underneath the button is a 'Sign in with Microsoft' button with the Microsoft logo. At the bottom, there is a 'Remember me' checkbox and a 'Forgot password?' link.

Abbildung 34. Das Anmeldeformular für Funk Portal

**Hinweis:** Sollten Sie Probleme beim Zugriff auf *Funk Portal* oder bei der Anmeldung haben, überprüfen Sie die Ihnen bereitgestellten Anmeldedaten sorgfältig. Bei Passwörtern wird zwischen Groß- und Kleinschreibung unterschieden.

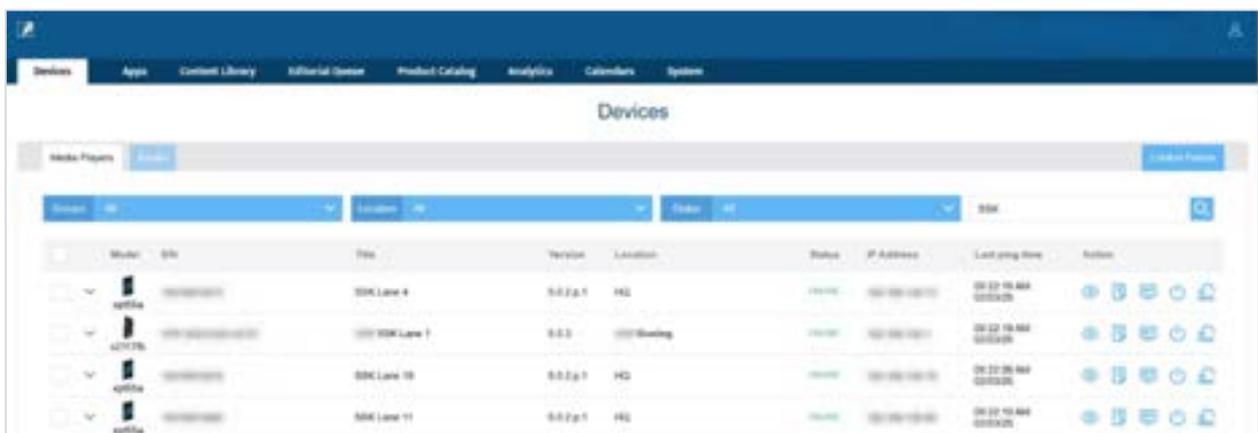
## 5.1.2. Schaltflächen konfigurieren

Die Schaltflächen in der Fußzeile entsprechen den Anwendungen, die Sie über *das Digital Signage Control Panel (DSCP)* auf dem *Funk Portal Server* konfigurieren können.

Die klassischen und erweiterten Spieloptionen werden automatisch hinzugefügt und konfiguriert. Folgen Sie den nachstehenden Anweisungen, um eine Anwendung hinzuzufügen oder zu entfernen.

### 5.1.2.1. Anwendung hinzufügen

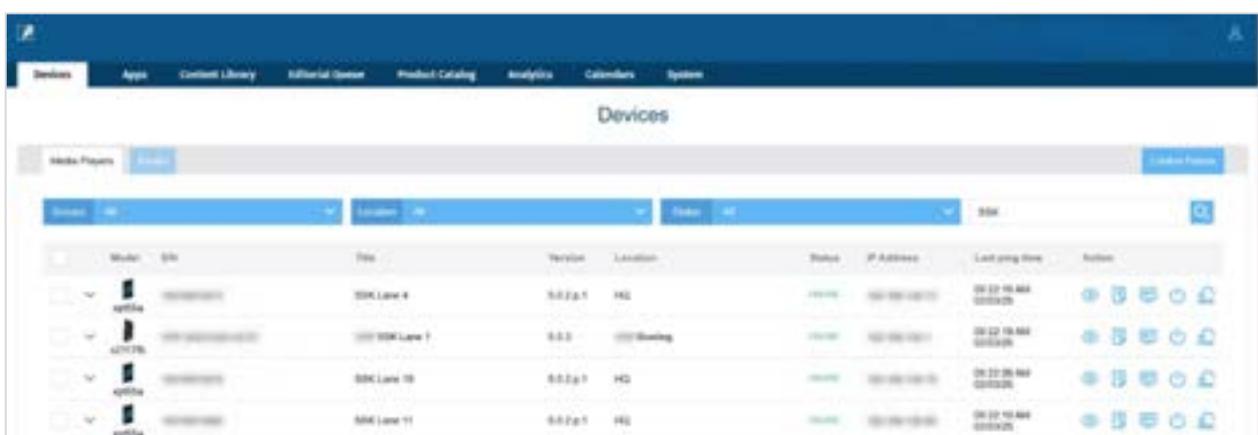
Um eine Anwendung für die **Bowler Konsole** hinzuzufügen, gehen Sie zum Bereich *Devices* und wählen Sie die *Kiosks* aus der Liste aus, den Sie konfigurieren möchten. Tippen Sie in der Spalte *Aktionen* neben der ausgewählten **Bowler Konsole** auf das Symbol *Control Panel*.



Model	SKU	Title	Version	Location	Status	IP Address	Last ping time	Action
ap715a	XXXXXXXXXX	BOW Lane 4	5.0.2.0	HQ	ONLINE	192.168.1.101	08:22:16:004 0000:00	[Control Panel] [Refresh] [Delete]
ap717b	XXXXXXXXXX	101 BOW Lane 7	5.0.2	101 Bowling	ONLINE	192.168.1.101	08:22:16:004 0000:00	[Control Panel] [Refresh] [Delete]
ap715a	XXXXXXXXXX	BOW Lane 10	5.0.2.0	HQ	ONLINE	192.168.1.101	08:22:16:004 0000:00	[Control Panel] [Refresh] [Delete]
ap715a	XXXXXXXXXX	BOW Lane 11	5.0.2.0	HQ	ONLINE	192.168.1.101	08:22:16:004 0000:00	[Control Panel] [Refresh] [Delete]

Abbildung 35. Die Registerkarte Geräte

Wenn der Bereich *Content Management* geöffnet wird, klicken Sie oben rechts auf dem Bildschirm auf die Schaltfläche *Add application* (Abbildung 36).

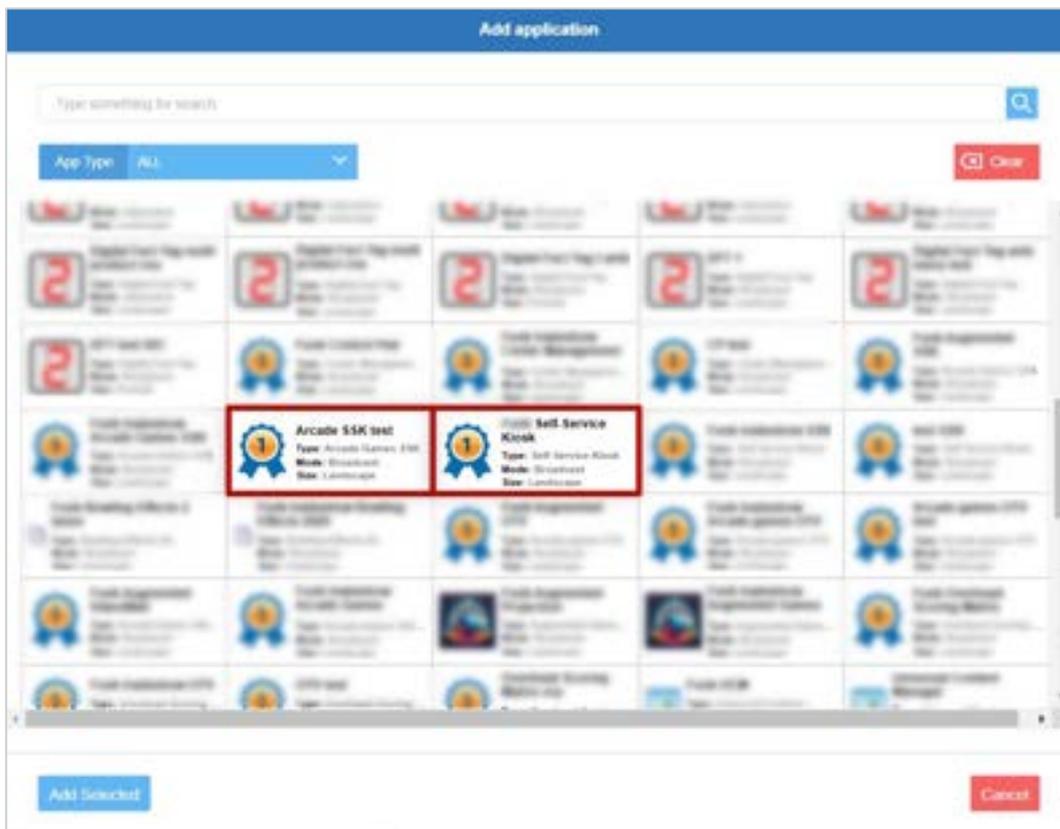


Model	SKU	Title	Version	Location	Status	IP Address	Last ping time	Action
ap715a	XXXXXXXXXX	BOW Lane 4	5.0.2.0	HQ	ONLINE	192.168.1.101	08:22:16:004 0000:00	[Control Panel] [Refresh] [Delete]
ap717b	XXXXXXXXXX	101 BOW Lane 7	5.0.2	101 Bowling	ONLINE	192.168.1.101	08:22:16:004 0000:00	[Control Panel] [Refresh] [Delete]
ap715a	XXXXXXXXXX	BOW Lane 10	5.0.2.0	HQ	ONLINE	192.168.1.101	08:22:16:004 0000:00	[Control Panel] [Refresh] [Delete]
ap715a	XXXXXXXXXX	BOW Lane 11	5.0.2.0	HQ	ONLINE	192.168.1.101	08:22:16:004 0000:00	[Control Panel] [Refresh] [Delete]

Abbildung 36. Der Bereich Content Management

Wählen Sie im folgenden Popup-Fenster eine oder mehrere Anwendungen aus.

Wählen Sie die Anwendungen vom Typ „Bowler Konsole“ aus, um die klassische Bowling-Schaltfläche hinzuzufügen, oder eine der Anwendungen vom Typ *Arcade-Games SSK*, um die erweiterte Spielschaltfläche hinzuzufügen. Informationen zur Konfiguration die **Bowler Konsole** -App finden Sie unter Kapitel 5.1.3.1. *Bowler Konsole Anwendung konfigurieren*.



**Abbildung 37.** Das Popup Anwendung hinzufügen

Klicken Sie auf die Schaltfläche *Add Selected*, um die ausgewählte Anwendung in der **Bowler Konsole** anzuwenden.

### 5.1.2.2. Anwendung löschen

Um die Anwendung von der **Bowler Konsole** zu entfernen, klicken Sie auf das Symbol Löschen  neben der zu entfernenden Anwendung (*Abbildung 38*) und bestätigen Sie die Aktion im folgenden Popup-Fenster.



**Abbildung 38** Die Popup Anwendung löschen

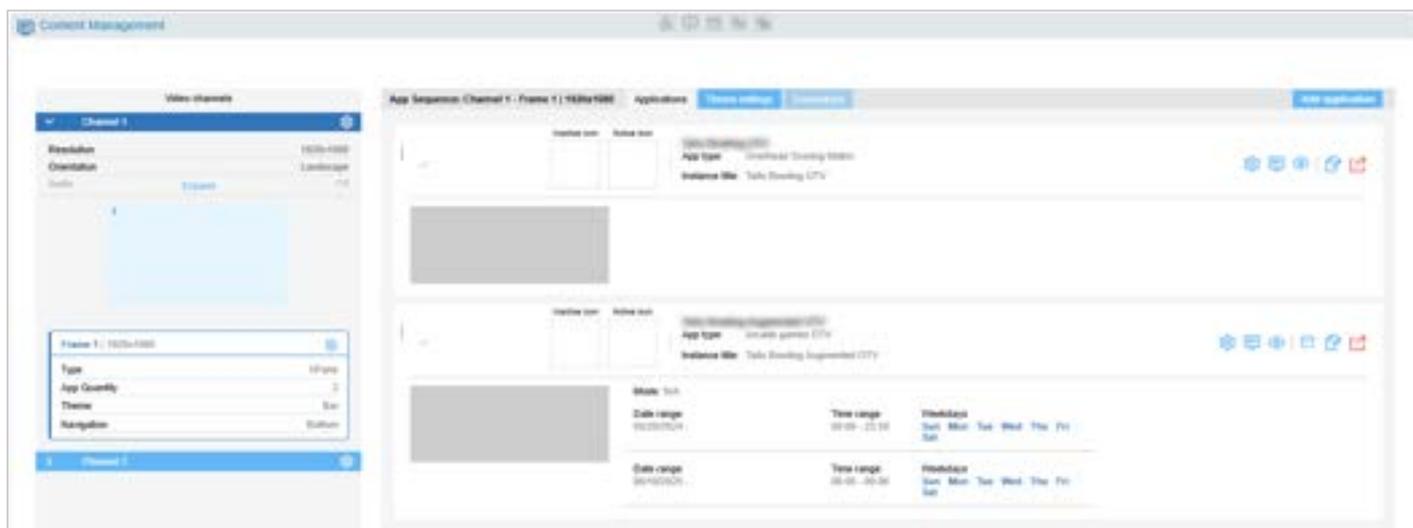
**Hinweis:** Wenn nur eine Anwendung konfiguriert ist, werden keine Schaltflächenoptionen angezeigt und die Standardanwendung nutzt den gesamten verfügbaren Bildschirm.

### 5.1.3. Anwendung einrichten

Die Registerkarten *Anwendungen* und *Designereinstellungen* in der DSCP-Anwendung bieten Optionen zum Konfigurieren der Einstellungen für die **Bowler Konsole** und der **Bildschirmanzeige**.

Die folgenden Aktionen sind auf der Registerkarte „Anwendungen“ verfügbar:

- Details anzeigen, einschließlich Typ, Instanztitel und Planungsparameter.
- Anwendungseinstellungen bearbeiten, um Konfigurationen anzupassen.
- Anwendungen in der Vorschau anzeigen, um ihre aktuelle Konfiguration anzuzeigen.
- Anwendungen duplizieren, um Kopien für ähnliche Einstellungen zu erstellen.
- Anwendungen löschen, wenn sie nicht mehr benötigt werden.
- Neue Anwendungen hinzufügen, indem Sie auf die Schaltfläche *Add application* klicken.

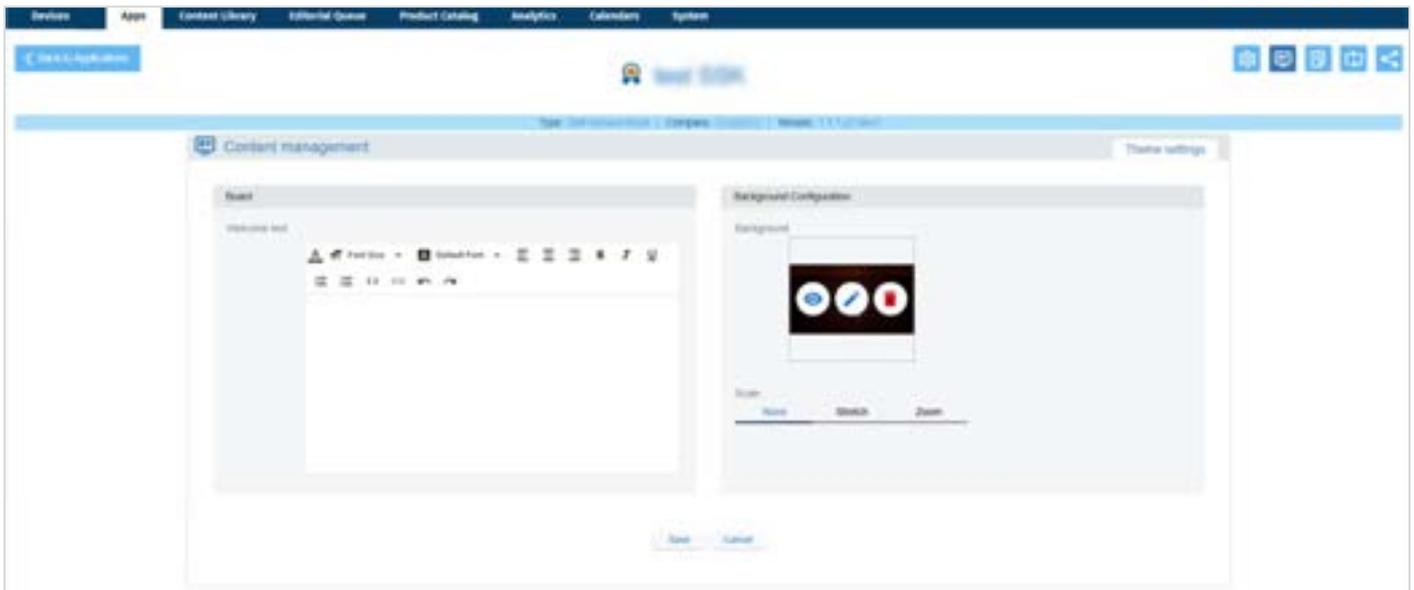


**Abbildung 39.** Der Reiter Anwendungen in DSCP

#### 5.1.3.1. Bowler Konsole-Anwendung konfigurieren

Um die *Bowler Konsole* -Anwendung im Reiter „Anwendungen“ zu konfigurieren, klicken Sie auf das Symbol Content Management  neben der Anwendung.

Um auf die *Bowler Konsole*-Anwendung zuzugreifen, gehen Sie zum Bereich *Center Apps*, suchen Sie die Anwendung in der Liste und klicken Sie auf das Symbol Content Management .



**Abbildung 40.** Inhaltsverwaltung der Anwendung

Im Bereich *Content Management* die Bowlerkonsoleanwendung können Sie folgende Details festlegen:

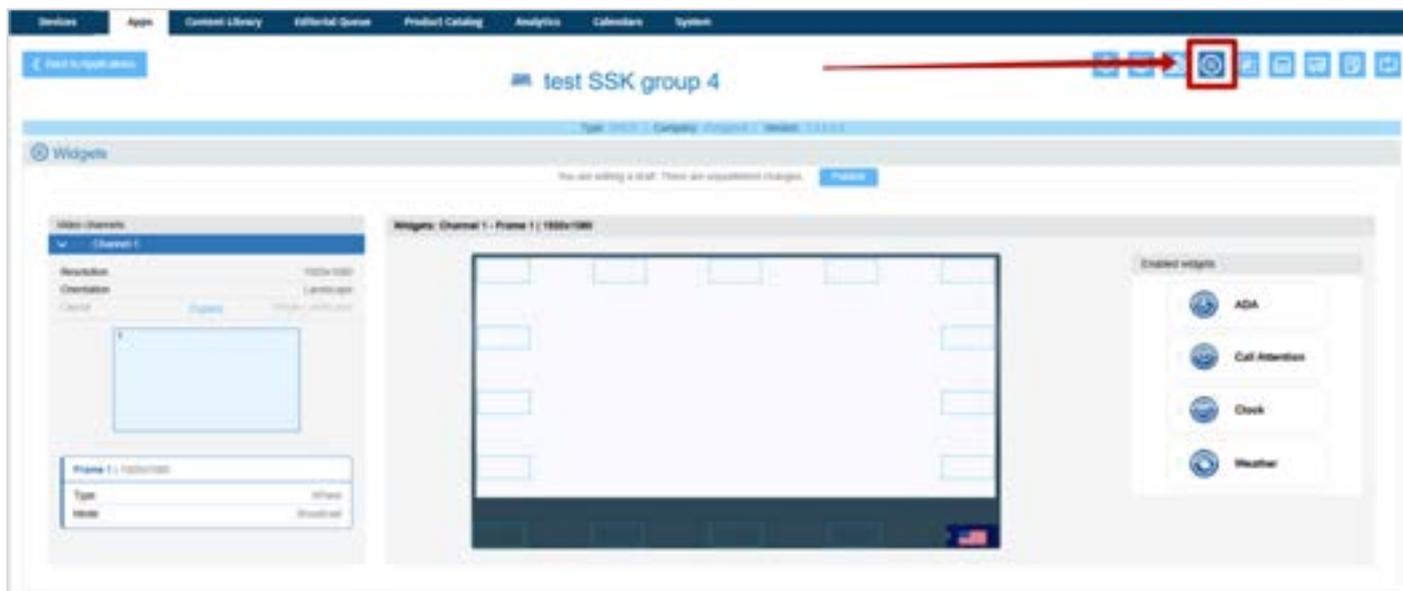
- Begrüßungstext: Geben Sie den Begrüßungstext für den Bildschirm im Bereich *Board* ein.
- Hintergrund: Laden Sie das Hintergrundbild für den Bildschirm im Bereich *Hintergrundkonfiguration* hoch. Verwenden Sie Symbole, um das Bild in der Vorschau anzuzeigen , zu bearbeiten  oder zu löschen  und den Maßstab auf *Keine*, *Strecken* oder *Zoom* einzustellen.

Klicken Sie auf *Save*, um die Änderungen hochzuladen.

#### 5.1.4. Widgets konfigurieren

Um die Widgets auf dem Bowler Konsole-Bildschirm zu konfigurieren, verwenden Sie den *Funk Portal Server*. Gehen Sie zum Bereich *Geräte* und wählen Sie die zu konfigurierenden **Bowler Konsole** aus der Liste aus. Tippen Sie in der Spalte *Aktionen* neben der ausgewählten **Bowler Konsole** auf das Symbol Control Panel .

Tippen Sie im Bereich *Inhaltsverwaltung* (*Abbildung 41*) auf das Symbol Widgets . Der Bereich Widgets wird auf dem Bildschirm geöffnet.



**Abbildung 41.** Der Bereich Widgets

DSCP dient als Proxy für die Installation und Planung von Widgets. Weitere Informationen zu den Funktionen und der Bedienung von DSCP finden Sie im Benutzerhandbuch des *Digital Signage Control Panels.docx*.

Um ein Widget hinzuzufügen, ziehen Sie es per Drag & Drop aus der folgenden Liste an die gewünschten Stellen auf dem Bildschirm der **Bowler Konsole**:

- **Mehrsprachig:** Mit dem Widget *Mehrsprachig* können Sie die Sprache der Benutzeroberfläche ändern. Ziehen Sie das Widget per Drag & Drop in den verfügbaren Rahmen. Stellen Sie Übersetzungen für UI-spezifische Komponenten bereit. Nutzen Sie den einmaligen Import, um mehrsprachige Eingabefelder einzubinden. Tippen Sie auf das Widget, um ein Dropdown-Menü zu öffnen, und wählen Sie die gewünschte Sprache anhand des international anerkannten Codes aus.  
**Hinweis:** Mit dem Widget *Hinweis* können Sie Hilfeanfragen stellen. Ziehen Sie das Widget per Drag & Drop in den verfügbaren Rahmen.
- **Uhr:** Mit dem Widget *Uhr* zeigen Sie Uhrzeit und Datum auf dem Bildschirm an und stellen Nutzern relevante Informationen zur Verfügung. Ziehen Sie das Widget per Drag & Drop in den verfügbaren Rahmen.
- **Wetter:** Mit dem Widget *Wetter* zeigen Sie das lokale Wetter auf dem Bowlerkonsole -Bildschirm an und informieren Nutzer über die aktuellen Bedingungen außerhalb der Bowlinganlage.

Das Erscheinungsbild der Widgets kann je nach Thema und Spielkategorie variieren.

Um das Widget auf dem Bildschirm zu aktivieren, bewegen Sie den Mauszeiger darüber und drücken Sie die Einschalttaste . Um es zu deaktivieren, drücken Sie dieselbe Taste. Die Bestätigung Ihrer Aktion wird als Benachrichtigung auf dem Bildschirm angezeigt.



**Abbildung 42.** Die Bestätigungsmeldung

Zum Bearbeiten bewegen Sie den Mauszeiger über ein aktives Widget und drücken Sie das Bearbeiten -Symbol.

Um ein Widget vom Bildschirm zu entfernen, bewegen Sie den Mauszeiger über das ausgewählte Widget und drücken Sie das Abbrechen -Symbol.

## 5.2. Spiel- und Konsolesteuerung im Center-Management-Control Pad einrichten

Definieren Sie die Spieleinstellungen im **Center-Management-Contral Pad** vor, z. B. die Anzahl der Spieler pro Bahn, und legen Sie das Konsolesteuerungsprofil mit den Benutzerberechtigungen fest.

### 5.2.1. Spieleinstellungen konfigurieren

Im Bereich *Spieleinstellungen* können Sie die Parameter für Spielsitzungen konfigurieren. Die folgenden Optionen können Sie unter Kapitel *5.2.1. Spieleinstellungen konfigurieren, Spielarten*.

- **Typen:** Aktivieren oder deaktivieren Sie bestimmte Spieltypen durch Umschalten der Schalter. Zu den verfügbaren Optionen gehören:
  - Training: Ein Übungsmodus für Spieler.
  - Klassisch: Ein Standard-Bowlingspiel.
  - 10 Frames: Eine Spielsitzung mit 10 Frames.
  - 5 Frames: Eine Spielsitzung mit 5 Frames.
- **Max. Spieler pro Bahn:** Legen Sie die maximal zulässige Spieleranzahl pro Bahn fest. Sobald dieses Limit erreicht ist, können während der Sitzungseinrichtung oder des Spiels keine weiteren Spieler mehr hinzugefügt werden.
- **Anlaufzeit:** Legen Sie die maximale Zeit fest, die Spieler sich der Bahn nähern dürfen, bevor das Spiel beginnt.
- **Übungszeit:** Konfigurieren Sie die maximale Dauer des Übens, bevor das Spiel beginnt.
- **Voraussichtliche Spieldauer:** Legen Sie eine geschätzte Spieldauer pro Spieler fest, damit das System die Gesamtdauer der Sitzung basierend auf der Anzahl der Spieler berechnen kann.
- **Timeout für nächstes Spiel:** Geben Sie die Zeit (in Sekunden) an, die vor dem nächsten Spiel vergehen soll. Nach Abschluss aller Frames wird der Benutzer aufgefordert, ein neues Spiel zu starten oder die Sitzung zu beenden. Sobald die Schaltfläche **New Game** gedrückt wird, startet der Timer. Nach Ablauf des Timers werden die Punktestände an der **Bowler Konsole** und an der **Bildschirmanzeige** zurückgesetzt, und auf dem Bildschirm erscheint die Schaltfläche **Start**, mit der der Benutzer ein neues Spiel konfigurieren und starten kann.
- **Standardmäßige Schuhmiete:** Aktivieren oder deaktivieren Sie das Kontrollkästchen „Schuhmiete“ standardmäßig, wenn Spieler zu einer Spielsitzung hinzugefügt werden.
- **Sitzungswiederherstellung:** Legen Sie die maximal zulässige Zeit für die Wiederherstellung einer Sitzung nach einer Unterbrechung fest. Während dieser Zeit können Sie beispielsweise die Spielzeit verlängern, die dem Beleg hinzugefügt wird. Nach Ablauf der Zeit kann die Sitzung nicht wiederhergestellt werden.
- **Timeout für Sitzungserstellung:** Legen Sie die verbleibende Zeit fest, die Mitarbeitern und Kunden für die Einrichtung der Sitzung über das **Center Management Control Pad** oder den **Self-Registration Kiosk** bleibt.

Klicken Sie auf **Apply**, um die Änderungen zu speichern.

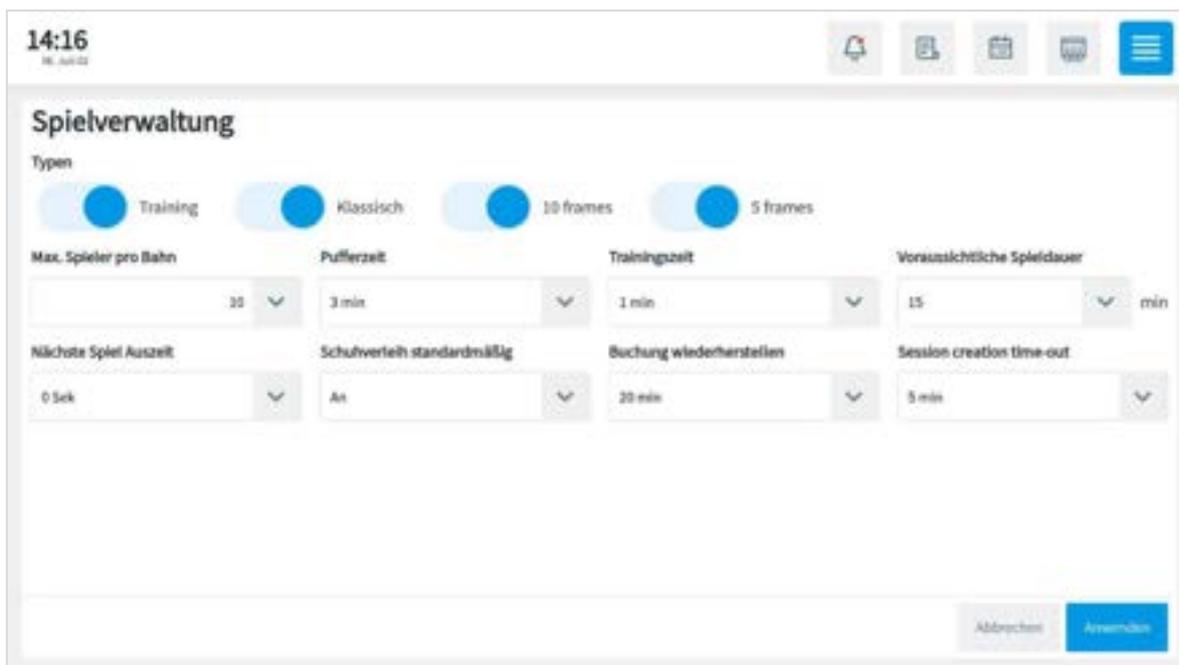


Abbildung 43. Der Bereich Spieleinstellungen

## 5.2.2. Konsolesteuerung konfigurieren

Mit dem *Central Management Control Pad* können Sie das Profil an der **Bowler Konsole** konfigurieren. Im Konsoleprofil können Sie alle Benutzereinstellungen und -präferenzen festlegen.

Um die Liste der vorhandenen Profile anzuzeigen, navigieren Sie zum Bereich *Bahneinstellungen* > *Konsolesteuerung*. Um ein neues Profil zu erstellen, klicken Sie auf [Profil hinzufügen](#).

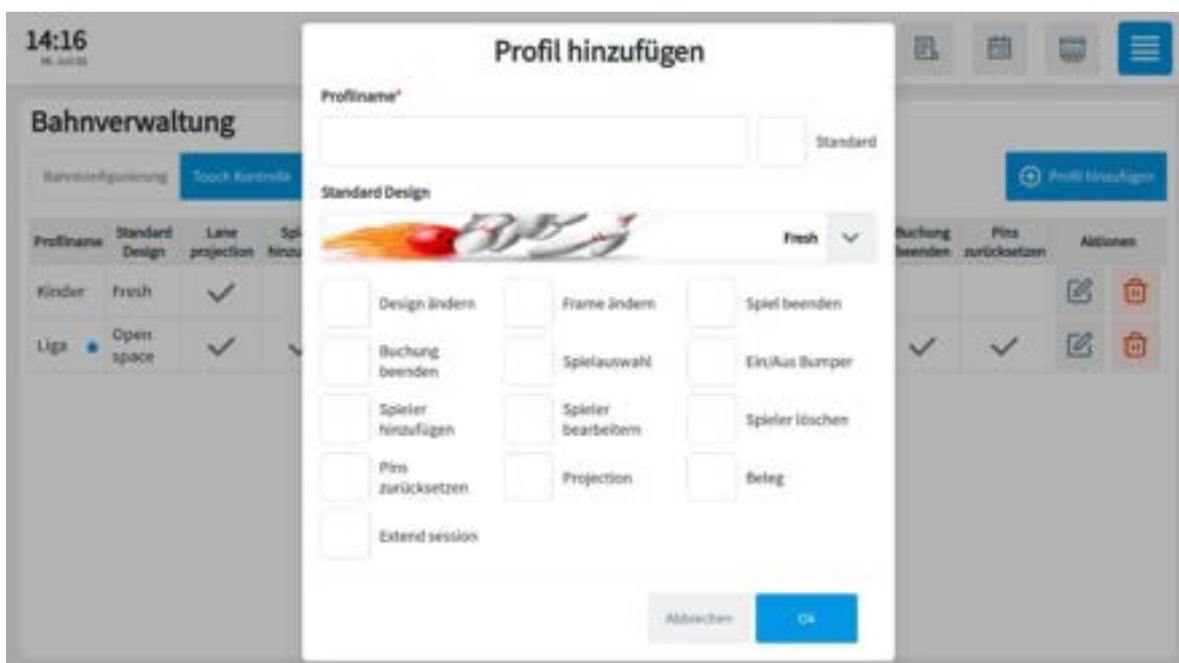


Abbildung 44. Konsole-Einstellungen

Erstellen Sie den Titel für das Konsoleprofil und legen Sie die folgenden Einstellungen fest:

- *Standarddesign*: Wählen Sie das Standarddesign für die **Bowler Konsole** und die Kasse.
- *Design ändern*: Aktivieren Sie diese Option, um das Design für die Kasse und den Konsole zu ändern.



- **Spiel beenden:** Aktivieren Sie diese Option, um das aktuelle Spiel zu beenden und ein neues zu starten.
- **Spielauswahl:** Aktivieren Sie diese Option, um das Spiel auszuwählen.
- **Spieler hinzufügen:** Aktivieren Sie diese Option, um neue Spieler hinzuzufügen.
- **Spieler löschen:** Aktivieren Sie diese Option, um Spieler zu löschen.
- **Rahmen bearbeiten:** Aktivieren Sie diese Option, um die Rahmen zu bearbeiten.
- **Sitzung beenden:** Aktivieren Sie diese Option, um die Sitzung zu beenden.
- **Bumper ein/aus:** Aktivieren und deaktivieren Sie die Bumper für Spieler.
- **Spieler bearbeiten:** Aktivieren Sie diese Option, um Spieler zu bearbeiten.
- **Pins zurücksetzen:** Aktivieren Sie diese Option, um die Pins zurückzusetzen.

Die Einrichtung der Sitzung ist je nach Spielkategorie unterschiedlich.

## 6. Anhang 2: Zugriffsberechtigungen für Bowler Konsole

Action Type	Originator	Description
<b>Bahnstatus</b>	Mitarbeiter(in)	Geöffnet / Geschlossen
<b>Bahnstatus</b>	Mitarbeiter(in)	Ein / Aus
<b>Sitzung</b>	Mitarbeiter(in)/ Spieler	Start / Ende
<b>Spielzeit verlängern</b>	Mitarbeiter(in)/ Spieler	Hinzufügen
<b>Spiel</b>	Mitarbeiter(in)/ Spieler	Start / Ende / Pause / Weiter / Transfer* (Bahn von – Bahn zu)
<b>Spielart</b>	Mitarbeiter(in)/ Player	Übung / Klassisch (10 Frames / 5 Frames)
<b>Walk-Up-Zeit</b>	Mitarbeiter(in)	Hinzufügen
<b>Trainingszeit</b>	Mitarbeiter(in)	Hinzufügen
<b>Hilfeanfrage</b>	Mitarbeiter(in)/ Spieler	Empfangen (Zeit) / Beantwortet (Zeit / Auswahl)
<b>Spieler</b>	Mitarbeiter(in)/ Spieler	Hinzufügen / Entfernen Name; Schuhe; Bumper
<b>Spielstand</b>	Mitarbeiter(in)/ Spieler	Korrigieren (Spieler / Frame)
<b>Benachrichtigung</b>	Mitarbeiter(in)	Auswahl
<b>Reservierung</b>	Mitarbeiter(in)	Hinzufügen / Bearbeiten / Entfernen (Details)
<b>Pinsetter</b>	Mitarbeiter(in)/ Spieler	Zurücksetzen / Verbindungsverlust

*\*Nur für Mitarbeiter*

## 7. Anhang 3: Bildschirmschoner-Einrichtung in Funk Portal

*Funk Portal* bietet eine zentrale Konfiguration für Anwendungen, Produkte und Wissensdatenbanken, einschließlich der Anwendungen *Universal Content Manager (UCM)* und *Digital Signage Control Panel (DSCP)*. Die UCM-Anwendung verwaltet Medieninhalte und Wiedergabelisten für die Ausstrahlung auf Bowler Konsole und Bildschirmanzeigen, während die DSCP-Anwendung die Anzeigeeinstellungen, Designs und Layouts für diese Geräte konfiguriert.

### 7.1. Bildschirmschonerinhalte konfigurieren

Um einen Bildschirmschoner mit Ihren Inhalten auf der **Bowler Konsole** und der **Bildschirmanzeige** anzuzeigen, müssen Sie Mediendateien mit dem *Funk Portal* hochladen und konfigurieren. So greifen Sie auf Ihre Bildschirmschonereinstellungen zu und verwalten sie:

1. Melden Sie sich mit Ihren Zugangsdaten beim *Funk Portal* an.
2. Navigieren Sie zur Registerkarte *Center Apps* und wählen Sie die Universal Content Manager-Anwendung aus, die für die Übertragung der Inhalte zuständig ist.
3. Klicken Sie auf das Symbol Content Management , um das Inhaltsverwaltungsfenster zu öffnen.

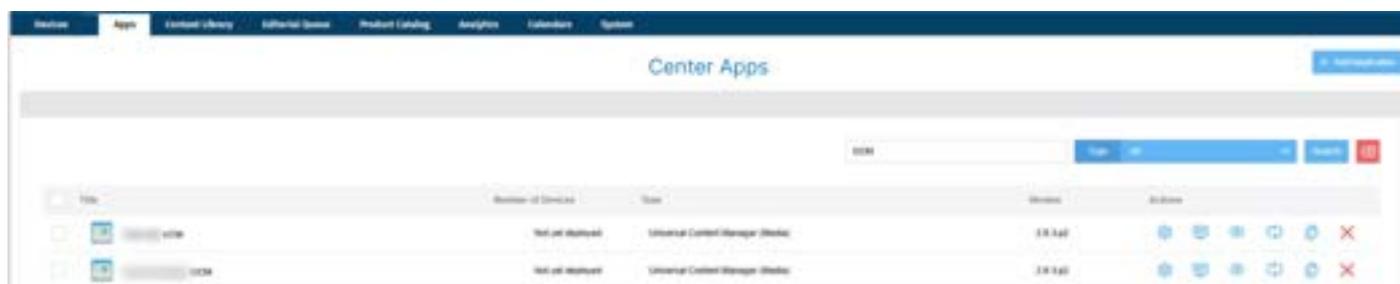


Abbildung 45. UCM-Anwendung in Funk Portal

Im Inhaltsverwaltungsfenster können verschiedene Einstellungen konfiguriert werden:

- *Suchleiste*: Suchen Sie nach bestimmten Inhaltsdateien anhand ihres Namens.
- *Standardsequenz*: Legen Sie die standardmäßig zu sendenden Inhalte fest.
- *Regelmäßige Sequenz*: Planen Sie bestimmte Inhalte für bestimmte Zeiträume.
- *Sendeplan*: Richten Sie den Zeitraum ein und zeigen Sie den Sendepfad der Sequenzen täglich, wöchentlich oder monatlich an.

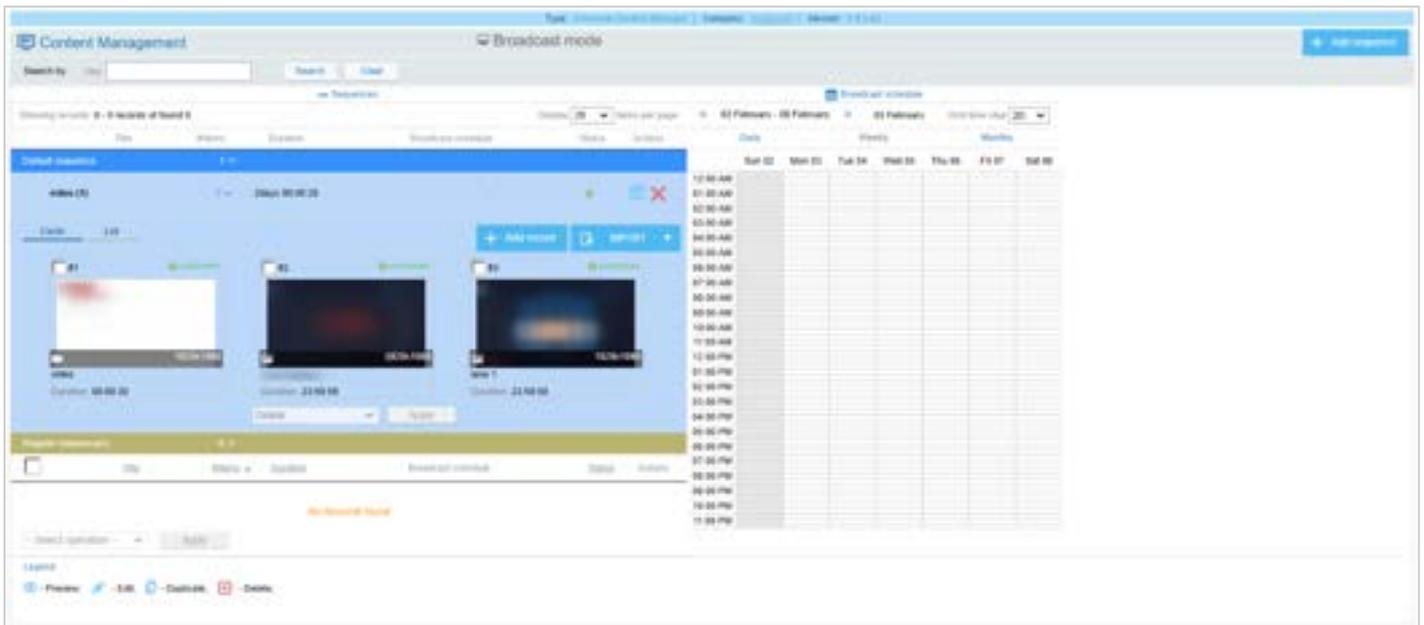


Abbildung 46. Der Bereich Inhaltsverwaltung in UCM

### 7.1.1. Sequenz hinzufügen

So fügen Sie eine neue Sequenz hinzu:

1. Klicken Sie auf [Sequenz hinzufügen](#).
2. Laden Sie Ihre Inhalte aus Mediendateien, von Websites oder aus der Inhaltsbibliothek hoch.
3. Konfigurieren Sie Typ, Dauer und Zeitplan des ausgewählten Inhalts.
4. Nach dem Hinzufügen zeigt die Sequenz ihren Status an, z. B.:
  - *Veröffentlicht*: Wenn sich der Zeitplan mit dem aktuellen Zeitraum überschneidet.
  - *Abgelaufen*: Wenn der Zeitraum abgelaufen ist.
5. Klicken Sie auf [Speichern](#), um die Erstellung einer neuen Mediensequenz zu bestätigen.

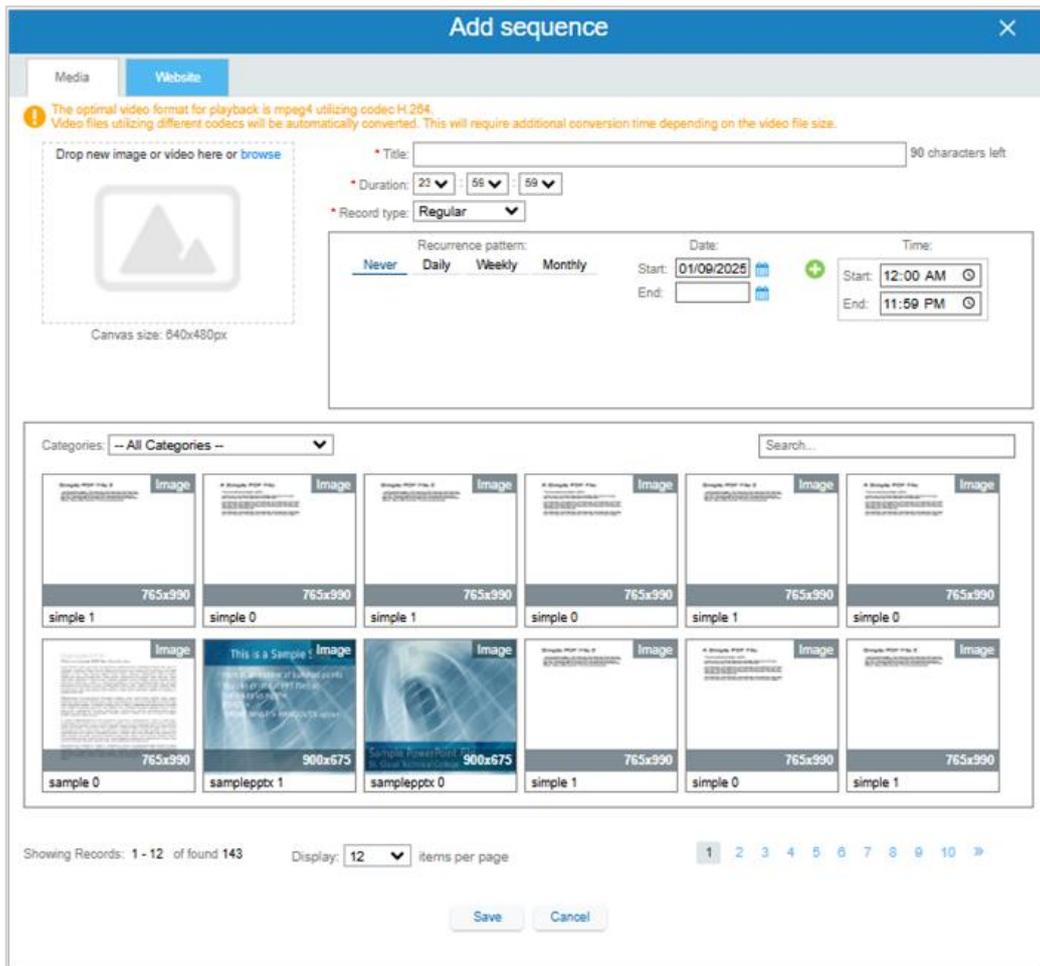


Abbildung 47. Fenster Inhaltssequenz hinzufügen

### 7.1.1.1. Medien zu einer Sequenz hinzufügen

Um eine Mediendatei in der Standard- oder regulären Reihenfolge hochzuladen, gehen Sie wie folgt vor:

1. Ziehen Sie das hochzuladende Element per Drag & Drop oder klicken Sie auf die Schaltfläche *Durchsuchen*.
2. Wählen Sie die Inhaltsquelle (*Medien oder Website*) oder wählen Sie sie aus der Inhaltsbibliothek aus.
3. Passen Sie bei Bedarf den Namen oder die Dauer an.
4. Klicken Sie zur Bestätigung auf *Speichern*.

Um PDF- oder PPTX-Dateien für die Übertragung hochzuladen, klicken Sie auf *Importieren*. Hochgeladene Dateien können im Karten- oder Listenformat angezeigt werden, und die Wiedergabereihenfolge lässt sich einfach per Drag & Drop ändern.

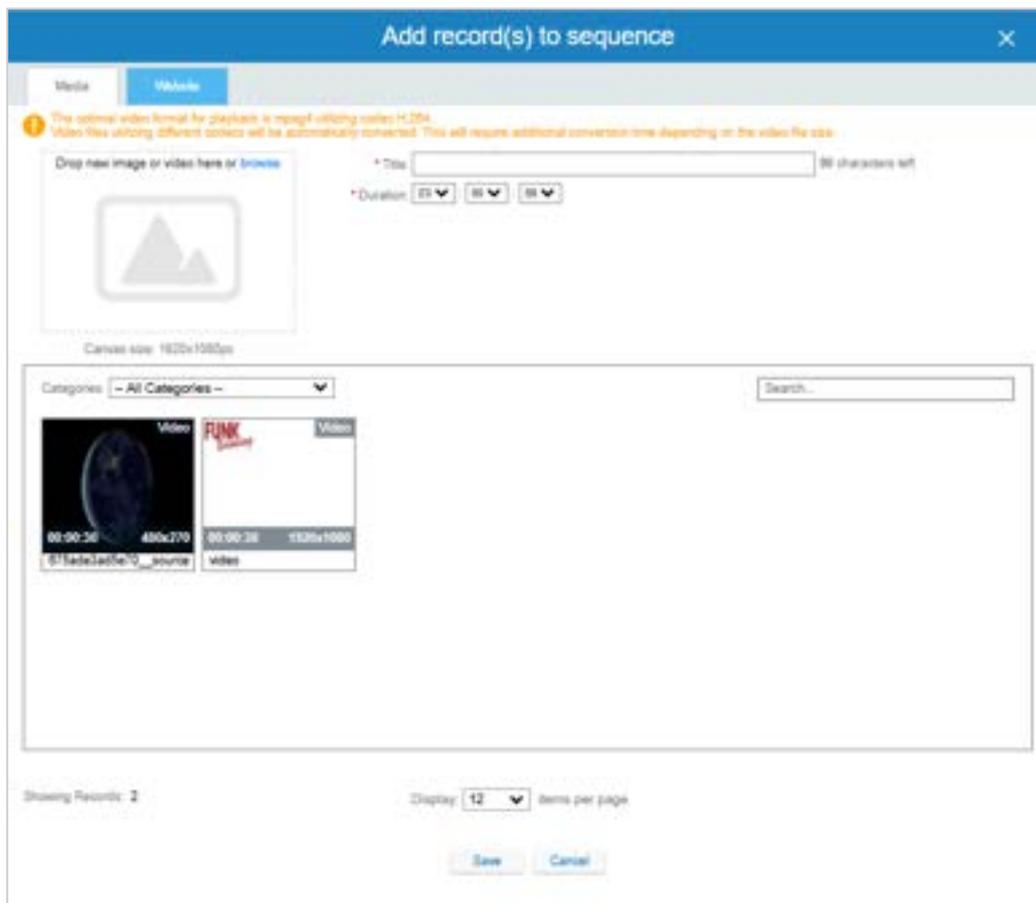


Abbildung 48. Fenster Datensatz(e) zur Sequenz hinzufügen

Innerhalb von 15–20 Minuten wird die ausgewählte Bildschirmschoner-Playlist in der Playlist-Liste im Fenster *Sitzungskonfiguration* des **Center-Management Control Pad** und im Reiter *Playlists* im Fenster *Content Management* angezeigt.

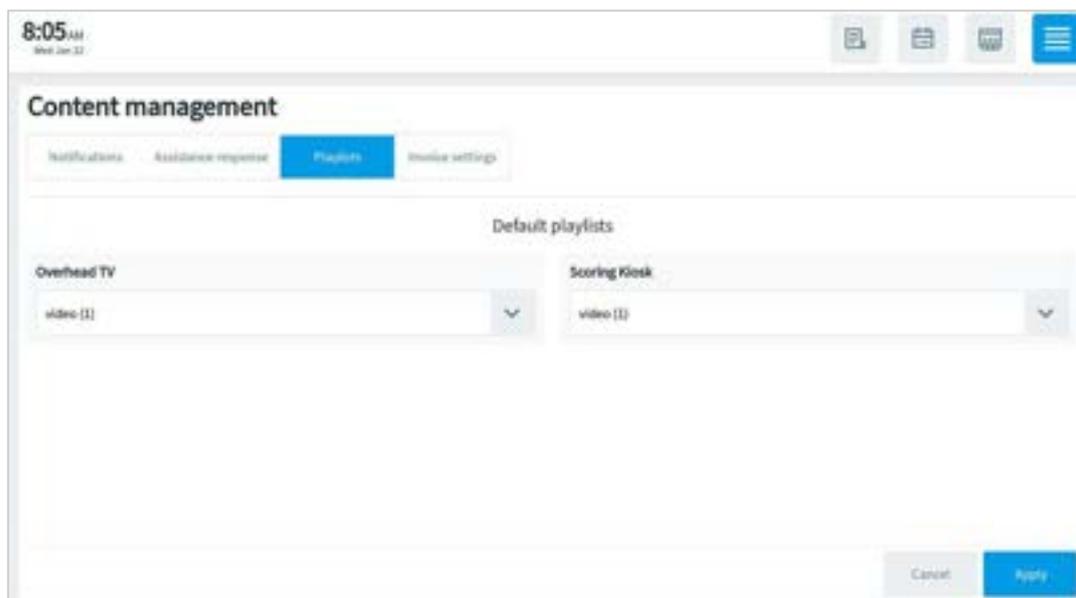


Abbildung 49. Registerkarte Wiedergabelisten

## 7.2. Themen und Bildschirmschoner konfigurieren

Für weitere Einstellungen der Geräteoberfläche können Sie die *DSCP*-Anwendung verwenden. So öffnen Sie die *DSCP*-Einstellungen für das gewünschte Gerät:

1. Melden Sie sich mit Ihren Anmeldedaten bei *Funk Portal* an.
2. Öffnen Sie die Registerkarte *Geräte*.
3. Wählen Sie die Registerkarte *Mediaplayer* oder *Konsole*, um die Geräteliste anzuzeigen.
4. Sortieren Sie die gewünschten Geräte nach Gruppe, Standort und Status oder geben Sie den Gerätenamen über die Suchleiste ein.
5. Klicken Sie auf das Symbol Control Panel , um die Geräteeinstellungen zu öffnen.

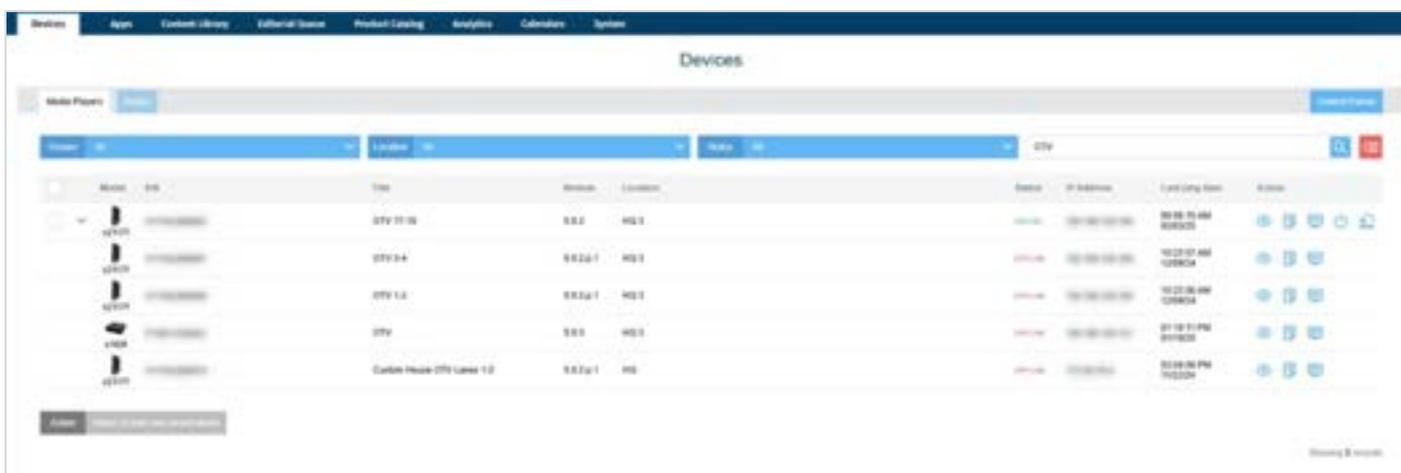
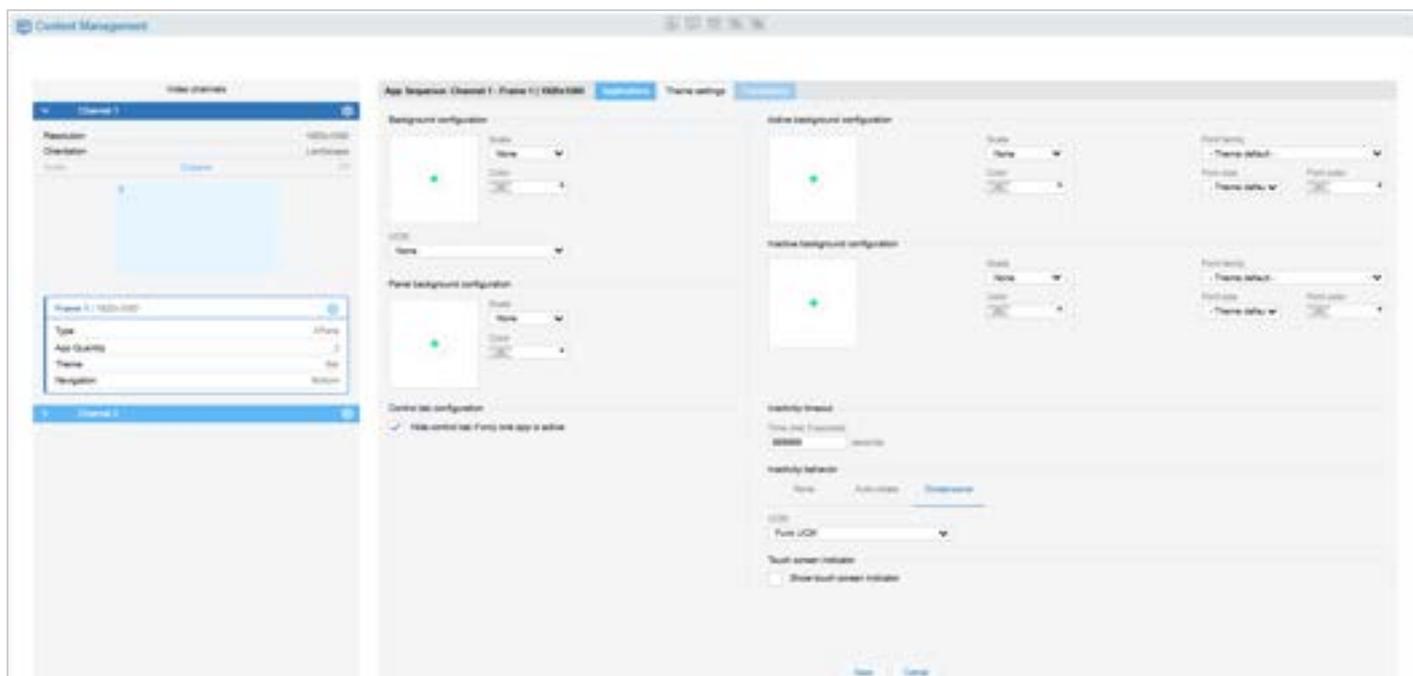


Abbildung 50. Der Reiter Geräte in Funk portal

Der Reiter *Designinstellungen* im Bereich *Content Management* ermöglicht die Konfiguration des Erscheinungsbilds und des Inaktivitätsverhaltens der Anwendung. Folgende Einstellungen stehen zur Verfügung:

- **Hintergrundkonfiguration:** Bilder hochladen, Skalierung anpassen und Hintergrundfarben für aktive und inaktive Zustände festlegen.
- **Panel-Hintergrundkonfiguration:** Konfigurieren Sie den Panel-Hintergrund, indem Sie Bilder hochladen, Skalierung festlegen und Farben auswählen.
- **Steuerungsregisterkartenkonfiguration:** Blenden Sie die Steuerungsregisterkarte aus, wenn nur eine Anwendung aktiv ist, indem Sie das Kontrollkästchen aktivieren.
- **Inaktivitäts-Timeout:** Legen Sie die Dauer (in Sekunden) fest, nach der Inaktivitätsverhalten ausgelöst wird.
- **Inaktivitätsverhalten:** Definieren Sie die Aktion bei Inaktivität:
  - Keine: Bei Inaktivität wird keine Aktion ausgeführt.
  - *Automatisch drehen:* Automatisches Wechseln zwischen Anwendungen.
  - *Bildschirmschoner:* Zeigen Sie den UCM-konfigurierten Bildschirmschoner bei Inaktivität an. Wählen Sie den Namen der Anwendung, die den Bildschirmschonerinhalt übersetzt.
  - *Touchscreen-Anzeige:* Aktivieren oder deaktivieren Sie die Touchscreen-Anzeige, indem Sie das Kontrollkästchen aktivieren.

Drücken Sie *Speichern*, um die Änderungen zu bestätigen und anzuwenden, oder *Abbrechen*, um den Vorgang ohne Speichern zu beenden.



**Abbildung 51.** Die Registerkarte Designeinstellungen in DSCP

## 8. Anhang 4: Overhead Scoring Matrix App

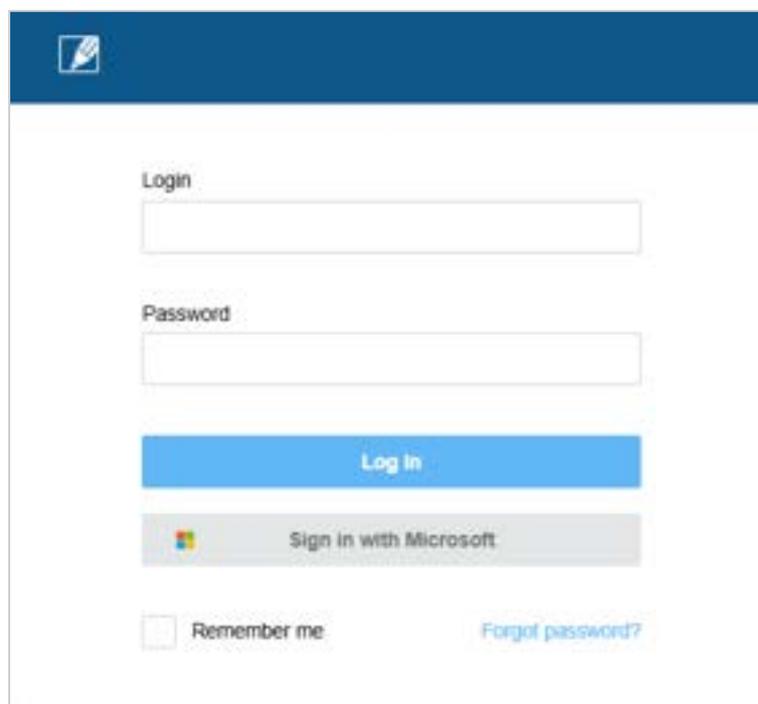
Die *Overhead Scoring Matrix App* zeigt Spielstände und Animationen während Bowling-Sessions in Echtzeit auf der **Bildschirmanzeige** an. Verbessern Sie das Spielerlebnis durch ansprechende Visualisierungen von Strikes, Sparer und anderen Ereignissen. Passen Sie die App Ihren bevorzugten Designs und Einstellungen an.

### 8.1. Funk Portal -Zugriff

Ihr Account Manager stellt Ihnen die ersten Benutzerkonten für den Funk Portal während der Systemeinrichtung zur Verfügung.

So melden Sie sich beim Funk portal an:

1. Öffnen Sie Ihren Browser.
2. Geben Sie die Adresse des *Funk Portal* in die Adressleiste Ihres Browsers ein.
3. Drücken Sie die *Eingabetaste*. Das Anmeldeformular wird angezeigt (*Abbildung 52*). Geben Sie Ihre Zugangsdaten ein.
4. Aktivieren Sie das Kontrollkästchen *Angemeldet bleiben*, um zukünftig automatisch angemeldet zu werden.
5. Drücken Sie die *Eingabetaste* oder *Anmelden*.



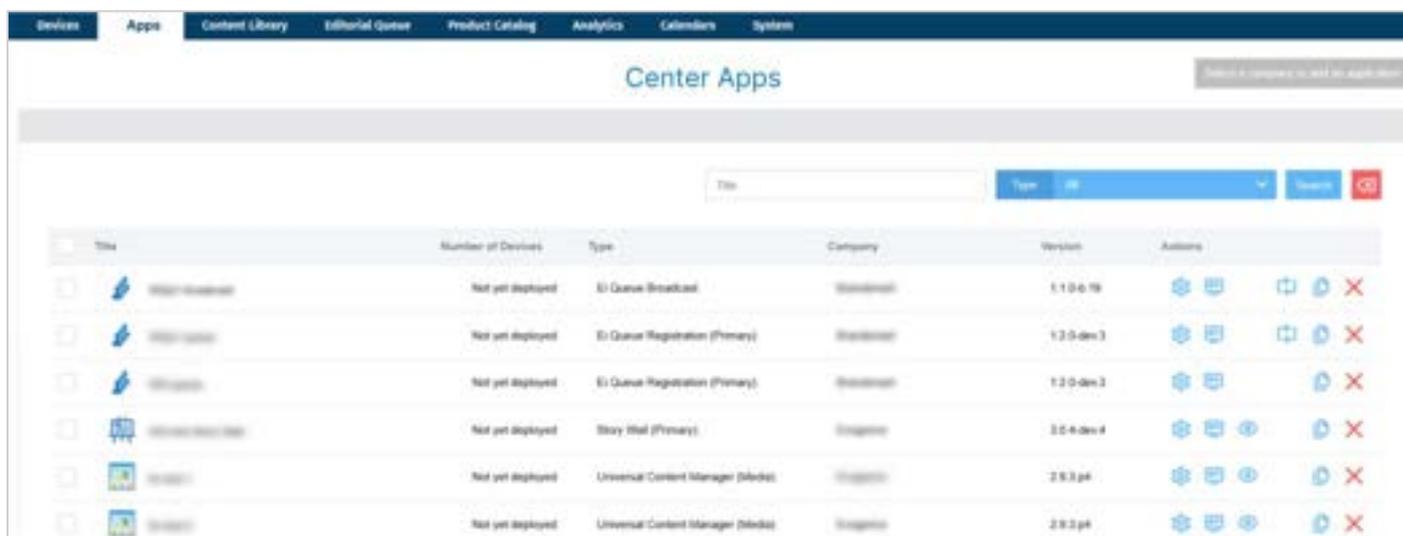
The image shows a login form for the Funk Portal. It features a dark blue header with a small icon. Below the header, there are two input fields: 'Login' and 'Password'. A blue 'Log In' button is positioned below the password field. Underneath the button is a 'Sign in with Microsoft' button with the Microsoft logo. At the bottom, there is a 'Remember me' checkbox and a 'Forgot password?' link.

Abbildung 52. Das Anmeldeformular für Funk Portal

**Hinweis:** Sollten Sie Probleme beim Zugriff auf *Funk Portal* oder bei der Anmeldung haben, überprüfen Sie bitte Ihre Zugangsdaten sorgfältig. Bei Passwörtern wird zwischen Groß- und Kleinschreibung unterschieden.

## 8.2. Anwendung verwalten

Nach der Anmeldung wird oben auf dem Bildschirm ein Menü mit Elementen angezeigt (Abbildung 53). Wählen Sie den Reiter *Center Apps*, um eine Liste der installierten Anwendungen anzuzeigen. Falls viele Anwendungen vorhanden sind, können Sie diese nach Typ filtern oder über den Titel suchen.



Title	Number of Devices	Type	Company	Version	Actions
Overhead-Matrix	Not yet deployed	EI Queue Broadcast	Standard	1.1.0-19	[Settings] [Content] [Sync] [Duplicate] [Delete]
Overhead-Matrix	Not yet deployed	EI Queue Registration (Primary)	Standard	1.2.0-dev.3	[Settings] [Content] [Sync] [Duplicate] [Delete]
Overhead-Matrix	Not yet deployed	EI Queue Registration (Primary)	Standard	1.2.0-dev.3	[Settings] [Content] [Sync] [Duplicate] [Delete]
Overhead-Matrix	Not yet deployed	Story Mail (Primary)	Complex	1.0.4-dev.4	[Settings] [Content] [Sync] [Duplicate] [Delete]
Overhead-Matrix	Not yet deployed	Universal Content Manager (Media)	Complex	2.0.0-p4	[Settings] [Content] [Sync] [Duplicate] [Delete]
Overhead-Matrix	Not yet deployed	Universal Content Manager (Media)	Complex	2.0.0-p4	[Settings] [Content] [Sync] [Duplicate] [Delete]

Abbildung 53. Die Registerkarte Center Apps

Jede Anwendung enthält die folgenden Elemente:

- *Titel*: Der Name der Anwendung.
- *Anzahl der Geräte*: Die Anzahl der Geräte, auf denen die Anwendung installiert ist.
- *Typ*: Der spezifische Anwendungstyp. In diesem Fall die Overhead-Bewertungsmatrix.
- *Version*: Die Versionsnummer der Anwendung.
- *Aktionen*: Die Aktionen, mit denen Sie die Anwendung und ihren Inhalt konfigurieren können.

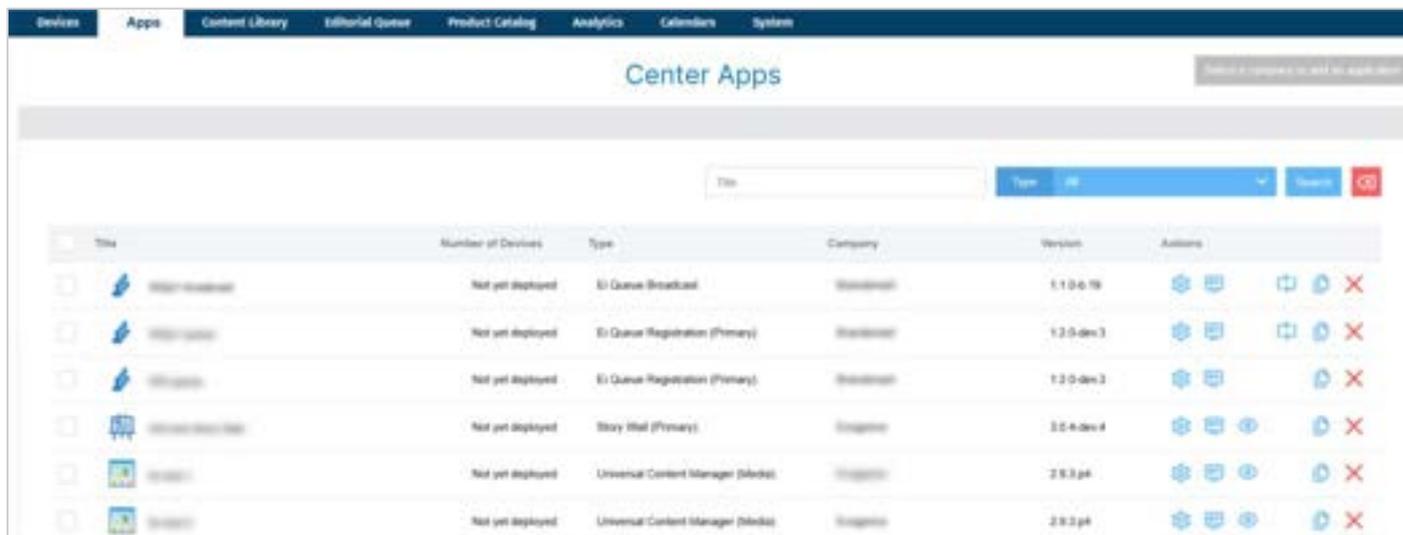
Die folgenden Aktionen sind für die App *Overhead-Steuerungsmatrix* im Bereich *Center Apps* verfügbar:

Tabelle 3. Symbole zur Center App-Verwaltung

Icon	Caption	Action
	Configure Application Settings	Review and configure the application setting parameters.
	Content Management	Configure and add digital content.
	Force Sync	Activate the sync process.
	Duplicate	Copy the application instance.
	Delete	Remove the application.

## 8.3. Digitale Inhalte verwalten

Um zum Bereich *Content Management* der Anwendung zu gelangen, klicken Sie in der Spalte *Aktionen* neben der Anwendung *Overhead- Steuerungsmatrix* auf das Symbol *Inhaltsverwaltung*. Sobald Sie auf das Symbol klicken, werden Sie zu diesem Bereich der Anwendung weitergeleitet.



Title	Number of Devices	Type	Company	Version	Actions
Web-Overhead	Not yet deployed	EI Queue Broadcast	Standard	1.1.0-19	[Settings] [Info] [Refresh] [Delete]
Web-Overhead	Not yet deployed	EI Queue Registration (Primary)	Standard	1.2.0-dev.3	[Settings] [Info] [Refresh] [Delete]
Web-Overhead	Not yet deployed	EI Queue Registration (Primary)	Standard	1.2.0-dev.3	[Settings] [Info] [Refresh] [Delete]
Web-Overhead	Not yet deployed	Story Mail (Primary)	Standard	1.0.4-dev.4	[Settings] [Info] [Refresh] [Delete]
Web-Overhead	Not yet deployed	Universal Content Manager (Media)	Standard	2.0.0-p4	[Settings] [Info] [Refresh] [Delete]
Web-Overhead	Not yet deployed	Universal Content Manager (Media)	Standard	2.0.0-p4	[Settings] [Info] [Refresh] [Delete]

Abbildung 54. Das Inhaltsverwaltungssymbol

Die *Content Management* ist in mehrere Registerkarten unterteilt, die den fünf aktuellen Themen entsprechen:

- Frisch
- Cartoon
- Cartoon-Blau
- Neo
- D&D
- Meeresschatz
- Meeresregatta
- Meeresfreunde
- Freiraum
- Dschungeltänze

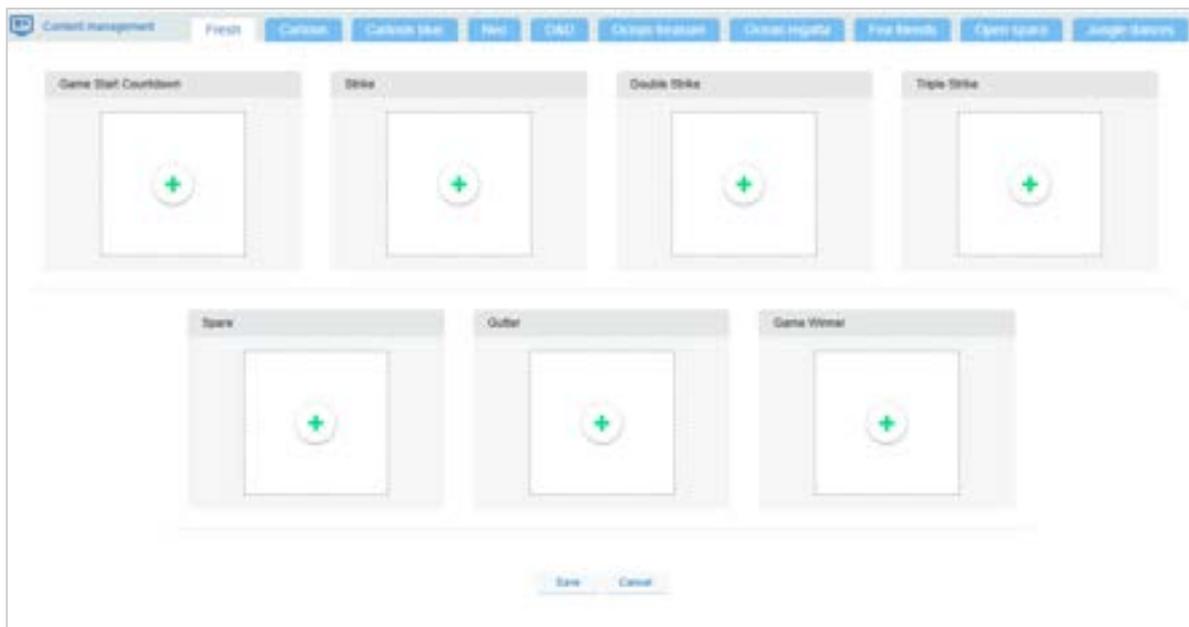


Abbildung 55. Der Bereich Content Management

Fügen Sie im geöffneten Bereich *Content Management* Videoreaktionen hinzu, um diese auf der **Bildschirmanzeige** anzuzeigen, wenn die Auslöser aktiv sind. Folgende Auslöser stehen zur Verfügung:

Tabelle 4. Verfügbare Spielauslöser

Trigger	Description
<b>Countdown Spielbeginn</b>	<b>zum</b> Signalisiert den Spielbeginn mit einem Countdown bis zum ersten Wurf.
<b>Strike</b>	Wird ausgelöst, wenn alle zehn Kegel beim ersten Wurf eines Frames umgeworfen werden.
<b>Double Strike</b>	Wird ausgelöst, wenn zwei aufeinanderfolgende Strikes erzielt werden.
<b>Triple Strike</b>	Wird ausgelöst, wenn drei aufeinanderfolgende Strikes erzielt werden.
<b>Spare</b>	Wird ausgelöst, wenn alle zehn Kegel beim zweiten Wurf eines Frames umgeworfen werden.
<b>Gutter</b>	Wird ausgelöst, wenn die Kugel in der Rinne landet und alle Kegel verfehlt.
<b>Gewinner</b>	Wird ausgelöst, wenn der Spieler mit der höchsten Punktzahl am Ende des Spiels ermittelt wird.

### 8.3.1. Trigger-Inhalte verwalten

Mit der Overhead- *Overhead- Steuerungsmatrix* können Sie die Inhalte für jedes Thema individuell anpassen. Die hochgeladenen Inhalte können je nach Thema und Trigger unterschiedlich sein.

Um eine Videoreaktion zu einem Trigger hinzuzufügen, wählen Sie einen der Themen-Tabs und klicken Sie im gewünschten Trigger-Bereich auf das Plus-Symbol . Der Datei-Upload-Dialog wird angezeigt. Wählen Sie die Datei im Videoformat aus der Dateiliste auf Ihrem PC aus.



Abbildung 56. Der Trigger-Bereich

Wiederholen Sie diesen Vorgang für alle Trigger, die Sie animieren möchten.

**Hinweis:** Das hochgeladene Video wird angezeigt, sobald der Trigger ausgelöst wird, jedoch nur für das ausgewählte Design. Um eine Videoreaktion für denselben Trigger in einem anderen Design hinzuzufügen, wechseln Sie zum gewünschten Design-Tab und laden Sie die gewünschte Videodatei hoch.

Klicken Sie auf *Speichern*, um die hinzugefügten Dateien zu übernehmen. Die Benachrichtigung über den erfolgreichen Upload der Videoreaktionen wird auf dem Bildschirm angezeigt.

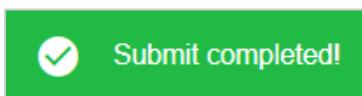


Abbildung 57. Benachrichtigung nach erfolgreichem Upload

Während des Spiels können Spieler nun die Videoreaktion sehen, die Sie für jeden Trigger hochgeladen haben.

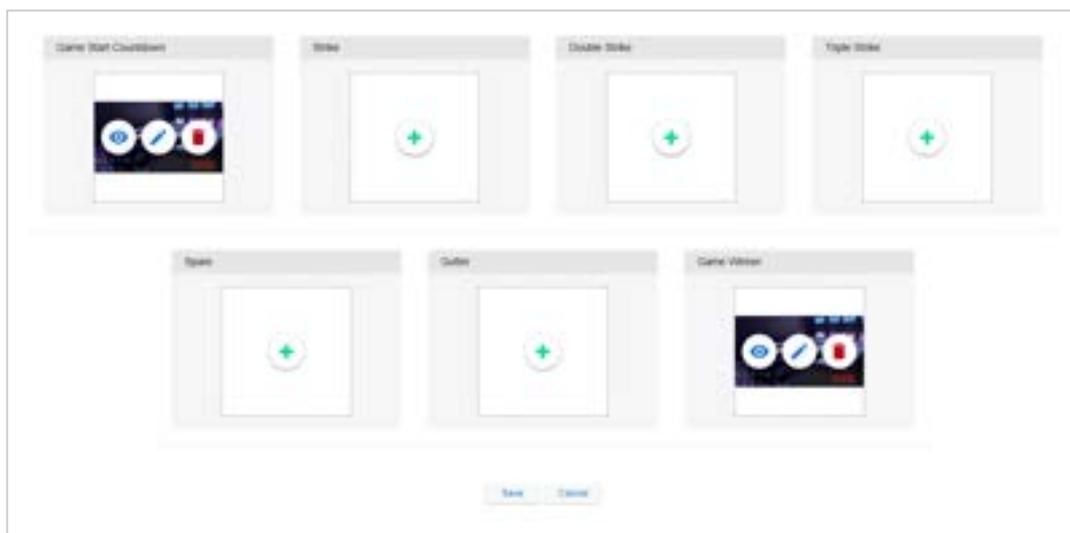


Abbildung 58. Hochgeladene Videoreaktionen

Nachdem die Videoreaktion zum Auslöser hinzugefügt wurde, können Sie folgende Aktionen ausführen:

1. *Videoreaktion ansehen:* Um die hochgeladene Videoreaktion für den Auslöser anzusehen, tippen Sie im Auslöserbereich auf das Augensymbol . Das Popup-Fenster zeigt Ihnen das zum Auslöser

hochgeladene Video, sodass Sie es abspielen und steuern können. Tippen Sie auf *OK*, um das Fenster zu schließen.



**Abbildung 59.** Popup-Fenster mit einer Videoreaktion

2. Videoreaktion bearbeiten: Durch Drücken des Bleistift-Symbols  im Auslöserbereich können Sie die neue Videoreaktion im Datei-Upload-Dialog auf Ihrem PC auswählen.
3. Videoreaktion löschen: Klicken Sie im Auslöserbereich auf das Papierkorb-Symbol , um die Videoreaktion zu löschen.

**Hinweis:** Das Löschen hochgeladener Videos erfolgt ohne Warnung.

Klicken Sie auf *Speichern*, um alle Änderungen hochzuladen; andernfalls gehen sie verloren