



РУКОВОДСТВО МЕНЕДЖЕРА  
СИСТЕМЫ УПРАВЛЕНИЯ  
БОУЛИНГ – ЦЕНТРОМ  
(Редакция 3)

# *BRUNSWICK*

# *VECTOR*

**Служба технической поддержки Brunswick Russia:**  
111524, Россия, г. Москва, ул. Электродная, д.9, стр.1  
Тел.: (495) 6601343, факс: (495) 6601341  
E-mail: [it@brunswick.ru](mailto:it@brunswick.ru)

## ОГЛАВЛЕНИЕ

<b>СОЧЕТАНИЯ ГОРЯЧИХ КЛАВИШ ДЛЯ БЫСТРОГО ДОСТУПА К ФУНКЦИЯМ МЕНЮ. ....</b>	<b>3</b>
<b>СОЧЕТАНИЯ КЛАВИШ.....</b>	<b>4</b>
<b>УРОВНИ ДОСТУПА .....</b>	<b>5</b>
<b>КАССИРЫ.....</b>	<b>10</b>
Создание оператора .....	10
Редактирование оператора .....	11
Удаление оператора .....	11
<b>НАСТРОЙКИ &gt; ОБЩИЕ.....</b>	<b>12</b>
FRONT DESK – ПРОГРАММА УЧЕТА/УПРАВЛЕНИЯ.....	12
<i>Настройки аренды дорожек по умолчанию.....</i>	<i>13</i>
<i>Настройки бронирования.....</i>	<i>13</i>
<i>Обычная Игра.....</i>	<i>13</i>
<i>Настройки игры по умолчанию .....</i>	<i>14</i>
<i>Очередь/Лист ожидания .....</i>	<i>14</i>
<i>Настройка охвата дорожек компьютером ресепши .....</i>	<i>14</i>
Ставки по умолчанию.....	14
Подсчет очков.....	15
<i>Управление отображением игры .....</i>	<i>15</i>
<i>Переход к следующей игре .....</i>	<i>16</i>
<i>Настройки экранов по окончании игры .....</i>	<i>16</i>
<i>Пинсеттер .....</i>	<i>17</i>
АВТОМАТИЧЕСКАЯ РАСПЕЧАТКА .....	18
<i>Параметры автоматической распечатки .....</i>	<i>18</i>
<i>Зона охвата дорожек принтером.....</i>	<i>19</i>
ПРЕДОПЛАТА .....	19
<i>Предупреждения перед окончанием предоплаты.....</i>	<i>20</i>
<i>Окончание игры по предоплате.....</i>	<i>20</i>
ИНФОРМАЦИЯ О ЦЕНТРЕ .....	20
ВЫЗОВ И ИНТЕРКОМ .....	21
<i>Настройки Интерком .....</i>	<i>21</i>
<i>Вызовы .....</i>	<i>22</i>
ХАРАКТЕРИСТИКИ ПОСТОЯННОГО КЛИЕНТА.....	22
<b>НАСТРОЙКА ГРОМКОСТИ ЗВУКА .....</b>	<b>23</b>
ИЗМЕНЕНИЕ ГРОМКОСТИ ЗВУКА.....	23
<b>НАСТРОЙКИ КОНСОЛЕЙ.....</b>	<b>24</b>
Язык по умолчанию .....	24
УСТАНОВЛЕННЫЕ ЯЗЫКИ .....	24
НАСТРОЙКИ КОНСОЛЕЙ.....	25
УСТАНОВКА ЯЗЫКА МЕНЮ ИГРОКА ПО УМОЛЧАНИЮ.....	25
ВКЛЮЧЕНИЕ ЗАСТАВКИ НА ВЫКЛЮЧЕННЫХ НИЖНИХ МОНИТОРАХ ИГРОКОВ.....	25
НАСТРОЙКА СОСТАВА МЕНЮ ИГРОКА НА КОНСОЛИ ИГРОКА.....	25
<b>ПЕРЕЗАГРУЗКА .....</b>	<b>26</b>
<b>ОБНОВЛЕНИЕ.....</b>	<b>27</b>
ОБНОВЛЕНИЕ ВЕРСИИ ПРОГРАММЫ НА КОМПЬЮТЕРАХ СЧЕТНОЙ СИСТЕМЫ.....	27
ОБНОВЛЕНИЕ РЕКЛАМНЫХ СООБЩЕНИЙ НА КОМПЬЮТЕРАХ СЧЕТНОЙ СИСТЕМЫ.....	28
ОБНОВЛЕНИЕ РАЗВЛЕКАТЕЛЬНОЙ ГРАФИКИ, АНИМАЦИИ И ЗВУКА НА КОМПЬЮТЕРАХ СЧЕТНОЙ СИСТЕМЫ.....	28
<b>РЕЗЕРВНОЕ КОПИРОВАНИЕ .....</b>	<b>28</b>
НАСТРОЙКА АВТОМАТИЧЕСКОГО РЕЗЕРВНОГО КОПИРОВАНИЯ БАЗ ДАННЫХ.....	29
ЗАПУСК СИСТЕМЫ РЕЗЕРВНОГО КОПИРОВАНИЯ ВРУЧНУЮ.....	29

НАСТРОЙКА УДАЛЕНИЯ ИНФОРМАЦИИ.....	29
ЗАПУСК МАСТЕРА КОПИРОВАНИЯ БАЗ ДАННЫХ .....	30
<b>РЕКОМЕНДУЕМЫЕ РЕГУЛЯРНЫЕ ОПЕРАЦИИ.....</b>	<b>31</b>
ПЕРЕЗАГРУЗКА СИСТЕМЫ.....	31
<b>ВЫХОД ИЗ ПРОГРАММЫ .....</b>	<b>32</b>
<b>НАСТРОЙКА ЭКРАНА ОПЛАТЫ (POS).....</b>	<b>33</b>
ЗАКЛАДКА ОПЛАТА .....	33
<i>Общие настройки</i> .....	33
<i>Настройки боулинга</i> .....	33
ЗАКЛАДКА ТИПЫ ПЛАТЕЖЕЙ .....	35
НАСТРОЙКИ ПО УМОЛЧАНИЮ .....	35
НАСТРОЙКИ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ .....	35
МЕТОД ОПЛАТЫ ПО УМОЛЧАНИЮ.....	35
В ДАННОМ РАЗДЕЛЕ ВОЗМОЖНО ВЫБРАТЬ ОДИН ИЗ ТИПОВ ПЛАТЕЖЕЙ В КАЧЕСТВЕ МЕТОДА ПЛАТЕЖА ПО УМОЛЧАНИЮ. ....	35
ЗАКЛАДКА КАССОВЫЙ .....	35
КАССОВЫЙ АППАРАТ .....	35
<i>Вторая валюта</i> .....	36
<i>Заголовок распечатки</i> .....	36
ЗАКЛАДКА ПРОВОДНИК .....	36
<b>НАСТРОЙКА ТЕРМИНАЛОВ.....</b>	<b>37</b>
НАСТРОЙКА ДОПОЛНИТЕЛЬНЫХ ТЕРМИНАЛОВ .....	37
ДОБАВЛЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫХ ТЕРМИНАЛОВ .....	37
УДАЛЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫХ ТЕРМИНАЛОВ .....	37
<b>ГРУППЫ ТОВАРОВ .....</b>	<b>38</b>
СОЗДАНИЕ ГРУПП ТОВАРОВ.....	38
ИЗМЕНЕНИЕ ГРУППЫ ТОВАРОВ .....	39
УДАЛЕНИЕ ГРУППЫ ТОВАРОВ .....	39
<b>ТОВАРЫ.....</b>	<b>40</b>
СОЗДАНИЕ ТОВАРОВ .....	40
ИЗМЕНЕНИЕ ТОВАРОВ .....	40
УДАЛЕНИЕ ТОВАРОВ .....	41
СКРЫТИЕ ТОВАРОВ С ЭКРАНА ОПЛАТЫ.....	41
ВКЛЮЧЕНИЕ ОТОБРАЖЕНИЯ СКРЫТОГО ТОВАРА НА ЭКРАНЕ ОПЛАТЫ .....	41
НАСТРОЙКА ПЕРИОДОВ ИЗМЕНЕНИЯ ЦЕН .....	43
<b>ПРОВЕРКА ОТЧЕТОВ ВЕКТОР.....</b>	<b>46</b>
ЕЖЕДНЕВНАЯ ПРОВЕРКА КАССОВЫХ ОТЧЕТОВ.....	46
ЕЖЕДНЕВНАЯ ПРОВЕРКА СТАТИСТИЧЕСКИХ ОТЧЕТОВ .....	47
РЕГУЛЯРНАЯ ПРОВЕРКА КАССОВЫХ ОТЧЕТОВ .....	49
РЕГУЛЯРНАЯ ПРОВЕРКА СТАТИСТИЧЕСКИХ ОТЧЕТОВ.....	50
<b>ОБРАЩЕНИЕ ЗА ТЕХНИЧЕСКОЙ ПОДДЕРЖКОЙ .....</b>	<b>51</b>
ОБРАЩЕНИЯ ПО ТЕЛЕФОНУ .....	51
ОБРАЩЕНИЯ ПО ЭЛЕКТРОННОЙ ПОЧТЕ .....	51

## Сочетания горячих клавиш для быстрого доступа к функциям меню.

### Меню

Файл	Сервис	Настройки	Учет	Аренда дорожек	Изменить	Вид
Отправить сообщение <b>CTRL-M</b>	Дорожка сломана/ починена	Общие	Учет игроков <b>(F6)</b>	Обычная игра <b>(F2)</b>	Тренировка	Масштаб 1:1
Перевод игрока/ дорожки <b>CTRL-Y</b>	Управление пинсеттером <b>(F8)</b>	Настройки дорожки	Учет товаров	Турнирная игра <b>(F7)</b>	Бронирование	Масштаб 1:2
Печать <b>(F3)</b>	Резервное копирование	Настройки экранов	Статистика <b>(F5)</b>	Лист ожидания <b>(F9)</b>	Текущие игры	Масштаб 1:3
Уровни доступа	Перезагрузить	Громкость		Остановка дорожек <b>(ESC)</b>	Время автоматического отключения	
Кассиры	Синхронизировать Серверы	Игра «Красная кегля»			Восстановить дорожку	
Оплата <b>(F4)</b>	Управление пинсеттером GS	Настройки консолей			Завершить счетную систему	
Открыть кассу <b>(F12)</b>	Управление бортиками	Американская Лига				
Обновить	Support Info					
Выход <b>(F10)</b>	Управление ТВ					

## Сочетания клавиш

Клавиша <b>Ctrl</b>	Функциональные клавиши
<b>CTRL – В</b> Вызывает меню <b>Время автоматического отключения</b>	<b>F1</b> Открывает меню помощи
<b>CTRL – Е</b> Вызывает меню <b>Текущие игры</b>	<b>F2</b> Вызывает окно включения дорожки
<b>CTRL – F</b> Вызывает меню <b>Изменение завершенных игр</b>	<b>F3</b> Вызывает меню <b>Печать</b>
<b>CTRL – I</b> Вызывает меню <b>Настройки дорожки</b>	<b>F4</b> Вызывает меню <b>Оплата</b>
<b>CTRL – К</b> Вызывает меню <b>Турнирных игр</b>	<b>F5</b> Вызывает меню <b>Статистика</b>
<b>CTRL – М</b> Вызывает меню <b>Отправить сообщение</b>	<b>F6</b> Вызывает меню <b>Учета постоянных клиентов</b>
<b>CTRL – R</b> Вызывает меню <b>Учет постоянных игроков</b>	<b>F7</b> Вызывает меню <b>Лиги и турниры</b>
<b>CTRL – S</b> Вызывает меню <b>Настройки&gt;Общие</b>	<b>F8</b> Вызывает меню <b>Управление пинсеттером</b>
<b>CTRL – U</b> Вызывает меню <b>Печать кассовых отчетов</b>	<b>F9</b> Вызывает меню <b>Очередь</b>
<b>CTRL – Y</b> Вызывает меню <b>Перевод игрока/дорожки</b>	<b>F10</b> Вызывает меню <b>Выход из программы</b>
	<b>F11</b> Вызывает меню <b>Изменение результатов</b>
	<b>F12</b> Открывает кассовый ящик
	Клавиша <b>ESC</b> Вызывает меню <b>Остановки дорожек</b>

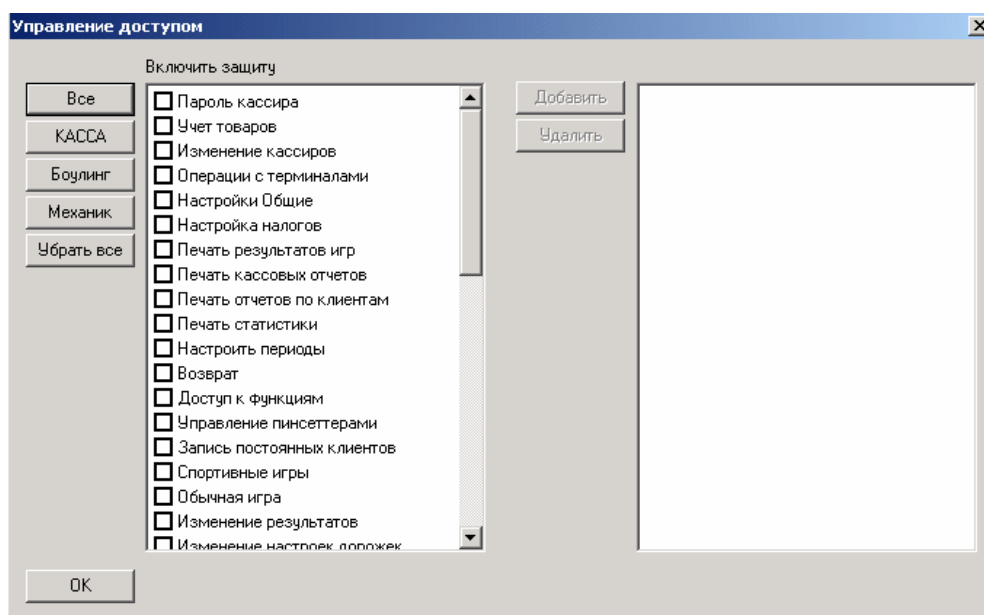
### Клавиша **Alt**

<b>Alt – F</b> Открывает меню <b>Файл</b>
<b>Alt – V</b> Открывает меню <b>Сервис</b>
<b>Alt – S</b> Открывает меню <b>Настройки</b>
<b>Alt – R</b> Открывает меню <b>Учет</b>
<b>Alt – E</b> Открывает меню <b>Аренда дорожек</b>
<b>Alt – C</b> Открывает меню <b>Изменить</b>
<b>Alt – H</b> Открывает меню <b>Помощь</b>

## Уровни доступа

### Описание:

Меню Уровни Доступа позволяет администратору системы определить, какие функции системы требуют пароля для доступа к ним. Все функции и опции системы перечислены в левой части окна. Те функции, которые отмечены галочкой, требуют пароля для доступа к ним. Не отмеченные галочкой не требуют пароля, другими словами, доступ к ним имеют все. В правой части окна отображается список операторов, которые имеют доступ к функции, выделенной в левой части экрана. Для того, чтобы операторы появились в правой части, необходимо ввести их в меню **Кассиры**.



Пять кнопок, находящихся в левой части экрана представляют наиболее типичные наборы настроек (использовать не рекомендуется!):

- **Все** – Все функции требуют пароля для доступа
- **Касса** – Все кассовые операции требуют пароля
- **Боулинг** – Все функции, относящиеся к игре в боулинг, требуют пароля.
- **Механик** – Все функции, которые обычно используются механиками, требуют пароля.
- **Убрать все** – Все функции не требуют пароля.

### Действия:

*Настройка функций, требующих пароля.*

1. Нажмите **Файл > Уровни доступа**
2. Для того чтобы при выборе данной функции система запрашивала пароль, поставьте галочку рядом с этой функцией.  
или
2. Для того чтобы доступ к этой функции был открыт для всех, уберите галочку.

### *Выбор операторов, имеющих доступ к функции.*

1. Нажмите **Файл > Уровни доступа**.
2. Выделите функцию, доступ к которой вы хотите изменить, функция при этом будет подсвечена синим цветом.
3. В правой части экрана будут отображены операторы, уже имеющие доступ к данной функции.
4. Для добавления других операторов в список имеющих доступ к данной функции, нажмите **Добавить**, появится список операторов, не имеющих доступа к данной функции, выделите среди них тех, которых собираетесь добавить, затем нажмите **ОК**.
5. По окончании, нажмите **ОК**.

**Примечание:** Можно выделить одновременно несколько операторов из списка, удерживая клавишу CTRL, либо выделить диапазон имен, выделив первое имя, затем нажав клавишу SHIFT и выделив последнее.

### *Запрет доступа к функции.*

1. Нажмите **Файл > Уровни доступа**.
2. Выделите функцию, доступ к которой вы хотите определить, функция при этом будет подсвечена синим цветом.
3. В правой части экрана будут отображены операторы, уже имеющие доступ к данной функции.
4. Для удаления операторов выберите оператора, нажмите **Удалить**, затем нажмите **ОК**.
5. Когда закончите, нажмите **ОК**.

**Примечание:** Можно выделить одновременно несколько операторов из списка, удерживая клавишу CTRL, либо выделить диапазон имен, выделив первое имя, затем нажав клавишу SHIFT и выделив последнее.

### Список функций:

- **Пароль кассира** – доступ к экрану оплаты (кнопка **Оплата**). На этом экране производится оплата товаров.
- **Учет товаров** – доступ к меню **Учет > Учет товаров**. Эта опция используется для ввода и редактирования товаров в системе.
- **Изменение кассиров** – доступ к меню **Файл > Кассиры**. Эта опция используется для ввода и редактирования операторов в системе.
- **Операции с терминалами** – доступ к меню настройки дополнительных компьютеров системы управления (при наличии таковых).
- **Настройки Общие** - доступ к меню **Настройки > Общие**. Эта опция определяет основные базовые настройки системы.
- **Настройка налогов** - доступ к меню **Учет > Учет товаров > Налоги**. Эта опция используется для ввода и редактирования налогов в системе.
- **Печать результатов игр** - доступ к меню **Печать > Игры**. Эта опция используется для распечатки результатов игр.
- **Печать кассовых отчетов** - доступ к меню **Печать > Отчет по кассе**. Эта опция используется для распечатки кассовых отчетов системы.
- **Печать отчетов по клиентам** - доступ к меню **Печать > Отчет о постоянных клиентах**. Эта опция используется для распечатки отчетов о постоянных клиентах.

- **Печать статистики** – доступ к меню **Печати Статистики**. Эта опция используется для распечатки статистических отчетов системы.
- **Настроить периоды** – доступ к меню **Настройки > Изменение цена/время** в экране Оплаты. Эта опция используется для изменения временных интервалов изменения цен.
- **Возврат** – доступ к функции **Возврат** в Экране Оплаты. Эта опция используется для выполнения функции возврата денег из кассы.
- **Доступ к функциям** - доступ к меню **Файл > Уровни доступа**. Эта опция используется для определения разрешений доступа к функциям и опциям системы.
- **Управление пинсеттерами** - доступ к меню **Сервис > Управление пинсеттером**. Эта опция используется для управления пинсеттерами с центрального компьютера.
- **Запись постоянных клиентов** – доступ к меню **Учет > Учет игроков** (кнопка **Боулеры**). Эта опция используется для ввода и редактирования базы данных постоянных клиентов системы.
- **Спортивные игры** - доступ к меню **Аренда дорожек > Турнирная игра** (кнопка **Лига**). Эта опция используется для организации лиговых и турнирных игр.
- **Обычная игра** – доступ к меню **Аренда дорожек > Обычная игра** (кнопка **Игра**).
- **Изменение результатов** - доступ к меню **Изменить > Текущие игры** (кнопка **Счет**). Эта опция используется для редактирования текущей игры на дорожке (добавление/удаление игроков, редактирование результатов и т.д.).
- **Изменение настроек дорожек** - доступ к меню **Настройки > Настройки дорожки**. Эта опция используется для изменения внешнего вида представления игры на мониторе игрока.
- **Отправка сообщений** - доступ к меню **Файл > Отправить сообщение**. Эта опция используется для отправки сообщений на мониторы игрока.
- **Настройка камеры (не-GS)** - доступ к меню **Настройки > Настройки кеглей**. Эта опция используется для настройки камер, следящих за кеглями, в машинах, использующих камеры.
- **Перевод Игроков/Дорожек** - доступ к меню **Файл > Перевод игрока/дорожки**. Эта опция используется для перевода игры с одной дорожки на другую, а также для переноса игроков с одной дорожки на другую.
- **Изменение времени остановки** - доступ к меню **Изменить > Время автоматического отключения**. Эта опция используется для изменения времени автоматического отключения дорожки.
- **Восстановление дорожек** - доступ к меню **Изменить > Восстановить дорожку**. Эта опция используется для восстановления игры на выключенной дорожке.
- **Неисправные дорожки / пауза** - доступ к меню **Сервис > Дорожка сломана/починена**. Эта опция используется для пометки сломанных дорожек с или приостановки игры на дорожке.
- **Изменение громкости** - доступ к меню **Настройки > Звук**. Эта опция используется для изменения громкости выходного звукового сигнала на консолях.
- **Обновление программ** - доступ к меню **Файл > Обновить**. Эта опция используется для обновления версии программного обеспечения, либо рекламных и развлекательных анимационных материалов.
- **Очередь** - доступ к меню **Аренда дорожек > Лист ожидания** (кнопка **Очередь**). Эта опция используется для организации очередности ожидающих клиентов.
- **Остановка дорожек** – доступ к операции отключения дорожки.
- **Изменение практики** - доступ к меню **Изменить > Тренировка**. Эта опция используется для изменения режима тренировки.
- **Перезагрузка счетной системы** - доступ к меню **Сервис > Перезагрузить**. Эта опция используется для перезагрузки серверов дорожек системы.

- **Настройка быстрых клавиш** - запрещает доступ к меню **Настройки > Быстрые клавиши** в экране Оплаты.
- **Управление пинсеттерами GS** - доступ к меню **Сервис > Управление пинсеттером GS**. Эта опция используется для управления пинсеттерами.
- **Настройки консолей** - доступ к меню **Настройки > Настройки консоли**. Эта опция используется для редактирования состава меню игрока на консоли игрока.
- **Бронирование** – доступ к функции бронирования. Эта опция используется для бронирования дорожек.
- **Отчеты по смене** – доступ к отчетам закрытия смены
- **Настройки POS** – доступ к настройкам **Настройки > Общие** экрана **Оплаты**. Эта опция используется для настройки основных параметров экрана оплаты.
- **Быстрое включение** – доступ к операции быстрого включения дорожки через нажатие на зеленый индикатор основного экрана дорожек (без ввода имен игроков). Внимание! Из-за возможности случайного включения эту опцию рекомендуется отключать всегда!
- **Управление ТВ** – доступ **Сервис > Управление ТВ**. Эта опция используется для управления режимами работы верхних мониторов счетной системы.
- **Резервное копирование** – доступ **Сервис > Резервное копирование**. Эта опция используется для создания резервной копии баз данных или восстановления с ранее сделанной копии.
- **Синхронизация** – доступ **Сервис > Синхронизировать Серверы**. Эта опция используется для обновления настроек счетной системы при замене винчестера.
- **Управление бортиками** – доступ **Сервис > Управление бортиками**. Эта опция используется для управления бортиками с центрального компьютера.
- **Настройки Красной Кегли** – доступ **Настройки > Красная Кегля**. В этом меню настраиваются различные параметры игры «Красная Кегля».
- **Отключение «только мониторы»** – доступ **Изменить > Завершить счетную систему**. Эта опция используется в основном во время соревнований для отключения режима «только мониторы» и начала игры (или практики).
- **Сервисная информация** – доступ **Сервис > Support Info**. Эта опция используется для автоматизированного сбора сервисной информации со всех компьютеров системы управления и счетной системы для анализа службой тех поддержки.
- **Отмена транзакции** – Возможность отменить проведение транзакции после отображения итоговой суммы к оплате по чеку.
- **Восстановление дорожки с ресепшн** – Функция позволяет восстановить дорожку, используя файлы хранящиеся на ресепшн, при замене жесткого диска на компьютере счетной системы.

Ниже приведены примеры настроек уровней доступа. Данные настройки являются только примером и необходимо изменить их в соответствии в распределением обязанностей в вашем клубе. Черным выделена наиболее типичная настройка, серым – менее часто используемая настройка, белым – редко используемая настройка.

## Примеры настроек уровней доступа

Пункт меню Уровни Доступа	Открыто для всех (без пароля)	Для кассира и управляющего	Только для управляющего
Пароль кассира			
Учет товаров			
Изменение кассиров			
Операции с терминалами			
Настройки Общие			
Настройка налогов			
Печать результатов игр			
Печать кассовых отчетов			
Печать отчетов по клиентам			
Печать статистики			
Настроить периоды			
Возврат			
Доступ к функциям			
Управление пинсеттерами			
Запись постоянных клиентов			
Спортивные игры			
Обычная игра			
Изменение результатов			
Изменение настроек дорожек			
Отправка сообщений			
Настройка камеры (не-GS)			
Перевод Игроков/Дорожек			
Изменение времени остановки			
Восстановление дорожек			
Неисправные дорожки / пауза			
Изменение громкости			
Обновление программ			
Очередь			
Остановка дорожек			
Изменение практики			
Перезагрузка счетной системы			
Настройка быстрых клавиш			
Управление пинсеттерами GS			
Настройки консолей			
Бронирование			
Отчеты по смене			
Настройки POS			
Быстрое включение			
Управление ТВ			
Резервное копирование			
Синхронизация			
Управление бортиками			
Настройки Красной Кегли			
Отключение «только мониторы»			
Сервисная информация			
Отмена транзакции			
Восстановление дорожки с ресепши			

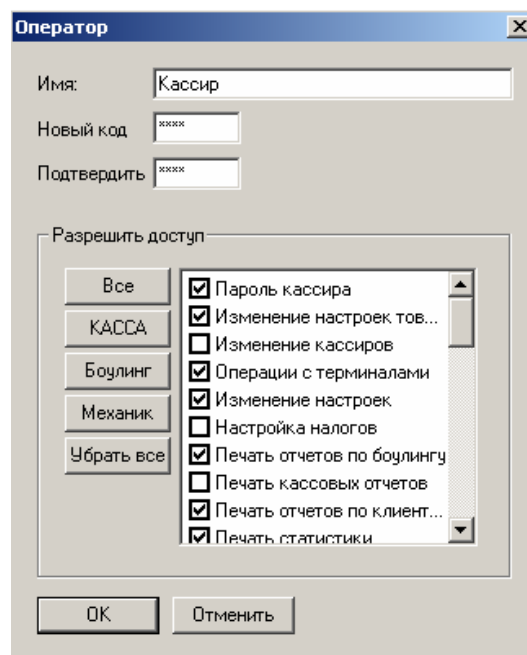
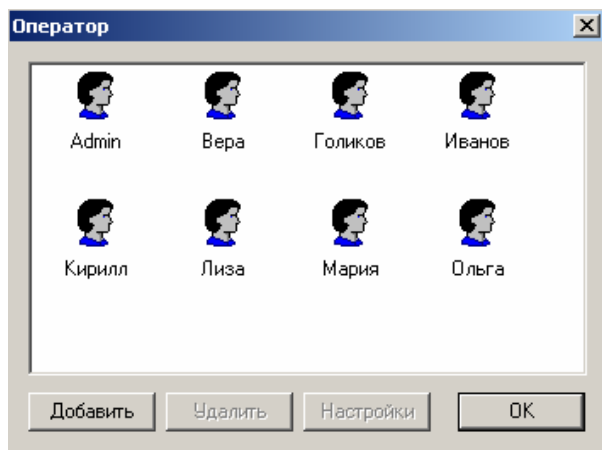
## Кассиры

### Описание:

Эта опция используется для добавления, изменения настроек или удаления операторов. Оператором называется пользователь системы, т.е. любой человек, имеющий право работы на компьютере системы управления. Для каждого оператора системы должно быть введено собственное имя и пароль для доступа к функциям системы. Использование индивидуальных паролей доступа позволяет менеджерам отслеживать операции, выполняемые каждым отдельным пользователем, а также контролировать доступ к функциям и опциям системы.

Пять кнопок, находящихся в левой части меню представляют наиболее типичные наборы настроек системы доступа (использовать не рекомендуется!):

- **Все** – Оператор имеет доступ ко всем функции.
- **Касса** – Оператор имеет доступ к функциям, относящимся к продажам.
- **Боулинг** – Оператор имеет доступ к функциям, относящимся к игре в боулинг.
- **Механик** – Оператор имеет доступ ко всем функциям, которыми обычно пользуются механики.
- **Убрать все** – Оператор не имеет доступа ни к одной функции.



### Действия:

#### *Создание оператора*

1. Нажмите **Файл > Кассиры**
2. Нажмите **Добавить**.
3. Введите имя нового оператора в поле **Имя**.
4. Введите пароль в поле **Новый Код**, и введите его еще раз в поле **Подтвердить**.
5. С помощью установки флажков (галочек) в списке функций, определите права доступа данного оператора.
6. Для завершения ввода нажмите **ОК**.

### *Редактирование оператора*

1. Нажмите Файл>Кассиры.
2. Выберите имя оператора, настройки которого хотите изменить.
3. Нажмите Свойства.
4. Сделайте необходимые изменения.
5. Для завершения нажмите ОК.

### *Удаление оператора*

1. Нажмите Файл>Кассиры.
2. Выберите имя оператора, которого хотите удалить.
3. Нажмите Удалить.
4. На вопрос о подтверждении удаления ответьте Yes.
5. Нажмите ОК.

## Настройки > Общие.

### Описание:

Меню **Настройки > Общие** определяет базовые настройки системы. Все настройки разбиты по группам, каждая группа расположена на отдельной закладке. Для конфигурации и настройки работы системы управления нажмите **Настройки > Общие** или нажмите клавиши **Ctrl+S**, и на экране появится окно **Настройки** (может потребоваться ввод пароля, если эта опция защищена паролем). Это окно содержит восемь закладок, которые описываются ниже:

### *Front Desk – программа учета/управления.*

Настройки

Автоматическая распечатка      Предоплата      Информация о центре

Вызов и Интерком      Характеристики постоянного клиента

Front Desk - программа учета/управления      Ставки по умолчанию      Подсчет очков      Пинсеттер

Настройки аренды дорожек по умолчанию

Время  мин.

Игры  игр(ы)

Тренировка  мин.

Тренировка  игр(ы)

Использовать предоплату по умолчанию

Настройки бронирования

Возвращение к текущей дате  сек.

Высота списка часов

Время работы с:  до:

Удалять бронь после начала игры

Отображать только инициалы

Быстрое бронирование

Обычная игра

Управление детскими бортиками

Разрешен выбор тарифа игры

Настройки игры по умолчанию

Детские бортики включены

Включение бортиков с консоли

Тип игры

Очередь / Лист ожидания

Автоматический перенос игроков из списка ожидания на дорожки.

Данный компьютер ресепшн функционирует как:

сервер      Управление дорожками с данного терминала

клиент      С дорожки:

Имя сервера

По дорожку:

OK      Cancel

### Настройки аренды дорожек по умолчанию.

Этот раздел отображает настройки по умолчанию, которые будут использоваться для **Обычной игры** по предоплате. При включении дорожки можно будет изменить любое из этих чисел, но правильные настройки по умолчанию позволяют операторам более рационально расходовать время обслуживания клиентов за счет уменьшения количества выполняемых операций. Выберите **Время** либо **Игры**, и поставьте соответствующие значения в полях **Мин** и **Кол-во**. Эти установки будут автоматически появляться при включении дорожки в режиме предоплаты. *Примечание: в России наиболее типичные настройки включения дорожки по предоплате: ПО ВРЕМЕНИ на 60 минут, эти настройки рекомендуется использовать как установки по умолчанию.*

Поля **Тренировка-Минуты** и **Тренировка-Фреймы** определяют количество дополнительного времени практики перед игрой, которое будет добавлено к основному и может рассчитываться по другому тарифу. Если практика перед игрой не используется, в этих полях должны быть введены нули. Во время игры в режиме практики подсчет результатов игры не ведется.

При выборе поля **Использовать предоплату по умолчанию** при включении дорожек всегда будет включен тип «Предоплата» (Автоматическая остановка). Для включения в режиме оплаты по факту оператор должен будет отключать режим Предоплаты.

### Настройки бронирования

**Возвращение к текущей дате** - когда пользователь использует **календарь бронирования** и переходит к другой дате, система автоматически возвращается к текущей дате по истечении указанного количества секунд.

**Высота списка часов** – определяет высоту одного часа на Экране дорожек в пикселях (точках на экране). При установке нулевого значения этого поля система будет автоматически рассчитывать высоту по количеству рабочих часов боулинг-центра пропорционально высоте экрана (рекомендуется).

**Время работы с \_\_ до \_\_** - устанавливает время работы клуба на Экране дорожек.  
**Удалять бронь после начала игры** – бронирование автоматически удаляется после его запуска.

**Отображать только инициалы** – в поле бронирования отображаются только первые две буквы имени (имени и фамилии) человека, забронировавшего дорожку

**Быстрое бронирование** – позволяет попадать в экран бронирования с помощью процедуры Drag&Drop.

### Обычная Игра

**Управление детскими бортиками** – если флажок установлен, то при включении дорожек появляется возможность автоматического поднятия бортиков для выбранных игроков.

**Разрешен выбор тарифа игры** - если флажок установлен, то у оператора появляется возможность изменять тариф при включении дорожек. Если флажок не установлен, при включении дорожки будет использоваться тариф, выбранный по умолчанию. *Примечание: тариф может быть изменен в экране оплаты при оплате аренды дорожки.*

### Настройки игры по умолчанию

Определяет вид игры по умолчанию.

Если опция детских бортиков доступна в окне Обычная игра, то можно выбрать автоматическое включение бортиков при включении дорожки (**Детские бортики включены**) и возможность выбора использования бортиков самими игроками с консоли (**Включение бортиков с консоли**).

Поле **Тип игры** указывает, какой тип игры будет установлен по умолчанию при включении дорожки. Возможны следующие значения:

*Normal* – стандартная игра по обычным правилам.

*NoTap9* – 9 или 10 сбитых кегель засчитываются как страйк.

*NoTap8* – 8, 9 или 10 сбитых кегель засчитываются как страйк.

*NoTap7* – 7, 8, 9 или 10 сбитых кегель засчитываются как страйк.

*NoTap6* – 6, 7, 8, 9 или 10 сбитых кегель засчитываются как страйк.

369 – в 3-ем, 6-м и 9-м фрейме записываются страйки.

369 + NT№ - комбинация 369 и NoTap№.

### Очередь/Лист ожидания

**Автоматический перенос игроков из списка ожидания на дорожки** – если этот флажок установлен, то при выборе из очереди (листа ожидания) группы игроков и нажатии кнопки **Начать**, дорожка будет включаться автоматически, с тарифом по умолчанию, и именами, внесенными в списке Очередь (Лист Ожидания). Если этот флажок не установлен, то при выборе из очереди (листа ожидания) группы игроков и нажатии кнопки **Начать**, будет появляться стандартный экран включения дорожки, позволяющий оператору выполнить дополнительные настройки, такие как выбор тарифа, корректировка количества игроков и т.д.

### Настройка охвата дорожек компьютером ресепшин

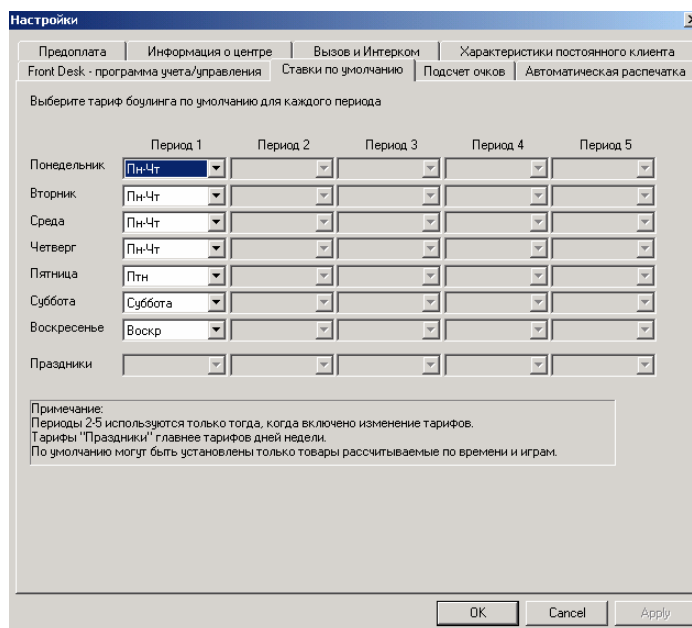
#### Данный компьютер Ресепшин функционирует как:

Этот раздел содержит настройки системы боулинг-центра, имеющего более одного центрального компьютера Front Desk. В этом случае только один компьютер должен работать в режиме сервера, остальные должны быть в режиме клиент. Значения **С Дорожки** и **По Дорожку** определяют диапазон дорожек, управляемых с данного терминала. **ВНИМАНИЕ! НЕ ИЗМЕНЯЙТЕ ДАННОЙ НАСТРОЙКИ, ЕСЛИ ВЫ НЕ ПОЛУЧИЛИ РЕКОМЕНДАЦИЙ ОТ СЛУЖБЫ ПОДДЕРЖКИ BRUNSWICK!**

### **Ставки по умолчанию**

В этом разделе предоставляется возможность настройки автоматического включения имеющихся тарифов по времени дня и дням недели. Деление дня на временные периоды, ввод и редактирование тарифов производится в меню **Учет > Учет товаров**

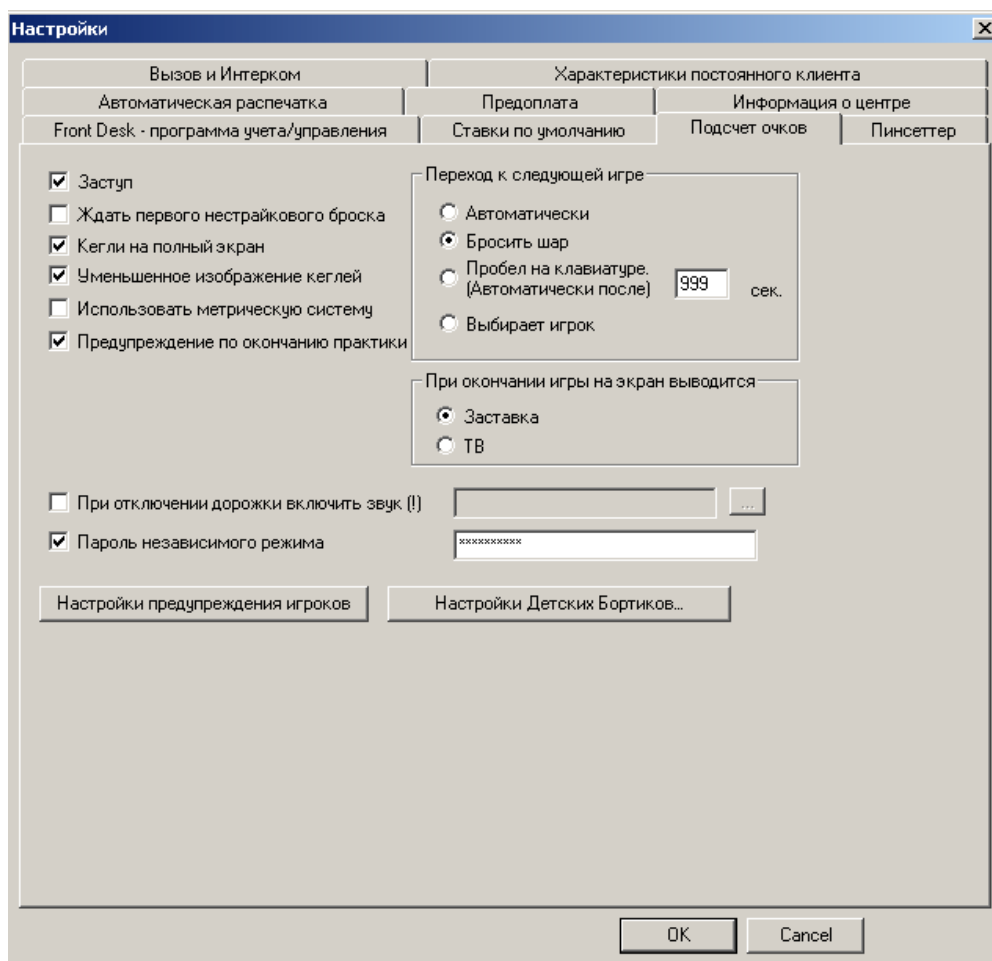
При включении дорожки система автоматически подставляет в поле тарифа тариф по умолчанию, в соответствие с установленными в данном меню тарифами.



	Период 1	Период 2	Период 3	Период 4	Период 5
Понедельник	Пн-Чт				
Вторник	Пн-Чт				
Среда	Пн-Чт				
Четверг	Пн-Чт				
Пятница	Птн				
Суббота	Суббота				
Воскресенье	Воскр				
Праздники					


Примечание:  
Периоды 2-5 используются только тогда, когда включено изменение тарифов.  
Тарифы "Праздники" - главные тарифов дней недели.  
По умолчанию могут быть установлены только товары рассчитываемые по времени и играм.

## Подсчет очков.



## Управление отображением игры

- **Заступ** – если флажок установлен, то компьютер будет автоматически реагировать на сигнал о заступе игрока. При этом очки за этот бросок не будут засчитаны, вместо очков на мониторе игрока будет отображена буква F.
- **Ждать первого нестрайкового броска** – если флажок установлен, то система не будет вести подсчет суммы очков за серию страйков до окончания серии (появления первого нестрайкового броска).
- **Кегли на полный экран** – если флажок установлен, то система будет отображать после первого броска картинку с оставшимися кеглями на верхнем мониторе во весь экран (в этом случае над кеглями может выводиться рекламный баннер). Эта опция используется для того, чтобы иметь возможность отображать небольшие рекламные изображения на экране, отображающем оставшиеся после первого броска кегли. Количество рекламных изображений не ограничено, они должны иметь формат bmp, высоту 70 пикселей, ширину 260 пикселей и 256 – цветовую палитру. Файлы записываются в каталог C:\Brunswick\Media\Thumbnail.
- **Уменьшенное изображение кеглей** – если флажок установлен, то система будет отображать после первого броска картинку величиной одна четвертая экрана с изображением оставшихся кегель.
- **Использовать метрическую систему** – этот флажок определяет, в каком виде будет отображаться скорость шара (при наличии соответствующего оборудования). Если флажок установлен – то скорость будет отображаться в км/ч, если нет – то миль/ч.

- **Предупреждение по окончанию практики** - если флажок установлен, по окончанию практики на экраны над дорожками будет выводиться соответствующее сообщение.
- **При отключении дорожки включить звук** – если флажок установлен, то система будет автоматически воспроизводить указанный звуковой файл (на центральном компьютере) при отключении дорожки. Выберите звуковой файл (в стандартном звуковом формате *.wav*) нажатием на кнопку 
- **Пароль независимого режима** – этот флажок определяет необходимость ввода пароля для режима независимого включения дорожек. Если флажок установлен – то для начала игры необходим ввод пароля с консоли игрока. Пароль вводится в поле справа флажка. Этот режим используется при потере связи между компьютерами счетной системы и центральным компьютером.
- **Настройки предупреждения игроков** – Эта кнопка используется для редактирования текста сообщения, которое автоматически появляется каждый раз при включении дорожки. Для начала игры игрок должен обязательно нажать кнопку ОК на консоли, что автоматически является признаком того, что он прочел сообщение. Эта функция может быть использована, например, для предупреждения игроков о недопустимости пересечения линии заступа, или для объявлений о специальных событиях, происходящих в боулинг-центре.
- **Настройки детских бортиков** – В этом пункте можно изменить сообщение, которые выводятся на экраны при возникновении ситуации «Экстренное поднятие бортиков».

### Переход к следующей игре

- **Автоматически** – новая игра начинается автоматически при завершении предыдущей.
- **Бросить шар** – новая игра начинается, когда игрок бросит шар. Этот бросок засчитывается как первый бросок новой игры.
- **Пробел на клавиатуре (Автоматически после \_\_ сек.)** – новая игра начинается при нажатии игроком кнопки SPACE на консоли игрока. Выберите время (в секундах) через которое игра начнется автоматически, если игрок не нажал кнопку SPACE. Переход к следующей игре также произойдет, если игрок бросит шар.
- **Выбирает игрок** – начало новой игры выбирается игроком с консоли. Если игрок выберет Окончить Игру, дорожка закроется, а на экране оплаты появится соответствующий чек.

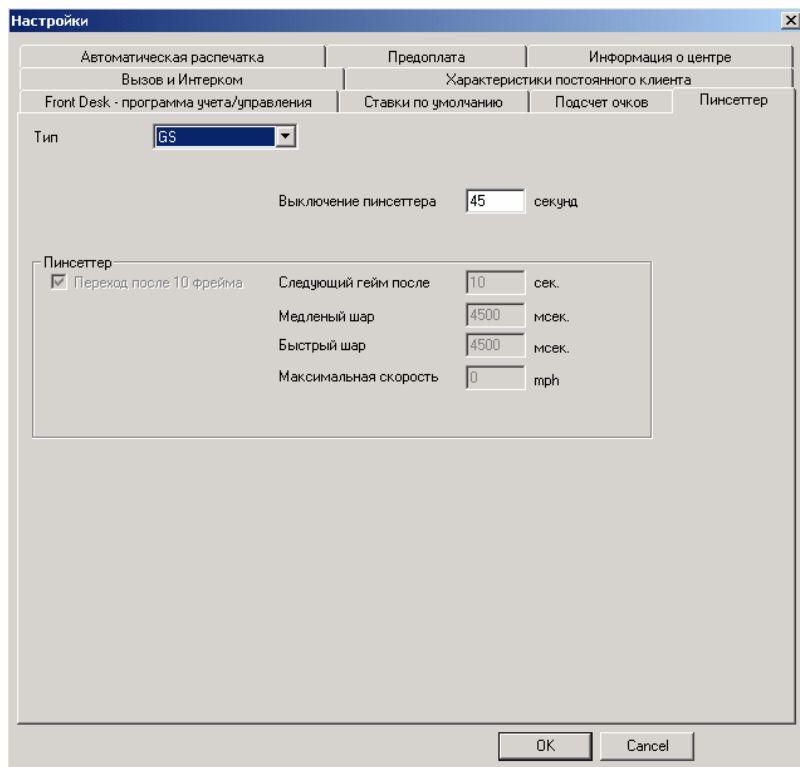
### Настройки экранов по окончании игры

#### При окончании игры на экран выводится

**Заставка** – Выберите эту опцию для автоматического показа графических заставок (рекламных изображений) на верхнем мониторе выключенных дорожек.

**ТВ** – Выберите эту опцию для автоматического переключения монитора в режим воспроизведения телевизионного сигнала, при окончании игры на дорожке.

## Пинсеттер



**Тип** – данная настройка определяет, какой тип пинсеттеров используется в боулинг-центре. Если в вашем боулинге установлены пинсеттеры GSX, выберите настройку типа пинсеттера GS. Ваш выбор определяет, какие функции настройки будут доступны для изменения, а какие - нет. Если в данном меню не выбран тип пинсеттера GS, в меню оператора будет отсутствовать пункт **Управление пинсеттерами GS**.

**Выключение пинсеттера** – это значение определяет

время, которое пинсеттер остается включенным после окончания предоплаты (когда счетная система выключается). Это время должно быть достаточно коротким для того, чтобы игрок не стал делать еще один бросок, но и достаточно длинным для того, чтобы последний шар успел вернуться обратно.

Примечание: Без прямых указаний службы поддержки эти настройки изменять не рекомендуется.

**Переход после 10-го фрейма** – этот флажок контролирует, будет ли пинсеттер переустанавливать кегли, если после 3-го броска в 10 фрейме остались стоять несбитые кегли. Эта установка влияет на все дорожки в боулинг-центре. Пинсеттер выполняет циклы автоматически, машина завершает цикл второго броска. **Данная настройка применяется только для машин для установки кеглей использующих камеры.**

**Следующий гейм после** – указанное здесь значение определяет время задержки после третьего броска в 10 фрейме. Пинсеттер выжидает это время, после которого производит переустановку кеглей. **Данная настройка применяется только для машин для установки кеглей использующих камеры.**

**Медленный шар** – в системах, использующих подсчет очков с помощью камер, это значение определяет момент срабатывания пинсеттера для перехода к следующему броску в случае, если скорость шара меньше значения, указанного в поле Максимальная Скорость. **Данная настройка применяется только для машин для установки кеглей использующих камеры.**

**Быстрый шар** - в системах, использующих подсчет очков с помощью камер, это значение определяет момент срабатывания пинсеттера для перехода к следующему броску в случае, если скорость шара больше значения, указанного в поле Максимальная Скорость. **Данная настройка применяется только для машин для установки кеглей использующих камеры.**

## *Автоматическая распечатка*

На этой вкладке определяется режим автоматической распечатки результатов игр.

Настройка параметров автоматической распечатки результатов игр.

Задать параметры автоматической распечатки:

- Печать таблицы результатов после каждого гейма
- Печать результатов по игрокам после окончания игры
- Не распечатывать

Зона охвата дорожек принтером:

Принтер	дорожки (1-8 или 1,3,9-18)
HP LaserJet 1300 PCL 6	1-8

Заголовок на распечатках игр: Ваш Центр

Примечание в распечатках по: Дополнительная информация

Распечатать каждого игрока в отдельности

OK Отменить

### Параметры автоматической распечатки

**Печать таблицы результатов после каждого гейма** – система автоматически распечатывает результаты игр после каждой завершенной игры (10 фреймов)

**Печать результатов по игрокам после окончания игры** - система автоматически распечатывает результаты игр по завершению работы (при выключении) дорожки.

**Не распечатывать** – система не распечатывает результаты игр.

## Зона охвата дорожек принтером

Здесь вы можете поставить в соответствие принтеры системы и номера дорожек, так, чтобы результаты игры с указанных дорожек во время автоматической распечатки печатались на указанных принтерах системы. Эти настройки важны для боулинг-центров, в которых установлено от двух до пяти принтеров для распечатки результатов.

Введите **Заголовки на распечатках игр** и **Примечание в распечатках игр** и введенный текст появится в соответствующих полях на распечатках результатов игр.

Для того чтобы результаты игроков играющих на одной дорожке распечатывались на отдельных страницах, установите флажок **Распечатать каждого игрока в отдельности**. Если вы бы хотели чтобы на одной странице распечатки размещались результаты всех игроков дорожки (команды), флажок должен быть снят.

## **Предоплата**

Настройки

Front Desk - программа учета/управления | Ставки по умолчанию | Подсчет очков | Автоматическая распечатка

Предоплата | Информация о центре | Вызов и Интерком | Характеристики постоянного клиента

Предупреждения перед окончанием предоплаты

По времени

За  минут до окончания игры  
выводить предупреждение за %M минут

По фреймам

За  фреймов до окончания игры  
выводить предупреждение за %F фреймов

Изменять фон перед окончанием предоплаты на:

...

Окончание игры по предоплате

Сообщение об окончании предоплаты

Время отображается через

секунд

Округление времени при предоплате по играм

Использовать округление

Фреймов

OK Cancel Apply

## Предупреждения перед окончанием предоплаты

Эта часть настроек определяет предупреждения системы игрокам при игре в режиме предоплаты выводимые на мониторах дорожек. Если в тексте сообщения использовать символы %M (%F), то система автоматически подставит количество минут(игр) из поля **За\_минут/фреймов** в сообщении о скором окончании предоплаты.

**По времени** – это сообщение появляется на мониторе игрока за указанное количество минут до окончания времени, оплаченного игроком в режиме предоплаты. Сообщение служит сигналом для игрока при желании пойти и доплатить еще за некоторое количество времени игры.

**По фреймам** - это сообщение появляется на мониторе игрока за указанное количество фреймов до окончания игр(ы), оплаченных(ой) игроком в режиме предоплаты. Сообщение служит сигналом для игрока при желании пойти и доплатить еще за некоторое количество игр.

Если установлен флажок **Изменять фон перед окончанием предоплаты на...** по достижению момента, указанного в выше описанных пунктах, система автоматически заменит фон таблицы игроков на указанный (необходимо выбрать изображение в формате BMP, 800X600 пикселей, цвет 24 bit.) Таким образом и игроки и персонал сразу заметят, что время игры их дорожки заканчивается...

## Окончание игры по предоплате

**Сообщение об окончании предоплаты**- этот флажок определяет, будет ли появляться сообщение о выключении дорожки, при предоплате. Если он установлен, то сообщение, введенное в поле **Сообщение Об Окончании Предоплаты** появится в момент выключения дорожки, предупреждая игрока о недопустимости совершить очередной бросок. В поле **Время отображается через** указывается продолжительность нахождения результатов игры на экране до полного выключения дорожки.

**Округление фреймов при предоплате по играм:** этот флажок определяет, какое количество фреймов, в случае предоплаты по играм, может быть стерто игроком (например в случае, если один игрок совершил бросок вне очереди, и необходимо стереть результат, либо в случае какой-либо технической неисправности). В этом случае игрок играет больше фреймов, чем он оплатил, другими словами некоторое количество фреймов (указанное в данном пункте) игрок играет бесплатно.

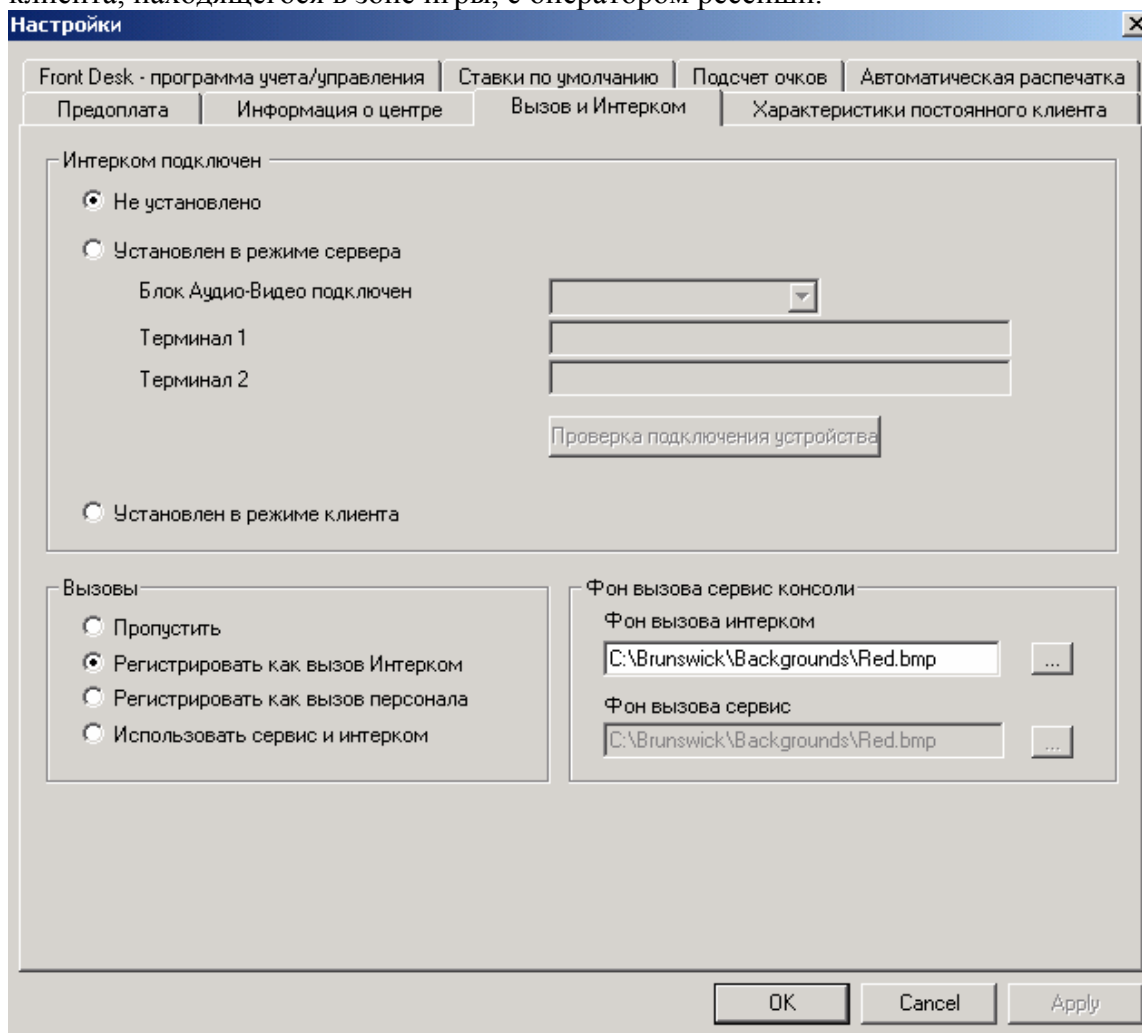
## *Информация о центре*

Эта вкладка используется для ввода информации о боулинг-центре. В поле **Название Центра На Экране Компьютера** введите название терминала продаж (либо название боулинг-центра), это название будет отражено на экране дорожек.

The screenshot shows a window titled 'Настройки' (Settings) with a close button (X) in the top right corner. The window is divided into several tabs: 'Вызов и Интерком', 'Характеристики постоянного клиента', 'Front Desk - программа учета/управления', 'Ставки по умолчанию', and 'Подсчет очков'. The 'Информация о центре' (Center Information) tab is selected. It contains a form with the following fields: 'Название:' (Name), 'Адрес:' (Address), 'П/индекс:' (Post/zip code), 'Тел:' (Phone), 'Факс:' (Fax), 'ИНН:' (Tax ID), 'Р/с:' (Account), 'К/с:' (Account), and 'БИК:' (Bank ID). Below these fields is a label 'Название центра на экране компьютера:' (Center name on computer screen) with a text box containing 'Ваш Боулинг Центр' (Your Bowling Center). At the bottom of the window are 'ОК' and 'Отменить' (Cancel) buttons.

## ***Вызов и интерком***

На этой вкладке определяется режим работы интеркома. Интерком – средство связи клиента, находящегося в зоне игры, с оператором ресепшн.



### **Настройки Интерком**

#### **Интерком подключен**

Эта секция контролирует режимы настроек интеркома.

- **Не установлено** – если этот флажок установлен, то система не имеет подключенного интеркома.
- **Установлен в режиме сервера** – если этот флажок установлен, то блок Аудио-Видео подключен к этому компьютеру. В выпадающем списке необходимо выбрать com-порт, к которому подключен блок. Поле Терминал1 определяет, какой компьютер будет отвечать на вызов трубки интеркома, подключенного ко входу Handset One Аудио-Видео Блока. Поле Терминал2 определяет, какой компьютер будет отвечать на вызов трубки интеркома, подключенного ко входу Handset Two Аудио-Видео Блока. Кнопка Проверка Подключения Устройства используется для проверки связи между компьютером и Аудио-Видео Блоком.
- **Установлен в режиме клиента** - если этот флажок установлен, то блок Аудио-Видео подключен к другому компьютеру сети и использует одну из трубок, подключенных к блоку

## Вызовы

Эта опция определяет, какая реакция системы должна быть при нажатии кнопки SERVICE на консоли игрока. Существует четыре варианта:

- **Пропустить** - нажатие кнопки игнорируется.
- **Регистрировать как вызов Интерком** – когда выбрана эта опция, нажатие кнопки определяется как вызов по Интерком, вызов помещается в очередь команд на центральный компьютер и фоновый рисунок на таблице результатов на экране игрока меняется на выбранный.
- **Регистрировать как вызов персонала** - когда выбрана эта опция, нажатие кнопки определяется как вызов персонала (механика или официанта), фоновый рисунок на таблице результатов на экране игрока меняется на выбранный в правом поле графический файл, а на экране ресепшн дорожка подсвечивается желтым цветом.
- **Использовать сервис и интерком** – при нажатии кнопки происходит вызов Интерком и индикация вызова с дорожки желтым цветом на экране ресепшн.

## *Характеристики постоянного клиента.*

Активизировав эту опцию, вы будете иметь возможность суммировать потраченные каждым клиентом деньги, проведенное время в боулинге или количество сыгранных игр. При достижении некоторого уровня денежной суммы, времени или количества игр система выдает сообщение о выдаче определенного бонуса. Все игроки, принимающие участие в этой программе, должны быть внесены в базу данных постоянных клиентов. Бонусом может служить любой товар, введенный в систему.

Настройки

Front Desk - программа учета/управления | Ставки по умолчанию | Подсчет очков

Автоматическая распечатка | Предоплата | Информация о центре

Вызов и Интерком | Характеристики постоянного клиента

Настройки

Определять  Распечатка отчета по выданным бонусам

По деньгам  По времени  По играм

Логотип: C:\Brunswick\Reception\RECEIPT.bmp

Начало: 01/01/1980

Уровень	Сумма	Товар
1	1000.00	Coca Cola 0.2l
2	2000.00	Aqua Minerale 0.2l
3		[не используется]
4		[не используется]
5		[не используется]
6		[не используется]
7		[не используется]
8		[не используется]
9		[не используется]
10		[не используется]

включить фото-камеру (устройство TWAIN)

OK Отменить

**Определять** – установив этот флажок, вы включаете программу учета постоянных клиентов, при каждой операции оплаты система будет запрашивать номер карточки клиента, если эта оплата должна быть записана на счет одного из ваших постоянных клиентов – введите номер его карточки или нажмите кнопку **Выбрать** и выберите клиента из списка, затем нажмите **Зарегистрировать**, если это обычный клиент – то нажмите **Отмена**.

**По деньгам** – этот флажок определяет, что накапливаемым параметром являются деньги.

**По времени** - этот флажок определяет, что накапливаемым параметром является время.

**По играм** - этот флажок определяет, что накапливаемым параметром являются игры.

**Распечатка отчетов по выбранным бонусам** – этот флажок определяет, будут ли печататься чеки при выдаче бонуса.

Если в поле **Логотип** будет выбрано некоторое изображение, то оно будет печататься на чеке в качестве логотипа.

По окончании необходимых настроек нажмите **ОК**.

## Настройка громкости звука

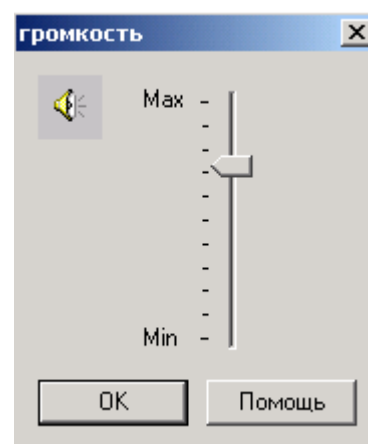
### Описание:

Эта функция используется для уменьшения или увеличения уровня звука, который сопровождает эксайтеры (развлекательную анимацию). Громкость изменяется одновременно на всех мониторах. Настройка изменяет громкость выходного звукового сигнала на консолях игроков, поступающего с сервера дорожек на мониторы игроков. Эта установка не позволяет контролировать громкость звука, когда мониторы включены в режиме приема видеосигнала с Аудио-Видео Блока

### Действия:

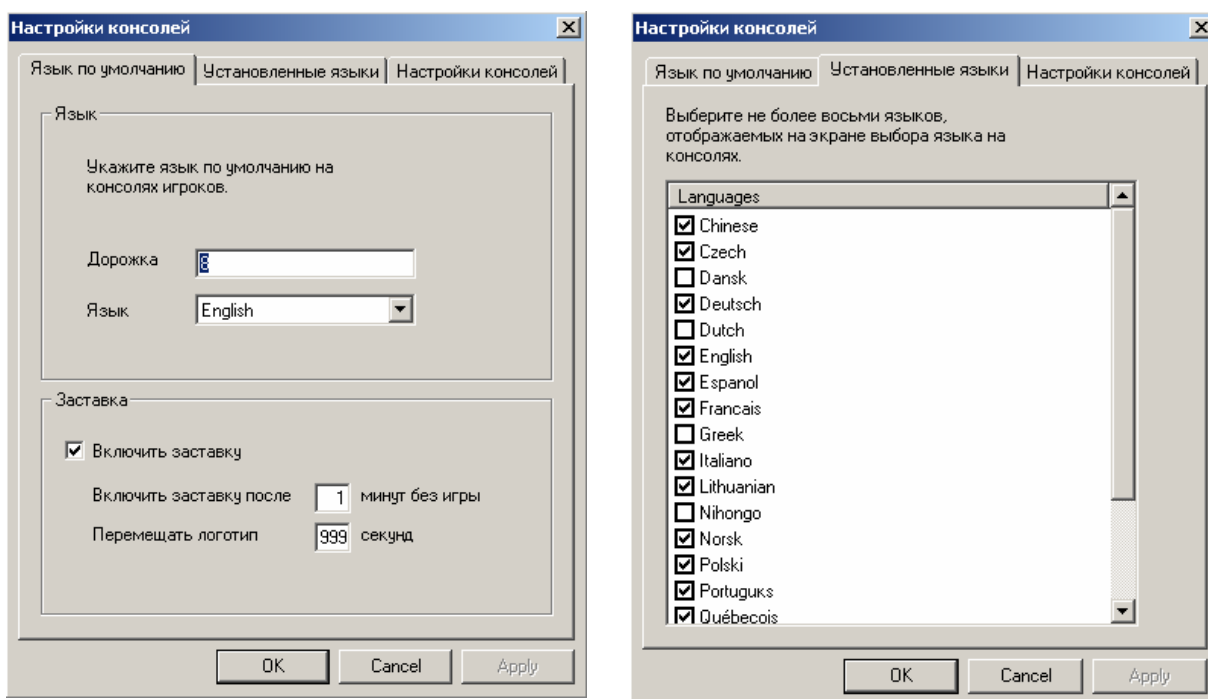
#### *Изменение громкости звука*

1. Нажмите **Настройки > Громкость**
2. Установите с помощью указателя нужный уровень звука.
3. Нажмите **ОК**.



## Настройки консолей

Настройки консолей используются для настройки таких функций счетной системы как язык меню игрока, установки заставок на выключенных мониторах, редактирование списка доступных языков, редактирование состава консольного меню игрока.



### Язык по умолчанию

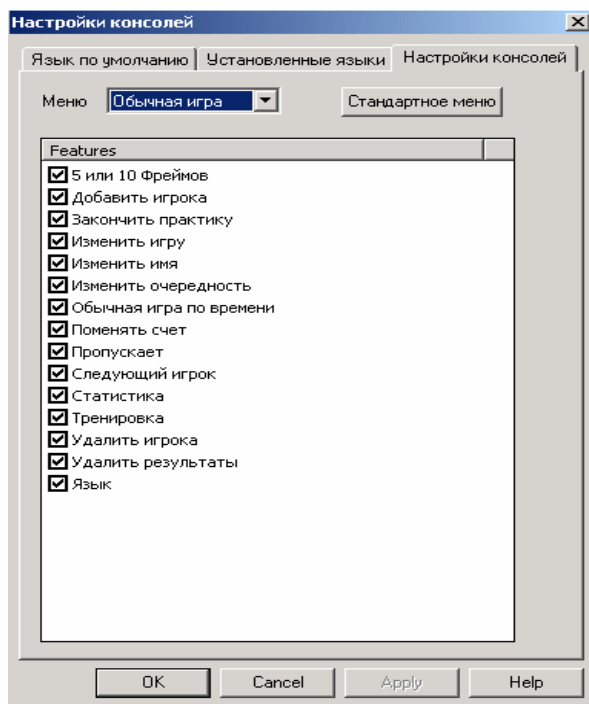
Эта вкладка устанавливает язык меню консоли игрока, который используется по умолчанию при обычном включении дорожки. Также на этой вкладке определяются установки заставки для нижнего монитора на выключенной дорожке. Оператор может включить или выключить заставку, а также установить временной интервал ее появления и интервал ее перемещения по экрану.

### Установленные языки

Эта вкладка определяет, какие из языков будут доступны на консоли игрока в меню выбора языка. Максимально возможное количество языков, доступных игроку – 8.

Некоторые из доступных языков:

Английский	Русский	Английский	Русский
CanFrancias	Французский (Канада)	Korean	Корейский
Chinese	Китайский	Lithuanian	Литовский
Czech	Чешский	Nihongo	Нихонго
Dansk	Датский	Norsk	Норвежский
Deutsch	Немецкий	Polski	Польский
Dutch	Голландский	Portugues	Португальский
Eesti	Ээсти	Russian	Русский
English	Английский	Slovensko	Словенский
Espanol	Испанский	Suomeksi	Суомский
Francias	Французский	Svenska	Словенский
Greek	Греческий	Turkish	Турецкий
Italiano	Итальянский		



### *Настройки консолей*

Эта вкладка определяет, какие из пунктов меню игрока на консоли игрока будут доступны пользователю. Различный состав меню может быть определен для различных типов игры, таких как обычная игра, перекрестная игра, лиговая игра.

### Действия:

#### *Установка языка меню игрока по умолчанию*

1. Нажмите **Настройки > Настройки консолей**
2. Выберите вкладку **Язык по умолчанию**
3. В поле **Дорожка** введите номер дорожки, либо диапазон номеров дорожек.
4. В выпадающем меню **Язык** выберите язык, который будет использоваться по умолчанию для выбранной(ых) дорожки(ек).
5. Нажмите ОК.

#### *Включение заставки на выключенных нижних мониторах игроков.*

1. Нажмите **Настройки > Настройки консолей**.
2. Выберите вкладку **Язык по умолчанию**
3. Отметьте пункт (поставьте галочку) **Включить заставку**
4. В поле **Включить заставку после** введите количество времени ожидания после отключения дорожки и до включения заставки.
5. В поле **Перемещать логотип** введите количество секунд, после которого заставка будет перемещаться по экрану.
6. Нажмите ОК.

#### *Настройка состава меню игрока на консоли игрока*

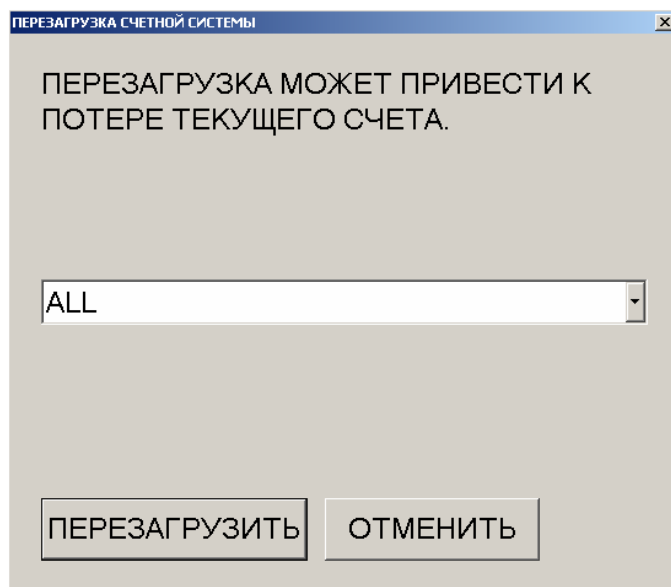
1. Нажмите **Настройки > Настройки консолей**.
2. Выберите вкладку **Настройки**
3. Выберите пункты меню, которые должны быть доступны на консолях игроков.

## Перезагрузка

### Описание:

Функция удаленной перезагрузки позволяет программно перезагрузить любой из компьютеров счетной системы без необходимости делать это вручную. При запуске перезагрузки компьютер корректно сохранит все используемые файлы, отключится, а затем автоматически начнет загружаться. Перезагрузка - это одна из функций, регулярное выполнение которых важно для правильного функционирования системы и должна выполняться ЕЖЕДНЕВНО (утром, в отсутствие клиентов). РЕКОМЕНДУЕТСЯ ДЕЛАТЬ ПЕРЕЗАГРУЗКУ ЧЕРЕЗ ДАННОЕ МЕНЮ, А НЕ НАЖАТИЕМ НА КНОПКУ НА КОМПЬЮТЕРЕ.

Могут быть одновременно перезагружены все компьютеры счетной системы, или какой-либо отдельный компьютер. Перезагрузка компьютера счетной системы может занимать до семи минут. В течение перезагрузки на экраны мониторов счетной системы выводятся различные автоматические текстовые сообщения и изображения.



### Действия:

Перезагрузка всех компьютеров счетной системы

1. Нажмите **Сервис > Перезагрузить**
2. Нажмите **Перезагрузить**
3. Подтвердите желание перезагрузить компьютеры

Перезагрузка отдельного компьютера счетной системы

1. Нажмите **Сервис >Перезагрузить**
2. В выпадающем списке выберите название компьютера, который вы хотите перезагрузить.
3. Нажмите **Перезагрузить**
4. Подтвердите желание перезагрузить компьютер

## Обновление

### Описание:

С помощью функции обновления на компьютерах счетной системы можно обновить рекламные сообщения, развлекательную графику, анимацию и звук. Делается это в том случае, если были установлены новые комплекты анимации, новые рекламные заставки, новые фоновые рисунки, либо новая версия программы.

Обновление может быть произведено на отдельный компьютер счетной системы (РЕКОМЕНДУЕТСЯ), или на все компьютеры счетной системы одновременно. Обновление может выполняться поэтапно: обновление программного обеспечения, развлекательной графики и рекламных сообщений выполняется независимо. На экране обновления выводятся информация о версиях программного обеспечения установленного на компьютерах счетной системы. Эта информация может потребоваться при обращении в службу поддержки.

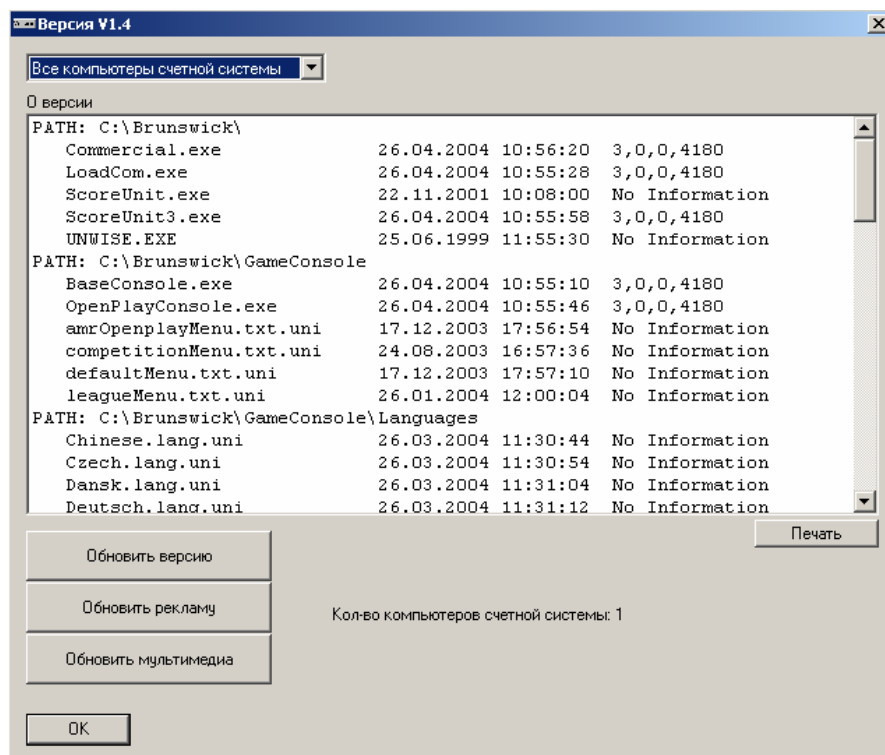
### Действия:

#### Обновление версии программы на компьютерах счетной системы

1. Нажмите **Файл > Обновить**
2. В выпадающем списке выберите компьютер счетной системы, информацию на котором вы бы хотели обновить, или “Все компьютеры счетной системы”, если вы хотите обновить информацию на всех компьютерах счетной системы.
3. Нажмите **Обновить версию**
4. В течение процесса копирования информации, на экран будет выведена информацию о статусе копирования.
5. По окончании обновления нажмите **ОК**
6. Перезагрузите компьютеры счетной системы (см пункт **Перезагрузка**)

**Внимание:** Процесс копирования может занимать до 5 минут на каждый компьютер счетной системы.

**Внимание!** Возможно, что при установке новой версии необходимо будет также выполнить какие-либо дополнительные действия, например, активацию детских бортиков. Обращайтесь за более подробной информацией к документации, поставляемой с данной версией программного обеспечения.



### Обновление рекламных сообщений на компьютерах счетной системы

1. Нажмите **Файл > Обновить**
2. В выпадающем списке выберите компьютер счетной системы, информацию на котором вы бы хотели обновить, или “Все компьютеры счетной системы”, если вы хотите обновить информацию на всех компьютерах счетной системы.
3. Нажмите **Обновить рекламу**
4. В течение процесса копирования информации, на экран будет выведена информацию о статусе копирования.
5. По окончании обновления нажмите **ОК**
6. Перезагрузите компьютеры счетной системы (см пункт **Перезагрузка**)

**Внимание:** Процесс копирования может занимать до 5 минут на каждый компьютер счетной системы.

### Обновление развлекательной графики, анимации и звука на компьютерах счетной системы

1. Нажмите **Файл > Обновить**
2. В выпадающем списке выберите компьютер счетной системы, информацию на котором вы бы хотели обновить, или “Все компьютеры счетной системы”, если вы хотите обновить информацию на всех компьютерах счетной системы.
3. Нажмите **Обновить мультимедиа**
4. В течение процесса копирования информации, на экран будет выведена информацию о статусе копирования.
5. По окончании обновления нажмите **ОК**
6. Перезагрузите компьютеры счетной системы (см пункт **Перезагрузка**)

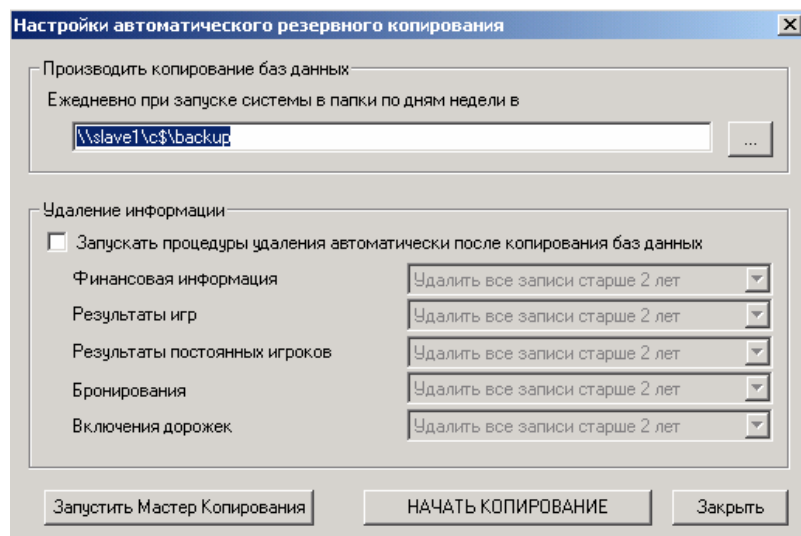
**Внимание:** Процесс копирования может занимать более 15 минут на каждый компьютер счетной системы.

## Резервное копирование

### Описание:

Каждый раз, при запуске программы Vector на сервере системы управления (обычно устанавливаемом на ресепшн) базы данных автоматически копируются в указанное место на жестком диске данного компьютера или другого компьютера входящего в компьютерную сеть боулинга. Благодаря резервному копированию информация о работе боулинга сохраняется в защищенном месте и может быть восстановлена в случае неисправности жесткого диска или другой критической неисправности компьютера.

На экране настроек резервного копирования может быть указано, сколько времени система будет сохранять те или иные данные. По желанию, информацию можно сохранять всегда или в течение указанного периода.



## Действия:

### *Настройка автоматического резервного копирования баз данных*

Нажмите **Сервис > Резервное копирование**

В разделе **Производить копирование баз данных Ежедневно при запуске системы в папки по дням недели в...** Возможно указать папку, в которую будет производиться резервное копирование в отдельные папки с названиями по дням недели, в которые они были сделаны (Понедельник, Вторник, Среда, и т.д.).

**Рекомендуется оставлять настройку по умолчанию : [\\slave1\c\\$\backup](\\slave1\c$\backup)**

В этом случае резервные копии баз данных будут автоматически копироваться при каждой перезагрузке компьютера ресепшн на первый компьютер счетной системы в папку backup. Внимание! Для того чтобы сохранение произошло, первый компьютер счетной системы должен быть полностью загружен в момент включения/перезагрузки компьютера ресепшн.

Резервное копирование может производиться в любой существующий каталог данного компьютера (не рекомендуется) или других компьютеров компьютерной сети. Резервное копирование производится в фоновом режиме и не мешает работе компьютера.

### *Запуск системы резервного копирования вручную*

Имеется два возможных способа немедленного запуска резервного копирования.

Способ 1:

1. Нажмите **Сервис > Резервное копирование**
2. Нажмите **Начать копирование**

Способ 2:

1. Нажмите **Файл > Выход**
2. Нажмите **Завершить работу программы**
3. Нажмите **ОК**
4. Запустите программу Vector

### *Настройка удаления информации*

1. Нажмите **Сервис > Резервное копирование**
2. В разделе **Удаление информации**, отметьте пункт **Запускать процедуры удаления автоматически после копирования баз данных** для включения процедур удаления устаревшей информации из баз данных, или снимите отметку напротив пункта, если удаление не должно производиться.
3. В выпадающем меню напротив надписи **Финансовая информация** выберите длительность сохранения транзакций системы оплаты.
4. В выпадающем меню напротив надписи **Результаты игр** выберите длительность сохранения результатов игры на дорожках обычных (не постоянных) игроков.
5. В выпадающем меню напротив надписи **Результаты постоянных игроков** выберите длительность сохранения результатов игры постоянных игроков.
6. В выпадающем меню напротив надписи **Бронирования** выберите длительность сохранения информации о бронированиях дорожек.
7. В выпадающем меню напротив надписи **Включения дорожек** выберите длительность сохранения информации о времени аренды дорожек.
8. Нажмите **Заккрыть**

### *Запуск мастера копирования баз данных*

1. Нажмите **Сервис > Резервное копирование**
2. Нажмите **Запустить мастер копирования**
3. Выберите **Сделать резервную копию баз данных**, если вы хотите сделать копию баз, либо **Восстановить базы данных**, если вы хотите восстановить данные из архива
4. Нажмите **Next**

### Если вы нажали **Сделать резервную копию баз данных**

5. Выберите базы данных, которые вы бы хотели сохранить и нажмите **Next**
6. Выберите **На первый компьютер счетной системы** или **В папку...**. Если вы выбрали **В папку**, введите путь к папке, в которую будет произведено копирование информации.
7. Нажмите **Next**.
8. Нажмите **Finish**.

### Если вы нажали **Восстановить базы данных**

5. Нажмите **Next** для подтверждения вашего желания восстановить базы данных.
6. Выберите базы данных, которые вы бы хотели восстановить и нажмите **Next**.
7. Выберите **На первом компьютере счетной системы** или **В папку...**. Если вы выбрали **В папку**, введите путь к папке, из которой будет произведено восстановление информации.
8. Нажмите **Next**.
9. Нажмите **Finish**.

## Рекомендуемые регулярные операции

### Описание:

В данной части описаны действия, которые следует выполнять регулярно.

### *Перезагрузка системы*

Перезагрузка всех компьютеров, как счетной системы, так и системы управления должна производиться ежедневно, наилучшее время для перезагрузки – утром до начала обслуживания клиентов. Если Ночью все компьютеры боулинга отключаются, ежедневной перезагрузки производить не нужно.

1. Перезагрузите каждый дополнительный компьютер системы управления (клиент):
  - a. Выйдите из программы Vector
  - b. Нажмите кнопку **Start** на панели задач операционной системы Windows.

Внимание, если доступ к операционной системе ограничен и кнопка “Start” на экране отсутствует, нажмите клавиши Ctrl-Alt-Del.

- c. Выберите **Shut Down**
- d. В выпадающем меню выберите **Restart**
- e. Нажмите **OK**
- f. Компьютер перезагрузится
- g. Пока не запускайте программу Vector.

2. Перезагрузите сервер системы управления:
  - a. В программе Vector нажмите **Файл > Выход**
  - b. В появившемся меню выберите **Завершить службы сервиса**.
  - c. Нажмите **OK**
  - d. Нажмите кнопку **Start** на панели задач операционной системы Windows.

Внимание, если доступ к операционной системе ограничен и кнопка **Start** на экране отсутствует, нажмите клавиши Ctrl-Alt-Del.

- a. Выберите **Shut Down**
- b. В выпадающем меню выберите **Restart**
- c. Нажмите **OK**
- d. Компьютер перезагрузится
- e. Запустите программу Vector.

3. Перезагрузите компьютеры счётной системы
  - a. В программе Vector, нажмите **Сервис > Перезагрузить**
  - b. В выпадающем меню выберите **All Scorers**
  - c. Нажмите **OK**
  - d. Подтвердите свой выбор нажатием **Yes**
  - e. Начнется перезагрузка компьютеров счетной системы

4. Запустите программу Vector на дополнительных компьютерах системы управления (клиентах)

## Выход из программы

### Описание:

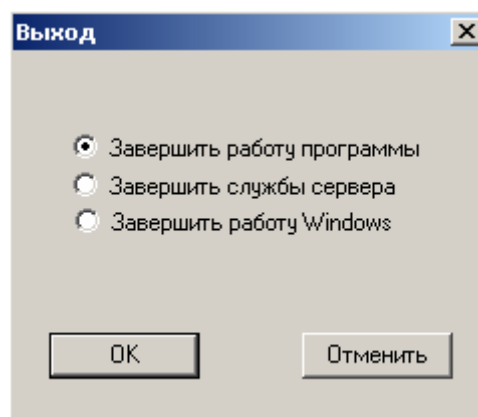
Далее описан порядок действий при выходе из программы и перезагрузке компьютеров системы Vector. Перед выключением компьютеров системы управления в конце рабочего дня, необходимо завершить работу программы Vector. Перезагрузку рекомендуется производить ЕЖЕДНЕВНО до начала рабочего дня. Регулярная перезагрузка помогает поддерживать высокое быстродействие и производительность системы.

Порядок действий при завершении программы Vector:

1. Нажмите кнопку X в правом верхнем углу экрана или
  1. На экране программы Vector нажмите **Файл > Выход**.
  2. Выберите один из следующих пунктов меню:
    1. **Завершить работу программы** – эта функция завершает работу программы Vector, но все вспомогательные задачи будут продолжать работать в фоновом режиме.
    2. **Завершить службы сервера** – эта функция завершает работу программы Vector и всех вспомогательных задач.
    3. **Завершить работу Windows** – эта опция закрывает Vector, все используемые им задачи и выключает компьютер. (После того как на экран будет выведено сообщение «Now it is safe to turn power off» необходимо будет нажать на клавишу выключения на блоке компьютера и задержать до отключения.)
3. Нажмите **ОК**

### Подробное описание:

**Завершить работу программы** – Эта функция используется, в тех случаях, когда нужно закрыть только программу Vector. Обычно эта функция используется для перезапуска программы Vector. Если выбрана эта функция, программа отключится, но при этом другие компьютеры сети будут иметь доступ к базам данных на этом компьютере. Если доступ к операционной системе блокирован, для завершения нажмите клавиши Ctrl-Alt-Del и Shut Down.



**Завершить службы сервера** – Эта функция используется тогда, когда нужно завершить не только саму программу Vector, но и все фоновые задачи, запущенные в списке задач операционной системы Windows. После запуска данной функции, будет завершена программа Vector, и другие компьютеры сети не смогут получить доступ к базам данных этого компьютера.

**Завершить работу Windows** – Эта функция используется тогда, когда нужно завершить не только саму программу Vector, и все фоновые задачи, связанные с работой программы, а также выключить (перезагрузить) компьютер.

## Настройка Экрана оплаты (POS)

### Описание:

В меню настройки места продаж задаются настройки платежей, кассового оборудования и доступа к операционной системе.

### *Порядок действий:*

1. На главном экране программы Vector нажмите **Оплата** или клавишу **F4** на клавиатуре
2. Если нужно, введите пароль
3. Нажмите **Настройки > Общие**
4. Выберите нужную закладку.
5. По окончании изменений нажмите **ОК**.

### Подробное описание

#### Закладка Оплата

##### *Общие настройки*

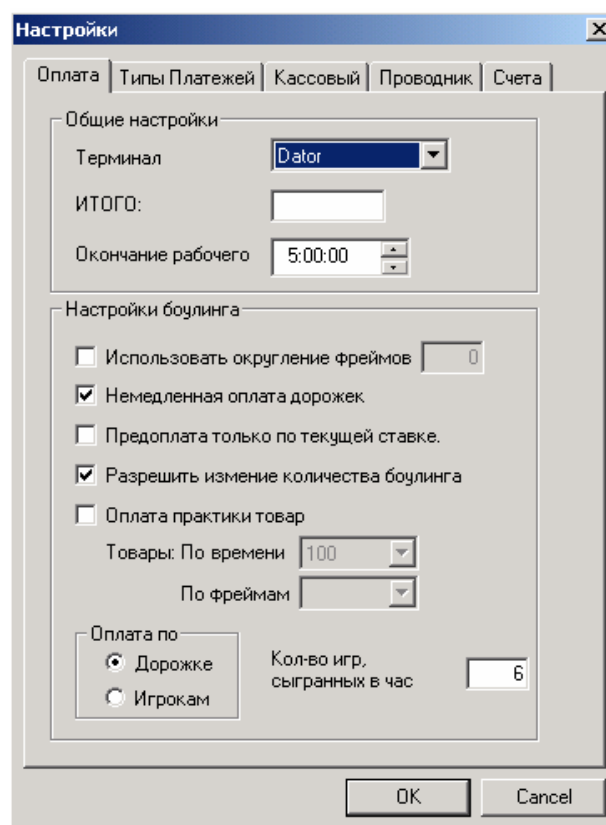
В строке **Терминал** указывается сетевое имя данного компьютера по умолчанию – **Dator**. Названия терминалов задаются в меню **Терминалы** в настройках POS.

В строке **Итого** может быть введена итоговая сумма за определенный период, например, итоговая сумма выручки с начала года до момента установки системы Vector, если система была установлена в середине года в уже работающем боулинге.

**Окончание рабочего дня** - в это поле вводится точное время начала (фискального) рабочего дня. Окончание рабочего дня обычно назначается не на полночь, а на раннее утро, для того чтобы вся информация по аренде дорожек и по чекам относилась к смене предыдущего дня. Большинство отчетов системы начинаются и оканчиваются в указанное время. В момент окончания рабочего дня все дорожки должны быть выключены.

##### *Настройки боулинга*

В этом разделе настраиваются различные аспекты работы системы оплаты Vector. Если отмечен пункт **Использовать округление фреймов**, то при расчете количества сыгранных игр в режиме оплаты по играм, определяется, будет ли округляться число сыгранных фреймов (по указанной величине). Если данная функция включена, система позволит сыграть бесплатно не более указанного числа фреймов (только при оплате по играм). При предоплате игра автоматически выключится, когда игрок сыграет купленное



число игр. При этом система не будет учитывать те фреймы, которые игрок удалял (например, если случайно сделал бросок за другого игрока). Если игрок удалит больше указанного числа фреймов, игра отключится до того, как игроки сыграют купленное число игр. Указанное число фреймов определяется в расчете на одну дорожку, а не на каждого игрока. Если данная функция отключена, игрок будет оплачивать все сделанные броски, в том числе ошибочные.

Если отмечен пункт **Немедленная оплата дорожек**, экран оплаты (POS) будет автоматически выводиться при формировании чека в системе (при включении дорожек в режиме предоплаты или выключении дорожек в режиме оплаты после). Если данная функция отключена, для произведения оплаты необходимо будет входить в систему оплаты вручную (нажатием на клавишу F4 или кнопку **Оплата** на основном экране программы).

Если отмечен пункт **Предоплата только по текущей ставке**, оплата за весь период предоплаты будет производиться по текущей цене, даже если цена будет изменяться в течение игры (например, при переходе от дневной цены к вечерней). Если данная функция отключена, оплата будет производиться по ценам тех периодов, во время которых будет производиться игра. Разделение на периоды цен производится с точностью до 1 минуты.

Если отмечен пункт **Разрешить изменение количества боулинга**, система позволит произвести оплату за боулинг, даже если зафиксированное количество игр или времени аренды дорожек не совпадает с оплачиваемым временем. Если данная функция отключена, система не позволит произвести оплату до тех пор, пока количество оплачиваемого и отыгранного времени и игр не совпадут.

В пункте **Оплата практики товар** определяется, по какому тарифу будет производиться оплата за практику перед началом игры. Если функция включена, следует указать коды товаров, которые будут использоваться для оплаты практики игры. Если функция не включена, практика игры будет оплачиваться по тарифу 1/10 стоимости игры за фрейм или 1/60 стоимости часа игры за минуту.

В разделе **Оплата по** выбирается тип оплаты дорожек:

- **Оплата по дорожке** – при оплате за дорожку, выдается один чек с общей суммой стоимости аренды дорожки.
- **Оплата по игрокам** – при оплате дорожек, стоимость аренды дорожки, которую должен заплатить каждый игрок, выводится в чеке отдельной строкой.

Величина **Количество игр, сыгранных в час** будет использоваться для пересчета оплаченного времени в оплаченные игры и наоборот при производстве предоплаты (для регистрации в системе учета постоянных клиентов). В этот пункт следует ввести среднее число игр, которые игрок успевает сыграть за 1 час. В отчетах системы указывается точное число сыгранных фреймов и минут, вне зависимости от данной настройки. Данная величина также используется для пересчета стоимости игры при изменении тарифов.

## Закладка Типы Платежей

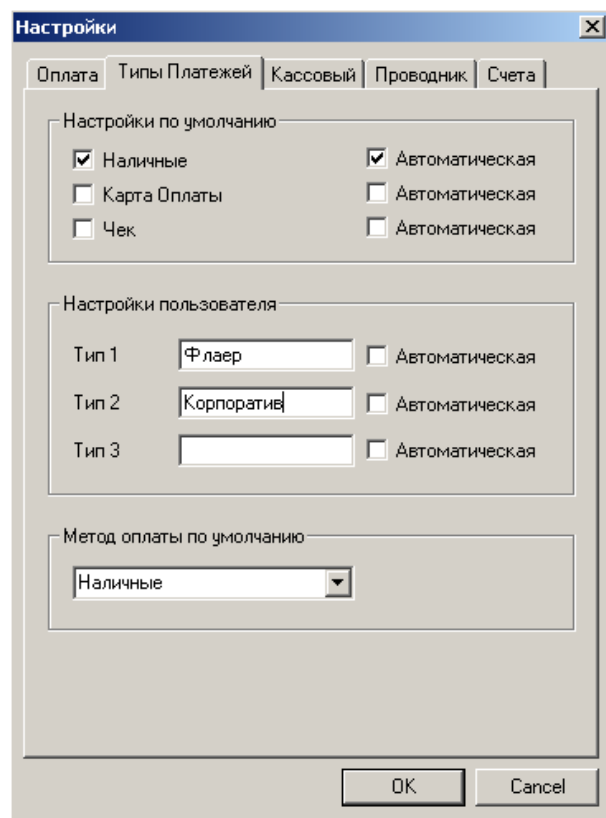
На этой закладке настраиваются типы платежей, которые могут использоваться оператором при оплате. Разделение по типам платежей отображается в кассовых отчетах за период и помогает отслеживать, какое количество наличных было получено центром, какая сумма должна быть начислена по кредитным картам, какая сумма была закрыта по призовым купонам и т.п.

### Настройки по умолчанию

**Наличные** – если выбран этот пункт, при производстве оплаты оператор будет иметь возможность выбора наличных в качестве метода платежа.

**Карта Оплаты** - если выбран этот пункт, при производстве оплаты оператор будет иметь возможность выбора карт оплаты в качестве метода платежа.

**Чек** - если выбран этот пункт, при производстве оплаты оператор будет иметь возможность выбора чеков в качестве метода платежа.



Любой из методов платежа можно выбрать в качестве метода платежа по умолчанию автоматически (флажок «Автоматическая»). В этом случае при оплате шаг выбора типа платежа будет пропущен.

### Настройки пользователя

В данном разделе возможно ввести до трех дополнительных типов платежей, которые оператор будет использовать при регистрации метода платежа.

### Метод оплаты по умолчанию

В данном разделе возможно выбрать один из типов платежей в качестве метода платежа по умолчанию.

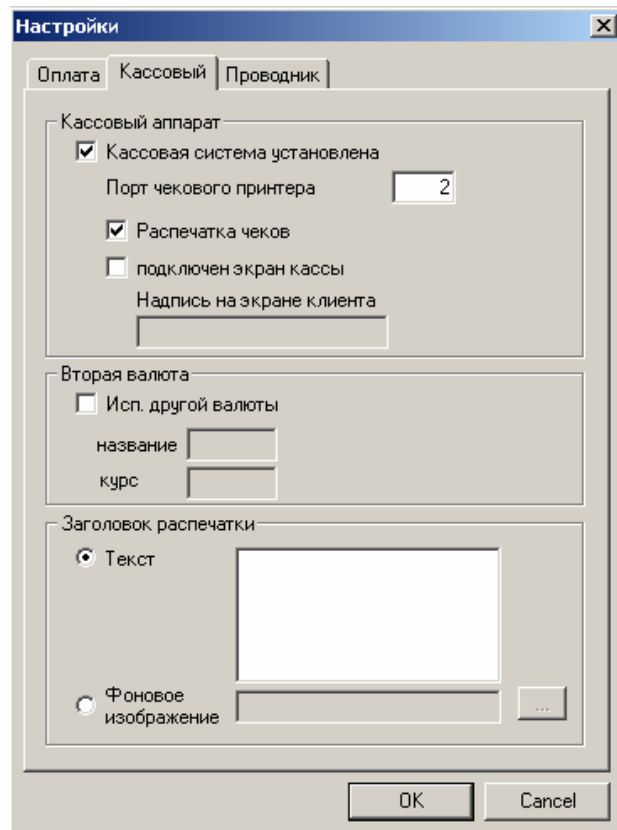
## Закладка Кассовый

### Кассовый аппарат

В данном разделе настраивается работа с кассовым оборудованием: кассовым ящиком, чековым принтером, или экраном клиента.

Если к данному компьютеру подключено специальное кассовое оборудование, должен быть отмечен пункт **Кассовая система установлена**. Если данный пункт отмечен, будут активизированы все остальные настройки данного раздела.

В поле **Порт чекового принтера** указывается, к какому серийному порту



подключен чековый принтер. Введите число, соответствующее номеру серийного порта, например 1 = COM1, 2 = COM2 т.д.

Если выбран пункт **Распечатка чеков**, то чеки автоматически будут распечатываться по завершению каждой транзакции. Однако вне зависимости от этой настройки, распечатка чеков для каждой отдельной транзакции может быть включена/выключена нажатием на кнопку **Распечатать чек** на экране оплаты, кроме этого, чеки можно повторно распечатать в течение 10 минут.

В пункте **Подключен экран кассы** отмечается, подключен ли к кассовой системе информационный экран клиентов. На информационный экран клиента выводятся количество и названия оплачиваемых товаров, принятая от клиента сумма и размер сдачи. В поле **Надпись на экране клиента** можно ввести дополнительное сообщение, которое будет выводиться в виде бегущей строки на информационный экран клиентов, когда он не используется. Эта функция может использоваться для вывода рекламного сообщения или приветствия.

### *Вторая валюта*

Если выбран пункт **Исп. другой валюты** на печатаемом чеке будет указана вторая валюта. В этом случае символ используемой валюты вводится в поле “название”, а курс обмена валюты вводится в поле **Курс**. Обычно эта функция используется в тех случаях, если в данном регионе имеют хождение две валюты и обе могут приниматься в качестве оплаты. Вторая валюта не выводится на экран, но отображается в чеке, т.е. нельзя будет просмотреть сумму оплаты в другой валюте до завершения транзакции.

### *Заголовок распечатки*

В этом разделе указывается наличие и тип заголовка чеков. Может быть выбран один из следующих вариантов:

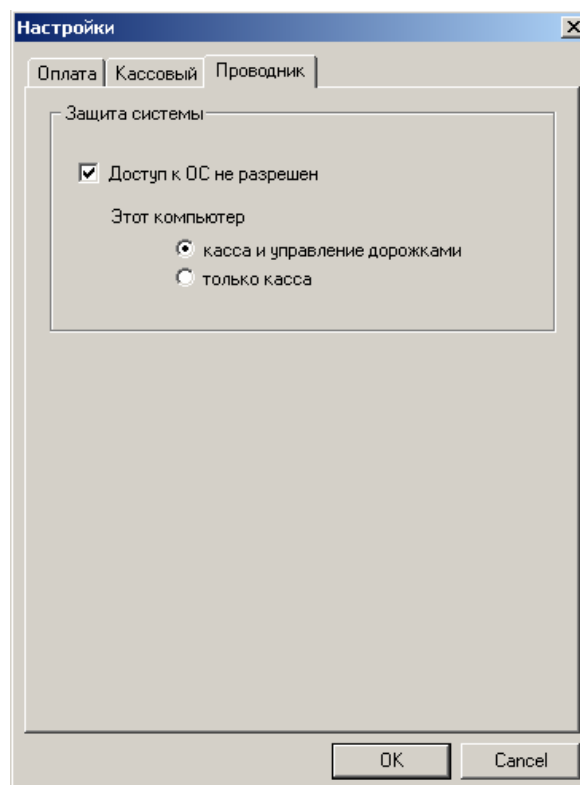
**Текст** – Если выбран этот вариант, то текст, введенный в данное поле, будет выводиться в заголовке чека.

**Фоновое изображение** – Если выбран этот вариант, изображение (в стандартном формате .bmp) будет выводиться в заголовке чеков. Изображение, используемое по умолчанию, называется **Receipt.bmp** и находится в директории C:\Brunswick\Reception. Изображение должно иметь формат в ширину – 288 пикселей, в высоту – 128 пикселей, 256 цветов.

### **Закладка Проводник**

В данном разделе включается и выключается доступ к операционной системе Windows на данном компьютере. Если доступ к операционной системе отключен, пользователь не может воспользоваться стандартными функциями Windows, установить и запускать программы и открывать файлы, получать доступ к дискам и CD-ROM, и др.

После того как будет установлен флажок “Доступ к ОС не разрешен”, система запросит подтверждения, а затем компьютер перезагрузится. После того как система перезагрузится, доступ к операционной системе будет закрыт и пользователь сможет пользоваться только функциями Vector.



Для снятия защиты и открытия доступа к операционной системе Windows, необходимо снять флажок “Доступ к ОС не разрешен”, система запросит подтверждения, а затем компьютер перезагрузится. После того как система перезагрузится, доступ к операционной системе будет открыт.

При установке ограничения доступа к операционной системе имеется две опции:

Этот компьютер:

- касса и управление дорожками – если выбрана данная опция, оператор будет иметь доступ к функциям управления дорожками и экрану оплаты (POS)

- только касса - если выбрана данная опция, оператор будет иметь доступ только к функциям оплаты (POS). Данная опция используется тогда, когда терминал устанавливается вне помещения боулинга, например, в баре и с данного терминала не производятся управление дорожками.

## Настройка терминалов

### Описание:

Терминалом называется любой из компьютеров системы управления. Обычно в боулинге устанавливается один терминал – сервер системы управления, расположенный, как правило, на ресепшн боулинга. В крупных боулинг центрах могут быть настроены дополнительные терминалы, например, на дополнительных ресепшн или стойках бара, Про-Шоп и т.д. В меню “Настройка терминалов” могут быть настроены дополнительные терминалы и определяется, будут ли доступны с дополнительных терминалов функции управления дорожками.

### Действия:

#### *Настройка дополнительных Терминалов*

1. На экране управления дорожками нажмите **F4** или **Оплата**.
2. Выберите пункт **Терминалы** в меню **Настройки**
3. Нажмите кнопку **Добавить**
4. Введите имя добавляемого терминала.
5. Поставьте флажок напротив надписи **Разрешить оплату боулинга**, если с данного терминала будут производиться операции управления дорожками боулинга, в противном случае с данного терминала будут производиться только кассовые операции.
6. Выберите, какие из групп товаров будут выводиться на экран данного терминала.
7. По окончании нажмите **ОК**.

#### *Добавление дополнительных Терминалов*

1. На экране управления дорожками нажмите **F4** или **Оплата**.
2. Нажмите **Настройки >Терминалы**
3. Выберите изменяемый терминал
4. Нажмите **Настройки**.
5. По окончании изменений нажмите **ОК**.

#### *Удаление дополнительных Терминалов*

1. На экране управления дорожками нажмите **F4** или **Оплата**.
2. Нажмите **Настройки >Терминалы**
3. Выберите удаляемый терминал
4. Нажмите на клавишу **Удалить**.
5. По окончании изменений нажмите **ОК**.

## Подробное описание:

**Имя Терминала** – название, которое позволяет идентифицировать какой-либо терминал среди прочих терминалов данной сети. Обычно терминалы называются согласно выполняемым функциям, например, “Front Desk”, “Bar”, “Pro Shop” и т.д.

**Номер Терминала** назначается системой автоматически. Эта система использует этот номер для идентификации каждого терминала и отображается в отчетах системы.

Пункт **Разрешить оплату боулинга** определяет, будут ли автоматически отображаться транзакции по оплате аренды дорожек боулинга на экране данного терминала. Эти транзакции обязательно выводятся на главном компьютере системы управления (Front Desk), а на остальных компьютерах системы управления – выборочно. Если этот пункт отмечен, оператор данного терминала может производить оплату за аренду дорожек.

В списке групп товаров может быть выбрано, какие группы товаров будут выводиться на экран данного терминала. Разные группы товаров могут продаваться на разных терминалах: например, на экран терминала “Pro Shop” должны выводиться товары группы шаров, но эти же товары не должны выводиться на экран терминала “Bar” и т.д.

## **Группы товаров**

### Описание:

Группы товаров используются для организации структуры товаров в системе с целью более удобного расположения товаров на экране оплаты и для того чтобы в отчетах автоматически выводились итоговые суммы по каждой группе товаров. В систему может быть добавлено любое число группы. Группы могут именоваться как общими названиями “Пиво”, так и иметь более мелкое деление, например, “Разливное Пиво” или “Пиво Балтика”. Благодаря этому товары будут выводиться на экран оплаты, по группам, а в отчетах будет выводиться итоговая сумма по каждой группе. Если вы выберете какую-либо группу на экране оплаты, нажав на кнопку с соответствующим названием, в списке товаров будут выведены только товары данной группы.

### Действия:

#### *Создание групп товаров*

1. На экране оплаты нажмите **Настройки > Учет товаров**  
На экране управления дорожками нажмите **Учет > Учет товаров**
2. Нажмите кнопку **Добавить**
3. Введите имя добавляемой группы в поле **Наименование**
4. Выберите, на каких терминалах будут выводиться товары данной группы.
5. В три поля **Налог** могут быть выбраны три налога, используемые по умолчанию для всех товаров данной группы.
6. В поле **Ед.** выберите тип товаров по умолчанию для данной группы. Примечание: для товаров, использующих игру на дорожках, должны быть выбраны **Время** или **Фреймы**.
7. Если цена товаров данной группы может быть изменена при производстве оплаты, установите флажок **Разрешить изменение цены**.
8. По окончании нажмите **ОК**.

### Изменение группы товаров

1. На экране оплаты нажмите **Настройки > Учет товаров**  
На экране управления дорожками нажмите **Учет > Учет товаров**
2. Двойным щелчком на названии группы выберите группу, которую вы собираетесь изменить.
3. Внесите необходимые изменения.
4. По окончании изменений нажмите **ОК**.

### Удаление группы товаров

1. На экране оплаты нажмите **Настройки > Учет товаров**
2. На экране управления дорожками нажмите **Учет > Учет товаров**
3. Выберите группу, которую вы собираетесь удалить.
4. Нажмите **Удалить**.
5. Подтвердите удаление группы.

### Подробное описание:

В поле **Наименование** вводится название данной группы товаров. Эти названия будут выводиться в списке групп товаров на экране оплаты. При выборе какой-либо группы из списка на экран оплаты будут выведены товары данной группы. Данное название группы также будет использоваться в различных кассовых отчетах системы. Для каждой группы в отчетах будут выводиться итоговые суммы. В систему может быть введено любое кол-во групп.

Поле **Включено на следующих терминалах** используется для настройки того, какие группы товаров будут выводиться на каждом из терминалов системы управления. Если напротив названия терминала установлен флажок, то данная группа товаров будет выводиться на экране оплаты выбранного терминала, и наоборот, если флажок не установлен, товары данной группы выводиться на терминале не будут. Благодаря этому, оператор терминала может произвести оплату только по товарам выбранных групп. Например, на экран терминала “Pro Shop” должны выводиться товары группы шаров, но эти же товары не должны выводиться на экран терминала “Bar” и т.д.

Раздел **Значения по умолчанию** помогает ускорить ввод товаров данной группы, указывая, характеристики товаров для всей группы по умолчанию. Так как большинство товаров группы однотипны, при вводе нового товара система будет автоматически предлагать данные настройки. Однако при вводе товара эти настройки могут быть изменены. Налоги по умолчанию будут предложены при вводе налогов для товаров данной группы. Графа “Ед.” Может принимать следующие значения:

**Время** – (оплата по минутам) Данный тип товаров используется только для аренды дорожек. Данные товары отображаются на экране оплаты за боулинг.

**Фреймов** - (оплата по фреймам) Данный тип товаров используется только для аренды дорожек. Данные товары отображаются на экране оплаты за боулинг.

**Шт.** – (штучные товары) Данный тип товаров используется для всех типов товаров кроме оплаты аренды дорожек.

Добавить группу товаров

Наименование

Включено на следующих терминалах

Dator

Значения по умолчанию  
При вводе новых товаров в группу используются эти значения

Налоги

Ед.

Разрешно изменение цены

ОК Отменить

## Товары

### Описание:

Вводимые и продаваемые в системе Vector Center Network System товары могут быть продуктами, услугами или штрафами.

### Действия:

#### *Создание товаров*

В экране Оплаты

1. Нажмите **Настройки > Учет товаров.**
2. Выполните пункт 3.

В экране дорожек

1. Нажмите **Учет > Учет товаров**
2. Выполните пункт 3.
3. Выберите, какой группе товаров будет принадлежать товар, нажатием на группу товаров в выпадающем списке.
4. Нажмите кнопку **Добавить товар**
5. В поле **Код** введите код данного товара
6. Если используется, в поле **Учетный номер** введите складской (учетный) номер товара
7. В поле **Наименование** введите имя товара
8. Выберите нужное поле цены и введите цену для данного периода. Если цена товара одинакова для всех периодов, цену можно ввести только в первом поле.
9. Поставьте галочку в поле **Разрешить Изменение цены**, если данный товар имеет открытую цену, которая может быть введена или изменена в момент продажи.
10. Если необходимо, выберите выпадающий список **Группа** и измените принадлежность товара к группе.
11. Используя в поле **Налоги** выберите ставки налогов, применяемые к этому товару.
12. Используя выпадающий список **Ед. измерения**, выберите единицу измерения для этого продукта. Внимание: единицы измерения Время и Фреймы должны быть выбраны если товар включает аренду дорожек.
13. Нажмите кнопку ОК

#### *Изменение товаров*

В экране Оплаты

1. Нажмите **Настройки > Учет товаров.**
2. Выполните пункт 3

В экране дорожек

1. Нажмите **Учет > Учет товаров.**
2. Выполните пункт 3.
3. Щелкните дважды по серому квадратику напротив товара, требующего изменений.
4. Выполните необходимые изменения
5. Нажмите **ОК**

## *Удаление товаров*

В экране Оплаты

1. Нажмите **Настройки > Учет товаров.**
2. Выполните пункт 3

В экране дорожек

1. Нажмите **Учет > Учет товаров**
2. Выполните пункт 3
3. Нажмите кнопку **Удалить товар**
4. Введите номер товара, который требуется удалить
5. Нажмите **ОК**

Примечание: возможно удалить только те товары, использование которых не было зафиксировано системой. В целях безопасности, если товар хотя бы раз использовался, удалить его нельзя. Использованный товар можно будет удалить, если он ни разу не был использован в течение времени сохранения финансовой информации системы. Время сохранения финансовой информации настраивается в пункте «Резервное копирование» см. соответствующий раздел руководства. Для удаления товаров с экрана с целью запрета их использования используйте функции «Активировать» и «Убрать» товар.

## *Скрытие товаров с экрана оплаты*

В экране Оплаты

1. Нажмите **Настройки > Учет товаров.**
2. Выполните пункт 3

В экране дорожек

1. Нажмите **Учет > Учет товаров.**
2. Выполните пункт 3.
3. Щелкните дважды по серому квадратику напротив товара, требующего изменений.
4. Нажмите «Убрать»
5. Нажмите **ОК**

## *Включение отображения скрытого товара на экране оплаты*

В экране Оплаты

1. Нажмите **Настройки > Учет товаров.**
2. Выполните пункт 3

В экране дорожек

1. Нажмите **Учет > Учет товаров.**
2. Выполните пункт 3.
3. Выберите пункт «Показывать удаленные товары»
4. Щелкните дважды по серому квадратику напротив товара, требующего активации.
5. Нажмите «Активировать»
6. Нажмите **ОК**

## Подробное описание

Поле **Код товара** используется для ввода числа, которое идентифицирует данный товар. Номер должен включать не менее одной и не более десяти цифр. Другие символы использовать нельзя.

Этот номер также может быть Универсальным Кодом Продукта. Это номер, который находится под штрих-кодом товара. Это позволяет системе считывать стандартные УКП для регистрации товаров. Не забывайте использовать все цифры номера на товаре.

Большинство боулинг-центров используют порядковую нумерацию продуктов. Это полезно при сортировке и создании отчетов для продуктов, например по бару. Системе не требуется нумерация и товары могут быть отсортированы в любом нужном порядке.

Поле **Учетный Номер** используется для ввода числа, которое идентифицирует данный товар, например, в складской программе. Этот номер может использоваться для упрощения поиска товара.

Раздел **Стоимость** используются для товаров, цена на которые будет меняться в зависимости от времени дня. День может быть разделен максимум на пять ценовых периодов. Цены будут меняться автоматически, соответственно настройкам. Если у товара только одна цена, ее нужно ввести только в поле Период 1. Цена может иметь отрицательное значение. Это позволяет создавать определенные скидки, или, если включена опция Изменение цены, оператор может ввести скидку в момент продажи.

Если выбран пункт **Разрешить Изменение цены**, данный товар имеет открытую цену, которая может быть введена или изменена в момент продажи. Эта функция используется, если стоимость товара заранее неизвестна, например «Услуга», или запись товара отображает ассортимент товаров с различными стоимостями, например, «Сувенир». Для предотвращения некорректных действий персонала не рекомендуется выбирать данный пункт для товаров, использующих аренду дорожек.

Меню **Группа товаров** используется для распределения товаров по группам. Обычно это происходит автоматически, т.к. при создании товара нужно выбрать группу, куда он будет входить. Это можно изменить, просто перенеся товар в другую группу.

Поле **Налоги** используется для выбора налоговых ставок для товара в процессе продаж.

Меню **Ед. Измерения** используется для установки единицы измерения каждого товара. Возможны следующие варианты:

- **Время** – используется только для продажи боулинга по времени (по часам). Отображается в транзакции в окне оплаты. Может использоваться только при продаже боулинга.
- **Фреймы** – используется только для продажи боулинга по играм (по фреймам). Отображается в транзакции в окне оплаты. Может использоваться только при продаже боулинга.
- **Шт.** – используется для всех других товаров, продаваемых поштучно или частями.

Кнопки **Активировать** и **Убрать** используются для отображения и скрытия товара на экране оплаты. Убирать можно товары, которые больше не используются, или товары которые используются изредка, например, во время праздников или сезонных мероприятий: «Новый Год», «Первое Сентября», «Весна» и т.п.

#### *Настройка периодов изменения цен*

##### Описание:

Меню **Периоды цен** используется для настройки автоматического переключения цен товаров. Каждый товар может иметь до пяти цен, соответствующих периодам с первого по пятый. Основываясь на периодах цен, цена на товар будет изменяться в зависимости от текущего времени. Вдобавок, в системе есть специальная опция праздников, которая позволяет менять цены на товары в определенные дни.

##### Действия:

#### *Настройка периодов цен*

В экране Оплаты

1. Нажмите **Настройки > Учет товаров**.
2. Выполните пункт 3

В экране дорожек

1. Нажмите **Учет > Изменения цена/время**
2. Выполните пункт 3
3. Выберите меню **Изменение цена/время**
4. В основном разделе поставьте указатель периодов на нужное число периодов будней и выходных.
5. Выберите по очереди все поля времени перехода тарифов и введите время окончания каждого периода. Внимание: начальное время периода является окончанием предыдущего периода.
6. Нажмите **ОК**

#### *Выбор праздников*

В экране Оплаты

1. Нажмите **Настройки > Учет товаров**
2. Выполните пункт 3

В экране дорожек

1. Нажмите **Учет > Изменения цена/время**
2. Выполните пункт 3
3. Чтобы во все воскресные дни системой применялись периоды праздников, установите флажок **Все воскресенья - праздники**.
4. Чтобы во все субботние дни системой применялись периоды праздников, установите флажок **Все субботы - праздники**.
5. Чтобы в какой-либо день системой применялись периоды праздников, выберите кнопку **добавить**
6. Выберите в календаре нужную дату и нажмите кнопку **ОК**
7. Выбранная дата будет добавлена в список праздников

#### *Удаление праздников*

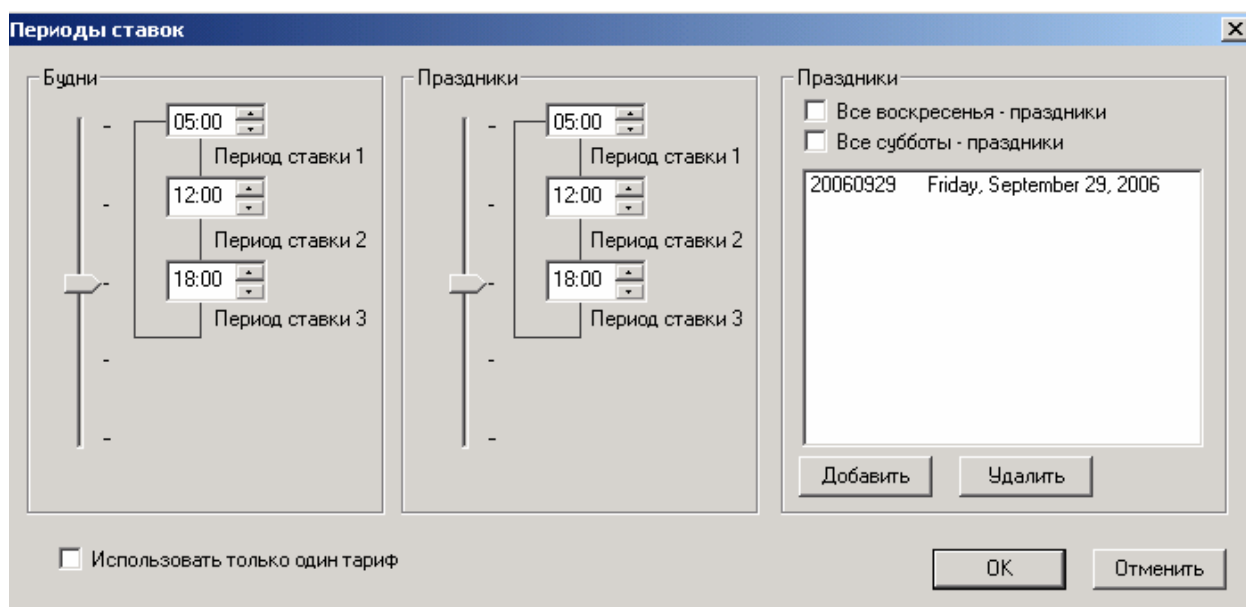
В экране Оплаты

1. Нажмите **Настройки > Учет товаров**
2. Выполните пункт 3

В экране дорожек

1. Нажмите **Учет > Изменения цена/время**
2. Выполните пункт 3
3. Чтобы во все воскресные дни использовались периоды будней, снимите флажок **Все воскресенья - праздники**
4. Чтобы во все субботние дни использовались периоды будней, снимите флажок **Все субботы - праздники**
5. Чтобы отменить присвоение дате периодов праздника, выберите нужную дату из списка и нажмите кнопку **Удалить**.

Подробное описание:



Основной раздел используется для настройки периодов в будние дни. Указатель количества периодов двигается вверх и вниз и позволяет создать от одного до пяти периодов. Эти периоды привязаны к ценам каждого товара. Начальное время каждого периода является окончанием предыдущего периода. Управление изменением цен в различных периодах производится в других настройках товаров. Единица измерения времени – в целых часах.

Раздел **Праздники** используется для настройки периодов в выходные дни или дни, отмеченные, как праздники. Указатель количества периодов двигается вверх и вниз и позволяет создать от одного до пяти периодов. Эти периоды привязаны к ценам каждого товара. Начальное время каждого периода является окончанием предыдущего периода. Управление изменением цен в различных периодах производится в других настройках товаров. Единица измерения времени – в целых часах.

Раздел **Праздники** также работает со списком праздников. Этот список используется для обозначения добавочных дат, в которые будут использоваться периоды праздников. Доступны следующие функции:

- **Все воскресения - праздники** – во все воскресные дни будет использоваться шкала периодов праздников.
- **Все субботы - праздники** – во все субботние дни использоваться шкала периодов праздников.
- **Список праздников** - список, в который заносятся праздничные даты. Любая дата, включенная в этот список, будет использовать шкалу периодов праздников, вместо будней.

*При настройке периодов цен рекомендуется:*

Создать товары с названиями, аналогичными дням недели, в которые они используются. Например: для понедельника – пон., для субботы – субб., со вторника по среду – вт.-ср. и т.д. Аналогично нужно создать товар для праздничных дней (праздн.), если только в эти дни не используются товары субботы или воскресения. В разделе **Ставки по умолчанию** в полях, соответствующих дням недели выберите нужные товары. В полях строки праздники выберите товар боулинг праздн., или боулинг воскр., или боул. субб, в зависимости от ваших настроек.

## Проверка отчетов Vector

### Описание:

В данном пункте приведены общие рекомендации по регулярной проверке отчетов Vector с целью оценки показателей и контроля работы персонала боулинг-центра.

Так как работа в различных центрах организована по-разному и двух одинаковых центров найти сложно, приведенные ниже действия следует рассматривать как рекомендации, которые следует изменить, так что бы они лучше подходили для работы именно вашего боулинг центра. Важным условием правильного функционирования боулинг-центра

Приведенные ниже названия, описания и рекомендации по отчетам основываются на версии 3.1.0.407, и могут отличаться от отчетов в версии, установленной в вашем боулинге в текущий момент. Если у вас есть вопросы по пониманию данных в каких-либо отчетах, обращайтесь в службу технической поддержки.

Полный список отчетов приводится в руководстве оператора Vector.

### Действия:

#### *Ежедневная проверка кассовых отчетов*

1. Выберите меню «**Файл**»
  2. Выберите пункт «**Печать**»
  3. Выберите строку «**Отчет по кассе**» и нажмите «**ОК**»
  4. Выберите нужный отчет и нажмите «**ОК**»
  5. Если требуется, введите отчетный период
  6. Нажмите кнопку «**Просмотр**» чтобы просмотреть отчет на мониторе или кнопку «**Печать**» для печати выбранного отчета на принтер.
- **Подробный по кассе** - этот отчет содержит информацию о продажах за период времени. В этом отчете указывается продажи товаров по определенным ставкам (например, когда цена часа игры в боулинг до 18-00 равна 100р., а после 18-00 равна 200р. Этот отчет покажет, какое количество боулинга продано по ставке в 100р. и какое кол-во боулинга продано по ставке в 200р). Отчет также включает в себя Отчет по возвратам и Отчет по налогам. Это основной кассовый отчет, который берется в конце рабочего дня (отчет может браться за любой период времени).
  - **Изменение количества** – этот отчет используется для отслеживания попыток изменения количества отыгранного боулинга. В этом отчете показываются только чеки, количество боулинга в которых было изменено вручную в экране оплаты. Записи в этом отчете должны отсутствовать. Если в этом отчете появились записи о чеках, изменение которых не было санкционировано администрацией, необходимо проверить настройку «Разрешить изменение количества боулинга» в настройках оплаты (флажка не должно быть) и статистического отчета «**Журнал доступа**», чтобы проверить, под каким паролем были сделаны изменения. Во втором случае возможно необходимо изменение настроек уровней доступа или смена паролей доступа администратора/управляющих.

- **Отчет по транзакциям** – этот отчет содержит подробную информацию о произведенных транзакциях (продажах) за определенный период времени. Этот отчет обычно используется для более пристального изучения выбранных чеков и сверки с чеками, зафиксированными фискальной системой. Рекомендуется, чтобы время оплаты чека было не позднее 5 минут после включения дорожки по предоплате или выключения дорожки в режиме оплаты после. Для этого этот отчет можно сверить со статистическим отчетом «**Отчет по времени игр**»
- **Неоплаченные игры** – в этом отчете сопоставляются оплаченные и неоплаченные чеки, а также соответствие оплаченного и отыгранного времени. Так как этот отчет показывает все случаи несовпадения времени игры и оплаты, наличие чеков в этом отчете не обязательно говорит о несанкционированных действиях со стороны персонала. Цель данного отчета – обратить внимание проверяющего на потенциально опасные чеки, которые затем проверяются с помощью других отчетов системы.
- **Продажи по кассирам** - этот отчет содержит информацию о продажах за период времени, по каждому из кассиров отдельно. С помощью этого отчета можно проверять отчеты по сменам, которые сдают операторы боулинга в конце смен.
- **Отчет по возвратам** - этот отчет содержит информацию о возвратах за период времени.

#### *Ежедневная проверка статистических отчетов*

1. Нажмите на клавишу **F5** на клавиатуре или кнопку «**Статистика**»
  2. Выберите пункт «**Печать**»
  3. Выберите нужный отчет и нажмите «**ОК**»
  4. Если требуется, введите отчетный период
  5. Нажмите кнопку «**Просмотр**» чтобы просмотреть отчет на мониторе или кнопку «**Печать**» для печати выбранного отчета на принтер.
- **Журнал доступа** – отчет по доступу к функциям системы. Отображает: дату, время, название функции, статус (доступ разрешен, запрещен) за указанный период времени.

*В случае, если доступ к какой либо функции открыт (см. **Уровни Доступа**), система покажет только факт входа в меню данной функции – статус **Доступ разрешен** без указания имени кассира.*

*В случае, если доступ к какой-либо функции закрыт, система покажет факт успешного (**Доступ Разрешен**) или неудачного (**Доступ Запрещен**) входа в функцию с указанием пользователя, пароль которого был введен.*

*Отчет также показывает, какие именно операции производились с бронированиями дорожек. Отчет показывает операцию, которая производится с бронированием (**Создание, Изменение, Удаление**) какое именно бронирование (номера дорожек, время/дата игры, имя бронировавшего). Это может помочь для контроля некорректно удаленных бронирований.*

Список функций отчета:

<i>Point of sales login (clerk)</i>	Пароль кассира (вход в кассу)
<i>Admin article register</i>	Учет товаров
<i>Admin clerks</i>	Изменение кассиров
<i>Admin terminals</i>	Операции с терминалами
<i>Change settings</i>	Настройки Общие
<i>Admin tax rates</i>	Настройка налогов
<i>Print Bowling Reports</i>	Печать результатов игр
<i>Print Cash Repots</i>	Печать кассовых отчетов
<i>Print Member Reports</i>	Печать отчетов по клиентам
<i>Print Statistics reports</i>	Печать статистики
<i>Admin time schedule</i>	Настроить периоды
<i>Refund</i>	Возврат
<i>Access Control</i>	Доступ к функциям
<i>Machine Control</i>	Управление пинсеттерами
<i>Member register</i>	Запись постоянных клиентов
<i>Match Play</i>	Спортивные игры
<i>Openplay</i>	Обычная игра
<i>Score Correction</i>	Изменение результатов
<i>Change lane settings</i>	Изменение настроек дорожек
<i>Send Message</i>	Отправка сообщений
<i>Camera Settings</i>	Настройка камеры (не-GS)
<i>Move Players</i>	Перевод Игроков/Дорожек
<i>Change Autostop Parameters</i>	Изменение времени остановки
<i>Recover Lanes</i>	Восстановление дорожек
<i>Broken Lane</i>	Неисправные дорожки / пауза
<i>Change Volume</i>	Изменение громкости
<i>Upgrade Software</i>	Обновление программ
<i>Admin Waiting List</i>	Очередь
<i>Stop Lanes</i>	Остановка дорожек
<i>Change Practice</i>	Изменение практики
<i>Reboot Slaves</i>	Перезагрузка счетной системы
<i>Admin Quick Functions</i>	Настройка быстрых клавиш
<i>GS Pinsetter Control</i>	Управление пинсеттерами GS
<i>Console Settings</i>	Настройки консолей
<i>Reservations</i>	Бронирование
<i>Shift Reports</i>	Отчеты по смене
<i>POS Setup</i>	Настройки POS
<i>Quick Openplay</i>	Быстрое включение
<i>TV Control</i>	Управление ТВ
<i>Backup/Restore</i>	Резервное копирование
<i>Resync Scorers</i>	Синхронизация
<i>Bumper Control</i>	Управление бортиками
<i>Red Head Pin Config</i>	Настройки Красной Кегли
<i>End Scorer Only</i>	Отключение «только мониторы»
<i>Support Info</i>	Сервисная информация

Таким образом, отчет показывает:

- 1) К каким функциям какие пользователи получали доступ
  - 2) Если отчет показывает, что зафиксирован вход под вашим паролем в то время, когда вас не было в боулинг-центре, это говорит о том, что ваш пароль известен кому-либо из персонала боулинга. В этом случае необходимо срочно заменить пароль. Желательно использовать достаточно сложные пароли.
  - 3) Если отчет показывает многократные неудачные попытки доступа к какой-либо закрытой функции, это может говорить о попытках персонала подобрать пароль администратора системы. В этом случае нужно обратить внимание на работу персонала, работающего в данную смену.
- **Отчет По Времени Игр** – этот отчет содержит информацию о времени игры дорожек в заданный период. Этот отчет показывает время включения, время выключения, время на паузе (в этом случае кол-во времени показывается в столбце «на паузе»), кол-во фреймов, тип игры и тип оплаты (предоплата/оплата после). Для каждого отдельного включения для группы игроков имеется свой идентификационный номер, с помощью которого можно определить были ли это разные включения для разных игроков (разные номера) или одно включение, но дорожка ставилась на паузу или переводилась (один номер).

**Обратите внимание, что количество времени в этом отчете, также как и во многих других указывается в десятичном формате в часах. Т.е. 1,50 это не час и пятьдесят минут, а полтора часа. Если необходимо перевести десятичные доли часа в минуты, умножьте дробную часть числа на 60, например  $0,50 \cdot 60 = 30$  минут.**

#### Регулярная проверка кассовых отчетов

Данные отчеты рекомендуется проверять регулярно, но чаще всего ежедневная проверка не обязательна.

1. Выберите меню «**Файл**»
  2. Выберите пункт «**Печать**»
  3. Выберите строку «**Отчет по кассе**» и нажмите «**ОК**»
  4. Выберите нужный отчет и нажмите «**ОК**»
  5. Если требуется, введите отчетный период
  6. Нажмите кнопку «**Просмотр**» чтобы просмотреть отчет на мониторе или кнопку «**Печать**» для печати выбранного отчета на принтер.
- **Товары по дням** – этот отчет показывает продажи товаров по дням во временном и денежном выражении с разбивкой по датам и типу оплаты (по играм или по времени)
  - **Отчет по кассиру** - этот отчет содержит информацию о продажах определенного кассира за период времени.
  - **Продажи по часам** - этот отчет содержит информацию о продажах за один день по часам.
  - **Часть списка транзакций** - этот отчет содержит информацию о произведенных транзакциях (продажах), берется за определенный период времени и определенный интервал номеров транзакций (чеков). Например:

*Нужно найти чеки с №123221 и №123225, которые были выбиты на прошлой неделе. Выставляем временной интервал с начала прошлой недели и до начала текущей, выставляем интервал транзакций с 123221 по 123225. В итоге получаем чеки с №№ от 123221 по 123222.*

- **Итоговый по транзакциям** – этот отчёт схож с отчётом по транзакциям, с тем лишь исключением, что каждая транзакция занимает одну строчку.

### *Регулярная проверка статистических отчетов*

Данные отчеты рекомендуется проверять регулярно, но чаще всего ежедневная проверка не обязательна.

1. Нажмите на клавишу **F5** на клавиатуре или кнопку **«Статистика»**
  2. Выберите пункт **«Печать»**
  3. Выберите нужный отчет и нажмите **«ОК»**
  4. Если требуется, введите отчетный период
  5. Нажмите кнопку **«Просмотр»** чтобы просмотреть отчет на мониторе или кнопку **«Печать»** для печати выбранного отчета на принтер.
- **Время между включениями** – показывает время выключения, затем время последующего включения дорожки; количество времени, которое дорожка пустовала, и оператора, который выключил дорожку.
  - **Общая статистика игроков** – этот отчет содержит индивидуальную статистику игроков, внесенных в базу данных постоянных игроков.
  - **Кол-во клиентов по дорожкам** – показывает количество игроков, отыгравших на дорожке в течение дня. Ниже отображается среднее количество минут, отыгранных каждым игроком. И ещё ниже отображается среднее количество денег, которое потратил клиент. При формировании отчёта можно ввести частоту фильтрации по дням (1 – каждый день, 7 – каждый 7-ой день) и код товара для фильтрации по проданным товарам.
  - **Клиенты за период** – показывает количество неповторяющихся игроков за определённый промежуток времени.
  - **Журнал механика** - в этом отчете содержится информация о всех событиях и ошибках, возникающих в ходе работы пинсеттеров.
  - **Ошибки GS** – показывает ошибки пинсеттеров, зафиксированные блоком управления электроники.
  - **Загрузка по дням** – этот отчет содержит информацию о времени загрузки дорожек за каждый день заданного периода.
  - **Загрузка по часам** – этот отчет содержит информацию о времени загрузки дорожек за день заданного периода.
  - **Загрузка по играм** – отчет отображает, в графическом виде, количество игр на каждой дорожке за указанный период времени.
  - **Лучшие результаты по дорожкам** – используя этот отчет можно посмотреть лучшие результаты игр (перед формированием отчета нужно ввести нижний результат сортировки), показанных на каждой дорожке отдельно, конкретным игроком, за указанный период времени.
  - **Лучшие результаты** – отчет показывает лучшие результатами показанные игроками (без сортировки по дорожкам), за указанный период времени.
  - **Итоговый по включениям** – этот отчёт содержит информацию о времени загрузки дорожек за каждый день и час заданного периода. В конце отчёта

находится информация об общем времени загрузки дорожек и количестве денег, вырученных за этот день.

- **Игра в лиговом режиме** – этот отчет содержит информацию о лиговых играх заданного периода. Если еженедельная игра в режиме Американская лига не ведется, в этом отчете данных не должно быть.
- **Общая загруженность** – этот отчет содержит информацию о времени загрузки дорожек в заданный период.
- **Подробная статистика игрока** – этот отчет отображает подробную информацию о результатах игрока (дата, № дорожки, результат, количество страйков, спэр, сплитов, количество открытых фреймов, а также максимальный и минимальный результаты).
- **Исправления результатов** – отчет содержит статистику исправлений результатов на дорожках и график исправлений.

## Обращение за технической поддержкой

### *Обращения по телефону*

1. В рабочее время в будни звоните по телефону сервисной службы

**(495) 797 34 58**

если вы обращаетесь по мобильному телефону, вызываемый специалист может быть в командировке и не сможет помочь вам, в то время как по телефону службы сервиса всегда имеется человек, который сможет помочь вам или подсказать, к какому из специалистов следует обратиться в данный момент.

2. Не забывайте представляться и сообщать название клуба

3. Перед обращением попытайтесь собрать как можно больше информации о проблеме, составьте список информации, содержащий

а) краткое описание проблемы

б) текущее состояние проблемы

в) какие действия уже предпринимались

г) насколько часто возникает проблема? (желательно иметь список с указанием времени и ответственного механика)

д) дополнительная информация о состоянии оборудования клуба (не было ли чего-либо необычного в работе оборудования бара, отоплении, электроснабжении и т.п.)

4. Желательно не обращаться с консультационными вопросами в ночное время и в выходные дни, не смотря на то, что наши мобильные телефоны всегда включены. В это время принимаются только звонки типа «ДОРОЖКИ НЕ РАБОТАЮТ!»

5. Обязательно перезванивайте! Даже если проблема была тут же решена, не забывайте сообщить специалисту, который работал с вами о том, что проблема решена. Честно сообщайте о подробностях и, возможно, ваших собственных ошибках – мы это ценим!

6. После того как проблема была решена, не забудьте записать в журнал, каким образом была решена проблема и указать в журнале ваше имя.

### *Обращения по электронной почте*

1) Если вы обращаетесь напрямую в службу сервиса (пишете письмо на [support@brunswick.ru](mailto:support@brunswick.ru)) обязательно указывайте в заголовке письма краткое описание предмета и название клуба, и город, например:

«проблема с ускорителем шаров «Пирамида» Казань»

«регулярное зависание компьютера на паре дорожек «7 Звезд» Сочи»

Если вы обращаетесь, используя ссылку на сайте, указывайте эту информацию в начале письма.

2) Не забывайте представляться, указывать должность, название клуба и города, ваш контактный телефон (или телефон другого ответственного лица с указанием имени и должности), если адрес по которому вы хотели бы получить ответ отличается от того адреса, с которого было послано письмо, не забывайте указать его

3) Если из-за неисправности невозможна работа боулинг-клуба, а вы по каким-либо причинам не можете немедленно обратиться в службу сервиса по телефону, напишите слово «**СРОЧНО**» в начале заголовка вашего письма – специалист как можно скорее перезвонит вам или напишет ответ. Ответ на несрочные сообщения обычно дается в течение того же (или если это выходной или вечер - следующего рабочего) дня. В любом случае, если помощь нужна вам немедленно, обращайтесь по телефону службы сервиса (а в нерабочее время - по мобильным телефонам сотрудников), если вопрос не требует срочного вмешательства – звоните в рабочее время на телефон сервиса или пользуйтесь электронной почтой.

4) Указывайте в письме как можно больше дополнительной информации см. п.3 в правилах обращения по телефону

5) Если имеется такая возможность, сфотографируйте неисправность / сделайте Print Screen рабочего стола и приложите к письму, желательно чтобы изображение было в формате JPEG с размером не более 800 на 600 точек.

6) Если в письме затрагиваются вопросы связанные с гарантийной заменой / покупкой частей, обязательно указывайте сервисный номер и английское название части, а также посылайте копию данного письма в службу работы с зап.частями [zip@brunswick.ru](mailto:zip@brunswick.ru).

7) Если требуется выслать базы данных, log-файлы системы, или другие файлы большого размера высылайте их на адрес [it@brunswick.ru](mailto:it@brunswick.ru). В этом же письме указывайте ваши координаты и описание проблемы. Файлы размера больше 5 Мегабайт необходимо разделить на части не более 3 Мб, части отправлять отдельными письмами.

8) Обязательно сообщайте, что проблема была решена, указывайте выявленную (или предполагаемую) причину неисправности.

9) Если вы не получили ответ на ваше сообщение в течение 3 рабочих дней, пошлите дублирующее сообщение или перезвоните в службу сервиса – возможно ваше сообщение не поступило к адресату.

10) Если служба технической поддержки попросит выслать базы данных, см. в разделе **Резервное копирование** инструкции по записи копии баз данных. Копию удобнее всего сделать на флэш-карту, а затем переслать файлы по e-mail с другого компьютера.

11) Если потребуется сделать копию log-файлов системы, в течение двух часов после возникновения неисправности необходимо запустить процедуру копирования log-файлов **Сервис – Support Info**.