



VSL-Seminar

LUPO-Schulung

Juni 2026

Referent: Stefan Bauer

Inhalt

Systemumgebung.....	2
Datensicherung	3
Erstellen	3
Manuelle Sicherung.....	3
Sicherung zurücklesen.....	4
LUPO installieren	5
Update installieren: Auf neue Minor-Version aktualisieren	5
Auf neue Hauptversion aktualisieren	6
LUPO Installation reparieren.....	7
Microsoft Access 2010: Fehler 1907 beim Starten.....	8
Microsoft Access Office 365	8
Bildschirmauflösung und Text-Skalierung anpassen	9
Hilfe erhalten	10
LUPO Forum auf ludothekprogramm.ch	10
Fernwartung.....	11
Online-Hilfe (Handbuch).....	11
Datenblatt filtern und sortieren	13
Datenabfragen im Statistik-Fenster	14
Daten mit Filter ausgeben	15



Aufgaben	16
Eigene SQL-Abfragen	16
Datentabellen im LUPU-Admin anzeigen und bearbeiten.....	17
Spezialausleihen definieren	18
Automatische Spezial-Ausleihen für Kunden mit bestimmtem Abo (z.B. All-Inclusive).....	18
E-Mails aus LUPU versenden	19
Erinnerungen und Mahnungen per E-Mail versenden	20
E-Mailtext konfigurieren	20
Barcodes / QR-Codes	22
Spiele und / oder Adressen löschen	23
Löschen von Personendaten (Datenschutzgesetz).....	23
Adressen einzeln löschen	24
Nummern liquidierter Spiele freigeben.....	25
Spieldaten für die Webseite erfassen	26
Bilder verkleinern und bearbeiten.....	27
Urheberrecht.....	28
Google Suche nach lizenzfreien Bildern	28
Produkte-Bilder von Spielen	28
Buchhaltung.....	29
Bilanz.....	30
Tagesjournal – Verrechnung der Mahngebühren.....	31
Update- und Abo-Preise.....	32
Kann die Software nach Aboende weiter benutzt werden?.....	32

Systemumgebung

- Windows 11 => Windows PIN für Login: **4800**
- LUPU 2026.2
- Mailprogramm: Mozilla Thunderbird
- Browser: Mozilla Firefox



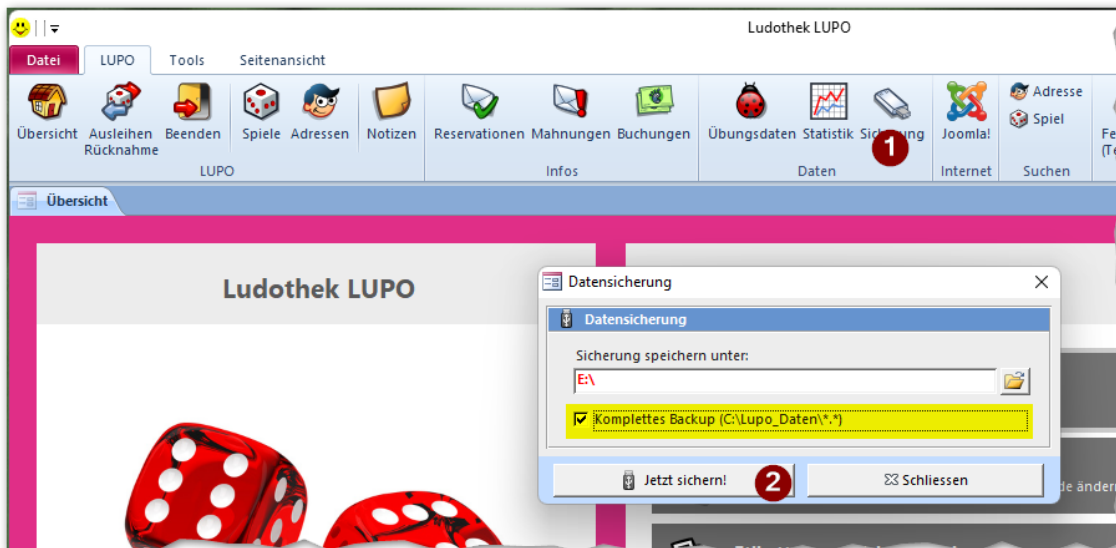
Bei Thunderbird ist der Postausgangsserver so konfiguriert, dass die E-Mail nicht wirklich verschickt werden sondern im Fake-Mailserver auf <https://mailtrap.io/> landen.



Datensicherung

Erstellen

- Beim «Tag abschliessen»
- Oder via Symbolleiste:



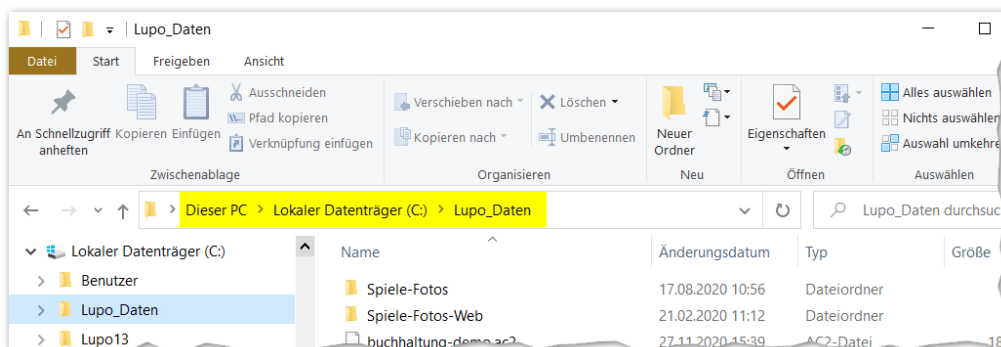
Bei einer Datensicherung wird immer die LUPO-Datenbankdatei **Lupo13_Daten.accdb** gesichert.

Hier können optional zusätzlich noch die Logo-Dateien, Spiel-Fotos, Anleitungen und alle weiteren Dateien im Datenordner gesichert werden.

Bei vielen Spiel-Fotos und Anleitungen kann die Sicherungsdatei gross (> 1GB) werden.

Manuelle Sicherung

Die LUPO-Datenbank, Spielefotos, Anleitungen und alle weiteren benutzerspezifischen Dateien sind im Ordner **Lupo_Daten** gespeichert. Dieser Ordner befindet sich standardmässig auf dem Laufwerk **C:**

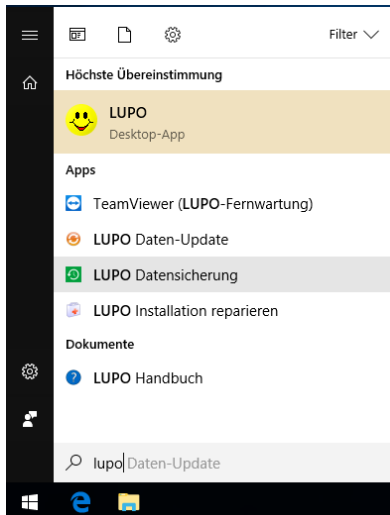




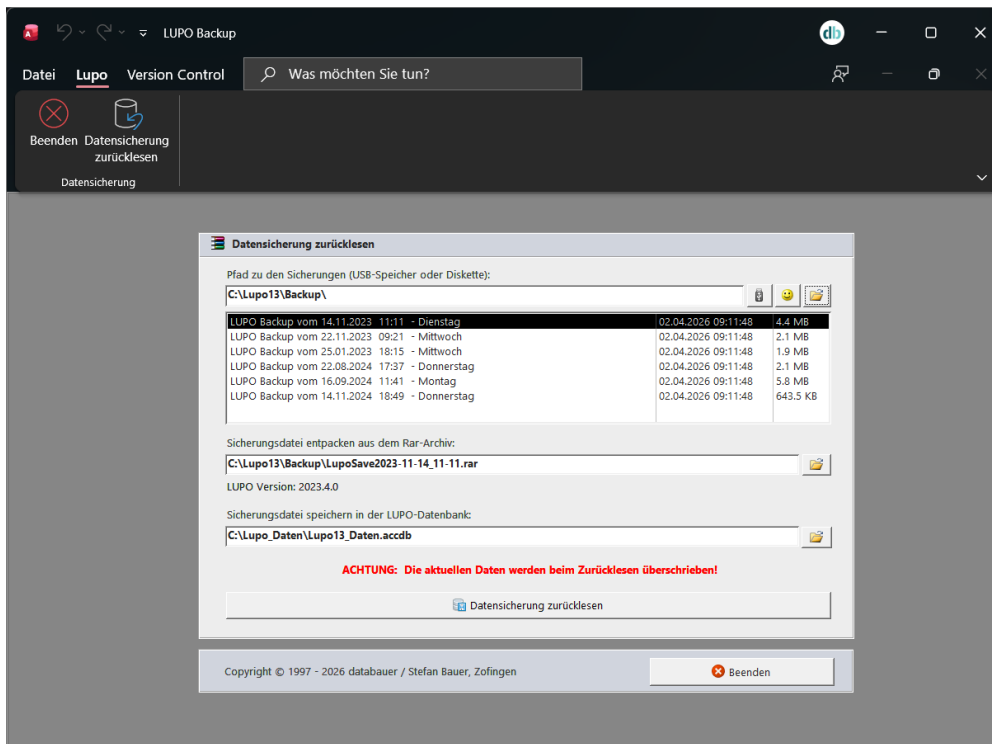
Sicherung zurücklesen

Eine Sicherung kann mit dem Programm **LUPO Datensicherung** zurückgelesen werden. Das Programm muss über das Startmenü gestartet werden.

Am einfachsten werden Programme durch Drücken der Windows-Taste auf der Tastatur und anschliessendem Tippen von einem Teil des Programm-Namens gesucht und gestartet.
In unserem Fall reicht «lupo»:



Das Programm zeigt alle Datensicherungen im ausgewählten Pfad an:



Achtung

Beim Zurücklesen werden die aktuellen Daten überschrieben!

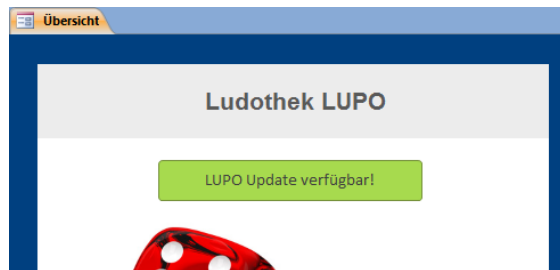


LUPO installieren

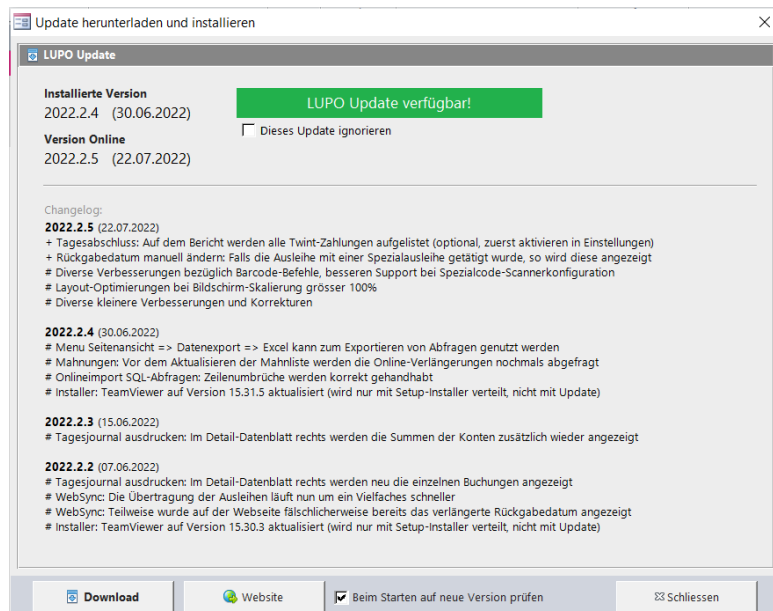
Update installieren: Auf neue Minor-Version aktualisieren

In der Übersicht wird angezeigt, wenn ein neues Update innerhalb derselben Hauptversion verfügbar ist. (Internetverbindung erforderlich)

Wenn also z.B. mit Version 2026.2.0 gearbeitet wird und Version 2026.2.1 verfügbar ist:

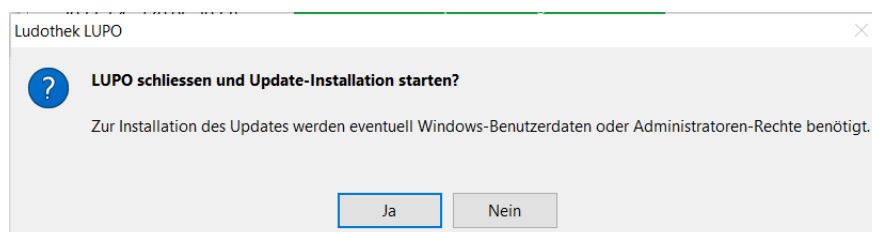


Bei Klick auf den Update-Button wird folgendes Fenster angezeigt:



Die Installation eines «kleinen» Updates ist in wenigen Schritten erledigt und die Grösse der Download-Datei ist mit weniger als 30MB auch schnell heruntergeladen.

Bei einem Klick auf den Download-Button ganz links wird die Update-Installationsdatei direkt heruntergeladen.



Nachdem Sie auf «Ja» geklickt haben und der Installationsprozess beginnt, wird das LUPO-Programm automatisch geschlossen. Stellen Sie sicher, dass das Programm auch auf den anderen PCs geschlossen ist, falls im Netzwerk gearbeitet wird.



Auf neue Hauptversion aktualisieren

LUPO 2026 kann nicht mit den Original-Daten von LUPO 2019 oder älter arbeiten. Deshalb muss die Daten-Datei der Vorgänger-Version einmalig ins aktuelle Datenbank-Format (accdb-Datei) konvertiert werden.

Auch wenn LUPO auf mehreren PCs installiert ist (Netzwerk) muss der folgende Vorgang nur einmal - am besten auf dem «Haupt»-Computer - ausgeführt werden.

Starten Sie dazu das **LUPO Update** Programm nach Abschluss des Setup-Assistenten über das Windows-Startmenü (Windows-Taste drücken, dann nach **LUPO Daten-Update** suchen):

Tabelle	Herkunft
Abokarten-Druckliste	Quelldatenbank
Abonnemente	Quelldatenbank
Adressen	Quelldatenbank
Adressen Kinder	Quelldatenbank
Arbeitsrapport	Quelldatenbank
Ausleihen	Quelldatenbank
Benutzerdefinierte Texte	Quelldatenbank
Brieftexte	Quelldatenbank
Buchhaltungsklassen	Quelldatenbank
Buchungstexte	Quelldatenbank
Einstellungen Spezial-Ausleihe	Quelldatenbank
Ferienplan	Quelldatenbank
Internetexport	Quelldatenbank
Journal (Kassenbuch)	Quelldatenbank
Kassenbuch (Bilanz)	Quelldatenbank
Kassenbuch (Eröffnungssaldi)	Quelldatenbank
Kontengruppen	Quelldatenbank
Kontenplan	Quelldatenbank
LUPO-Startprotokoll	Quelldatenbank
Mahnbriefe (Kunden)	Quelldatenbank

Daten lesen aus (Quelldatenbank): C:\Lupo_Daten\Lupo13_Daten.accdb

LUPO 2022 Daten speichern unter: C:\Lupo_Daten\Lupo13_Daten.accdb

Tabellenupdate starten Beenden

Update-Protokoll
==> Klicken Sie auf 'Tabellenupdate starten' um mit dem Konvertieren der Tabellen zu beginnen.

© 1997 - 2022 databauer / Stefan Bauer, Zofingen

Normalerweise müssen hier keine Einstellungen angepasst werden.
Klicken Sie auf **Tabellenupdate starten** um den Vorgang auszuführen.



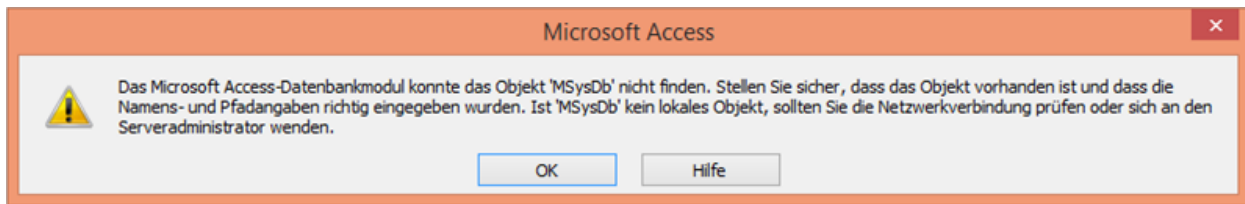
Beachten Sie das Updateprotokoll. Dort werden allfällige Probleme oder Fehler aufgelistet. Da LUPO 2026 die Daten teilweise ein wenig anders speichert als bisher, kann es vorkommen, dass einige Datensätze nicht importiert werden können. Dabei handelt es meistens um verwaiste und somit nicht mehr benötigte Daten. (z. B. die Tabelle ‚Adressen Kinder‘ kann solche Datensätze enthalten)

Nun sollten Sie das LUPO-Programm starten und kontrollieren, ob Ihre Daten übernommen wurden und ob es sich dabei um die aktuelle Datenbank handelt.



LUPO Installation reparieren

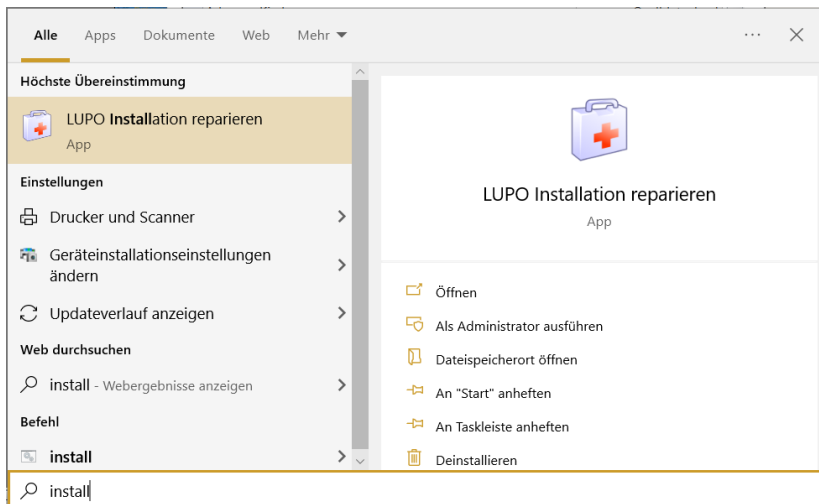
Das LUPO lässt sich nicht mehr öffnen, beim Start von LUPO erscheint eine Fehlermeldung wie:



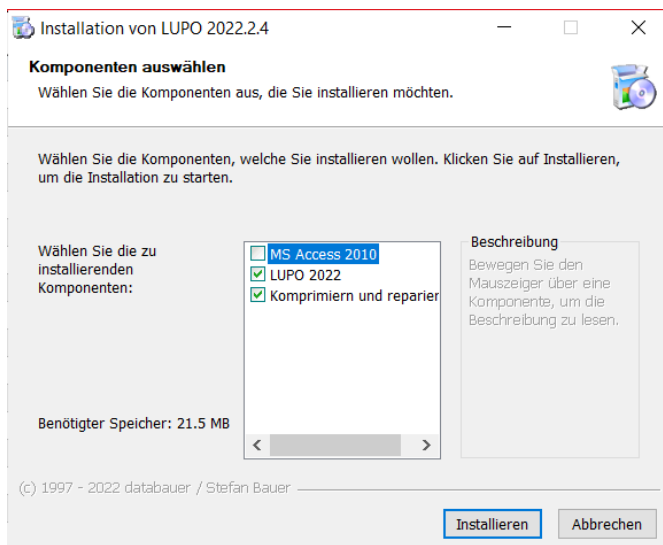
Das Problem, dass sich das LUPO nicht mehr starten lässt, wird meistens dadurch verursacht, dass die Datenbank noch nicht geschlossen war während der PC bereits heruntergefahren wurde.

Bei einer solchen oder ähnlichen Fehlermeldung und wenn sich LUPO nicht mehr öffnen lässt, hilft meistens die Funktion "LUPO Installation reparieren". Das Reparatur-Programm mit dem Desktop-Icon (Erste Hilfe Koffer-Symbol) oder über das Startmenü öffnen.

Start-Knopf oder Windows-Taste drücken und dann nach «lupo» oder auch «install» suchen:



Die Startmenü-Verknüpfung öffnet folgendes Fenster:



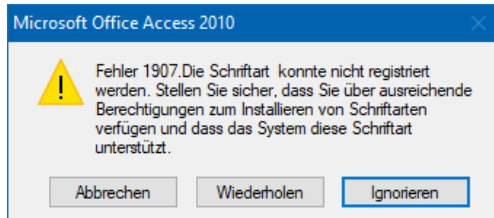
Auf **Installieren** klicken, um den Reparaturvorgang zu starten. Sollte das Problem danach immer noch nicht behoben sein, kann ein weiterer Versuch mit aktiviertem Häkchen bei "MS Access 2010" probiert werden.

Das Installationsprogramm komprimiert und repariert auch noch die Datendatei LUPO_Daten.accdb. Dies hilft oft dann, wenn das LUPO mit der Zeit langsamer als normal läuft.



Microsoft Access 2010: Fehler 1907 beim Starten

Beim Starten des LUPO erscheint die Fehlermeldung "Fehler 1907. Die Schriftart konnte nicht registriert werden. Stellen Sie sicher, dass Sie über ausreichende Berechtigungen zum Installieren von Schriftarten verfügen und dass das System diese Schriftart unterstützt."



Dieses Problem kann auftreten, wenn eine Access-/Office-Version neuer als Version 2010 installiert ist, z.B. Office 2016 oder Office 365. Jedes Mal, wenn Updates für die neuere Version installiert wurden (auch automatisch, z.B. mit dem Windows-Updater) erscheint die Fehlermeldung erneut.

Leider scheint es keine Lösung zu geben, welche dieses Problem dauerhaft behebt. Klicken Sie so oft auf "Ignorieren" (meistens 6x), bis das LUPO-Programm gestartet wird. Danach startet das LUPO bis zum nächsten Office 365 Update fehlerfrei.

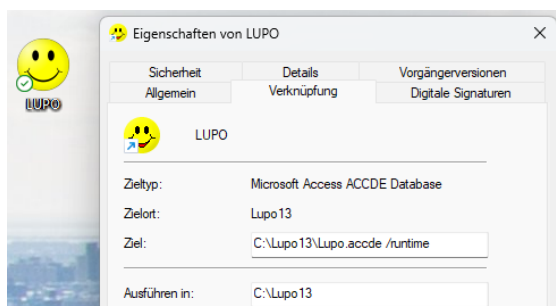
Bis auf das lästige Klicken des Ignorieren-Buttons hat der Fehler keinerlei weitere Auswirkungen auf die Funktionalität.

Microsoft Access Office 365

Eine aktuelle Microsoft 365 Access-Installation zeigt die oberhalb beschriebene Fehlermeldung nicht und bietet auch sonst in Bezug auf Funktion und Sicherheit Vorteile.

Damit LUPO unter Office 365 läuft sind ein paar Voraussetzungen erforderlich:

- **Microsoft 365 muss in der 32-Bit Version installiert sein**
- Ohne Microsoft 365 Abo kann die Access Runtime kostenlos heruntergeladen werden:
<https://c2rsetup.officeapps.live.com/c2r/download.aspx?ProductReleaseID=AccessRuntimeRetail&language=de-de&platform=x86>
- Damit das Icon nicht LUPO mit Access 2010 startet muss das Ziel angepasst werden. Dazu rechte Maustaste auf das Icon, Eigenschaften wählen und bei Ziel eintragen:
C:\Lupo13\Lupo.accde /runtime



Im Blog auf der Ludothekprogramm-Webseite ist das Vorgehen zu Installation der Access Runtime 365 ausführlich beschrieben:
<https://www.ludothekprogramm.ch/blog/microsoft-365-access-runtime>

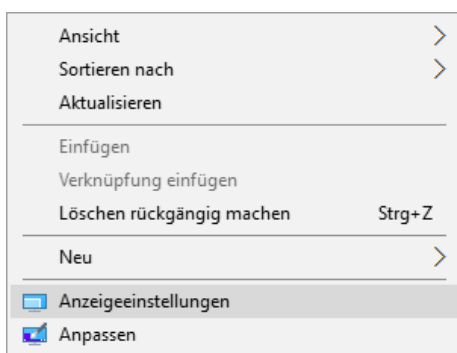


Bildschirmauflösung und Text-Skalierung anpassen

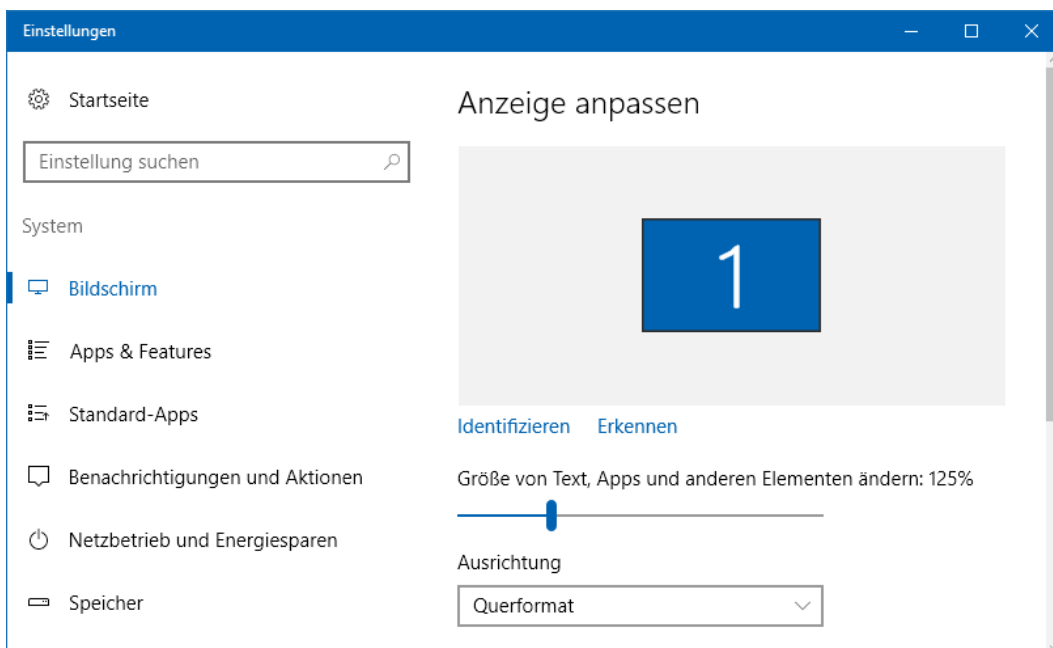
Sie haben mit dem neuen PC einen grossen und hochauflösenden Bildschirm erhalten? Oftmals ist nach dem ersten Start des LUPO die Freude getrübt, denn die Schrift ist nun so klein, dass man fast eine Lupe zum Lesen braucht. Das muss nicht sein!

In Windows kann die Textgrösse skaliert werden. Durch Skalierung kann die Bildschirmauflösung auf der physikalischen Grösse belassen werden (z.B. mit Full-HD 1080 x 1920 Pixel). Wird die Bildschirmauflösung reduziert anstelle skaliert erscheint die Schrift unscharf.

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Desktop und dann im Kontextmenü auf **Anzeigeeinstellungen**.



Um die Schrift zu vergrössern ziehen Sie den Schieber bei **Grösse von Text, Apps und anderen Elementen** auf **125%**



Nachdem die Skalierung geändert wurde, müssen Sie sich vom Windows abmelden, damit die Änderung komplett übernommen wird.

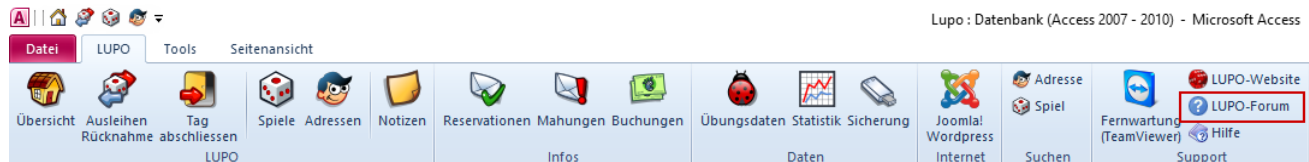


Hilfe erhalten

Bevor Sie den Support kontaktieren, gibt es einige Möglichkeiten selbst nach dem Problem bzw. der Lösung zu suchen.

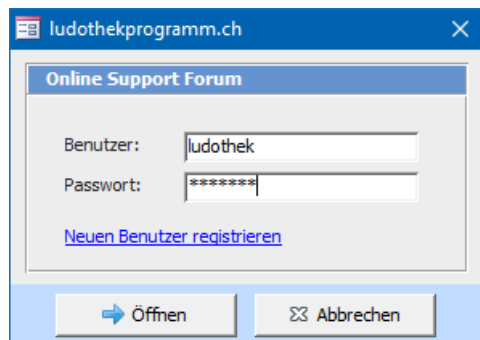
LUPO Forum auf ludothekprogramm.ch

Das LUPO-Forum auf unserer Webseite ist eine Frage-Antwort Datenbank, welche laufend um neue Beiträge ergänzt wird.



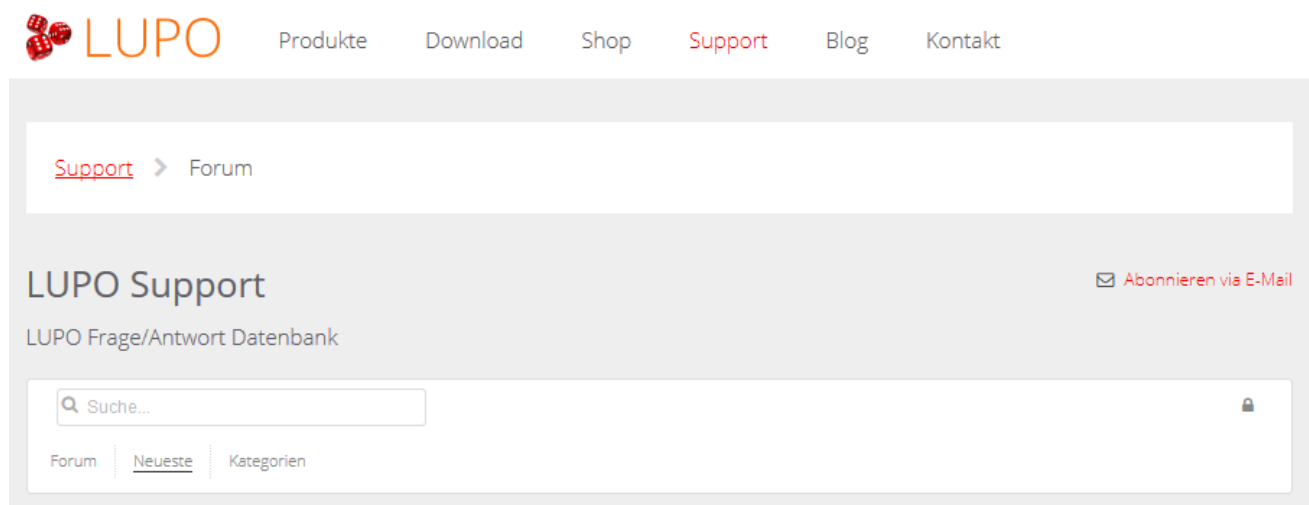
(Internetverbindung erforderlich)

Standardmässig ist ein Benutzer «ludothek» voreingestellt:



Am besten erstellen Sie sich Ihren eigenen Benutzer. Dies hat den Vorteil, dass Sie eine E-Mail erhalten, wenn eine Antwort auf Ihre Frage eingegangen ist.

Mit **Öffnen** wird das Forum im Browser angezeigt:



Im Suchfeld können Sie nach bereits gestellten Fragen / Probleme suchen.

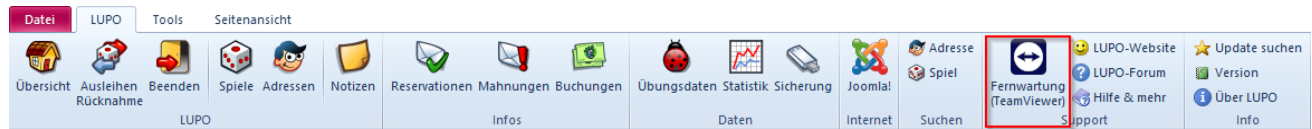
Ein neues Thema sollte immer nur **eine Frage / Problem** enthalten. Bei mehreren Fragen eröffnen Sie einfach einen Beitrag pro Thema.



Fernwartung

Wenn Sie über eine Internetverbindung verfügen, kann eine Verbindung zu Ihrem PC hergestellt werden und der Support sieht Ihren Bildschirm und kann den PC fernsteuern.

Der TeamViewer (Software zur Fernsteuerung) kann über das LUPU gestartet werden:



Oder mit dem TeamViewer-Icon via Desktop:



Desktop anzeigen

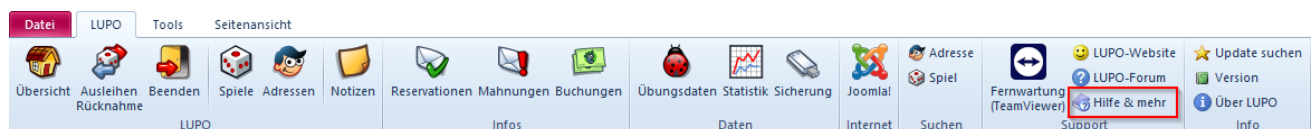


Falls sich ein Programm nicht schliessen lässt, kann durch die Tastenkombination [Windows]+[D] jederzeit auf den Desktop gewechselt werden.

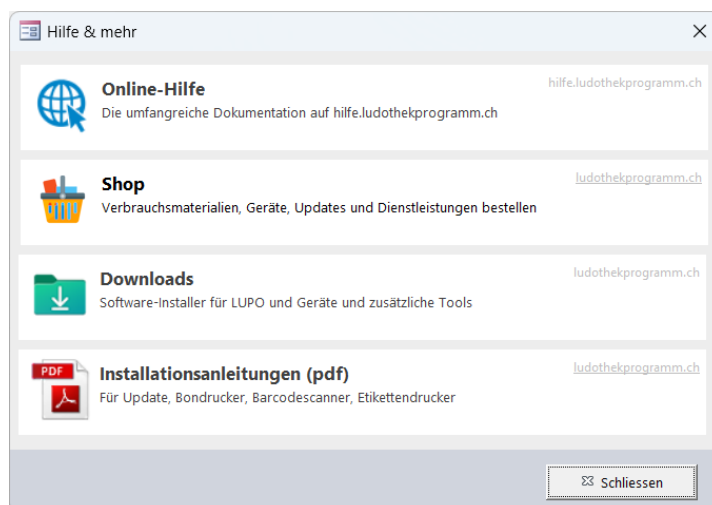
Oder mit einem Mausklick rechts neben der Uhr in der Taskbar.

Online-Hilfe (Handbuch)

Die Online-Hilfe ist ziemlich umfangreich und es sind fast alle Fenster und deren Funktionen beschrieben. Das Handbuch und weitere Anleitungen können mit dem **Hilfe** Button in der Symbolleiste geöffnet werden:



Folgendes Fenster öffnet sich:





Klicken auf «Online-Hilfe» um das Handbuch im Browser zu öffnen:

LUPO Hilfe

Suche [CTRL]+[k]

1. Inhaltsverzeichnis

2. Installation

3. Start

4. Spiele ausleihen

5. Spiele und Adressen

6. Etiketten & Briefe

7. Buchhaltung

8. Statistik & Listen

9. Einstellungen

10. Ludothek Webseite

11. Anhang

Support-Forum

Verlauf löschen

LUPO Online-Hilfe

Mit den Pfeiltasten (Icons oben oder Tastatur-Pfeile) kann bequem durch die einzelnen Seiten geblättert werden.

Inhaltsverzeichnis

Installation

Start

Spiele ausleihen

Spiele und Adressen

Etiketten & Briefe

Buchhaltung

Statistik & Listen

Einstellungen

Ludothek Webseite

Anhang

Mit der Suchfunktion ([Ctrl]+[k]) kann der Inhalt der Online-Hilfe durchsucht werden:

Search: bondrucker

Abbrechen

RESULTS 11 results found in 1ms

Bondrucker (Kundenkontostand anzeigen)
Einstellungen > Allgemeine Einstellungen > Bondrucker

EPSON Bondrucker (Bondrucker-Modelle (EPSON))
Installation > EPSON Bondrucker

Netzwerkeinstellungen (Bondrucker)
Einstellungen > Netzwerkeinstellungen

LUPO Admin (Bondrucker)
Anhang > LUPO Admin

Technische Informationen (Bondrucker)

Einstellungen > Allgemeine Einstellungen > Bondrucker

Bondrucker (Kundenkontostand anzeigen)

Der Kundenkontostand wird ausgedruckt.
Diese Information sollte nicht ausgedruckt werden, wenn bereits der bezahlte Betrag angezeigt wird.



Datenblatt filtern und sortieren

An vielen Orten im LUPO-Programm werden Tabellen in Datenblättern dargestellt. Diese bieten auf einfache Art und Weise umfangreiche Sortier- und Filterfunktionen an.

Spiel	Bezeichnung	Ausführung	Spielart	Altersgruppe	Lagerort	Az Spieler	Spieldauer	Kaufdatum	Kz
0.0	Musterspiel							30.03.2012	
0.1	Musterspiel							30.03.2012	
8117.0	Englisch Memory		Lernspiele					01.04.1998	
8118.0	Mein schönes Lesespiel		Lernspiele					01.04.1998	
1192.0	Rechen-Piraten		Lernspiele					01.12.2005	
8133.0	Elexikon		Lernspiele					01.03.2003	
1156.0	Elexikon Mouse		Lernspiele					01.04.2001	
8147.0	Mini Lük-Heft	Kopfrechnen 3	Lernspiele					01.11.2003	
8148.0	Mini Lük-Heft	Malnehmen und Te	Lernspiele					01.11.2003	
8161.0	Mini Lük-Heft	Sachunterricht 3	Lernspiele					01.11.2003	
8162.0	Mini Lük-Heft	Sachrechnen 2	Lernspiele					01.11.2003	
8163.0	Mini Lük-Heft	Mathestation	Lernspiele					01.11.2003	
8146.0	Mini Lük-Heft	Neues vom kleinen	Lernspiele					01.11.2003	
8159.0	Mini Lük-Heft	Rechtschreib-Statii	Lernspiele					01.11.2003	
8160.0	Mini Lük-Heft	Rechtschreib-Statii	Lernspiele					01.11.2003	
8145.0	Mini Lük-Heft	Der kleine Herr Jak	Lernspiele					01.11.2003	
8144.0	Mini Lük-Heft	Konzentrationsübu	Lernspiele					01.11.2003	
8143.0	Mini Lük-Heft	Konzentrationsübu	Lernspiele					01.11.2003	
8142.0	Mini Lük-Heft	Orientierungsübun	Lernspiele					01.11.2003	
8141.0	Mini Lük-Heft	LRS 2	Lernspiele					01.11.2003	
8140.0	Mini Lük-Heft	Weiterlesen 1	Lernspiele					01.11.2003	
8151.0	Mini Lük-Heft	ich lerne Lesen	Lernspiele					01.11.2003	
8152.0	Mini Lük-Heft	Ich lerne Lesen 2	Lernspiele					01.11.2003	
8158.0	Mini Lük-Heft	Das macht Spass	Lernspiele					01.11.2003	
8149.0	Mini Lük-Heft	Ich lerne rechnen	Lernspiele					01.11.2003	
8156.0	Mini Lük-Heft	Das kann ich schon	Lernspiele					01.11.2003	
8153.0	Mini Lük-Heft	Farb - und Formen	Lernspiele					01.11.2003	
8155.0	Mini Lük-Heft	Das kan ich schon	Lernspiele					01.11.2003	
8154.0	Mini Lük-Heft	Farb-undFormen C	Lernspiele					01.11.2003	
8157.0	Mini Lük-Heft	Bussi Bär Erlebnisr	Lernspiele					01.11.2003	
8150.0	Mini Lük-Heft	Ich lerne rechnen	Lernspiele					01.11.2003	
8126.0	Quiz&Co.	2.Schuljahr	Lernspiele					01.04.2001	
8125.0	Quiz&Co.	1.Schuljahr	Lernspiele					01.04.2001	
8127.0	Quiz&Co.	3.Schuljahr	Lernspiele					01.04.2001	
8124.0	Quiz&Co.	5.Schuljahr	Lernspiele					01.04.2001	

Um eine Spalte zu Filtern oder um die Datensätze zu sortieren kann auf den kleinen Pfeil im Spaltentitel geklickt werden.

Es können mehrere Filter miteinander kombiniert werden. Ebenfalls kann nach mehreren Spalten sortiert werden.

Um den Filter zu entfernen, klicken Sie auf den Knopf *Gefiltert* im Datensatznavigator:



Mit dem Feld *Suchen* kann nach Text im Datenblatt gesucht werden. Schreiben Sie dazu ihr Suchbegriff in das Textfeld und navigieren dann durch mehrfaches Drücken von **[Enter]** zu den einzelnen Datensätzen welche den Suchbegriff enthalten.



Die Filter- und Sortiereinstellungen gehen nach dem **Schliessen** des Formulars **verloren**!



Datenabfragen im Statistik-Fenster

Im Statistik-Fenster werden neben den vordefinierten Statistiken (Berichte) die wichtigsten Daten als Datenblätter angezeigt:

Adri	Gruppe	Anred	Vorname	Nachname	Strasse	Zusatz	PLi	Ort	Telefon 1	Tel2 Ty	Telefon 2
1				AAA Ludothek Zofing			4800	Zofingen			
3	Familie			Bossard	Walkestrasse 12		5742	Kölliken			
6	Familie	Helene		Abbühl	Rothmattweg 3		4852	Rothrist	062 794 35 12		
8	Familie	Cornelia		Röthlin	Mattenweg 4		6262	Langnau b. Reiden	062 758 44 65		
9	Familie	Daniela		Adle	Obersumpfstr. 43		5745	Safenwil	062 797 20 15		
10	Familie	Sheena u. Christo		Luthi	Brittnauerstr. 54		4802	Strengelbach	078 812 20 02		
11	Familie	Elisabeth		Bauer	Ringmurgasse 21		4800	Zofingen	062 751 87 55		
13	Familie	Sascha		Elmes	Kunzstr. 22		4665	Oftringen	062 797 49 29		062 752 86 02
15	Familie	Beni		Belger	Juraweg 4		4812	Mühlethal	062 752 24 51		
27	Familie	Irene		Escher	Hottigergasse 1 F		4665	Küngoldingen	062 797 31 53		
34	Familie	Beatrice		Forster	Breitbachstrasse 17		4802	Strengelbach	751 82 23		
41	Familie	Regula		Gubler	Sunnehügel 24		4812	Mühlethal	751 01 67		
92	Frau	Chantal		Moor	Zofingerstrasse 4		4803	Vordemwald	062 751 61 59		
156	Familie	Bernadette		Von Büren	Napfweg 2		4800	Zofingen	062 751 65 05		
181	Familie	Brigitte		Amstutz	Hirschenmattweg 4		4802	Strengelbach	062 752 38 85		
191	Familie	Regine		Althaus	Stöcklackerweg 30		4800	Zofingen	062 751 93 58		
194	Familie	Francine		Fritze	Bornweg 6		4665	Oftringen	062 797 06 76		
195	Familie	Heidi		Janutti	Kleinfeld 1		4805	Brittnau	062 751 71 80		
198	Familie	Lison		Schlatter	Ulmeweg 2		4800	Zofingen	062 751 86 60		
222	Familie	Beatrice		Galant	Junkerbrifangstrasse 1		4800	Zofingen	751 27 63		
255	Familie	Elisbeth		Huber	Innere Altachen 15		4800	Zofingen	062 751 63 12		
338	Familie			Hagendorf	Kuhrain 36		4803	Vordemwald			

Die beiden Daten links im Fenster schränken die Listen bzw. die Datumsspanne der berechneten Summen ein:

Statistik und Listen:

Bei den vordefinierten Statistiken (Berichte) beachten die grün geschriebenen den Datumsfilter.

Adressen:

Alle Datensätze werden angezeigt. Die beiden letzten Spalten **Anzahl Ausleihen** und **Total Gebühren** werden dem Datumsfilter entsprechend berechnet.

Spiele:

Alle Datensätze werden angezeigt. Die beiden Spalten **Anzahl Ausleihen** und **Total Gebühren** werden dem Datumsfilter entsprechend berechnet.

Ausleihen:

Es werden nur Ausleihen innerhalb des Datumsfilter angezeigt. Das Ausleihdatum ist massgebend.

Buchungen:

Es werden nur Buchungen innerhalb des Datumsfilter angezeigt. Das Buchungsdatum ist massgebend.

Mitarbeiterleistungen:

Es werden erfasste Arbeitszeiten innerhalb des Datumsfilter angezeigt.

Mitarbeiterinnen:

Kein Filter wird angewendet.



Daten mit Filter ausgeben

Sollen z.B. alle Kunden mit einem gültigen Abo angezeigt werden kann folgender Filter gesetzt werden:

Teilweise wird -1/0 anstelle Ja/Nein angezeigt. -1 bedeutet, dass das Kontrollkästchen angewählt ist.

Die mit den Spalten- und Datumsfilter eingeschränkten und sortierten Daten können für diverse Listen, Briefe und Exportformate verwendet werden:

Es können auch mehrere Filter kombiniert werden. Wenn zusätzlich zum «Abo gültig» noch der Ort «Strengelbach» gefiltert wurde wird die Adressliste mit dem Button **Anzeigen** folgendes ausgeben:

Adressen

(((AboGültig) Not In (0)))) AND ([Ort]="Strengelbach")

AdmNr	Name/Vorname	Strasse	PLZ	Ort	Letzte Ausleihe	Konto	Guthaben	Kunde
2926	Berchtold Barbara	Landhausweg 5	4802	Strengelbach	03.09.2016	0.00	0.00	☒
3771	Bieser-Wirz Fabienne	Oelerainweg 5	4802	Strengelbach	02.04.2016	0.00	0.00	☒
3205	Dinkel Aurélie	Landhausweg 3	4802	Strengelbach	29.10.2016	0.00	0.00	☒
3981	Duss-Tagliabue Rossella	Storchenweg 12d	4802	Strengelbach	04.11.2016	0.00	0.00	☒
3238	Gerhard Sabine	Brittnauerstrasse 49	4802	Strengelbach	04.11.2016	0.00	0.00	☒
3959	Gloor Mirella	Altmattweg 8	4802	Strengelbach	06.09.2016	0.00	0.00	☒



Auch die anderen Exportformate berücksichtigen den Filter. So können die gefilterten Adressen als Excel-Datei oder als Brief exportiert werden.

Der angezeigte Brieftext ist in den Briefeinstellungen definiert:

Aufgaben

1. Adressetiketten für alle Kunden, welche im letzten Jahr neu eingetreten sind
2. Eine Excelliste mit allen Spielen, welche im Jahr 2026 mehr als fünf Mal ausgeliehen wurden
3. Wie viele Spiele wurden im Jahr 2026 verlängert?
4. Anzahl Kunden, welche im letzten Jahr mindestens eine Ausleihe getätigt haben
5. Anzahl Ausleihen pro Wochentag (Mo, Di, ..) im Jahr 2026

Eigene SQL-Abfragen

Mit den Funktionen im Fenster **Eigene SQL-Abfragen** können spezielle Abfragen generiert werden. So können Daten oder Statistiken erhoben werden, für welche die Filterfunktionen nicht mehr ausreichen.

Möchten Sie mit einer einzigen Abfrage auf Knopfdruck erfahren, wie viele Ausleihen am jeweiligen Wochentag getätigt wurden?

Mit einer eigenen Abfrage kann dies erreicht werden:

Jahr	Wochentag	Anzahl
2025	Dienstag	2840
2025	Freitag	1612
2025	Samstag	1431

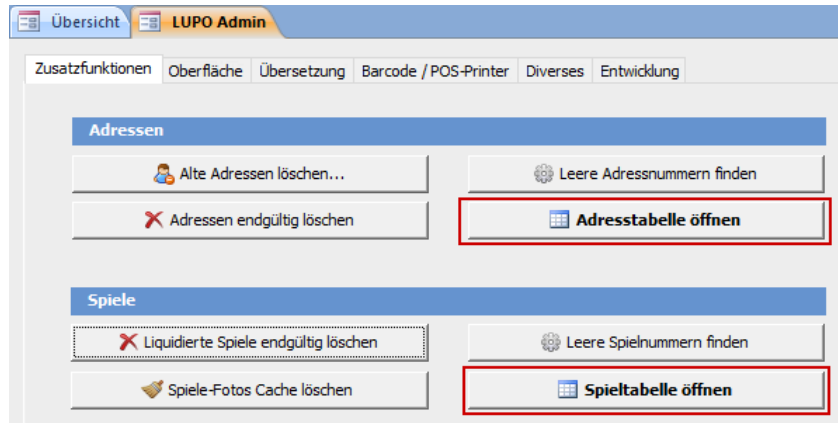
Mit der Funktion **SQL-Datei importieren** können vordefinierte Abfragen, die Sie z.B. wegen einer Supportanfrage oder mit einem Download von unserer Website erhalten haben, eingelesen werden. Der Syntax der SQL-Abfrage erfordert Kenntnisse, welche den Rahmen dieses Seminars sprengen würde.



Datentabellen im LUPO-Admin anzeigen und bearbeiten

In den Statistik-Datenblätter können zwar vielfältige Daten abgefragt werden, diese aber sind schreibgeschützt und es können deshalb keine Änderungen vorgenommen werden.

Via die Funktionen im LUPO-Admin (öffnen mit Button im Programmeinstellungen-Fenster) können Datentabellen angezeigt und die Datensätze verändert werden.

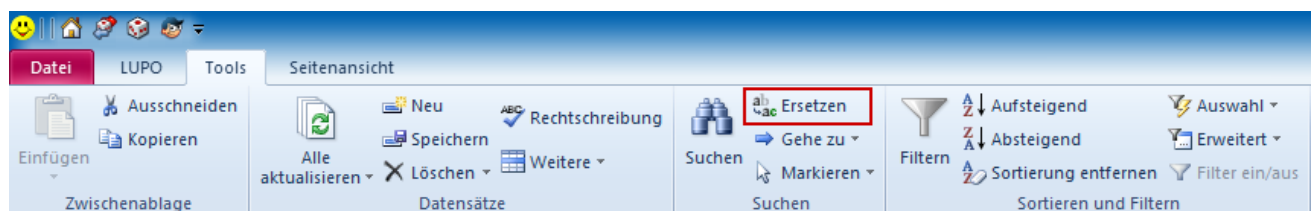


Spieltabelle:

SpNr	Ini	Bezeichnung	Gebüh	Ausführung	Kategorie	Altersgruppe	Verlag	Lieferant
0	1	Musterspiel	2.00					
1004	0	Spinderella	2.00		Gesellschaftsspiele	ab 6 Jahren		
0	0	Musterspiel	2.00					
3000	0	memory	1.00		Musik			
1002	0	Hanabi	1.00		Gesellschaftsspiele	ab 8 Jahren	Abacusspiele	
1010	0	Obstgarten	1.00		Gesellschaftsspiele	ab 3 Jahren	HABA	
1016	0	Tier auf Tier	1.00		Gesellschaftsspiele	ab 5 Jahren	HABA	
9007	0	Ab durch den Dschungel	1.00		Lernspiele	ab 4 Jahren	HABA	
1012	0	Slotter	1.00		Gesellschaftsspiele	ab 7 Jahren	HASBRO	
1003	0	Colt Express	2.00		Gesellschaftsspiele	ab 10 Jahren	Ludonaute	
1015	0	Fröschelein aufgepasst	2.00		Gesellschaftsspiele	ab 4 Jahren	Noris-Spiele	

In der Spieltabelle kann z.B. nach Verlag sortiert werden, um dann falsch geschriebene Verlage einfach zu korrigieren. Auch in diesem Datenblatt können Filter auf den einzelnen Spalten definiert werden.

Im Menü-Tab **Tools** werden Funktionen zum Kopieren, Einfügen oder Suchen und Ersetzen angeboten:



Achtung

Änderungen an den Daten können nicht wie z.B. bei Word rückgängig gemacht werden. Passen Sie also auf wenn Sie Manipulationen mit Suchen / Ersetzen vornehmen! Es empfiehlt sich vorher eine Datensicherung zu machen.

Neben der Spieltabelle kann auch die Adresstabelle angezeigt werden. Um auf alle anderen Tabellen der LUPO-Datenbank zuzugreifen kann der Button **Tabellen-Editor** geklickt werden. Hier sind allerdings die Spaltennamen teilweise nicht ganz selbsterklärend beschriftet.



Spezialausleihen definieren

Mit Hilfe der Spezial-Ausleihe Funktion lässt sich die Spielgebühr und das Rückgabedatum einer Ausleihe verändern. Die hier definierten Spezialausleihen lassen sich im **Spiele ausleihen und zurücknehmen** Fenster auswählen, wenn vor dem Ausleihen das Häkchen *Spezial-Ausleihe* angewählt wurde.

Automatische Spezial-Ausleihen für Kunden mit bestimmtem Abo (z.B. All-Inclusive)

Eine Spezialausleihe kann einer Kundengruppe oder einem Abo zugeordnet werden. Soll eine Spezialausleihe für mehrere Kundengruppen/Abos verwendet werden, so muss die Spezialausleihe für jede Gruppe einzeln erfasst werden. Eine Zuordnung zu einem bestimmten Abo gilt für Kunden, welche ein gültiges haben oder wenn das Häkchen *Kein gültiges Abo nötig* gesetzt ist.

Es ist auch möglich eine Spezialausleihe nur für Spiele mit einer bestimmten Gebühr zu definieren. Weiter kann eine maximale Anzahl von Spielen, bei welchen die Spezialausleihe gültig ist, definiert werden. Mit diesen Möglichkeiten können z.B. verschieden teure Abonnemente angeboten werden, bei welchen die ersten X Ausleihen kostenlos sind.

Die oben definierte Spezialausleihe wird angewendet auf Kunden, welche ein All-inclusive Abo für sechs Spiele haben. Die ersten sechs Spielausleihen kosten mit dieser Konfiguration keine Ausleihgebühren.



E-Mails aus LUPO versenden

Mit LUPO können Erinnerungen für verspätete Spiele oder Infoschreiben zu abholbereiten Reservationen per E-Mail verschickt werden (erfordert Internetverbindung).

In den Einstellungen kann zwischen drei Arten des Versands gewählt werden:

Via Microsoft Outlook

E-Mails werden mit Microsoft Outlook versendet. Outlook ist Bestandteil des Office Pro oder Office 365 Pakets.

Via Mozilla Thunderbird

E-Mails werden mit Mozilla Thunderbird versendet. Thunderbird ist kostenlos und kann von der Mozilla Webseite heruntergeladen werden:

<https://www.thunderbird.net/de>

Beim Versand mit Outlook oder Thunderbird müssen Sie über eine Emailadresse verfügen. Benutzername und Passwort werden in den Konteneinstellungen des Emailprogramms definiert.

Der Versand via einem E-Mailprogramm bietet den Vorteil, dass gesendete E-Mails unter «gesendet» gespeichert werden und ist die empfohlene Variante.

E-Mails direkt versenden

Mit dieser Option werden E-Mails direkt versendet. Gesendete Nachrichten sind mit einer Standard-Serverkonfiguration nirgends sichtbar und die Wahrscheinlichkeit, dass die E-Mail als Spam eingestuft wird ist grösser als beim Versand mit Outlook oder Thunderbird.

Im Feld **Antwort an** muss unbedingt ihre E-Mailadresse eingetragen werden. An diese Adresse werden E-Mails geschickt, wenn der Kunde (=Empfänger des E-Mails) auf die Nachricht antwortet.

Diese Variante ist nicht empfehlenswert und sollte nur verwendet werden, wenn Sie keine E-Mailadresse mit Postfach haben (z.B. wenn info@meine-ludothek.ch nur eine Weiterleitung auf eine private E-Mailadresse ist)



Erinnerungen und Mahnungen per E-Mail versenden

Damit Erinnerungen und Mahnungen per E-Mail versendet werden können, müssen in den Mahnen-Einstellungen die entsprechenden Häkchen gesetzt und die E-Mail-Einstellungen definiert sein.

Mahnfristen	Mahngebühren (Schreibgebühr)	Mahngebühren pro Spiel	E-Mail
Erinnerung vor Fristende: 4 Tage			☒ Als E-Mail senden
Frist bis 1. Mahnung: 7 Tage	Gebühr 1. Mahnung: 3.00 Fr. ☒ Per E-Mail kostenlos	☐ Bei 1. Mahnung belasten: 100 % der Spielgebühren 2.00 Fr. Fr. pro Spiel verrechnen	☒ Als E-Mail senden
Frist 1. bis 2. Mahnung: 7 Tage	2. Mahnung: 3.00 Fr. = CHF 6.00 ☐ Per E-Mail kostenlos	☒ Bei 2. Mahnung belasten: 100 % der Spielgebühren 2.00 Fr. Fr. pro Spiel verrechnen	☐ Als E-Mail senden
Frist 2. bis 3. Mahnung: 7 Tage	3. Mahnung: 3.00 Fr. = CHF 9.00 ☐ Per E-Mail kostenlos	☐ Bei 3. Mahnung belasten: 100 % der Spielgebühren 1.00 Fr. Fr. pro Spiel verrechnen	☐ Als E-Mail senden

Optionen

- ☒ Beim Mahnen automatisch ein Kundenmemo schreiben
- ☐ Mahnmemo beim Aufrufen des Kunden anzeigen (Ausrufezeichen am Anfang)
- ☒ Den Kunden-Kontostand auf der Mahnung anzeigen, wenn dieser nicht Null ist
- ☐ Beim Verrechnen der Mahn-Spielgebühr die effektiv vom Kunden bezahlte Gebühr als Berechnungsgrundlage verwenden
- ☐ Mitarbeiterinnen oder Kunden, welche keine Mahngebühr bezahlen, nicht Mahnen

Mahn-Spielgebühren verrechnen auf Konto: 3003
Mindest Mahn-Spielgebühr: 0.00
Mahn-Spielgebühr für eSpiele: 0.00

Speichern & Schliessen

Als E-Mailprogramm eignet sich das kostenlose Programm **Mozilla Thunderbird**.

E-Mailtext konfigurieren

Der E-Mailtext wird im Fenster Brief-Einstellungen konfiguriert werden:

Briefkopf

Logo links Zentriert Rechts
(keines)

Anschrift

Abstand 5.00 cm Links Rechts

E-Mail

Betreff: Erinnerung

Text:

Grüezi,

Die von Ihnen ausgeliehenen Spiele sind in Kürze zur Rückgabe fällig.
Wir bitten Sie, diese pünktlich zurückzubringen!

Im Verhinderungsfall kann die Leihfrist telefonisch oder per Mail verlängert werden.

Folgende Spiele haben Sie ausgeliehen:
{{SPIELE}}

Freundliche Grüsse

Ihr Ludoteam

Textkörper

Erinnerung
1. Mahnung
2. Mahnung
3. Mahnung
Quittung
Reservationsbrief
Eigener Brief

Musterbrief anzeigen

Platzhalter-Variablen anzeigen

Im E-Mailtext können auch Platzhalter definiert werden, um den Inhalt zu personalisieren. Sofern der Platzhalter {{SPIELE}} definiert ist, wird dort die Liste mit allen ausgeliehenen Spielen des Kunden eingefügt. Fehlt dieser, so wird der Mahnbrief als pdf dem E-Mail angehängt.



Die Erinnerungen wie auch die Mahnungen werden im Mahnfenster berechnet und verschickt.

N	Kunde	Tel	E-Mail	Per E-Mail	Kontost	Briefittel	Az Spiele	Schreibgebüh	Nicht mahne	
4	aaa Ludothek LUPO (Mit	062 751 08 47	sd@sd.cj	☐	0.00	4. Mahnung	7	0.00	☒	
4	Bauer Stefan	079 379 76 10		☐	-61.00	4. Mahnung	9	2.00	☒	Mahn
4	Bommeli Severin		sevihecht@gmail.com	☐	0.00	4. Mahnung	2	2.00	☒	

Neue Erinnerungen/Mahnungen

Erinnerungen: keine
Mahnungen: 3

Vorschau Mahnungen
Mahnliste aktualisieren

☐ Nur Erinnerungen erstellen
Mahnlauf starten

Erinnerungen/Mahnungen vom 11.11.2024

Briefe drucken: keine
E-Mails senden: keine

Briefe anzeigen
E-Mails senden
Etiketten drucken
Mahnliste anzeigen

Für Kunden ohne E-Mailadresse:

- Erinnerungen werden nicht erstellt
- Mahnungen werden als «normale» Briefe gedruckt



Barcodes / QR-Codes

Mit dem Barcodescanner können Strichcodes für diverse unterschiedliche Sachen verwendet werden:

- Spiele ausleihen / Zurücknehmen
- Kunden aufrufen
- Mitarbeiterin aufrufen
- Buchungen erfassen, um z.B. einen Artikel zu verkaufen
- Barcodebefehle
- Spiele via EAN-Code erfassen

Mitarbeiter-Barcodes können aus dem Fenster **Übersicht => Spiele, Adressen und Mitarbeiter => Mitarbeiter** auf den Etikettendrucker gedruckt werden.

Um einen «Verkaufs-Barcode» zu drucken ist das Fenster **Übersicht => Buchhaltung => Buchungstexte definieren** zu öffnen:

Fenster	Buchungstext	Soll-Konto	Haben-Konto	Betrag	Automemo	Reihenfolge
Ausleihen/Rücknahmen => Weitere Einnahmen	500g Zucker rot	1100	3100	5.00	☐	-1
Ausleihen/Rücknahmen => Weitere Einnahmen	Abonnement	1100	3000		☐	0
Ausleihen/Rücknahmen => Weitere Einnahmen	Ausleihen	1100	3001		☐	0

Mit den Barcodebefehlen können einige der gängigsten Befehle im Ausleihfenster durch Einlesen des Barcodes anstelle Drückens des Buttons ausgelöst werden.

Die Barcodebefehle können im Fenster **LUPO-Admin** vom Reiter **Barcode / Pos-Printer** gedruckt werden.

QR-Codes können mit dem Bondrucker auf die Kundenquittung gedruckt werden. Es kann zwischen zwei Varianten von QR-Codes gewählt werden:

- Kalender-Eintrag QR-Code
- Login-Link QR-Code zum automatischen Anmelden auf der Webseite

Dies ist bei den allgemeinen Programmeinstellungen im Reiter «Bondrucker» definiert:

QR-Code:

☐ iCalendar QR-Code mit Spiele-Rückgabedatum drucken

☐ Spielnamen nicht in QR-Code integrieren (kleiner Code)

☐ QR-Code für automatisches Kundenlogin auf Webseite

QR-Code Hinweis:

Scannen um Termin im Kalender einzutragen:



Spiele und / oder Adressen löschen

Sobald ein Spiel oder eine Adresse mit einer Ausleihe verknüpft ist, kann der Datensatz nicht mehr gelöscht werden. Wäre dies möglich, so würde sich die Ausleihstatistik verfälschen.

Da aber alte Adressen oder Kunden mit der Zeit nicht mehr von Interesse sind bietet das LUPO die Möglichkeit liquidierte Spiele «unsichtbar» zu machen und die Ausleihen von alten Kunden auf die Ludothek-Adresse «umzubuchen».

Löschen von Personendaten (Datenschutzgesetz)

Das Datenschutzgesetz verlangt, dass nicht mehr benötigte Personendaten gelöscht oder anonymisiert werden. Bei Ludotheken, welche seit Jahren mit dem LUPO arbeiten haben sich vermutlich hunderte Adressen ehemaliger Kunden in der Datenbank angesammelt. Bisher wurden alte Kunden lediglich als gelöscht markiert, blieben also in der Datenbank gespeichert. Die Überlegung dahinter war, dass so alte Kunden bei Bedarf "reaktiviert" und die Statistiken beliebig weit zurück abgerufen werden können.

Nach dem neuen Datenschutzgesetz müssen für den Betrieb nicht mehr notwendige Personendaten gelöscht werden. Da es für die Personendaten einer Ludothek keine gesetzliche Aufbewahrungsfristen gibt empfiehlt sich, Personendaten, die seit zwei Jahren oder mehr nicht genutzt wurden zu löschen. Der Funktion «Datenschutz: Alte Adressen löschen» löscht alle Personendaten die seit [2 / 3 / 4 / 5 / 10] Jahren inaktiv sind:

Bem Drücken des Knopfes wird eine Meldung angezeigt und die Anzahl betroffener Datensätze ist ersichtlich:



Es werden alle Adressen UNWIEDERRUFLICH gelöscht, bei welchen folgendes zutrifft:

- Die letzte Ausleihe vor mehr als [x] Jahren getätigt wurde
- Das Abo-Enddatum älter als [x] Jahre ist
- Das Häkchen "Gönner" nicht gesetzt ist
- Das Häkchen "Mitarbeiterin" nicht gesetzt ist
- Das Häkchen "Kein gültiges Abo zum Ausleihen notwendig" nicht gesetzt ist
- Der Kunde weder ein Guthaben noch Schulden hat (Ausleihkonto und Kundenkonto)
- Es sich nicht um die Ludothek-Adresse handelt
- Die Adresse bereits manuell als gelöscht markiert wurde

Eigentlich müsste ich hier empfehlen, dass vor dem Löschen der alten Adressen ein Backup gemacht wird. Dies würde aber die ganze Datenschutzgeschichte ad absurdum führen... andererseits: Kein Backup, kein Mitleid!

Adressen einzeln löschen

Bisher wurde eine Adresse, auf welche jemals ein Spiel ausgeliehen wurde, nicht komplett gelöscht werden. Der Datensatz wurde nur als gelöscht markiert. Neu kann eine als gelöscht markierte Adresse endgültig aus der Datenbank entfernt werden:

The screenshot displays the 'Adressen' (Addresses) management window. On the left, a table lists addresses with columns for 'Nr', 'Name/Vorname', 'Gruppe', and 'Abo'. A red circle with the number '1' is at the bottom of this list, indicating a filter for deleted addresses. The center panel shows the details for a selected address, including fields for 'AdrNr', 'Gruppe', 'Anrede', 'Vorname', 'Nachname', 'Zusatz', 'Strasse', 'PLZ Ort', 'E-Mail', 'Telefon', and 'Memo'. Below this, there are sections for 'Abo & Kontostand' and 'Kinder'. The right sidebar contains buttons for 'Kundengeschichte', 'Buchungen anzeigen', 'Löschen rückgängig', and 'Adresse endgültig löschen' (highlighted with a red box and a red circle with the number '2'). Other buttons include 'Neue Adresse', 'Adressliste drucken', 'Abokarten drucken', and 'Datenschutz: Alte Adressen löschen'. A 'Schliessen' button is at the bottom right.

Auch hier werden die Ausleihen der betroffenen Person zur Ludothek-Adresse "umgebucht", statistische Ausleihdaten gehen damit nicht verloren.



Nummern liquidierter Spiele freigeben

Mit dieser Funktion werden die Familiennummern liquidierter Spiele für die erneute Verwendung freigegeben, ohne dass dabei die statistischen Ausleihdaten verloren gehen.

Bevor die Aktion ausgeführt wird, erscheint ein Fenster in welchen das Liquidationsdatum angegeben werden kann und eine Vorschau wie viele Spiele davon betroffen sind:

Da «gelöschte» Spiele in der Datenbank eben nicht komplett gelöscht werden, sind diese z. B. über die Tabellen im LUPO-Admin nach wie vor sichtbar. Diese fallen durch eine hohe Spielnummer, welche mit einer 99 beginnt, auf:

Übersicht LUPO Admin qryEditSpiele								
SpNr	Inc	Bezeichnung	Gebühr	Ausführung	Kategorie	Altersgrup	Verlag	
30349	0	tiptoi - Suchen und Entde	2.00	Fahrzeuge	Tiptoi	1 1/2 - 3 J.	Ravensburger	
30349	1	tiptoi - Suchen und Entde	2.00	Die Jahreszeite	Tiptoi	1 1/2 - 3 J.	Ravensburger	
30350	0	tiptoi - Der Weltraum	2.00	Raumfahrt, St	Tiptoi	ab 6 Jahren	Ravensburger	
30351	0	tiptoi - Quiz	2.00	Roboter	Tiptoi	ab 6 Jahren		
9900001	0	HEIMLICH & CO.	1.00		Gesellschaftsspiele	ab 8 Jahren	RAVENSBURGER	
9900001	1	HEIMLICH & CO.	1.00		Gesellschaftsspiele	ab 8 Jahren	RAVENSBURGER	
9900001	2	HEIMLICH & CO.	1.00		Gesellschaftsspiele	ab 8 Jahren	RAVENSBURGER	
9900002	0	WELT DER ABENTEUER	1.00	Spiel: Nimmer	Gesellschaftsspiele	ab 4 Jahren	HABA	
9900002	1	WELT DER ABENTEUER	3.00		Gesellschaftsspiele	ab 4 Jahren	HABA	JAKO-O
9900003	0	FRECHE FRÖSCHE	1.00		Gesellschaftsspiele	ab 5 Jahren	QUEEN GAMES	
9900004	1	FLOHMARKT	2.00		Gesellschaftsspiele		RAVENSBURGER	
9900004	2	FLOHMARKT	1.00		Gesellschaftsspiele		RAVENSBURGER	

In gewissen Statistiken werden diese Spiele ohne Nummer angezeigt:

Spiele mit meisten Ausleihungen (Ewig)						
SpielNr	Bezeichnung - Ausführung	Summe Gebühren	Kaufpreis	Kaufdatum	Liquidat	AzAus
	FP RITTERBURG	248.00	95.00	01.01.1995	04.07.2012	112
2064	RIESENRAD	335.00	80.00	17.11.2001		112
5002.1	PEDALO DREIRAD	328.00	175.00	04.11.2000		112
5002.2	PEDALO DREIRAD	280.00	175.00	01.01.1990		112
5190	WINTHER STARWHEELER - SILBER	1'695.00	995.00	27.04.2005		111
2471	PLAYMOBIL WOHNWAGEN CAMPER - 4859	535.00	74.90	18.06.2010		110
8102	ANGELSPIEL - GROSS	22'302.50	100.00	02.05.2002		110
	PIRATENSCHIFF	236.00	40.00	01.09.2001	14.08.2013	109
1402.1	TABU - JUNIOR	172.00	39.00	05.05.2003		125



Spieldaten für die Webseite erfassen

Die Spielliste kann exportiert und in der Webseite importiert werden. Neben den Basisdaten wie Spielname, Verlag, Ausleihgebühr etc. werden auch das Spielfoto, die Beschreibung und Links (Dokumente) exportiert.

Alle Daten des Spiels **Hanabi** auf unserer Demo-Webseite kommen aus dem LUPO:

HANABI

Spiel des Jahres 2013

Hanabi ist ein kooperatives Spiel, das heisst alle Spieler spielen zusammen in einem Team. Die Spieler müssen die Feuerwerkskarten nach Farben und Zahlen geordnet ausspielen. Dabei sehen sie jedoch ihre eigenen Handkarten nicht, und so ist jeder auf die Hinweise seiner Mitspieler angewiesen. Hanabi zeichnet sich durch eine hohe Originalität und einen spannenden Spielverlauf aus.



Art-Nr:	1002
Kategorie:	Gesellschaftsspiele
Alterskategorie:	ab 8 Jahren
Genres:	Karten, Spiel des Jahres
Spieldauer:	30 Minuten
Anzahl Mitspieler:	2 - 5 Spieler
Hersteller:	Abacusspiele
Anzahl Ausleihtage:	28
Gebühr Fr.:	Fr. 1.00
Verfügbarkeit:	Verfügbar

[YOUTUBE](#) [WIKIPEDIA](#) [SPIEL RESERVIEREN](#)

Im LUPO wurden alle Daten erfasst:

Spiel-Familiendaten

SpielNr:	1002	Hersteller / Verlag:	Abacusspiele	Einzelteile	☐
Bezeichnung:	Hanabi	Spieldauer:	30 Minuten	ProLitteris	☐
Spielart:	Gesellschaftsspiele	Az Spieler:	2 - 5 Spieler	Nicht exportieren	☐
Ab Alter:	ab 8 Jahren	Lagerort:		eSpiel	☐
Ausleihdauer:	14 Tage ☒ Verlängerbar				

[Memo / Ersatzteile](#) [Beschreibung / Ziel](#) [Genres / Stichwörter](#) [Autor](#) [Dokumente](#) [Bild](#)



C:\Lupo_Daten\Spiele-Fotos\1002.jpg

[Zoom](#) [Google Suche](#) [Bilder-Ordner öffnen](#)

[Bild bearbeiten](#) [Zwischenablage](#) [Anzeige aktualisieren](#)

Der Knopf **Google Suche** öffnet die Bildersuche mit der Spielbezeichnung und dem Hersteller als Suchabfrage. Dies liefert meistens schon ein recht gutes Ergebnis.



Bilder verkleinern und bearbeiten

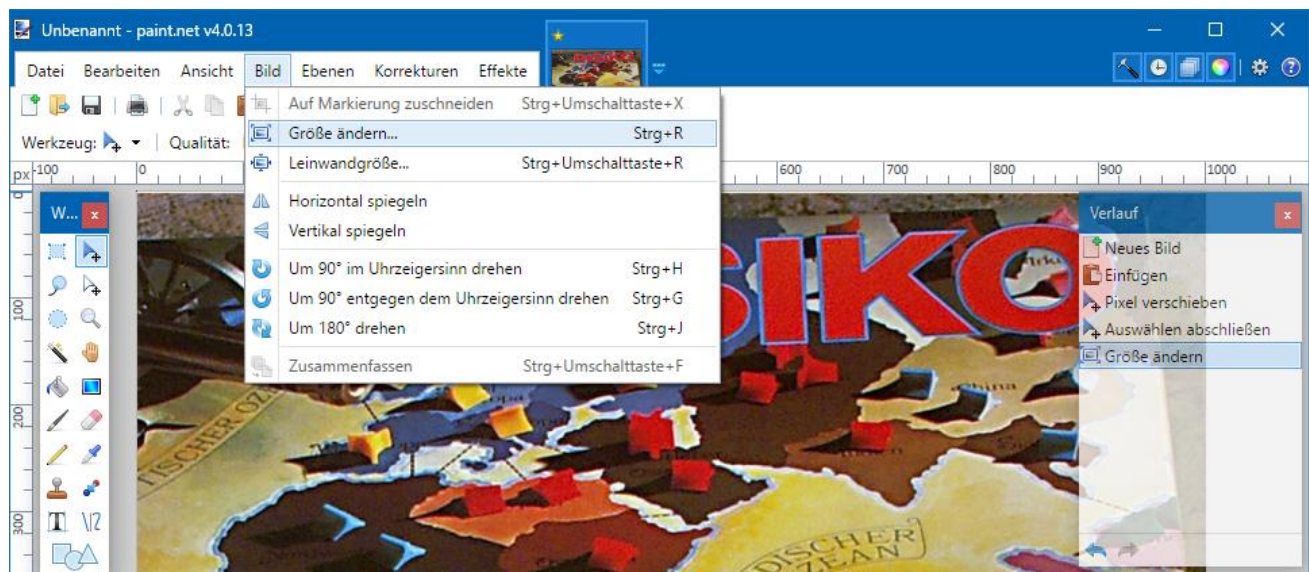
Fotos, welche mit einer Digicam oder auch mit dem Smartphone aufgenommen wurden haben eine für das Web zu grosse Auflösung. Oft ist eine einzelne Datei mehrere MB gross, was die Seitenanzeige im Browser unnötig verlangsamt.

Deshalb müssen Bilder vor dem Upload auf die Webseite in der Auflösung reduziert werden.

Mit dem kostenlosen und einfach zu bedienenden Programm **paint.net** kann dies und vieles mehr erledigt werden. Die Installationsdatei kann von folgender Webseite heruntergeladen werden:

<http://www.getpaint.net>

Mit dem Menübefehl Bild => Grösse ändern kann die Auflösung reduziert werden.



Eine fürs Web geeignete Abmessung ist 1000 Pixel Breite oder Höhe.

Als Dateiformat kann jpg verwendet werden mit einer Qualität von etwa 80. Damit gespeicherte Bilder sind noch um die 200KB gross.



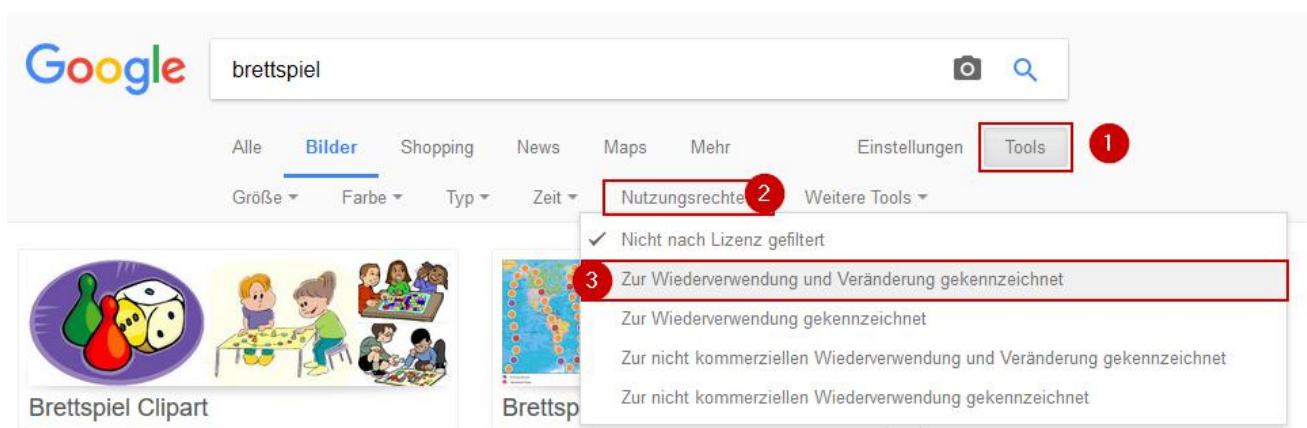
Urheberrecht

Bilder – wie auch Texte, Musik, etc. – unterliegen dem Urheberrecht und dürfen deshalb nicht einfach so aus dem Internet kopiert werden. Nur weil etwas «kostenlos» kopiert werden kann, heisst das noch lange nicht, dass es frei verwendet werden darf. Die Urheber oder meistens deren Verwertungsgesellschaften (z.B. Bildagenturen) lassen das Internet mit Suchrobotern automatisch nach eigenen Bildern durchsuchen und stellen bei einem Fund teilweise hohe Rechnungen (mit Anwaltskosten etc. kann es schnell auf einige tausend Franken kommen).

In der Schweiz ist das Urheberrecht zwar relativ lasch, z.B. muss bei uns ein Werk eine gewisse Schöpfungshöhe haben, um überhaupt urheberrechtlich geschützt zu sein. Da Webseiten jedoch auch aus dem Ausland abrufbar sind können sich auch ausländische Urheber in Ihrem Recht verletzt sehen.

Google Suche nach lizenzfreien Bildern

Die Google Bildersuche bietet einen Filter um Lizenzfreie Bilder zu suchen:



Allerdings sind auch diese Bilder mit gewisser Vorsicht zu geniessen da auch ein Nicht-Urheber ein geschütztes Werk hochladen und dann als frei kennzeichnen kann. Als «sichere» Quelle können z.B. Bilder von Wikipedia gesehen werden.

Es gibt unzählige Quellen für lizenzfreie Bilder, die Jahreszeiten-Fotos welche bei unseren Ludothek-Webseiten zur Verfügung stehen kommen alle von der Webseite <https://unsplash.com/>

Produkte-Bilder von Spielen

Als unproblematisch können Produkte-Fotos von Spielen gesehen werden, wenn das Bild von der Hersteller-Seite kopiert wurde und der Verlag die Erlaubnis zur Verwendung der Produktbilder gegeben hat. Der VSL hat viele Verlage angefragt und stellt eine solche Liste den Ludotheken zur Verfügung.

Auf der ganz sicheren Seite ist man, wenn das Foto der Schachtel selber geknipst wird.

Für die nächste LUPO-Version ist ein integrierter Spielekatalog mit Fotos vorgesehen, welche entweder selbst gemacht wurden oder vom Verlag die ausdrückliche Erlaubnis erteilt wurde.

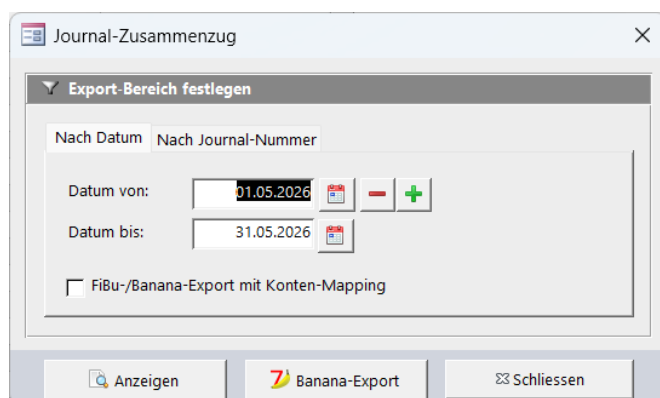


Buchhaltung

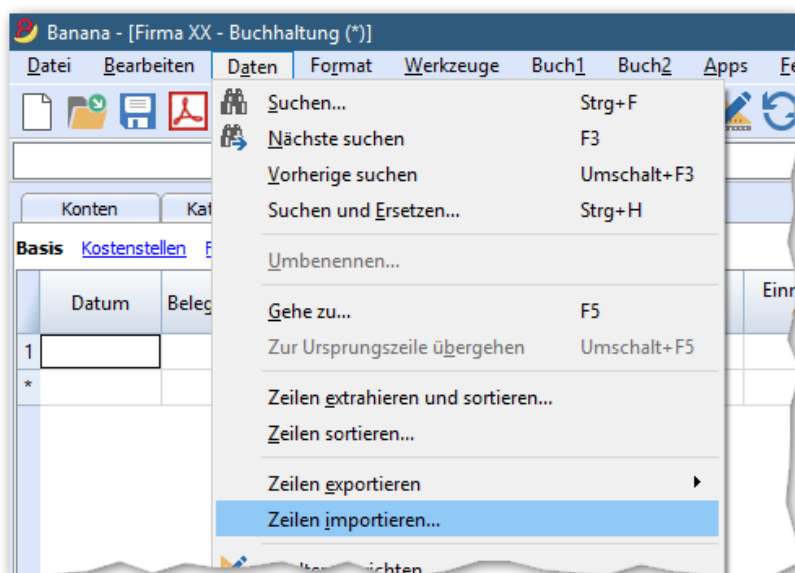
Mit der im LUPO integrierten Buchhaltungsfunktionen werden alle Transaktionen erfasst und die Tageskasse kann mit dem Tagesjournal kontrolliert werden. Nicht gemacht werden kann ein Jahresabschluss / Jahresrechnung. Um dies zu machen kann die Buchhaltungssoftware **Banana** verwendet werden.

Eine mit den LUPO-Konten vorbereitete Banana-Datei ist im LUPO_Daten Ordner gespeichert und kann als Vorlage verwendet werden.

Im LUPO können im Fenster **Buchhaltung** → **Tagesjournal speichern und drucken** alle Buchungen eines Jahres exportiert werden:



Um danach im Banana einzulesen. Dazu muss das Register **Buchungen** aktiviert sein. Die LUPO-Exportdatei kann dann mit **Zeilen importieren** eingelesen werden:





Bilanz

Das Fenster **Bilanz** kann mit dem Übersichtsbefehl **Buchhaltung** → **Bilanz** geöffnet werden.

Hier können auf sehr einfache Weise Saldi der einzelnen Konten im Rechnungsjahr angezeigt werden.

Um ein neues Jahr zu eröffnen, muss ein neuer Datensatz erstellt werden:



Nachdem **Titel**, **Datum von** und **Datum bis** eingestellt wurden wird in der Tabelle rechts der Saldo für den bestimmten Zeitraum berechnet.

In der Spalte **Betrag Eröffnung** kann der Eröffnungssaldo der einzelnen Konten eingetragen werden.



Tagesjournal – Verrechnung der Mahngebühren

Bei den Tageseinnahmen auf dem Tagesjournal werden alle tatsächlich in die Kasse gebuchten Beträge summiert. In diesem Betrag nicht inbegriffen sind verrechnete aber noch nicht bezahlte Beträge wie z.B. Mahngebühren.

Tagesjournal vom 11.01.2018		
Zusammenzug Buchungen		
Konto	Bezeichnung	Total Einnahmen
1100	Debitoren	-15.00
3000	Abonnemente	10.00
3001	Ausleihgebühren	17.00
3003	Mahngebühren	15.00
Tagesabschluss		
Einnahmen Tageskasse:		27.00
Vortrag Tageskasse:		300.00
Von Tageskasse (Konto 1000) an Hauptkasse (Konto 1001):		27.00
Saldo Tageskasse:		300.00
Gebucht von:		(Visum)

Im Beispiel oberhalb wurden an diesem Tag Mahnungen erstellt. Diese Beträge sind aber noch nicht bezahlt worden und deshalb hat sich der Debitoren-Saldo seit dem letzten Tagesabschluss um 15.- verändert.

Tagesjournal vom 11.01.2018		
Zusammenzug Buchungen		
Konto	Bezeichnung	Total Einnahmen
1100	Debitoren	4.00
3000	Abonnemente	10.00
3001	Ausleihgebühren	17.00
Tagesabschluss		
Einnahmen Tageskasse:		31.00
Vortrag Tageskasse:		300.00
Von Tageskasse (Konto 1000) an Hauptkasse (Konto 1001):		31.00
Saldo Tageskasse:		300.00
Gebucht von:		(Visum)

Anders verhält es sich im zweiten Beispiel. An diesem Tag wurden keine Mahnungen verrechnet aber ein Kunde hat seine Schulden bezahlt. Deshalb werden nun die 4.- als Einnahmen vom Debitorenkonto den Tageskasseneinnahmen dazugerechnet.

Es wird immer nur das tatsächlich erhaltene Geld der Tageskasse hinzugefügt. Erträge wie z.B. aus Mahngebühren werden an dem Tag ausgewiesen, an welchem sie erwirtschaftet wurden.



Update- und Abo-Preise

Die LUPO-Software kann mit zwei verschiedenen Abos erworben werden: Das einfache LUPO-Abo oder das Rundum-Sorglos-Abo, in welchem die Ludothek-Webseite inbegriffen ist. Beide Abos enthalten die jeweils neuste LUPO-Version sowie kostenloser Support bei Fragen oder Problemen.

LUPO-Abo: CHF 108.- / Jahr
Rundum-Sorglos-Abo: CHF 348.- / Jahr
Update (3 Jahre): CHF 198.- (kein Abo)

	<i>LUPO-Abo</i>	<i>Rundum-Sorglos-Abo</i>
LUPO Software und alle Updates Immer die neuste Version, inkl. den Zusatzfunktionen Bondrucker, Barcode und Netzwerk	✓	✓
Zugriff auf Online-Spieledatenbank Die Daten neuer Spiele bequem per EAN-Code abrufen	✓	✓
Premium Support Höchste Priorität bei Supportanfragen per Fernwartung, E-Mail oder Telefon	✓	✓
Support Stunden inklusive Kosten pro Support-Stunde ohne Abo: CHF 95.-	30 Min.	1 Std.
Website Setup für CHF 250.- Einmalige Setupkosten von CHF 250.- weitere Infos unter http://website.ludothek.net		✓
Website Hosting Serverkosten und E-Mail-Adresse inklusive		✓
Website Updates Funktions und Sicherheitsupdates für Joomla und alle Erweiterungen		✓
Notfall Ersatz-Geräte Falls der Ludothek-PC, der Barcodescanner oder Bondrucker kurzfristig ausfällt		✓
Abo-Preis CHF Das Abo verlängert sich automatisch um ein Jahr und kann jederzeit auf Ende der laufenden Periode gekündigt werden.	108.- / Jahr (CHF 9.- / Monat)	348.- / Jahr (CHF 29.- / Monat)

Kann die Software nach Aboende weiter benutzt werden?

Ja. Das LUPO-Programm läuft nach Abo-Ende weiter und darf auch benutzt werden. Nicht mehr verfügbar sind die Online-Dienste (z.B. die Spieldatenbank) und Programmupdates.

Update ohne Abo

Sie möchten kein Abo? Mit dem LUPO-Update kann die Software zeitlich uneingeschränkt genutzt werden und Sie erhalten für 3 Jahre alle Updates und Zugriff auf die Online-Spieledatenbank.

- alle LUPO Updates während 3 Jahren
- Zugriff auf Online-Spieledatenbank
- Kein Abo