

Оглавление

1	ОБЩИЙ ОБЗОР СИСТЕМЫ.....	5
1.1	Описание системы Game-Keeper.....	5
1.2	Состав комплекса.....	7
1.2.1	Спецификации компьютеров.....	7
1.2.2	Игровой контроллер.....	9
1.2.3	Коммуникационное программное обеспечение.....	10
1.2.4	Прикладное программное обеспечение.....	10
1.2.5	Запуск приложений.....	11
2	ПРИЛОЖЕНИЕ УПРАВЛЕНИЕ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯМИ.....	13
2.1	Работа со списком Права.....	15
2.1.1	Права группы Система безопасности.....	16
2.1.2	Права группы Редактор.....	16
2.1.3	Права группы Отчеты.....	17
2.1.4	Права группы Мониторинг.....	17
2.1.5	Права группы Управление картами.....	18
2.1.6	Права группы Касса.....	18
2.2	Работа со списком Роли.....	19
2.3	Работа со списком Пользователи.....	20
2.3.1	Назначение пароля пользователю.....	21
2.3.2	Добавление группы пользователей.....	22
2.3.3	Добавление нового Пользователя.....	22
2.3.4	Увольнение сотрудника.....	26
2.4	Помощь.....	27
3	ПРИЛОЖЕНИЕ МЕНЕДЖЕРСКАЯ ПРОГРАММА.....	28
3.1	Общие сведения.....	28
3.1.1	Структура окна справочника.....	28
3.1.2	Свойства объектов.....	29
3.1.3	Действия с объектами в справочниках.....	31
3.1.4	Общие свойства объектов.....	33
3.2	Файл.....	35
3.2.1	Настройки.....	35
3.3	Карты.....	39
3.3.1	Регистрация карт.....	39
3.3.2	Групповая активация.....	40
3.3.3	Множества карт.....	43
3.3.4	Поиск по номеру.....	46
3.3.5	Поиск по имени.....	50
3.3.6	Владельцы карт.....	51
3.3.7	Дни рождения.....	53
3.3.8	Активно играющие карты.....	54
3.3.9	RFM.....	56
3.4	Словари.....	58
3.4.1	Единицы.....	59
3.4.2	Границы уровней.....	60
3.4.3	Игровой зал.....	61
3.4.4	Бонусы.....	63

3.4.5	Периоды	67
3.4.6	Уровни и правила	69
3.4.7	Зоны	74
3.4.8	Товары	80
3.4.9	Конфигурации	83
3.4.10	Категории	84
3.4.11	Пакеты	87
3.4.12	Абонементы	95
3.4.13	Арендодатели	99
3.4.14	Доп. категории	100
3.5	Справка	100
4	ПРИЛОЖЕНИЕ КАССА	104
4.1	Права работника приложения	105
4.2	Регистрация	105
4.3	Функции кассира	108
4.3.1	Продажа пакета гостю	108
4.3.2	Пополнение баланса карты	118
4.3.3	Возврат игровой карточки	120
4.3.4	Поиск карточки по номеру	126
4.3.5	Замена карточки	127
4.3.6	Внос бонуса	129
4.3.7	Регистрация тикетов	130
4.3.8	Счет тикетов	131
4.3.9	Печать транзакций	132
4.3.10	Просмотр истории карты	133
4.3.11	Средства оплаты	134
4.3.12	Перенос	135
4.3.13	Продажа абонементов	137
4.3.14	Продажа товаров	146
4.3.15	Продажа услуг	150
4.3.16	Призовые товары	153
4.3.17	Блокировка/снятие блокировки счета	157
4.3.18	Кассовые операции	160
5	ПРИЛОЖЕНИЕ КИОСК	170
5.1	Начало работы с приложением Киоск	171
5.2	Приобретение новой карты	172
5.3	Идентификация гостя по карте	173
5.4	Просмотр истории карточки	174
5.5	Пополнение баланса карты	176
5.6	Сервисные функции	177
5.6.1	Обслуживание купюроприемника	179
5.6.2	Обслуживание диспенсера карт	180
5.6.3	Фискальный регистратор	181
5.6.4	Состояние текущей операции	184
5.7	Информационный терминал	184
6	ИНТЕГРАЦИЯ GAME-KEEPER И R-KEEPER	190
6.1	Использование карты Game-Keeper в качестве дисконтной или бонусной в системе R-Keeper	191

6.2	Пополнение счетов Game-Keeper через R-Keeper	191
6.3	Просмотр баланса игровой карты через R-Keeper.....	193
7	ПЕЧАТЬ БИЛЕТОВ НА ПРИНТЕРЕ	194
8	ПРИЛОЖЕНИЕ ОТЧЕТЫ	195
8.1	Состав приложения Отчеты	195
8.2	Импорт отчетов в приложение.....	197
8.3	Запуск отчета на выполнение.....	199
8.4	Окно просмотра отчетов	200
8.5	Экспорт отчета в Excel	202
8.6	Финансовые отчеты	203
8.6.1	Отчет по кассам	203
8.6.2	Отчет по валютам	204
8.6.3	Системный балансовый отчет GK + RK7	205
8.6.4	Распределение сумм пополнений	206
8.6.5	Суммарные остатки на счетах.....	208
8.6.6	Выручка по кассирам.....	210
8.6.7	Распределение счетов по общей сумме внесенных	211
8.6.8	Почасовое распределение сумм.....	213
8.6.9	Выручка на кассах (сравнительный).....	214
8.6.10	Суммы чеков по кассирам	215
8.7	Обороты средств.....	216
8.7.1	Движение средств	216
8.7.2	Движение средств (по операциям).....	217
8.7.3	Расход очков.....	219
8.7.4	Обороты средств.....	221
8.8	По продажам	222
8.8.1	Продажи игровых карт	222
8.8.2	Продажи призов.....	224
8.8.3	Продажи пакетов	227
8.8.4	Продажи абонементов	229
8.8.5	Продажи товаров и услуг	231
8.8.6	Продажи по типам.....	233
8.9	По игровым аппаратам	235
8.9.1	Игры на аппаратах.....	235
8.9.2	Арендованное оборудование.....	237
8.9.3	Очки на аппаратах (сравнительный)	238
8.9.4	Рейтинг аппаратов	240
8.10	По карте	242
8.10.1	Информация по карте	242
8.10.2	Транзакции по карте.....	244
8.10.3	Транзакции по счету карты	246
8.11	Контроль персонала	247
8.11.1	Активация карт в приложении «Редактор»	247
8.11.2	Возвраты карт	248
8.11.3	Замены карт и перенос средств	249
8.11.4	Ручные начисления	249
8.11.5	Начисления бонусов.....	250
8.12	По справочникам	252
8.12.1	Список устройств	252

8.12.2	Список правил.....	253
8.12.3	Цены на аппараты	254
8.12.4	Список товаров	256
8.13	Сегментация.....	256
8.13.1	ABC анализ по аппаратам.....	256
8.13.2	ABC анализ по товарам и услугам	259
8.13.3	RFM анализ по картам суммирующий.....	260
8.13.4	Длительность пребывания гостя	262
8.13.5	Расчет номинальной стоимости тикета	263
8.13.6	Маржа магазина призов	264
8.14	Кубы.....	265
8.14.2	Куб по аппаратам.....	271
8.14.3	Куб по кассам.....	272
8.14.4	Куб по продажам	274
8.14.5	Куб по картам.....	275
8.14.6	Куб по абонеентам карт	276
8.14.7	Куб по бонусам	278
8.14.8	Куб по посещениям зон.....	279
8.15	Возможные проблемы при работе с приложением Отчёты	280
9	РАСЧЕТ И УЧЕТ МАГАЗИНА ПОДАРКОВ.	282

1 Общий обзор системы

Game-Keeper – это программно-аппаратный комплекс для управления игровыми автоматами в развлекательных центрах. Основное назначение системы – замена игровых жетонов на пластиковые карты с магнитной полосой, что позволяет управлять ценой игры в зависимости от вида автомата, времени суток (дня недели, сезона), лояльности гостя и других факторов. В системе возможно получение детальной статистики по использованию игрового оборудования.

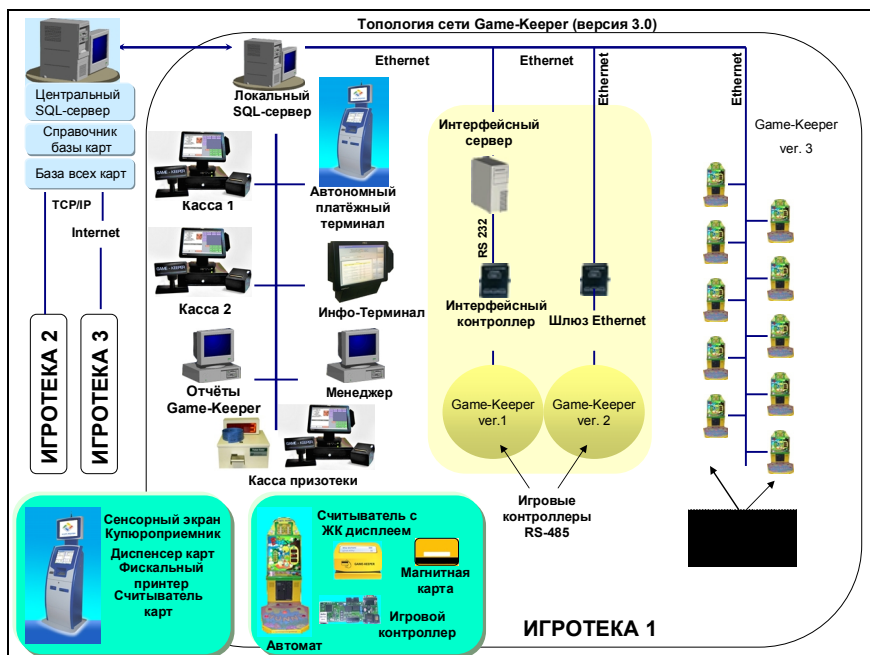


Рис. 1

1.1 Описание системы Game-Keeper

Вместо жетонов для начала игры на развлекательных автоматах, а также для прохода на аттракцион через турникет применяется пластиковая магнитная карта. Игровые автоматы

оборудованы считывателями. На входе в игровой комплекс посетитель в кассе приобретает карту на неограниченный срок и покупает игровые очки в том количестве, которое считает нужным. Дальнейшее пополнение счета игровыми очками может быть осуществлено через кассу Game-Keeper, через киоск с купюроприемником или на кассах R-Keeper (в кафе, ресторане). Киоски находятся на территории игрового комплекса. При покупке очков деньги гостя автоматически переводятся в очки по курсу (курс равен «1»).

Контроль баланса счета можно производить в киосках или на кассах. Для самостоятельного пополнения баланса карты можно воспользоваться специальным киоском с купюроприемником. Также пополнение счета можно осуществить на кассах.

Некоторые игровые автоматы могут выдавать в качестве выигрыша тикеты, которые можно сначала внести на баланс своего или другого (в случае если гость хочет подарить кому-то свои тикеты) счета в магазине игрушек, а затем в этом же магазине купить на тикеты игрушки.

Существует возможность заочки в StoreHouse V4 расхода товаров и услуг из системы Game-Keeper. Импорт в программу StoreHouse V4 происходит с разбивкой по валютам: автоматически формируются документы о продаже товаров и услуг за очки и отдельно за тикеты (купоны).

На счету карты гостя ведется два баланса: баланс очков и баланс тикетов. Гость может вернуть карту игровому комплексу и получить назад текущий остаток средств с карты и сумму залога за карту. Сумма дополнительных очков-бонусов, начисленных на карту при пополнении счета, а также начисленных с покупкой пакета, сгорает при возврате карты гостем. Гостю возвращают текущий остаток средств. Очки-бонусы и баланс тикетов обнуляется. Карта деактивируется и остается в игровом центре: при этом от карты отвязывается и закрывается гостевой счет. Карту можно продать новому гостю. Вся информация по использованию карты хранится в базе данных и в любой момент по деактивированной карте можно получить детальную статистику.

1.2 Состав комплекса

Комплекс **Game-Keeper** состоит из аппаратного и программного обеспечения.

Программное обеспечение состоит из *коммуникационного* и *прикладного*. В качестве сервера баз данных используется Microsoft SQL Server.

Аппаратное обеспечение

- Игровой контроллер Ethernet со считывателем магнитных карт и дисплеем

Компьютеры:

- (1) Сервер базы данных;
- (2) Рабочее место менеджера (одно или больше);
- (3) Рабочее место администратора системы (одно; может быть совмещено с 2);
- (4) Рабочее место кассира (одно или больше).

Программное обеспечение

1. Коммуникационное программное обеспечение

- GKAgent
- GKHost
- GK3NetMonitor
- GK3Tools

2. Прикладное программное обеспечение

- GK Editor – приложение для формирования справочников и настройки системы (менеджерская программа);
- GK Reports – приложение для построения отчётов;
- GK Pos – приложение кассы;
- GK Booth – приложение киоска и информационного киоска;
- User Manager – приложение управление пользователями;

1.2.1 Спецификации компьютеров

Компьютерная сеть состоит:

- 1) Сервер базы данных (центральный/локальный);
- 2) Рабочее место менеджера (одно или больше);
- 3) Рабочее место администратора системы (может быть установлено самостоятельно или совмещено с рабочим местом менеджера).

4) Рабочее место кассира (одно или больше).

Сервер базы данных – высокое быстродействие (желательно Intel Pentium 4 with HT или/и несколько процессоров), большое количество памяти (от 1G), большой объём винчестеров (от 100G), наличие RAID (хотя бы зеркальных дисков), наличие UPS. Это наиболее важный компьютер в системе, выход его из строя и/или потеря информации на его дисках весьма критичны. Для быстрого резервного копирования баз данных необходимо иметь избыточное количество винчестеров.

Ethernet-сеть игровых контроллеров рекомендуется выделить в отдельную физическую LAN и подключать к локальному серверу через отдельную сетевую карту. Вторая карта – для офисной сети (кассы, киоски, компьютер менеджера и т.п.) и выхода наружу.

Центральный сервер лучше всего построить в виде MSSQL-кластера с внешним RAID-массивом, чтобы выход из строя одного из компьютеров не повлиял на работу игровых центров сети.

Рабочее место менеджера – любые современные компьютеры.

Рабочее место администратора системы – на этом компьютере периодически будет выполняться резервное копирование базы данных, поэтому он должен быть оснащён устройством записи на CD. В процессе резервного копирования (оно будет совершаться по расписанию) на этом компьютере нельзя будет делать ничего другого, поэтому необходимо выделить для этой задачи отдельный компьютер.

Рабочее место кассира – любые компьютеры, мониторы touch-screen различных типов или станции со специализированной клавиатурой, имеющие в качестве дополнительных устройств фискальные регистраторы, интерфейсы для кассового ящика и дисплея покупателя.

Система Game-Keeper работает со следующими фискальными регистраторами: Штрих-ФР-К, Штрих Мини-ФР-К, Прим 08-ТК, Spark 117.

Все компьютеры должны быть оснащены сетевыми картами

Операционная система:

– на сервере базы данных (1): Windows 2000 Server SP3 или SP4, Windows 2003;

- на рабочем месте менеджера (2): Windows 2000 Professional или XP;
- на рабочем месте администратора системы (3): Windows 2000 Professional.

1.2.2 Игровой контроллер

Игровой контроллер в системе Game-Keeper – электронный прибор, содержащий микропроцессор, сетевой интерфейс (Ethernet) и механизмы взаимодействия с внешними устройствами (реле, управляющие контакты, контакты датчиков). Игровые контроллеры обычно комплектуются жидкокристаллическим дисплеем или дисплеем на светоизлучающих диодах и считывателем карт с магнитной полосой, а также блоком питания ~220В/5В. Может подключаться к игровому автомату для запуска игры, к турникету для управления и контроля за проходом и т.п.

Программное обеспечение игрового контроллера держит протокол с программой GK3Host, выполняя команды и отправляя сообщения.

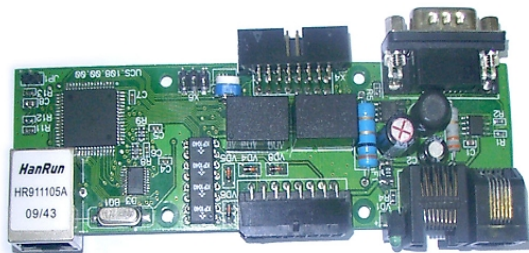


Рис. 2



Рис. 3

1.2.3 Коммуникационное программное обеспечение

Коммуникационное программное обеспечение связывает сеть игровых контроллеров с локальной сетью компьютеров и занимается передачей команд и сообщений от контроллеров к SQL Server и обратно. Кроме того, в его состав входит Telnet-сервер, позволяющий организовать удалённое управление контроллерами.

1.2.3.1 Программа GKAgent

Программа GKAgent – элемент коммуникационного программного обеспечения системы Game-Keeper, обеспечивает двухстороннюю передачу команд и сообщений между серверами, держащими протокол с аппаратным обеспечением Game-Keeper. Программа *GKAgent* актуальна для всех версий Game-Keeper.

1.2.4 Прикладное программное обеспечение

- Приложение **Касса** (рабочее место кассира) GK Pos
- Приложение **Управление пользователями** User Manager
- Приложение **Киоск** и **Информационный киоск** GKInfoT
- Приложение для формирования **справочников и настройки системы** GK Editor (приложение менеджерская программа)
- Приложение для построения **отчётов** GK Reports

В качестве кассы могут использоваться любые компьютеры, сенсорные мониторы различных типов или станции со специализированной клавиатурой, имеющие в качестве дополнительных устройств фискальные регистраторы, интерфейсы для кассового ящика и дисплея покупателя (вид рабочего места кассира см. Рис. 116).

Все операции на кассе требуют авторизации. Кассиры могут иметь разные полномочия.

Программное обеспечение киоска позволяет посетителям игрового центра просматривать текущий баланс своих счетов, пополнять счёт наличными и покупать карты.

Возможно также использование информационных киосков – вариант киоска без купюроприемника, фискального регистратора и

без функции пополнения счёта. В качестве информационного киоска рекомендуется использовать моноблочные мониторы типа touch-screen с возможностью установки на стене.

Программа Управление пользователями используется для создания в системе пользователей с определенными правами доступа.

Программа ведения справочников и настроек позволяет пополнять и редактировать список автоматов, их конфигураций, принадлежности тарифным категориям и зонам размещения, список уровней карт, временных периодов и справочник тарифных правил, справочник настроек пакетов услуг.

Программа построения стандартных отчетов позволяет строить отчеты на основе стандартных макетов, которые устанавливаются при инсталляции. В стандартных отчетах пользователь имеет возможность анализировать различные факты: возврат карт, транзакция по карте, статистика игр по автоматам.

Программа построения OLAP-отчётов позволяет строить многомерные отчёты на основе так называемых кубов. У пользователя имеется возможность самому выбирать интересующие его факторы в интерактивном режиме и смотреть их влияние на те или иные факты (выручка, количество игр и т.п.), получая зависимость в табличном или графическом (диаграммном) виде. Таким образом, появляется возможность проведения многофакторного анализа.

Автоматизация аттракционов и других мероприятий на территории игрового комплекса, требующих управления доступом через турникеты (игровая площадка, дискотека, автодром, скалолазная горка, батут, роллердром, картинг и т.п.) реализована с помощью игровых контроллеров с жидкокристаллическим дисплеем, подключенных к **турникетам**. Проход через турникет осуществляется за фиксированную плату. В системе имеется возможность тарификации любых игровых зон (например, каток или роллердром).

1.2.5 Запуск приложений

При запуске приложений *Менеджерская программа, Управление пользователями, Управление картами, Отчеты,*

необходимо выбрать пользователя, затем ввести пароль в предложенное системой окно (см. Рис. 4). После того, как Вы набрали на клавиатуре свой пароль, нажмите клавишу [Enter] или щелкните мышью кнопку .

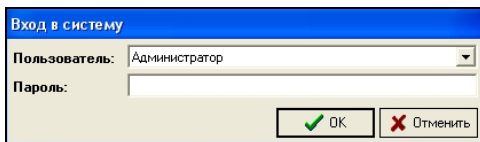


Рис. 4

Возможные проблемы

Неправильно введён пароль. В этом случае система выдаст сообщение об ошибке (см. Рис. 5).

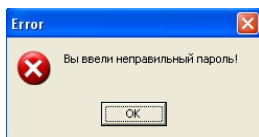


Рис. 5

Щёлкните мышью кнопку  (нажмите клавишу [Enter]) и наберите свой пароль ещё раз. Предварительно рекомендуем проверить, в каком регистре вы работаете (Английский / Русский).

Пользователь не имеет прав для работы с данным приложением. В этом случае на экране появится информационное сообщение системы (см. Рис. 6).

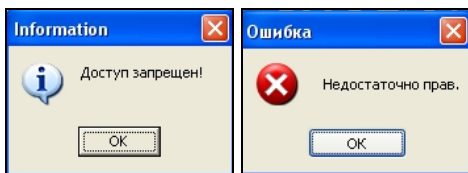


Рис. 6

Для разрешения этой проблемы обратитесь к администратору системы.

2 Приложение Управление пользователями

Каждый, работающий с системой сотрудник, обязательно должен быть заведен в список пользователей с определенными правами доступа к системе. Работа со списком пользователей и их правами осуществляется в приложении *Управление пользователями*.

Все изменения прав пользователя начинают действовать только после того, как пользователь заново войдет в приложение системы. Для возможности быстрого определения пользователю типовых прав доступа, в системе предусмотрена возможность создания *ролей*, т. е. закрепление под определенными *названиями ролей*, часто используемого для назначения, списка прав. Если в приложении определен список ролей, присвоить новому пользователю список типовых прав можно с помощью операции выбора роли без перечисления каждого права в отдельности.

Главное меню и панель инструментов приложения можно видеть на Рис. 7.

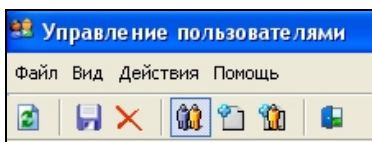


Рис. 7

Команды, доступные для выделенного объекта, можно выбрать из списка команд всплывающего меню (см. Рис. 8) или пункта главного меню *Действия* (см. **Ошибка! Источник ссылки не найден.**).

Кнопка  панели инструментов «Обновить». Если с базой данных работает несколько пользователей на разных рабочих местах, чтобы увидеть изменения, внесенные другими пользователями, воспользуйтесь этой кнопкой.

Команда *Выход* (а так же, кнопка  на панели инструментов) – выход из приложения.

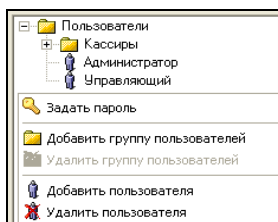


Рис. 8

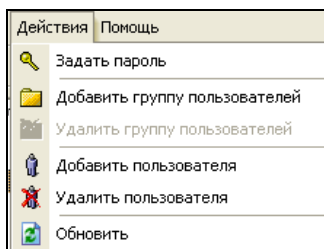


Рис. 9

Пункт главного меню *Файл* (см. Рис. 10).

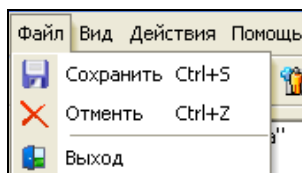


Рис. 10

Команда *Сохранить* (а так же, кнопка  на панели инструментов или сочетание клавиш «Ctrl»+«S») – позволяет сохранить изменения, внесенные в список.

Команда *Отменить* (а так же, кнопка  на панели инструментов или сочетание клавиш «Ctrl»+«Z») – отменяет изменения, внесенные в список, и возвращает список в последнее сохраненное состояние.

Пункт главного меню *Вид* представлен на Рис. 11.

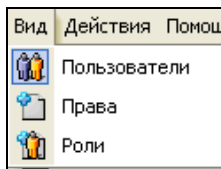


Рис. 11

С помощью этого пункта меню, а также соответствующих кнопок на панели инструментов, можно выбрать список, нужный в данный момент для работы. Это может быть список *Пользователи*, *Права* или *Роли*.

2.1 Работа со списком Права

Окно работы со списком *Права* представлено на Рис. 12.

В левой части окна представлен список прав системы, имеющий иерархическую структуру. В правой части окна – поля **Название** и **Код**, относящиеся к выделенному в левой части окна праву. Если в левой части окна выделена группа прав, в правой части содержится только поле **Название**.

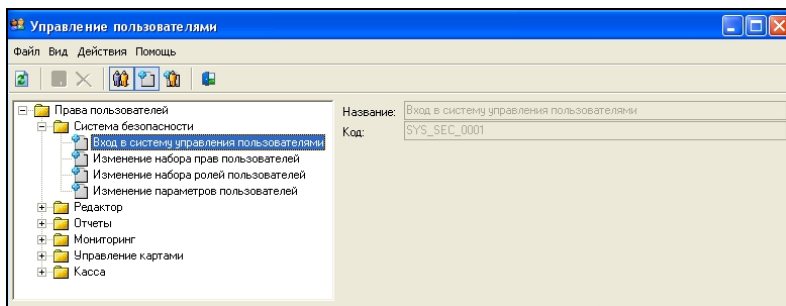


Рис. 12

Рассмотрим подробно все дерево списка *Права*.

Группа *Система безопасности* – разграничение прав при работе с приложением *Управление пользователями*.

Группы *Редактор*, *Отчеты*, *Мониторинг*, *Управление картами*, *Касса* – разграничение прав пользователей при работе с соответствующими приложениями.

Если пользователю предоставить только право входа в приложение *Управление пользователями*, то после входа пользователя в это приложение, на экран будет выведено сообщение, представленное на Рис. 13. Ни одной операции, кроме выхода из приложения, пользователь осуществить не сможет.

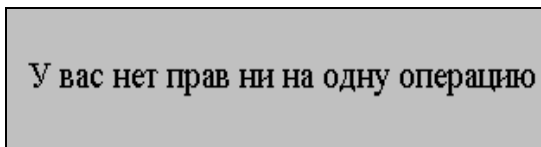


Рис. 13

2.1.1 Права группы Система безопасности

Группа *Система безопасности* содержит следующие права.

Вход в систему управления пользователями — если пользователю предоставлено это право, он может войти в соответствующее приложение.

Изменение набора прав пользователей — список прав системы *Game-Keeper* определяется установленной версией. Для увеличения функциональности системы безопасности в дальнейшем развитии, предусмотрена возможность ввода дополнительных прав и групп прав пользователей.

Изменение набора ролей пользователей — право добавлять, редактировать и удалять роли. Работа с окном *Роли*.

Изменение параметров пользователей — право добавлять, удалять, редактировать учетные записи пользователей, а также редактировать список прав пользователя. Работа с окном *Список пользователей* в приложении.

2.1.2 Права группы Редактор

Группа *Редактор* содержит два права.

Вход в программу — если пользователю предоставлено это право, он может войти в соответствующее приложение.

Редактирование справочников — группа содержит права доступа для формирования справочников и настройки системы.

Группа *Справочники* содержит права доступа (чтение, редактирование) к каждому справочнику приложения *Редактор*.

2.1.3 Права группы Отчеты

Группа *Отчеты* содержит следующие права.

Вход в программу – если пользователю предоставлено это право, он может войти в соответствующее приложение;

Подготовка и печать отчетов – если выставлен этот флаг, пользователю предоставляется возможность построения и печати отчетов (доступ к пункту *Построить отчет* главного меню *Отчеты* приложения построения отчетов);

Редактирование отчетов – содержит права доступа к работе в следующих пунктах меню приложения построения отчетов:

Доступ к справочнику «Базы данных» – если выставлен этот флаг, пользователю предоставляется право доступа к пункту меню *Базы данных* главного меню *Настройки* приложения построения отчетов;

Доступ к справочнику «Источники данных» – если выставлен этот флаг, пользователю предоставляется право доступа к пункту меню *Источники данных* главного меню *Настройки* приложения построения отчетов;

Доступ к справочнику «Фильтры» – если выставлен этот флаг, пользователю предоставляется право доступа к пункту меню *Фильтры* главного меню *Настройки* приложения построения отчетов;

Показывать описание отчета (если не разрешено редактирование отчета).

2.1.4 Права группы Мониторинг

Группа *Мониторинг* содержит три права.

Вход в программу – если пользователю предоставлено это право, он может войти в соответствующее приложение.

Подпись сообщения – при наличии флага пользователю предоставляется право формирования этого приложения.

Остановка тарификации — при наличии флага пользователю предоставляется право в ручную останавливать тарификацию в данном приложении.

2.1.5 Права группы Управление картами

Группа *Управление картами* содержит следующие права.

Вход в программу — если пользователю предоставлено это право, он может войти в соответствующее приложение.

Активация карт — при наличии флага пользователю предоставляется право активировать карты с помощью соответствующего приложения.

Ввод данных о владельце — при наличии флага пользователю предоставляется право вводить данные о владельце.

Добавление карт — при наличии флага пользователю предоставляется право добавления карт в базу.

2.1.6 Права группы Касса

Группа *Касса* содержит следующие права.

- Продажа (пакетов, товаров, услуг)
- Возврат денег клиенту
- Доступ к карте по номеру
- Замена карты
- Начисление бонусов
- Внесение купонов
- Транзакции по карте
- Внесение денег в кассу
- Изъятие денег из кассы (инкассация)
- Х-отчет
- Z-отчет
- Блокировка счета
- Снятие блокировки счета
- Тарификация
- Перенос очков
- Возврат остатка плат. карта/безнал
- Внесение тикетов через тикет-итер
- Продажа товара с открытой ценой

- Возврат продажи
- Доступ к карте по номеру (полный)
- Продажа пакетов
- Продажа товаров
- Продажа услуг
- Пополнение баланса
- Продажа абонементов
- Принудительное завершение тарификации

2.2 Работа со списком Роли

Окно для работы со списком *Роли* представлено на Рис. 14.

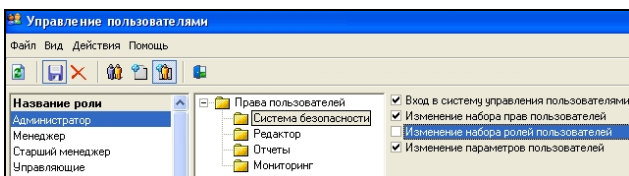


Рис. 14

В левой части окна перечислены роли, существующие в приложении. В правой части окна в соответствии с передвижениями по дереву прав, выводятся права, закрепленные за выделенным в левой части названием роли. Выставляя и убирая флаги на правах, присваиваются или отнимаются у редактируемой роли.

Чтобы добавить новую роль, вызовите всплывающее меню из списка названий ролей, пункт *Добавить роль* (см. Рис. 15).

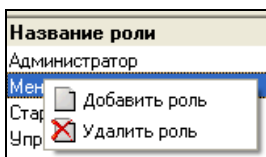


Рис. 15

В пустую строку, которая появится в списке, введите название роли. Сохраните название роли (кнопка  на панели инструментов). После сохранения, в левой части окна будут

выведены флаги для определения прав заводимой роли. Расставьте флаги и сохраните роль.

Для удаления роли воспользуйтесь пунктом всплывающего меню *Удалить роль* (см. Рис. 15) и сохраните изменения. После этого роль будет удалена.

2.3 Работа со списком Пользователи

В этом списке осуществляется добавление, удаление, редактирование групп пользователей, а также, назначение паролей пользователям и редактирование прав ранее заведенных пользователей.

В левой части экрана Вы можете видеть список пользователей, имеющий иерархическую (древовидную) структуру.

Правая часть экрана содержит три страницы: *Общие*, *Права*, и *Дополнительно*, которые отображаются в том случае, если в левой части выделен пользователь (см. Рис. 16). Если в левой части выделена группа пользователей, то в правой части будут отображаться характеристики *Группы пользователей*, которая содержит поля (см. Рис. 17):

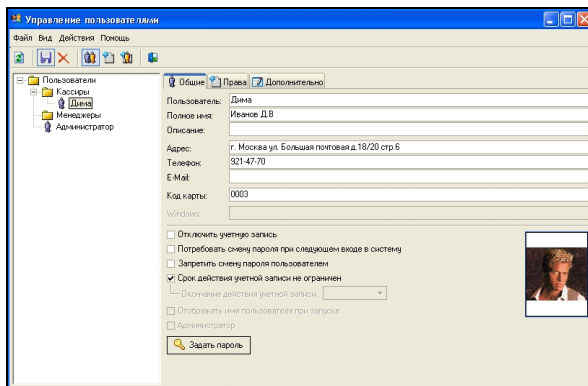


Рис. 16

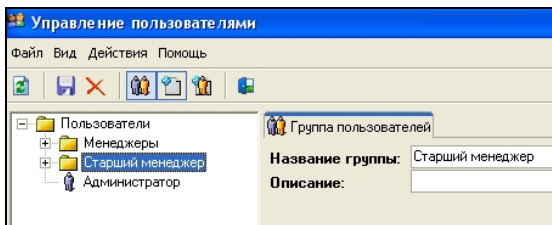


Рис. 17

Название группы – название группы пользователей;
Описание – любые пометки, относящиеся к этой группе.

2.3.1 Назначение пароля пользователю

Чтобы назначить пользователю пароль, установите на него курсор и воспользуйтесь командой всплывающего меню *Задать пароль* (см. Рис. 8, **Ошибка! Источник ссылки не найден.**). В окне *Задать пароль* (см. Рис. 18) введите в поле **Пароль** символы пароля.

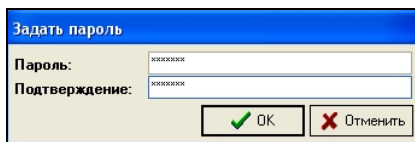


Рис. 18

Для подтверждения задаваемого пароля, в поле **Подтверждение**, введите те же самые символы. Нажмите кнопку «OK». Если символы в поле **Подтверждение** не совпадают с символами в поле **Пароль**, на экран будет выведено сообщение, представленное на Рис. 19. Щёлкните мышью кнопку  (нажмите клавишу [Enter]) и повторите попытку ещё раз.

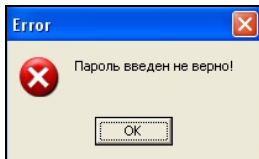


Рис. 19

2.3.2 Добавление группы пользователей

Чтобы добавить новую группу пользователей, встаньте в левой части окна выделенным полем на группу, к которой должна относиться создаваемая группа и вызовите всплывающее меню, пункт *Добавить группу пользователей* (см. Рис. 8).

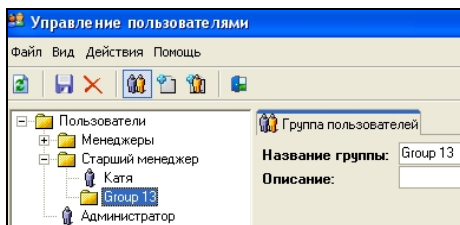


Рис. 20

В выбранной группе автоматически будет создана новая группа с временным названием «Group...» (см. Рис. 20). В поле **Название группы** введите нужное название создаваемой группы. При желании можно в поле **Описание** ввести любые заметки, относящиеся к этой группе пользователей.

Сохраните название группы (кнопка  на панели инструментов).

2.3.3 Добавление нового Пользователя

2.3.3.1 Страница Общие

Чтобы добавить нового пользователя, поместите курсор в левой части окна, на один из элементов группы. Вызовите всплывающее меню, пункт *Добавить пользователя* (см. Рис. 21).

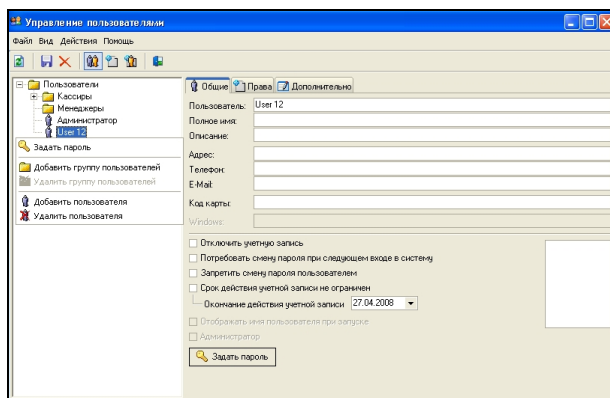


Рис. 21

В выбранной группе автоматически будет создан новый пользователь с временным названием «User...». Заполните поля и расставьте флаги для создаваемого пользователя на страницах Общие (см. Рис. 21) и Права (см. Рис. 23).

Пользователь – личное имя пользователя, которое при входе в систему необходимо выбирать из списка пользователей. Информация о пользователе будет отображаться при его регистрации на кассе.

Полное имя – поле, в которое необходимо ввести ФИО заводимого пользователя. Информация о пользователе будет отображаться при просмотре отчетов.

Описание – необязательное для заполнения поле, в которое можно внести любые пометки, относящиеся к заводимому пользователю.

В поле **Код карты** определите индивидуальный код сотрудника. Код представляет собой четырехзначную числовую комбинацию. Код должен соответствовать, записанному на магнитную карту, выданную данному сотруднику (карта необходима для регистрации на кассе).

Отключить учетную запись – если выставить этот флаг, то пользователь не сможет войти в систему. При попытке войти в систему будет выдаваться сообщение (см. Рис. 22).

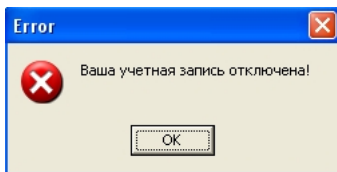


Рис. 22

Потребовать смену пароля при следующем входе в систему – если выставлен этот флаг, то при входе пользователя в систему, на экран будет выведено окно, представленное на Рис. 18. В этом окне пользователю предлагается ввести личный пароль с подтверждением. Этот пароль в дальнейшем будет использоваться пользователем для входа в систему. Опция используется в случае, когда новому пользователю администратор дает «общий» пароль для первого входа в систему, который пользователь должен заменить своим личным паролем.

Запретить смену пароля пользователем – в случае, если выставлен этот флаг, у пользователя при работе в приложении *Управление пользователями*, в списке команд для выделенного объекта, будет отсутствовать команда *Задать пароль*.

Срок действия учетной записи не ограничен – если этот флаг не выставлен, необходимо ввести дату окончания действия учетной записи сотрудника. После даты окончания действия учетной записи сотрудник для работы в системе допущен не будет.

Если этот флаг выставлен, то сотрудник не имеет временного ограничения на работу с системой.

2.3.3.2 Страница Права

Страница Права представлена на Рис. 23.

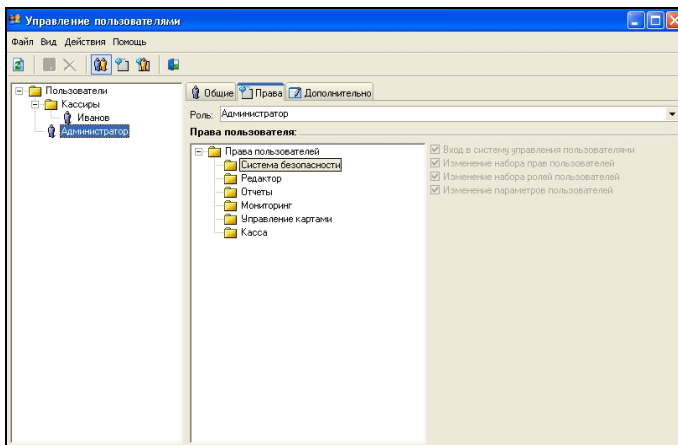


Рис. 23

Если права пользователя назначаются вручную, то оставьте поле **Роль** пустым или нажмите сочетание клавиш Ctrl+D, если необходимо удалить уже назначенную роль для этого пользователя. Назначить пользователю *роль* можно только, если эта роль заранее создана в списке ролей. Выберите ее из списка в поле **Роли**. Права, назначенные пользователю с помощью роли, недоступны для редактирования на странице *Права*. На Рис. 24 с помощью роли назначены права «Вход в систему управления пользователями».

Права пользователей, которым назначены роли, могут быть откорректированы вручную в сторону увеличения количества прав.

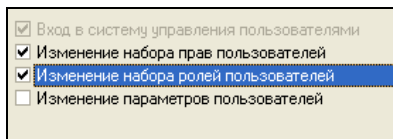


Рис. 24

Чтобы дополнительно к роли предоставить пользователю какое-либо право, выставьте возле этого права флаг, и сохраните изменения. На Рис. 24 пользователю дополнительно к роли предоставлено право «Изменение набора прав пользователей» и «Изменение набора ролей пользователей».

2.3.3.3 Страница Дополнительно

Страница *Дополнительно* представлена на Рис. 25

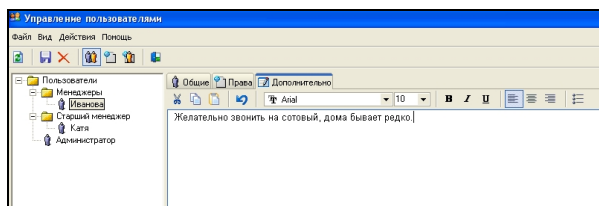


Рис. 25

На этой странице вносится любая информация о работнике игрового центра.

2.3.4 Увольнение сотрудника

Возможны два варианта удаления:

1. Пользователь удаляется из списка. Для удаления сотрудника необходимо выделить его в списке и нажать кнопку *Удалить пользователя*. Система выдаст запрос на подтверждение операции (см. Рис. 26). При завершении операции удаления все данные по этому пользователю сохраняются в базе данных.

2. Пользователь не удаляется, а отключается учетная запись (см. п. 2.3). Для этого желательно создать отдельную папку «Удаленные пользователи» и всех сотрудников с отключенными учетными записями перемещать в эту папку.

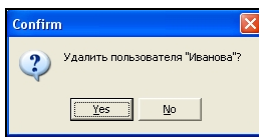


Рис. 26

2.4 Помощь

В пункте меню «Помощь» (см. Рис. 27) Вы можете узнать информацию о версии программы и об авторских правах (см. Рис. 28).

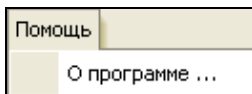


Рис. 27



Рис. 28

3 Приложение Менеджерская программа

3.1 Общие сведения

Справочник представляет собой множество элементов (объектов). Все объекты справочников используются в менеджерском модуле системы. В справочнике используются названия игровых автоматов, цены, права, периоды, и многие другие объекты описания. Каждый элемент обладает набором свойств.

3.1.1 Структура окна справочника

В этой главе рассмотрим структуру окна на примере справочника *Категории*, представленного на Рис. 29.

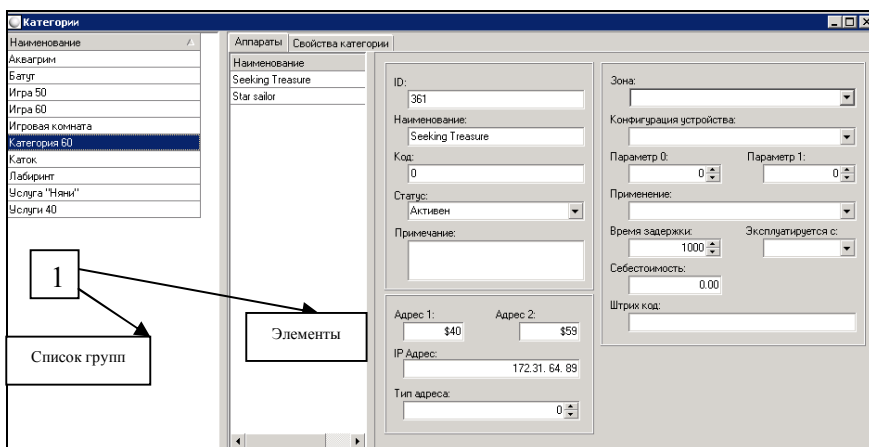


Рис. 29

Окно справочника содержит в левой части список групп, в правой части — страницу (страницы), содержащую элементы справочника с описанием свойств и страницу *Свойства* с описанием выделенной группы. Страница с элементами справочника и их свойствами имеет название типа элементов, которые на ней перечислены.

Размеры областей окна могут быть увеличены или уменьшены с помощью перетаскивания границ.

3.1.1.1 Работа с таблицей

В таблице можно с помощью перетаскивания границ в области заголовка изменять ширину столбцов.

Столбцы таблицы можно менять местами как удобно пользователю. Для этого необходимо удерживать левую кнопку мыши на столбце и перетаскивать до появления зеленых стрелок (см. Рис. 30), далее отпустить кнопку и зафиксировать столбец

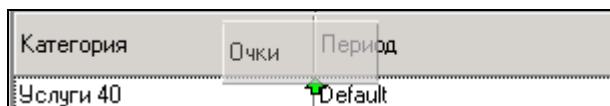


Рис. 30

3.1.2 Свойства объектов

Каждый элемент справочника и каждая группа имеют набор разнообразных свойств, которые описывают данный элемент или группу уникальным, присущим только этому элементу или группе образом.

Каждое свойство объекта имеет название и значение. Значения свойств объекта определяет пользователь приложения. Формы для ввода значений свойств могут быть следующих типов:

1. *Текстовая* (см. Рис. 31). Ввод текста осуществляют с клавиатуры.

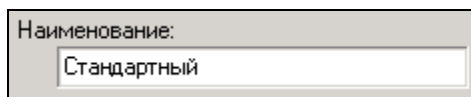


Рис. 31

2. *Численная* (см. Рис. 32). Возможен ввод, как целых чисел, так и дробного числа. Ввод дробного числа осуществляется с помощью точки. Ввод других символов невозможен. Число можно вводить с клавиатуры.

Очки: 50.00

Рис. 32

Если введенное значение не может быть учтено для определяемого свойства, на экран будет выведено сообщение, в котором указываются его допустимые параметры.

3. *Дата, время* (см. Рис. 33).

Дата начала 11.01.2011

Рис. 33

Время начала 10:00

Рис. 34

Значение можно ввести с клавиатуры, или с помощью кнопки  вызвать календарь (см. Рис. 35) и выбрать значение из календаря.

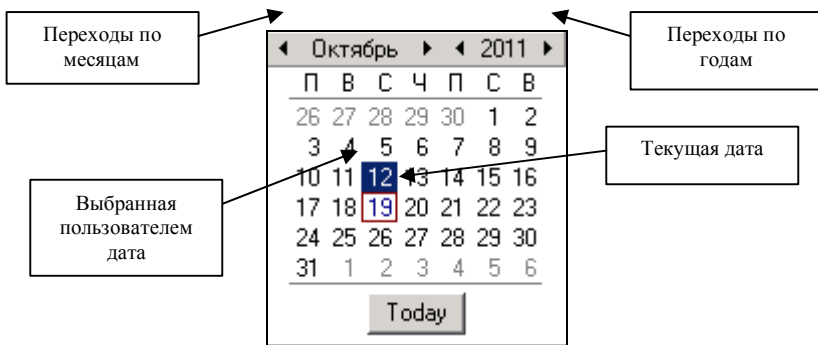


Рис. 35

4. *Выбор из списка* (см. Рис. 36). Открытие списка осуществляют с помощью кнопки  или сочетания клавиш «Alt» + «↓».

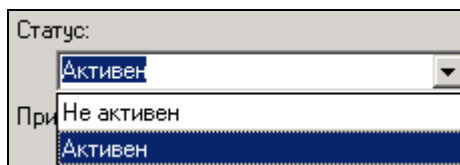


Рис. 36

5. *Флаг* (см. Рис. 37). Устанавливают и снимают флаг щелчком левой кнопки мыши.

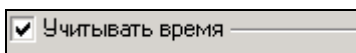


Рис. 37

3.1.3 Действия с объектами в справочниках

3.1.3.1 Сохранение изменений

Сохранить изменения в справочнике можно с помощью кнопки *Сохранить* на панели инструментов, или пункта всплывающего меню *Сохранить*.

Кнопка для сохранения действий активна, если в окне были произведены не сохраненные действия. После сохранения изменений кнопка сохранения становится неактивной.

3.1.3.2 Добавление объекта

Объектами могут быть элементы справочников и группы.

Для создания группы объектов выполните следующие действия:

- ✓ воспользуйтесь пунктами всплывающего меню *Добавить* или *Добавить в конец* (тогда созданный элемент будет добавлен в конец справочника), а также клавишей *Ins* на клавиатуре;
- ✓ заполните страницу со свойствами создаваемой группы;
- ✓ сохраните изменения (см. п. 3.1.3.1).

На странице справочника, содержащей элементы выделенной группы, добавляются новые элементы справочника, соответствующие названию страницы. Чтобы добавить новый

элемент в выделенную группу справочника, выполните следующие действия:

- ✓ выделите в дереве группу, к которой должен относиться создаваемый элемент;
- ✓ вызовите всплывающее меню на странице, содержащей элементы, пункт *Добавить* или *Добавить в конец* или нажмите клавишу «Ins»;
- ✓ заполните свойства для создаваемого объекта;
- ✓ сохраните изменения.

3.1.3.3 Удаление объекта

Объектами в справочниках могут быть группы и элементы. Для удаления элемента или группы нужно выделить группу или элемент справочника и воспользоваться командой всплывающего меню *Удалить*. Возможно одновременное удаление нескольких выделенных групп или нескольких элементов (см. п. 3.1.3.6). После этого действия объекту присваивается статус «удаленного» объекта.

Просмотр объектов и их свойств со статусом «удаленный» осуществляют в режиме «Показать удаленные». Переход в этот режим осуществляют с помощью выбора соответствующей команды всплывающего меню *Показать удаленные*. В режиме «Показать удаленные» представлены объекты со статусом «удаленный», свойства объектов можно редактировать.

3.1.3.4 Изменение объекта

Изменить значение какого-либо свойства можно в справочнике, который содержит объекты данного типа. Возможно изменение свойств нескольких выделенных элементов (о выделении объектов см. п. 3.1.3.6).

3.1.3.5 Перетаскивание объектов

Перенос выбранного экранного объекта путем его перемещения с помощью указателя курсора, при нажатой левой кнопке мыши, называется *перетаскиванием*.

С помощью перетаскивания можно перемещать не только один выделенный объект, но и несколько выделенных объектов (о выделении нескольких объектов см. п. 3.1.3.6).

При перетаскивании рядом с курсором мыши отображается шрифтом серого цвета название перетаскиваемого объекта.

3.1.3.6 Выделение объектов

С несколькими выделенными объектами справочника могут быть осуществлены *групповые операции*.

Для выделения одного объекта, щелкните по нему левой кнопкой мыши.

Для выделения группы элементов справочника подряд, выделите первый элемент группы, затем, удерживая нажатой клавишу «Shift», щелкните левой кнопкой мыши последний элемент.

Чтобы выделить группу элементов выборочно, щелкните их левой кнопкой мыши, удерживая нажатой клавишу «Ctrl». Чтобы снять выделение с элемента, не снимая выделения с остальных выделенных элементов, следует щелкнуть его левой кнопкой мыши, удерживая нажатой клавишу «Ctrl».

3.1.4 Общие свойства объектов

3.1.4.1 Статус объекта

Объекты в приложении Game-Keeper могут находиться в одном из следующих статусов: *Активен*, *Неактивен*, *Удален*.

Элементы со статусом *Неактивный* также как и элементы со статусом *Черновик* не видны на кассе, не являются предметами учета и не проверяются на уникальность. Такой статус можно присвоить объектам, свойства которых необходимо исправить и использование их в существующем виде нежелательно.

Объекты со статусом *Активный* являются действующими.

Объекты со статусом *Удаленный* доступны для просмотра и редактирования при использовании команды всплывающего меню *Показать удаленные* или соответствующей кнопки на панели

инструментов приложения. Команда всплывающего меню *Восстановить* позволяет восстановить удаленный объект.

3.1.4.2 Общие свойства объекта

Группа свойств содержит следующие свойства:

Код – код элемента справочника в системе; если поле будет не заполнено, то система выдаст сообщение, представленное на Рис. 38.

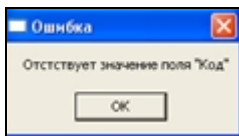


Рис. 38

Наименование – название элемента справочника (если поле будет не заполнено, то система выдаст сообщение, представленное на Рис. 39);

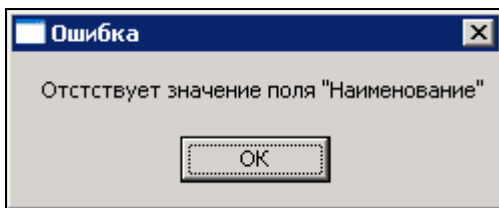


Рис. 39

Статус – статус элемента справочника (см. п. 3.1.4.1).

Примечание – информационное поле.

3.2 Файл

Пункт главного меню *Файл* содержит настройки системы и пункт *Выход* для выхода из приложения **GK Editor**.

3.2.1 Настройки

3.2.1.1 Страница Настройки печати штрихкодов

В системе предусмотрена возможность поиска и реализации товаров и призовых товаров на кассе с помощью сканера штрихкодов. Весь перечень товаров, призовых товаров заводится в соответствующем справочнике *Товары* (см. п. 3.4.8). Там же происходит генерация и печать штрихкодов для тех товаров, которые изначально их не имеют. На странице *Настройки печати штрихкодов* прописываются соответствующие пути для принтера штрихкодов и файла макета (см. Рис. 40).

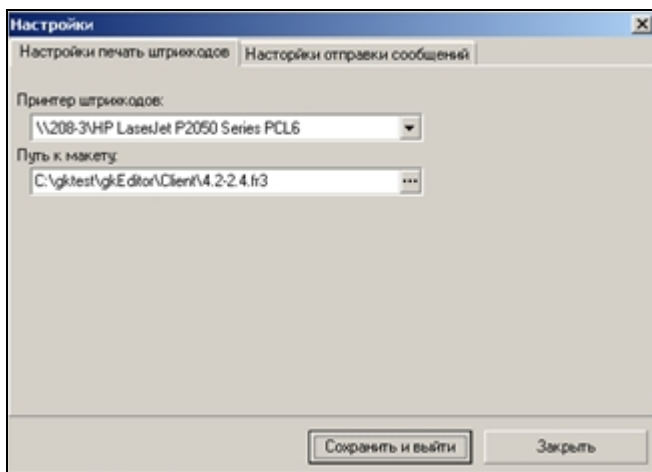
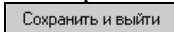
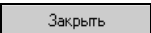


Рис. 40

Для сохранения информации на данной странице нажмите клавишу . Для закрытия окна без сохранения нажмите клавишу .

3.2.1.2 Страница Настройки отправки сообщений

3.2.1.2.1 Закладка Почта

На этой закладке устанавливаются почтовые параметры рассылки поздравлений. Закладка *Почта* представлена на Рис. 41.

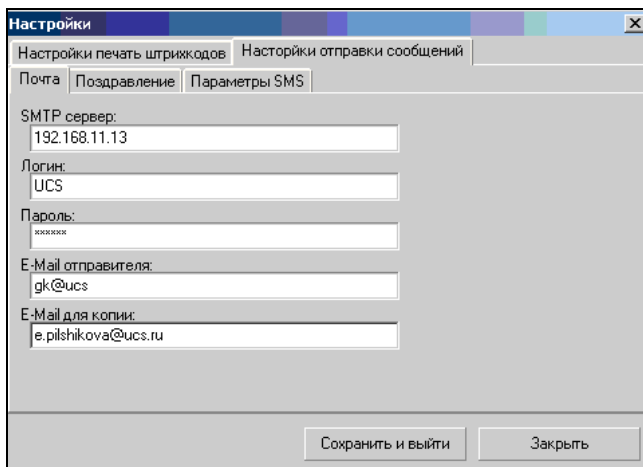


Рис. 41

В настройках программы устанавливаются следующие параметры:

SMTP-сервер

Логин

Пароль (хранится в реестре в зашифрованном виде)

E-Mail отправителя

E-Mail для копии (на этот адрес будут высланы копии всех писем для контроля результатов рассылки)

Обязательными полями для заполнения являются:

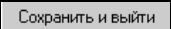
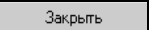
SMTP-сервер

Логин

E-Mail отправителя

При некорректном заполнении обязательных полей, отправка письма не будет выполнена.

Рассылка возможна при отсутствии *E-Mail для копии*. В этом случае копии писем никуда не отсылаются.

Шаблон письма должен быть *.eml формата в кодировке Кириллица (Windows). Для сохранения параметров *Почта* нажмите клавишу . Для закрытия окна без сохранения нажмите клавишу .

3.2.1.2.2 *Закладка Поздравление*

На этой закладке устанавливаются параметры, необходимые для автоматического редактирования текста поздравления. Закладка *Поздравления* представлена на Рис. 42.

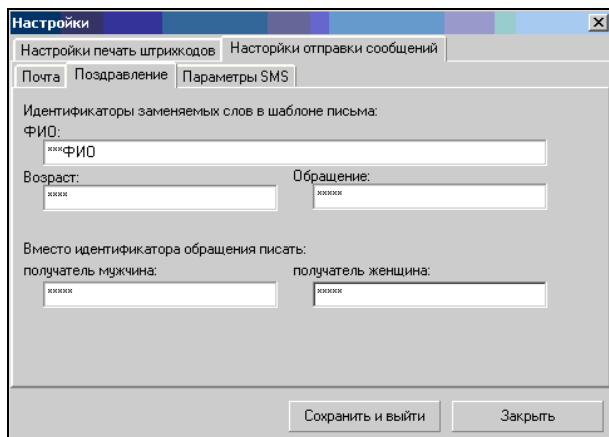


Рис. 42

В настройках программы устанавливаются следующие параметры:

Идентификатор ФИО

Идентификатор возраста

Идентификатор обращения

Обращение к адресату мужчине

Обращение к адресату женщине

Текст поздравления может содержать до 3х ключевых слов (идентификаторов), которые при обработке будут заменены на

обращение к адресату, ФИО и возраст (пример: *обр, *фио, *исполняется). Длина идентификаторов – не менее 2х символов, пробелы недопустимы. Количество заменяемых символов в теле письма должно быть меньше или равно количеству символов на странице *Поздравления*

В теле письма идентификаторы могут отсутствовать (тогда письмо будет отправлено без внесения изменений в текст), но в настройках поздравления они должны быть указаны обязательно.

При отсутствии обращений к адресатам рассылка возможна. В этом случае идентификатор обращения в письме будет заменен на пробел.

Для сохранения параметров *Поздравления* нажмите клавишу

Сохранить и выйти

Для закрытия окна без сохранения нажмите клавишу

Закрыть

3.2.1.2.3 *Закладка Параметры SMS*

На этой закладке параметры рассылки сообщений при помощи SMS. Закладка Параметры SMS представлена на Рис. 43.

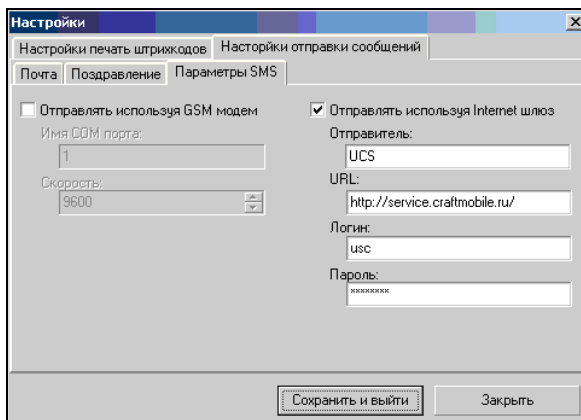


Рис. 43

Отправлять, используя GSM модем – если выставлен этот флаг, то отправка SMS будет проведена при помощи GSM модема.

Имя COM порта – в этом поле указывается имя COM порта.

Скорость – скорость соединения между GSM модемом и компьютером.

Отправлять, используя Internet шлюз – если выставлен этот флаг, то отправка SMS будет проведена при помощи Internet шлюза, предоставленного компанией-провайдером на основании заключенного договора.

Внимание! Программное обеспечение Game-Keeper интегрировано с сервисом отправки SMS компании Craft Mobile (<http://craftmobile.ru>). Для реализации возможности отправки через Internet шлюз необходимо заключить договор с указанной компанией на предоставление услуг SMS уведомлений.

Отправитель – имя отправителя SMS.

URL – адрес сервиса, осуществляющего отставку SMS.

Логин – логин, предоставленный провайдером.

Пароль – пароль, предоставленный провайдером.

Для сохранения параметров SMS нажмите клавишу

Сохранить и выйти

Для закрытия окна без сохранения нажмите клавишу

Закрыть

3.3 Карты

В пункте главного меню *Карты* приложения **GK Editor** происходит регистрация карт в базу данных Game-Keeper. Здесь также активируются игровые карты с определенными уровнями, осуществляется внесение персональных данных гостя (Ф.И.О., адрес, дата рождения и пр.) на карту, формируются и отправляются поздравления по электронной почте и в SMS-сообщениях. Все дополнительные функции помимо регистрации карт доступны в том случае, если приобретена лицензия на модуль «Управление и персонализация карт».

3.3.1 Регистрация карт

Все игровые карты должны быть занесены в базу данных Game Keeper для их последующего распознавания системой. В этом случае нужно провести их регистрацию с помощью специального файла скрипта, загружаемого в соответствующее приложение **GK Editor**. Для регистрации карт в системе необходимо воспользоваться пунктом главного меню *Карты* – *Регистрация карт*.

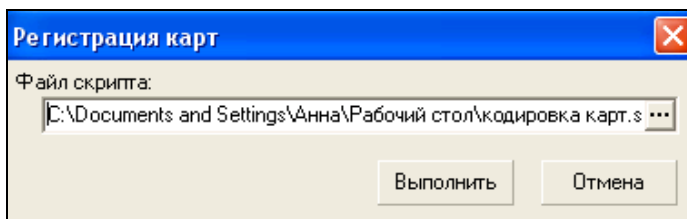


Рис. 44

В появившемся окне (см. Рис. 44) нажатием на кнопку , откройте текстовый файл, далее нажмите кнопку *Выполнить*. Появится окно (см. Рис. 45).

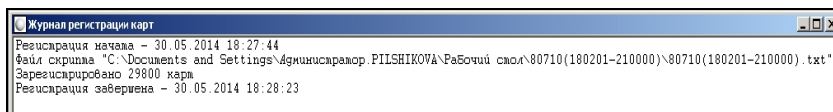


Рис. 45

Если регистрация карт проведена некорректно, в журнале регистрации карт появится сообщение об ошибке (см. Рис. 46).

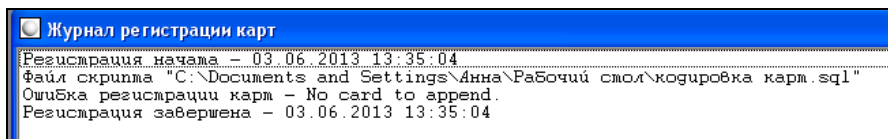


Рис. 46

Проверьте правильность введенных данных и повторите операцию.

3.3.2 Групповая активация

В системе предусмотрена активация игровых карт без использования кассы. Можно производить активацию карт в пакете с назначением постоянного уровня или активировать карты в пакете с одновременным назначением постоянного и временного уровня (уровня абонеента), то есть карты будут иметь постоянный уровень и также для них будет назначен временный уровень, действующий по условиям, определенным для абонеента. По истечению

действия временного уровня карты переходят на постоянный уровень. Все условия функционирования карт прописываются в пакете (см. п. 3.4.11), который прикрепляется к карте при активации.

Для активации карт(ы) необходимо воспользоваться пунктом главного меню *Карты – Групповая активация* (см. Рис. 47).

Система откроет окно, представленное на Рис. 47.

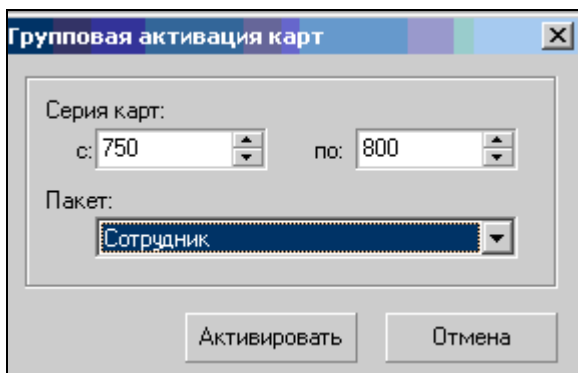


Рис. 47

В полях *Серия карт с... по...* необходимо ввести номер карты или интервал номеров карт для активации.

Пакет – здесь нужно выбрать в ниспадающем списке пакет для активируемой карты (карт). Выбранный пакет будет присвоен для указанной карты или группы карт.

После установки параметров активации для подтверждения операции нажмите кнопку **Активировать**,

для отказа от операции активации карт(ы) нажмите **Отмена**. После подтверждения операции появится сообщение, представленное на Рис. 48.



Рис. 48

В случае если активация карт(ы) с данным номером не произошла, поскольку карта с таким номером уже активирована, на экране появится сообщение, представленное на Рис. 49.

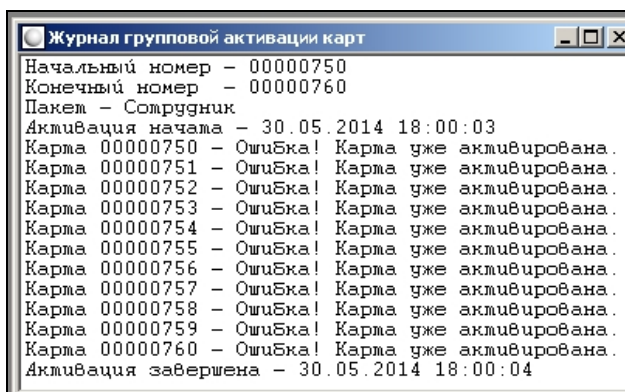


Рис. 49

В случае если карта(ы) не зарегистрирована в базе данных Game-Кеерг и не подлежит активации через данное приложение, на экране появится сообщение (см. Рис. 50).

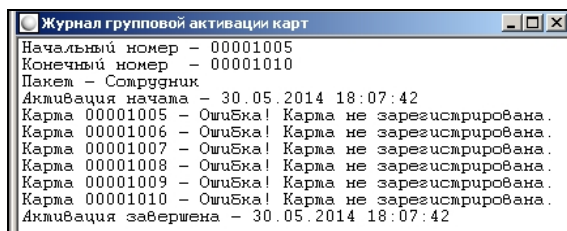


Рис. 50

3.3.3 Множества карт

Множества карт используются для анализа данных проведенных акций. В справочнике *Множества карт* отображаются сохраненные списки карт, сгруппированные по определенному признаку (имя владельца, частота посещения, предпочтения гостей, наиболее часто посещаемые аппараты и т.п.). Вид окна справочника представлен на Рис. 51.

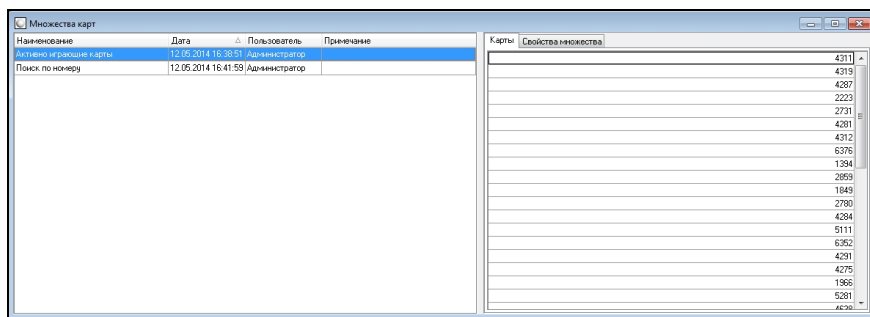


Рис. 51

В левой части окна представлен список множеств карт в табличном виде, в правой части на закладке *Карты* отображен список карт, входящий во множество карт, на котором установлен курсор.

Таблица списка множеств карт содержит следующие столбцы:

Наименование – название множества карт.

Дата – дата создания множества.

Пользователь – имя пользователя, создавшего множество карт.

Примечание – любая дополнительная информация.

Добавление множества карт с данным справочник происходит автоматически при формировании списка карт по определенным параметрам: имени гостя, номеру карты и т.п.

Сохраненные списки карт данного справочника могут быть использованы при формировании следующих отчетов:

- *Продажи пакетов* (см. п. 8.8.3).
- *Продажи абонементов* (см. п. 8.8.4).

- Игры на аппаратах (см. п. 8.9.1).

При заполнении фильтра вышеперечисленных отчетов можно выбрать множество карт, по которому необходимо получить данные.

Для автоматической рассылки поздравлений, а также любых сообщений на электронную почту необходимо в таблице множества карт выбрать тех клиентов, кому будет отправлено сообщение, и использовать команду всплывающего меню *Послать E-mail* В появившемся окне (см. Рис. 52) можно подтвердить отправку сообщения, нажав кнопку *Да* или отменить ее, нажав кнопку *Нет*.

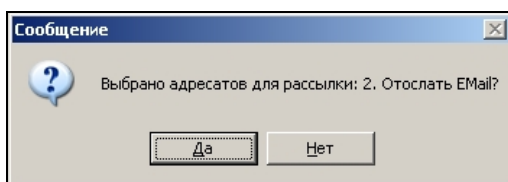


Рис. 52

В окне открытия файла (см. Рис. 53) выберите шаблон для сообщения, нажав кнопку *Открыть*. Сообщение на электронную почту будет сформировано и отправлено, в случае если в анкетных данных клиента указан E-mail, а также произведены соответствующие настройки в п.м. *Файл – Настройки* приложения *GK Editor* (см. п. 3.2.1).

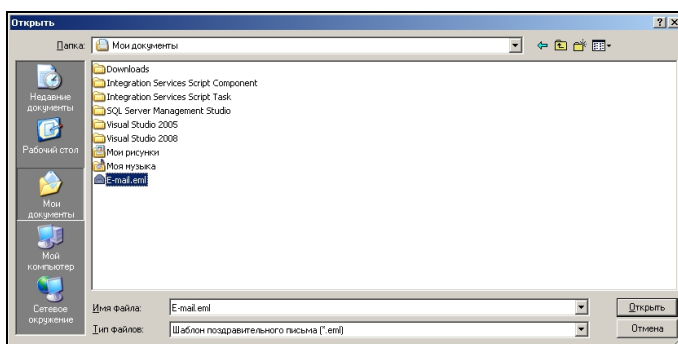


Рис. 53

Для автоматической рассылки поздравлений, а также любых сообщений с помощью SMS, необходимо в таблице множества карт

выбрать тех клиентов, кому будет отправлено сообщение, и использовать команду всплывающего меню *Послать SMS*. В появившемся окне (см. Рис. 54) подтвердите отправку сообщения, нажав кнопку *Да* или отмените ее, нажав кнопку *Нет*.

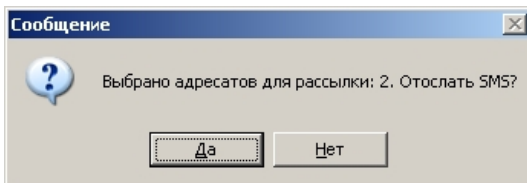


Рис. 54

В окне открытия файла выберите шаблон для SMS-сообщения, нажав кнопку *Открыть* (см. Рис. 55).

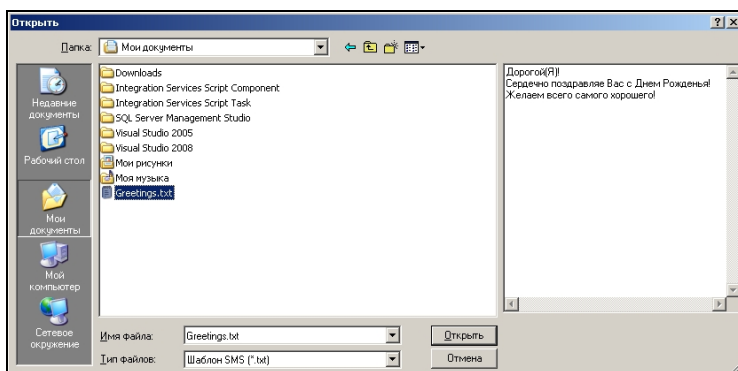


Рис. 55

SMS-сообщение будет сформировано и отправлено клиенту, в случае если в анкетных данных указан мобильный телефон, а также произведены соответствующие настройки в п.м. *Файл – Настройки* приложения *GK Editor* (см. п. 3.2.1). В журнале отправки SMS-сообщения отразится общая информация о сообщении и статус отправки.



Рис. 56

3.3.4 Поиск по номеру

Для поиска карты по номеру выберите пункт главного меню *Карты – Поиск по номеру*. На экране откроется окно, представленное на Рис. 57.

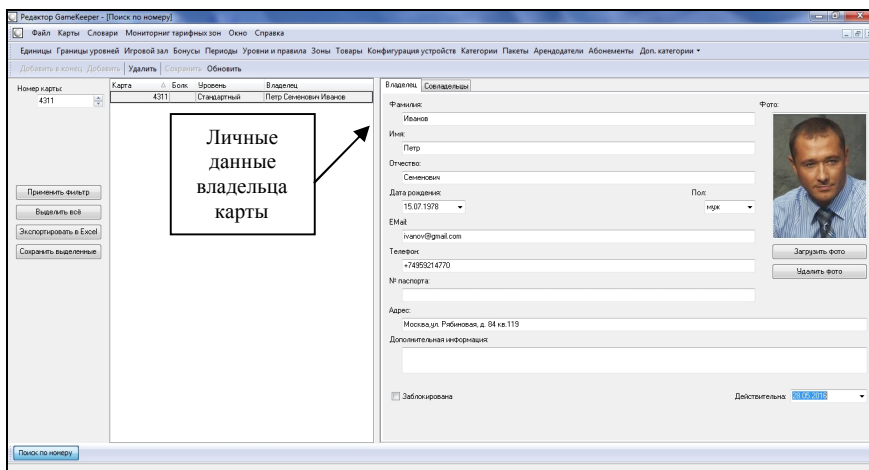


Рис. 57

В поле *Номер карты* введите номер карты, которую ищите, и нажмите клавишу **Применить фильтр**. В центральной части окна отобразится информация по выбранной карте в виде таблицы, в

правой части окна откроется информация о личных данных владельца, если карта является именной. Если карта не является именной, то форма личных данных будет не заполнена.

Для персонализации карты найдите карту по номеру и в правой части окна на закладке *Владелец* заполните необходимые поля формы личных данных клиента.

Фамилия – фамилия клиента.

Имя – имя клиента.

Отчество – отчество клиента;

Дата рождения – дата рождения клиента.

Пол – пол клиента (мужской/ женский).

E-mail – адрес электронной почты клиента.

Телефон – контактный телефон клиента.

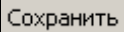
№ паспорта – паспортные данные клиента.

Адрес – адрес клиента.

Поле «*Действительно до*» содержит дату, по истечении которой данная карта перестает функционировать на игровых контроллерах. Если это поле оставить не заполненным, то период действия карты безграничен. Также есть возможность продлить срок действия карты.

Заблокирована – если выставить флаг в это поле, то карта будет заблокирована.

Блокировка/снятие блокировки карты возможна как в приложении GK Editor, так и на кассе (см. п. 4.3.17).

Заполните формы личных данных клиента и сохраните изменения, воспользовавшись командой контекстного меню *Сохранить*, вызванного нажатием правой кнопки мыши, либо соответствующей кнопкой на панели инструментов .

Если какое-либо полей не заполнено, то система выдаст сообщение, представленное на Рис. 58.

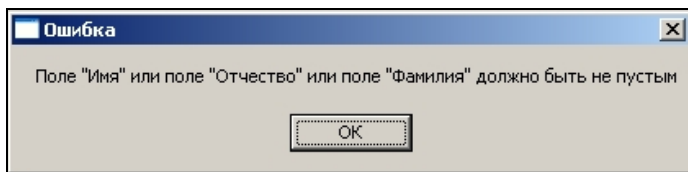


Рис. 58

Также можно загрузить фотографию клиента для отображения на кассе. Для загрузки фотографии можно воспользоваться клавишей **Загрузить фото** в области места расположения фотографии. Выберите файл фотографии и нажмите кнопку *Открыть*. В появившемся окне (см. Рис. 59) выделите, установив курсор соответствующим образом, ту область файла фотографии, которую необходимо загрузить и нажмите клавишу *Выбрать*.

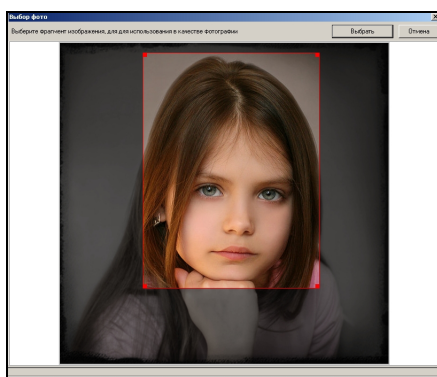


Рис. 59

Для сохранения фото клиента воспользуйтесь командой контекстного меню *Сохранить*, вызванного нажатием правой кнопки мыши, либо соответствующей кнопкой на панели инструментов **Сохранить**. Для удаления фотографии используйте кнопку **Удалить фото**.

Окно личной карточки клиента состоит из двух закладок: в на закладке *Владелец* отображаются данные самого владельца (см. Рис. 57), на закладке *Совладельцы* – информация о совладельцах (см. Рис. 60).

Для добавления совладельца необходимо на закладке *Совладельцы* вызвать команду контекстного меню *Добавить*, далее в появившемся окне (см. Рис. 60) заполнить поле *Имя* и загрузить фото, если это необходимо, нажатием кнопки

Загрузить фото, либо воспользовавшись соответствующей командой контекстного меню *Загрузить фото*.

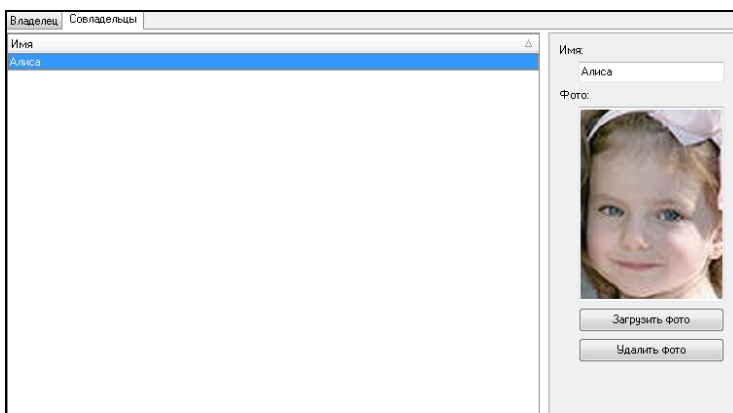


Рис. 60

Для удаления информации о совладельцах вызовите контекстное меню в окне закладки *Совладельцы* и выберите пункт меню *Удалить*.

Для сохранения информации по найденной карте нажмите последовательно кнопки **Выделить всё** и **Сохранить выделенные**. Появится окно *Новое множество карт* (см. Рис. 61), введите название создаваемого множества и нажмите кнопку *Сохранить*, для отмены операции нажмите кнопку *Отменить*.

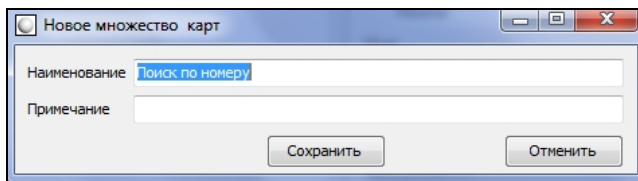


Рис. 61

Сохраненная информация по карте будет находиться в справочнике *Множества карт* (см. п. 3.3.3). Список отчётов,

позволяющих использовать сохранённые списки карт в качестве фильтра, также можно увидеть справочнике *Множества карт*.

3.3.5 Поиск по имени

Для поиска карты по номеру выберите пункт главного меню *Карты – Поиск по имени*. На экране откроется окно, представленное на Рис. 62.

Карта	Блок	Уровень	Владелец
4218	Стандартный		Елена Николаевна Иванова
4319	Стандартный		Ирина Викторовна Иванова

Рис. 62

В поле *Владелец* введите фамилию клиента, которого Вы ищете, и нажмите клавишу **Применить фильтр**. В случае если в системе существует только один владелец карты с искомыми данными, то центральной части окна в табличном виде отобразится информация только по одной карте, при совпадении анкетных данных владельца система отобразит все возможные варианты.

Для просмотра информации по карте, редактирования параметров владельца выберите нужную карту из предложенного списка, установив на нее курсор. После чего в правой части окна откроется информация о личных данных владельца карты (см. Рис. 62).

Заполните или отредактируйте форму личных данных клиента, если это необходимо, загрузите фотографию клиента, как описано выше (см. п. 3.3.4) и сохраните изменения, воспользовавшись командой контекстного меню *Сохранить*, вызванного нажатием правой кнопки мыши, либо соответствующей кнопкой на панели инструментов **Сохранить**.

Окно личной карточки клиента состоит из двух закладок: в на закладке *Владелец* отображаются данные самого владельца (см. Рис. 57), на закладке *Совладельцы* – информация о совладельцах (см. Рис. 60). Для добавления совладельца необходимо на закладке *Совладельцы* вызвать команду контекстного меню *Добавить*, далее в появившемся окне (см. Рис. 60) заполнить поле *Имя* и загрузить фото, если это необходимо, нажатием кнопки

Загрузить фото

, либо воспользовавшись соответствующей командой контекстного меню *Загрузить фото*.

Для сохранения информации по найденной карте нажмите последовательно кнопки *Выделить всё* и *Сохранить выделенные*. Появится окно *Новое множество карт* (см. Рис. 63), введите название создаваемого множества и нажмите кнопку *Сохранить*, для отмены операции нажмите кнопку *Отменить*.

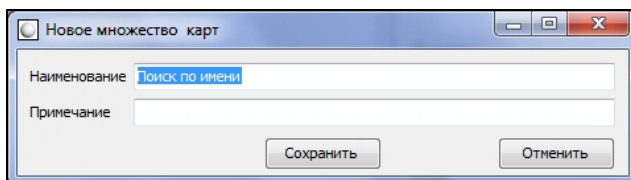


Рис. 63

Сохраненная информация по карте будет находиться в справочнике *Множества карт* (см. п. 3.3.3). Список отчётов, позволяющих использовать сохранённые списки карт в качестве фильтра, также можно увидеть справочнике *Множества карт*.

3.3.6 *Владельцы карт*

Здесь представлена информация о владельцах карт определенного диапазона. Для создания выборки по владельцам карт воспользуйтесь пунктом меню *Карты – Владельцы карт*, в появившемся окне (см. Рис. 64) в левой части заполните фильтр (поле *Номер карты с.. по..*), введя искомые номера карт, и нажмите

Применить фильтр

кнопку

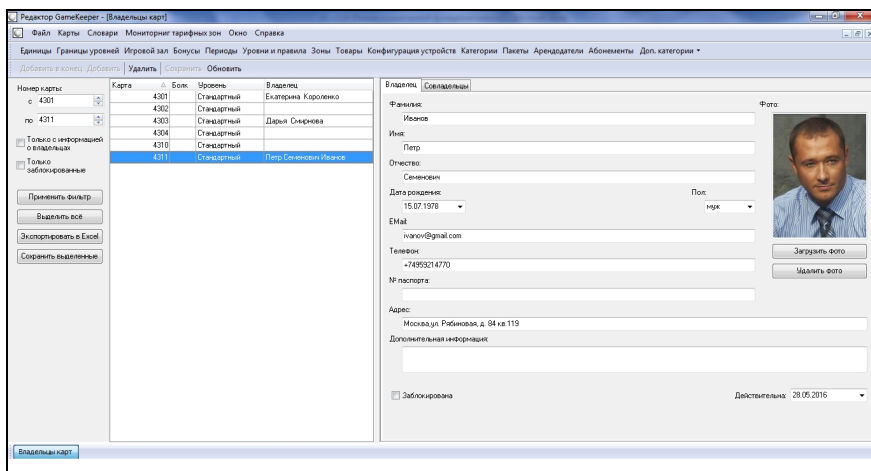


Рис. 64

В центральной части окна в табличной форме отобразится общая информация во всем картам выбранного диапазона. Установите курсор на карту, по которой необходимо получение более подробной информации о владельце карты, совладельцах и т.п.

Только с информацией о владельцах – если выставлен этот флаг, то система отобразит только те карты, в которых указана информация о владельцах. Если Вы хотите получить информацию обо всех активированных картах, этот флаг выставить не нужно.

Только заблокированные – если выставлен этот флаг, то система отобразит только те карты, которые были заблокированы на кассе или через приложение *Карты*.

Для сохранения информации по найденным владельцам карт нажмите последовательно кнопки **Выделить все** и **Сохранить выделенные**. Появится окно *Новое множество карт* (см. Рис. 65), введите название создаваемого множества и нажмите кнопку *Сохранить*, для отмены операции нажмите кнопку *Отменить*.

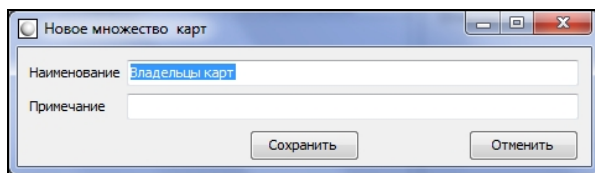


Рис. 65

Сохраненная информация по выбранным владельцам карт будет находиться в справочнике *Множества карт* (см. п. 3.3.3). Список отчётов, позволяющих использовать сохранённые списки карт в качестве фильтра, также можно увидеть в справочнике *Множества карт*.

3.3.7 Дни рождения

Здесь можно получить информацию о картах и владельцах карт, сгруппировав данные по дате рождения того или иного клиента. Для создания выборки по дням рождения владельцев карт воспользуйтесь пунктом меню *Карты – Дни рождения*, в появившемся окне (см. Рис. 66) в левой части заполните поля фильтра *Даты с .. по..*, введя соответствующие данные, и нажмите

Применить фильтр

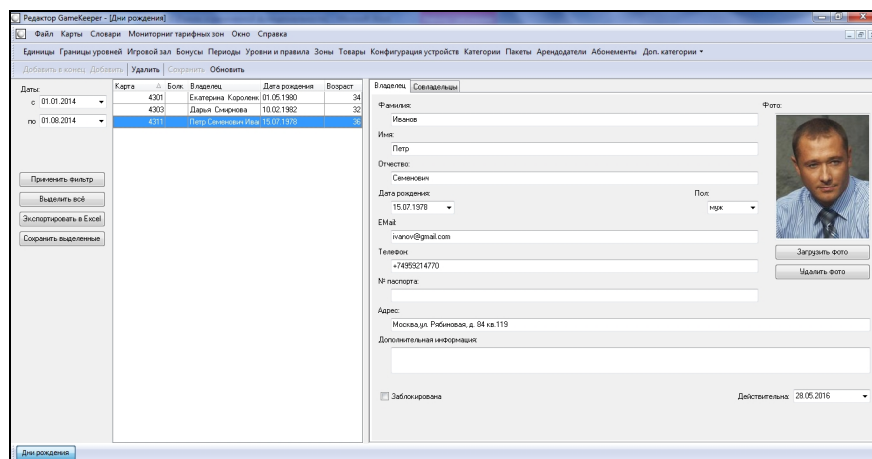
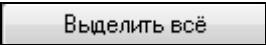


Рис. 66

В центральной части окна в табличной форме отобразится общая информация во всем клиентам, дни рождения которых попадают в заданный период. Установите курсор на карту, по которой необходимо получение более подробной информации о владельце карты, совладельцах и т.п.

Для сохранения информации по найденным клиентам нажмите последовательно кнопки  и . Появится окно *Новое множество карт* (см. Рис. 67), введите название создаваемого множества и нажмите кнопку *Сохранить*, для отмены операции нажмите кнопку *Отменить*.

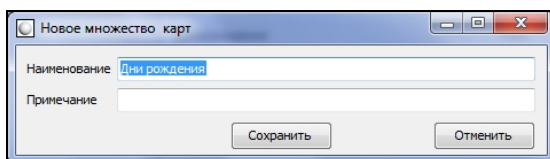


Рис. 67

Сохраненная информация по клиентам будет находиться в справочнике *Множества карт* (см. п.3.3.3). Список отчетов, позволяющих использовать сохранённые списки карт в качестве фильтра, также можно увидеть справочнике *Множества карт*.

3.3.8 Активно играющие карты

Здесь можно получить информацию о самых активно играющих картах в разбивке по категориям аппаратов или другим определенным параметрам.

Для создания выборки по картам воспользуйтесь пунктом меню *Карты – Активно играющие карты*. В появившемся окне (см. Рис. 68) в левой части заполните поля фильтра:

Транзакции с .. по.. – дата проведения транзакции по карте.

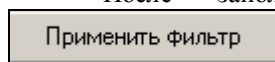
Группировка – из ниспадающего списка выберите, на основании какого типа группировки (доп. категория 1, 2 ,3, 4; ценовая категория, размещение, аппарат) формировать выборку карт.

Показывать первые ... карт в группе – здесь укажите количество карт, которые необходимо отобразить при формировании выборки.

Только с телефоном – если выставлен этот флаг, то система отобразит только те карты, где указаны данные о телефоне клиента.

Только с E-mail – если выставлен этот флаг, то система отобразит только те карты, где указаны данные о E-mail. Если Вы хотите получить информацию обо всех активно играющих картах, эти флаги выставлять не нужно.

После заполнения полей фильтра нажмите кнопку



В правой части окна в табличной форме отобразится информация обо всех активно играющих карт, сформированная на основании данных фильтра.

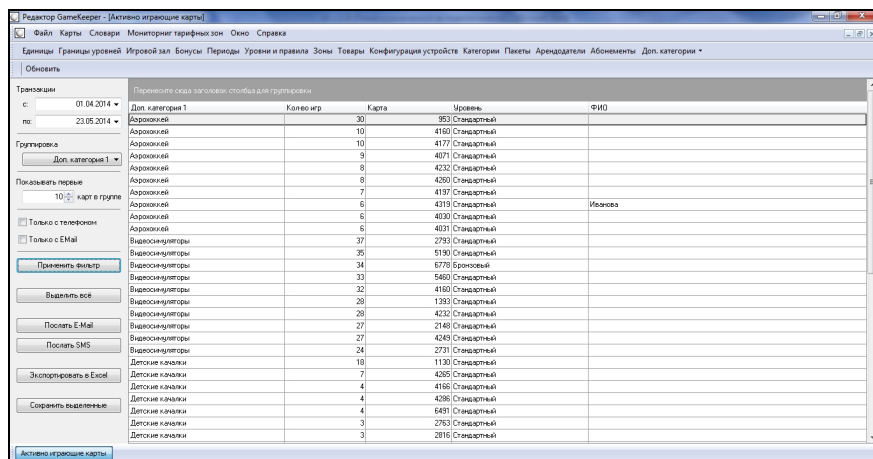


Рис. 68

Доп. категория 1 – наименование категории аппаратов.

Кол-во игр – кол-во игр, которые сыграла карта.

Карта – номер карты, которая играла на этой категории аппаратов.

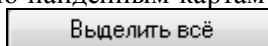
Уровень – название уровня карты, которая играла на этой категории аппаратов.

ФИО – полное имя владельца карты.

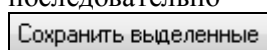
Для сохранения информации по найденным картам нажмите

последовательно

кнопки



и



Появится окно *Новое множество карт* (см.

Рис. 69), введите название создаваемого множества и нажмите кнопку *Сохранить*, для отмены операции нажмите кнопку *Отменить*.

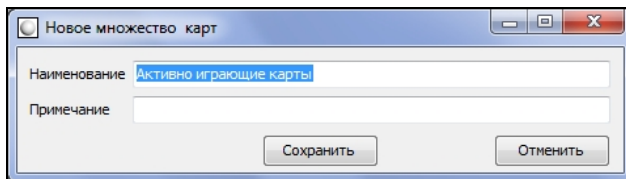


Рис. 69

Сохраненная информация по карте будет находиться в справочнике *Множества карт* (см. п. 3.3.3). Список отчётов, позволяющих использовать сохранённые списки карт в качестве фильтра, также можно увидеть в справочнике *Множества карт*.

3.3.9 RFM

Здесь можно получить данные по клиентам по признакам **RFM** (*Recency*, *Frequency*, *Monetary* — давность, частота, деньги). Этот метод оптимален для формирования классификации клиентов. Рассмотрим подробнее основные понятия данного метода.

Recency — здесь определяется давность посещения клиентом игрового центра.

При этом данные по любому параметру RFM анализа разбиваются на 3 сегмента или на 5 сегментов в зависимости от того, насколько подробный требуется анализ. Далее каждый клиент получит идентификатор от 1 до 3 или от 1 до 5, на значение идентификатора влияет активность клиента. Тем гостям, которые недавно посещали центр, будет присвоен идентификатор 3 или 5, гости посещавшие центр давно, получают идентификатор 1.

Frequency — частота посещения клиентом игрового центра, определяется количество посещений за определенный период времени. При разбивке данных клиентам, посетившим центр большое количество раз, будет присвоен идентификатор 3 или 5, наименее активно посещающим гостям присвоится идентификатор 1.

Monetary – здесь определяется количество внесенных клиентом денег. Клиентам, внесшим наибольшие суммы в игровом центре, будет присвоен идентификатор 3 или 5, клиентам, внесшим наименьшие суммы, идентификатор 1.

Для анализа классификации клиентов по выбранному методу воспользуйтесь пунктом меню *Карты – RFM*. В появившемся окне (см. Рис. 70) в левой части заполните поля фильтра:

Карта	Давность	Количество дней	Деньги	ФИО
953	10	13	14523	
6352	47	10	8125	
2223	47	7	3400	
6205	48	17	7800	
6778	48	13	13175	
1276	48	10	3500	
1434	48	8	6025	
1393	48	7	7025	
2731	48	7	3450	
6935	49	11	5725	
2939	49	8	3705	

Рис. 70

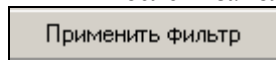
Количество сегментов – выберите количество сегментов (3 или 5).

Давность, Частота, Деньги – установите значения параметров, по которым формировать данные.

Только с телефоном – если выставлен этот флаг, то система отобразит только те карты, где указаны данные о телефоне клиента.

Только с E-mail – если выставлен этот флаг, то система отобразит только те карты, где указаны данные о E-mail.

После заполнения полей фильтра нажмите кнопку



В правой части окна в табличной форме отобразится информация по картам, выбранным Вами для анализа.

Карта – номер карты.

Давность – количество дней с момента последнего посещения.

Количество дней – количество дней (посещений), когда карта была в центре за определенный промежуток времени.

Деньги – сумма, которую внес клиент за определенный промежуток времени.

ФИО – полное имя владельца карты.

Для сохранения найденной информации нажмите последовательно кнопки **Выделить всё** и **Сохранить выделенные**. Появится окно *Новое множество карт* (см. Рис. 71), введите название создаваемого множества и нажмите кнопку *Сохранить*, для отмены операции нажмите кнопку *Отменить*.

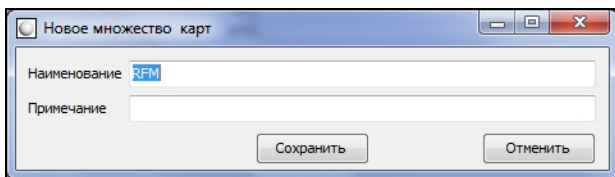


Рис. 71

Сохраненная информация будет находиться в справочнике *Множества карт* (см. п. 3.3.3). Список отчётов, позволяющих использовать сохранённые списки карт в качестве фильтра, также можно увидеть в справочнике *Множества карт*.

3.4 Словари

Система Game-Keeper позволяет автоматизировать как один игровой центр, так и сеть игровых комплексов, объединенных центральным офисом. Игровые центры в составе сети используют единый сервер авторизации пластиковых карт, что позволяет строить корпоративные сети игровых клубов с единой платежной системой (см. Рис. 1).

Игровой комплекс (локальный) соединяется с сервером центрального офиса (см. Рис. 1). В пункте *Словари* менеджерского приложения **GK Editor** представлены словари, в которые вводятся общие для всей сети игротек данные, такие как *Операции*, *Уровни и правила*, *Границы уровней*, *Единицы*.

Справочник *Единицы* – это системный словарь, который представлен только для просмотра.

В словаре *Уровни и правила* вводятся общие (единые для всей сети игротек) уровни карт, которые будут доступны для всех игротек сети. В отдельной игротеке возможно создание своего локального уровня карт, который будет использоваться только в данной игротеке.

3.4.1 Единицы

В этом справочнике перечислены все единицы и операции системы (см. Рис. 72).

В данном словаре возможен просмотр всех единиц и операций в системе. Операции добавления и удаления объектов в этот справочник не доступны.

Код	Наименование	Системное наименование
bn	BEZNALL	BEZNALL
MasterCard	MasterCard	Рубли - банковская карта 2
visa	Visa	Рубли - банковская карта 1
RK-бонусы	Бонус R-Keeper	Бонус R-Keeper
бонусы	Бонусы	Бонусы
В-руб.	Внешний рубль (забалансовый)	Внешний рубль (забалансовый)
услуги	Внешняя услуга	Внешняя услуга
ЗОНА	Вход в зону	Вход в зону
счета	Гостевые счета (эккаунты)	Гостевые счета (эккаунты)
БОНУСЫ	ГРУППА "Бонусы"	ГРУППА "Бонусы"
ВНЕШНИЕ	ГРУППА "Внешние"	ГРУППА "Внешние"
ДЕНЬГИ	ГРУППА "Деньги"	ГРУППА "Деньги"
ЗОНА	ГРУППА "ЗОНА"	ГРУППА "ЗОНА"
ИГРЫ	ГРУППА "Игры"	ГРУППА "Игры"
КАРТОЧКИ	ГРУППА "Карточки"	Отказ игрового контроллера
КОНТРОЛЛЕР	ГРУППА "Контроллеры"	ГРУППА "Контроллеры"
ПРОГРАММЫ	ГРУППА "Программы"	ГРУППА "Программы"
СПЕЦ	ГРУППА "Специальные"	ГРУППА "Специальные"
УРОВНИ	ГРУППА "Уровни"	ГРУППА "Уровни"
игры	Игры	Игры
карты	Карточка	Карточка
купон-ТД	Купон-выдача (Ticket Dispenser)	Купон-выдача (Ticket Dispenser)
купоны	Купоны	Купоны
отказы	Отказ игрового контроллера	Отказ игрового контроллера

Рис. 72

Код – системный код операции.

Наименование – наименование единицы.

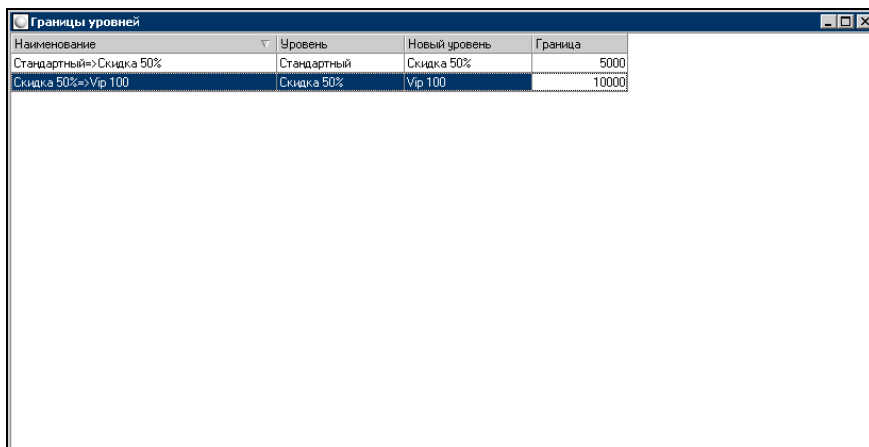
Системное наименование – системное название операции (не редактируемое поле).

В единицах операции вида *Рубли – Банковская карта X* пользовательское название можно изменить на название банковской карты, которая будет приниматься к оплате на кассе. Переименовать

нужно столько названий единицы операции, сколько видов банковских карт будет использоваться на кассе.

3.4.2 Границы уровней

В этом справочнике создаются и редактируются переходы с одного уровня карт на другой. Для работы со справочником выберите *Общие – Границы уровней*. Система откроет окно, представленное на Рис. 73



Наименование	Уровень	Новый уровень	Граница
Стандартный=>Скидка 50%	Стандартный	Скидка 50%	5000
Скидка 50%=>Ур. 100	Скидка 50%	Ур. 100	10000

Рис. 73

Справочник *Граница уровней* содержит следующие поля:

Наименование – название границы уровня.

Уровень – текущий уровень карты.

Новый уровень – новый уровень карты, который присваивается после преодоления границы.

Граница – в этом поле проставляется денежная сумма, которую необходимо потратить для изменения уровня. Для перехода между уровнями требуется внести деньги на кассе, при этом сумма должна быть либо проиграна на игровых автоматах, либо израсходована на приобретение каких либо услуг, а также пакетов с определенными настройками (указана *Цена пакета*). Затем счет снова необходимо пополнить (сумма пополнения произвольна). Если в поле *Граница* указать значение ноль или поля *Новый уровень*

и *Уровень* оставить пустым, то при сохранении система выдаст ошибку (см. Рис. 74).

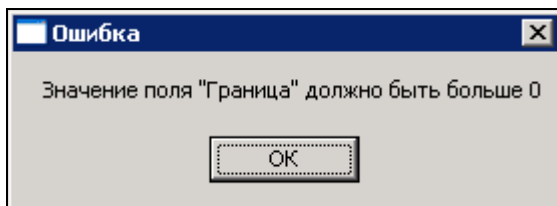


Рис. 74

Границы уровней после удаления не восстанавливаются (если были удалены, необходимо завести заново).

3.4.3 Игровой зал

В этом справочнике вводится название игрового комплекса, и определяются его характеристики (см. Рис. 75).

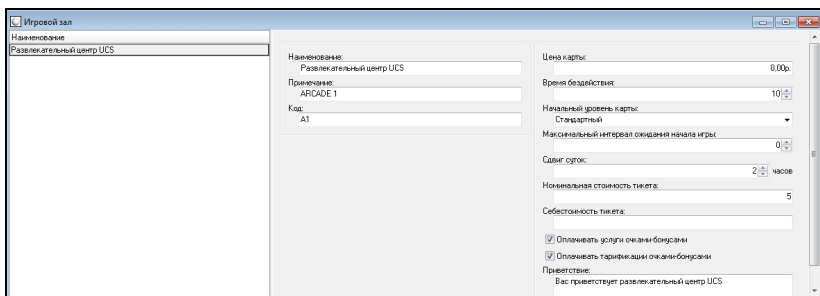


Рис. 75

Наименование – название игрового центра. Данное поле обязательно необходимо заполнить для корректного отображения названия центра в отчетах.

Цена карты – стоимость карты.

Примечание – любой дополнительный комментарий;

Код – системный код.

Начальный уровень карты – стартовый уровень карты (уровень по умолчанию).

Время бездействия – система использует единый сервер авторизации карт гостей, что позволяет строить корпоративные сети игровых клубов с единой платежной системой. Информация о картах хранится в центральном сервере. В момент активации или применения карты запись о данной карте на центральном сервере блокируется и передается на локальный сервер игротеки. *Время бездействия* – это время ожидания перед отправкой записи неактивного игрока на главный сервер. Это означает, что если в течение указанного времени (*времени бездействия*) карта не будет использоваться, то карта блокируется в локальном сервере игротеки и передается обратно в центральный сервер. Затем при возобновлении использования карты в игротеке, запись о данной карте блокируется в центральном сервере и передается в локальный сервер и т.д.

Оплачивать услуги очками-бонусами – при выставленном флаге оплата услуг может быть произведена очками-бонусами с карты.

Оплачивать тарификации очками-бонусами – при выставленном флаге оплата тарификаций может быть произведена очками-бонусами с карты.

Максимальный интервал ожидания начала игры –

Сдвиг суток – в данном поле выставляется сдвиг суток для корректного отображения ночных транзакций в отчетах. Этот параметр актуален только для игровых центров, работающих после 0:00, например, если центр работает до 2:00, в этом поле необходимо выставить значение 2, чтобы операции после полуночи попадали в предыдущий, а не в следующий день. Если центр работает до полуночи, это поле заполнять не нужно.

Номинальная стоимость тикета – номинальная стоимость тикета в рублях. Эта величина является расчетной, для ее определения необходимо использовать отчет «Расчет номинальной стоимости тикета» (см. п.8.13.5).

Себестоимость тикета – закупочная стоимость тикета для локального игрового центра.

Приветствие – текстовое поле. В этом поле вводится информация, которая отображается на дисплее игровых автоматов при запуске игровых контроллеров.

3.4.4 Бонусы

Бонус – начисление на счет карты гостя бесплатных очков. Очки-бонусы, которые начисляются на баланс карты, суммируются с текущим «денежным» балансом очков.

Очки на карте условно делятся:

- очки, купленные гостем (очки-деньги);
- очки-бонусы.

Порядок списания очков на игровом автомате: сначала списываются очки-деньги, затем очки-бонусы.

Сумма бонусов, накопленная во время игр и не потраченная в играх, не возвращается гостю и сгорает при возврате текущего остатка с карты.

В системе различают несколько видов бонусов:

- *Начисленные вручную*
- *Начисленные автоматически*
- *Начисленные с пакетом*
- *Внешние (бонусы R-Keeper)*

Начисленные вручную – администратор программы Game-Keeper может вручную назначить очки-бонусы на гостевую карту через приложение *Касса* (см. 4.3.6) или в пункте главного меню *Карты* приложения GK Editor.

Начисленные автоматически – начисляются автоматически системой при определенных условиях, прописанных в справочнике бонусов.

Автоматические бонусы делятся на 2 типа:

- Тип 1. Бонусы от суммы пополнения
- Тип 2. Бонусы с общей суммы

Тип 1. *бонус с денежной суммы текущего пополнения счёта.*

Самый распространенный тип бонуса. Используется в тех случаях, когда бонусы начисляются в зависимости от единовременно внесенной на баланс карты суммы: чем больше гость вносит, тем больше получает бонус.

Для добавления бонуса этого типа используйте команду всплывающего меню *Добавить* или *Добавить в конец* и заполните поля в правой части окна справочника (см. Рис. 76).

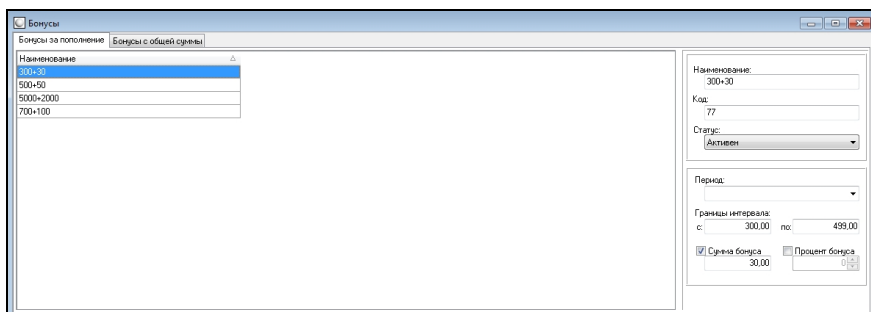


Рис. 76

Наименование – название бонуса.

Код – системный код.

Период – в этом поле выберите период начисления бонуса, если поле оставить пустым, то бонус начисляется автоматически в любое время.

Границы интервалов с.. по.. – в этом поле определяется то, в каких пределах внесенных сумм денег будет начислен бонус, указывается нижний и верхний предел (например, при пополнении от 300 до 500 рублей на карту гостя будет добавлено 30 очко-бонусов). Если верхний предел оставлен пустым, то система будет рассматривать начисление бонуса от нижнего предела суммы пополнения и далее без ограничения.

Если в системе имеется два подряд правила, в которых не указан верхний предел, при пополнении система начислит бонусы, суммируя условия двух правил.

Пример. В игровом центре есть правила, что при пополнении от суммы 300 рублей без верхнего предела клиент получит 30 очко-бонусов на карту, а от суммы 500 рублей без верхнего предела – 50 очко-бонусов, клиент вносит на карту 600 рублей и получает $30+50=80$ очко-бонусов.

При составлении цепочки правил для бонусов от суммы пополнения также важно учитывать следующее: границы интервалов, определяемые для правил, всегда учитывают нижний (минимальный) предел начисления бонуса, поэтому при пополнении карты на сумму, равную верхнему пределу одного правила, система рассмотрит второе, следующее за ним правило, и, если его нижний

предел совпадает в верхнем пределе первого правила, начислится бонус по условиям второго правила.

Пример. В игровом центре есть правило, что при пополнении от 300 до 500 рублей клиент получает 30 очков-бонусов на карту, а при пополнении от 500 до 700 – 50 очков-бонусов, клиент вносит на карту 500 рублей и получает 50 очков-бонусов.

Статус – статус элемента справочника *Бонусы* (см. п.3.1.4.1).

Сумма бонуса – если заполнено это поле, то при пополнении начисляется указанное в нем фиксированное значение бонуса.

Процент бонуса – если заполнено это поле, то при пополнении начисляется бонус, рассчитываемый как процент от суммы, внесенной на игровую карту.

Бонусы 1 типа являются возобновляемыми, т.е. могут начисляться неограниченное количество раз при выполнении условий применения бонусов.

Тип 2. бонус с накопленной денежной суммы с учётом изменений текущего пополнения. Как только значение накопительного баланса денег на карте достигнет суммы, указанной в поле *Граница*, система начислит на счет очков карты бонус. В поле *Сумма* указывается размер начисляемого бонуса.

Бонусы данного типа не являются возобновляемыми, т.е. при достижении указанного предела система начислит бонус один раз, и при повторном накоплении начисление бонуса не произойдет.

Пополнение гостем счета карты приводит к увеличению накопительного баланса денег. Накопительный баланс отражает общее количество денег, внесенных гостем за весь период использования карты. Чем больше и чаще гость вносит деньги на карту, тем более это выгодно игровому комплексу. Например, при очередном пополнении счета значение накопительного баланса денег достигло 5000 – за это на карту зачисляется бонус–1000 очков. Приведенный в примере бонус представлен на Рис. 77.

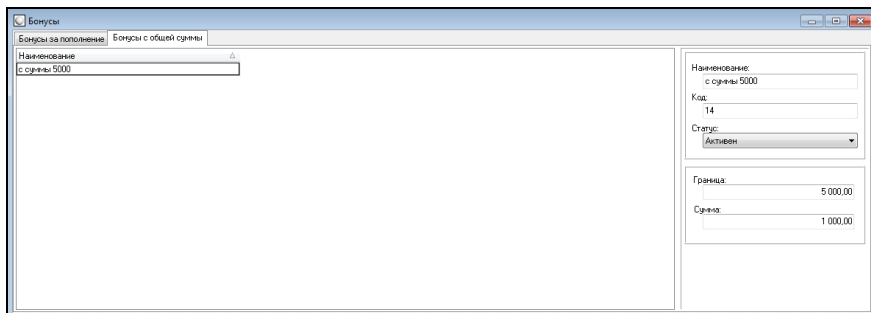


Рис. 77

Для добавления бонуса этого типа используйте команду всплывающего меню *Добавить* или *Добавить в конец* и заполните поля в правой части окна справочника (см. Рис. 77).

Все типы бонусов, введенные в системе, начисляются на все игровые карты независимо от их уровня.

Начисленные с пакетом – начисляются автоматически с продажей пакета на кассе. Очки-бонусы, начисляемые с продаж пакетов, прописываются в справочнике **Пакеты** в строке *Пакет – Очки* (см. п. 3.4.11). Это дополнительные очки-бонусы включены в пакет услуг, и рассчитываются так: Очки в пакете – деньги к возврату = очки-бонусы.

Бонусы R-Keeper (внешние бонусы) – начисляются автоматически при применении игровой карты во время оплаты счета R-Кеерг. Карта Game-Кеерг является платежной – на нее возможно внесение средств, которые будут сниматься автоматически при оплате счетов. Платежное свойство карты можно использовать не только при оплате игр в автоматах, но и при оплате счетов в ресторанах, кафе, относящихся к игровому комплексу. Карты Game-Кеерг работают по такому же принципу что и другие платежные карты R-Кеерг. Для платежной карты возможно начисление бонуса при оплате счета определенной валютой. Можно просто применить карту при оплате счета, чтобы на ее счет зачислился соответствующий бонус. Можно оплатить счет (часть счета) очками с карты Game-Кеерг–система спишет с баланса карты введенную сумму денег (очки переводятся в деньги по заданному курсу) и начислит бонус, при условии, что в R-Кеерг при оплате данной валютой начисляется бонус. Поскольку в R-

Keeper может быть заведено несколько бонусов, то для карты Game-Keeper необходимо установить привязку к бонусу R-Keeper.

3.4.5 Периоды

В данном справочнике (см. Рис. 78) создаются периоды, которые можно использовать при создании тарифных правил для игровых аппаратов (см. п. 3.4.10), а также при создании пакетов (см. п. 3.4.11). Цена игры на определенных автоматах может изменяться в зависимости от периода. В системе, возможно, прописать период любой сложности (например, каждый второй вторник месяца или каждую первую и третью декаду месяца действуют определенные цены). Каждый период может содержать один или несколько интервалов. В построении периода могут быть использованы время (часы и минуты), дни недели, даты, месяцы, годы.

Периоды

Наименование

Default

Праздник

Выходные

Будни

Интервалы времени

Свойства периода

Наименование

Пн, Вт, Ср, Чт, Пт

☒ Дни недели

☐ Воскресенье

☒ Понедельник

☒ Вторник

☒ Среда

☒ Четверг

☒ Пятница

☐ Суббота

☐ Учитывать год

☐ Учитывать месяц

☐ Дата начала

11.08.2011

☐ Дата окончания

11.08.2011

☐ Учитывать время

Время начала

10:00

Время окончания

23:00

☐ Консидия

Рис. 78

По датам интервал может быть открытым или закрытым, в зависимости от того, существуют даты начала и окончания действия интервала или нет. Если существует дата начала интервала и отсутствует дата окончания интервала, или наоборот, интервал считается открытым. Если существует и дата окончания действия, и

дата начала действия, интервал считают закрытым. Если не определены даты окончания и начала действия интервала, то интервал считают не ограниченным по датам.

В левой области окна, отображаются периоды, заведенные в системе.

Закладка *Свойства периода* (см. Рис. 79) содержит свойства выделенного периода:

Наименование – название периода.

Код – системный код.

Статус – см. п.3.1.4.1.

Примечание – любая дополнительная информация.

Цвет – в этом поле из списка выбирают цветовое оформление для каждого периода.

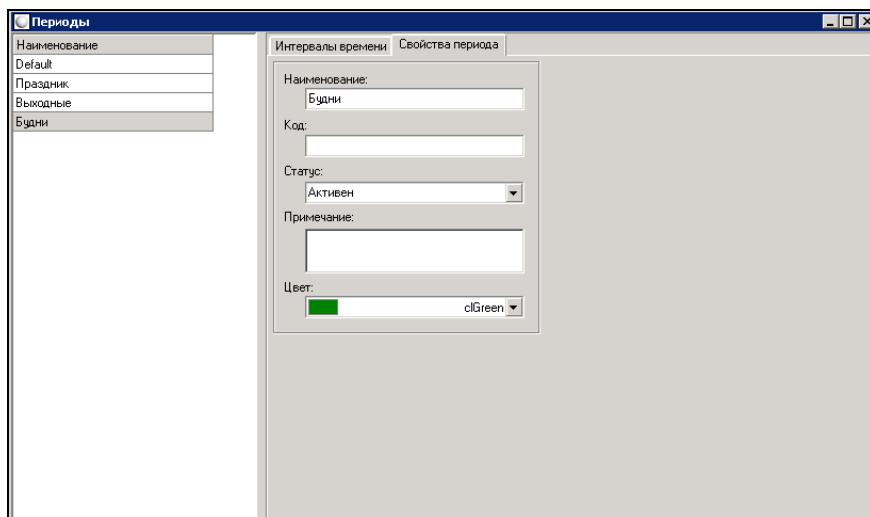


Рис. 79

Закладка *Интервалы времени*: здесь перечислены интервалы, относящиеся к выделенному в левой области окна периоду (см. Рис. 78), а также производятся настройки создаваемого периода

Дни недели – если создаваемый период должен действовать только в определенные дни недели, выставьте флаг в этом поле. Далее отметьте дни недели, когда будет действовать данный период.

Использовать Год – флаг определяет формат календаря (с возможностью выбора года и месяца или без такой возможности) для выбора даты в полях *Дата начала* и *Дата окончания*. Для закрытых периодов год определяют только вместе с месяцем действия. Для неограниченных интервалов год и месяц не определяют.

Использовать Месяц – если в определении даты начала и даты конца периода необходимо использовать месяц, выставьте флаг в этом поле. Этот флаг, также как и предыдущий, определяет формат календаря (с возможностью выбора месяца или без такой возможности) для выбора дат, ограничивающих период.

Дата начала – если период имеет дату начала действия, выберите ее из календаря в этом поле. Формат календаря для выбора даты зависит от свойств интервала *Использовать Год* и *Использовать Месяц*.

Дата окончания – если период имеет дату окончания действия, выберите ее из календаря в этом поле.

Время начала – время начала действия периода.

Время окончания – время окончания действия периода.

3.4.6 Уровни и правила

В системе Game-Keeper каждая карта относится к определенному уровню. В каждом уровне действуют свои правила. Например, в *Стандартном* уровне прописаны тарифные правила для большинства гостей. Карты, относящиеся к другим различным уровням, могут действовать по правилам, дающим определенную скидку. Для карты уровня *Сотрудник* могут быть установлены правила для игр и услуг по нулевой стоимости.

Один из уровней в системе считается *начальным* (обычно это *стандартный* уровень). При продаже (выдаче) на кассе карты ей присваивается начальный уровень.

При инсталляции в системе уже заведен один уровень *Стандартный*. Цены, определенные в этом уровне, будут отображены на дисплеях игровых автоматов. Данный уровень можно переименовать или переместить относительно других уровней, но на дисплеях все равно будут отображаться цены именно

этого уровня, так что подобные операции проводить не рекомендуется.

Стоимость игры на игровом автомате рассчитывается по определенным тарифам (в дальнейшем также, *правилам*) и измеряется в *очках*. Цена игры зависит от тарифа уровня карты: цены на игровом автомате данной категории в указанный период – эта информация прописывается в правилах. При применении карты на игровом автомате система списывает с баланса карты количество очков, определенное в соответствии с тарифом игры на данном аппарате в данное время.

В справочнике *Уровни и правила* (см. Рис. 80) создаются уровни карт и прописываются тарифы для каждого уровня магнитных карт. В левой части окна справочника представлен список уровней магнитных карт, на закладке *Свойства уровня* определены свойства каждого уровня карты (см. Рис. 81), в правой части окна представлены правила для выделенного в левой части окна уровня.

Для каждого уровня определяются тарифы, которые располагаются с **использованием приоритетов**.

Все правила в пределах одного уровня система рассматривает снизу вверх. Применяется то правило, все условия которого выполняются.

Пример. В игровом центре есть 3 категории автоматов:

- Группа автоматов с ценой 60 очков
- Группа автоматов с ценой 50 очков
- Группа услуг с ценой 40 очков

В справочнике периодов надо создать период «Будни до 18:00». Пример составления правил для рассматриваемого случая представлен на Рис. 80.

Период «Default» – это период, который действует *всегда*. Он перекрывает все созданные в справочнике периоды.

Правила с периодом «Будни до 18:00» расположены ниже, чем правила с периодом «Default». Поэтому когда игра на автомате категории «Игра 60» происходит в будний день утром – система начинает рассматривать все правила снизу вверх на предмет выполнения всех условий. Первое правило в списке снизу вверх с категорией «игра 60» встречается с периодом «Будни до 18:00». Это условие выполняется, поэтому система списывает с баланса карты

55 очков в соответствии с подходящим правилом. Если бы игра на автомате происходила в выходной день, то система пропустила бы правило с периодом «Будни до 18:00» и рассматривала следующие подходящие правила. В рассматриваемом случае следующее подходящее правило – с периодом «Default». То есть в выходной день система спишет с баланса карты 65 очков.

Уровни и правила							
Наименование							
Стандартный							
Сотрудник							
VIP 100							
Скидка 50%							
Временный							
Акция							
Веселый час							
День рождения							
Правила							
Свойства уровня							
Перенесите сюда заголовки столбца для группировки							
Категория	Период	Очки	Время задержки	Свободный проход	Только за деньги	Статус	
Услуги 40	Default	50	0	☒	☒	Активен	
Услуги 40	Будни до 18:00	35	0	☐	☐	Активен	
Игра 60	Default	65	0	☐	☐	Активен	
Игра 60	Будни до 18:00	55	0	☐	☐	Активен	
Игра 50	Default	60	0	☐	☐	Активен	
Игра 50	Будни до 18:00	45	0	☐	☐	Активен	

Рис. 80

Список правил для каждого уровня карты представляет собой таблицу, которая содержит следующие столбцы:

Категория – выбор категории автоматов, для которой будет действовать данный тариф в указанный период. Если оставить поле *Категория* пустым, то заведенное правило распространяется по умолчанию на все категории аппаратов.

Очки – стоимость игры на игровом автомате.

Период – в этом поле определяется период, в который будет действовать цена, указанная в поле *Очки*.

Время задержки – минимальный интервал времени (в миллисекундах) между двумя последовательными играми. Если *Время задержки* равно 0, то следующая игра может начаться сразу же после окончания предыдущей.

Свободный проход – данный флаг используется для тарифных зон, оборудованных турникетами, позволяющий входить и выходить из тарифных зон беспрепятственно без учета баланса карты, в обе стороны прокрутки турникета

Только за деньги – в случае, если выставлен этот флаг, то для данной категории аппаратов игра будет осуществляться за очки-деньги (без учета бонусов). Таким образом, можно ограничивать использование бонусных очков при оплате игры как в зависимости от аппарата (его категории), так и в зависимости от уровня карты и/или периода времени.

Статус – может быть: *Активен*, *Неактивен* (см. п.3.1.4.1).

Все правила рассматриваются снизу вверх (в режиме таблицы). Если ни одно правило не подошло по условиям, то система на контролере выдаст ошибку [?Undefined price], а после проведения игровой карты напишет *Ошибка тарифа*. Для устранения ошибки необходимо завести соответствующее правило.

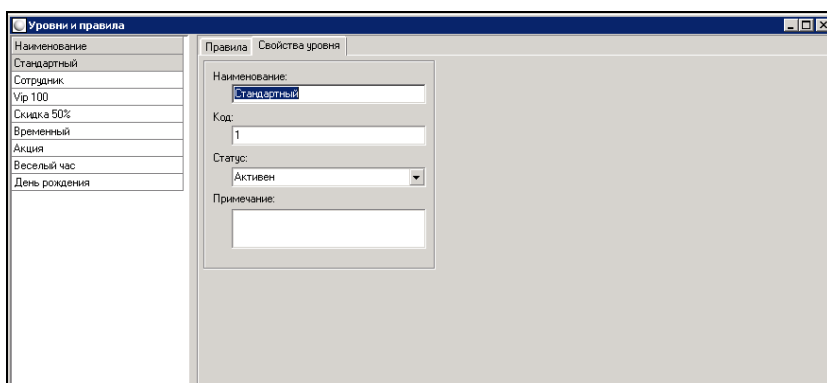


Рис. 81

Закладка *Свойства уровня* содержит следующие поля:

Наименование – название уровня карты.

Код – код уровня.

Статус – статус (*Активен*, *Неактивен*).

Примечание – любая дополнительная информация.

Если карты Game-Keeper используются для получения скидки/бонуса R-Keeper, то код конкретной скидки/бонуса привязывается к коду уровня карты Game-Keeper.

3.4.6.1 Создание карт сотрудников

Карты выдаются сотрудникам игрового зала запуска игр на аппарате в случае какой-то проблемы с картой гостя, пропуска на

аттракцион через турникет, для проверки работы игрового аппарата и т.д. Все операции по таким картам фиксируются в отчетах.

Карты сотрудников относятся к отдельному уровню карт, поэтому необходимо создать в пункте *Уровни и правила* новый уровень *Сотрудник*. В этом уровне прописать правило, что цена игры на все аппараты в любой период времени (то есть в период *Default*) равна 0 (см. Рис. 82).

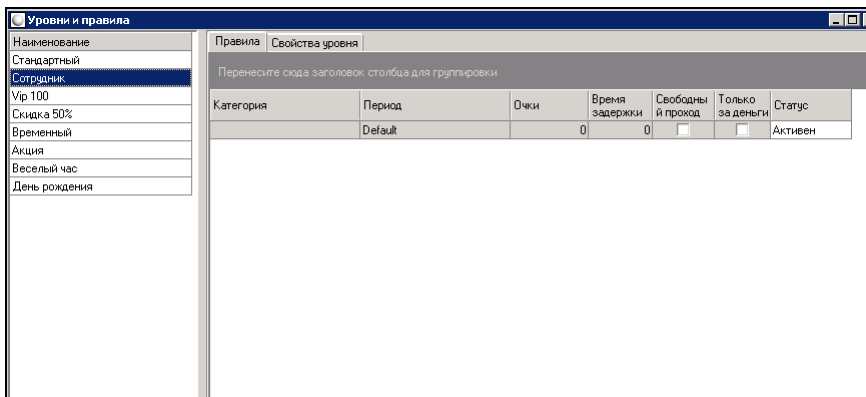


Рис. 82

3.4.6.2 Создание карт со скидками

Для того чтобы создать карты со скидками необходимо создать новый уровень карт в справочнике *Уровни и правила*, например, *VIP 50 %* (см. Рис. 83).

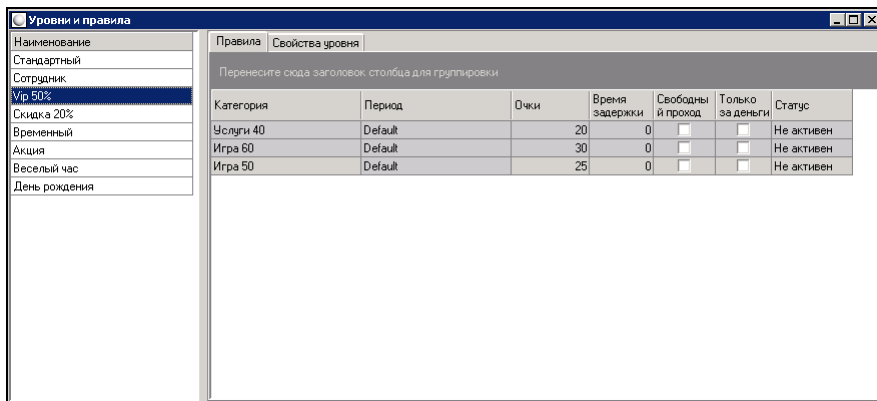


Рис. 83

В таблице справа необходимо прописать цены автоматов.

Пример. В игровом центре есть 3 категории автоматов:

- группа автоматов с ценой 60 очков;
- группа автоматов с ценой 50 очков;
- группа товаров и услуг с ценой 40 очков.

Для того чтобы создать VIP карты, дающие 50 % скидку необходимо создать правила, как показано на Рис. 83. В столбце *Очки* указать соответствующие цены (в нашем примере это цены на 50% меньше исходных).

Для прописки карт на уровень, отличный от *Стандартного* (в данном случае на уровень *VIP 50*) необходимо воспользоваться справочником **Пакеты** (см.п.3.4.11). Чтобы карте при продаже присвоился нужный уровень, на кассе выбираем соответствующий пакет.

3.4.7 Зоны

Территория центра можно разделить на зоны для детального построения отчетов, контроля посещаемости и тарификации нахождения в зоне.

Зоны представлены в древовидной структуре. Самым верхним уровнем (корнем) является зона «территория центра»,

которая существует всегда и не может быть удалена, по умолчанию все создаваемые устройства относятся к ней (см. Рис. 84). В «территорию центра» могут входить одна или несколько дочерних зон, которые в свою очередь могут включать в себя вложенные зоны.

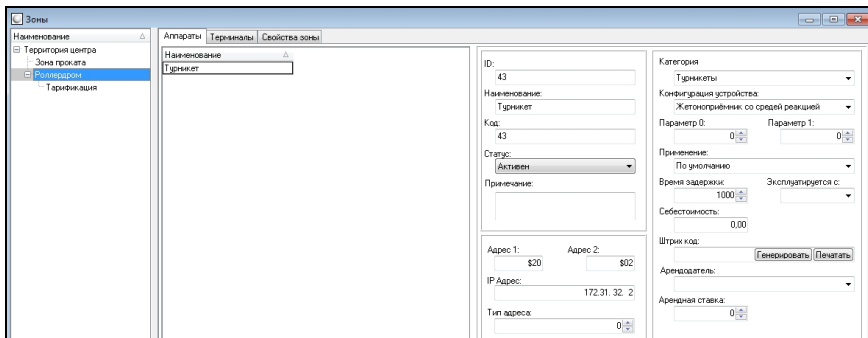


Рис. 84

В левой области окна представлен список зон развлекательного центра.

В правой области окна представлены закладки:

Аппараты

Закладка *Аппараты* содержит перечень аппаратов, заведенных в пункте *Словари – Категории* (см. п.3.4.10).

Терминалы

На закладке *Терминалы* создается весь перечень терминалов игрового центра. Терминалы заводят для группировки данных в отчетах и перемещают их в зоны в соответствии с их расположением.

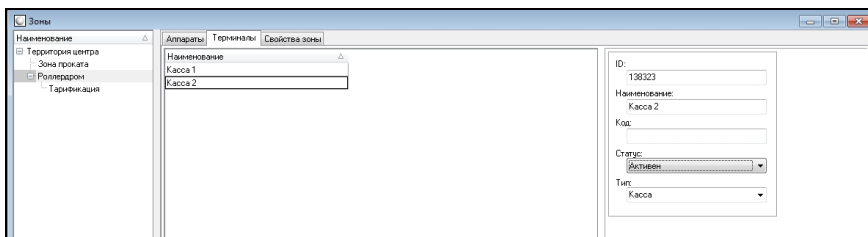


Рис. 85

Закладка **Терминалы** (см. Рис. 85) содержит следующие поля:

ID – внутренний идентификатор, присваивается системой автоматически.

Наименование – название терминала.

Код – системный код.

Статус – см. п. 3.1.4.1.

Тип – в этом поле определяется тип терминала (касса, аппарат, киоск, другое)

Закладка **Свойства зоны** содержит следующие поля (см. Рис. 86):

Рис. 86

Наименование – название зоны.

Код – системный код.

Статус – см. п. 3.1.4.1.

Завершать при выходе – при выставленном флаге тарификация оканчивается в момент выхода. При повторном входе тарификация начнется заново.

Если зона единственная, рекомендуется выставить этот флаг для корректного закрытия тарификации.

Завершать по окончании предоплаты – при выставленном флаге сумма предоплаты будет снята повторно с карты гостя при повторном входе в случае, если окончено время предоплаты и гость покинул зоны. При отсутствии флага, если имеется предоплата за вход в зону, при повторном входе сумма предоплаты не будет снята и плата за пребывание в зоне будет осуществляться согласно тарифным правилам.

Бесплатное время (минут) – количество минут, которые не будут учтены при включении тарификации.

Время приостановки тарификации – интервал времени, на которое будет приостановлена тарификация на кассе при ее закрытии.

Устройство контроля – устройство контроля входа/выхода (начала/остановки тарификации), сигналы от которого будут служить основанием для регистрации входа/выхода. Таким устройством может быть:

- *Принтер*
- *Касса*
- *Турникет*

Для нетарифицируемых зон в поле *Устройство контроля* установлено: «Нет».

Минимальный баланс входа – минимальный баланс очков для входа в зону.

Минимальный баланс выхода – минимальный баланс очков для выхода из зоны.

Если выставить значение «минус» при заполнении полей *Минимальный баланс входа* и *Минимальный баланс выхода*, то при попытке сохранить изменения появится сообщение об ошибке (см. Рис. 87).

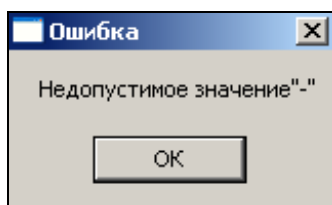


Рис. 87

Если выставить отрицательное значение при заполнении полей *Минимальный баланс входа* и *Минимальный баланс выхода*, то при попытке сохранить изменения появится сообщение об ошибке (см. Рис. 87).

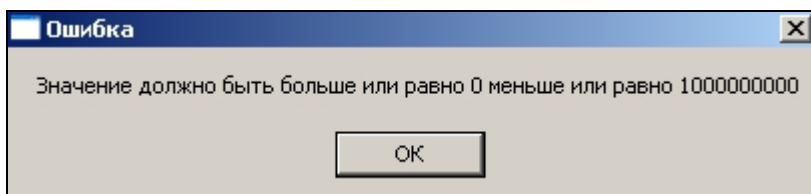


Рис. 88

Плата за вход – установленная сумма, взимаемая при входе в зону. Если отсутствует правило для платы за вход, то при наличии этого флага с карты гостя будет снята сумма, определяемая установленным для тарификации правилом.

Интервал оплаты (минут) – количество минут, для которого указана цена в правилах. Если время использования тарификации меньше указанного в этом поле, то система снимет с карты сумму за реальное использованное время. Например, при интервале оплаты в 10 минут, если гость пробыл в зоне 5 минут, оплата будет произведена за 5 минут.

Предоплаченное время (минут) – количество минут, сумма за которые будет снята с карты гостя в случае использования предоплаты. Рассчитывается по правилам, установленным для тарификации.

Предоплаченное время непрерывно – при выставлении флага счетчик предоплаченного времени не останавливается.

Если выставлен флаг *Завершать по окончанию предоплаты* и отсутствует флаг *Предоплаченное время непрерывно*, счетчик времени не будет остановлен при выходе из зоны.

Контроллер тарификации – контроллер, по правилам которого будет определяться цена пребывания в зоне.

Максимальное количество посетителей в зоне – максимальное количество посетителей в зоне.

Тарифные зоны

Для создания тарифной зоны необходимо создать в левой части окна зону, а в правой части заполняется закладка «Свойства зоны» (см. Рис. 86).

В случае применения зон для контроля посещаемости и тарификации для зоны необходимо указать устройство контроля входа/выхода (начала/остановки тарификации), сигналы от которого

будут служить основанием для регистрации входа/выхода. Таким устройством может быть турникет, контроллер с принтером или касса. Также необходимо задать контроллер тарификации – контроллер, по правилам которого будет определяться цена нахождения в зоне.

Также есть возможность взимать плату за вход в зону. Плата за вход может состоять из двух частей: оплаты prepaid времени и оплаты прохода (как игры на аппарате – входном контроллере), которые могут вычисляться по правилам для разных контроллеров.

На зоны, ограниченные турникетами, накладывается следующее ограничение: возможно нахождение только в одной из таких зон, расположенных на одном уровне вложенности. Например, если в «территорию центра» вложены две зоны одного уровня – «каток» и «роллердром». Они ограничены турникетами. В таких зонах одновременно находиться нельзя. Для неограниченных турникетами зон (например, прокат) возможно нахождение в нескольких зонах одного уровня (в примере, можно взять напрокат коньки и защиту).

Время и стоимость пребывания.

Использование зон с контролем входа/выхода осуществляется по двум схемам: схема с постоянно тарифицируемым доступом и схема с временным свободным доступом.

В первом случае при входе осуществляется начало тарификации, при выходе – ее завершение.

Во втором случае, начиная с момента первого входа, существует некоторый (обычно prepaid) период свободного доступа в зону, в течение которого выход/вход не приводит к завершению/началу тарификации.

На практике бывает необходимость в предоставлении посетителю после входа в зону некоторого интервала времени на подготовительные мероприятия для пользования зоной, который следует исключить при расчете стоимости пребывания в зоне (например, время на переодевание). Это реализуется указанием для зоны бесплатного времени, действие которого начнется сразу после входа в зону (перед временем свободного доступа, если таковое определено).

Тарификация нахождения осуществляется интервалами кратными минуте. Для зоны необходимо указать интервал оплаты, стоимость которого задается в правилах для контроллера тарификации.

Стоимость пребывания рассчитывается по правилу, действующему на момент выхода.

В случае если в развлекательном центре стоимость тарификации варьируется в зависимости от периода времени, то полная стоимость пребывания в зоне рассчитается по правилу, установленному для периода, действующего на момент выхода. Например, в центре имеются два периода для расчета стоимости пребывания в зоне: будни до 18.00 и будни после 18.00 (см. Рис. 89). Гость вошел в тарифицируемую зону в 17.30, а выходит 18.30, с его карты спишутся по правилу очки, установленные для периода будни после 18.00 (согласно интервалу оплаты).

Категория	Период	Очки	Время задержки	Свободны и проход	Только за деньги	Статус
Каток	Будни до 18:00	10		☐	☐	Активен
Каток	Будни после 18:00	15	0	☐	☐	Активен

Рис. 89

3.4.8 Товары

В системе Game-Keeper возможна продажа различных видов товаров и услуг на кассе. Перечень соответствующих товаров и услуг создается в справочнике *Товары*.

Справочник **Товары** по умолчанию содержит группу *Товары и услуги*, и вложенные группы *Призы*, *Товары* и *Услуги*, куда можно добавить подгруппы, в которых можно создать соответствующие товары и услуг, если есть необходимость группировки. Также возможно создание товаров и услуг без группировки.

Для создания группы товаров/услуг необходимо воспользоваться пунктом всплывающего меню *Добавить* (см. Рис.

90), далее необходимо заполнить поля на закладке *Свойства группы товаров* и сохранить изменения.

Наименование – название группы товаров.

Код – системный код.

Статус – статус группы товаров (см. п. 3.1.4.1).

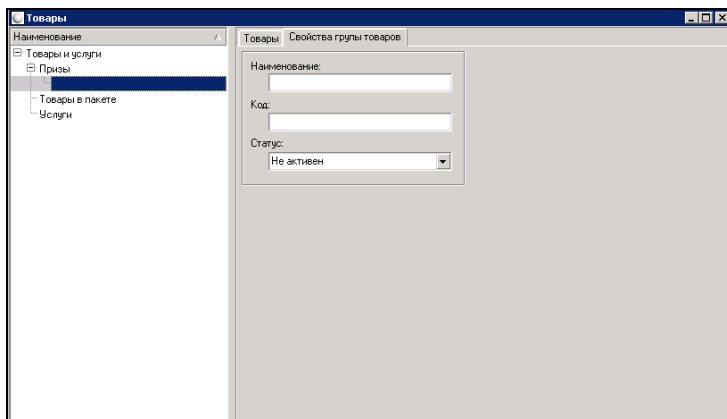


Рис. 90

Для удаления группы установите курсор на группу и воспользуйтесь командой всплывающего меню *Удалить*. В окне подтверждения операции (см. Рис. 91) нажмите *Да* для завершения операции удаления, для отмены операции нажмите *Нет*.

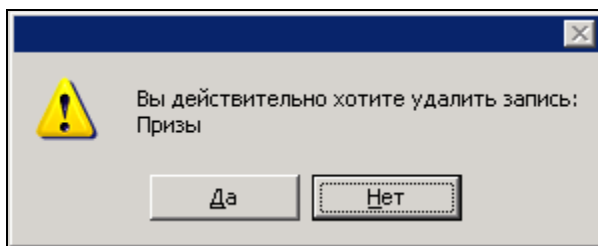


Рис. 91

В случае если выбранная для удаления группа содержит товары/услуги, появится сообщение об ошибке (см. Рис. 92). Удалите вложенные товары/услуги и повторите операцию.

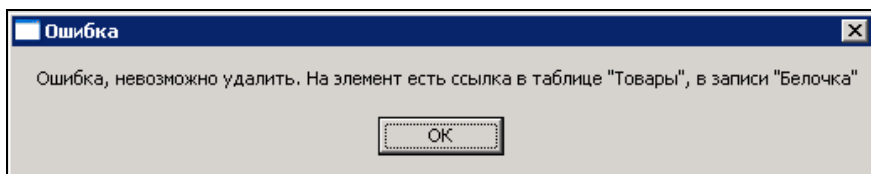


Рис. 92

Для создания товара/услуги используйте команду всплывающего меню *Добавить*, заполните необходимые поля для создаваемого товара/услуги и сохраните изменения.

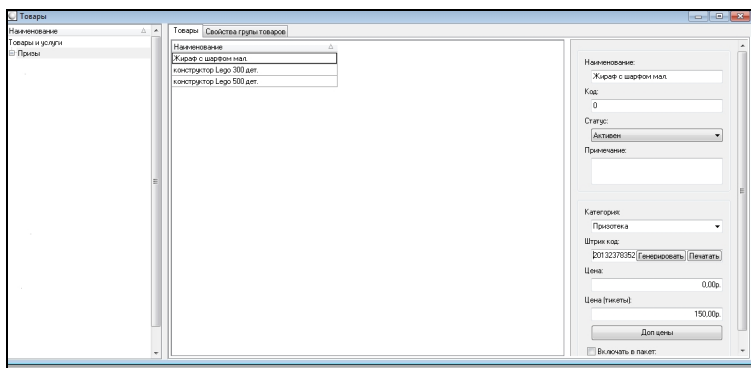


Рис. 93

Наименование – название товара.

Код – цифровой код товара для поиска на кассе.

Статус – см. п. 3.1.4.1.

Примечание – любая дополнительная информация.

Категория – категория устройств: данное поле обязательно заполняется для услуг, стоимость которых определяется правилами, для товаров данное поле заполняется, в случае если необходимо группировать данные по категориям для отчета.

Штрихкод – идентификационный код товара для распознавания на кассе (заполняется вручную либо с помощью сканера штрихкодов).

Цена – цена товара/услуги, если в поле цена указано значение «0», данный товар не будет отображаться на кассе.

Цена (тикеты) – указывается только для призовых товаров.

Одно и то же наименование товара может продаваться как за очки/деньги, так и за тикеты. В этом случае заполняются оба поля *Цена* и *Цена (тикеты)*.

Доп. цены – при нажатии на эту кнопку открывается справочник *Дополнительные цены*, где можно установить дополнительные цены на товары для каждого объекта (для корпоративной версии).

Включать в пакет – если выставлен этот флаг, то данный товар/услуга может быть прикреплен в пакет в качестве подарка. О создании пакетов см. 3.4.11.

3.4.9 Конфигурации

В этом справочнике создаются конфигурации – группы игровых автоматов (в основе деления по группам лежат технические параметры).

Для работы со справочником выберите *Словари* – *Конфигурации*.

Система откроет окно, представленное на Рис. 94

Рис. 94

В левой части окна содержатся конфигурации устройств, в правой части – параметры конфигурации на которой установлен курсор:

Наименование – название конфигурации.

Код – системный код.

Статус – см. п. 3.1.4.1.

Примечание – любая дополнительная информация.

In Port 1, In Port 2, Out Port 1, Out Port 2 – технические параметры конфигурации, устанавливаемые специалистами при установке системы.

Тип ЖКД (жидкокристаллического дисплея) – в этом поле определяют тип ЖК-индикатора с помощью выбора из списка.

Высота ЖКД – количество строк на ЖКД.

Длина ЖКД – количество колонок на ЖКД.

Тип считывателя – тип считывателя магнитных карт.

3.4.10 Категории

В этом справочнике создаются категории автоматов. Автоматы делятся на разные категории в зависимости от цены игры на аппарате. Игровые автоматы добавляются в соответствующую категорию. Например, в игровом комплексе используются 3 группы автоматов:

- группа автоматов с ценой 60 очков;
- группа автоматов с ценой 50 очков;
- группа автоматов с ценой 40 очков.

В этом справочнике необходимо создать три категории (60, 50, 40) и создать в этих категориях игровые автоматы (см. Рис. 96).

Автоматы, добавленные в систему через словарь *Устройства по категориям*, автоматически попадают в справочник *Зоны* в группу *Территория центра*, где и будут находиться до переноса пользователем в нужную зону.

Страница *Свойства категории* представлена на Рис. 95 и содержит следующие поля:

Наименование – название категории.

Код – системный код.

Статус – статус объекта.

Примечание – любая дополнительная информация.

Тип – здесь определяется тип категории аппаратов. В системе предусмотрена возможность присвоения 5 типов:

- **Аппараты** – игровые аппараты.
- **Псевдоаппараты** – тип категории, устанавливаемый для продажи услуг через кассу (цена вычисляется по правилам, прописанным для данной категории, и она будет единой для всех услуг, входящих в данную группу).
- **Товары**
- **Товары/услуги, продаваемые с пакетами**
- **Призовые товары**

Категории	
Наименование	▲
Акварим	
Батут	
Игра 50	
Игра 60	
Игровая комната	
Категория 60	
Лабиринт	
Ромашка	
Услуга "Няни"	
Услуги 40	

Аппараты	
Свойства категории	
Наименование:	Игровая комната
Код:	
Статус:	Активен
Примечание:	
Тип:	Псевдоаппараты

Рис. 95

Страница *Аппараты* представлена на Рис. 96 и содержит следующие поля:

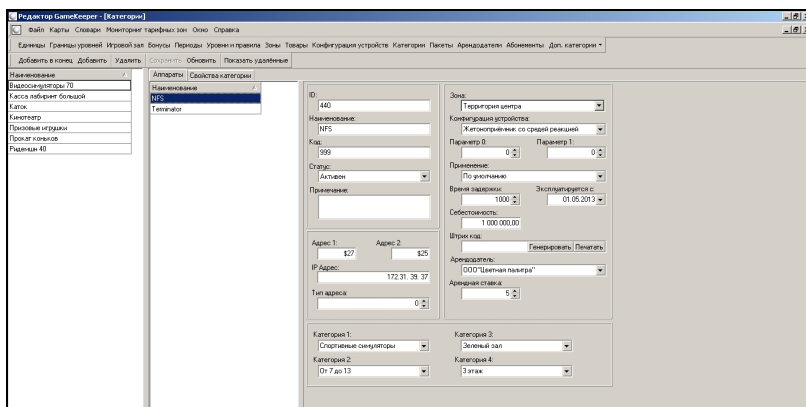


Рис. 96

ID –присваивается системой автоматически и не подлежит изменению.

Наименование – название аппарата.

Код – системный код.

Статус – см. п. 3.1.4.1.

Примечание – любая дополнительная информация.

Адрес1 и *Адрес 2* – технические параметры игрового контролера, устанавливаемые специалистами при инсталляции системы.

IP адрес – технический параметр игрового контролера, устанавливаемый специалистами при инсталляции системы.

Тип адреса – технический параметр игрового контролера, устанавливаемый специалистами при инсталляции системы.

Зона – в данном поле определяется расположение группы аппаратов. При изначальном заведении группы аппаратов все аппараты находятся в *Территории центра*, где и будут находиться до переноса пользователем в нужную зону (см. 3.4.7).

Конфигурация устройства – выбор конфигурации игрового автомата.

Применение – способ применения устройств. В системе различают несколько способов применения устройств:

- *по умолчанию* устанавливается первоначально при создании аппарата;
- *принтер* устанавливаются только для контроллера с принтером;

- *счетчик купонов*;
- *тарификация* устанавливается при создании устройства на вход/выход;
- *тарификация (только начало)* устанавливается при создании устройства контроля на вход;
- *тарификация (только завершение)* устанавливается при создании устройства контроля на выход.

Если в Центре используется тарификация, то при создании аппарата необходимо обязательно указать в этом поле тарифную зону, определяемую для этой тарификации.

Время задержки – минимальный интервал времени между двумя последовательными чтениями карты (в миллисекундах).

Себестоимость – себестоимость аппарата.

Эксплуатируется – дата ввода аппарата в эксплуатацию.

Арендодатель – наименование арендодателя

Арендная ставка – процент от прибыли, полученной на данном аппарате, причитающийся арендодателю.

Категория 1,2,3,4 – перечень дополнительных категорий, к которым может относиться аппарат (вид аппарата, возрастные ограничения, размещение и т.п.). О создании доп. категорий см. п. 3.4.14. У каждого создаваемого аппарата должно быть заполнено поле *Категория 1*.

3.4.11 Пакеты

Пакет представляет собой совокупность приобретаемых услуг, условий применения пакета и правил расчёта его цены. Пакеты разрабатываются маркетинговой службой развлекательного центра и продаются на кассе. На кассе осуществляется выбор из доступных пакетов в зависимости от пожеланий гостя, при этом кассиру не предоставляется возможность повлиять на стоимость пакетов или иные структурные элементы. Описывая условия применения пакета, можно указать необходимое состояние гостевого счёта (например, перечень допустимых или недопустимых уровней, минимальный баланс), период времени, когда продажа пакета допустима или недопустима (например, только по рабочим дням от 10 до 17 часов), список касс и список кассиров, которым можно (нельзя) продавать пакет. Можно также задать условия

взаимной совместимости пакетов и интервалы номеров карт, пригодных (непригодных) для данного пакета. Последняя возможность очень удобна, если имеются карты, отличающиеся по внешнему виду (например, VIP-карты, юбилейные, и т.п.), в этом случае система их автоматически распознает и предложит особые пакеты.

С помощью продажи пакета можно реализовать гибкую схему начисление бонусов, поощрение подарками

Приобретая пакет, гость может получить дополнительное количество очков или услуг, изменить уровень своего счёта (что означает переход на другие тарифные правила), а также абонемент, действующий на определенных условиях (например, покупка одного часа игры на всех игровых автоматах без ограничений).

На дополнительные услуги, входящие в пакет, гость получает купон на товар/ услугу, автоматически печатаемый вместе с чеком. Услуги проводятся как бесплатные игры (так как их стоимость включена в пакет).

Справочник **Пакеты** по умолчанию содержит единственную группу *Пакеты*, куда можно добавить группы, в которых можно создать соответствующие пакеты, если есть необходимость группировки. Также возможно создание пакетов без группировки.

Для создания группы пакетов необходимо воспользоваться пунктом всплывающего меню *Добавить* (см. Рис. 97), далее необходимо заполнить поля на закладке *Свойства группы пакетов* (см. п. 3.1.4.2) и сохранить изменения.

Наименование – название группы пакетов.

Код – системный код.

Статус – статус группы пакетов (см. п. 3.1.4.1).

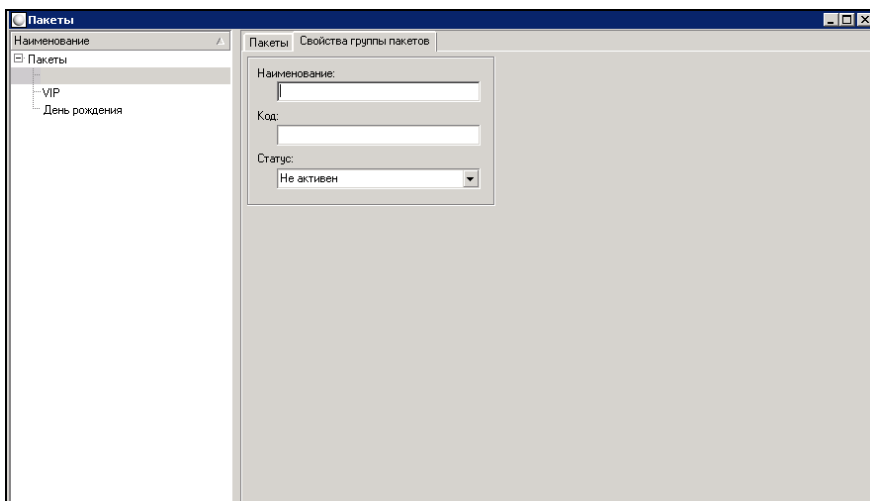


Рис. 97

Для удаления группы пакетов установите курсор на группу и воспользуйтесь командой всплывающего меню *Удалить*. В окне подтверждения операции (см. Рис. 98) нажмите *Да* для завершения операции удаления, для отмены операции нажмите *Нет*.

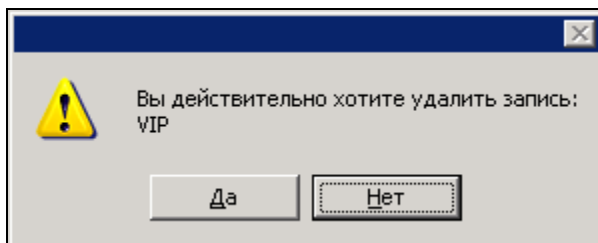


Рис. 98

В случае если выбранная для удаления группа содержит пакеты, появится сообщение об ошибке (см. Рис. 99). Удалите вложенные пакеты и повторите операцию.

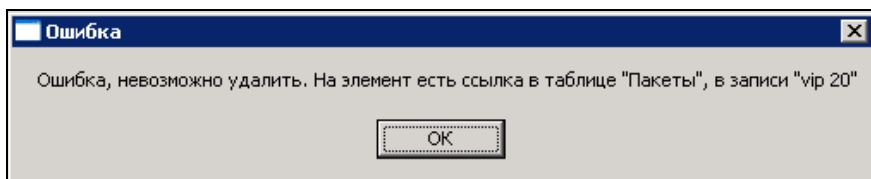


Рис. 99

Для создания пакета используйте команду всплывающего меню *Добавить*, заполните необходимые поля для создаваемого пакета (см. Рис. 100) и сохраните изменения.

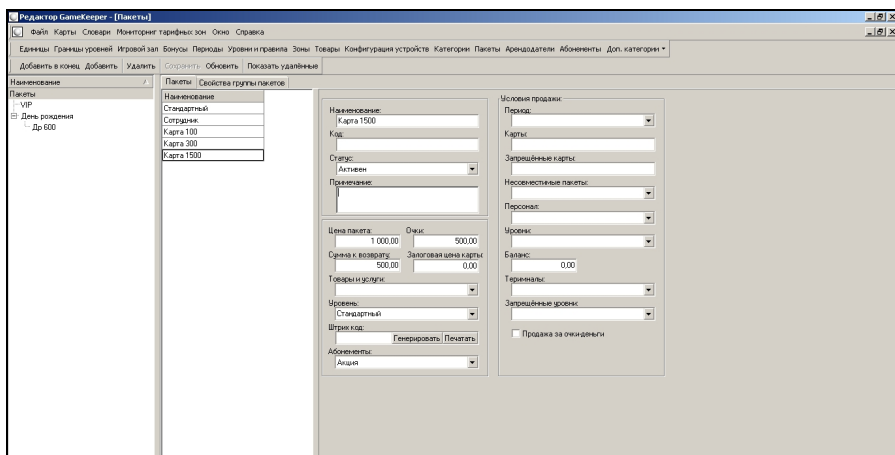


Рис. 100

Наименование – название пакета.

Код – системный код пакета.

Статус – см. п. 3.1.4.1.

Примечание – любая дополнительная информация.

Цена пакета – продажная стоимость пакета, которая не пересчитывается в очки и не может быть возвращена клиенту. При продаже пакета на кассе цена пакета суммируется с суммой к возврату и залоговой ценой карты.

Сумма к возврату – сумма, выдаваемая при возврате карты.

Залоговая цена карты – залоговая стоимость карты, в данном пакете. Залог не пересчитывается в очки и при возврате

карты возвращается гостю. При смене (повторной продаже) пакетов на кассе залоговая цена карты повторно не снимается.



Очки – количество игровых очков на счету карты. Если из количества начисляемых очков вычесть сумму к возврату, то мы получим количество очков-бонусов, которые сгорают при возврате карты. Сумма начисляемых очков должна быть больше или равна сумме к возврату. В случае если в поле *Очки* указать значение меньшее, чем в поле *Сумма к возврату*, появится ошибка (см. Рис. 101).

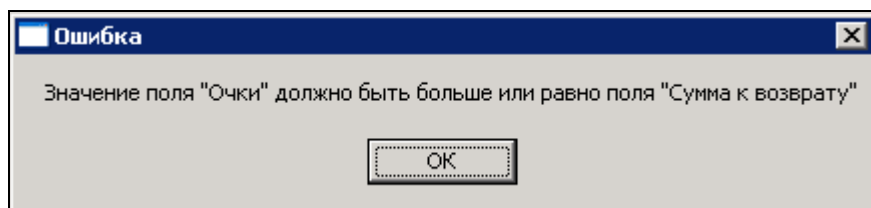


Рис. 101

Уровень – постоянный уровень карты, который присваивается при продаже пакета. Если в пакете предусмотрен временный уровень, то при окончании действия временного уровня карте присваивается постоянный уровень, указанный в строке *Уровень*.

Товары и услуги – подарки, которые выдаются гостю при продаже пакета. При этом на кассе распечатываются купоны для получения заданного подарка. Подарком может быть бесплатная игра или блюдо бара (например, мороженое, напиток и т.д.), а также любой товар или услуга. Перечень товаров/услуг создается в справочнике *Товары* (см. п. 3.4.8).

Штрихкод – идентификационный код пакета для распознавания на кассе (заполняется вручную либо с помощью сканера штрихкодов);

Условия продажи: в этой области прописываются условия продажи для каждого пакета.

Период – период, в котором разрешена продажа пакета. При нажатии клавиши  появляется ниспадающий список с перечислением периодов, из которого мы выбираем нужный. Периоды заводим в справочнике **Периоды** (см. п. 3.4.5).

Карты – интервалы номеров карт, для которых разрешена продажа пакета.

Запрещенные карты – интервалы номеров карт, для которых не разрешена продажа пакета.

Уровни – список уровней карт, для которых разрешена продажа пакета. Если данное поле пустое, то при проведении неактивированной картой через считыватель кассы данный пакет будет предлагаться для продажи (см. п. 4.3.1).

Запрещенные уровни – список уровней карт, для которых не разрешена продажа пакета. Если карта обладает данным уровнем, то пакет не будет доступен для продажи.

Несовместимые пакеты – список пакетов несовместимых с данным.

Персонал – список сотрудников, для которых разрешена продажа пакета.

Терминалы – список терминалов, на которых разрешена продажа пакета. Терминалом может быть касса или автономный киоск банкомат.

Баланс – минимальный баланс на карте, при котором разрешена продажа пакета.

Продажа за очки-деньги – при выставленном флаге будет возможность продать пакет за очки-деньги с игровой карты.

Создание пакетов в подгруппе аналогично описанному выше. Для этого установите курсор на нужную подгруппу и повторите вышеописанные действия.

3.4.11.1 Пример создания пакета услуг

Рассмотрим пример создания пакетов услуг на примере создания пакета *Стандартный*.

Пример заполнения справочника для создания пакета Стандартного показан на Рис. 102. Поля группы *Пакет – Цена пакета, Очки, Сумма к возврату, Товары и услуги* необязательны для заполнения. Заполняем поля *Уровень* (в нашем примере, уровень–*Стандартный*) и *Залоговая цена карты* (стоимость, которая в данном случае будет совпадать со стоимостью пакета). Тарифные правила для стандартного уровня карты создаем в справочнике **Уровни и правила** (см. п. 3.4.6).

The screenshot shows the 'Редактор GameKeeper - [Пакеты]' window. The 'Свойства группы пакетов' tab is active. The form is divided into several sections:

- Наименование:** Стандартный
- Код:** STD
- Статус:** Активен
- Примечание:** (empty text area)
- Цена пакета:** 0.00, **Очки:** 0.00
- Сумма к возврату:** 0.00, **Залоговая цена карты:** 60
- Товары и услуги:** (empty list)
- Уровень:** Стандартный
- Штрих код:** (empty field), **Генерировать:** (button), **Печатать:** (button)
- Абоненты:** (empty list)
- Условия продажи:**
 - Период:** (empty dropdown)
 - Карты:** (empty dropdown)
 - Запрещенные карты:** (empty dropdown)
 - Несовместимые пакеты:** (empty dropdown)
 - Персонал:** (empty dropdown)
 - Уровни:** (empty dropdown)
 - Баланс:** 0.00
 - Терминалы:** (empty dropdown)
 - Запрещенные уровни:** (empty dropdown)
 - ☐ Продажа за очисденны

Рис. 102

3.4.11.2 Пример создания пакета «Сотрудник»

Карты выдаются сотрудникам игрового зала запуска игр на автомате в случае какой-то проблемы с картой гостя, пропуска на аттракцион через турникет, для проверки работы игрового автомата и т.д. Все операции по таким картам фиксируются в отчетах.

Пример создания пакета «Сотрудник» представлен на Рис. 103. В поле *Карты* указываются номера карт, для которых разрешена продажа пакета.

The screenshot shows the 'Редактор GameKeeper - [Пакеты]' window. The 'Пакеты' tab is active, and the 'Свойства группы пакетов' sub-tab is selected. The 'Наименование' field is filled with 'Сотрудник'. The 'Карты' field contains the values '101,102,103'. The 'Уровень' dropdown menu is set to 'Сотрудник'. The 'Условия продажи' section is empty. The 'Цена пакета' is 0.00, and the 'Очки' are 0.00. The 'Сумма к возврату' is 0.00, and the 'Залоговая цена карты' is 0.00. The 'Товары и услуги' dropdown is empty. The 'Штрих код' field is empty, and the 'Абонементы' dropdown is empty. The 'Генерировать' and 'Печатать' buttons are visible. The 'Условия продажи' section is empty.

Рис. 103

3.4.11.3 Создание пакета с абонементом

Создание пакета с абонементом аналогично созданию обычного пакета с постоянным уровнем карты.

Рассмотрим на примере создание пакета с абонементом (см. Рис. 104). Пусть игровой центр продает карты, для которых один час игры на всех видеосимуляторах будет бесплатным. Для этого создается в справочнике **Уровни и Правила** (см. п. 3.4.6) уровень *Веселый час* и прописываются для него тарифные правила. Далее, в справочнике **Пакеты** создается пакет *Веселый час*, и заполняются параметры пакета. При создании пакета обязательно необходимо заполнить поле *Уровень*, так как при окончании действия временного уровня карта переходит на постоянный уровень, указанный в данном поле. Заполнение полей области *Условия продажи* см. п. 3.4.11.

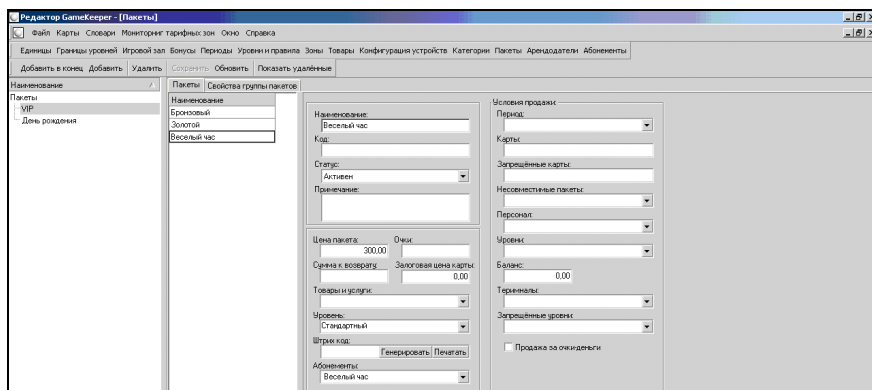


Рис. 104

В справочнике *Абонементы* создается абонемент со сроком действия 1 час для игры на видеосимуляторах. Далее в поле *Абонемент* созданный абонемент прикрепляется к пакету. В одном пакете можно прикрепить несколько абонементов с различными условиями применения.

3.4.12 Абонементы

В системе предусмотрена возможность использования абонементов. Абонемент продается на кассе, дает право на определенное количество посещений игрового центра по специальным тарифам.

Справочник **Абонементы** по умолчанию содержит единственную группу *Абонементы*, куда можно добавить группы, в которых можно создать соответствующие абонементы, если есть необходимость группировки. Также возможно создание абонементов без группировки.

Для создания группы абонементов необходимо воспользоваться пунктом всплывающего меню *Добавить* (см. Рис. 105), далее необходимо заполнить поля на закладке *Свойства группы абонементов* (см. п. 3.1.4.2) и сохранить изменения.

Наименование – название группы абонементов.

Код – системный код.

Статус – статус группы абонементов (см. п. 3.1.4.1).

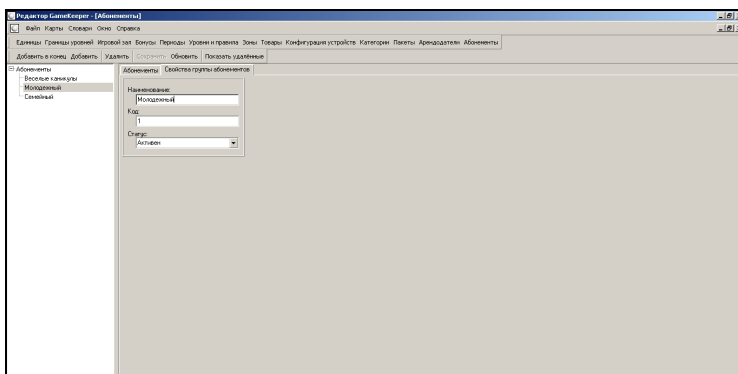


Рис. 105

Для удаления группы абонементов установите курсор на группу и воспользуйтесь командой всплывающего меню *Удалить*. В окне подтверждения операции (см. Рис. 106) нажмите *Да* для завершения операции удаления, для отмены операции нажмите *Нет*.

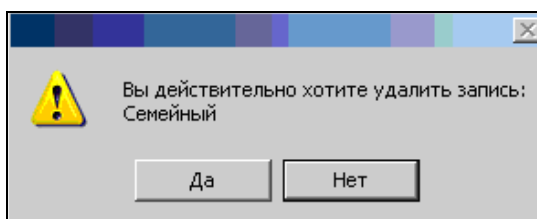


Рис. 106

В случае если выбранная для удаления группа содержит абонементы, появится сообщение об ошибке (см. Рис. 107). Удалите вложенные абонементы и повторите операцию.

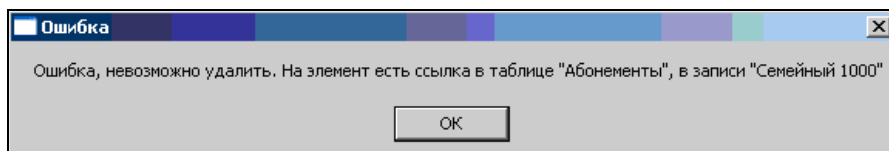


Рис. 107

Для создания абонемента используйте команду всплывающего меню *Добавить*, заполните необходимые поля для создаваемого абонемента (см Рис. 108) и сохраните изменения.

Рис. 108

Наименование – название абонемента.

Код – системный код абонемента.

Статус – см. п. 3.1.4.1

Примечание – любая дополнительная информация.

Уровень – новый уровень карты, присваиваемый при продаже абонемента и отличающийся от основного уровня.

Период – период, в который будет действовать данный абонемент.

Зоны – зоны, в которых возможно применение абонемента.

Категории – категории аппаратов, для которых разрешено использование абонемента.

Цена – цена абонемента.

Длительность – временной промежуток работы абонемента.

Кол-во применений – в этом поле указывается, сколько всего раз может использоваться данный абонемент (эквивалент общего количества игр). Если данное значение равно нулю, то абонемент применяется неограниченно в зависимости от других настроек абонемента.

Кол-во применений в день – в этом поле указывается, сколько раз в день может использоваться данный абонемент (эквивалент количества игр в день). Если данное значение равно нулю, то абонемент применяется неограниченно в зависимости от других настроек абонемента.

Начало действия – момент начала действия абонемента. В поле *Начало действия* можно выбрать один из двух вариантов: «первая игра» или «продажа». «Первая игра» означает, что абонемент начинает работать с момента первого проката картой через считыватель на игровом аппарате. При выборе «продажа» абонемент начинает работать с момента первого проката картой на кассе.

Интервал между применениями – минимальный интервал времени (в миллисекундах) между двумя последовательными играми в абонементе. Например, если значение в поле *Интервал между применениями* равно 60000, то следующая игра для категорий аппаратов, входящих в абонемент, начнется только спустя 1 минуту после запуска предыдущей игры.

Продажа за очки-деньги – при выставленном флаге будет возможность продать абонемент за очки-деньги с игровой карты.

Период действия с.. по.. – период действия абонемента.

Срок действия – срок действия абонемента, устанавливается в минутах.

Возможно применять через (с момента продажи) – это поле заполняется в случае создания абонемента с отсроченным началом действия. Например, если в данном поле установлено значение 2, то абонемент начнет действовать через 2 дня с момента продажи. Если в данном поле установлено значение 0, это означает, что абонемент будет работать, исходя из настроек поля *Начало действия*.

Истекает через (с момента продажи) – в этом поле указывается срок, по окончании которого абонемент перестает действовать. Например, если в данном поле установлено значение 2, то абонемент перестанет действовать через 2 дня с момента продажи.

Групповой – флаг в этом поле выставляется только в случае, если создается абонемент для группы при использовании тарификации на кассе.

Количество посетителей в группе (мин. макс.) – здесь указывается количество посетителей в группе для группового абонемента.

3.4.13 Арендодатели

Игровой центр может устанавливать как собственные игровые аппараты, так и аппараты, взятые в аренду у сторонних организаций. Каждая организация, предоставляющая такую услугу, должна быть заведена в соответствующем словаре *Арендодатели*. Для каждого арендуемого аппарата можно установить некую арендную ставку, т.е. процент отчислений от прибыли, который получит компания-арендодатель (см. п. 3.4.10). Вид окна словаря *Арендодатели* представлен на Рис. 109

Для создания арендодателя используйте команду всплывающего меню *Добавить*, заполните необходимые поля для создаваемого арендодателя и сохраните изменения.

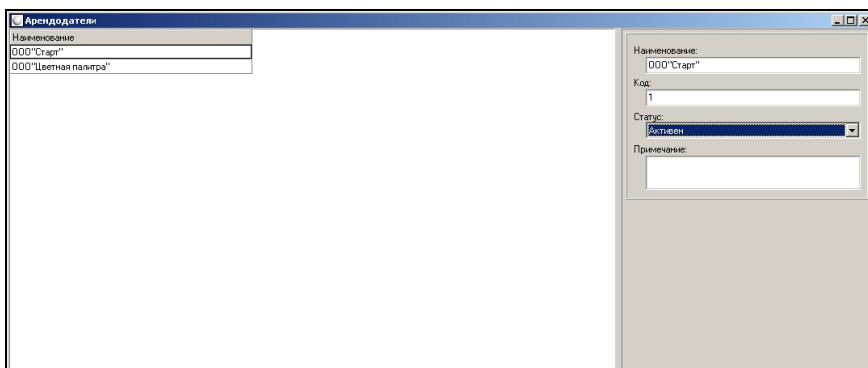


Рис. 109

Наименование – название арендодателя.

Код – системный код (обязательной для заполнения поле).

Статус – см. п. 3.1.4.1.

3.4.14 Доп. категории

Игровые аппараты центра могут сильно различаться по свойствам: видам аппарата (спортивные, мини-аттракционы, видеосимуляторы), способами применения, наличием возрастных ограничений при использовании и т.п. Все перечисленные свойства игрового аппарата создаются в словаре *Доп. категории*. Вид окна словаря *Доп. категории* представлен на Рис. 110.

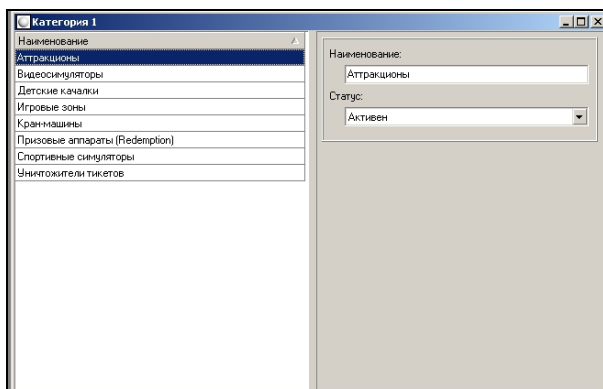


Рис. 110

Для создания доп. категории используйте команду всплывающего меню *Добавить*, заполните необходимые поля для создаваемой категории и сохраните изменения:

Наименование – название дополнительной категории.

Статус – см. п. 3.1.4.1.

3.5 Справка

В пункте меню «Справка» (см. Рис. 111) Вы можете узнать информацию о версии программы и об авторских правах, а также проверить состояние лицензии на программу и в случае необходимости продлить её (см. Рис. 112).

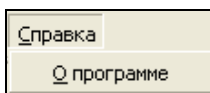


Рис. 111

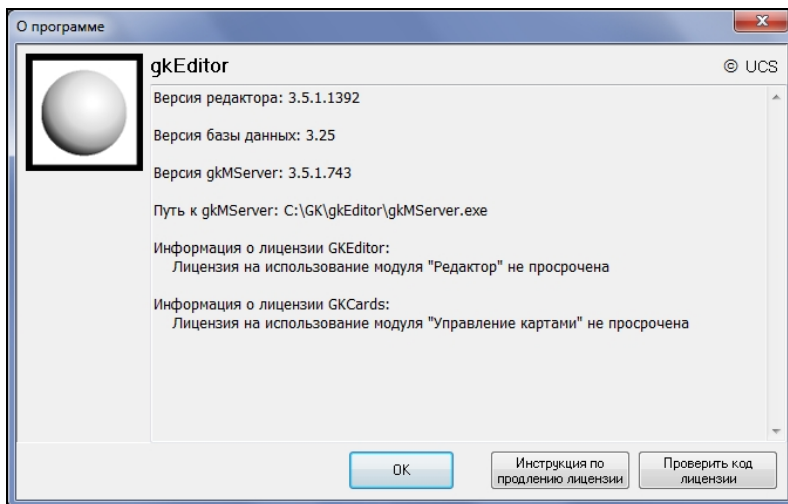


Рис. 112

Перед продлением лицензии нажмите кнопку *Инструкция по продлению лицензии*. В появившемся окне (см. Рис. 113) ознакомьтесь с инструкцией и действуйте, как описано ниже.

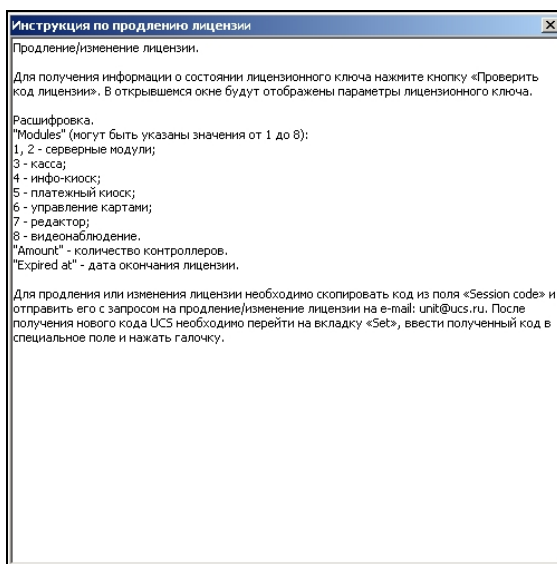


Рис. 113

Для продления лицензии необходимо в окне справки (см. Рис. 112) нажать кнопку *Проверить код лицензии*. В появившемся окне (см. Рис. 114) на закладке *View* найдите поле *Session Code*, скопируйте его содержимое и отправьте специалисту компании UCS(адрес отправки указан в инструкции).

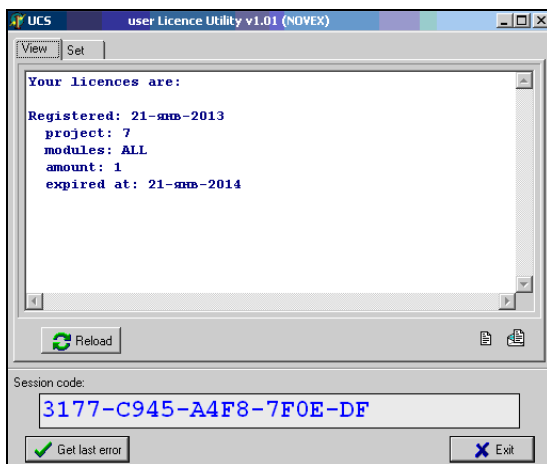
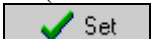


Рис. 114

Получите новый код продления и в закладке *Set* (см. Рис. 115) вставьте его в верхнее поле и нажмите кнопку . Нажмите далее кнопку  для завершения операции продления лицензии.

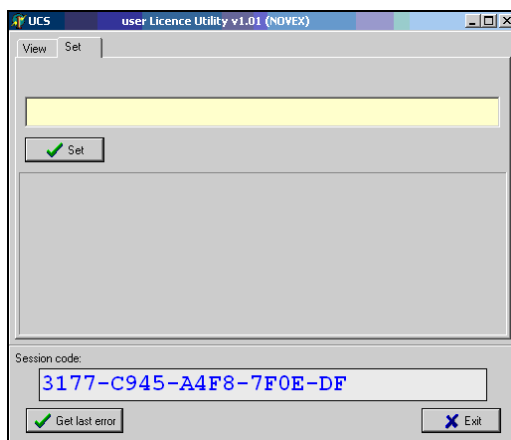


Рис. 115

4 Приложение Касса

В приложении *Касса* осуществляются:

- активация и продажа карт;
- продажа товаров;
- продажа абонементов;
- пополнение счетов гостей на картах наличными деньгами;
- просмотр текущего баланса карты по запросу гостя;
- возврат карт и их деактивация;
- поиск карты по номеру в базе данных;
- замена карты на другую в случае неработоспособности карты;
- перенос остатка средств с одной карты на другую;
- блокировка карты и снятие блокировки;
- тарификация услуг.

В качестве кассы может использоваться любой компьютер с фискальным регистратором, монитором touch-screen (см. Рис. 116)



Рис. 116

Все операции на кассе требуют авторизации сотрудников центра.

4.1 Права работника приложения

Каждый сотрудник, работающий с кассой, имеет права, определяемые для него в приложении управление пользователями (см. п.2.3.3.2).

4.2 Регистрация

После загрузки системы на экране появится приглашение для регистрации пользователя, представленное на Рис. 117.

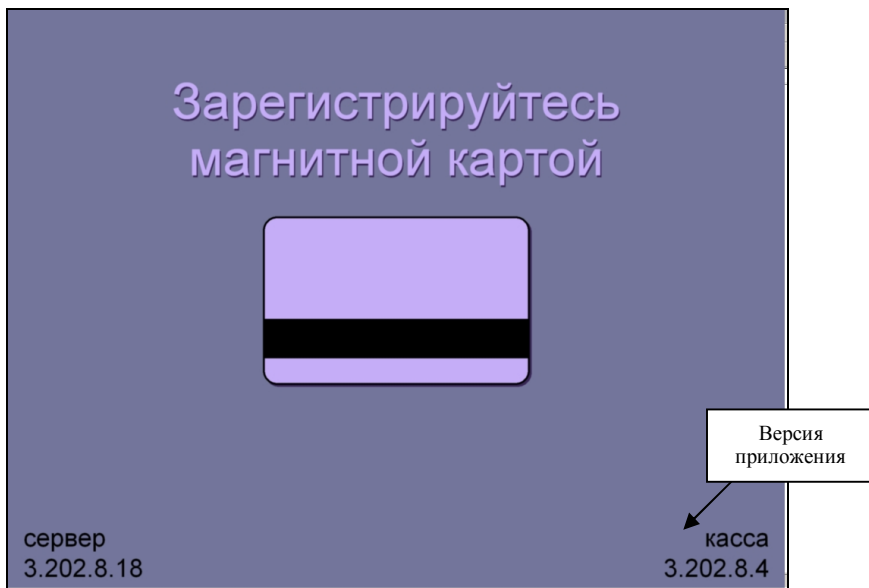


Рис. 117

В правом нижнем углу окна представлена информация о версии приложения.

Для того чтобы зарегистрироваться, вставьте в считыватель магнитных карт свою магнитную карточку (карту персонала) и плавно проведите ее слева направо (сверху вниз.)

Если операция будет выполнена правильно, откроется главное меню приложения, представленное на Рис. 118.

После появления главного меню приложения проверьте, что имя пользователя введено правильно. Если имя введено неверно, необходимо обратиться к менеджеру.



Рис. 118

Так как станции с сенсорным экраном (Touch Screen) предназначены для ввода информации без клавиатуры, то все функциональные кнопки вынесены на экран (см. Рис. 118).

Таким образом, экран можно условно разделить на две области:

1. рабочая область;
2. область функциональных кнопок.

В левой части окна рабочей области отображается информация о проводимых операциях на кассе.

В правой части окна отображается строка, в которой указывается ФИО зарегистрированного сотрудника, а также текущая дата и время.

Возможные проблемы

Регистрация не осуществляется, система не переходит в главное меню приложения или появляется сообщение, представленное на Рис. 119.

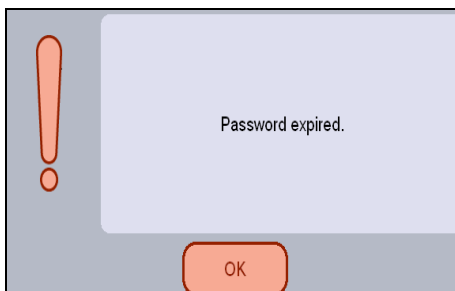
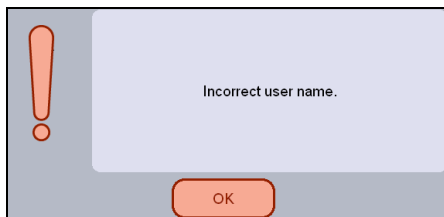


Рис. 119

Причины:

1) Нет информации или неверная информация о конкретной магнитной карточке в приложении управление пользователями. Обратитесь к менеджеру для внесения корректной информации.

2) Работа со считывателем осуществляется неправильно. Карточка должна прижиматься вниз и вытягиваться из считывателя полностью.

3) Магнитная карта ранее не использовалась. Возможно, используется магнитная карта, не предназначенная для работы с данным считывателем.

4) Ранее магнитная карта считывалась правильно. Возможен износ карты или считывателя.

4.3 Функции кассира

4.3.1 Продажа пакета гостю

Пакет – это набор услуг, предоставляемых игровым залом. В пакет может входить: игровая карта, подарки. Продажа пакета осуществляется двумя способами:

Первый способ

Зарегистрируйтесь магнитной картой (картой сотрудника), откроется главное меню приложения.

Для продажи пакета необходимо в области функциональных кнопок нажать клавишу . Далее необходимо выбрать либо группу пакетов, либо пакет, не входящий в группу, нажав на соответствующую клавишу (см. Рис. 122). Если выбираем из группы пакетов, то после нажатия на клавишу названия группы в области функциональных кнопок отобразятся пакеты, входящие в данную группу. После выбора нужного пакета в рабочей области экрана отобразится название пакета (см. Рис. 123).

Если клавиша выглядит, как показано на Рис. 120 (со стрелкой), то это означает, что данная папка содержит вложения. Если стрелочка отсутствует (см. Рис. 121), то данная клавиша является самым объектом.

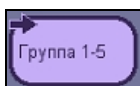


Рис. 120

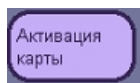


Рис. 121

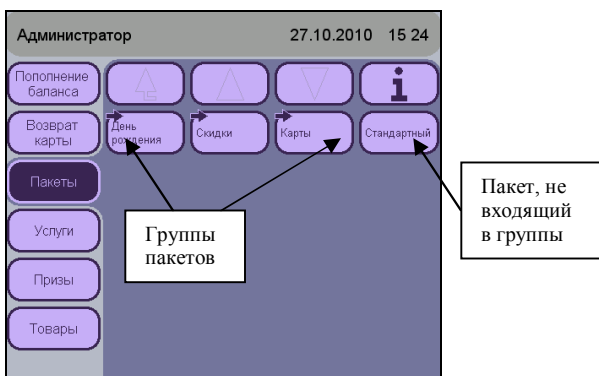


Рис. 122

[illegible]

Рис. 123

Далее необходимо нажать клавишу , на экране появится сообщение, представленное на Рис. 124.

Проведите картой для 1-й строки чека
"Пакет Стандартный"

Отмена

Рис. 124

Для продажи пакета необходимо провести неактивированной картой через считывающее устройство, появится окно оплаты (см. Рис. 125).

Рис. 125

В окне оплаты отображается следующая информация:

Валюта – в левой части окна выберите тип оплаты (наличные, пластиковые карты, безналичные оплаты).

Итого к оплате – полная стоимость пакета.

Внесено – сумма, внесенная гостем.

Введите сумму – в этом поле необходимо ввести сумму, полученную от гостя.

Для завершения оплаты:

1. Нажмите клавишу , если операция осуществляется без сдачи. После этого на фискальном принтере распечатается фискальный чек.

2. Если операция осуществляется со сдачей, в поле **Введите сумму** введите с клавиатуры экрану сумму, которую предоставляет

гость, далее нажмите клавишу , поле **Введите сумму** изменится на **Сдача**, где будет автоматически рассчитана сумма сдачи,

нажмите для завершения операции (см. Рис. 126).

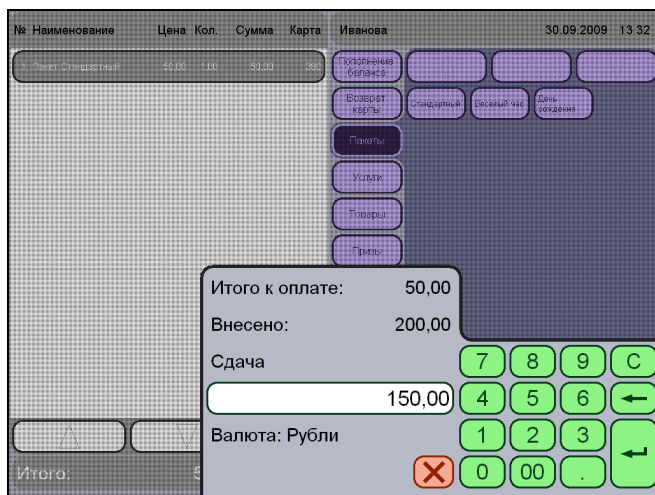


Рис. 126

После этого на фискальном принтере распечатается фискальный чек.

Второй способ

Для продажи пакета необходимо провести неактивированной картой через считывающее устройство, при этом в рабочей области экрана отобразится номер карты и ее статус, а в области функциональных кнопок отобразятся все заведенные в системе пакеты (см. Рис. 127).

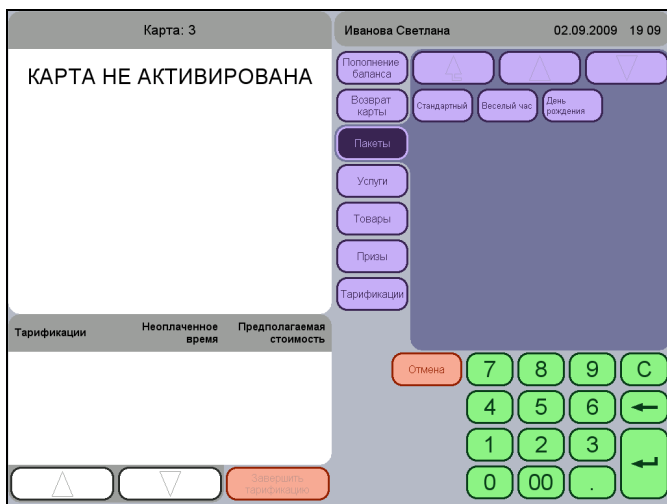


Рис. 127

Далее необходимо выбрать из списка пакетов нужный, нажав на соответствующую клавишу. Выбранный сотрудником пакет отобразится в рабочей области кассы, далее нажмите клавишу



, на экране появится окно оплаты (см. Рис. 128).

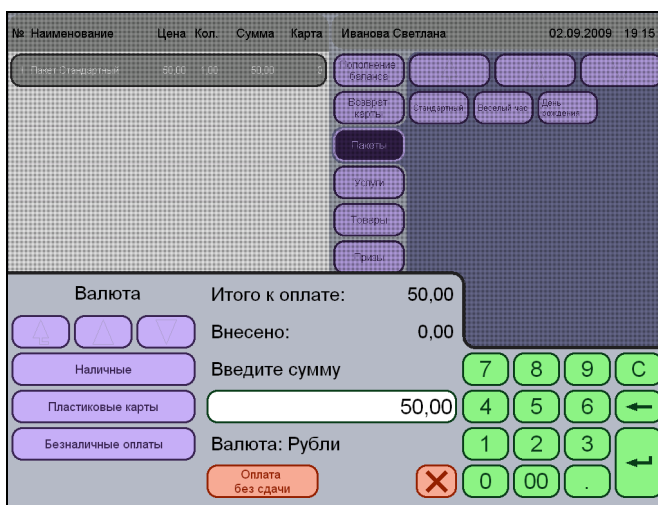


Рис. 128

В окне оплаты отображается следующая информация:

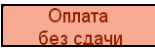
Валюта – в левой части окна выберите тип оплаты (наличные, пластиковые карты, безналичные оплаты).

Итого к оплате – полная стоимость пакета.

Внесено – сумма, внесенная гостем.

Введите сумму – в этом поле необходимо ввести сумму, полученную от гостя.

Для завершения оплаты:

1. Нажмите клавишу , если операция осуществляется без сдачи. После этого на фискальном принтере распечатается фискальный чек.

2. Если операция осуществляется со сдачей, в поле **Введите сумму** введите с клавиатуры сумму, которую предоставляет гость,

далее нажмите клавишу , поле **Введите сумму** изменится на **Сдача**, где будет автоматически рассчитана сумма сдачи, нажмите  для завершение операции. После этого на фискальном принтере распечатается фискальный чек.

После оплаты карта считается активированной. Если провести активированной карты через считывающее устройство, то на экране отобразится вся информация по ней (см. Рис. 129):



Рис. 129

Карта: № – в этом поле указан номер карты гостя. Этот номер также можно увидеть на самой карте.

Уровень – уровень карты (см. п. 3.4.6).

Временный уровень – временный уровень (в том случае если установлен.

истекает – срок действия временного уровня.

Очков – общая сумма очков на счету карты.

в том числе

приобретенных – количество очков-денег

($N=N1+N2+N3$), где N – общая сумма приобретенных очков-денег, $N1$ – очки-деньги, приобретенные за наличные, $N2$ – очки-деньги, приобретенные с помощью кредитной карты, $N3$ – очки-деньги, приобретенные с помощью безналичного средства оплаты.

бонусных – количество очков-бонусов

Залог – залоговая стоимость карты (если установлена, см.п.3.4.11).

Сумма к возврату – $[N]+[X]$ руб. – в этой строке отображается сумма возврата (N), в случае если гость решит снять остаток средств со счета. X – сумма залога за карту, которая возвращается гостю, в случае возврата карты.

Купонов (тикетов) – общая сумма тикетов на счету карты.

Сыграно игр – общее количество сыгранных игр на игровых аппаратах;

Внесено денег

выдана – дата активации карты.

действительна до – дата окончания срока действия карты.

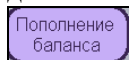
Владелец – ФИО владельца карты.

День рождения – дата рождения владельца карты.

Продажа пакета с пополнением баланса

На кассе, возможно, продать пакет с одновременным пополнением баланса карты.

Для этого после выбора соответствующего пакета на кассе и добавления его в окно рабочей области, нажимаем клавишу



в появившемся окне ввести сумму, вносимую гостем, с экранной клавиатуры с экранной клавиатуры (см. Рис. 130), далее



нажать клавишу, операция пополнения баланса будет добавлена следующей строкой в окне рабочей области (см. Рис. 131).

Введите количество

200,00

7 8 9 C

4 5 6 ←

1 2 3 ↵

0 00 . ↵

✗

Рис. 130

№	Наименование	Цена	Кол.	Сумма	Карта
1	Пакет Карта 100	100,00	1,00	100,00	22
2	Пополнение баланса	1,00	200,00	200,00	22

Итого: 300,00

Оформить чек

Рис. 131

Далее необходимо нажать клавишу , на экране появится окно оплаты. Работа с окном платы проводится аналогично описанным выше действиям.

Также в системе возможна продажа пакета на уже активированную карту. Для этого необходимо выбрать нужный пакет из списка пакетов, нажав на соответствующую клавишу в области функциональных кнопок.

Далее необходимо нажать клавишу , на экране появится сообщение, представленное на Рис. 132.

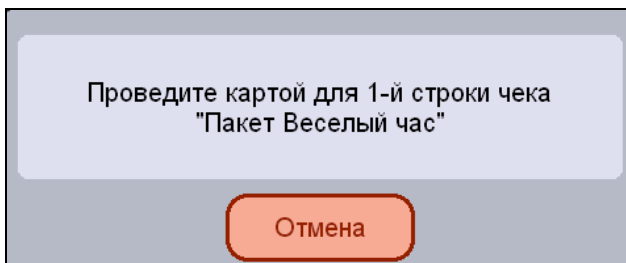


Рис. 132

Для продажи пакета необходимо провести активированной картой через считывающее устройство, на экран будет выведено окно с предупреждением, представленное на Рис. 133.

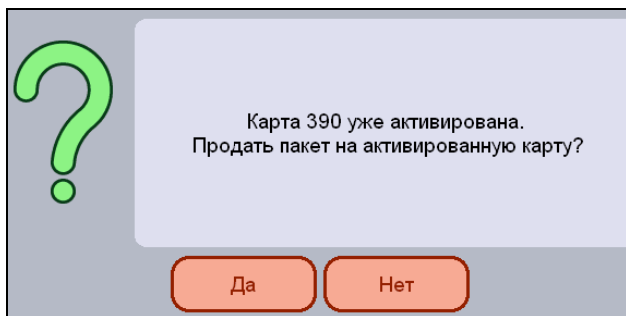
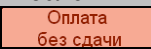


Рис. 133

Для подтверждения необходимо нажать , для отказа операции покупки пакета необходимо нажать . После подтверждения операции на экране появится окно оплаты. Действия по оплате пакета аналогичны описанным выше.

Если при оплате пакета после ввода суммы, предоставленной гостем, нажать клавишу , то вся сумма сдачи зачислится на счет карты.

4.3.2 Пополнение баланса карты

После приобретения игровой карты центра гость может осуществить пополнение счета карты игровыми очками в том количестве, в каком считает нужным (из расчета один рубль = одно очко). Для пополнения баланса счета карты существует несколько способов:

1) Зарегистрируйтесь магнитной картой (картой сотрудника), откроется главное меню приложения, представленное на Рис. 118.

Для пополнения баланса карты гостя необходимо в области функциональных кнопок нажать клавишу **Пополнение баланса**, в появившемся окне ввести сумму, вносимую гостем, с экранной клавиатуры (см.

Рис. 134), далее нажать клавиши  и .

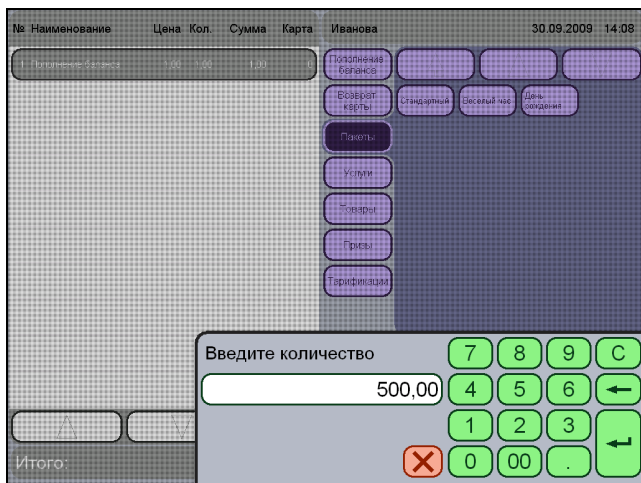


Рис. 134

На экране появится сообщение, представленное на Рис. 135.

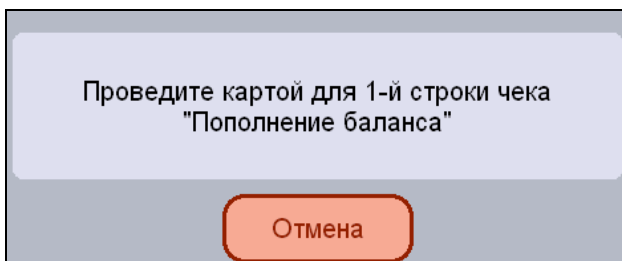


Рис. 135

Для пополнения баланса необходимо провести активированной картой через считывающее устройство, на экране появится окно оплаты (см. Рис. 136).

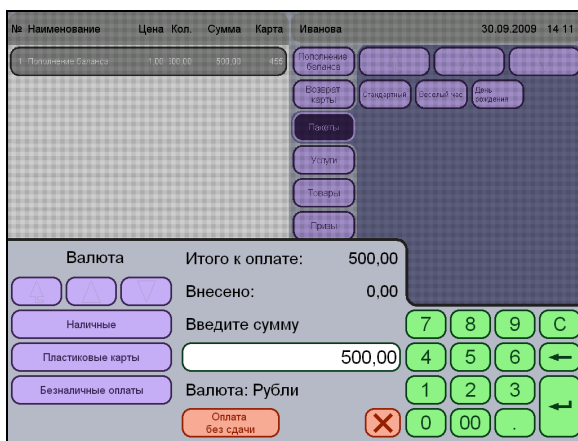
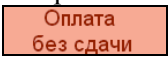


Рис. 136

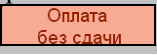
Дальнейшие действия кассира по пополнению баланса аналогичны описанным в п.4.3.1.

2) Проведите игровой картой через считывающее устройство, нажмите клавишу **Пополнение баланса**, в появившемся окне введите сумму, вносимую гостем с экранной клавиатуры (см. Рис. 134),

далее нажмите клавиши **←** и **Оформить чек**. На экране появится окно оплаты (см. Рис. 136). Дальнейшие действия кассира по пополнению баланса аналогичны описанным в п.4.3.1.

3) Проведите игровой картой через считывающее устройство, введите с экранной клавиатуры вносимую сумму и нажмите клавишу , для завершения операции пополнения баланса.

На фискальном регистраторе распечатается чек.

Если при пополнении баланса карты после ввода суммы, предоставленной гостем, нажать клавишу , то вся сумма сдачи зачислится на счет карты.

4.3.3 Возврат игровой карточки

Гость может вернуть карту игровому комплексу и снять остаток средств со счета. Сумма залога карты также возвращается гостю, в случае возврата карты.

Сумма автоматических очков-бонусов, начисленных на карту при пополнении счета (см. п. 3.4.4), сумма игровых очков включенных в пакет, а также назначенных вручную, сгорает при возврате карты гостем. Гостю возвращают текущий остаток средств. Очки-бонусы, очки, включенные в пакет, и баланс купонов обнуляется. В случае если на счету гостя находятся очки-деньги, приобретенные с помощью различных средств оплаты (наличные, кредитная карта, безналичный расчет), возврат наличных и и других денежных средств производится по отдельности.

Карта деактивируется и остается в игровом центре: при этом от карты отвязывается и закрывается гостевой счет. Карту можно продать новому гостю.

Первый способ

Зарегистрируйтесь магнитной картой (картой сотрудника), откроется главное меню приложения, представленное на Рис. 118.

Для осуществления операции возврата необходимо в области функциональных кнопок нажать клавишу , при этом в рабочей области экрана отобразится информация о возврате карты (см. Рис. 137).

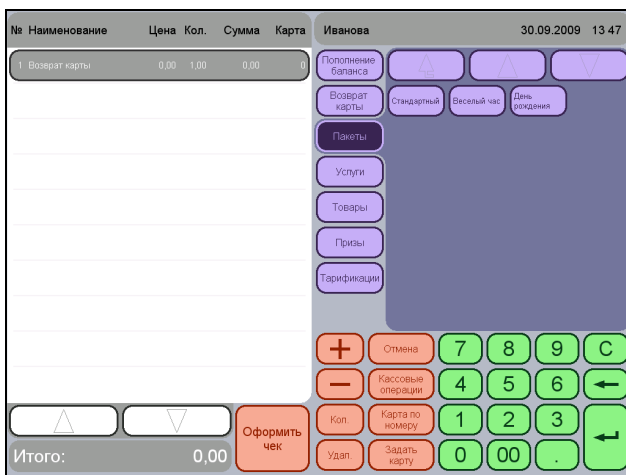


Рис. 137

Далее нажмите клавишу , на экране появиться сообщение, представленное на Рис. 138.

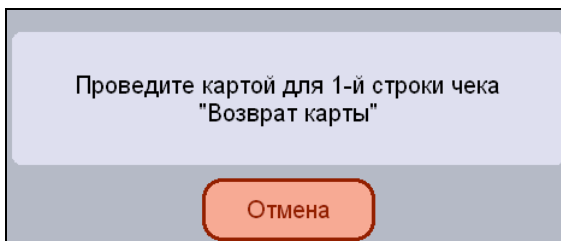


Рис. 138

Для возврата карты необходимо провести картой гостя через считывающее устройство, на экран будет выведено окно с предупреждением, представленное на Рис. 139.

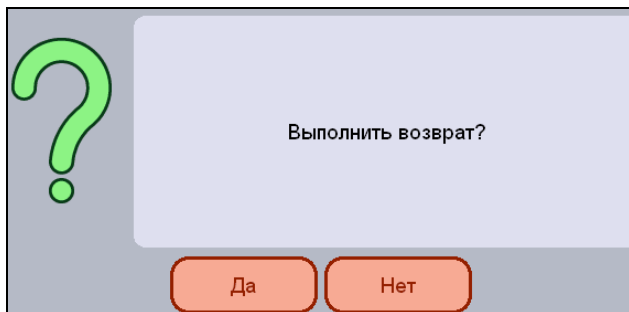


Рис. 139

Для подтверждения необходимо нажать , для отказа операции возврата необходимо нажать .

После подтверждения операции в окне приложения кассы отобразится сумма, которую необходимо выдать гостю (см. Рис.

140). Нажмите клавишу  для выхода из окна возврата. На фискальном регистраторе распечатается чек, в котором указана сумма возврата. Бонусные очки не приписываются к сумме возврата, поскольку они не возвращаются в случае возврата средств с карты (см. п. 3.4.4).

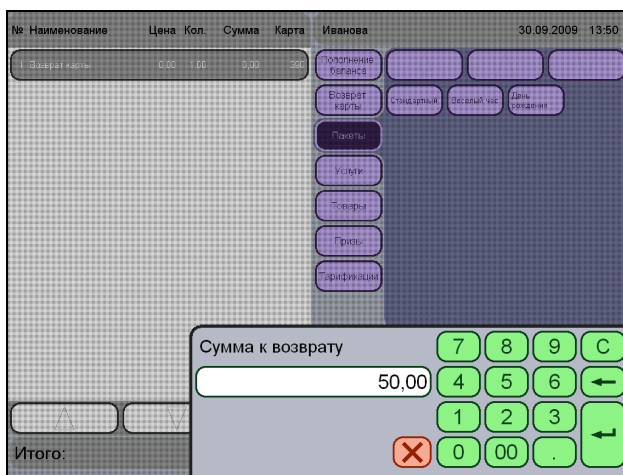


Рис. 140

Второй способ

Зарегистрируйтесь магнитной картой (картой сотрудника), откроется главное меню приложения, представленное на Рис. 118.

Для осуществления операции возврата необходимо провести клиентской карточкой через считывающее устройство, на экране отобразится информация по возвращаемой карте (см. Рис. 141).

Карта: 437

Иванова Светлана 16.10.2009 12 17

Уровень: Стандартный

Очков: 0,00
в том числе
приобретенных: 0,00
бонусных: 0,00
Залог: 50,00
Сумма к возврату: 50,00
Купонов: 0
Сыграно игр: 0
Внесено денег: 50,00
выдана: 16.10.2009

Пополнение баланса Замена Блокировка Печать транзакций

Возврат карты Внос бонуса Регистрация тикетов Счет игрока

Пакеты Услуги Товары Призы Тарификация

Отмена 7 8 9 C

4 5 6 ←

1 2 3 →

0 00 .

Тарификация Неоплаченное время Предлагаемая стоимость

Заворачивать транзакции

Рис. 141

Далее необходимо последовательно нажать клавиши **Возврат карты** и **Оформить чек**, на экран будет выведено окно с предупреждением, представленное на Рис. 142

?

Выполнить возврат?

Да Нет

Рис. 142

Для подтверждения необходимо нажать , для отказа операции возврата необходимо нажать .

После подтверждения операции в окне приложения кассы отобразится сумма, которую необходимо выдать гостю (см. Рис.



143). Нажмите клавишу  для выхода из окна возврата. На фискальном регистраторе распечатается чек, в котором указана сумма возврата. Бонусные очки не приписываются к сумме возврата, поскольку они не возвращаются в случае возврата средств с карты (см. п. 3.4.4).

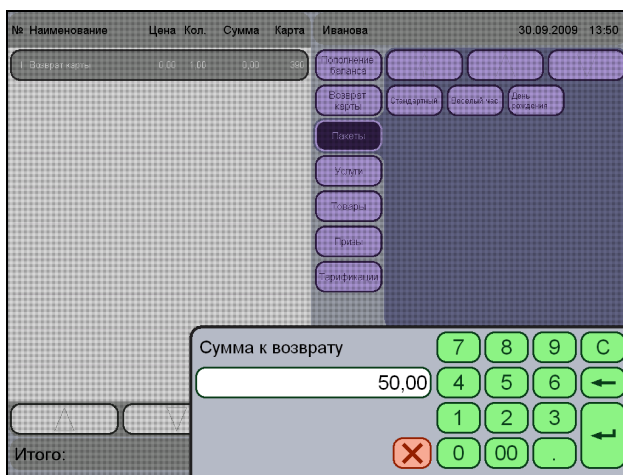


Рис. 143

В случае если для возвращаемой карты открыта тарификация, появится сообщение об ошибке см. Рис. 144.

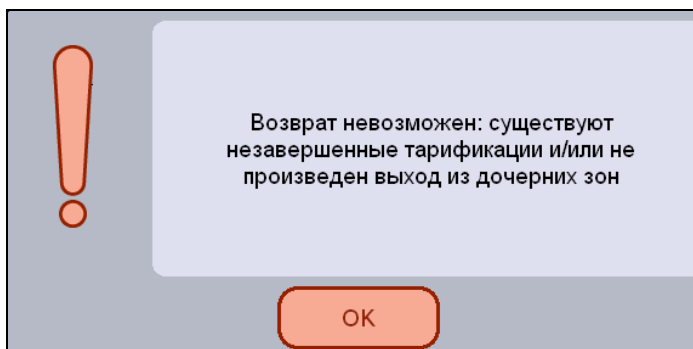


Рис. 144

Для исправления этой ошибки необходимо закрыть все открытые тарификации, выйти из зоны и повторить операцию.

Возврат карты гостя при открытой тарификации возможен в случае, если гость находится в корневой зоне «Территория центра». При этом никаких расчетов стоимости пребывания в зоне и снятия за это очков произведено не будет. Это следует учитывать при проектировании тарифных зон.

В случае если на возвращаемой карте имеются очки, приобретенные за безналичные средства оплаты, и вы пытаетесь осуществить возврат, появится сообщение, представленное на Рис. 145. Для проведения возврата необходимо обратиться к сотруднику которому предоставленное соответствующее право возврата безналичных средств (см.п.2.3).

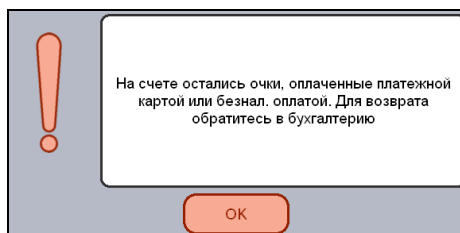


Рис. 145

4.3.4 Поиск карточки по номеру

Если карта гостя вышла из строя (например, размагнитилась), то можно перенести всю информацию о счете на новую карту. Сначала необходимо осуществить поиск карты в базе по номеру, поскольку считывание информации с магнитной полосы невозможно – карта не исправна.

Для поиска необходимо и в появившемся окне (см. Рис. 146) ввести номер карты с экранной клавиатуры, далее нажать клавишу

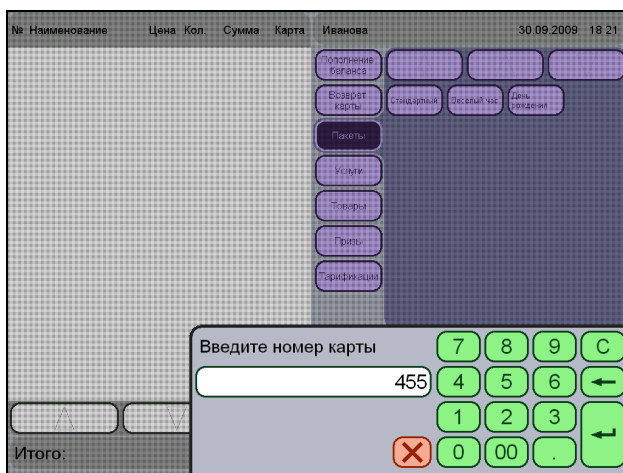


Рис. 146

Если карта зарегистрирована в базе, то система отобразит информацию о карте, как если бы этой картой провели через считывающее устройство (см. Рис. 147).

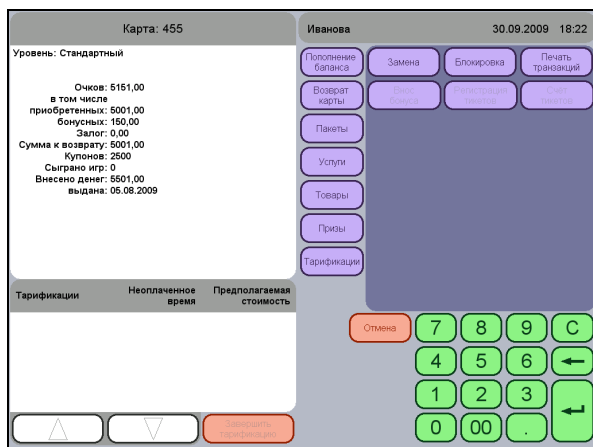


Рис. 147

В случае если карта является неактивированной либо бракованной, система выдаст ошибку (см. Рис. 148).

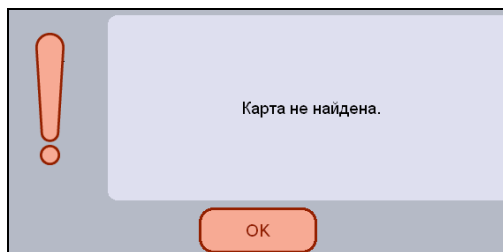


Рис. 148

4.3.5 Замена карточки

После осуществления поиска карты и отображения информации о ней на кассе (см.п.4.3.4) можно осуществить перенос счета на новую карту. Для этого необходимо в области функциональных кнопок нажать клавишу Замена, на экране появиться сообщение на проведение новой (неактивированной) картой через считывающее устройство, представленное на Рис. 149.

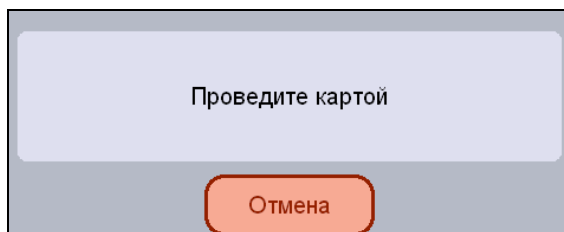


Рис. 149

После проведения через считывающее устройство новой (незарегистрированной) картой система перенесет информацию о счете (*баланс очков и купонов, уровень карты*) на карту с новым номером. При попытке переноса счета на уже активированную карту появится предупреждение (см. Рис. 150).

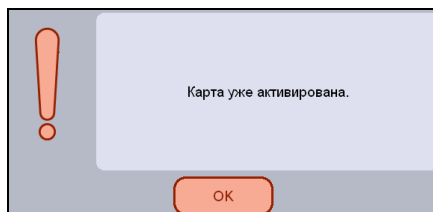
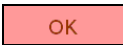


Рис. 150

Нажмите клавишу  и повторите операцию, используя неактивированную карту.

Замененная карта деактивируется и регистрируется в системе как брак (см. Рис. 151) – дальнейшее использование данной карты в системе не возможно. Список бракованных карт можно увидеть в отчете *Куб по картам*.

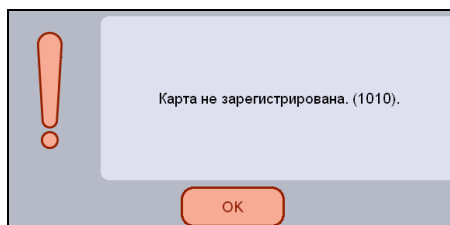


Рис. 151

4.3.6 Внос бонуса

В системе существует возможность начисления бонусов на счет карты гостя вручную. Очки-бонусы, которые начисляются на баланс карты, суммируются с текущим балансом очков (подробнее о бонусах см. п. 3.4.4).

В приложении *Касса* можно начислить бонус на игровую карту, заведенную в системе. Для этого необходимо провести картой гостя через считывающее устройство. После этого на экране отобразится информация по карте. Далее необходимо в области функциональных кнопок нажать клавишу . На экран будет выведено окно, в котором необходимо ввести количество начисляемых бонусов (см. Рис. 152). Для подтверждения операции

нажмите , для отказа от операции начисления бонусов на счет гостя нажмите .

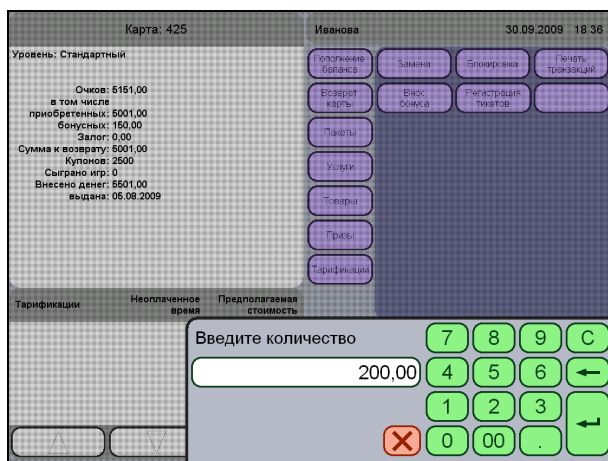


Рис. 152

После подтверждения операции, система добавит сумму бонусов к общей сумме очков на карте, а на фискальном регистраторе выйдет купон с информацией о зачисленных бонусах.

4.3.7 Регистрация тикетов

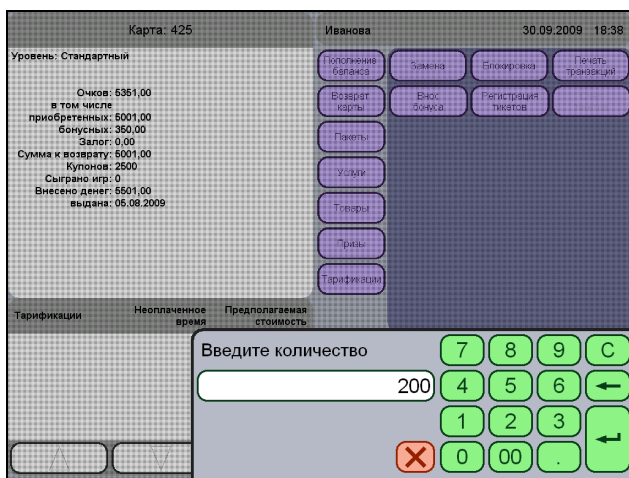
В системе существует возможность начисления тикетов на счет карты гостя вручную на кассе Game-Кеерер, без уничтожителя тикетов.

В приложении *Касса* можно зачислить выигранные гостем тикеты на игровую карту, заведенную в системе. Для этого необходимо провести картой гостя через считывающее устройство. После этого на экране отобразится информация по карте. Далее необходимо в области функциональных кнопок нажать клавишу

Регистрация
тикетов

На экран будет выведено окно, в котором необходимо ввести количество начисляемых тикетов (см. Рис. 153). Для

подтверждения операции необходимо нажать  , для отказа операции начисления тикетов на счет гостя нажмите .



Карта: 425 Иванова 30.09.2009 18:38

Уровень: Стандартный

Очков: 5351,00
в том числе
приобретенных: 5001,00
бонусных: 350,00
Залог: 0,00
Сумма к возврату: 5001,00
Кулонов: 2500
Сыграно игр: 0
Внесено денег: 5501,00
выдана: 05.08.2009

Тарификация Неоплаченное время Предполагаемая стоимость

Введите количество

200

7 8 9 C
4 5 6
1 2 3
0 00 .

Регистрация тикетов

Рис. 153

После подтверждения операции, система добавит количество тикетов на счет карты гостя, а на фискальном регистраторе выйдет купон с информацией о зачисленных тикетах.

4.3.8 Счет тикетов

В системе существует возможность начисления тикетов на счет карты гостя на кассе Game-Keeper с использованием *уничтожителя тикетов* (Ticket Eater).

В приложении *Касса* можно зачислить выигранные гостем тикеты на игровую карту, заведенную в системе. Для этого необходимо провести картой гостя через считывающее устройство. После этого на экране отобразится информация по карте. Далее необходимо в области функциональных кнопок нажать клавишу



(доступна в случае, если к кассе подключен уничтожитель тикетов и у сотрудника выставлено соответствующее право в приложении *Управление пользователями*). На экран будет выведено окно, представленное на Рис. 154.

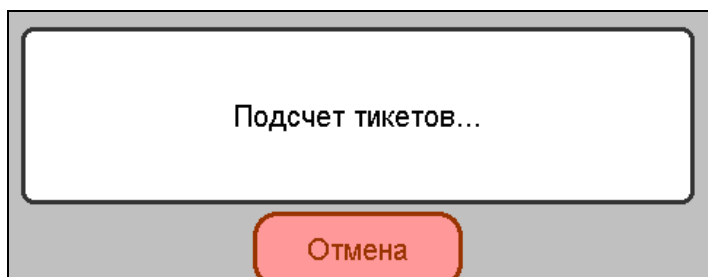


Рис. 154

Далее лента тикетов заносится в устройство Ticket Eater, после этого необходимо нажать на нем красную кнопку Print. В этот момент происходит зачисление купонов на карту, информация о количестве внесенных через уничтожитель купонов передается на кассу Game – Keeper. Система добавит нужное количество тикетов на счет карты гостя, а на фискальном регистраторе выйдет купон с информацией о зачисленных тикетах.

4.3.9 Печать транзакций

При желании гостя на кассе можно распечатать транзакции. Для этого нужно провести картой гостя через считыватель и нажать области функциональных кнопок клавишу Печать транзакций. На экран будет выведено окно с предупреждением (см. Рис. 155).

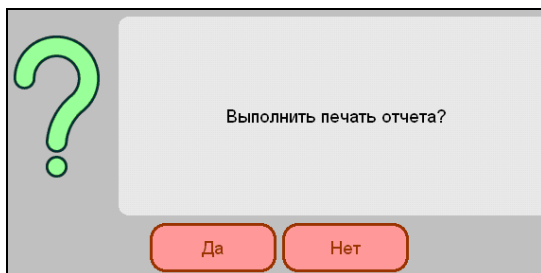


Рис. 155

Для подтверждения операции необходимо нажать Да, для отказа операции печать отчета необходимо нажать Нет. На фискальном регистраторе распечатается чек со всей информацией по карте (см. Рис. 156)


```

***** ТРАНЗАКЦИИ *****
12.12.2006   15 : 54   КАСКА1
КАРТА 391   СЧЕТ 8588
УРОВЕНЬ: Стандартный
*****

08.12.2006  13 : 11 : 21
КАССА 1
Покупка очков за наличные рубли (руб.)
80 руб. -> 80 очков
-----

08.12.2006  13 : 11 : 38
КАССА 1
Ручной бонус
+100 очков
-----

08.12.2006  14 : 56 : 15
КАССА 1
Покупка очков за наличные рубли (руб.)
1000 руб. -> 1000 очков
-----

-----
08.12.2006  14 : 56 : 15
КАССА 1
Бонус за сумму вноса
+250 очков
-----

08.12.2006  15 : 13 : 44
Скалолазная горка
Услуга
-33 очков
-----

08.12.2006  15 : 56 : 32
Аэрохоккей
Игра
-75 очков
-----

*****
ТЕКУЩИЙ БАЛАНС: 2467 ОЧКОВ
БАЛАНС КУПОНОВ: 0
К ВОЗВРАТУ: 1147 руб
ЗАЛОГ: 20 руб
*****

```

Рис. 156

4.3.10 Просмотр истории карты

При желании гостя на кассе можно посмотреть историю карты за все время ее использования в игровом центре. Для этого нужно провести картой гостя через считыватель и нажать в области функциональных кнопок клавишу. На экран будет выведено окно (см. Рис. 157).

История			
26.07.2012	Игра	20.00	очки
26.07.2012	Продажа абонеента	0.00	руб.
26.07.2012	Бонус за сумму вноса	75000.00	очки
26.07.2012	Остановка тарификации	15016.67	очки
26.07.2012	Покупка очков за наличные рубли	500000.00	руб. 500000.00 очки
23.07.2012	Запуск тарификации	0.00	очки
20.07.2012	Игра	370.00	очки
20.07.2012	Изменение постоянного уровня карточки		
20.07.2012	Покупка гостевой карточки	0.00	руб.
20.07.2012	Продажа пакета	0.00	руб.

Рис. 157

4.3.11 Средства оплаты

Покупку пакетов, внос денег можно осуществлять с помощью различных способов оплаты (банковские карты, безналичный расчет).

Для того чтобы отображалось название применяемой на кассе банковской карты, необходимо в *Редакторе* в словаре *Единицы* (см. п. 3.4.1) в столбце *Наименование* поменять название типа операций с *Рубли* – *Банковская карта №* на *Название банковской карты*.

Для применения средств оплаты отличного от наличных необходимо после нажатия кнопки , в окне оплаты выбрать из списка групп оплат нужную, нажав на соответствующую клавишу (см. Рис. 158).

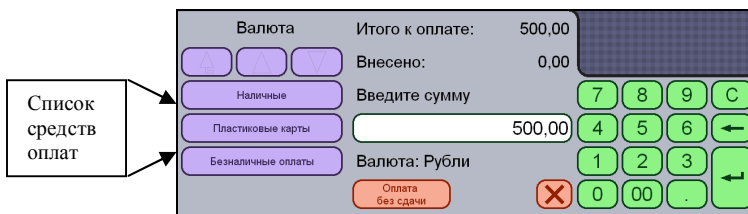


Рис. 158

В открывшемся окне выберите нужное средство оплаты из списка нажатием на соответствующую клавишу, при этом в строке **Валюта** появится название выбранного средства оплаты (см. Рис. 159).



Рис. 159

Для завершения операции оплаты нажмите кнопку

4.3.12 Перенос

На кассе существует возможность переноса средств с одной карты гостя (карта-источник) на другую карту (карта-получатель).

Для этого необходимо провести картой гостя по считывающему устройству, с которой будут сняты очки и тикеты, нажать кнопку . Система выдаст окно, представленное на Рис. 160.

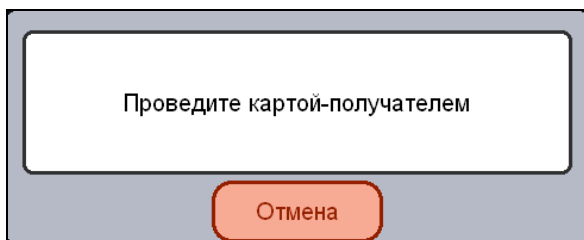


Рис. 160

Затем провести картой гостя, на счет которой будут начислены очки и тикеты. Система выдаст окно, представленное на Рис. 161.

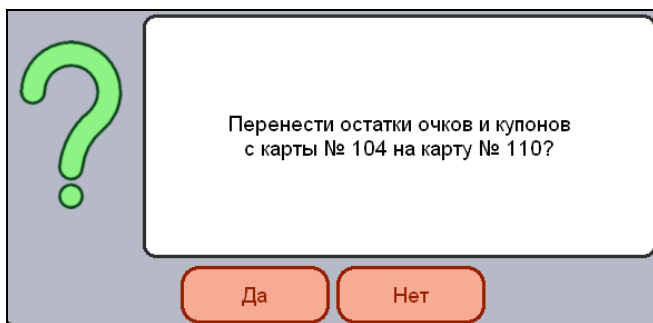


Рис. 161

Для подтверждения операции необходимо нажать , для отказа операции переноса очков и тикетов на карту гостя нажмните .

После проведения операции на экране отобразится обновленный баланс карты-получателя. На счету карты-источника останется нулевое количество очков и тикетов, но при этом счет закрыт не будет. Если необходимо закрыть счет карты-источника, следует осуществить возврат карты (см. п.4.3.3). Залоговая стоимость со счета за карту – источник на счет карты-получателя не переносится.

4.3.13 Продажа абонементов

В системе предусмотрена продажа абонементов. Список абонементов и условия их применения создается в соответствующем справочнике в менеджерской программе **GK Editor**.

Продажа абонементов осуществляется двумя способами.

Первый способ

Зарегистрируйтесь магнитной картой (картой сотрудника), откроется главное меню приложения.

Для продажи абонемента необходимо в области функциональных кнопок нажать клавишу . Далее необходимо выбрать либо группу абонементов, либо абонемент, не входящий в группу, нажав на соответствующую клавишу (см. Рис. 163). Если выбираем из группы абонементов, то после нажатия на клавишу названия группы в области функциональных кнопок отобразятся абонементы, входящие в данную группу. После выбора нужного абонемента в рабочей области экрана отобразится название абонемента (см. Рис. 165).

Если клавиша выглядит, как показано на Рис. 162 (со стрелкой), то это означат, что данная папка содержит вложения. Если стрелочка отсутствует, то данная клавиша является самим объектом.

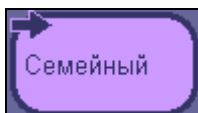


Рис. 162



Рис. 163

С случае если в менеджерской программе в справочнике *Абонементы* (см.п.3.4.12) выставлен флаг *Продать за очки-деньги*, появится сообщение (см. Рис. 164).



Рис. 164

Выберите вариант продажи абонемента (за наличные или за очки-деньги с игровой карты), нажав на соответствующую клавишу.

Далее необходимо нажать клавишу **Оформить чек**, на экране появится сообщение, представленное на Рис. 167.

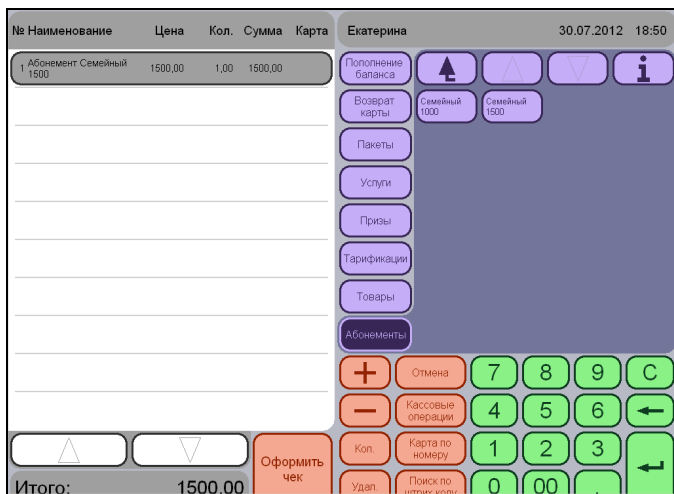


Рис. 165

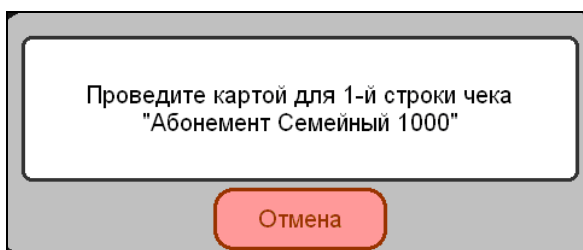


Рис. 166

В ответ на требование системы необходимо провести игровой картой через считывающее устройство, появится окно оплаты (Рис. 167).

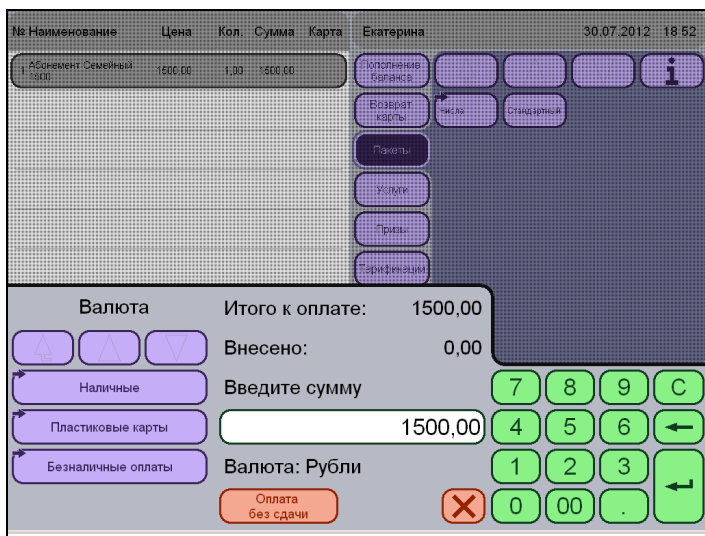
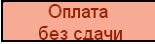


Рис. 167

Для завершения оплаты абонемента:

1. Нажмите клавишу , если операция осуществляется без сдачи. После этого на фискальном принтере распечатается фискальный чек.

2. Если операция осуществляется со сдачей, в поле **Введите сумму** введите с клавиатуры сумму, которую предоставляет гость, далее нажмите клавишу , поле **Введите сумму** изменится на **Сдача**, где будет автоматически рассчитана сумма сдачи, нажмите  для завершения операции. После этого на фискальном принтере распечатается фискальный чек.

Когда абонемент приобретается за очки-деньги с игровой карты, после выбора соответствующего абонемента и нажатия кнопки , появится сообщение системы (см. Рис. 168).

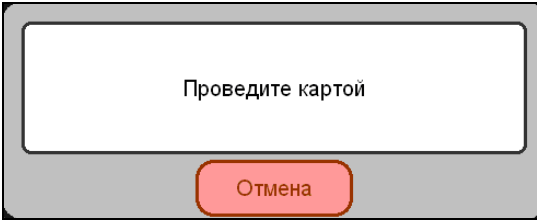


Рис. 168

Проведите картой через считывающее устройство, в появившемся окне в строке *Сумма к оплате* отобразится полная стоимость абонеента, и, если на счету карты недостаточно средств для покупки абонеента, ниже появится строка *Баланс* с выделенным красным цветом недостающим количеством очков.

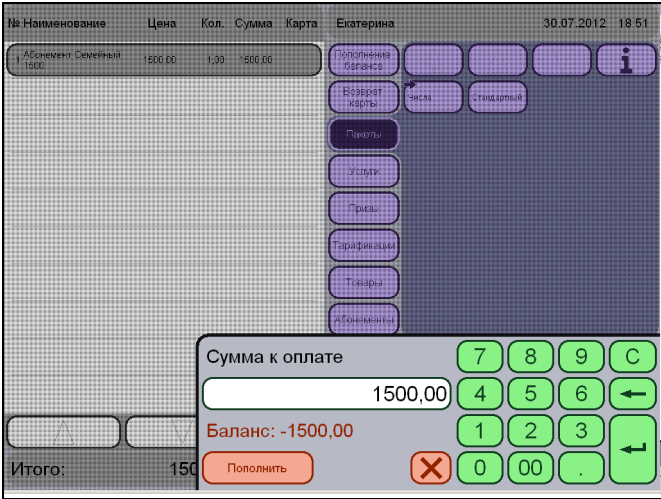


Рис. 169

Нажмите клавишу , в появившемся окне с информацией о вносимой сумме (см. Рис. 170) нажмите клавишу .

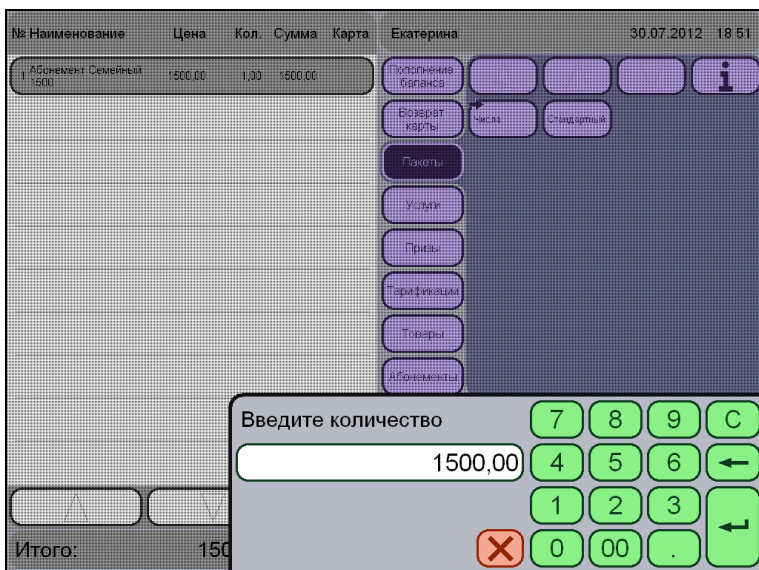


Рис. 170

В появившемся окне оплаты (см. Рис. 171) нажмите клавишу **Оплата без сдачи**, если операция пополнения осуществляется без сдачи. Если операция осуществляется со сдачей, в поле **Введите сумму** введите с клавиатуры сумму, которую предоставляет гость, далее нажмите клавишу **←**, поле **Введите сумму** изменится на **Сдача**, где будет автоматически рассчитана сумма сдачи, нажмите **←** для завершения операции пополнения.

№	Наименование	Цена	Кол.	Сумма	Карта	Екатерина	30.07.2012 18:52
1	Абонемент Семейный 1500	1500,00	1,00	1500,00		Положение билета Возврат карты Пакеты Услуги Промы Верификация	

Валюта

Итого к оплате: 1500,00

Внесено: 0,00

Введите сумму

1500,00

Валюта: Рубли

Оплата без сдачи

Оформить чек

7

8

9

C

4

5

6

←

1

2

3

↵

0

00

.

↵

Рис. 171

Далее необходимо нажать кнопку  и в появившемся окне (см.

Рис. 172) нажать  для завершения продажи абонемента за очки-деньги с игровой карты.

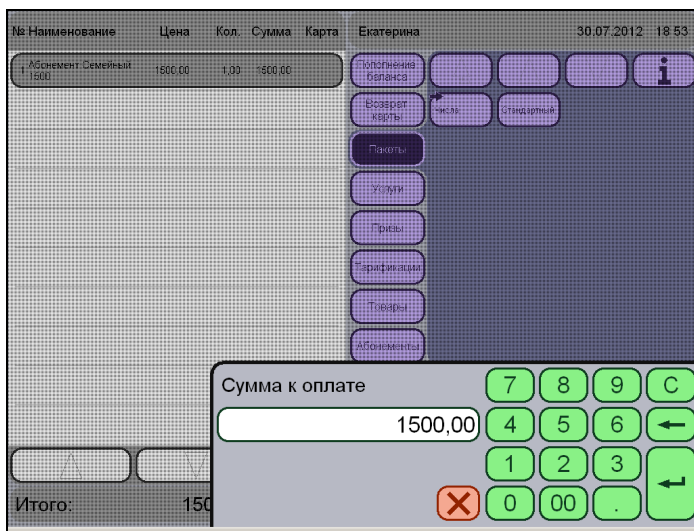


Рис. 172

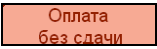
Второй способ

Для продажи абонеента необходимо зарегистрироваться магнитной картой (картой сотрудника), откроется главное меню приложения *Касса*. Далее проведите активированной игровой картой через считывающее устройство, при этом в рабочей области экрана отобразится номер карты и информация по карте.

Далее необходимо выбрать из списка абонементов нужный, нажав на соответствующую клавишу. Выбранный абонемент отобразится в рабочей области кассы. Затем в появившемся окне (см. Рис. 164) выберите вариант продажи абонеента (за наличные,

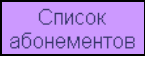
за очки-деньги с карты) и нажмите клавишу  на экране появится окно оплаты (см. Рис. 171).

Для завершения оплаты:

1. Нажмите клавишу , если операция осуществляется без сдачи. После этого на фискальном принтере распечатается фискальный чек.

2. Если операция осуществляется со сдачей, в поле **Введите сумму** введите с клавиатуры сумму, которую предоставляет гость,

далее нажмите клавишу , поле **Введите сумму** изменится на **Сдача**, где будет автоматически рассчитана сумма сдачи, нажмите  для завершения операции. После этого на фискальном принтере распечатается фискальный чек.

Для просмотра информации о приобретенных для карты абонеентах необходимо провести картой через считывающее устройство и нажать клавишу . В появившемся окне (см. Рис. 173) можно увидеть все действующие абонеентах для данной карты и об условиях их работы. В случае пересечения данных в приобретенных абонеентах сначала применяется тот абонемент, который был куплен первым.

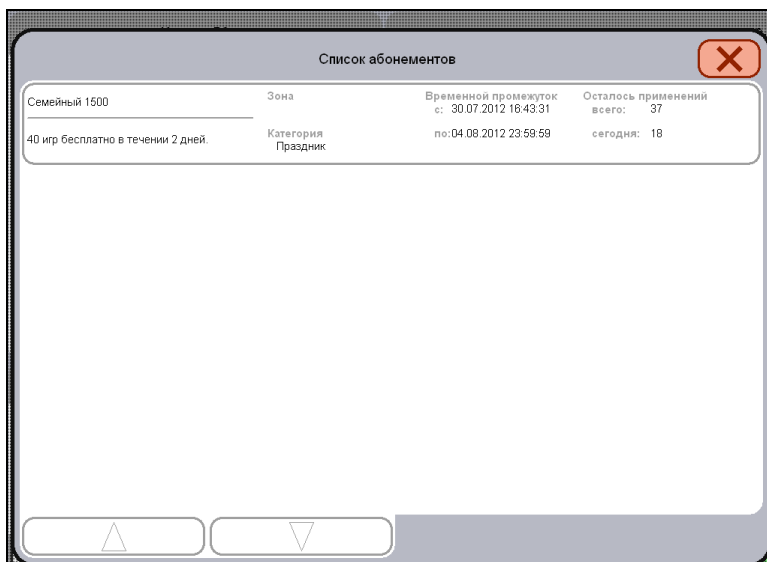


Рис. 173

При покупке абонеента можно получить подробную информацию о его стоимости и условиях применения, если в области функциональных кнопок одновременно нажать клавиши  и . В окне, представленном на Рис. 174, будет представлена вся необходимая информация.

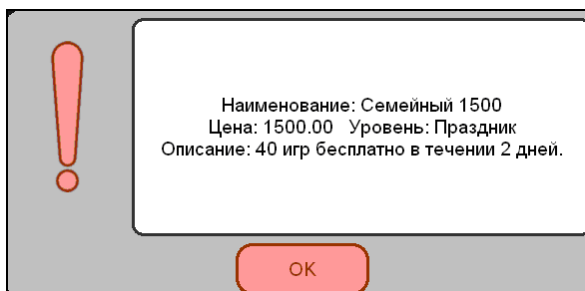


Рис. 174

При попытке продать абонемент на карту повторно, появится сообщение об ошибке, представленное на Рис. 175.

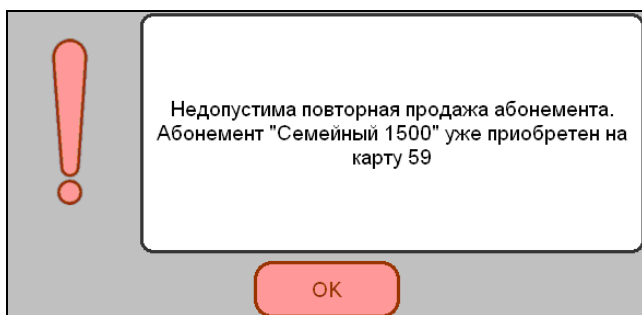


Рис. 175

Нажмите ОК для закрытия сообщения и выберите другой абонемент для продажи.

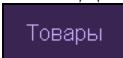
4.3.14 Продажа товаров.

В программе предусмотрена продажа различных товаров. Перечень товаров создается в менеджерской программе (см.п.3.4.8).

Продажа товаров осуществляется двумя способами:

Первый способ

Для продажи товаров зарегистрируйтесь магнитной картой (картой сотрудника), откроется главное меню приложения, представленное на Рис. 118. Далее в области функциональных

кнопок нажмите клавишу . Выберите либо группу товаров,

либо товар, не входящий в группу, нажав на соответствующую клавишу (см. Рис. 178). Если выбираете из группы товаров, то после нажатия на клавишу названия группы в области функциональных кнопок отобразятся товары, входящие в данную группу.

Если клавиша выглядит, как показано на Рис. 176(со стрелкой), то это означает, что данная папка содержит вложения. Если стрелочка отсутствует (см. Рис. 177), то данная клавиша является самым объектом.

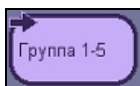


Рис. 176

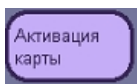


Рис. 177



Рис. 178

Из предложенного списка товаров в правой части экрана выберите искомый товар нажатием соответствующей клавиши, одна единица выбранного товара добавится в рабочую область окна (см. Рис. 179).

№	Наименование	Цена	Кол.	Сумма	Карта
1	Товар Свисток	100.00	2.00	200.00	-1
2	Товар Брелок	150.00	1.00	150.00	-1
3	Товар Шарик"Снежинка"	60.00	1.00	60.00	-1
Итого:					400.00

Иванова Светлана

16.10.2009 16:47

Полуплатеж

Баланс

Возврат карты

Платеж

Услуги

Товары

Примы

Тарификация

+

Отмена

7 8 9 C

-

Условная операция

4 5 6 ←

Коп.

Карта по номеру

1 2 3 →

Удал.

Закрыть карту

0 00 .

Оформить чек

Рис. 179

Для продажи нескольких товаров одного типа, необходимо выделить товар и нажатием на кнопки  и , соответственно увеличить/уменьшить количество на одну единицу. Для продажи нескольких товаров одного типа также можно воспользоваться кнопкой , в появившемся окне ввести с экранной клавиатуры необходимое количество.

С помощью кнопки , товары удаляются из рабочей области кассы.

Далее следует нажать клавишу . Появится сообщение системы (см. Рис. 180).

Проведите картой

Отмена

Рис. 180

В ответ на требование системы необходимо провести игровой картой через считывающее устройство. В появившемся окне (см. Рис. 181) отобразится полная стоимость товара. Для завершения операции продажи товара нажмите клавишу , для отмены операции нажмите .

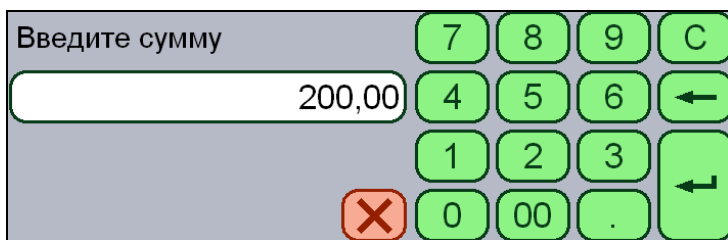


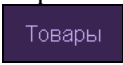
Рис. 181

На фискальном регистраторе будет распечатан купон на товар.

Второй способ

Для продажи товаров необходимо зарегистрироваться магнитной картой (картой сотрудника), откроется главное меню приложения, представленное на Рис. 118.

Далее проведите игровой картой через считывающее устройство,

затем нажмите клавишу . Из предложенного списка в правой части экрана выберите искомый товар нажатием соответствующей клавиши (см. Рис. 179).

Список товаров будет варьироваться в зависимости от количества средств на карте (если стоимость товара превышает количество средств на карте, он не будет отображен на кассе при применении карты).

После выбора соответствующего товара следует нажать кнопку . В появившемся окне (см. Рис. 184) отобразится полная стоимость товара.

Для завершения операции продажи товара нажмите клавишу , для отмены операции нажмите .

На фискальном регистраторе будет распечатан купон на товар.

Система автоматически спишет со счета игровые очки согласно стоимости товара.

В случае если на счету игровой карты недостаточно очков для оплаты товара, появится предупреждение системы (см. Рис. 182).

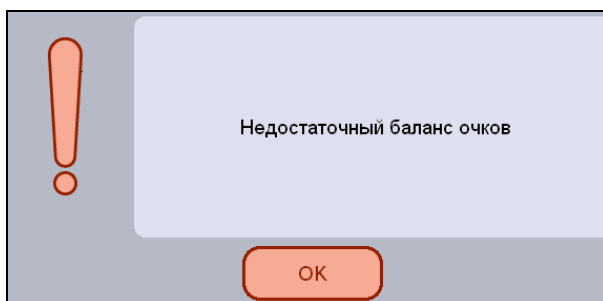


Рис. 182

В случае если в менеджерской программе стоимость товара равна нулю, то товар не отобразится на кассе.

4.3.15 Продажа услуг

В программе предусмотрена продажа различных услуг. Перечень услуг создается в менеджерской программе (см. п. 3.4.8), а стоимость услуг в справочнике Правила (см. п. 3.4.6).

Продажа услуг осуществляется двумя способами.

Первый способ

Для продажи услуг необходимо зарегистрироваться магнитной картой (картой сотрудника), откроется главное меню приложения, представленное на Рис. 118.

Далее в области функциональных кнопок нужно нажать клавишу , выбрать нужную услугу из списка нажатием соответствующей клавиши. После выбора соответствующей услуги

следует нажать кнопку . Появится сообщение системы (см. Рис. 183).

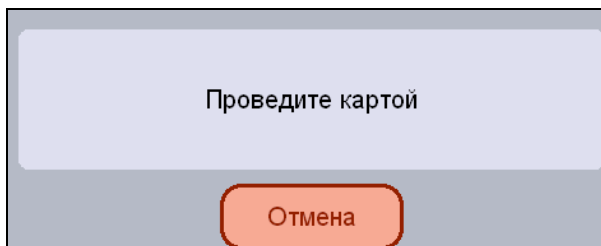


Рис. 183

В ответ на требование системы необходимо провести игровой картой через считывающее устройство. В появившемся окне (см. Рис. 184) отобразится полная стоимость услуги. Для завершения операции продажи услуги нажмите клавишу . Для отмены операции нажмите .

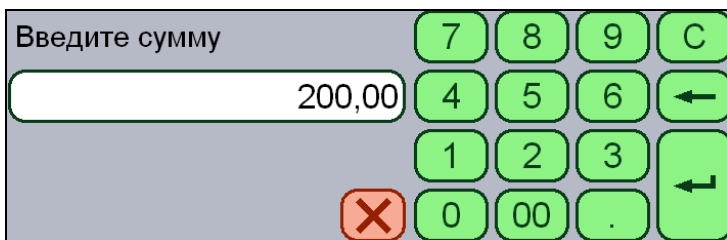


Рис. 184

На фискальном регистраторе будет распечатан купон на услугу.

Второй способ

Для продажи услуг необходимо зарегистрироваться магнитной картой (картой сотрудника), откроется главное меню приложения, представленное на Рис. 118. Далее проведите игровой картой через считывающее устройство, затем нажмите клавишу . Из предложенного списка в правой

части экрана выберите искомую услугу нажатием соответствующей клавиши (см. Рис. 185).

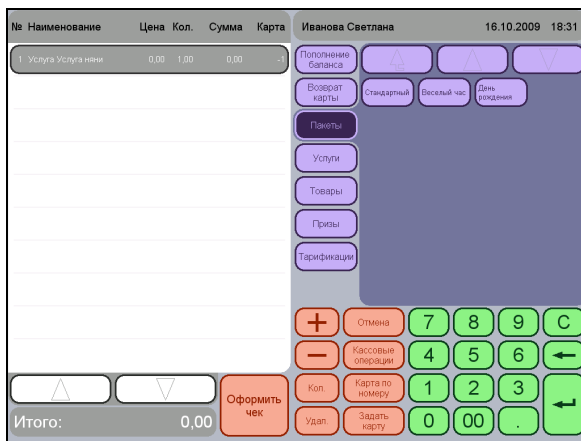
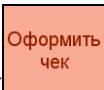


Рис. 185

После выбора соответствующей услуги следует нажать кнопку . В появившемся окне (см. Рис. 184) отобразится полная стоимость услуги.

Для завершения операции продажи услуги нажмите клавишу , для отмены операции нажмите .

На фискальном регистраторе будет распечатан купон на услугу.

Система автоматически спишет со счета игровые очки согласно стоимости услуги.

В случае если на счету игровой карты недостаточно очков для оплаты услуги, появится предупреждение системы (см. Рис. 186).

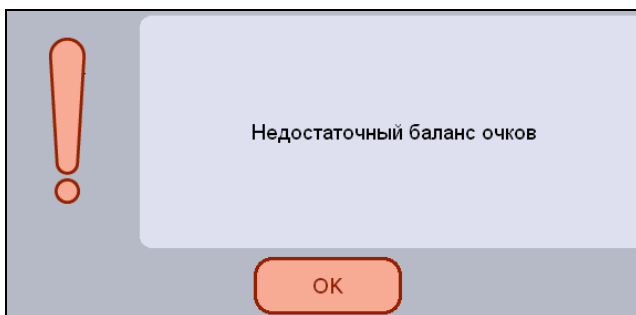


Рис. 186

В случае если в менеджерской программе не определена стоимость выбранной услуги появится предупреждение системы (см. Рис. 187). Для устранения ошибки необходимо в справочнике *Правила* создать соответствующее правило для услуги (см. п.3.4.6).

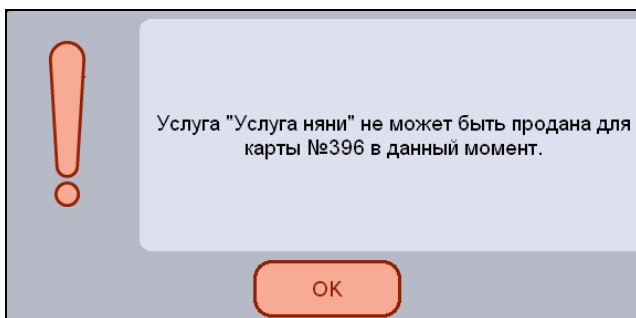


Рис. 187

4.3.16 Призовые товары

На счету карты гостя ведется два баланса: баланс очков и баланс тикетов. В качестве магазина выдачи игрушек используется касса Game-Кеер.

Для продажи призовых товаров на кассе Game-Keeper необходимо завести перечень реализуемых игрушек в справочнике *Товары* (см. п. 3.4.8).

Продажа призовых товаров осуществляется двумя способами.

1) Для продажи призовых товаров необходимо зарегистрироваться магнитной картой (картой сотрудника), откроется главное меню приложения, представленное на Рис. 118.

Далее проведите игровой картой через считывающее устройство, затем нажмите клавишу **Призы**. Из предложенного списка в правой части экрана выберите искомый призовой товар нажатием соответствующей клавиши (см. Рис. 188), одна единица выбранного товара добавится в рабочую область окна (см. Рис. 189).

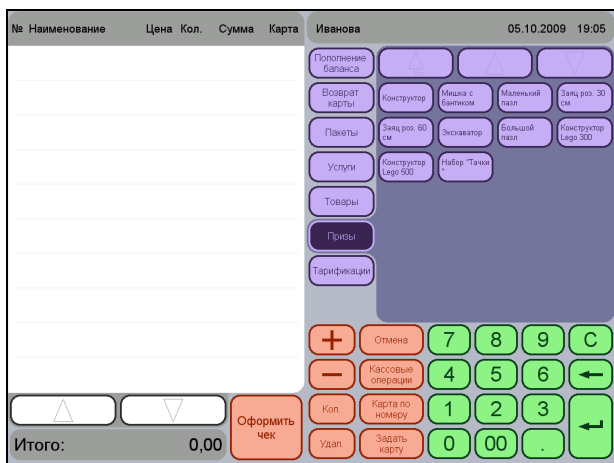


Рис. 188

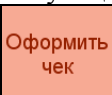
Рис. 189

Список призовых товаров будет варьироваться в зависимости от количества тикетов на карте (если стоимость призового товара превышает количество тикетов на карте, он не будет отображен на кассе при применении карты).

Для продажи нескольких призовых товаров одного типа, необходимо выделить товар и нажатием на кнопки  и , соответственно увеличить/уменьшить количество на одну единицу. Для продажи нескольких призовых товаров одного типа также

можно воспользоваться кнопкой , в появившемся окне ввести с экранной клавиатуры необходимое количество.

С помощью кнопки  призовые товары удаляются из рабочей области кассы.

После выбора соответствующего количества призовых товаров следует нажать кнопку . В появившемся окне (см. Рис. 190) отобразится полная стоимость выбранных призовых товаров (в тикетах).

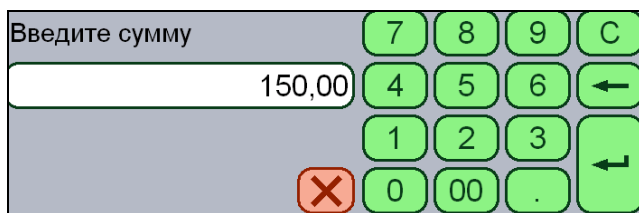
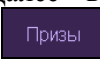
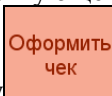


Рис. 190

Для завершения операции продажи призовых товаров нажмите клавишу , для отмены операции нажмите .

Система автоматически спишет со счета тикеты. На фискальном регистраторе будет распечатан купон.

2) Для продажи товаров необходимо зарегистрироваться магнитной картой (картой сотрудника), откроется главное меню приложения, представленное на Рис. 118. Далее в области функциональных кнопок нужно нажать клавишу , выбрать нужный призовой товар из списка нажатием соответствующей клавиши. После выбора соответствующего количества призовых

товаров следует нажать кнопку . Появится сообщение системы (см. Рис. 191).

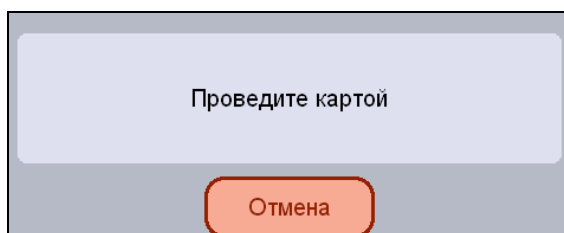


Рис. 191

В ответ на требование системы необходимо провести игровой картой через считывающее устройство. В появившемся окне (см. Рис. 190) отобразится полная стоимость выбранных призовых товаров (в тикетах). Для завершения операции продажи

призовых товаров нажмите клавишу , для отмены операции нажмите .

Система автоматически спишет со счета необходимое количество тикетов согласно стоимости призового товара.

На фискальном регистраторе будет распечатан купон. В случае если на счету игровой карты недостаточно тикетов для оплаты призового товара, появится предупреждение системы (см. Рис. 192).

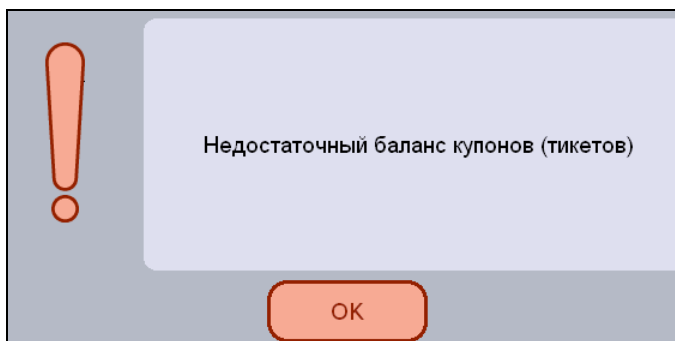
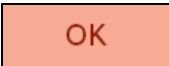


Рис. 192

Нажмите , пополните баланс тикетов или отмените операцию.

Реализация призовых товаров осуществляется только за тикеты.

4.3.17 Блокировка/снятие блокировки счета.

В системе существует возможность блокировки/снятия блокировки счета карты гостя. Для блокировки счета необходимо провести картой гостя через считывающее устройство, либо в области функциональных кнопок нажать клавишу  в случае, если карты гостя нет в наличии.

После этого на экране отобразится информация по карте. Далее необходимо в области функциональных кнопок нажать

клавишу **Блокировка**. На экран будет выведено сообщение, представленное на Рис. 193. Для подтверждения операции нажмите **Да**, для отказа от операции блокировки счета нажмите **Нет**.

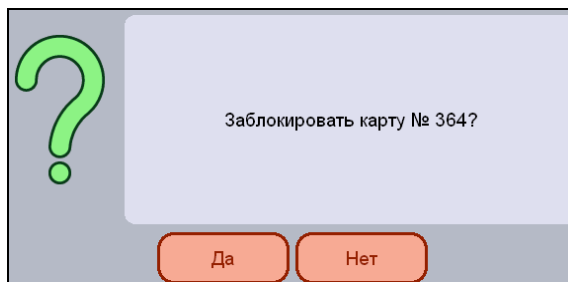


Рис. 193

При последующих проведениях заблокированной картой через считывающее устройство всегда будет отображаться, что карта заблокирована (см. Рис. 194).

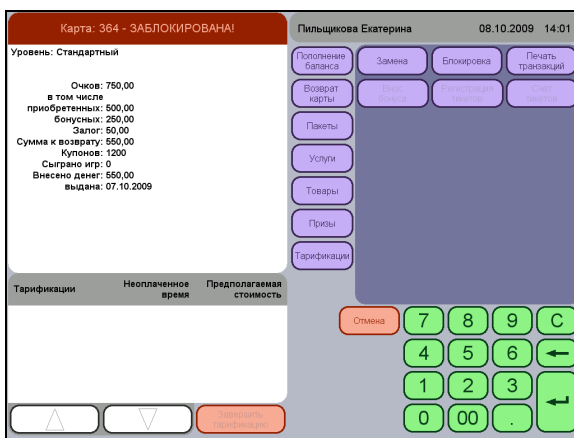


Рис. 194

Для заблокированной карты на кассовой станции доступно только 2 операции – печать транзакций и снятие блокировки карты. При попытке произвести другие операции система выдаст сообщения, что карта заблокирована (см. Рис. 195).

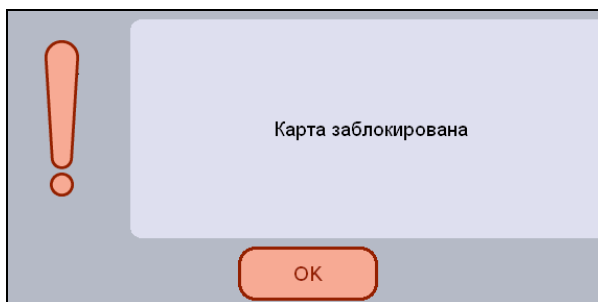


Рис. 195

Чтобы снять блокировку карты необходимо:

1. Провести картой гостя через считывающее устройство либо нажать клавишу Карта по номеру.
2. После этого на экране отобразится информация по карте (см. Рис. 194).
3. Далее необходимо в области функциональных кнопок нажать клавишу Блокировка.
4. На экран будет выведено сообщение, представленное на Рис. 196.
5. Для подтверждения операции нажмите Да, для отказа от операции снятия блокировки счета нажмите Нет.

После подтверждения снятия блокировки карта снова станет активной. При последующих проведениях разблокированной карты через считывающее устройство все операции на кассе становятся доступными.

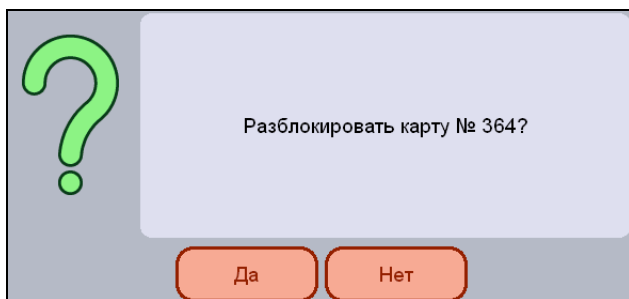


Рис. 196

4.3.18 Кассовые операции

В данном пункте осуществляется доступ к различным кассовым операциям:

Открыть ящик

1. X–отчет
2. Z–отчет
3. Внесение
4. Изъятие
5. Возврат продажи

Для выбора кассовой операции необходимо зарегистрироваться карточкой сотрудника, далее нажать в области функциональных кнопок клавишу Кассовые операции. Система откроет окно, представленное на Рис. 197.

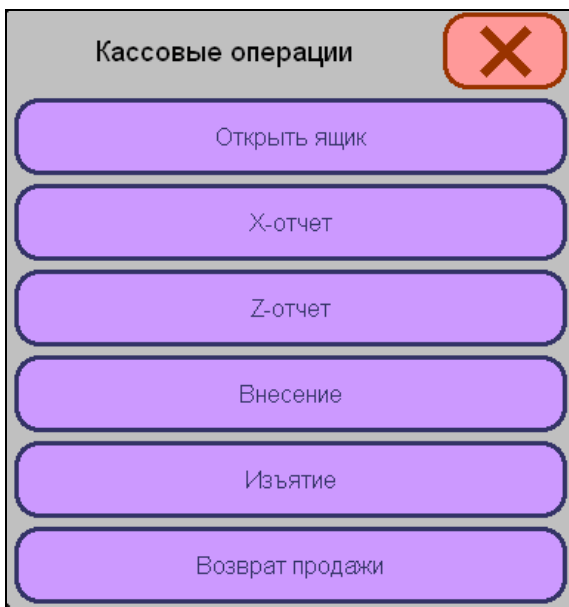
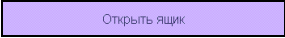


Рис. 197

4.3.18.1 Открыть ящик

Для того чтобы открытия кассового ящика, выберите пункт меню нажатием кнопки , далее нажмите кнопку . Кассовый ящик будет открыт.

4.3.18.2 Закрытие кассового дня

1. Проверьте наличие бумаги в фискальном регистраторе.
2. Проведите магнитной картой (картой сотрудника) через считывающее устройство.
3. Снять X-отчет (см. п. 4.3.18.3).
4. Снять Z-отчет (см. п. 4.3.18.4).
5. Выключите кассу.

4.3.18.3 Снятие X-отчета (без гашения)

X-отчет может сниматься любое количество раз в течение рабочего дня.

Для снятия X-отчета необходимо:

1. Провести магнитной картой (картой сотрудника) через считывающее устройство
2. Откроется окно, представленное на Рис. 118.
3. Нажать в области функциональных кнопок .
4. Далее нажать на клавишу .
5. На экран будет выведено сообщение, представленное на Рис. 198.

Для подтверждения операции нажмите , для отказа от операции выполнения печати X-отчет нажмите .

6. На принтере распечатается X-отчет.

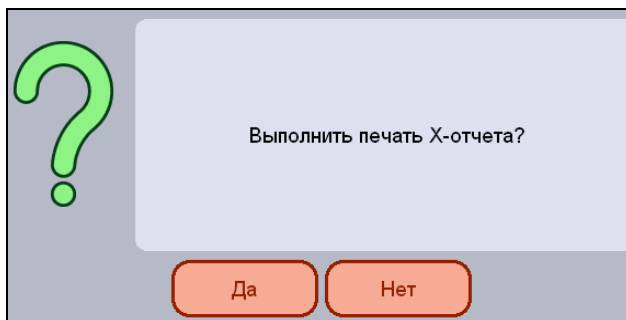


Рис. 198

Данный отчет служит для сверки выручки. При снятии этого отчета обнуление счетчиков на фискальном регистраторе не происходит. Вид X-отчет представлен на Рис. 199.

```

*****
*      ОАО СКБ ВТ "ИСКРА"      *
*      Генеральный поставщик    *
*      фискальных регистраторов БИС-01Ф, *
*      АЗИМУТ-EPSON, ПРИМ-07Н, ПРИМ-08ТК *
*****
Серийный N: 0502784      N док: 02287
12-02-2008              19:31

X-ОТЧЕТ N 81

НАЛИЧНЫЕ:
ПРОДАЖА                      450.00 RUB

===== ИТОГО =====
ПРОДАЖА                      450.00 RUB

ПОКУПКА                      0.00 RUB

ОФОРМЛЕНО ДОКУМЕНТОВ:      6
В Т.Ч. ЧЕКОВ:              5
В Т.Ч. АНКУЛ. ЧЕКОВ:      1

ВЫПОЛНЕНО ОПЕРАЦИИ:
ПРОДАЖА                      4

НАРАСТАЮЩИЙ ИТОГ

СУММА В КАССЕ:             450.00 RUB
ПРОДАЖА                     503953191.44 RUB
ВОЗВРАТ                     353731.88 RUB
ПОКУПКА                     0.00 RUB
ВОЗВР. ПОКУПКИ              0.00 RUB
Рег. N: xxxxxxxxxx        ИНН: xxxxxxxxxx
    
```

Рис. 199

4.3.18.4 Снятие Z-отчет (с гашением)

Z-отчет снимается по окончанию рабочей смены.

Перед процедурой снятия Z-отчета, обязательно проверьте наличие бумаги в фискальном регистраторе или в чековом принтере.

Для снятия Z-отчета необходимо:

1. Провести магнитной картой (картой сотрудника) через считывающее устройство.
2. Откроется окно, представленное на Рис. 118.
3. Нажать в области функциональных кнопок Кассовые операции.
4. Далее нажать на клавишу Z-отчет;
5. На экран будет выведено сообщение, представленное на Рис. 200.

Для подтверждения операции нажмите Да, для отказа от операции закрытия фискальной смены нажмите Нет.

На принтере распечатается Z-отчет.

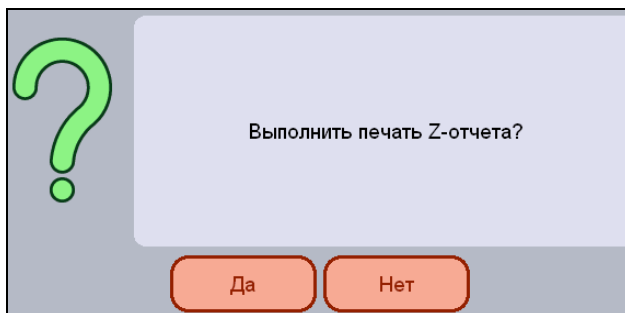


Рис. 200

Снятие этого отчета приводит к закрытию смены и обнулению счетчиков на фискальном регистраторе. После снятия Z-отчета номер смены увеличится на единицу.

Вид Z-отчета представлен на Рис. 201.


```

*****
*      ОАО СББ ВТ "ИСКРА"      *
*      Генеральный поставщик    *
*      фискальных регистраторов БИС-01Ф, *
*      АЗИМУТ-EPSON, ПРИМ-07К, ПРИМ-08ТН *
*****
Серийный N: 0502784      N док: 02300
13-02-2008              19:43

Z-ОТЧЕТ N 345

НАЛИЧНЫЕ:
ПРОДАЖА              219428.00 РУБ
ВОЗВРАТ              500.00 РУБ

===== ИТОГО =====

ПРОДАЖА              219428.00 РУБ

ВОЗВРАТ              500.00 РУБ

ПОКУПКА              0.00 РУБ

ИНКАССАЦИЯ:          218928.00 РУБ

ОФОРМЛЕНО ДОКУМЕНТОВ:      19
В Т.Ч. ЧЕКОВ:              15
В Т.Ч. АННУЛ. ЧЕКОВ:      2

ВЫПОЛНЕНО ОПЕРАЦИЙ:

ПРОДАЖА              11
ВОЗВРАТ              2
ИНКАССАЦИЯ:          1

НАРАСТАЮЩИЙ ИТОГ

СУММА В КАССЕ:          0.00 РУБ
ПРОДАЖА              504172619.44 РУБ
ВОЗВРАТ              354231.88 РУБ
ПОКУПКА              0.00 РУБ
ВОЗВР. ПОКУПКИ        0.00 РУБ
Рег. N:xxxxxxxxx      ИНН: xxxxxxxxxxxxx
    
```

Рис. 201

4.3.18.5 Внесение денег в кассу

Внесение денег в кассу позволяет зарегистрировать операцию, не связанную с продажами и возвратами. Операция «Внесение» увеличивает денежную наличность в кассе.

Для регистрации операции внесения денег в кассу воспользуйтесь клавишей Внесение, в появившемся окне введите на экранной клавиатуре необходимую сумму (см. Рис.

202) и нажмите клавишу ←.

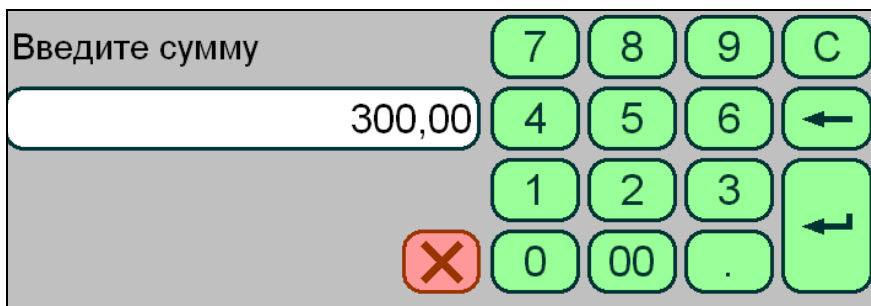
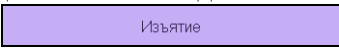


Рис. 202

На фискальном регистраторе распечатается чек о внесении денег в кассу. Чтобы отменить внесение денег, необходимо нажать кнопку .

4.3.18.6 Изъятие денег из кассы

Изъятие денег из кассы позволяет зарегистрировать операцию, не связанную с продажами и возвратами. Операция «Изъятие денег» уменьшает денежную наличность в кассе.

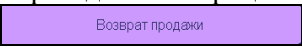
Для регистрации операции изъятия денег из кассы воспользуйтесь клавишей  в появившемся окне введите на экранной клавиатуре необходимую

сумму (см. Рис. 202) и нажмите клавишу .

На фискальном регистраторе распечатается чек об изъятии денег из кассы (инкассации). Чтобы отменить изъятие денег из кассы, необходимо нажать кнопку .

4.3.18.7 Возврат продажи

В системе возможно проведение возврата продажи. Эта кассовая операция производится в том случае, если, например, необходимо вернуть проданный товар/приз или отменить операцию пополнения игровой карты, вернуть проданный на карту гостя пакет и т.д.

Для проведения операции возврата продажи воспользуйтесь клавишей , в появившемся окне (см. Рис.

203) введите номер чека (строка в чеке «номер операции») и нажмите клавишу Enter.

Рис. 203

В рабочей области окна кассы (см. Рис. 204) появится информация о возвращаемом чеке (наименование операции и сумма). Выделите строку возвращаемой операции и нажмите клавишу  или ,  для продолжения. При этом рабочая область окна кассы изменится, как на Рис. 205.

№	Наименование	Цена	Кол.	Сумма	Карта
1	Пополнение Баланса	1,00	0,00 100,00	0,00 100,00	437

Рис. 204

№ Наименование	Цена	Кол.	Сумма	Карта
1 Пополнение баланса	1,00	<u>100,00</u> 100,00	<u>100,00</u> 100,00	437
Итого:		100,00		

Оформить чек

+
−

Отмена

Удал.

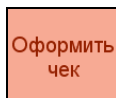
7
4
1
0

8
5
2
00

6
3
.

C
←
→

Рис. 205



Нажмите кнопку  для завершения операции возврата чека.

Возврат продажи может быть осуществлен также для проданных через кассу товаров, призов или услуг (см. Рис. 206 и Рис. 207)

Для возврата одной или нескольких позиций в чеке (см. Рис. 206) выделите нужные строки и действуйте согласно описанной выше схеме.

№	Наименование	Цена	Кол.	Сумма	Карта
1	Приз Пазл большой	200,00	0,00 1,00	0,00 200,00	437
2	Приз Пазл большой	200,00	1,00 1,00	200,00 200,00	437
3	Приз Сертификат подарочный	500,00	0,00 1,00	0,00 500,00	437
4	Приз Пазл большой	200,00	0,00 1,00	0,00 200,00	437
5	Приз Сертификат подарочный	500,00	1,00 1,00	500,00 500,00	437

Итого: 700,00

Оформить чек

Удал.

Пильщикова Екатерина 01.02.2012 19:02

Калькулятор: +, -, Отмена, 7, 8, 9, C, 4, 5, 6, ←, 1, 2, 3, ↵, 0, 00, ., ↵

Рис. 206

№	Наименование	Цена	Кол.	Сумма	Карта
1	Услуга Акварим	100,00	1,00 1,00	100,00 100,00	437

Итого: 100,00

Оформить чек

Удал.

Пильщикова Екатерина 01.02.2012 19:05

Калькулятор: +, -, Отмена, 7, 8, 9, C, 4, 5, 6, ←, 1, 2, 3, ↵, 0, 00, ., ↵

Рис. 207

5 Приложение Киоск

На территории игрового комплекса могут быть использованы киоски, подключенные в общую компьютерную сеть игрового комплекса (см. Рис. 1).

Киоск – специализированное устройство, объединяющее в корпусе компьютер, touch-screen монитор, считыватель магнитных карт, купюроприёмник, фискальный принтер, диспенсер карт (см. Рис. 208, Рис. 209). Программное обеспечение киоска позволяет посетителям игрового центра просматривать текущий баланс своих счетов и транзакции по нему, пополнять счёт наличными и производить покупку карт без помощи кассира.

Комплектация киоска:

- *Купюроприемник*
- *Фискальный регистратор*
- *Диспенсер карт*
- *Принтер*

В зависимости от комплектации киоски могут выполнять следующие функции:

- *Киоск с купюроприемником и фискальным регистратором* – просмотр текущего баланса карты гостя и пополнение баланса с выдачей фискального чека, покупка карты.
- *Информационный киоск* – вариант киоска, без купюроприемника, диспенсера карт и фискального регистратора, дает возможность просмотра информации о текущем балансе карты гостя.



Рис. 208



Рис. 209

5.1 Начало работы с приложением Киоск

Начальная страница приложения киоска представлена на Рис. 210.

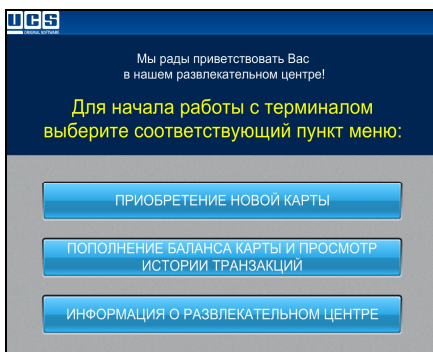


Рис. 210

Приобретение новой карты – при нажатии на эту кнопку откроется окно расчета для приобретения новой игровой карты.

Пополнение баланса карты и просмотр истории транзакций – при нажатии на эту кнопку откроется страница с запросом вставить карточку гостя и станет доступна функция пополнения баланса карты, а также просмотра истории карты.

Информация о развлекательном центре – при нажатии на эту кнопку в рабочей области окна отображается информация об игровом комплексе.

5.2 Приобретение новой карты

Для приобретения новой карты через киоск нажмите кнопку

ПРИБРЕТЕНИЕ НОВОЙ КАРТЫ

в титульном окне приложения *Киоск*. Система откроет окно, представленное на Рис. 211.

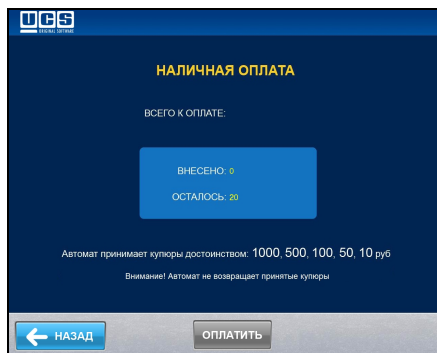


Рис. 211

Вставьте купюру в купюроприемник киоска и нажмите

ОПЛАТИТЬ

кнопку для завершения операции покупки карты, получите новую карту из диспенсера карт, после этого будет распечатан фискальный чек и система вернется в титульное окно приложения *Киоск* (см. Рис. 210).

5.3 Идентификация гостя по карте

Для идентификации счета гостя по карте необходимо вставить карточку в считывающее устройство киоска по запросу системы. В зависимости от устройства киоска, магнитная карта должна находиться в считывателе или быть извлечена из него (см. Рис. 211, Рис. 212).

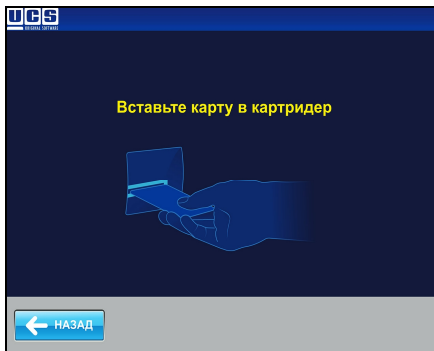


Рис. 212

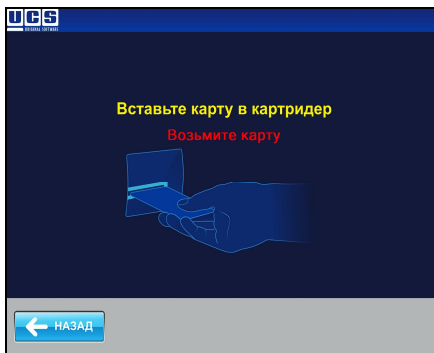


Рис. 213

После считывания карты на экране отобразится информация о счете карты (см. Рис. 214).

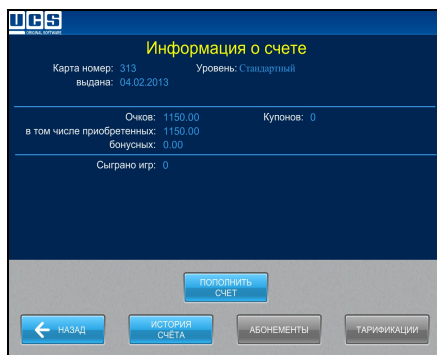
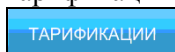


Рис. 214

Карта номер – в этом поле отображается номер карты гостя.
Выдана – в этом поле отображается дата выдачи карты гостя.
Очков – общая сумма очков на счету карты.
 в том числе
приобретенных – количество очков-денег;
бонусных – количество очков-бонусов;
Купонов – сумма купонов на счету карты.

Для получения информации по открытым для данной карты тарификациям в окне *Информация о счете* нажмите кнопку

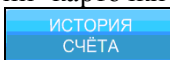


Для получения информации по имеющимся абонентам у карты в окне *Информация о счете* нажмите кнопку



5.4 Просмотр истории карточки

Для просмотра истории карточки после считывания карты необходимо нажать кнопку



. Просмотр истории счета карты возможен в двух режимах:

- За текущий день
- За весь период

По умолчанию в истории счета представлены данные за текущий день в виде таблицы, которая содержит следующие столбцы: (см. Рис. 215).

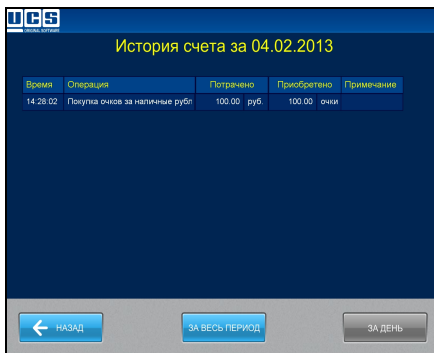


Рис. 215

Время – время совершения операции.

Операция – название операции.

Потрачено – кредит операции.

Приобретено – дебет операции.

Примечание – дополнительная информация.

Для переключения просмотра в режим *За весь период*

необходимо нажать кнопку **ЗА ВЕСЬ ПЕРИОД**. Система откроет таблицу операций за весь период использования карты (Рис. 216). В данной таблице представлены следующие столбцы:

Дата – дата и время совершения операции.

Операция – название операции.

Потрачено – кредит операции.

Приобретено – дебет операции.

Примечание – дополнительная информация.

Дата	Операция	Потрачено	Приобретено
01.02.2015	Покупка очков за наличные рубли	1000.00 руб.	1000.00 очки
26.01.2015	Покупка очков за наличные рубли	100.00 руб.	100.00 очки
24.01.2015	Изменение постоянного уровня кар.		
24.01.2015	Покупка гостевой карточки		
24.01.2015	Покупка очков за наличные рубли	50.00 руб.	50.00 очки

Buttons: НАЗАД, ЗА ВСЕ ПЕРИОД, ЗА ДЕНЬ

Рис. 216

5.5 Пополнение баланса карты

Для пополнения баланса карты через киоск нажмите кнопку **ПОПОЛНЕНИЕ БАЛАНСА КАРТЫ И ПРОСМОТР ИСТОРИИ ТРАНЗАКЦИЙ** в титульном окне приложения **Киоск**. Далее необходимо вставить карту в считывающее устройство по запросу системы (см. Рис. 212). В появившемся окне **Информация о счете** (см. Рис. 214) нажмите кнопку **ПОПОЛНИТЬ СЧЕТ**. Система откроет окно, представленное на Рис. 217.

НАЛИЧНАЯ ОПЛАТА

ВСЕГО К ОПЛАТЕ:

ВНЕСЕНО: 100

ОСТАЛОСЬ:

Автомат принимает купюры достоинством: 1000, 500, 100, 50, 10 руб

Внимание! Автомат не возвращает принятые купюры

Buttons: Назад, ОПЛАТИТЬ

Рис. 217

Вставьте купюру в купюроприемник киоска и нажмите

ОПЛАТИТЬ

кнопку для завершения операции пополнения, после этого будет распечатан фискальный чек и система вернется в титульное окно приложения **Киоск** (см. Рис. 210).

В случае если при выполнении операции пополнения баланса карты общая смена в киоске превысила 24 часа, в момент внесения денег на экране киоска выйдет сообщение об ошибке, представленное на Рис. 218.

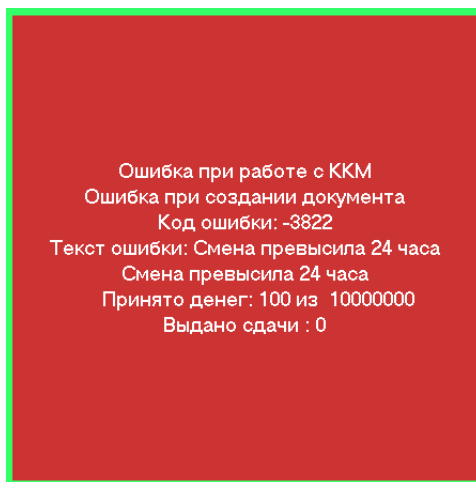


Рис. 218

Назад

Нажмите кнопку для возврата в титульное окно приложения **Киоск**, зарегистрируйтесь картой сотрудника и закройте общую смену, сняв Z- отчет с киоска.

5.6 Сервисные функции

Для входа в меню сервисных функций нажмите кнопку

ПОПОЛНЕНИЕ БАЛАНСА КАРТЫ И ПРОСМОТР
ИСТОРИИ ТРАНЗАКЦИЙ

в титульном окне приложения киоска далее на запрос системы (см. Рис. 211) вставьте карту

сотрудника в диспенсер карт, заберите карту после сообщения, представленного на Рис. 211. В появившемся окне (см. Рис. 219) с экранной клавиатуры введите пароль для входа в систему и нажмите кнопку **Закреть**. Откроется окно главного меню сервисных функций киска, представленное на Рис. 220.

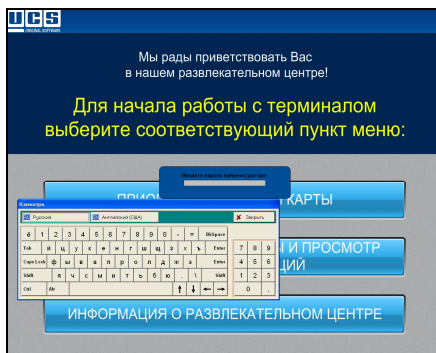


Рис. 219



Рис. 220

Обслуживание купюроприемника – при нажатии этой кнопки откроется окно обслуживания купюроприемника (см. Рис. 221).

Обслуживание диспенсера карт – при нажатии этой кнопки откроется окно обслуживания диспенсера карт (см. Рис. 223).

Фискальный регистратор – при нажатии этой кнопки станут доступны кассовые операции киоска (снятие X-отчета, снятие Z-отчета, внесение денег).

Состояние текущей операции – при нажатии этой кнопки откроется окно *Состояние текущей операции* (см. Рис. 228).

Вернуться – нажатие на эту кнопку возвращает в титульное окно приложения *Киоск*.

Выход – нажатие на эту кнопку приводит к выходу из приложения *Киоск*.

5.6.1 Обслуживание купюроприемника

При нажатии кнопки *Обслуживание купюроприемника* в окне сервисных функций киоска откроется окно, представленное на Рис. 221. Далее, нажав кнопку *Получить данные о купюрах*, можно получить информацию о каждом внесении купюр в купюроприемник, о номинале внесенных купюр и об общем количестве внесенных о количестве купюр, внесенных за смену.

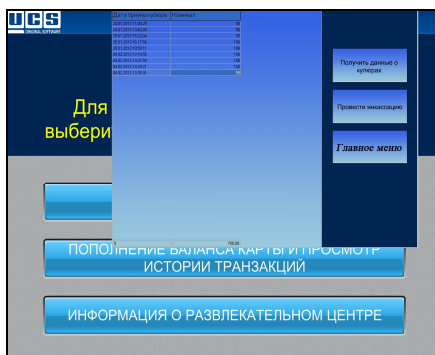
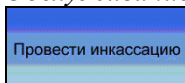


Рис. 221

Для инкассации денежных средств из киоска в окне *Обслуживание купюроприемника* необходимо нажать кнопку



. При этом произойдет обнуление суммы в киоске (см. Рис. 222).

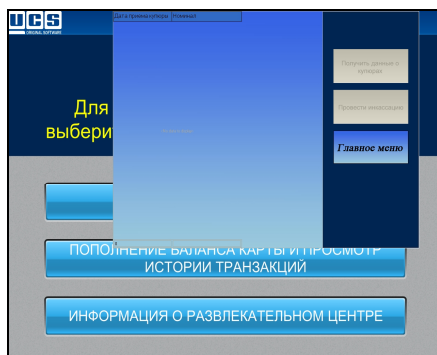


Рис. 222

Нажмите кнопку **Главное меню** для возврата в меню сервисных функций киоска.

5.6.2 Обслуживание диспенсера карт

При нажатии кнопки *Обслуживание диспенсера карт* в окне сервисных функций киоска откроется окно, представленное на Рис. 223.

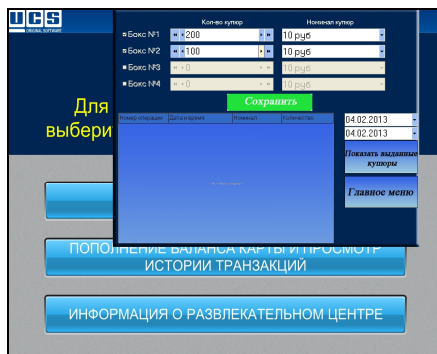


Рис. 223

Здесь происходит внесение и распределение по блокам купюр для проведения платежных операций, расчетов с клиентом, выдачи сдачи. Выберите дату внесения купюр, укажите количество

вносимых купюр для каждого бокса и номинал, далее нажмите кнопку *Сохранить*.

5.6.3 Фискальный регистратор

В данном пункте меню, представленном на Рис. 224 доступны кассовые операции киоска (снятие X-отчета, снятие Z-отчета, внесение денег).

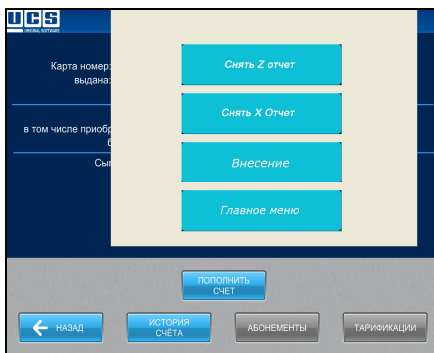
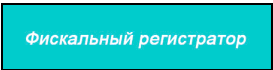


Рис. 224

5.6.3.1 Снятие X-отчета (без гашения)

X-отчет может сниматься любое количество раз в течение рабочего дня.

Для снятия X-отчета в киоске необходимо:

1. Нажать кнопку .
2. Вставить карточку сотрудника в считывающее устройство киоска
3. В окне, представленном на Рис. 219, ввести пароль для доступа в систему
4. В появившемся окне (см. Рис. 220) нажать кнопку .
5. Нажать на клавишу [Снять (X-отчет)] (см. Рис. 225)
6. Нажать [ОК].
7. На принтере распечатается X-отчет.

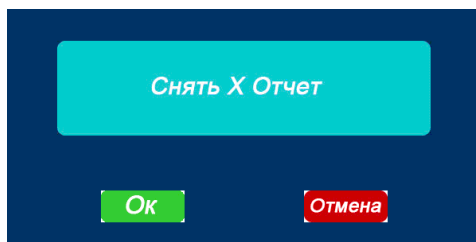


Рис. 225

На X-отчете отображаются:

- наименование заведения;
- серийный номер;
- номер документа;
- текущая дата;
- время снятия отчета;
- сумма продаж за смену;
- сумма возвратов за смену;
- количество оформленных документов;
- нарастающий итог продаж;
- нарастающий итог возвратов;
- фискальные данные.

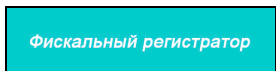
5.6.3.2 Снятие Z-отчета (с гашением)

Z-отчет снимается по окончании рабочей смены.

Перед процедурой снятия Z-отчета, обязательно проверьте наличие бумаги в фискальном регистраторе или в чековом принтере киоска.

Для снятия Z-отчета в киоске необходимо:

1. Нажать кнопку .
2. Вставить карточку сотрудника в считывающее устройство киоска
3. В окне, представленном на Рис. 219, ввести пароль для доступа в систему
4. В появившемся окне (см. Рис. 220) нажать кнопку



5. Нажать на клавишу [Снять (Z-отчет)] (см. Рис. 226)

6. Нажать [ОК].

7. На принтере распечатается Z-отчет.

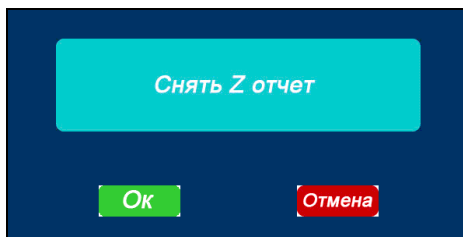


Рис. 226

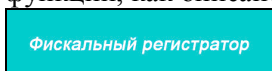
После снятия Z-отчета номер смены увеличится на единицу.

На Z-отчете отображаются:

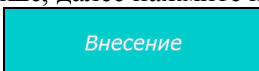
- наименование заведения;
- серийный номер;
- номер документа;
- порядковый номер Z-отчета;
- текущая дата;
- время снятия отчета;
- сумма продаж за смену;
- сумма возвратов за смену;
- количество оформленных документов;
- нарастающий итог продаж;
- нарастающий итог возвратов;
- фискальные данные

5.6.3.3 Внесение

Для внесения денег в киоск перейдите в меню сервисных функций, как описано выше, далее нажмите последовательно кнопку



и



. Далее в появившемся окне (см. Рис. 227) введите с клавиатуры сумму внесения и нажмите кнопку **Ввод** для подтверждения операции, **Отмена** для отмены операции.

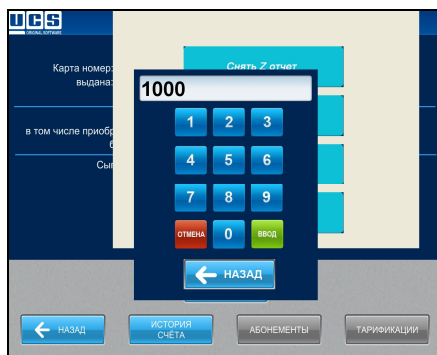


Рис. 227

5.6.4 Состояние текущей операции

В данном окне (Рис. 228) отображаются данные о текущей операции киоска.

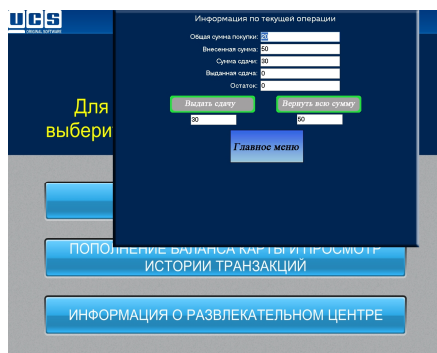


Рис. 228

5.7 Информационный терминал

Информационный терминал – вариант киоска, без купюроприемника, диспенсера карт и фискального регистратора, дает возможность просмотра информации о текущем балансе карты гостя, историю карты за выбранный период (за один день, за весь

период), список абонементов по карте гостя, а также список открытых тарификаций по карте гостя.

Для идентификации счета гостя по карте необходимо вставить карточку в считывающее устройство информационного терминала по запросу системы (см. Рис. 229).

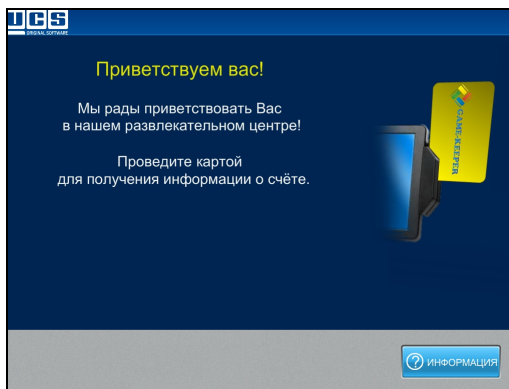


Рис. 229

После считывания карты на экране отобразится информация по счету карты гостя (см. Рис. 230).

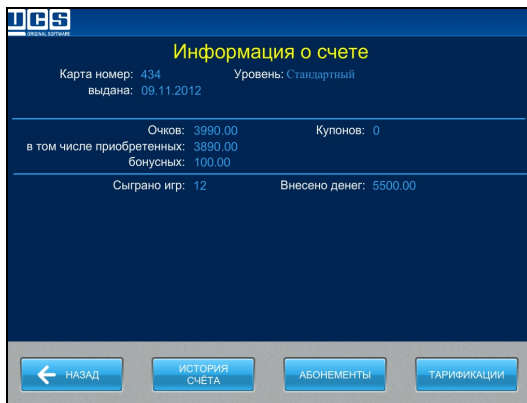


Рис. 230

Карта номер – в этом поле отображается номер карты гостя.
Выдана – в этом поле отображается дата выдачи карты гостя.
Очков – общая сумма очков на счету карты.

в том числе

приобретенных – количество очков-денег;

бонусных – количество очков-бонусов;

Купонов – сумма купонов на счету карты.

Внесено денег – общая сумма потраченных гостем денег (включает сумму залога за карту) за все время использования текущего счета карты.

Сыграно игр – общее количество сыгранных игр за все время использования текущего счета карты.

Для просмотра истории карточки после считывания карты

необходимо нажать кнопку



. Просмотр истории счета

карты возможен в двух режимах:

- За текущий день
- За весь период

По умолчанию в истории счета представлены данные за текущий день в виде таблицы, которая содержит следующие столбцы: (см. Рис. 231).

История счета за 09.11.2012

Время	Операция	Потрачено	Приобретено	Примечание
16:09:13	Продажа абонемента	1000.00 руб.		Касса 1
16:09:36	Запуск тарификации	0.00 очки		Прокат роликов
16:14:59	Ручной бонус		100.00 очки	Касса 1
16:15:39	Регистрация купона		500.00 купон	Касса 1
16:15:52	Услуга	500.00 купон		Сертификат по...
16:16:20	Покупка очков за наличные рубли	4500.00 руб.	4500.00 очки	Касса 1
16:37:56	Игра	50.00 очки		Карусель
16:38:00	Игра	60.00 очки		Terminator
16:38:01	Игра	60.00 очки		Terminator
16:38:04	Игра	50.00 очки		Карусель

В нижней части экрана расположены кнопки: «← НАЗАД», «ЗА ВСЬ ПЕРИОД» и «ЗА ДЕНЬ».

Рис. 231

Время – время совершения операции.

Операция – название операции.

Потрачено – кредит операции.

Приобретено – дебет операции.

Примечание – дополнительная информация.

Для переключения просмотра на режим *За весь период* необходимо нажать кнопку **ЗА ВЕСЬ ПЕРИОД**. Система откроет таблицу операций за весь период использования карты (см. Рис. 232). В данной таблице представлены следующие столбцы:

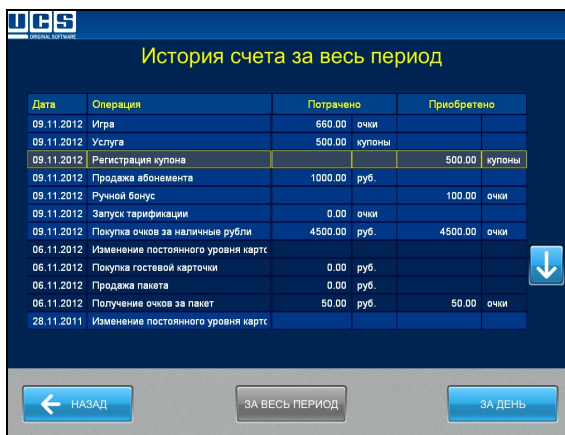
Дата – дата и время совершения операции.

Операция – название операции.

Потрачено – кредит операции.

Приобретено – дебет операции.

Примечание – дополнительная информация.



Дата	Операция	Потрачено	Приобретено
09.11.2012	Игра	660.00 очки	
09.11.2012	Услуга	500.00 купоны	
09.11.2012	Регистрация купона		500.00 купоны
09.11.2012	Продажа абонемента	1000.00 руб.	
09.11.2012	Ручной бонус		100.00 очки
09.11.2012	Запуск тарификации	0.00 очки	
09.11.2012	Покупка очков за наличные рубли	4500.00 руб.	4500.00 очки
06.11.2012	Изменение постоянного уровня картс		
06.11.2012	Покупка гостевой карточки	0.00 руб.	
06.11.2012	Продажа пакета	0.00 руб.	
06.11.2012	Получение очков за пакет	50.00 руб.	50.00 очки
28.11.2011	Изменение постоянного уровня картс		

Рис. 232

Для возврата в окно информации по карте за текущий день нажмите кнопку **ЗА ДЕНЬ**. Для возврата в главное меню нажмите кнопку **← НАЗАД**.

Для получения информации по открытым для данной карты тарификациям в окне истории счета нажмите кнопку **ТАРИФИКАЦИИ** (см. Рис. 230). В появившемся окне (см. Рис. 233) будет представлена следующая информация:

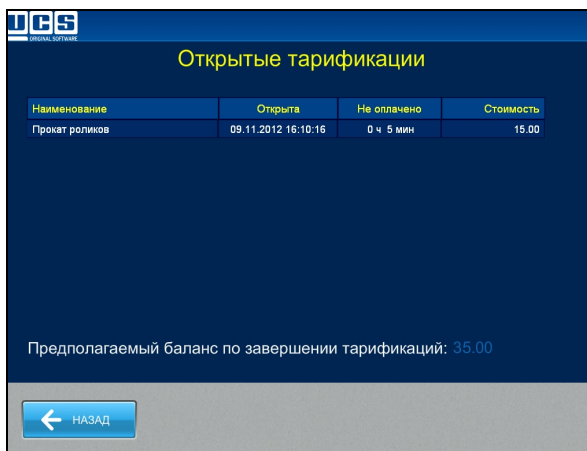


Рис. 233

Наименование – название тарификации.

Открыта – дата и время открытия тарификации

Не оплачено – количество неоплаченного времени тарификации.

Стоимость – общая стоимость неоплаченного времени тарификации.

Для получения информации по имеющимся абонентам у карты в окне истории счета нажмите кнопку **АБОНЕМЕНТЫ** (см. Рис. 230). В появившемся окне (см. Рис. 234) будет представлена следующая информация:

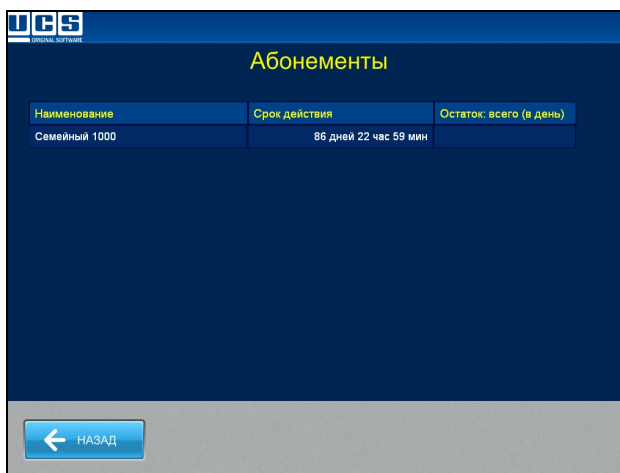


Рис. 234

Наименование – название абонементов.

Срок действия – срок действия абонементов.

Остаток всего (в день) – количество оставшихся применений абонементов (общее\в день).

6 Интеграция Game-Keeper и R-Keeper

В R-Keeper поддерживаются следующие функции Game-Keeper:

- Пополнение счёта купонов по сигналу от TicketEater'a.
- Пополнение счёта игровых очков наличными деньгами
- Оплата игровыми очками
- Использование карты Game-Keeper как дисконтной карты
- Использование карты Game-Keeper как бонусной карты
- Продажа игровой карты Game-Keeper

Дебетовая карта Game-Keeper может быть использована для оплаты счетов R-Keeper. При оплате счетов R-Keeper игровой картой Game-Keeper используется система R-Keeper FarCards и интерфейсные модули Game-Keeper.

Карту Game-Keeper можно использовать на кассах R-Keeper: в качестве платёжного средства, а также как персональную карту, дающую возможность получения скидки и начисления бонуса.

Карта Game-Keeper может совмещать функции дисконтной, бонусной и платёжной карты.

Для дебетовой карты Game-Keeper можно определить скидку, которую гость будет получать при оплате счета R-Keeper. На платёжную карту Game-Keeper возможно внесение средств (как через кассу R-Keeper, так и через кассу Game-Keeper), которые будут сниматься автоматически при оплате счетов R-Keeper, оплате игр на игровых автоматах и проходов на аттракционы через турникеты. Для карты Game-Keeper возможно начисление бонуса R-Keeper при оплате счета. Бонус—это начисление на счет игровой карты денежной суммы, рассчитываемой как процент от итоговой суммы счета.

6.1 Использование карты Game-Keeper в качестве дисконтной или бонусной в системе R-Keeper

Если Game-Keeper подключён к R-Keeper для оплаты счетов R-Keeper очками Game-Keeper, то игровая карта Game-Keeper может использоваться и как источник информации о скидке/бонусе. При этом уровням карт Game-Keeper ставятся в соответствие коды скидок/бонусов R-Keeper.

Описание работы скидок/бонусов R-Keeper см. *Руководство менеджера R-Keeper*.

Чтобы все эти настройки работали на кассе R-Keeper, необходимо чтобы был запущен FarCards.exe

6.2 Пополнение счетов Game-Keeper через R-Keeper

В R-Keeper возможно пополнение баланса карт Game-Keeper (счёта игровых очков) наличными деньгами.

Для того чтобы настроить пополнение счета через R-Keeper необходимо в R-Keeper в *Менеджерской* создать блюдо «Game-Keeper» с ценой 1 руб.

На кассе R-Keeper необходимо выбрать в заказе блюдо *Game-Keeper* (лучше всего использовать выбор блюда по коду). После нажатия клавиши *Кол-во* ввести сумму внесенных денег. Далее необходимо нажать кнопку *Оплата* и кнопку [Ввод]. Система выдаст запрос на проведение игровой картой: «*Считайте карту для пополнения баланса*». Необходимо провести картой Game-Keeper через считыватель. Фискальный регистратор напечатает фискальный чек с номером карты, суммой купленных очков и начисленных бонусов (см. Рис. 235, Рис. 236).

Пополнение баланса карты

Карта: 312

Внесено денег: 200.00

Начислено бонусов: 0.00

Общий баланс: 1200.00

Баланс призовых билетов 5

Рис. 235

Наименование и адрес ресторана		
Операция: 117		
Чек # 154	Стол # 5	Гостей 1
09-03-2006	Открыт 16:46	Закрыт 16:54
23-05-2006		
Кассир: Калинкина Ирина		
Официант: Самойлов Игорь		
Блюдо	Кол-во	Сумма
Game-Keeper	200.0	200.00
Всего:		200.00
Итого к оплате:		
		200.00
Рубли		200.00

Рис. 236

6.3 Просмотр баланса игровой карты через R-Keeper

Для просмотра баланса игровой карты на кассе R-Keeper необходимо в режиме кассира провести игровой картой через считыватель. Система выдаст сообщение на экран (см. Рис. 237).

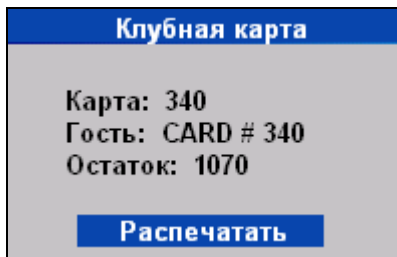


Рис. 237

При нажатии на кнопку *Распечатать* система распечатает на принтере информацию по карте (см. Рис. 238).

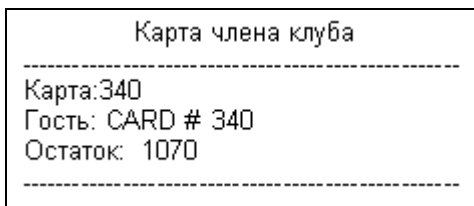


Рис. 238

7 Печать билетов на принтере

В Game-Keeper предусмотрена возможность печати билетов для прохода в игровую зону (роллердром, картинг, игровая комната, каток и др.). Для осуществления этой функции необходимо использовать контроллер со считывателем и дисплеем и подключенный к нему термопринтер (Epson, Posiflex и др.).

Технология печати билетов в Game-Keeper:

Для того чтобы купить билет, гость проводит игровой картой через считыватель, при этом на принтере распечатывается билет (пример билета см. Рис. 239). Для прохода в игровую зону гость предъявляет этот билет контролеру на входе.



Рис. 239

8 Приложение Отчеты

Для анализа работы игровых центров существует приложение *Отчеты*. Отчеты делятся на два вида: стандартные и OLAP-отчёты.

В этом приложении пользователь может запускать существующие отчеты, редактировать их, и создавать собственные отчетные формы.

Пользователь сам осуществляет импорт необходимых отчетов в приложение. Для этого необходимо воспользоваться пунктом *Импорт*.

Титульный экран приложения представлен на Рис. 240.

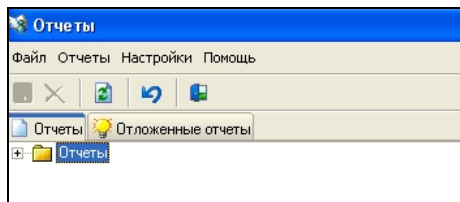


Рис. 240

8.1 Состав приложения *Отчеты*

Главное меню приложения состоит из четырех пунктов.

Пункт *Файл* содержит единственную команду *Выход*. С помощью этой команды осуществляется выход из приложения.

Пункт *Отчеты* (см. Рис. 241) содержит команды для работы с деревом отчетов.

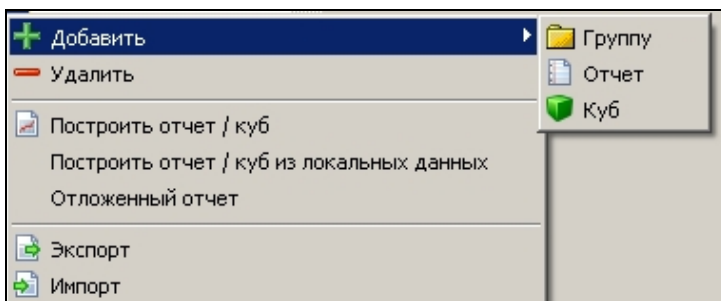


Рис. 241

С их помощью можно создавать, изменять и удалять отчеты и группы отчетов, осуществлять экспорт и импорт отчетов из/в приложение, сохранять или отменять изменения или запускать отчет на выполнение.

С помощью пункта меню *Отложенный отчет* можно запускать на выполнение выбранную отчетную форму и осуществлять ее отправку на определенный адрес электронной почты. Отправке подлежат все стандартные отчеты за исключением кубов. Вся необходимая информация по настройке функции отложенных отчетов содержится в документе Users and Reports.pdf, который находится в установочных папках.

Пункт *Настройки* (см. Рис. 242) содержит подпункты, отвечающие за настройку отчетов.

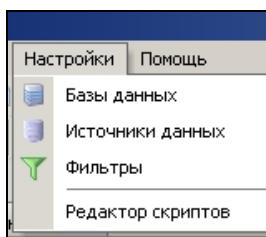


Рис. 242

Пункт *Помощь* содержит подпункт *О программе*, с помощью которого можно узнать информацию о версии приложения (см. Рис. 243).



Рис. 243

8.2 Импорт отчетов в приложение

На каждом предприятии используется определенный набор отчетов, поэтому в начале работы необходимо импортировать те отчеты, которые потребуются в дальнейшем для работы.

Для импорта отчета воспользуйтесь командой *Импорт*. В появившемся окне найдите папку, где хранятся отчеты и выберите отчет. Обычно отчеты хранятся в каталоге с инсталляционными файлами в папке Reports. Это файлы с расширением «.xml». После импорта всех отчетов в приложение, окно может выглядеть следующим образом (см. Рис. 244).

Перед импортом отчета необходимо установить курсор на название группы отчетов или на один из отчетов группы, в которую необходимо добавить новый отчет. Предварительно необходимо создать названия групп отчетов, в которые будет осуществляться импорт отчетов.

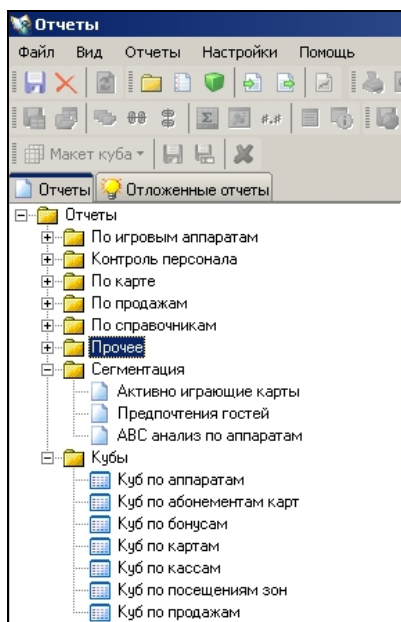


Рис. 244

Для одновременного импорта всего дерева отчетов установите курсор на название группы отчетов и воспользуйтесь командой главного меню *Отчеты – Импорт группы отчетов* (см. Рис. 245). В появившемся окне импорта (см. Рис. 246) укажите базу данных, путь к отчетам и нажмите кнопку *Импортировать*.

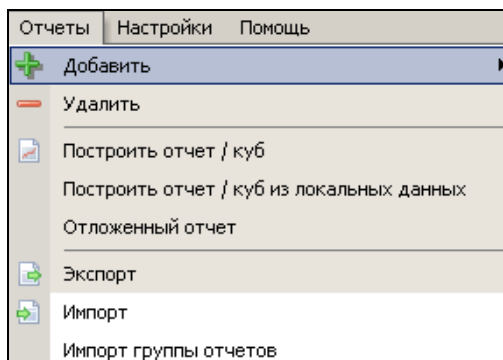


Рис. 245

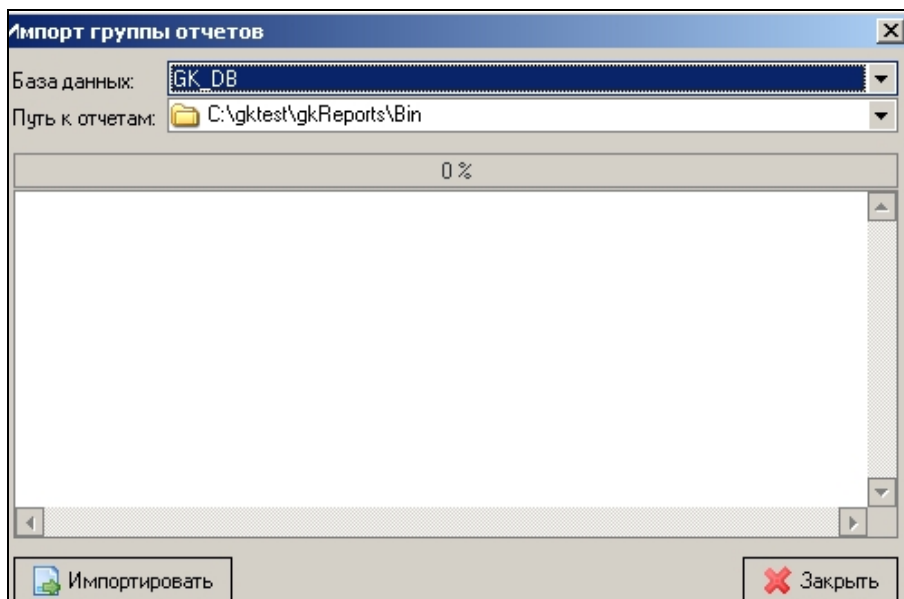


Рис. 246

8.3 Запуск отчета на выполнение

Для того чтобы создать отчет, установите на него курсор в дереве отчетов и воспользуйтесь одним из перечисленных ниже способов:

Воспользуйтесь пунктом главного меню *Отчеты-Построить отчет/куб*;

Вызовите всплывающее меню, пункт *Построить отчет/куб*;

Дважды щелкните левой кнопкой мыши по отчету, который Вы хотите запустить на выполнение.

После запуска отчета, вам будет предложено выбрать макет для готовой формы отчета (см. Рис. 247). Установите курсор на нужный макет, и нажмите кнопку «OK» или клавишу «Enter».

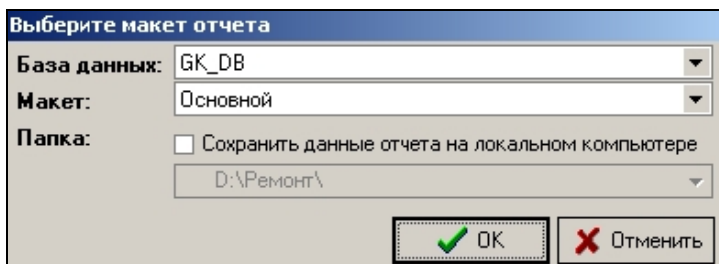


Рис. 247

Далее, на экран будет выведен для заполнения фильтр отчета. После установки параметров фильтра, нажмите кнопку «ОК». Отчет будет построен.

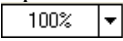
ВНИМАНИЕ (для центров, использующих R-Keeper CRM)!
Все отчёты системы, описанные ниже, строятся на основании данных из БД Game-Keeper (за исключением отчета «Системный балансовый отчет GK + RK7»).

8.4 Окно просмотра отчетов

Для просмотра можно открыть сразу несколько разных отчетов. Для этого в дереве отчетов необходимо выбрать отчет и открыть его (см. Рис. 250). После открытия одного отчета можно вернуться снова в дерево отчетов, нажав на закладку *Отчеты* и выбрать еще один отчет (см. Рис. 250). Таким образом, можно открыть сразу несколько отчетов. Список уже построенных отчетов отображается в виде закладок (см. Рис. 250). При нажатии на закладку отчета система открывает его.

Если Вы хотите распечатать документ, нажмите кнопку «Печать отчета»  на панели инструментов окна просмотра.

Если Вы хотите сохранить документ в виде fpr – файла (файл отчета), нажмите кнопку «Сохранить как»  и выберите в окне обзора место на диске для сохранения файла.

С помощью кнопки  Вы можете выбрать масштаб просмотра.

Нажатие на кнопку «Сохранить изменения»  приведет к сохранению изменений.

Нажатие на кнопку «Отменить последнее действие»  приведет к сохранению изменений.

При нажатии на кнопку «Отменить изменения»  система выдаст предупреждение об отмене изменений, после подтверждения которого все изменения за последний сеанс работы будут отменены.

При нажатии на кнопку «Показать фильтр»  система откроет фильтр открытого отчета.

Найти интересующий фрагмент текста в файле отчета можно, если воспользоваться кнопкой «Поиск» . На экран будет выведено окно *Искать текст* (см. Рис. 248).

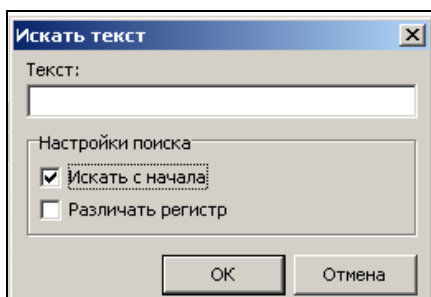


Рис. 248

Введите в строку поиска *искомый текст*, и заполните параметры поиска. Нажмите кнопку «ОК» для начала поиска.

Для закрытия отчета необходимо воспользоваться кнопкой  в правом верхнем углу под кнопкой открытия фильтра (см. Рис. 249).

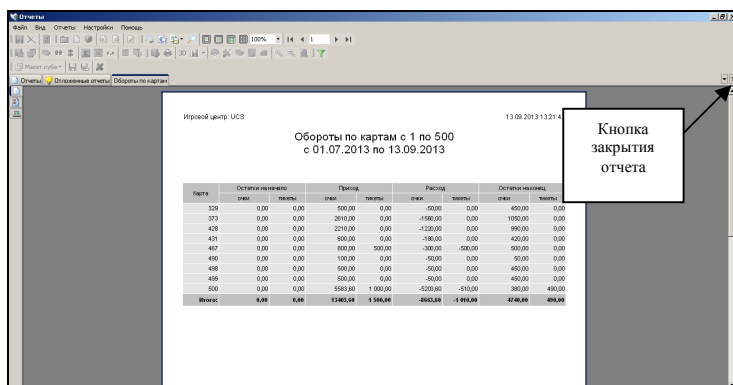


Рис. 249

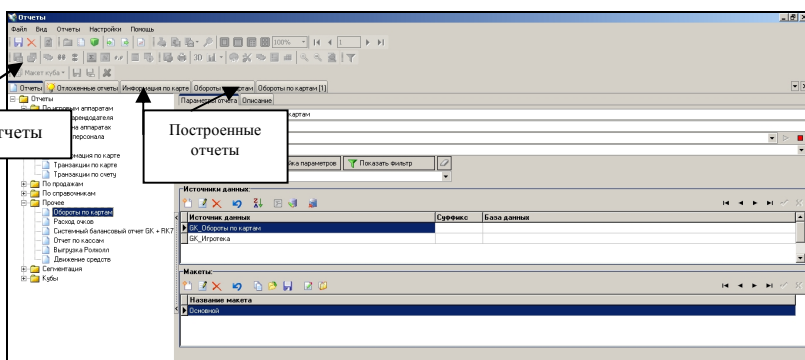


Рис. 250

8.5 Экспорт отчета в Excel

Для экспорта отчета в Excel необходимо в окне просмотра отчета нажать кнопку «Экспорт»  и выбрать Excel file OLE (*.xls). В поле *Имя файла* введите название сохраняемого файла. Нажмите кнопку *Сохранить*.

В появившемся окне (см. Рис. 251) в поле *Открыть Excel после экспорта* установите флаг.

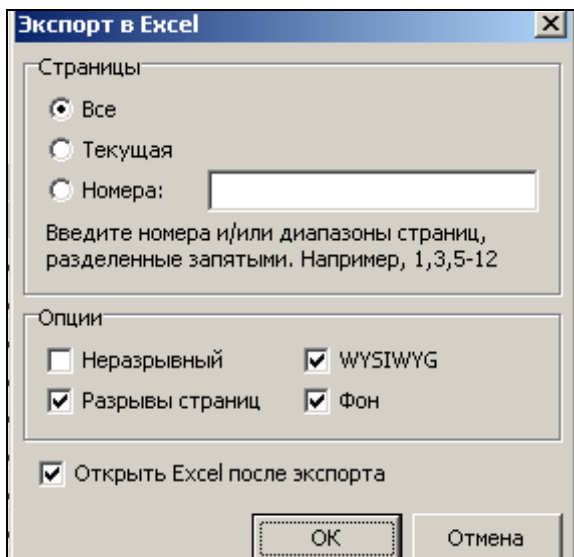


Рис. 251

После нажатия на кнопку *ОК* система начнет построение отчета в Excel. Это может занять некоторое время, поэтому следует подождать.

8.6 Финансовые отчеты

8.6.1 Отчет по кассам

В отчете представлена информация о выручке по кассам. При заполнении фильтра отчета необходимо указать период, за который будет строиться отчёт. Также существует возможность добавления фильтра «Зоны» в настройках фильтра.

Отчет имеет два макета для вывода:

- «Основной» – без разбивки по зонам (см. Рис. 252).
- «По зонам» – с разбивкой по зонам.

Отчет по кассам
с 01.11.2012 по 01.11.2013

Касса	Внесено					Возврат				Итого Выручка
	Наличные	Плат. карта	Безнал	Итого	Средний чек	Наличные	Плат. карта	Безнал	Итого	
Касса 1	320 512,50	8 954,00	19 597,00	349 063,50	727,22	8 895,00	5 325,00	12 060,00	26 280,00	322 783,50
Касса 2	21 969,00	3 305,00	2 900,00	28 174,00	99,55	2 419,00	1 480,00	1 065,00	4 944,00	23 230,00
Итого:	342 481,50	12 259,00	22 497,00	377 237,50	484,41	11 314,00	6 785,00	13 125,00	31 224,00	346 013,50

Рис. 252

Зона – наименование зоны, где находится терминал (макет «По зонам»).

Касса – наименование кассы.

Внесено

Наличные – сумма, внесённая в кассу наличными.

Плат. карта – сумма, поступившая с банковских карт.

Безнал – сумма безналичных платежей.

Итого – общая сумма, которая прошла через кассу.

Средний чек – величина среднего чека (отношение суммы всех чеков к их количеству, без учета возвратов и нулевых чеков).

Возврат

Наличные – сумма возвращенных наличных денежных средств.

Плат. карта – сумма возвращенных денежных средств по банковским картам.

Безнал – сумма возвращенных денежных средств по безналичному расчету.

Итого – общая сумма возвращенных денежных средств.

Итого выручка – общая выручка с учётом возвратов.

8.6.2 Отчет по валютам

В отчете представлена информация о суммах, прошедших через кассы в день по валютам.

Отчет имеет два макета для вывода:

- «Основной» – без разбивки по кассам.
- «По кассам» – с разбивкой по кассам (см. Рис. 253).

При заполнении фильтра отчета указываем, за какие даты и по каким кассам будет строиться отчёт. Вид отчета с разбивкой по кассам представлен на Рис. 253.

Игровой центр: UCS
Версия БД: 3.23

30.10.2013 12:09:53

Отчет по валюте
с 01.09.2013 по 30.10.2013

Дата	Касса 1				Касса 2				Итого:
	Наличные	Кредитные карты	Безналичная оплата	Итого	Наличные	Кредитные карты	Безналичная оплата	Итого	
09.09.2013	71 500,00			71 500,00				0,00	71 500,00
10.09.2013	150,00	100,00	100,00	350,00				0,00	350,00
11.09.2013	1 670,00	470,00	625,00	2 765,00				0,00	2 765,00
12.09.2013	1 830,00	799,00	839,00	3 468,00				0,00	3 468,00
13.09.2013	55,50			55,50				0,00	55,50
16.09.2013	1 000,00	1 000,00	3 000,00	5 000,00				0,00	5 000,00
17.09.2013	3 000,00			3 000,00				0,00	3 000,00
18.09.2013	2 000,00			2 000,00				0,00	2 000,00
19.09.2013	450,00			450,00				0,00	450,00
20.09.2013	-160,50		1 050,00	889,50				0,00	889,50
23.09.2013	500,00		100,00	600,00				0,00	600,00
24.09.2013	150,00		963,00	1 113,00				0,00	1 113,00
25.09.2013	10,00		200,00	210,00				0,00	210,00
26.09.2013	1 400,00			1 400,00				0,00	1 400,00
27.09.2013	50,00		0,00	50,00				0,00	50,00
02.10.2013	2 030,00			2 030,00				0,00	2 030,00
03.10.2013	100,00			100,00				0,00	100,00
07.10.2013				0,00	3 005,50			3 005,50	3 005,50
10.10.2013				0,00	-34,50	10,00	10,00	-14,50	-14,50
14.10.2013				0,00	100,00			100,00	100,00
15.10.2013				0,00	865,00	250,00	250,00	1 365,00	1 365,00
16.10.2013				0,00	2 455,00	350,00	335,00	3 140,00	3 140,00
17.10.2013				0,00	1 513,00	650,00	650,00	2 813,00	2 813,00
18.10.2013				0,00	50,00	100,00		150,00	150,00
21.10.2013				0,00	5 100,00	200,00	275,00	5 575,00	5 575,00
25.10.2013				0,00	3 445,00	285,00	315,00	4 045,00	4 045,00
29.10.2013				0,00	2 500,00			2 500,00	2 500,00
Итого:	85 735,00	2 369,00	6 877,00	94 981,00	18 999,00	1 845,00	1 835,00	22 679,00	117 660,00

1/1

Рис. 253

Дата – дата проведения операций.

Касса – наименование кассы.

Валюта – валюта операции.

Наличные/Кредитные карты и т.д. – сумма денежных средств по конкретной валюте.

Итого – общая сумма денежных средств по всем валютам за день.

8.6.3 Системный балансовый отчет GK + RK7

В отчете представлена информация о суммах, прошедших через кассы GK и RK7 в день по валютам за выбранный период.

Отчет имеет один стандартный макет. При заполнении фильтра отчета необходимо указать период, за который будет строиться отчет. Вид отчета представлен на Рис. 254.

Игровой центр: UCS
Версия БД: 3.23

30.09.2013 18:18:29

Системный балансовый отчет GK + RK7
с 02.05.2013 по 23.08.2013

R-Keeper 7

Дата	Касса	Валюта			Итого:
		Наличные	Платежные карты	Безналичный расчет	
31.05.2013	TEST_ST02	350,00			350,00
06.06.2013	TEST_ST02		100,00	100,00	200,00
Итого по R-Keeper:		350,00	100,00	100,00	550,00

Game-Keeper

Дата	Касса	Валюта			Итого:
		Наличные	Кредитные карты	Безналичная оплата	
24.07.2013	Касса 1	200,00	100,00	100,00	400,00
25.07.2013	Касса 1	3 845,00	-75,00		3 870,00
26.07.2013	Касса 1	-50,00			-50,00
29.07.2013	Касса 1	1 995,00			1 995,00
30.07.2013	Касса 1	50,00			50,00
02.08.2013	Касса 1	10,00	10,00	10,00	30,00
05.08.2013	Касса 1	203 337,50			203 337,50
06.08.2013	Касса 1	12 325,00	700,00		13 025,00
12.08.2013	Касса 1	95,00	0,00	0,00	95,00
16.08.2013	Касса 1	2 550,00	100,00	50,00	2 700,00
19.08.2013	Касса 1	200,00	200,00	200,00	600,00
20.08.2013	Касса 1	800,00	125,00	200,00	1 125,00
21.08.2013	Касса 1	250,00	100,00	100,00	450,00
22.08.2013	Касса 1	125,00			125,00
Итого по Game-Keeper:		225 832,50	1 260,00	665,00	227 752,50

Рис. 254

Дата – дата проведения операций.

Касса – наименование кассы.

Валюта – валюта операции.

Наличные/Кредитные карты и т.д. – сумма денежных средств по конкретной валюте.

Итого – общая сумма денежных средств по всем валютам за день.

8.6.4 Распределение сумм пополнений

Данный отчет показывает распределение сумм, количества пополнений и может быть использован для разработки бонусной системы и её анализа. В отчете отображаются суммы, процентная доля которых больше 1% для обоих показателей.

В фильтре отчета необходимо указать: месяц построения, год, кассы, по которым будет строиться отчет.

Таблица отчета, представленного на Рис. 255, содержит следующие столбцы:

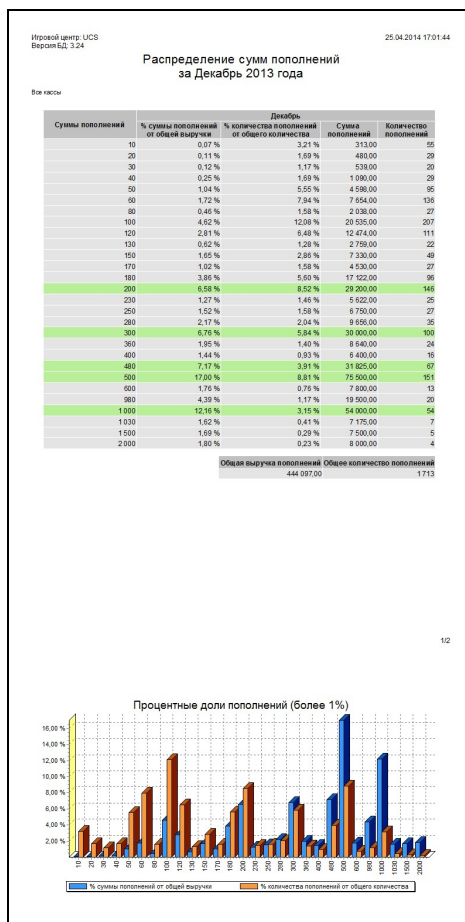


Рис. 255

Суммы пополнений – сумма пополнения, округленная до десятков в большую сторону.

% суммы пополнений от общей выручки – процент суммы пополнений от показателя суммы всех внесений.

% количества пополнений от общего количества – процент количества пополнений от показателя количества всех внесений.

Сумма пополнений – сумма всех пополнений для данного округления.

Количество пополнений – количество пополнений для данного округления.

В нижней части таблицы отчета представлена информация о процентном распределении сумм пополнений в графическом виде.

Зеленым цветом в таблице отчета выделены первые пять позиций, на которые приходится максимальный процент выручки. На основании этих сумм можно ориентировочно строить бонусную систему.

8.6.5 Суммарные остатки на счетах

Данный отчёт показывает суммарные остатки на счетах всех карт на дату, а также динамику накоплений этих остатков. При заполнении фильтра отчета необходимо указать период, за который будет строиться отчёт.

При построении более чем за 45 дней отчет строится по неделям.

Таблица отчета, представленного на Рис. 256, содержит следующие столбцы:

Игровой центр: UCS
Версия ЕД: 3.23

11.11.2013 16:52:19

Суммарные остатки на счетах
с 23.08.2013 по 06.10.2013

Дата	Очки-деньги			Итого	Очки-бонусы	Тикеты
	Наличные	Плат. карта	Безнал			
27.08.2013	23 919,00	1 280,00	-20,00	25 179,00	5 164,00	-1 153,00
04.09.2013	23 739,00	1 270,00	-20,00	24 989,00	5 074,00	-1 153,00
09.09.2013	45 139,00	1 270,00	-20,00	46 389,00	5 074,00	-1 153,00
10.09.2013	45 239,00	1 370,00	80,00	46 689,00	5 184,00	-1 053,00
11.09.2013	45 169,00	1 300,00	10,00	46 479,00	5 204,00	-1 153,00
12.09.2013	45 169,00	1 300,00	10,00	46 479,00	5 264,00	-1 153,00
13.09.2013	45 194,50	1 300,00	10,00	46 504,50	4 997,00	-1 361,00
16.09.2013	45 194,50	1 300,00	10,00	46 504,50	6 047,00	-1 361,00
17.09.2013	46 694,50	1 300,00	10,00	48 004,50	6 247,00	-1 361,00
18.09.2013	48 194,50	1 300,00	10,00	49 504,50	6 397,00	-1 361,00
19.09.2013	47 080,50	1 300,00	10,00	48 390,50	6 397,00	-1 361,00
20.09.2013	46 370,00	1 300,00	10,00	47 680,00	5 525,50	-1 569,00
23.09.2013	46 139,00	1 300,00	10,00	47 449,00	5 522,50	-1 569,00
24.09.2013	46 139,00	1 300,00	10,00	47 449,00	5 485,50	-1 569,00
25.09.2013	46 149,00	1 300,00	10,00	47 459,00	5 485,50	-1 569,00
26.09.2013	47 349,00	1 300,00	10,00	48 659,00	5 945,50	-1 569,00
27.09.2013	47 449,00	1 300,00	10,00	48 759,00	5 945,50	-1 569,00
02.10.2013	47 424,50	1 300,00	10,00	48 734,50	6 078,50	-1 777,00
03.10.2013	47 424,50	1 300,00	10,00	48 734,50	6 078,50	-1 777,00

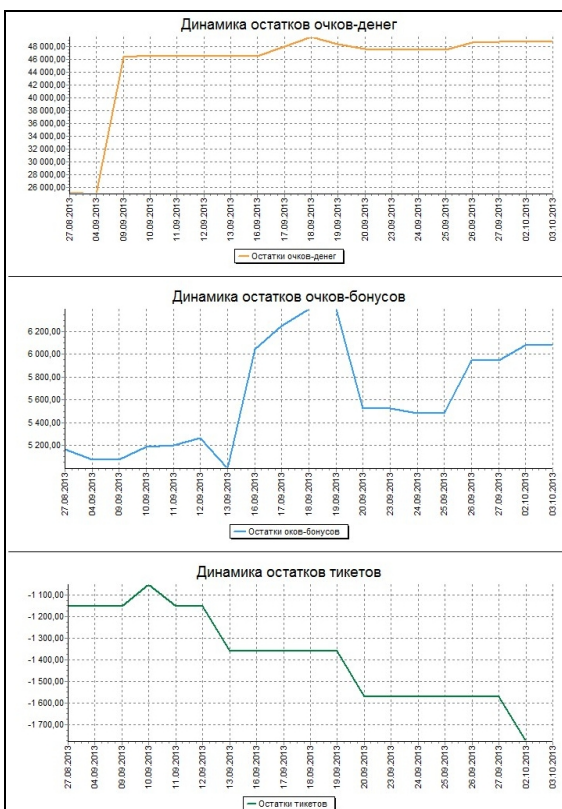


Рис. 256

Дата – дата смены.

Очки-деньги

Наличные – сумма очков-денег (наличные) на конец дня указанной даты.

Плат. карта – сумма очков-денег (плат. карта) на конец дня указанной даты.

Безнал – сумма очков-денег (безнал) на конец дня указанной даты.

Очки-бонусы – сумма очков-бонусов на конец дня указанной даты.

Тикеты – сумма тикетов на конец дня указанной даты.

Общий прирост – общий прирост остатков на счетах за указанный период. Если прирост отрицательный, то остаток за период ниже уровня на начало периода.

В нижней части таблицы отчета представлена информация о динамике накопления остатков в графическом виде.

8.6.6 Выручка по кассирам

В отчете представлена информация по выручке в разбивке по кассирам. Отчет имеет один стандартный макет. При заполнении фильтра отчета необходимо указать сотрудников и период, за который будет строиться отчет.

Вид отчета представлен на Рис. 257.

Версия БД 3.23										
Выручка по кассирам с 01.01.2010 по 04.02.2014										
Кассир	Внесено			Возврат	Итого Выручка	Очки-бонусы		Тикеты		
	Всего	Кол-во чеков	Средний чек			Начислено	Погашено	Начислено	Через тикет-интер	Погашено
Администратор	11 425,00	32,00	357,03	4 100,00	7 325,00	0,00	750,00	2 000	0	1 258
Итого:	11 425,00	32,00	357,03	4 100,00	7 325,00	0,00	750,00	2 000	0	1 258

Рис. 257

Кассир – имя сотрудника.

Внесено

Всего – общая сумма внесений по кассиру.

Кол-во чеков – кол-во чеков внесений.

Средний чек – величина среднего чека (отношение суммы всех чеков к их количеству, без учета возвратов и нулевых чеков).

Возврат – общая сумма возвращенных денежных средств.

Итого выручка – общая выручка с учётом возвратов.

Очки-бонусы

Начислено – сумма очков-бонусов, начисленных на карты вручную.

Погашено – сумма очков-бонусов, погашенных данным сотрудником.

Тикеты

Начислено – сумма тикетов (купонов), начисленных на карты вручную.

Через тикет-итер – сумма тикетов (купонов), начисленных на карты через тикет-итер.

Погашено – сумма тикетов (купонов), погашенных данным сотрудником.

8.6.7 Распределение счетов по общей сумме внесений

Данный отчёт показывает количественное отображение состояния текущих счетов активных карт игрового центра с распределением общих сумм внесений и может быть использован для разработки бонусной системы и её анализа.

Таблица отчета, представленного на Рис. 258, содержит следующие столбцы.

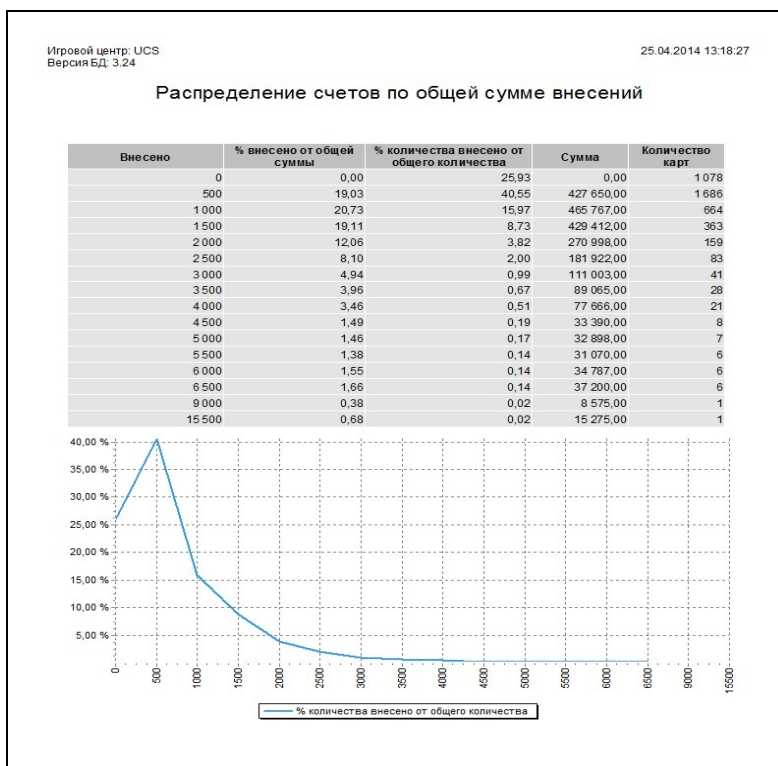


Рис. 258

Внесено – общая сумма внесенных на счета средств.

% внесено от общей суммы – процент от общей суммы внесенных на счета средств.

% количества внесено от общего количества – процент от общего количества счетов.

Сумма – общая сумма внесенных средств на все счета в данном сегменте.

Количество карт – количество карт в данном сегменте.

В нижней части таблицы отчета представлена информация о процентном распределении внесенных на счета средств в графическом виде.

8.6.8 Почасовое распределение сумм

В отчете представлена информация по распределению нагрузки на аппаратах и кассах по дням недели. Отчет имеет один стандартный макет. При заполнении фильтра отчета необходимо указать период, за который будет строиться отчет и какие уровни карт нужно исключить. Фильтр «Исключая уровни» работает только для части по аппаратам.

Вид отчета представлен на Рис. 259.

Игровой центр:
Версия БД: 3.23

07.03.2014 14:38:20

Почасовое распределение сумм
с по

День недели	Час	Кассы		Аппараты	
		Выручка	Кол-во чеков	Потрачено очков	Сыграно игр
Понедельник	10:00 - 11:00	19 445,00	68	9 315,00	200
	11:00 - 12:00	35 235,00	147	21 621,00	475
	12:00 - 13:00	56 840,00	287	52 928,00	1143
	13:00 - 14:00	84 048,00	384	70 395,00	1530
	14:00 - 15:00	88 920,00	423	75 433,00	1670
	15:00 - 16:00	68 964,00	302	64 619,00	1411
	16:00 - 17:00	61 291,00	302	58 197,00	1255
	17:00 - 18:00	53 270,00	268	47 584,00	1034
	18:00 - 19:00	36 668,00	202	36 574,00	794
	19:00 - 20:00	24 720,00	136	26 663,00	583
	20:00 - 21:00	13 550,00	73	13 045,00	281
	21:00 - 22:00	4 228,00	43	6 170,00	134
Итого:		547 179,00	2 635	482 544,00	10 510
Вторник	10:00 - 11:00	1 920,00	7	1 565,00	37
	11:00 - 12:00	7 730,00	31	4 345,00	103
	12:00 - 13:00	13 900,00	70	12 655,00	300
	13:00 - 14:00	9 885,00	54	9 730,00	211
	14:00 - 15:00	21 580,00	94	16 215,00	352
	15:00 - 16:00	24 520,00	107	20 440,00	433
	16:00 - 17:00	16 930,00	85	16 923,00	361
	17:00 - 18:00	16 795,00	73	17 470,00	377
	18:00 - 19:00	13 440,00	76	13 505,00	288
	19:00 - 20:00	16 330,00	85	14 397,00	313
	20:00 - 21:00	6 910,00	53	8 255,00	182
	21:00 - 22:00	2 305,00	20	2 285,00	46
Итого:		152 245,00	755	137 785,00	3 003

Рис. 259

День недели – день недели.

Час – время, в течение которого происходили операции.

Кассы

Выручка – сумма выручки на кассах в данный промежуток времени.

Кол-во чеков – кол-во пробитых чеков на кассах в данный промежуток времени.

Аппараты

Сыграно игр – количество сыгранных игр на аппаратах в данный промежуток времени.

При заполнении фильтра отчета необходимо указать: месяц построения; год; уровни игровых карт, транзакции которых нужно исключить. Таблица отчета, представленная на Рис. 260 ,содержит следующие столбцы:

Игровой центр:
Версия БД: 3.23
07.03.2014 15:03:09

Выручка на кассах (сравнительный) за года					
Касса	Выручка	Выручка в предыдущем месяце	% откл.	Выручка в этом месяце прошлого года	% откл.
KACCA-1	366 207,00	109 544,00	234,3	0,00	0
KACCA-2	777 951,00	246 850,00	215,15	0,00	0
Итого:	1 144 158,00	356 394,00	221,04	0,00	0

DL100001149 DL100001149 EQ 140000 00 00 00

Рисунки с надписями: Москва Рисунки

% отклонения – показатель в процентах, насколько эффективно проработала касса по сравнению с предыдущим месяцем.

% отклонения – показатель в процентах, насколько эффективно проработала касса по сравнению с этим же месяцем прошлого года.

8.6.10 Суммы чеков по кассирам

В отчете представлена информация по выручке в разбивке по кассирам и суммам чеков. Отчет имеет один стандартный макет. При заполнении фильтра отчета необходимо указать сотрудников и период, за который будет строиться отчет.

Вид отчета представлен на Рис. 261.

Игровой центр: UCS
Версия БД: 3.24

10.04.2014 13:44:45

Суммы чеков по кассирам
с 01.04.2013 по 08.04.2014

Сумма чека до	Иванов Иван Иванович			Терещенко Максим Витальевич			Итого:	
	Кол-во	Сумма	%	Кол-во	Сумма	%	Кол-во	Сумма
50	479	15 230,00	1,34	401	12 064,00	1,15	880	27 294,00
100	875	75 890,00	6,66	710	60 306,00	5,76	1585	136 196,00
150	477	61 509,00	5,40	445	57 720,00	5,52	922	119 229,00
200	491	95 124,00	8,35	449	87 060,00	8,32	940	182 184,00
250	262	59 380,00	5,21	250	56 946,00	5,44	512	116 326,00
300	237	70 024,00	6,14	247	73 675,00	7,04	484	143 699,00
350	101	33 156,00	2,91	73	24 162,00	2,31	174	57 318,00
400	113	43 657,00	3,83	86	32 978,00	3,15	199	76 635,00
450	34	14 671,00	1,29	23	10 056,00	0,96	57	24 727,00
500	365	182 196,00	15,99	422	210 763,00	20,15	787	392 959,00
550	142	75 070,00	6,59	82	43 340,00	4,14	224	118 410,00
600	53	31 283,00	2,75	41	24 150,00	2,31	94	55 433,00
650	13	8 305,00	0,73	14	8 940,00	0,85	27	17 245,00
700	5	3 500,00	0,31	16	11 180,00	1,07	21	14 680,00
750	3	2 200,00	0,19	6	4 420,00	0,42	9	6 620,00
800	6	4 720,00	0,41	5	3 975,00	0,38	11	8 695,00
850	4	3 350,00	0,29	2	1 645,00	0,16	6	4 995,00
900	9	8 056,00	0,71	1	900,00	0,09	10	8 956,00
950	2	1 850,00	0,16	2	1 875,00	0,18	4	3 725,00
1000	128	127 825,00	11,22	156	156 000,00	14,91	284	283 825,00
1050	126	129 685,00	11,38	90	92 525,00	8,84	216	222 210,00
1100	10	11 000,00	0,97	5	5 460,00	0,52	15	16 460,00
1200	1	1 200,00	0,11	1	1 200,00	0,11	2	2 400,00
1300	1	1 300,00	0,11				1	1 300,00
1500	12	18 000,00	1,58	5	7 500,00	0,72	17	25 500,00
1550	17	26 050,00	2,29	9	13 750,00	1,31	26	39 800,00
1650	1	1 625,00	0,14				1	1 625,00
2000	1	2 000,00	0,18	10	20 000,00	1,91	11	22 000,00
2050	4	8 080,00	0,71				4	8 080,00
2500	2	5 000,00	0,44	3	7 500,00	0,72	5	12 500,00
2550	3	7 575,00	0,66	4	10 100,00	0,97	7	17 675,00
3000	1	3 000,00	0,26	1	3 000,00	0,29	2	6 000,00
3050	1	3 025,00	0,27	1	3 025,00	0,29	2	6 050,00
5000	1	5 000,00	0,44				1	5 000,00
Итого:	3980	1 139 536,00	100,00	3560	1 046 215,00	100,00	7540	2 185 751,00

Рис. 261

Сумма чека до – номинал чека до данной суммы.

Сотрудник – имя сотрудника.

Кол-во – кол-во чеков.

Сумма – сумма выручки по данному номиналу чека.

% – процент суммы выручки данного номинала чека от общей выручки по кассиру.

8.7 Обороты средств

8.7.1 Движение средств

В отчете представлена информация о движении средств в игровом центре. Отчёт показывает положительный или отрицательный баланс по валюте за период по всем точкам прихода (кассы, терминалы, Ticket Station) и расхода (аппараты и т.п.). Отчет имеет один стандартный макет.

В фильтре отчета необходимо указать период, за который будет строиться отчёт.

Игровой центр: UCS
Версия БД: 3.24

25.04.2014 15:05:53

Движение средств
с 01.09.2012 по 25.04.2014

Точка прихода/расхода средств	Деньги		Очки-деньги			Очки-бонусы			Тикеты			
	Начислено	Возвращено	Начислено	Потрачено	Возвращено	Начислено	Потрачено	Получено	Начислено	Потрачено	Получено	Выиграно
R-Keeper	125,00	0,00	100,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0	0	0	0
Аппарат	0,00	0,00	0,00	2 017 334,00	0,00	0,00	41 783,00	0,00	154 461	0	0	127 397
Касса	2 248 438,00	1 525,00	2 177 993,00	0,00	1 500,00	72 650,00	250,00	0,00	0	40 475	0	0
Итого:	2 248 563,00	1 525,00	2 178 003,00	2 017 334,00	1 500,00	72 650,00	42 033,00	0,00	154 461	40 475	0	127 397
Остаток:	2 247 038,00					159 169,00		30 617,00		113 986		
Остаток в %:						7,31 %		42,14 %		74 %		

Рис. 262

Отчет представляет собой таблицу, которая содержит следующие столбцы (см. Рис. 262):

Точка прихода/расхода средств – кассы, аппараты, терминалы, R-Keeper и пр..

Деньги

Начислено – сумма денег, внесенных в данную кассу.

Возвращено – сумма денег, возвращенных на данной кассе.

Очки-деньги

Начислено – сумма очков-денег, начисленных на карты через данную кассу.

Потрачено – сумма очков-денег, потраченных картами через данную кассу.

Возвращено – сумма очков-денег, возвращенных через данную кассу.

Очки-бонусы

Начислено – сумма очков-бонусов, начисленных на карты через данную кассу.

Потрачено – сумма очков-бонусов, потраченных картами через данную кассу.

Погашено – сумма очков-бонусов, погашенных через данную кассу.

Тикеты

Начислено – сумма тикетов (купонов), начисленных на карты.

Потрачено – сумма тикетов (купонов), потраченных картами через данную кассу.

Погашено – сумма тикетов (купонов), погашенных через данную кассу.

Выдано аппаратами – сумма тикетов (купонов), выигранных на аппаратах.

Остаток – разница между суммой начисленных и потраченных, возвращенных средств.

Остаток % – разница в процентах между суммой начисленных и потраченных, возвращенных средств (если начислено равно нулю, то процент не вычисляется).

Примечание

Для детализации можно использовать отчёт «Расход очков»

(см. п. 8.7.3).

8.7.2 Движение средств (по операциям)

В отчете представлена информация о движении средств в игровом центре с разбивкой по операциям. Отчёт показывает

положительный или отрицательный баланс по валюте за период. Отчет имеет один стандартный макет.

В фильтре отчета необходимо указать период, за который будет строиться отчет.

Движение средств (по операциям)					
с по					
Операция		Начислено	Потрачено	Возвращено	Итого
Деньги	Продажа игровых очков	18 983 967,91	0,00	118 494,50	18 865 473,41
	Продажа абонементов	10 931 922,00	0,00	29 710,00	10 902 212,00
	Продажа товаров	2 404 415,00	0,00	22 180,00	2 382 235,00
	Продажа пакетов	1 837 672,00	0,00	7 790,00	1 829 882,00
Итого:		34 157 976,91	0,00	178 174,50	33 979 802,41
Очки-деньги	Покупка очков	18 983 967,91	0,00	0,00	18 983 967,91
	Возврат продажи за очки	27 680,00	0,00	0,00	27 680,00
	Возврат продажи абонементов за очки	2 210,00	0,00	0,00	2 210,00
	Продажа пакета за очки	0,00	880,00	0,00	-880,00
	Остановка тарификации	0,00	976,67	0,00	-976,67
	Возврат пополнения баланса	0,00	0,00	87 420,00	-87 420,00
	Продажа абонементов за очки	0,00	373 890,00	0,00	-373 890,00
	Запуск тарификации	0,00	2 247 762,90	0,00	-2 247 762,90
	Услуга	0,00	2 274 522,00	0,00	-2 274 522,00
	Игра	0,00	13 391 452,12	0,00	-13 391 452,12
	Итого:	19 013 857,91	18 289 483,69	87 420,00	636 954,22
Очки-бонусы	Ручной бонус	74 425,00	0,00	0,00	74 425,00
	Получение очков за пакет	8 300,00	0,00	0,00	8 300,00
	Списание бонусов при возврате	0,00	0,00	10,00	-10,00
	Игра	0,00	119 798,11	0,00	-119 798,11
Итого:		82 725,00	119 798,11	10,00	-37 083,11
Тикеты	Регистрация купона	203 328,00	0,00	0,00	203 328,00
	Погашение остатка купонов при оплате каптчей	0,00	0,00	895,00	-895,00
	Услуга	0,00	114 716,00	0,00	-114 716,00
Итого:		203 328,00	114 716,00	895,00	87 717,00

Рис. 263

Отчет представляет собой таблицу, которая содержит следующие столбцы (см. Рис. 263):

Операция – операция, проходящая по данной валюте.

Начислено – сумма, начисленная по данной операции.

Потрачено – сумма, потраченная по данной операции.

Возвращено – сумма, возвращенная по данной операции.

Итого – разница между суммой начисленных и потраченных, возвращенных средств.

% – разница в процентах между суммой начисленных и потраченных, возвращенных средств.

8.7.3 Расход очков

В данном отчете представлена информация об общем расходе очков на игры на аппаратах, зоны с тарифицируемым доступом, на приобретение услуг на кассе Game Keeper, а также по кассе R-Кеерер, если игровая карта используется как платежная. В фильтре отчета необходимо указать период, за который будет строиться отчёт, транзакции по каким уровням не нужно учитывать, и способ группировки. Отчет может состоять максимально из 4-х блоков.

Таблица отчета (см. Рис. 264) содержит следующие столбцы:

Игровой центр: UCS

19.07.2013 18:30:56

Расход очков
с 01.04.2013 по 19.07.2013

Категория	Аппарат	Сыграно игр	Потрачено			руб / игра
			очков-денег	очков-бонусов	очков всего	
Видеосимуляторы 70	DM_GK	29	1658,00	243,11	1901,11	57,17
	Basket	17	520,00	100,00	620,00	30,59
Итого по категории "Видеосимуляторы 70"		46	2178,00	343,11	2521,11	43,88
Кол-во аппаратов: 2		Итого:	46	2178,00	343,11	43,88

Тарификация	Кол-во	Потрачено			руб / тарификация	
		очков-денег	очков-бонусов	очков всего		
Каток большой	4	0,00	0,00	0,00	0,00	
VIP зона	11	96,00	0,00	96,00	8,73	
Касса на лабиринт	5	10,00	0,00	10,00	2,00	
Итого:		20	106,00	0,00	106,00	3,58

Касса	Услуги	Кол-во	Потрачено			руб / транзакция
			очков-денег	очков-бонусов	очков всего	
Пикасса	3D кинотеатр	6	270,00	0,00	270,00	45,00
Итого по "Услуги"		6	270,00	0,00	270,00	45,00

Всего:			2554,00	343,11	2897,11
--------	--	--	---------	--------	---------

Рис. 264

Блок 1. Очки, потраченные на аппаратах:

Размещение/Категория – наименование размещения или категории (в зависимости от выбранной группировки).

Аппарат – наименование аппарата.

Сыграно игр – количество игр, сыгранных на аппарате.

Очков-денег – количество потраченных очков-денег на данном аппарате.

Очков-бонусов – количество потраченных очков-бонусов на данном аппарате.

Очков всего – общее количество потраченных очков (очки-деньги и очки-бонусы) на данном аппарате.

Руб/игра – соотношение количества потраченных очков-денег к количеству сыгранных игр на аппарате (показывает, сколько в среднем рублей заработал аппарат за одну игру).

Блок 2. Очки, потраченные на тарификацию

Тарификация – наименование тарификации.

Кол-во – количество запусков тарификаций.

Очков-денег – количество очков-денег, потраченное на данную тарификацию.

Очков-бонусов – количество очков-бонусов, потраченное на данную тарификацию.

Очков всего – общее количество очков-денег и очков-бонусов, потраченное на данную тарификацию.

Руб/тарификация – соотношение количества потраченных очков-денег к количеству тарификаций (показывает, сколько в среднем рублей заработал центр на данной тарификации).

Блок 3. Очки, потраченные на продажах GK (абонементы, пакеты, услуги и товары)

Касса – наименование кассы, на которой осуществлена продажа.

Абонемент/Пакет/Услуга – наименование продажи, в зависимости от типа продажи будет находиться в соответствующей части.

Кол-во – количество проданных абонементов/пакетов/услуг.

Очков-денег – количество очков-денег, потраченное на абонементы/пакеты/услуги.

Очков-бонусов – количество очков-бонусов, потраченное на абонементы/пакеты/услуги.

Очков всего – общее количество очков-денег и очков-бонусов, потраченное на абонементы/пакеты/услуги.

Руб/транзакция – соотношение количества потраченных очков-денег к количеству проданных абонементов/пакетов/услуг (показывает, сколько в среднем рублей заработал центр на абонементах/пакетах/услугах).

Блок 4. Очки, потраченные на услуги RK

Услуги – услуги, проданные на кассах R-Keeper.

Кол-во – количество проданных услуг.

Очков-денег – количество очков-денег, потраченное на покупку услуг в РК.

Очков-бонусов – количество очков-бонусов, потраченное на покупку услуг в РК.

Очков всего – общее количество очков-денег и очков-бонусов, потраченное на покупку услуг в РК.

Руб/транзакция – соотношение количества потраченных очков-денег к количеству проданных услуг в РК (показывает, сколько в среднем рублей заработал центр на продажах за очки в РК).

8.7.4 . Обороты средств

В отчете представлена информация по обороту средств всех карт игрового центра. В фильтре отчета необходимо указать период времени, по которому будет строиться отчет.

Вид отчета представлен на Рис. 265.

Версия БД: 3.25					
Оборот средств					
с по					
Счет		Остаток на начало	Приход	Расход	Остаток на конец
Игровые очки	Очки-деньги (Нал.)	14 310 959,07	613 670,50	590 946,77	14 333 682,80
	Очки-деньги (Банк. карта)	395 841,66	31 172,00	30 343,45	396 670,21
	Очки-деньги (Безнал)	24 165,74	0,00	4 422,88	19 742,86
	Итого очки-деньги	14 730 966,47	644 842,50	625 713,10	14 750 095,87
	Очки-бонусы	4 203 990,16	11 220,00	11 327,90	4 203 882,26
Итого:		18 934 956,63	656 062,50	637 041,00	18 953 978,13
Тикеты	Тикеты	1 883 026,00	5 738,00	2 046,00	1 886 718,00
	Итого:	1 883 026,00	5 738,00	2 046,00	1 886 718,00

Рис. 265

Счет

Игровые очки – оборот средств на счетах очков-денег и очков-бонусов.

Тикеты – оборот средств по счету тикетов.

Остаток на начало – сумма средств на всех картах, на начало указанного периода;

Приход – сумма средств, начисленная на карты в указанный период;

Расход – сумма средств, списанных с карт в указанный период;

Остаток на конец – сумма средств на всех картах, на конец указанного периода.

8.8 По продажам

8.8.1 Продажи игровых карт

В отчете представлена информация по всем операциям покупки карты гостя. Отчет показывает, сколько карт было активировано в центре через редактор, через кассу и каким образом была куплена карта: с залогом или без залога. В отчете учитываются возвраты карты, эта операция записывается с минусовым значением, также учитываются и замены карт.

Отчет имеет два макета для вывода:

- «Основной» – без разбивки по кассам и зонам.
- «По зонам» – с разбивкой по зонам.
- «По кассам» – с разбивкой по кассам (см. Рис. 266).

Чтобы построить отчет по зонам, необходимо в приложении GK Editor, в справочнике «Зоны» (см. п.3.4.7) переместить необходимые терминалы в нужные зоны и сохранить.

В фильтре отчета необходимо указать период, за который будет строиться отчет.

Игровой центр: GameLand

21.08.2013 17:23:19

**Продажи игровых карт
с 01.05.2013 по 21.08.2013**

Наименование	Терминал					
	Редактор		Тестовая Касса		Итого	
	Кол-во	Сумма	Кол-во	Сумма	Кол-во	Сумма
Активация с залогом			27	1 350,00	27	1 350,00
Активация без залога	2	0,00	1	0,00	3	0,00
Замена карты			1	0,00	1	0,00
Возврат карты			-26	-1 000,00	-26	-1 000,00
Итого:	2	0,00	3	350,00	5	350,00

1/1

Рис. 266

Таблица отчета, представленного на Рис. 266, содержит следующие столбцы:

Наименование – наименование операции.

Терминал – название терминала, на котором была осуществлена покупка или активация карты.

Зона – зона, в которой была осуществлена покупка карты.

Кол-во – количество проданных карт.

Сумма – сумма залога, начисленного на карту.

Тип оплаты (для основного макета)

Наличные – сумма залога, начисленного на карту за наличные рубли.

Банк. карта – сумма залога, начисленного на карту за рубли с банковской карты.

Безнал – сумма залога, начисленного на карту безналичным способом.

В столбце **Итого** указано общее количество проданных через кассу или активированных через редактор ГК карт, а также общая сумма залога, принятая по проданным картам, количество проведенных замен карт и возвратов, а также сумма возвращенного залога за карту.

Примечание

Детальную информацию по заменам карт можно увидеть в отчёте «Замены карт». Детальную информацию по возвратам карт можно увидеть в отчёте «Возвраты карт».

8.8.2 Продажи призов

В отчете представлена информация по продажам призовых товаров. Отчёт показывает, какие призы были проданы, к какой они категории относятся, их количество, сумму тикетов (купонов), потраченную на покупку призов, и на какой кассе была осуществлена продажа.

Отчет имеет три макета для вывода:

- «Основной» – без разбивки по датам (см. Рис. 267).
- «По датам» – с разбивкой по датам (см. Рис. 268).
- «С штрихкодом» – с наличием штрих-кода для инвентаризации (см. Рис. 269).

При заполнении фильтра отчета необходимо указать, за какие даты и по каким кассам будет строиться отчет.

Таблица отчета, представленного на Рис. 267, содержит следующие столбцы:

Рис. 267

Категория – ценовая категория призового товара.

Наименование – название проданного призового товара.

Терминал – кассовый терминал, на котором осуществлена

продажа.

Штрих-код – штрих-код призового товара.

Кол-во – количество проданных призов.

Сумма – сумма тикетов, потраченная на покупку призов.

В подвале таблицы отчета в строке **Итого** представлен итог по всем призовым товарам, проданным за выбранный период времени.

Игровой центр: UCS
Версия БД: 3.24

25.04.2014 13:21:21

Продажи призов
с 01.02.2014 по 20.02.2014

Дата	Категория	Наименование	Терминал			
			Касса 1		Итого	
			Кол-во	Сумма	Кол-во	Сумма
01.02.2014	Призотека	Дракон Сэнди на подвеске 10 см	1	150,00	1	150,00
		Итого за день:	1	150,00	1	150,00
02.02.2014	Призотека	Мышата-близнецы связ шарфом 10 см	1	380,00	1	380,00
		Итого за день:	1	380,00	1	380,00
03.02.2014	Призотека	Жираф Джафари 6 см	1	280,00	1	280,00
		Собака юрчичевая 40 см	1	500,00	1	500,00
		Итого за день:	2	780,00	2	780,00
05.02.2014	Призотека	Брелок Далматинец	1	360,00	1	360,00
		Итого за день:	1	360,00	1	360,00
08.02.2014	Призотека	Мотоцикл серия подарочная	1	120,00	1	120,00
		Итого за день:	1	120,00	1	120,00
09.02.2014	Призотека	Бабочка МУЗ	1	400,00	1	400,00
		Дракон в толстовке на подвеске	1	150,00	1	150,00
		мишка с сердцем (белый) 10см.	1	160,00	1	160,00
		Итого за день:	3	710,00	3	710,00
13.02.2014	Призотека	Медвежонок Масик с вышитыми цветг	1	350,00	1	350,00
		Итого за день:	1	350,00	1	350,00
15.02.2014	Призотека	Земляника муз	1	460,00	1	460,00
		Итого за день:	1	460,00	1	460,00
16.02.2014	Призотека	Дракон Сэнди на подвеске 10 см	1	150,00	1	150,00
		мишка Клем 25см.	1	770,00	1	770,00
		Итого за день:	2	920,00	2	920,00
17.02.2014	Призотека	Дракон Сэнди на подвеске 10 см	1	150,00	1	150,00
		Итого за день:	1	150,00	1	150,00
		Итого:	14	4 380,00	14	4 380,00

Рис. 268

Игровой центр: UCS Версия БД: 3.24		Продажи призов с 01.02.2014 по 20.02.2014			25.04.2014 13:21:43	
№	Наименование	Штрих-код	Кол-во	Сумма		
1	Собака коричневая 40 см	2 015716 262138	1	500,00		
2	Земляника муз	2 015167 814528	1	460,00		
3	Медвежонок Масик с вышитыми цветами МУЗ	2 018133 623677	1	350,00		
4	Бабочка МУЗ	2 018511 645642	1	400,00		
5	Мотоцикл серия подарочная	2 017818 104370	1	120,00		
6	Жираф Джафарри 6 см	2 010210 303042	1	280,00		
7	Дракон Сэнди на подвеске 10 см	2 015489 482584	3	450,00		
8	Дракон в толстовке на подвеске	2 015179 331345	1	150,00		
9	Мышата-близнецы связ шарфом 10 см	2 016224 136515	1	380,00		
10	Брелок Далматинец	2 017253 073215	1	360,00		
11	Мишка с сердцем (белый) 10см.	2 015442 286040	1	160,00		
12	Мишка Клем 25см.	2 012688 562167	1	770,00		

Рис. 269

8.8.3 Продажи пакетов

В отчете представлена информация по продажам пакетов. Отчёт показывает, какие пакеты были проданы, их кол-во, сумму, потраченную на приобретение пакетов.

Отчет имеет три макета для вывода:

- «Основной» – без разбивки по датам и кассам;
- «По кассам» – с разбивкой по кассам и без разбивки по датам (см. Рис. 270);
- «По датам» – с разбивкой по датам (см. Рис. 271).

При заполнении фильтра отчета необходимо указать, за какие даты и по каким кассам будет строиться отчет. В настройках фильтра отчета существует возможность выбрать фильтр «Множества карт». О создании множества карт см.п.3.3.3.

Таблица отчета, представленного на Рис. 270, содержит следующие столбцы:

Игровой центр: Игровой центр UCS

07.10.2013 13:52:49

Продажи пакетов
с 07.10.2013 по 07.10.2013

Наименование	Терминал							
	касса 1				Итого			
	Кол-во	Деньги	Очки-деньги	Сумма	Кол-во	Деньги	Очки-деньги	Сумма
День рождения 1	2	1 200,00	1 200,00	2 400,00	2	1 200,00	1 200,00	2 400,00
День рождения 2	1	2 000,00	0,00	2 000,00	1	2 000,00	0,00	2 000,00
Стандартный	2	30,00	0,00	30,00	2	30,00	0,00	30,00
Итого:	5	3 230,00	1 200,00	4 430,00	5	3 230,00	1 200,00	4 430,00

1/1

Рис. 270

Дата – дата продажи пакета (в отчете с разбивкой по дням).

Наименование – название проданного пакета.

Терминал – кассовый терминал, на котором осуществлена продажа.

Кол-во – количество проданных пакетов.

Деньги – сумма денег, потраченных на покупку пакетов (наличные, кредитные карты, безналичный расчет).

Очки-деньги – сумма очков-денег, потраченных на покупку пакетов.

Сумма – общая сумма средств, потраченных на покупку пакетов (деньги и очки-деньги).

В подвале таблицы отчета в строке **Итого** представлена общая статистика обо всех проданных пакетах за выбранный период времени с разбивкой кассам и по валютам (деньги и очки-деньги). В правой части таблицы отчета в столбце **Итого** выводится итоговая информация по каждому проданному пакету, в нижней строке отражено общее количество проданных пакетов и итоговая сумма с разбивкой по валютам.

Вид отчета с разбивкой по датам представлен на Рис. 271.

Игровой центр: UCS

22.07.2013 13:08:36

Продажи пакетов
с 01.06.2013 по 30.06.2013

Дата	Наименование	Терминал									
		Кол-во				Пакет				Итого	
		Кол-во	Деньги	Ожи-деньги	Сумма	Кол-во	Деньги	Ожи-деньги	Сумма	Кол-во	Деньги
04.06.2013	Стандартный					2	0,00	0,00	0,00	2	0,00
	Итого:	0	0,00	0,00	0,00	2	0,00	0,00	0,00	2	0,00
13.06.2013	Сотрудник	0	50,00	0,00	50,00					0	50,00
	Итого:	0	50,00	0,00	50,00	0	0,00	0,00	0,00	0	50,00
17.06.2013	Стандартный					1	0,00	0,00	0,00	1	0,00
	Итого:	0	0,00	0,00	0,00	1	0,00	0,00	0,00	1	0,00
19.06.2013	Стандартный					1	0,00	0,00	0,00	1	0,00
	Итого:	0	0,00	0,00	0,00	1	0,00	0,00	0,00	1	0,00
27.06.2013	Сотрудник	0	2 950,00	0,00	2 950,00					0	2 950,00
	Итого:	0	2 950,00	0,00	2 950,00	0	0,00	0,00	0,00	0	2 950,00
	Итого:	0	3 000,00	0,00	3 000,00	4	0,00	0,00	0,00	4	3 000,00

Рис. 271

8.8.4 Продажи абонементов

В отчете представлена информация по продажам абонементов. Отчёт показывает, какие абонементы были проданы, их кол-во, сумму, потраченную на приобретение абонементов.

Отчет имеет два макета для вывода:

- «Основной» – без разбивки по датам и кассам.
- «По кассам» – с разбивкой по кассам и без разбивки по датам (см. Рис. 272).
- «По датам» – с разбивкой по датам и кассам (см. Рис. 273).

При заполнении фильтра отчета необходимо указать, за какие даты и по каким кассам будет строиться отчет. В настройках фильтра отчета существует возможность выбрать фильтр «Множества карт». О создании множества карт см.п.3.3.3.

Таблица отчета, представленного на Рис. 272, содержит следующие столбцы:

Игровой центр: Игровой центр UCS

07.10.2013 14:01:56

Продажи абонементов
с 07.10.2013 по 07.10.2013

Наименование	Терминал							
	касса 1				Итого			
	Кол-во	Деньги	Очки-деньги	Сумма	Кол-во	Деньги	Очки-деньги	Сумма
кинотеатр 3 сеанса	2	800,00	0,00	800,00	2	800,00	0,00	800,00
тайм карта 1 час	1	200,00	0,00	200,00	1	200,00	0,00	200,00
Итого:	3	1 000,00	0,00	1 000,00	3	1 000,00	0,00	1 000,00

1/1

1/1

Рис. 272

Дата – дата продажи абонемента.

Наименование – название проданного абонемента.

Терминал – кассовый терминал, на котором осуществлена продажа.

Кол-во – количество проданных абонементов.

Деньги – сумма денег, потраченных на покупку абонементов (наличные, кредитные карты, безнал).

Очки-деньги – сумма очков-денег, потраченных на покупку абонементов.

Сумма – общая сумма средств, потраченных на покупку абонементов (деньги и очки-деньги).

В подвале таблицы отчета в строке **Итого** представлена общая статистика обо всех проданных абонементах за выбранный период времени с разбивкой по валютам (деньги и очки-деньги) по каждой кассе. В правой части таблицы отчета в столбце **Итого** выводится итоговая информация по каждому проданному абонементу, в нижней строке отражено общее количество проданных абонементов и итоговая сумма с разбивкой по валютам.

Вид отчета с разбивкой по датам представлен на Рис. 273.

Игровой центр: Игровой центр UCS

08.10.2013 14:05:47

Продажи абонементов
с 07.10.2013 по 08.10.2013

		Терминал							
		касса 1				Итого			
Дата	Наименование	Кол-во	Деньги	Очист.деньги	Сумма	Кол-во	Деньги	Очист.деньги	Сумма
07.10.2013	кинотеатр 3 сеанса	2	800,00	0,00	800,00	2	800,00	0,00	800,00
	тайм карта 1 час	1	200,00	0,00	200,00	1	200,00	0,00	200,00
	Итого:	3	1 000,00	0,00	1 000,00	3	1 000,00	0,00	1 000,00
08.10.2013	кинотеатр 3 сеанса	2	800,00	0,00	800,00	2	800,00	0,00	800,00
	тайм карта 1 час	1	200,00	0,00	200,00	1	200,00	0,00	200,00
	Итого:	3	1 000,00	0,00	1 000,00	3	1 000,00	0,00	1 000,00
Итого:		6	2 000,00	0,00	2 000,00	6	2 000,00	0,00	2 000,00

1/1

1/1

Рис. 273

8.8.5 Продажи товаров и услуг

В отчете представлена информация по продажам товаров и услуг. Отчёт показывает, какие товары и услуги были проданы, к какой они категории относятся, их кол-во, и сумма, потраченная на приобретение товаров и услуг.

Отчет имеет три макета для вывода:

- «Основной» – без разбивки по датам (см. Рис. 274).
- «По датам» – с разбивкой по датам (см. Рис. 275).
- «С штрихкодом» – с наличием штрих-кода, для инвентаризации (см. Рис. 276).

При заполнении фильтра отчета необходимо указать, за какие даты, по каким кассам и по каким категориям будет строиться отчет.

Таблица отчета, представленного на Рис. 274, содержит следующие столбцы:

Игровой центр: UCS

Версия БД: 3.24

Продажи товаров и услуг

с 01.06.2012 по 04.03.2014

25.04.2014 13:23:20

		Терминал									
Категория	Наименование	Касса 1					Итого				
		Кол-во	Деньги	Очист.деньги	Очист.бонусы	Сумма	Кол-во	Деньги	Очист.деньги	Очист.бонусы	Сумма
Турниеты	Лабиринт вечер	2	360,00	0,00	0,00	360,00	2	360,00	0,00	0,00	360,00
	Итого:	2	360,00	0,00	0,00	360,00	2	360,00	0,00	0,00	360,00
	Итого:	2	360,00	0,00	0,00	360,00	2	360,00	0,00	0,00	360,00

Рис. 274

Дата – дата продажи.

Категория – ценовая категория товара или услуги.

Наименование – название проданного товара или услуги.

Терминал – кассовый терминал, на котором осуществлена продажа.

Штрих-код – штрих-код призового товара.

Кол-во – количество проданных товаров или услуг.

Деньги – сумма денег, потраченных на покупку товаров или услуг.

Очки-деньги – сумма очков-денег потраченных на покупку товаров или услуг.

Очки-бонусы – сумма очков-бонусов потраченных на покупку товаров или услуг.

Сумма – общая сумма средств, потраченных на покупку товаров или услуг.

В подвале таблицы отчета в строке **Итого** представлена общая статистика обо всех обо всех проданных товарах и услугах за выбранный период времени с разбивкой по валютам (деньги и очки-деньги) по каждой кассе. В правой части таблицы отчета в столбце **Итого** выводится итоговая информация по каждому проданному товару и услуге, в нижней строке отражено общее количество проданных товаров и услуг и итоговая сумма с разбивкой по валютам.

Вид отчета с разбивкой по датам представлен на Рис. 275.

Игровой центр: UCS
Версия БД: 3.24

Продажи товаров и услуг
с 01.06.2012 по 04.03.2014

25.04.2014 13:23:46

Дата	Категория	Наименование	Терминал									
			Касса 1					Итого				
			Кол-во	Деньги	Очки-деньги	Очки-бонусы	Сумма	Кол-во	Деньги	Очки-деньги	Очки-бонусы	Сумма
27.01.2014	Турниеты	Лабиринт вечер	2	360,00	0,00	0,00	360,00	2	360,00	0,00	0,00	360,00
		Итого за день:	2	360,00	0,00	0,00	360,00	2	360,00	0,00	0,00	360,00
		Итого:	2	360,00	0,00	0,00	360,00	2	360,00	0,00	0,00	360,00

Рис. 275

Игровой центр: UCS
Версия БД: 3.24

25.04.2014 13:32:37

Продажи товаров и услуг
с 01.06.2012 по 04.03.2014

№	Наименование	Штрих-код	Кол-во	Сумма
1	Лабиринт вечер		2	360,00

Рис. 276

8.8.6 Продажи по типам

В отчете представлена информация по продажам, с разбивкой по типам продажи. В нем можно увидеть – какие товары, услуги, абонементы и т.д. были проданы на какой кассе, их кол-во, и на какую сумму.

Отчет имеет два макета для вывода:

- «Основной» – без разбивки по датам (см. Рис. 277).
- «По датам» – с разбивкой по датам.

В фильтре необходимо указать, за какие даты и по каким кассам будет строиться отчет. Если выбрана одна из группировок, остальные учитываться не будут. Также имеется возможность выбора в настройках фильтра «Множества карт».

Таблица отчета, представленного на Рис. 277, содержит следующие столбцы:

Игровой центр: GameLand						21.08.2013 13:18:24					
Продажи с 04.07.2013 по 19.08.2013											
		Тестовая Касса					Терминал				
Тип продажи	Наименование	Кол-во	Деньги	Очки-деньги	Очки-бонусы	Тикеты	Итого				
							Кол-во	Деньги	Очки-деньги	Очки-бонусы	Тикеты
Абонементы	тайм-карта 1 час	1	50,00	0,00	0,00	0,00	1	50,00	0,00	0,00	0,00
	кинотеатр 3 сеанса	5	3 550,00	0,00	0,00	0,00	5	3 550,00	0,00	0,00	0,00
	День рождения 1	3	1 500,00	0,00	0,00	0,00	3	1 500,00	0,00	0,00	0,00
	Тарификация 1 прим	2	50,00	50,00	0,00	0,00	2	50,00	50,00	0,00	0,00
	Тарификация 2 прим	2	50,00	50,00	0,00	0,00	2	50,00	50,00	0,00	0,00
	Итого:	13	5 200,00	100,00	0,00	0,00	13	5 200,00	100,00	0,00	0,00
Пакеты	Активация с залогом	19	950,00	0,00	0,00	0,00	19	950,00	0,00	0,00	0,00
	Активация без залога	1	0,00	0,00	0,00	0,00	1	0,00	0,00	0,00	0,00
	Пакет с начислением очков	13	1 200,00	100,00	0,00	0,00	13	1 200,00	100,00	0,00	0,00
	Итого:	33	2 150,00	100,00	0,00	0,00	33	2 150,00	100,00	0,00	0,00
Призы	Мини-бол.	3	0,00	0,00	0,00	150,00	3	0,00	0,00	0,00	150,00
	Итого:	3	0,00	0,00	0,00	150,00	3	0,00	0,00	0,00	150,00
Товары и Услуги	Конструктор Lego 300	4	50,00	150,00	0,00	0,00	4	50,00	150,00	0,00	0,00
	Аниматор 1 час	3	0,00	175,00	50,00	0,00	3	0,00	175,00	50,00	0,00
	Итого:	7	50,00	325,00	50,00	0,00	7	50,00	325,00	50,00	0,00
	Итого:	56	7 400,00	525,00	50,00	150,00	56	7 400,00	525,00	50,00	150,00

Рис. 277

Дата – дата продажи.

Тип продажи – наименование типа продажи (пакеты, призы, абонементы).

Наименование – название проданного товара, услуги, пакета и т.д.

Терминал – кассовый терминал, на котором осуществлена продажа.

Кол-во – количество проданных товаров, услуг, пакетов и т.д.

Деньги – сумма денег, потраченных на покупку товаров, услуг, пакетов и т.д.

Очки-деньги – сумма очков-денег, потраченных на покупку товаров, услуг, пакетов и т.д.

Очки-бонусы – сумма очков-бонусов, потраченных на покупку товаров, услуг и т.д.

Тикеты – сумма тикетов, потраченная на покупку призов.

В подвале таблицы отчета в строке **Итого** представлена общая статистика по всем проданным типам (пакеты, призы, абонементы) за выбранный период времени с разбивкой по валютам (деньги, очки-деньги, очки-бонусы, тикеты) по каждой кассе. В правой части таблицы отчета в столбце **Итого** выводится итоговая информация по каждому проданному типу, в нижней строке отражено общее количество продаж разных типов и итоговая сумма с разбивкой по валютам.

8.9 По игровым аппаратам

8.9.1 Игры на аппаратах

В отчете представлены количественные показатели работы игровых аппаратов, включая количество проработанных дней, а также различные статистические показатели работы аппаратов. Если аппарат не работал в указанный промежуток времени, его показатели будут нулевыми. Удаленные аппараты в отчёте не отображаются.

Отчет имеет два макета:

- «Основной» – макет с минимально необходимой информацией, пригоден для печати на А4.
- «Расширенный» – с развернутой информацией обо всех играх на аппаратах.

Если выбрана одна из группировок, остальные учитываться не будут. Также имеется возможность выбора в настройках фильтра «Множества карт». О создании множества карт см. п. 3.3.3.

Таблица отчета, представленного на Рис. 278, содержит следующие столбцы:

Игры на аппаратах с 01.01.2014 по 14.01.2014															29.09.2014 13:22:48		
Игровой центр: Развлекательный центр UCS Формат: 512 x 320																	
Категория	Аппарат	Работал дней	игровые карты	список датчик список датчик	список датчик список датчик	список датчик список датчик	список датчик список датчик	список датчик список датчик	список датчик список датчик	список датчик список датчик	список датчик список датчик	список датчик список датчик	список датчик список датчик	список датчик список датчик	список датчик список датчик	список датчик список датчик	
Продвинутые аппараты	Goal Kick	13	93	208	8	211	0	9 437.00	170.00	9 607.00	2 268	728.92	16.23	174.23	44.79	4.17	10.73
	Goal Kick	13	140	180	3	186	0	9 336.00	100.00	9 436.00	1 561	644.82	14.31	141.82	1.97	0.12	1 107.82
	Goal Kick	8	89	179	7	184	0	7 207.00	284.00	7 491.00	1 832	800.88	23.00	229.00	3.93	0.94	127.39
	Goal Kick	13	88	140	3	142	0	9 372.00	83.00	9 455.00	0	413.03	10.82	0.00	37.83	0.00	0.00
	Goal Kick	13	100	138	2	141	0	9 302.00	82.00	9 384.00	28	684.77	10.86	2.16	0.00	0.00	0.00
	Goal Kick	12	84	137	10	141	0	6 107.00	219.00	6 426.00	1 408	508.82	11.75	43.31	4.34	0.97	1.14
	Goal Kick	13	73	116	4	118	0	9 118.00	130.00	9 248.00	2 181	393.89	9.58	167.77	2.35	1.46	1 107.72
	Goal Kick	13	83	108	12	116	0	4 810.00	475.00	5 285.00	0	370.38	8.82	0.00	0.00	0.00	0.00
	Goal Kick	14	78	108	4	112	0	4 172.00	186.00	4 358.00	0	286.07	8.00	0.00	37.26	0.00	0.00
	Goal Kick	13	66	108	1	108	0	4 746.00	30.00	4 776.00	1 598	385.08	8.31	122.82	4.94	2.97	1.40
	Goal Kick	13	61	102	8	107	0	4 886.00	202.00	4 988.00	0	352.46	8.23	0.00	42.54	0.00	1 685.52
	Goal Kick	13	60	98	4	101	0	4 244.00	172.00	4 416.00	2 046	326.46	7.77	187.31	4.02	2.08	2 028.28
	Goal Kick	13	71	98	1	97	0	4 278.00	43.00	4 321.00	0	326.08	7.68	0.00	41.67	0.00	2 409.28
	Goal Kick	12	89	82	4	84	0	3 917.00	131.00	4 048.00	0	306.42	7.83	0.00	11.07	0.00	0.00
	Goal Kick	13	69	88	3	87	0	3 793.00	117.00	3 910.00	322	291.77	6.69	24.77	48.80	11.78	3.70
Продвинутые аппараты	Goal Kick	13	64	88	2	86	0	3 881.00	73.00	3 954.00	0	288.54	6.82	0.00	41.88	0.00	1 242.47
	Goal Kick	11	39	71	2	72	0	3 084.00	80.00	3 164.00	0	280.38	6.65	0.00	42.83	0.00	0.00
	Goal Kick	12	69	72	2	72	0	3 248.00	21.00	3 269.00	0	270.42	6.00	0.00	46.07	0.00	0.00
	Goal Kick	12	64	60	4	68	0	2 830.00	18.00	2 848.00	638	210.83	4.92	53.17	42.88	0.00	1 260.87
	Goal Kick	8	29	60	0	60	0	1 649.00	0.00	1 649.00	161	206.13	6.21	32.13	32.98	10.24	3.22
	Goal Kick	10	18	27	2	28	0	1 171.00	64.00	1 235.00	97	117.10	2.80	9.70	41.82	10.27	3.48
	Goal Kick	14	2 261	83	2 312	0	89 848.00	5 072.98	181 121.00	14 418	7 885.43	156.14	1 009.87	42.41	8.98	6.23	
	Goal Kick	14	2 261	94	2 312	0	98 848.00	5 072.98	191 121.00	14 418	7 885.43	156.14	1 009.87	42.41	8.98	6.23	
	Goal Kick	14	2 261	94	2 312	0	98 848.00	5 072.98	191 121.00	14 418	7 885.43	156.14	1 009.87	42.41	8.98	6.23	
	Goal Kick	14	2 261	94	2 312	0	98 848.00	5 072.98	191 121.00	14 418	7 885.43	156.14	1 009.87	42.41	8.98	6.23	
	Goal Kick	14	2 261	94	2 312	0	98 848.00	5 072.98	191 121.00	14 418	7 885.43	156.14	1 009.87	42.41	8.98	6.23	
	Goal Kick	14	2 261	94	2 312	0	98 848.00	5 072.98	191 121.00	14 418	7 885.43	156.14	1 009.87	42.41	8.98	6.23	
	Goal Kick	14	2 261	94	2 312	0	98 848.00	5 072.98	191 121.00	14 418	7 885.43	156.14	1 009.87	42.41	8.98	6.23	
	Goal Kick	14	2 261	94	2 312	0	98 848.00	5 072.98	191 121.00	14 418	7 885.43	156.14	1 009.87	42.41	8.98	6.23	
Итого по категориям: "Продвинутые аппараты" (Работало):		14	2 261	83	2 312	0	89 848.00	5 072.98	181 121.00	14 418	7 885.43	156.14	1 009.87	42.41	8.98	6.23	738.06
Итого по всем категориям: "Продвинутые аппараты" (Работало):																	
Итого по всем категориям: "Продвинутые аппараты" (Работало):																	
Итого по всем категориям: "Продвинутые аппараты" (Работало):																	
Итого по всем категориям: "Продвинутые аппараты" (Работало):																	
Итого по всем категориям: "Продвинутые аппараты" (Работало):																	
Итого по всем категориям: "Продвинутые аппараты" (Работало):																	
Итого по всем категориям: "Продвинутые аппараты" (Работало):																	
Итого по всем категориям: "Продвинутые аппараты" (Работало):																	
Итого по всем категориям: "Продвинутые аппараты" (Работало):																	
Итого по всем категориям: "Продвинутые аппараты" (Работало):																	
Итого по всем категориям: "Продвинутые аппараты" (Работало):																	
Итого по всем категориям: "Продвинутые аппараты" (Работало):																	
Итого по всем категориям: "Продвинутые аппараты" (Работало):																	
Итого по всем категориям: "Продвинутые аппараты" (Работало):																	
Итого по всем категориям: "Продвинутые аппараты" (Работало):																	
Итого по всем категориям: "Продвинутые аппараты" (Работало):																	
Итого по всем категориям: "Продвинутые аппараты" (Работало):																	
Итого по всем категориям: "Продвинутые аппараты" (Работало):																	
Итого по всем категориям: "Продвинутые аппараты" (Работало):																	
Итого по всем категориям: "Продвинутые аппараты" (Работало):																	
Итого по всем категориям: "Продвинутые аппараты" (Работало):																	
Итого по всем категориям: "Продвинутые аппараты" (Работало):																	
Итого по всем категориям: "Продвинутые аппараты" (Работало):																	
Итого по всем категориям: "Продвинутые аппараты" (Работало):																	
Итого по всем категориям: "Продвинутые аппараты" (Работало):																	
Итого по всем категориям: "Продвинутые аппараты" (Работало):																	
Итого по всем категориям: "Продвинутые аппараты" (Работало):																	
Итого по всем категориям: "Продвинутые аппараты" (Работало):																	
Итого по всем категориям: "Продвинутые аппараты" (Работало):																	
Итого по всем категориям: "Продвинутые аппараты" (Работало):																	
Итого по всем категориям: "Продвинутые аппараты" (Работало):																	
Итого по всем категориям: "Продвинутые аппараты" (Работало):																	
Итого по всем категориям: "Продвинутые аппараты" (Работало):																	
Итого по всем категориям: "Продвинутые аппараты" (Работало):																	
Итого по всем категориям: "Продвинутые аппараты" (Работало):																	
Итого по всем категориям: "Продвинутые аппараты" (Работало):																	
Итого по всем категориям: "Продвинутые аппараты" (Работало):																	
Итого по всем категориям: "Продвинутые аппараты" (Работало):																	
Итого по всем категориям: "Продвинутые аппараты" (Работало):																	
Итого по всем категориям: "Продвинутые аппараты" (Работало):																	
Итого по всем категориям: "Продвинутые аппараты" (Работало):																	
Итого по всем категориям: "Продвинутые аппараты" (Работало):																	
Итого по всем категориям: "Продвинутые аппараты" (Работало):																	
Итого по всем категориям: "Продвинутые аппараты" (Работало):																	
Итого по всем категориям: "Продвинутые аппараты" (Работало):																	
Итого по всем категориям: "Продвинутые аппараты" (Работало):																	
Итого по всем категориям: "Продвинутые аппараты" (Работало):																	
Итого по всем категориям: "Продвинутые аппараты" (Работало):																	
Итого по всем категориям: "Продвинутые аппараты" (Работало):																	
Итого по всем категориям: "Продвинутые аппараты" (Работало):																	
Итого по всем категориям: "Продвинутые аппараты" (Работало):																	
Итого по всем категориям: "Продвинутые аппараты" (Работало):																	
Итого по всем категориям: "Продвинутые аппараты" (Работало):																	
Итого по всем категориям: "Продвинутые аппараты" (Работало):																	
Итого по всем категориям: "Продвинутые аппараты" (Работало):																	
Итого по всем категориям: "Продвинутые аппараты" (Работало):																	
Итого по всем категориям: "Продвинутые аппараты" (Работало):																	
Итого по всем категориям: "Продвинутые аппараты" (Работало):																	
Итого по всем категориям: "Продвинутые аппараты" (Работало):																	
Итого по всем категориям: "Продвинутые аппараты" (Работало):																	
Итого по всем категориям: "Продвинутые аппараты" (Работало):																	
Итого по всем категориям: "Продвинутые аппараты" (Работало):																	
Итого по всем категориям: "Продвинутые аппараты" (Работало):																	
Итого по всем категориям: "Продвинутые аппараты" (Работало):																	
Итого по всем категориям: "Продвинутые аппараты" (Работало):																	
Итого по всем категориям: "Продвинутые аппараты" (Работало):																	
Итого по всем категориям: "Продвинутые аппараты" (Работало):																	
Итого по всем категориям: "Продвинутые аппараты" (Работало):																	
Итого по																	

Рис. 278

Размещение/Категория – наименование размещения или категории (в зависимости от выбранной группировки).

Аппарат – наименование аппарата.

Работал дней – кол-во дней, которое играл аппарат в указанный период (день, когда аппарат только выдавал тикеты, тоже считается рабочим).

Внимание!!! В итогах этой колонки отображается общее кол-во дней, за которые построен отчет, считается, что группа этих аппаратов проработала весь промежуток времени и для расчета средних значений берется именно общее кол-во дней.

Играло карт – кол-во карт, игравших на аппарате в указанный период.

Сыграно игр

Очки-деньги – кол-во сыгранных игр за очки-деньги.

Очки-бонусы – кол-во сыгранных игр за очки-бонусы.

Всего – кол-во сыгранных игр всего.

По абонементу – кол-во сыгранных игр по абонементу.

Потрачено

Очков-денег – количество потраченных очков-денег на данном аппарате.

Очков-бонусов – количество потраченных очков-бонусов на данном аппарате.

Очков всего – общее количество потраченных очков (очки-деньги и очки-бонусы) на данном аппарате.

Выдано тикетов – количество выданных тикетов.

Руб/день – соотношение количества потраченных очков-денег количеству дней работы аппарата (показывает, сколько рублей в день в среднем зарабатывает аппарат, в итогах показывается, сколько рублей в день за заданный промежуток времени, в среднем, заработала группа аппаратов).

Игра/день – соотношение количества сыгранных игр на аппарате к количеству дней работы аппарата (показывает, сколько в среднем игр в день сыграл аппарат, в итогах показывается, сколько в среднем игр в день сыграла группа аппаратов).

Тикет/день – соотношение количества выданных тикетов количеству дней работы аппарата (показывает, сколько тикетов в день в среднем выдает аппарат, в итогах показывается, сколько тикетов в день в среднем отдает группа аппаратов).

Руб/игра – соотношение количества потраченных очков-денег к количеству сыгранных игр на аппарате (показывает, сколько

в среднем рублей заработал аппарат за одну игру, в итогах показывается средняя стоимость игры на группе аппаратов).

Руб/тикет – соотношение количества потраченных очко-денег количеству выданных аппаратом тикетов (показывает, сколько потраченных очков приходится на один тикет).

Тикет/игра – соотношение количества выданных тикетов на данном аппарате к количеству игр на данном аппарате (показывает, сколько тикетов в среднем отдает аппарат за одну игру, в итогах показывается, сколько тикетов в среднем отдает группа аппаратов за одну игру).

Доля средств, возвращенных клиенту – показывает, сколько денег возвращает аппарат в виде тикетов (рассчитывается только для аппаратов, которые выдавали тикеты).

Вид основного макета отчета представлен на Рис. 279.

Игровой центр: UCS
Версия БД: 3.23

01.11.2013 16:42:24

Игры на аппаратах
с 01.06.2013 по 03.10.2013

Размещение	Аппарат	Выдано тикетов	Сыграно игр	Потрачено		
				очков-денег	очков-бонусов	очков всего
Зона	Аппарат	96	50	2980,00	1980,00	5290,00
	Super аппарат	24	1	0,00	90,00	100,00
Итого по размещению "Зона"		120	51	2980,00	2070,00	5390,00
Итого:		120	51	2980,00	2070,00	5390,00

Всего аппаратов	Работало аппаратов	Простаивало аппаратов	Работало аппаратов, %	Простаивало аппаратов, %
2 шт.	2 шт.	0 шт.	100,00 %	0,00 %

Рис. 279

8.9.2 Арендованное оборудование

В отчете представлена информация о доле отчислений арендодателю.

При заполнении фильтра отчета необходимо указать период, за который будет строиться отчёт. Вид отчета представлен на Рис. 280.

Игровой центр: UCS

26.08.2013 14:56:38

Доля арендодателя
с 10.08.2013 по 26.08.2013

Аппарат	Сыграно игр	Потрачено			Доля арендодателя	
		очков-денег	очков-бонусов	очков всего	%	Сумма
Joy rider	2034	91449,00	1235,00	92684,00	5	4572,45
Итого по	2034	91449,00	1235,00	92684,00		4572,45
ООО "Арендодатель"						
NFS 1	1830	83797,00	1438,00	85235,00	5	4189,85
Terminator	817	40794,00	893,00	41687,00	10	4079,40
Pigs might fly	66	3060,00	393,00	3453,00	15	459,00
Итого по ООО "Арендодатель"	2713	127651,00	2724,00	130375,00		8728,25
Итого:	4747	219100,00	3959,00	223059,00		13300,70

Рис. 280

Аппарат – наименование аппарата.

Сыграно игр – количество сыгранных игр.

Потрачено

Очков-денег – количество потраченных очков-денег на данном аппарате.

Очков-бонусов – количество потраченных очков-бонусов на данном аппарате.

Очков всего – общее количество потраченных очков (очки-деньги и очки-бонусы) на данном аппарате.

Доля арендодателя % – процент отчислений арендодателю.

Доля арендодателя (Сумма) – сумма для перечисления арендодателю.

8.9.3 Очки на аппаратах (сравнительный)

В отчете представлена статистика о том, сколько заработал аппарат в течение месяца, по сравнению с предыдущим месяцем и этим же месяцем в прошлом году. Если аппарат не работал в указанный промежуток времени, его показатели будут нулевыми. Удаленные аппараты в отчете не отображаются.

При заполнении фильтра отчета необходимо указать: месяц построения; год; уровни игровых карт, транзакции которых нужно

исключить; категории, по которым будет строиться отчёт. Таблица отчета, представленная на Рис. 281, содержит следующие столбцы:

Игровой центр: UCS
Версия БД: 3.23

04.10.2013 18:28:29

Очки на аппаратах (сравнительный)
за Сентябрь 2013 года

Категория	Аппарат	Потрачено очков-денег					Потрачено очков всего					Доля очков-денег, %
		Потрачено	Потрачено в предыдущем месяце	% откл.	Потрачено в этом месяце прошлого года	% откл.	Потрачено	Потрачено в предыдущем месяце	% откл.	Потрачено в этом месяце прошлого года	% откл.	
Аттракционы	Музыкальный экспресс	0,00	0,00	0	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0	0
	Осьминог	0,00	0,00	0	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0	0
	Шорм	0,00	0,00	0	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0	0
	Мельница	0,00	0,00	0	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0	0
	Сатурн6	0,00	0,00	0	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0	0
	Формула-1	0,00	0,00	0	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0	0
	Звездный велосипед	0,00	0,00	0	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0	0
	Super аппарат	0,00	0,00	0	0,00	0	100,00	0,00	100	0,00	100	100
	Mega аппарат	0,00	0,00	0	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0	0
	Тачика	0,00	0,00	0	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0	0
Итого по категории "Аттракционы":		0,00	0,00	0	0,00	0	100,00	0,00	100	0,00	100	100
Видеосимуляторы	Аппарат	1 230,00	1 750,00	-42,28	90,00	92,68	2 090,00	2 100,00	-0,48	150,00	92,82	41,15
	Итого по категории "Видеосимуляторы":	1 230,00	1 750,00	-42,28	90,00	92,68	2 090,00	2 100,00	-0,48	150,00	92,82	41,15
Детские качели	Турникет 2	0,00	0,00	0	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0	0
	Classic Wagon	0,00	0,00	0	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0	0
	KidCABRIO	0,00	0,00	0	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0	0
	KidCOPTER Lifter	0,00	0,00	0	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0	0
	Mini Train	0,00	0,00	0	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0	0
	Super Boat	0,00	0,00	0	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0	0
	Страшилка	0,00	0,00	0	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0	0
	Страшилка	0,00	0,00	0	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0	0
Итого по категории "Детские качели":		0,00	0,00	0	0,00	0	0,00	0,00	0	0,00	0	0
Итого:		1 230,00	1 750,00	-42,28	90,00	92,68	2 090,00	2 100,00	4,11	150,00	93,15	43,84

Рис. 281

Категория – наименование категории.

Аппарат – наименование аппарата.

Потрачено (очков-денег) – количество потраченных очков-денег на данном аппарате.

Потрачено в предыдущем месяце (очков-денег) – количество потраченных очков-денег на данном аппарате в предыдущем месяце.

% Отклонения (очков-денег) – показатель в процентах, насколько эффективно проработал аппарат по сравнению с предыдущим месяцем.

Потрачено в этом месяце прошлого года (очков-денег) – количество потраченных очков-денег на данном аппарате в этом же месяце прошлого года.

% Отклонения (очков-денег) – показатель в процентах, насколько эффективно проработал аппарат по сравнению с этим же месяцем прошлого года.

Потрачено (очков-всего) – общее количество потраченных очков (очки-деньги и очки-бонусы) на данном аппарате.

Потрачено в предыдущем месяце (очков всего) – общее количество потраченных очков (очки-деньги и очки-бонусы) на данном аппарате в предыдущем месяце.

% Отклонения (очков всего) – показатель в процентах, насколько эффективно проработал аппарат по сравнению с предыдущим месяцем.

Потрачено в этом месяце прошлого года (очков всего) – общее количество потраченных очков (очки-деньги и очки-бонусы) на данном аппарате в этом же месяце прошлого года.

% Отклонения (очков всего) – показатель в процентах, насколько эффективно проработал аппарат по сравнению с этим же месяцем прошлого года.

Доля очков-денег % – процентное отношение очков-денег к сумме очков-денег и очков-бонусов (показатель скидок на игры).

8.9.4 Рейтинг аппаратов

В отчете представлена информация о том, сколько заработал аппарат в данный промежуток времени, и сколько раз на нем играли (игры за нулевую стоимость не учитываются).

При заполнении фильтра отчета необходимо указать период; категории; зоны, по которым будет строиться отчёт (в настройках фильтра есть возможность указать все «Доп. категории»).

Вид отчета представлен на Рис. 282. Таблица отчета содержит следующие столбцы.

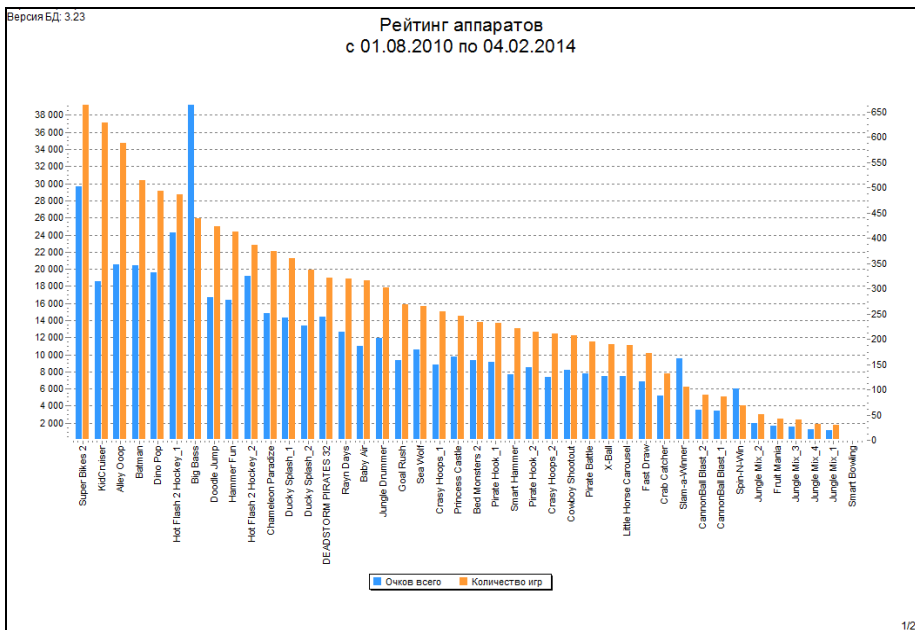


Рис. 282

Ценовая категория – наименование ценовой категории.

Аппарат – наименование аппарата.

Потрачено

Очков-денег – количество потраченных очков-денег на данном аппарате.

Очков-бонусов – количество потраченных очков-бонусов на данном аппарате.

Очков всего – общее количество потраченных очков (очки-деньги и очки-бонусы) на данном аппарате.

Сыграно игр – кол-во сыгранных игр на аппарате (без учета игр за нулевую стоимость).

8.10 По карте

8.10.1 Информация по карте

Отчет предназначен для получения информации по конкретной карте.

При заполнении фильтра отчета необходимо указать номер карты. Вид отчета представлен на Рис. 283.

Игровой центр: UCS

26.08.2013 15:58:43

Информация по карте № 1

Карта:	1
Статус:	Активна
ФИО владельца:	Петр Васильевич Йоханесбург
Дата рождения:	06.08.2013
Пол:	Мужской
E-mail:	qwerty9876@mail.ru
Телефон:	89102587469
Номер паспорта:	20 03 458796
Адрес:	ул. Победы 34 кв. 4
Дополнительная информация:	Информация по карте "1"
Карта действительна до:	31.08.2017
Уровень:	Стандартный
Очков-бонусов:	100,00
Очков-денег:	200,00 (200,00 = 100,00 + 100,00 + 0,00)
Очков всего:	300,00
Залог:	0,00 (0,00 = 0,00 + 0,00 + 0,00)
Сумма к возврату:	200,00
Тикетов:	1 000,00
Сыграно игр:	0,00
Выиграно тикетов:	0,00
Внесено тикетов:	1 000,00
Внесено денег:	875,00
Последнее обращение к карте:	19.02.2011 21:40:03
Последнее использование карты:	11.10.2011 9:13:15

Абонементы карты № 1

Абонемент выходные	Временной промежуток	Осталось прим.	Период	Уровень
Абонемент на аппараты Зоны 1	с: 26.08.2013 15:56:31	всего: 9	Выходные	Скидка 50%
	по: 25.09.2013 15:56:31	сегодня: 1 из 1		
	Дата истечения: 25.09.2013			

Рис. 283

Отчет состоит из трех частей.

Часть 1. Данные о владельце и состоянии счетов карты:

Карта – номер карты.

Статус – текущий статус карты (Активна/Не активна/Заблокирована).

ФИО владельца – полное имя владельца карты.

Дата рождения – дата рождения владельца.

Пол – пол.

E-mail – электронный почтовый ящик владельца.

Телефон – телефон владельца.

Номер паспорта – номер паспорта владельца.

Адрес – домашний адрес владельца.

Дополнительная информация – дополнительная информация о владельце (отображается на кассе).

Карта действительна до – дата, по которую действительна карта.

Уровень – текущий уровень карты.

Очков-бонусов – количество очков-бонусов на счету карты.

Очков-денег – количество очков-денег на счету карты.
Расшифровка ($N = N1 + N2 + N3$), где N – общая сумма приобретенных очков-денег, $N1$ – очки-деньги, приобретенные за наличные, $N2$ – очки-деньги, приобретенные с помощью кредитной карты, $N3$ – очки-деньги, приобретенные с помощью безналичной оплаты.

Очков всего – общая сумма очков на счету карты.

Залог – залоговая стоимость карты.

Сумма к возврату – возможная сумма возврата, в случае возврата карты.

Тикетов – общая сумма тикетов на счету карты.

Сыграно игр – общее количество сыгранных игр на игровых аппаратах по данной карте.

Внесено денег – накопительный итог денег, начисленных на карту.

Внесено тикетов – накопительный итог тикетов, начисленных на карту.

Последняя игра карты – время и дата последней игры на аппарате.

Последнее обращение к карте – время и дата последнего обращения к карте.

Кол-во посещений центра картой – кол-во дней, когда гость посещал центр.

Часть 2. Абонементы карты (появляется, если у карты есть хотя бы один абонемент):

Наименование абонемента – название абонемента.

Описание абонемента – описание абонемента.

Временной промежуток или Срок действия – время действия абонемента.

Осталось применений всего – кол-во оставшихся игр по абонементу.

Осталось применений сегодня – показывает, сколько можно сыграть игр в день, и количество оставшихся игр на сегодня.

Период – наименование периода действия абонемента.

Уровень – наименование уровня, по которому действует абонемент.

Дата истечения – дата, после которой абонемент удалится в любом случае.

Часть 3. Предпочтения карты (появляется, если карта играла на аппаратах):

Ценовая категория – наименование ценовой категории.

Аппарат – наименование игрового аппарата.

Потрачено очков – сумма очков, потраченная гостем на аппарате.

Сыграно игр – количество игр, сыгранных на аппарате.

Внимание! Для центров, использующих R-Keeper CRM, некоторые данные могут отображаться некорректно, поскольку отчёт строится только на данных из Game-Keeper.

8.10.2 Транзакции по карте

В отчете представлена информация обо всех операциях по указанной карте, начиная с момента её появления в базе данных. У карты может быть более одного счета в случае, если осуществлялся возврат и повторная продажа карты. При заполнении фильтра отчета необходимо указать номер карты, по которой будет построен отчёт.

Вид отчета представлен на Рис. 284.

Транзакции по карте № 1

Дата / время	Уровень	Абонемент/Уровень	Операция	Очки		Тикеты		Примечание
				Кол.во	Баланс	Кол-во	Баланс	
24.07.2013 18:47:36			1409396 Открытие счета		0,00		0	
18:47:36			1409396 Покупка гостевой карточки		0,00		0	Залог 50 руб.
18:47:36	Стандартный		1409396 Изменение постоянного уровня карточки		0,00		0	
18:47:36			1409396 Продажа пакета "Активации с залогом"		0,00		0	0 руб.
18:47:45			1409397 Покупка очков за наличные рубли (ОчидДенги)	100,00	100,00		0	
18:47:45			1409397 Покупка очков за наличные рубли		100,00		0	
18:47:53			1409398 Покупка очков за наличные рубли (ОчидД_ПК)	100,00	200,00		0	
18:47:53			1409398 Покупка очков за наличные рубли		200,00		0	
18:48:00			1409399 Покупка очков за наличные рубли (ОчидД_БН)	100,00	300,00		0	
18:48:00			1409399 Покупка очков за наличные рубли		300,00		0	
18:48:05			1409400 Ручной бонус (ОчидБонусы)	100,00	400,00		0	
18:48:09			1409401 Регистрация купона (купоны)		400,00	100	100	
18:48:09			1409401 Регистрация купона		400,00		100	
18:48:18			1409402 Услуга "Услуга 1" (ОчидД_БН)	-75,00	325,00		100	
18:48:24			1409403 Услуга "Товар" (ОчидД_БН)	-25,00	300,00		100	
18:48:24			1409403 Услуга "Товар" (ОчидД_ПК)	-25,00	275,00		100	
18:48:29			1409404 Услуга "Приз 50" (купоны)		275,00	-50	50	
18:48:35			1409405 Покупка очков за наличные рубли (ОчидДенги)	100,00	375,00		50	
18:48:35			1409405 Покупка очков за наличные рубли		375,00		50	
18:49:34			1409406 Продажа абонеента "Трф2"		375,00		50	
18:50:09			1409407 Возврат пополнения баланса (ОчидДенги)	-100,00	275,00		50	
18:50:09			1409407 Возврат пополнения баланса		275,00		50	
25.07.2013 13:00:05			1409411 Продажа абонеента "ООО"		275,00		50	
13:00:16			1409413 Возврат остатка очков (плат. карта) (ОчидД_ПК)	-75,00	200,00		50	
13:00:20			1409414 Возврат остатка денег с карточки (ОчидДенги)	-100,00	100,00		50	
13:00:20			1409414 Возврат денег за карточку		100,00		50	Залог -50 руб.
13:00:20			1409414 Списание бонусов при возврате (ОчидБонусы)	-100,00	0,00		50	
13:00:20			1409414 Погашение остатка купонов при возврате карточки (купоны)		0,00	-50	0	
13:00:20			1409414 Обнуление накопительного счета		0,00		0	

1/19

25.07.2013 13:00:20	Стандартный		1409414 Обнуление накопительного счета		0,00		0	
13:00:20			1409414 Закрытие счета (возврат)		0,00		0	

Дата / время	Уровень	Абонемент / Уровень	Операция	Очки		Тикеты		Примечание
				Кол-во	Баланс	Кол-во	Баланс	
25.07.2013 13:00:31			1409415 Открытие счета		0,00		0	
13:00:31			1409415 Покупка гостевой карточки		0,00		0	Залог 50 руб.

1/19

25.07.2013 13:00:20	Стандартный		1409414 Обнуление накопительного счета		0,00		0	
13:00:20			1409414 Закрытие счета (возврат)		0,00		0	
Дата / время	Уровень	Абонемент/Уровень	Операция	Очки		Тикеты		Примечание
				Кол-во	Баланс	Кол-во	Баланс	
25.07.2013 13:00:31			1409415 Открытие счета		0,00		0	
13:00:31			1409415 Покупка гостевой карточки		0,00		0	Залог 50 руб.

Рис. 284

Дата/время – дата и время операции.

Уровень – постоянный уровень карты.

Абонемент/Уровень – наименование абонеента, по которому была осуществлена операция/уровень абонеента.

Операция – номер операции и ее наименование.

Очков

Кол-во (очков) – сумма очков по операции.

Баланс (очков) – динамика изменения баланса очков карты.

Купонов

Кол-во (тикетоов) – сумма тикетов по операции.

Баланс (тикетоов) – динамика изменения баланса тикетов карты.

Примечание – примечание по операции.

Внимание! Для центров, использующих R-Keeper CRM, некоторые данные могут отображаться некорректно, поскольку отчёт строится только на данных из Game-Keeper.

8.10.3 Транзакции по счету карты

В отчете представлена информация обо всех операциях по последнему счету карты. При заполнении фильтра отчета необходимо указать номер карты, по которой будут построен отчёт.

Вид отчета представлен на Рис. 285.

Транзакции по счету карты № 1								
Дата / время	Уровень	Абонемент / Уровень	Операция	Очки		Тикеты		Примечание
				Кол-во	Баланс	Кол-во	Баланс	
21.08.2017 А	Стандартный		1417588 Открытие счета		0,00		0	
			1417588 Покупка гостевой карточки		0,00		0	Залог 50 руб.
			1417588 Изменение постоянного уровня карточки		0,00		0	
			1417588 Продажа пакета "Активация с залогом"		0,00		0	0 руб.
			1417589 Продажа пакета "Пакет с начислением очков"		0,00		0	100 руб.
			1417589 Получение очков за пакет "Пакет с начислением очков"	50,00	50,00		0	
			1417589 Получение очков за пакет "Пакет с начислением очков"	60,00	110,00		0	
			1417590 Продажа пакета "Пакет с начислением очков"		110,00		0	100 руб.
			1417590 Получение очков за пакет "Пакет с начислением очков"	50,00	160,00		0	
			1417590 Получение очков за пакет "Пакет с начислением очков"	60,00	220,00		0	
			1417591 Продажа пакета "Пакет с начислением очков"		220,00		0	100 руб.
			1417591 Получение очков за пакет "Пакет с начислением очков"	50,00	270,00		0	
			1417591 Получение очков за пакет "Пакет с начислением очков"	60,00	330,00		0	
			1417592 Продажа пакета "Пакет с начислением очков"		330,00		0	100 руб.
			1417592 Получение очков за пакет "Пакет с начислением очков"	50,00	380,00		0	
			1417592 Получение очков за пакет "Пакет с начислением очков"	60,00	440,00		0	
			1417593 Продажа пакета за очки "Пакет с начислением очков" (С	-50,00	390,00		0	
			1417593 Продажа пакета за очки "Пакет с начислением очков" (О	-50,00	340,00		0	
			1417593 Получение очков за пакет "Пакет с начислением очков"	50,00	390,00		0	
			1417593 Получение очков за пакет "Пакет с начислением очков"	60,00	450,00		0	
		22.08.2017 А			1417594 Услуга "Услуга 1" (Очки/Деньги)	-75,00	375,00	
	1417595 Игра (Очки/Деньги)				375,00		0	Аппарат
	1417595 Игра				375,00		0	Аппарат
	1418584 Игра (Очки/Деньги)				375,00		0	Аппарат
	1418584 Игра				375,00		0	Аппарат
	1418585 Игра (Очки/Деньги)				375,00		0	Аппарат
	1418585 Игра				375,00		0	Аппарат
	1418588 Покупка очков за наличные рубли (Очки/Деньги)			25,00	400,00		0	
	1418588 Покупка очков за наличные рубли		400,00		0			

Рис. 285

Дата/время – дата и время операции.

Уровень – постоянный уровень карты.

Абонемент/Уровень – наименование абонемента, по которому была осуществлена операция/уровень абонемента.

Операция – номер операции и ее наименование.

Очки

Кол-во (очков) – сумма очков по операции.

Баланс (очков) – динамика изменения баланса очков карты.

Тикеты

Кол-во (тикетов) – сумма тикетов по операции.

Баланс (тикетов) – динамика изменения баланса купонов карты.

Примечание – примечание по операции.

Внимание! Для центров, использующих R-Keeper CRM, некоторые данные могут отображаться некорректно, поскольку отчёт строится только на данных из Game-Keeper.

8.11 Контроль персонала

8.11.1 Активация карт в приложении «Редактор»

В отчете представлена информация о том, сколько карт и с какими параметрами было активировано в приложении «Редактор». При заполнении фильтра отчета необходимо указать сотрудников и период, за который будет строиться отчёт. Вид отчета представлен на Рис. 286.

Игровой центр: Игровой центр UCS

08.10.2013 13:54:57

Активация карт через редактор
с 30.09.2013 по 08.10.2013

№ карты	Уровень карты	Дата/время активации	Сотрудник	Пакет	Залог	Очков-денег	Очков-бонусов
101	Сотрудник	2013-10-08 13:52:38	Администратор	Сотрудник			
448	День Рождения	2013-10-08 13:54:28	Администратор	День рождения 1			500,00
463	Стандартный	2013-10-08 13:54:48	Администратор	Стандартный	30,00		
Итого карт: 3					Итого очков:	30,00	0,00
						500,00	

Рис. 286

№ карты – номер активированной карты.

Уровень карты – постоянный уровень, присвоенный карте при активации.

Дата/время активации – время активации карты.

Сотрудник – имя сотрудника, который произвёл активацию.

Пакет – наименование пакета, с которым была активирована карта.

Залог – сумма залога, начисленного на карту.

Очков-денег – сумма очков-денег, начисленных на карту.

Очков-бонусов – сумма очков-бонусов, начисленных на карту.

8.11.2 Возвраты карт

В отчете представлена информация о возвратах карт по сотрудникам. При заполнении фильтра отчета необходимо указать сотрудников и период, за который будет строиться отчет. Вид отчета представлен на Рис. 287.

Игровой центр: UCS

02.09.2013 12:51:10

Возвраты карт
с 01.05.2013 по 21.08.2013

Сотрудник	Карта	Дата	Терминал									
			Тестовая Касса				Всего					
			Возвращено счета	Возвращено залога	Погашено тешетов	Погашено бонусов	Возвращено счета	Возвращено залога	Погашено тешетов	Погашено бонусов		
Администратор	1	25.07.2013 13:00:21	100,00	50,00	50	100,00	100,00	50,00	50	100,00		
		25.07.2013 13:02:03	100,00	50,00			100,00	50,00	0	0,00		
		25.07.2013 13:02:42		50,00			0,00	50,00	0	0,00		
		25.07.2013 13:04:44		50,00			0,00	50,00	0	0,00		
		26.07.2013 15:35:16	100,00	50,00			100,00	50,00	0	0,00		
		29.07.2013 15:15:47	900,00	50,00	84	50,00	900,00	50,00	84	50,00		
		06.08.2013 11:09:55	125,00	50,00	59	630,00	125,00	50,00	59	630,00		
		12.08.2013 15:31:15		50,00	600	470,00	0,00	50,00	600	470,00		
		16.08.2013 11:56:19		50,00		245,00	0,00	50,00	0	245,00		
		16.08.2013 13:49:23		50,00		230,00	0,00	50,00	0	230,00		
		16.08.2013 13:51:06		50,00		50,00	0,00	50,00	0	50,00		
		16.08.2013 16:45:08	850,00	50,00		300,00	850,00	50,00	0	300,00		
		20.08.2013 12:13:55		200,00	50,00	950	600,00	200,00	50,00	950	600,00	
		20.08.2013 14:39:09	50,00	50,00		100,00	50,00	50,00	0	100,00		
		20.08.2013 15:20:53		50,00	50		0,00	50,00	50	0,00		
		20.08.2013 16:53:26	100,00	50,00			100,00	50,00	0	0,00		
		20.08.2013 17:00:30	100,00	50,00			100,00	50,00	0	0,00		
		20.08.2013 17:40:11		50,00			0,00	50,00	0	0,00		
		21.08.2013 12:08:45		50,00		60,00	0,00	50,00	0	60,00		
		21.08.2013 12:21:13	50,00	50,00		60,00	50,00	50,00	0	60,00		
		3	02.08.2013 12:50:57	10,00			21,00	10,00	0,00	0	21,00	
		Итого:			2 685,00	1 000,00	1793	2 916,00	2 685,00	1 000,00	1793	2 916,00
		Всего:			2 685,00	1 000,00	1793	2 916,00	2 685,00	1 000,00	1793	2 916,00

1/1

Рис. 287

Сотрудник – имя сотрудника, осуществившего возврат карты.

Карта – номер возвращенной карты.

Дата – дата и время возврата карты.

Терминал – терминал, на котором осуществлен возврат карты.

Возвращено очков – сумма возвращенная наличными за оставшиеся на карте очки-деньги.

Возвращено залога – сумма залога за карту, возвращенная наличными.

Погашено тикетов – сумма тикетов, погашенных (списанных) при возврате карты.

Погашено бонусов – сумма очков-бонусов, погашенных (списанных) при возврате карты.

8.11.3 Замены карт и перенос средств

В отчете представлена информация о заменах карт и переносах средств по сотрудникам. При заполнении фильтра отчета необходимо указать сотрудников и период, за который будет строиться отчет.

Таблица отчета содержит следующие столбцы (см. Рис. 288):

Игровой центр: Игровой центр UCS

08.10.2013 14:07:49

Замены карт
с 08.10.2013 по 08.10.2013

Сотрудник	Касса	Дата	№ старой карты	№ новой карты
Кассир 1	касса 1	08.10.2013	295	497

Рис. 288

Сотрудник – имя сотрудника, осуществившего операцию замена.

Касса – терминал, на котором осуществлена операция замены.

Дата – дата и время проведения операции.

№ старой карты – номер заменяемой карты.

№ новой карты – номер новой карты, на которую была произведена замена.

8.11.4 Ручные начисления

В отчете представлена информация о ручных начислениях бонусов или тикетов с разбивкой по дням за выбранный период

времени. При заполнении фильтра отчета необходимо указать сотрудников и период, за который будет строиться отчет. Вид отчета представлен на Рис. 289.

Игровой центр: UCS

02.09.2013 13:18:33

Ручные начисления
с 01.05.2013 по 21.08.2013

Сотрудник	Дата	Тип операции	Карта	Бонусы	Тикеты	
Администратор	24.07.2013 18:48:05	Ручной бонус	1	100,00	0	
	24.07.2013 18:48:09	Регистрация купона	1	0,00	100	
	24.07.2013 18:48:09	Регистрация купона	1	0,00	100	
	30.07.2013 13:37:39	Регистрация купона	1	0,00	100	
	30.07.2013 13:37:39	Регистрация купона	1	0,00	100	
	30.07.2013 14:36:30	Ручной бонус	1	100,00	0	
	02.08.2013 12:45:20	Ручной бонус	4	10,00	0	
	02.08.2013 12:45:50	Регистрация купона	4	0,00	20	
	02.08.2013 12:45:50	Регистрация купона	4	0,00	20	
	06.08.2013 16:27:36	Ручной бонус	1	10,00	0	
	16.08.2013 11:46:57	Регистрация купона	1	0,00	50	
	16.08.2013 11:46:57	Регистрация купона	1	0,00	50	
	16.08.2013 16:45:34	Ручной бонус	1	100,00	0	
	20.08.2013 11:47:55	Регистрация купона	1	0,00	1 000	
	20.08.2013 11:47:55	Регистрация купона	1	0,00	1 000	
	20.08.2013 14:39:05	Ручной бонус	1	100,00	0	
	20.08.2013 14:46:35	Ручной бонус	1	100,00	0	
	20.08.2013 14:46:39	Регистрация купона	1	0,00	100	
	20.08.2013 14:46:39	Регистрация купона	1	0,00	100	
	Итого по сотруднику Администратор:				520,00	2 740
	Всего начисленно:				520,00	2 740

Рис. 289

Сотрудник – имя сотрудника, осуществившего операцию.

Дата – дата и время операции.

Тип операции – наименование операции.

Карта – номер карты, по которой совершена операция.

Бонусы – сумма очков-бонусов, начисленных на карту.

Тикеты – сумма тикетов, начисленных на карту.

8.11.5 Начисления бонусов

В отчете отображается информация о текущих бонусных программах и начислении бонусов. В первой части отчета

располагается блок с настройками бонусных программ на момент построения отчёта, во второй части транзакции начисления бонусов. При заполнении фильтра отчета необходимо указать сотрудников, кассы и период, за который будет строиться отчёт.

Вид отчета представлен на Рис. 290.

Игровой центр: UCS
Версия БД: 3.23

01.11.2013 17:14:47

Начисления бонусов
с 01.09.2013 по 23.09.2013

Настройки бонусов за сумму взноса					
Наименование	Граница с	Граница по	Бонус		Период
С 500 руб.	500,00		Сумма бонуса	50	Default
С 1000 руб.	1 000,00		Сумма бонуса	100	

Настройки бонусов за накопительный итог					
Наименование		Граница	Бонус		
Накопи 1500 руб.		1 500,00	Сумма бонуса	200	

Бонус за сумму взноса					
Дата	Карта	Сотрудник	Терминал	Сумма	Бонус
17.09.2013 18:59:41		1 Администратор	Касса 1	500,00	50,00
17.09.2013 19:01:39		1 Администратор	Касса 1	500,00	50,00
18.09.2013 11:43:28		1 Администратор	Касса 1	500,00	50,00
11.09.2013 17:14:06		1 Администратор	Касса 1	500,00	50,00
18.09.2013 12:23:20		1 Администратор	Касса 1	500,00	50,00
20.09.2013 12:21:13		1 Администратор	Касса 1	1 000,00	50,00
18.09.2013 11:50:40		1 Администратор	Касса 1	1 000,00	50,00
16.09.2013 16:06:12		8 Администратор	Касса 1	1 000,00	50,00
16.09.2013 16:12:32		8 Администратор	Касса 1	1 000,00	50,00
17.09.2013 16:28:16		1 Администратор	Касса 1	1 000,00	50,00
17.09.2013 17:36:49		1 Администратор	Касса 1	1 000,00	50,00
16.09.2013 13:42:16		1 Администратор	Касса 1	3 000,00	50,00
16.09.2013 13:47:45		1 Администратор	Касса 1	3 000,00	50,00
20.09.2013 11:55:58		1 Администратор	Касса 1	10 000,00	50,00
Итого:				24 500,00	700,00

Бонус за накопительный итог					
Дата	Карта	Сотрудник	Терминал	Сумма	Бонус
16.09.2013 13:42:16		1 Администратор	Касса 1	-9 451,00	800,00
16.09.2013 16:06:12		8 Администратор	Касса 1	1 000,00	100,00
20.09.2013 12:21:13		1 Администратор	Касса 1	1 000,00	100,00
11.09.2013 17:13:24		1 Администратор	Касса 1	1 000,00	100,00
12.09.2013 14:25:59		2 Администратор	Касса 1	1 019,00	100,00
11.09.2013 17:14:06		1 Администратор	Касса 1	1 500,00	200,00
11.09.2013 18:42:54		1 Администратор	Касса 1	1 500,00	200,00
20.09.2013 11:55:58		1 Администратор	Касса 1	10 000,00	800,00
Итого:					2 400,00

Рис. 290

Дата – дата и время операции начисления бонуса.

Карта – номер карты, на которую был начислен бонус.

Сотрудник – имя сотрудника, осуществившего операцию.

Терминал – касса, на которой происходила операция начисления бонусов.

Сумма – сумма накопительного итога на момент совершения операции начисления бонуса (в случае бонуса за накопительный итог), или сумма взноса, за которую был начислен бонус (в случае бонуса за сумму взноса).

Бонус – сумма начисленных очков бонусов.

Примечание

В разделе «Бонус за накопительный итог» поля **Сумма** и **Бонус** могут быть подсвечены красным, если существует несоответствие с условиями текущих настроек бонусов. Такое выделение транзакций может появляться в случаях, когда отчёт строится за предыдущий период, когда действовали другие настройки бонусов. Для детализации используйте отчёт «Транзакции по счёту карты», «Куб по картам».

8.12 По справочникам

8.12.1 Список устройств

В отчете представлена информация по аппаратам: аппарат, каково его размещение, его категория, адрес в Дес и Нех и текущий статус. В отчет попадают только аппараты и псевдоаппараты. Вид отчета представлен на Рис. 291.

Игровой центр: UCS		22.07.2013 13:20:42		
Список устройств				
Категория	Аппарат	Адрес (dec)	Адрес (hex)	Статус
Видеосимуляторы	Terminator	2. 60	2. 3C	Активен
Видеосимуляторы 70	Прокат снаряжения	0. 0	0. 0	Активен
	Terminator	0. 0	0. 0	Активен
	Basket	2. 70	2.46	Активен
	Grid	7. 20	7.14	Активен
	Pigs might fly	39. 37	27.25	Активен
ВИП	Гостевая зона	32. 5	20. 5	Активен
Касса лабиринт большой	Лабиринт большой	0. 0	0. 0	Активен
Кинотеатр	Белка	0. 0	0. 0	Активен
	3D кинотеатр	0. 0	0. 0	Активен
Призовые игрушки	Белка	0. 0	0. 0	Активен
	Кока-кола	0. 0	0. 0	Активен
Прокат коньков	Бегемот	0. 0	0. 0	Активен
	Конструктор	0. 0	0. 0	Активен
Ридемшн 50	NFS	72. 57	46.39	Активен
Подарки	Письца	0. 0	0. 0	Активен
	Сертификат на подарок	0. 0	0. 0	Активен

Рис. 291

Категория – ценовая категория аппарата.

Размещение – зона, в которой состоит аппарат.

Аппарат – наименование аппарата.

Адрес (dec) – сетевой адрес (две последние цифры) в десятичном виде.

Адрес (hex) – сетевой адрес (две последние цифры) в шестнадцатеричном виде.

Статус – текущий статус устройства.

8.12.2 Список правил

В отчете представлена информация по правилам, которые действуют в центре на текущий момент, для каждого уровня. При заполнении фильтра отчета необходимо указать уровни, по которым будет строиться отчет. Вид отчета представлен на Рис. 292.

Игровой центр: UCS

22.07.2013 13:23:41

Список правил

Уровень	Категория	Период	Стоимость	Только за деньги	Свободный проход	Статус
Веселый час	Видеосимуляторы 70	Default	1,00	Да	Нет	Действует
Стандартный	Видеосимуляторы	Default	100,00	Нет	Нет	Действует
	Видеосимуляторы 70	Default	111,11	Нет	Нет	Действует
	ВИП	Default	1,50	Нет	Нет	Действует
	Касса лабиринт большой	Default	3,00	Нет	Нет	Действует
	Каток	Default	5,00	Нет	Нет	Действует
	Кинотеатр	Default	50,00	Нет	Нет	Действует
	Прокат коньков	Default	250,00	Нет	Нет	Действует
	Ридемшн	Default	80,00	Нет	Нет	Действует
	Тарификация	Default	5,00	Нет	Нет	Действует

Рис. 292

Уровень – уровень, для которого задано правило.

Категория – категория автоматов, для которой действует данный тариф.

Период – период времени, в который будет действовать цена, указанная в поле *Стоимость*.

Стоимость – стоимость игры на игровом автомате.

Только за деньги – показано, осуществляется ли игра для данной категории аппаратов только за очки-деньги (без учета бонусов).

Свободный проход – показано, указан ли флаг свободного прохода для тарифных зон у правила.

Статус – текущий статус правила.

8.12.3 Цены на аппараты

В отчете представлена информация по ценам на аппаратах, которые действуют в центре на текущий момент, для конкретного уровня.

При заполнении фильтра отчета необходимо указать уровни, по которым будет строиться отчет, а также периоды, по которым нужно отобразить цены.

Отчет имеет два макета для вывода:

- «Основной» – без отображения недействующих цен.

- «Расширенный» – с отображением недействующих цен.

Вид отчета представлен на Рис. 293.

Игровой центр: UCS Версия БД: 3.24		Цены на аппараты			25.04.2014 13:17:28
Уровень	Размещение	Аппарат	Период	Стоимость	Только за очки/деньги
Стандартный	1 этаж	Gogo	Default	46,00	Нет
	2 этаж	Batman	Default	46,00	Нет
		Cannonball Blast 1	Default	46,00	Нет
		Cannonball Blast 2	Default	46,00	Нет
		Pigs might fly	Default	46,00	Нет
	3 этаж	Joy rider	Default	39,00	Нет
Территория центра		Crazy Clownz	Default	46,00	Нет
		Deadstorm Pirates	Default	56,00	Нет
		Dino Pop	Default	46,00	Нет
		Dirty Driving 1	Default	56,00	Нет
		Dirty Driving 2	Default	56,00	Нет
		Drum Party	Default	46,00	Нет
		Family Bowl-2	Default	46,00	Нет
		Fire Fighter 1	Default	46,00	Нет
		Fire Fighter 2	Default	46,00	Нет
		Go Balistics	Default	46,00	Нет
		Goal Rush	Default	46,00	Нет
		Grid	Default	56,00	Нет
		Hot Flash Neon 2	Default	56,00	Нет
		Hummer	Default	39,00	Нет
		King of hammer	Default	39,00	Нет
		Knock Out Punch 1	Default	46,00	Нет
		Knock Out Punch 2	Default	46,00	Нет
		Operation GHOST	Default	56,00	Нет
		Over the top	Default	39,00	Нет
		Over The Top	Default	39,00	Нет
		Pirate Battle	Default	46,00	Нет
		Rainy Days	Default	46,00	Нет
		Sea Wolf	Default	46,00	Нет
		Smart Bowling	Default	46,00	Нет
		Speed Of Light	Default	46,00	Нет
		Super Bikes 1	Default	56,00	Нет
		Super Bikes 2	Default	56,00	Нет
		Terminator	Default	56,00	Нет
		Ticket Station 1	Default	0,00	Нет
		Ticket Station 2	Default	0,00	Нет
		Ticket Station 3	Default	0,00	Нет
		Winners Cube	Default	99,00	Нет
		Лошадь в упряжке	Default	46,00	Нет
		Машина	Default	46,00	Нет

Рис. 293

Уровень – уровень, для которого заданы соответствующие цены.

Размещение – зона, где находится аппарат.

Аппарат – наименование аппарата.

Период – период времени, в который будет действовать цена, указанная в поле *Стоимость*.

Стоимость – стоимость игры на игровом автомате.

Только за деньги – показано, осуществляется ли игра только за очки-деньги (без учета бонусов).

Свободный проход – показано, указан ли флаг свободного прохода для тарифных зон у правила.

Статус – текущий статус правила.

8.12.4 Список товаров

В отчете представлена информация по имеющимся активным товарам, призам, услугам.

Отчет имеет три макета для вывода:

- «Призы» – в макете выводятся только призы.
- «Товары» – в макете выводятся только товары.
- «Услуги» – в макете выводятся только услуги.

При заполнении фильтра отчета необходимо указать, по каким ценовым категориям будет строиться отчет.

Таблица отчета, представленного на Рис. 294, содержит следующие столбцы.

Версия БД: 3.23		
Список призов		
Категория	Наименование	Стоимость
Призы	Кот Мирон	1 500,00
	Шмель мягкая игрушка	1 380,00
	Единорог розовый с розовой привой	1 100,00
	Эндрю медвежонок коричневый муз	1 100,00
	Звуковой бинокль суперагент	980,00

Рис. 294

Категория – ценовая категория товара, приза или услуги.

Наименование – наименование товара, приза или услуги.

Стоимость – цена товара, приза или услуги.

8.13 Сегментация

8.13.1 ABC анализ по аппаратам

В отчете представлена информация о том, какие аппараты дают центру 80% выручки (группа А), какие 15% (группа В), а какие 5% (группа С).

В фильтре отчета указываем, за какие даты смотреть игры, и какие категории нужно анализировать, а также транзакции каких уровней нужно исключить.

Поле «Кол-во игр» выделяется серым, если игр больше, чем в предыдущей строке, тем самым сигнализируется, что аппарат приносит меньше денег, а игр на нем производится больше.

Вид отчета представлен на Рис. 295.

Игровой центр: UCS
Версия БД: 3.24

25.04.2014 15:06:55

ABC анализ по аппаратам с 01.01.2013 по 04.03.2014

Исключающая уровни: Стандартный

№	Наименование	Кол-во игр	Выручка	Доля	Доля нарастающим итогом	Сегмент
1	Dirty Driving 2	95	1 415,00	34,64 %	34,64 %	A
2	Dirty Driving 1	31	715,00	17,50 %	52,14 %	A
3	Deadstorm Pirates	601	440,00	10,77 %	62,91 %	A
4	Operation GHOST	41	330,00	8,08 %	70,99 %	A
5	Super Bikes 1	33	275,00	6,73 %	77,72 %	A
6	Smart Bowling	94	135,00	3,30 %	81,03 %	B
7	Grid	111	110,00	2,69 %	83,72 %	B
8	Batman	24	90,00	2,20 %	94,74 %	B
9	Speed Of Light	58	90,00	2,20 %	94,74 %	B
10	Knock Out Punch 1	25	90,00	2,20 %	94,74 %	B
11	Knock Out Punch 2	15	90,00	2,20 %	94,74 %	B
12	Terminator	29	90,00	2,20 %	94,74 %	B
13	Super Bikes 2	30	55,00	1,35 %	96,08 %	C
14	Pirate Battle	24	45,00	1,10 %	99,39 %	C
15	Goal Rush	66	45,00	1,10 %	99,39 %	C
16	Dino Pop	24	45,00	1,10 %	99,39 %	C
17	Go Ballistics	21	25,00	0,61 %	100,00 %	C
18	Gogo	17	0,00	0,00 %	100,00 %	C
19	Hummer	13	0,00	0,00 %	100,00 %	C
20	Cannonball Blast 1	12	0,00	0,00 %	100,00 %	C
21	Cannonball Blast 2	17	0,00	0,00 %	100,00 %	C
22	Crazy Clownz	6	0,00	0,00 %	100,00 %	C
23	Drum Party	7	0,00	0,00 %	100,00 %	C
24	Family Bowl-2	118	0,00	0,00 %	100,00 %	C
25	Fast Drow	114	0,00	0,00 %	100,00 %	C
26	Fire Fighter 1	24	0,00	0,00 %	100,00 %	C
27	Fire Fighter 2	29	0,00	0,00 %	100,00 %	C
28	Rainy Days	14	0,00	0,00 %	100,00 %	C
29	Sea Wolf	19	0,00	0,00 %	100,00 %	C
30	Over The Top	13	0,00	0,00 %	100,00 %	C
31	Winners Cube	9	0,00	0,00 %	100,00 %	C
32	Лошадь в упряжке	6	0,00	0,00 %	100,00 %	C
33	Машинка	8	0,00	0,00 %	100,00 %	C
34	Турикет	2	0,00	0,00 %	100,00 %	C

Сегмент	A	B	C	Итого
Выручка	3 175,00	695,00	215,00	4 085,00
Выручка, %	77,72 %	17,01 %	5,26 %	100,00 %
Количество аппаратов	5	7	22	34
Количество аппаратов, %	14,71 %	20,59 %	64,71 %	100 %

Рис. 295

№ – порядковый номер аппарата по доходности в сравнении с остальными, по которым построен отчет.

Наименование – наименование аппарата.

Кол-во игр – кол-во сыгранных игр на аппарате.

Выручка – сумма очков-денег, которую принес аппарат.

Доля – показывает, сколько процентов от общей выручки принес аппарат.

Доля нарастающим итогом – сумма процентов нарастающим итогом.

Сегмент – группа, к которой относится аппарат.

8.13.2 ABC анализ по товарам и услугам

В отчете представлена информация о том, какие товары и услуги дают центру 80% выручки (группа А), какие 15% (группа В), а какие 5% (группа С).

В фильтре отчета указываем, за какие даты смотреть продажи и какие ценовые категории нужно анализировать.

Вид отчета представлен на Рис. 296.

Игровой центр:
Версия БД: 3.23

07.03.2014 12:28:49

ABC анализ по товарам и услугам
с по

№	Наименование	Выручка	Доля	Доля нарастающим итогом	Сегмент	Кол-во	Средняя цена
1	Лабиринт 1 час	125 921,00	41,58 %	41,58 %	A	1158	108,74
2	Лабиринт 30 мин	108 500,00	35,83 %	77,41 %	A	1224	88,64
3	Паровозик	49 383,00	16,31 %	93,71 %	B	835	59,14
4	Машинки 5мин	15 670,00	5,17 %	98,89 %	B	385	40,70
5	Манеж 30 мин	2 690,00	0,89 %	99,78 %	C	68	39,56
6	Рыбалка 10мин	250,00	0,08 %	99,86 %	C	5	50,00
7	Машинки 3мин	240,00	0,08 %	99,94 %	C	6	40,00
8	Манеж 1час	135,00	0,04 %	99,98 %	C	2	67,50
9	Рыбалка 10мин вых	50,00	0,02 %	100,00 %	C	1	50,00

Сегмент	A	B	C	Итого
Выручка	234 421,00	65 053,00	3 365,00	302 839,00
Выручка, %	77,41 %	21,48 %	1,11 %	100,00 %
Количество товаров и услуг	2	2	5	9
Количество товаров и услуг, %	22,22 %	22,22 %	55,56 %	100 %

Рис. 296

№ – порядковый номер товара или услуги по доходности в сравнении с остальными, по которым построен отчет.

Наименование – наименование товара или услуги.

Выручка – сумма очков-денег, которую потратили клиенты на данный товар или услугу.

Доля – показывает, сколько процентов от общей выручки принес товар или услуга.

Доля нарастающим итогом – сумма процентов нарастающим итогом.

Сегмент – группа, к которой относится товар или услуга.

Кол-во – количество проданных единиц товара или услуги.

Средняя цена – средняя цена, по которой продавался товар или услуга в данный промежуток времени.

В подвале отчета отображаются итоговые данные по сегментам.

8.13.3 RFM анализ по картам суммирующий

Отчет производит разбивку клиентов центра на ячейки по признакам **RFM** (*Recency Frequency Monetary* — давность, частота, деньги).

Отчет строится за год (365 дней) от текущей даты. В фильтре отчета необходимо указать уровни карт, по которым будет строиться отчет. Группа карт, которые не появлялись в течение этого года, отображаются в конце отчета.

Вид отчета представлен на Рис. 297.

Игровой центр: UCS
Версия БД: 3.24

30.06.2014 15:30:04

RFM анализ по картам суммирующий

RFM группа	Кол-во карт	Кол-во с e-mail	Кол-во с телефоном	RFM группа	Кол-во карт	Кол-во с e-mail	Кол-во с телефоном
411	1		1	214	12		
355	29			213	77		
354	16		1	212	108		
353	7			211	748		
352	8			155	2		
351	3			153	1		
345	24			152	1		
344	26			145	2		
343	29			144	6		
342	26			143	3		
341	6			142	1		
335	13			135	4		
334	24			134	6		
333	30			133	7		
332	30			132	4		
331	29			131	3		
325	11			125	2		
324	31			124	7		
323	60		1	123	23		
322	74			122	28		
321	154			121	34		
315	8			114	26		
314	33			113	62		
313	80			112	98		
312	125	1	1	111	442		
311	1282						
255	11						
254	4						
253	2						
245	6						
244	13						
243	9						
242	6						
241	2						
235	5						
234	12						
233	15						
232	14						
231	10						
225	5						
224	23						
223	29						
222	46						
221	74						
215	1						

Все замечания и пожелания по отчётам просьба отправлять на адрес: oi@uzsl.ru

Все замечания и пожелания по отчётам просьба отправить на адрес: gf@ucs.ru

1/1

Рис. 297

RFM группа – сегмент клиентов по показателям:

R – давность (распределение равномерно относительно максимального значения).

F – частота (распределение по весовому коэффициенту).

M – деньги (распределение по весовому коэффициенту).

Кол-во карт – количество карт, находящихся в данном сегменте.

Кол-во с e-mail – количество карт, находящихся в данном сегменте и имеющих e-mail.

Кол-во с телефоном – количество карт, находящихся в данном сегменте и имеющих телефон.

8.13.4 Длительность пребывания гостя

В отчете представлена информация о среднем времени пребывания карты в центре по дням недели, за период, а также о распределении длительности пребывания карт.

При заполнении фильтра отчета необходимо указать период, за который будет строиться отчёт.

Вид отчета представлен на Рис. 298.

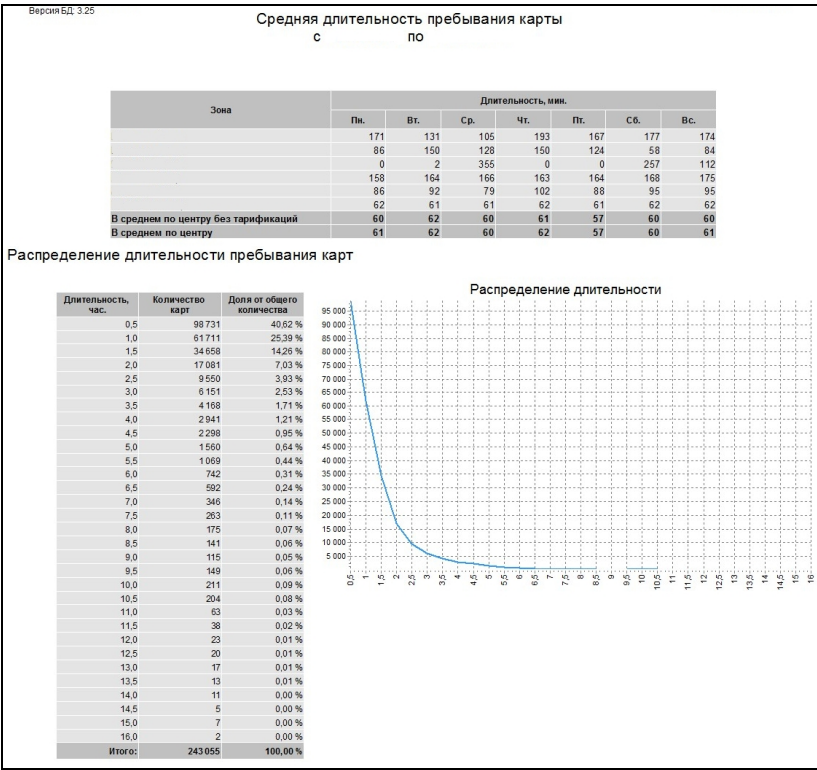


Рис. 298

Зона – наименование тарифицируемой зоны.

Длительность, мин. – средняя длительность пребывания карт в данной зоне.

Длительность, час. – средняя длительность пребывания карт в центре (указана верхняя граница промежутка времени).

Количество карт – количество карт с длительностью пребывания в указанном диапазоне времени.

Доля от общего количества – доля карт от общего количества.

8.13.5 Расчет номинальной стоимости тикета

В отчете представлен расчёт номинальной стоимости тикета, то есть расчет рублёвого эквивалента одного тикета. Необходимо для определения в рублях возвращаемой гостю доли от стоимости игры и расчёта маржи зоны с призовыми аппаратами.

При заполнении фильтра отчета необходимо указать период, за который будет строиться отчёт.

Вид отчета представлен на Рис. 299.

Игровой центр: Развлекательный центр UCS

30.09.2014 14:52:48

Версия БД: 3.25

Расчёт стоимости тикета
с 01.01.2014 по 31.01.2014

Себестоимость тикета	0,10 р
Средняя стоимость игры	41,98 р
Среднее количество выданных тикетов на игру	7,19
Коэффициент возврата	22 %
Возвращаемая сумма	9,24 р
Номинальная стоимость тикета	1,28 р

Рис. 299

Себестоимость тикета – закупочная стоимость тикета для локального игрового центра. Справочная информация: задается в настройках игрового зала (см. п.3.4.3).

Средняя стоимость игры – средняя стоимость игры за период.

Среднее количество выданных тикетов на игру – среднее значение выдаваемых аппаратами тикетов на игру за период.

Коэффициент возврата – доля средств, которая должна возвращаться гостю для приобретения игрушек в магазине призов.

Возвращаемая сумма – расчетная сумма, которая должна возвращаться гостю от одной игры.

Номинальная стоимость тикета – номинальная стоимость тикета в рублях.

Внимание!!! Отчет строится по данным от аппаратов, которые выдавали тикеты за данный период времени. Поэтому для отображения более корректных показателей необходимо подключения всех диспенсеров тикетов к системе.

8.13.6 Маржа магазина призов

В отчете отображаются продажи магазина подарков за период с расчётной величиной маржи редемпшн зоны. При заполнении фильтра отчета необходимо указать период, за который будет строиться отчёт.

Внимание! Расчетная величина маржи, построенная за один и тот же период, может отличаться в случае, если изменятся себестоимости призов.

Вид отчета представлен на Рис. 300.

Версия БД: 3.25

Маржа магазина призов

с по

Наименование приза	Кол-во проданных призов	Сумма потраченных тикетов	Средняя цена приза, тикет	Себестоимость приза, руб.	Расчетная выручка от игр для приза, руб.	Маржа приза, руб.	Маржа приза, %	Маржа общая, руб.	Маржа общая, %
Жр "WUX" дражированная 12/100 4.5г	4	8,00	2,00	0,00	11,73	11,73	100,00	45,70	97,44
Карам. на палочке Angry Birds в блоках 12/100 12г	2	8,00	4,00	0,00	23,45	23,45	100,00	45,70	97,44
Жр "LOVE IS" (бан.-клуб.) 20/100 4.2г	7	28,00	4,00	0,00	23,45	23,45	100,00	159,95	97,44
Шоколадные монетки "ВУЛКАНИ" 6/150 5г	16	96,00	6,00	0,00	35,18	35,18	100,00	548,41	97,44
Шпунча с стату Angry Birds 6/40 5г	1	13,00	13,00	0,00	76,21	76,21	100,00	74,26	97,44
Тигубом, игр.завод., собачка 8см C8824a	2	46,00	23,00	0,00	134,84	134,84	100,00	262,78	97,44
Конструктор 31 дет. Микрокопатель	1	24,00	24,00	0,00	140,70	140,70	100,00	137,10	97,44
Конструктор 32 дет. K3311k	1	25,00	25,00	0,00	146,57	146,57	100,00	142,82	97,44
Конструктор 26 дет. K2939k	1	28,00	28,00	0,00	164,15	164,15	100,00	159,95	97,44
Кукла девочка в голубом H2645г	1	36,00	36,00	0,00	211,05	211,05	100,00	205,65	97,44
Итого:	36	312,00			967,33			1 782,34	97,44
Маржа, руб.:	1 782,34								
Маржа, %:	97,44%								

Рис. 300

Наименование приза – название проданного приза.

Кол-во проданных призов – количество проданных призов за период.

Сумма потраченных тикетов – сумма тикетов, потраченная на покупку призов.

Средняя цена приза, тикет – среднее значение цены приза за период.

Себестоимость приза, руб. – закупочная стоимость приза.

Расчетная выручка от игр для приза – сумма, которую в среднем клиент потратил для покупки одного приза.

Маржа приза, руб. – рублевый показатель, отображает количество потраченных очков-денег на редемпшн аппаратах для приобретения одного приза с учётом его себестоимости.

Маржа приза, % – показатель в процентах, отображает долю заработанных средств от потраченных на редемпшн аппаратах для приобретения приза с учётом его себестоимости.

Маржа общая, руб. – рублевый показатель, отображает величину потраченных средств на редемпшн аппаратах с учётом себестоимости призов и тикетов для общего кол-ва проданных призов.

Маржа общая, % – показатель в процентах, отображает долю заработанных средств на редемпшн аппаратах с учётом себестоимости призов и тикетов для общего кол-ва проданных призов.

Внимание!!! Отчет строится по данным аппаратов, которые выдавали тикеты за данный период времени. Поэтому для отображения более корректных показателей необходимо подключение всех диспенсеров тикетов к системе.

8.14 Кубы

Программа построения OLAP-отчётов позволяет строить отчёты на основе так называемых кубов. В системе есть возможность построить кубы:

- по аппаратам
- по кассам
- по продажам
- по абонементам карт и т.д.

У пользователя имеется возможность самому выбирать интересующие его факторы в интерактивном режиме и смотреть их влияние на те или иные факты (выручка, количество игр и т.п.), получая зависимость в табличном или графическом (диаграммном) виде. Таким образом, появляется возможность проведения многофакторного анализа.

8.14.1.1 Общие сведения о OLAP-технологии

OLAP—это Online Analytical Processing, т.е. оперативный анализ данных. OLAP предоставляет удобные быстродействующие средства доступа, просмотра и анализа информации. Пользователь получает естественную, интуитивно понятную модель данных, организуя их в виде многомерных *кубов* (Cubes).

Измерениями (Dimensions) многомерной системы координат (осями) служат основные атрибуты анализируемого бизнес-процесса. Например, для игрового комплекса это могут быть залы, игровые автоматы, категории, тарифы и т.д. В качестве одного из измерений используется время. На пересечении координат находятся данные, количественно характеризующие процесс—*факты* (Facts). Это могут быть очки, игры, купоны и т. д. Пользователь, анализирующий информацию, может "разрезать" куб по разным направлениям.

Двумерное представление куба можно получить, "разрезав" его поперек одной или нескольких осей (измерений): мы фиксируем значения всех измерений, кроме двух,— и получаем обычную двумерную таблицу. В горизонтальной оси таблицы (заголовки столбцов) представлено одно измерение, в вертикальной (заголовки строк) — другое, а в ячейках таблицы — значения фактов. При этом набор фактов рассматривается как одно из измерений — мы либо выбираем для показа один факт, либо показываем несколько фактов (и тогда одну из осей таблицы займут названия фактов, а другую — значения единственного "неразрезанного" измерения).

	10.07.03			
	09.07.03			
	08.07.03			
	Катер. 10	Катер. 20	Катер. 30	
Балкон	16500	6300	9800	
Этаж 1	9000	11250	5600	
Этаж 2	15000	10800	9100	

Рис. 301

8.14.1.2 Общие правила работы с кубами

8.14.1.2.1 Построение куба

На Рис. 302 представлен построенный куб. Основные действия с кубом вынесены на панель инструментов. Для выполнения операций над измерениями (сортировка, объединение и т.д.) используются команды контекстного меню.

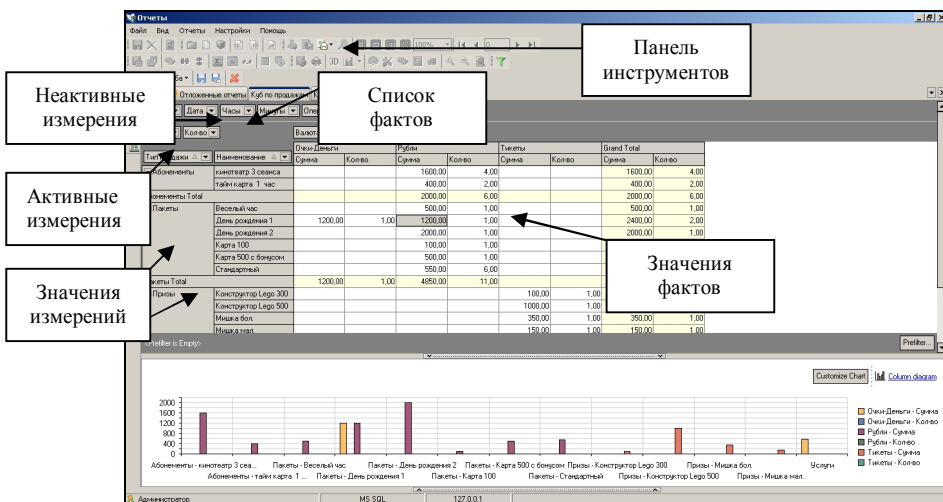


Рис. 302

8.14.1.2.2 Определение фактов

Можно определить несколько фактов для анализа. Для этого необходимо открыть список фактов (см. Рис. 303), используя . В выпадающем списке отметить факты, которые нужно видеть в отчете.

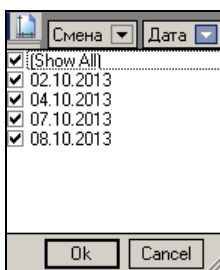


Рис. 303

Флаг ☒ выставляется одинарным щелчком мыши напротив той характеристики, которая должна отображаться в отчете.

После определения набор характеристик нажмите клавишу . Чтобы отказаться от выбора нажмите .

8.14.1.2.3 Определение осей измерения

В двумерной таблице две оси измерения: горизонтальная и вертикальная. На любую из этих осей можно откладывать любое количество измерений. Измерения доступные для использования при построении куба расположены в зоне неактивных измерений. Для включения измерения в анализ выделите курсором наименование нужного измерения и, удерживая левую клавишу мыши перетащите измерение на вертикальную или горизонтальную ось соответственно. Простейшая форма куба: используется только одно измерение по одной оси (горизонтальной или вертикальной), вторая ось не используется.

Отчеты

Вид | Вид | Отчеты | Настройки | Поиск

🔍

📄

📊

📅

🔗

🔄

🔍

📄

📊

📅

🔗

🔄

🔍

📄

📊

📅

🔗

🔄

100%

1 | 0 | 2

Мастер кубов

Отчеты | Отделовые отчеты | Куб по кассам [1]

Смена | Дата | Начис | Минуты | Тип | Сортировка | Чек | Операция | Уровневые карты

Детализация | Динамика | Сравнение | Группировка | Фильтры | Сортировка | Группировка | Фильтры

Детализация | Динамика | Сравнение | Группировка | Фильтры | Сортировка | Группировка | Фильтры

Детализация | Динамика | Сравнение | Группировка | Фильтры | Сортировка | Группировка | Фильтры

Grand Total		Детализация по кассам										
Терминал	Касса	Выручка	Возврат	Зачислено овер	Потрачено овер	Зачислено бонус	Потрачено бонус	Погашено бонус	Зачислено купон	Потрачено купон	Погашено купон	Колво
класс 1	22	900.00	0.00	500.00	361.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	9.00
	59	630.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	500.00	0.00	0.00	0.00	4.00
	267	1200.00	130.00	0.00	100.00	500.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	2.00
	295	0.00	0.00	0.00	100.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
	300	2000.00	0.00	0.00	0.00	1200.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	1.00
	421	0.00	0.00	0.00	1200.00	500.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	1.00
	465	400.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	1.00
	495	610.00	0.00	10.00	215.00	0.00	0.00	0.00	10000.00	1600.00	0.00	10.00
	497	0.00	844.00	100.00	844.00	0.00	0.00	360.00	0.00	0.00	1500.00	1.00
	класс 1 Total	5740.00	974.00	610.00	2620.00	2260.00	0.00	880.00	10000.00	1600.00	1500.00	29.00
Grand Total		5740.00	974.00	610.00	2620.00	2260.00	0.00	880.00	10000.00	1600.00	1500.00	29.00

Рис. 304

Если на ось уже вынесено какое-либо измерение, новое измерение выносится до или после уже существующего, определяя тем самым место измерения в иерархии измерений.

Порядок отображения измерений можно менять путем перенесения измерения до или после другого измерения.

Измерение, вынесенное на одну из осей, можно перенести на другую ось.

Если в кубе используется иерархия измерений, то на любом уровне возможно отражение сводной информации без деления на подуровни.

«Свернутое» измерение

Для того чтобы свернуть «раскрытое» измерение нажмите на знак  рядом с наименованием измерения. Для того чтобы раскрыть «свернутое» измерение нажмите на знак  рядом с наименованием измерения.

Для любого измерения возможен автоматический расчет суммирующих итогов (по строкам или столбцам). Для этого подведите курсор к наименованию измерения и вызовите контекстное меню. В контекстном меню выберите пункт «Видимость итогов» (см. Рис. 306).

Расположение итогов	по строкам	по столбцам	по диагонали
Видимость итогов	☒	☒	☐
Видимость элементов	☒	☒	☐
По ширине	☒	☒	☐
1.200,00	0,00		
	☒	☒	☐
	☒	☒	☐

270

8.14.1.2.5 Экспорт в другие приложения

Данные, отраженные в кубе, можно экспортировать в XML Excel, Text и HTML. Для этого встаньте курсором на клавишу  и выберите необходимый формат (см. Рис. 307).

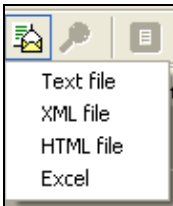


Рис. 307

8.14.2 Куб по аппаратам

При заполнении фильтра куба необходимо указать, за какой период будет строиться куб. Вид отчета представлен на Рис. 308.

Файл Вид Отчеты Настройки Помощь

Меню куба

Отчеты | Основные отчеты | Куб по аппаратам | Куб по аппаратам [1]

Отчеты | Игры | Внесено тикетов | Выиграно тикетов

Смена | Дата | Часы | Минуты | Операции | Ценовая категория | Для категории 2 | Для категории 3 | Для категории 4 | Различение | Карта | Уровень карты | Абонент | Уровень абонента

Перенесите поля в строку заголовка

Для категории 1		Аппарат	Валюта	Итого	
Игры	Очки	Внесено тикетов	Выиграно тикетов	Игры	Очки
[-] Выезды-клубы	[-] Машину UCS - 060	Очки-Девяти	40,00	1120,00	0,00
[-] Детские клубы	[-] Машину UCS - 066	Очки-Евроски	2,00	92,00	0,00
		Очки-Девяти	362,00	5156,00	0,00
	Итого по "Машине UCS - 066"		364,00	5248,00	0,00
	[-] Машину UCS - 069	Очки-Девяти	130,00	4970,00	0,00
		Очки-Девяти	464,00	16210,00	0,00
Итого по "Детские клубы"					
[-] Прокатные аппараты (Редemption)	[-] Машину UCS - 061	Очки-Евроски	2,00	100,00	0,00
		Очки-Девяти	574,00	6776,00	0,00
	Итого по "Машине UCS - 061"		576,00	6876,00	0,00
	[-] Машину UCS - 063	Очки-Девяти	88,00	4360,00	0,00
Итого по "Прокатные аппараты (Редemption)"			664,00	11236,00	0,00
[-] Спортивные симуляторы	[-] Машину UCS - 064	Очки-Евроски	1,00	100,00	0,00
		Очки-Девяти	177,00	5766,00	0,00
	Итого по "Машине UCS - 064"		178,00	5866,00	0,00
Итого			1366,00	30440,00	0,00

Рис. 308

При построении отчета *Куб по аппаратам* возможен выбор следующих фактов из списка:

Игры – количество сыгранных игр.

Очки – сумма потраченных на игровых автоматах очков, включая очки-бонусы. Чтобы разделить количество очков, потраченных на аппарате, на очки-деньги и очки-бонусы, нужно на ось Y положить измерение «*Валюта*».

Внесено тикетов – количество тикетов, внесенных через тикет-станции.

Выиграно тикетов – количество тикетов, выигранных в аппаратах.

Аппарат – наименование игрового аппарата.

Ценовая категория – ценовая категория аппарата.

Доп. категория 1 – группировка аппаратов по признаку 1, соответствует «Доп. категории 1» в редакторе.

Доп. категория 2 – группировка аппаратов по признаку 2, соответствует «Доп. категории 2» в редакторе.

Доп. категория 3 – группировка аппаратов по признаку 3, соответствует «Доп. категории 3» в редакторе.

Доп. категория 4 – группировка аппаратов по признаку 4, соответствует «Доп. категории 4» в редакторе.

Размещение – зона, в которой расположен аппарат.

Карта – номер карты, по которой была осуществлена транзакция.

Уровень карты – уровень карты, по которой была осуществлена транзакция.

Абонемент – название абонемент, по которому была осуществлена транзакция (если транзакция была осуществлена по абонементу).

Уровень абонемента – уровень абонемента, по которому была осуществлена транзакция (если транзакция была осуществлена по абонементу).

Операция – наименование операции.

Смена – логическая дата, за которую происходила транзакция (центр может работать, например, с 02:00 до 02:00 ночи, тогда дата будет рассчитываться с учетом сдвига). Сдвиг указывается в настройках игрового зала.

Дата – физическая дата транзакции.

Часы – физический час транзакции.

Минуты – физическая минута транзакции.

8.14.3 Куб по кассам

В кубе по кассам представлена информация по всем проведенным кассовым операциям: продажа карт, пополнение

Смена – логическая дата, за которую происходила транзакция (центр может работать, например, с 02:00 до 02:00 ночи, тогда дата будет рассчитываться с учетом сдвига суток). Сдвиг суток указывается в настройках игрового зала.

Дата – физическая дата транзакции.

Часы – физический час транзакции.

Минуты – физическая минута транзакции.

8.14.4 Куб по продажам

Куб по продажам представляет информацию по различным типам продаж (пакеты, абонементы, услуги, товары, призы). При заполнении фильтра куба необходимо указать, за какой период будет строиться куб. Вид отчета представлен на Рис. 310.

			Итого	
Тип продажи	Наименование	Валюта	Сумма	Кол-во
Абонементы	1	Рубли	0,00	1,00
	2	Рубли	30,00	3,00
Итого по "Абонементы"			30,00	4,00
Пакеты	Стандартный	VISA	0,00	1,00
		Рубли	0,00	3,00
Итого по "Стандартный"			0,00	4,00
Призы	Конструктор	Купоны	10,00	1,00
Услуги	3D кинотеатр	Очки-Деньги	50,00	1,00
Итого			90,00	10,00

Рис. 310

При построении отчета *Куб по продажам* возможен выбор следующих фактов из списка:

Сумма – сумма, потраченная на приобретение абонементов, пакетов, призов, товаров, услуг.

Кол-во – количество проданных товаров, услуг, абонементов.

Тип продажи – группировка проданных позиций по абонементам, пакетам, призам, товарам, услугам.

Наименование – наименование проданной позиции.

Валюта – валюта операции.

Операция – наименование операции продажи.

Смена – логическая дата, за которую происходила транзакция (центр может работать, например, с 02:00 до 02:00 ночи, тогда дата будет рассчитываться с учетом сдвига). Сдвиг указывается в настройках игрового зала.

Дата – физическая дата транзакции.

Часы – физический час транзакции.

Минуты – физическая минута транзакции.

8.14.5 Куб по картам

Куб по картам предоставляет информацию по текущему состоянию карт игрового центра (активность, баланс очков-денег и очков-бонусов, тикетов, количество сыгранных игр и т.п.). При заполнении фильтра куба необходимо выбрать диапазон карт, по которым интересует информация. Вид отчета представлен на Рис. 311.

Карта	Уровень	Очки-деньги	Очки-бонусы	Тикеты	Залог	Сумма к возврату	Внесено	Сыграно игр
1	Стандартный	75,00	300,00	0,00	50,00	125,00	400,00	0,00
2	Еще один	1582,00	320,00	0,00	50,00	1632,00	-2783,00	0,00
3	Стандартный	200,00	10,00	20,00	0,00	200,00	30,00	0,00
4		0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	30,00	0,00
5		0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
6	Стандартный	3700,00	850,00	0,00	50,00	3750,00	3700,00	0,00
7	Стандартный	3000,00	700,00	0,00	50,00	3050,00	3000,00	0,00
8	Стандартный	1000,00	700,00	0,00	50,00	1050,00	1000,00	0,00
9		0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
10		0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
Итого		9557,00	2880,00	20,00	250,00	9807,00	5377,00	0,00

Рис. 311

При построении отчета *Куб по картам* возможен выбор следующих фактов из списка:

Очки-деньги – количество очков-денег на карте.

Очки-бонусы – количество очков-бонусов на карте.

Тикеты – количество тикетов на карте.

Залог – сумма залога за карту.

Сумма к возврату – в этой строке отображается сумма возврата, в случае возврата карты.

Внесено – общая сумма, которую клиент внёс на карту.

Сыграно игр – общее количество сыгранных игр на игровых аппаратах.

Карта – номер карты.

Уровень – текущий уровень карты.

Статус – текущий статус карты (Активна, Не активна и т.д.).

Владелец – имя владельца карты.

Пол владельца – пол владельца карты.

Последняя игра – время и дата последней игры на аппарате.

Внимание! Для центров, использующих R-Keeper CRM, некоторые данные могут отображаться некорректно, поскольку отчёт строится только на данных из Game-Keeper.

8.14.6 Куб по абонементам карт

В кубе по абонементам можно получить информацию по текущим абонементам, имеющимся на картах, выбранных для анализа. При заполнении фильтра куба необходимо выбрать диапазон карт, по которым интересуется информация. Вид отчета представлен на Рис. 312.

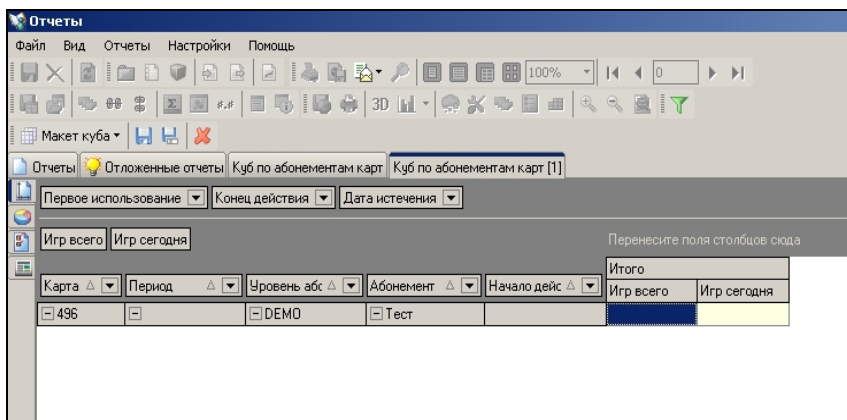


Рис. 312

При построении отчета *Куб по абонементам карт* возможен выбор следующих фактов из списка:

Карта – номер карты.

Абонемент – наименование абонемента, находящегося на карте.

Уровень абонемента – уровень, по которому будет играть абонемент.

Период – наименование периода действия абонемента.

Первое использование – время, когда осуществлена первая игра по абонементу (если поле пустое, то первого использования не было).

Начало действия – время, когда начал действовать абонемент (если поле пустое, то абонемент пока не начал действовать).

Конец действия – время завершения действия абонемента (если поле пустое, то конец действия пока не определен).

Дата истечения – время, когда абонемент в любом случае закончит действовать.

Игр всего – кол-во игр оставшихся по абонементу.

Игр сегодня – кол-во игр оставшихся по абонементу в этот день.

8.14.7 Куб по бонусам

В кубе по бонусам представлена информация по всем зачисленным на карты бонусам различных типов: ручные бонусы, автоматические бонусы, бонусы при покупке пакета, бонусы R-Кеер и т.д. В фильтре куба необходимо указать, за какой период будет строиться куб. Вид отчета представлен на Рис. 313.

Терминал	Операция	Итого	Зачислено	Сумма внесения	Потрачено	Погашено
Пикасса	Получение очков за пакет "Стандартный" (ОчкиБонусы)	200,00			0,00	0,00
	Списание бонусов при возврате (ОчкиБонусы)	0,00			0,00	116,89
Итого по "Пикасса"		200,00			0,00	116,89
Итого		200,00			0,00	116,89

Рис. 313

При построении отчета *Куб по бонусам* возможен выбор следующих фактов из списка:

Зачислено – сумма начисленных бонусов на карты.

Сумма внесения – сумма внесенных денежных средств за которые получены бонусы.

Потрачено – сумма потраченных бонусов.

Погашено – сумма сгоревших бонусов при возврате карт.

Тип – тип терминала (Касса, Киоск, Касса R-Keeper).

Терминал – имя терминала.

Операция – наименование операции.

Кассир – имя сотрудника, совершившего операцию.

Карта – номер карты, по которой была осуществлена транзакция.

Чек – номер операции.

Смена – логическая дата, за которую происходила транзакция (центр может работать, например, с 02:00 до 02:00 ночи, тогда дата будет рассчитываться с учетом сдвига). Сдвиг устанавливается в настройках игрового зала.

Дата – физическая дата транзакции.

Часы – физический час транзакции.

Минуты – физическая минута транзакции.

8.14.8 Куб по посещениям зон

В кубе по посещению зон представлена статистика посещаемости за выбранный период. В фильтре куба необходимо указать, за какой период будет строиться куб. Вид отчета представлен на Рис. 314.

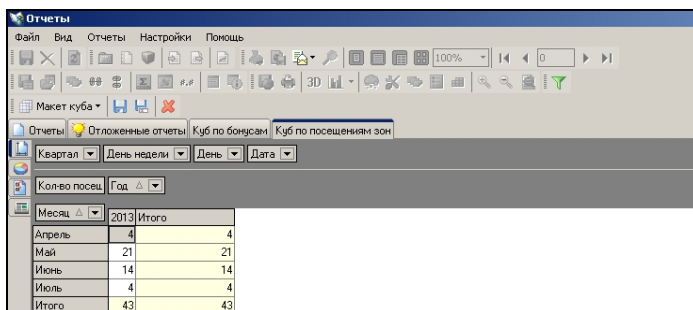


Рис. 314

При построении отчета *Куб по посещениям зон* возможен выбор следующих фактов из списка:

Кол-во посещений – кол-во посещений центра (посещением считается хотя бы одна любая операция по карте за день на кассе, аппарате или платежном терминале).

Год – год посещения.

Квартал – квартал посещения.

Месяц – месяц посещения.

День недели – день недели, когда происходило посещение.

День – день, когда происходило посещение.

Дата – дата посещения.

8.15 Возможные проблемы при работе с приложением Отчёты

- При заполнении фильтра отчёта при выборе сотрудника отображается пустая строка вместо имени, и отчет строится без разбивки по сотрудникам (см. Рис. 315 и Рис. 316).

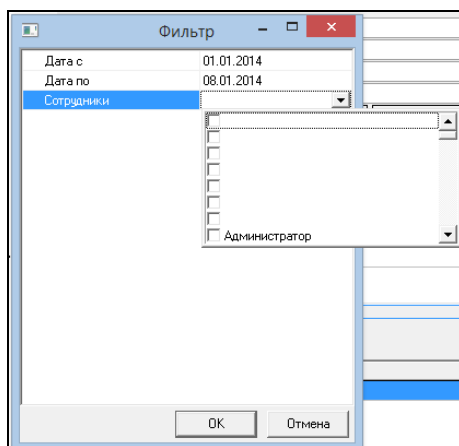


Рис. 315

Выручка по кассирам с по									
Кассир	Внесено			Возврат	Итого Выручка	Очки-бонусы		Тикеты	
	Всего	Кол-во чеков	Средний чек			Наислено	Полашено	Наислено	Через тикет-итер
	1 380,00	9	153,33	0,00	1 380,00	0,00	0,00	0	0
	34 811,00	110	316,46	0,00	34 811,00	0,00	0,00	0	0
	9 316,00	3	3 105,33	0,00	9 316,00	0,00	0,00	0	0
	208 625,00	372	560,62	0,00	208 625,00	1 020,00	0,00	0	0
	128 790,00	184	699,95	0,00	128 790,00	0,00	0,00	0	0
	16 050,00	32	501,56	0,00	16 050,00	0,00	0,00	0	0
	14 360,00	85	168,94	0,00	14 360,00	0,00	0,00	0	0
	4 700,00	10	470,00	0,00	4 700,00	0,00	0,00	0	0
	36 220,00	66	548,79	0,00	36 220,00	0,00	0,00	0	0
	930,00	2	465,00	0,00	930,00	0,00	0,00	0	0
	31 645,20	75	421,94	0,00	31 645,20	0,00	0,00	0	0
	24 701,00	85	290,60	0,00	24 701,00	0,00	0,00	0	0
	111 060,00	192	578,44	0,00	111 060,00	0,00	0,00	0	0
	11 950,00	45	265,56	0,00	11 950,00	0,00	0,00	0	0
Александр	5 350,00	6	891,67	150,00	5 200,00	0,00	0,00	0	0
Итого:	639 888,20	1 276	501,48	150,00	639 738,20	1 020,00	0,00	0	0

Рис. 316

Появление такой проблемы означает, что при создании сотрудников в приложении *Управление пользователей* не было заполнено поле *Полное имя* у каждого работника (см. п. 2.3.3.1).

После добавления необходимой информации в соответствующее приложение имена сотрудников будут отображаться в отчётах.

- При построении отчётов на экран выходят различные сообщения об ошибках или данные в отчётах отображаются некорректно.

В этом случае необходимо провести повторный импорт отчета с заменой всех источников данных, проставив все необходимые флаги (см. Рис. 317).

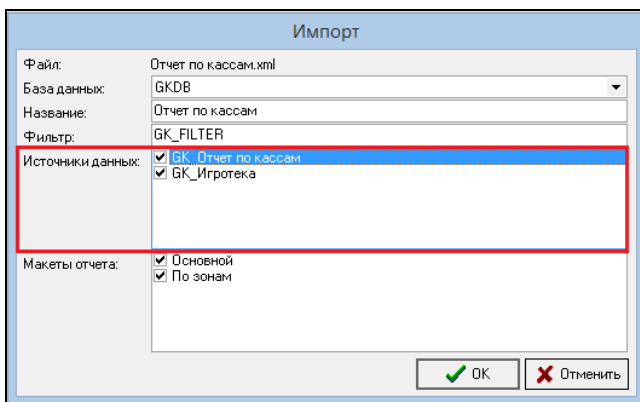


Рис. 317

Нужную форму отчёта следует брать с FTP, в дистрибутиве, исходя из версии установленного ПО Game Keeper. Если после повторного импорта проблема сохраняется, необходимо оставить запрос на трекере или по адресу gk@ucs.ru.

- Если отчёт при построении использует физическую дату, то возможна ситуация, когда ночные транзакции игрового центра будут отнесены на следующий день.

Для корректного отображения данных необходимо установить параметр *Сдвиг суток* в справочнике *Игровой зал* приложения *gkEditor* (см. п. 3.4.3). Если игровой центр работает до 2:00, необходимо выставить в поле *Сдвиг суток* значение 2, в этом случае ночные продажи будут относиться к соответствующему дню (см. Рис. 318).

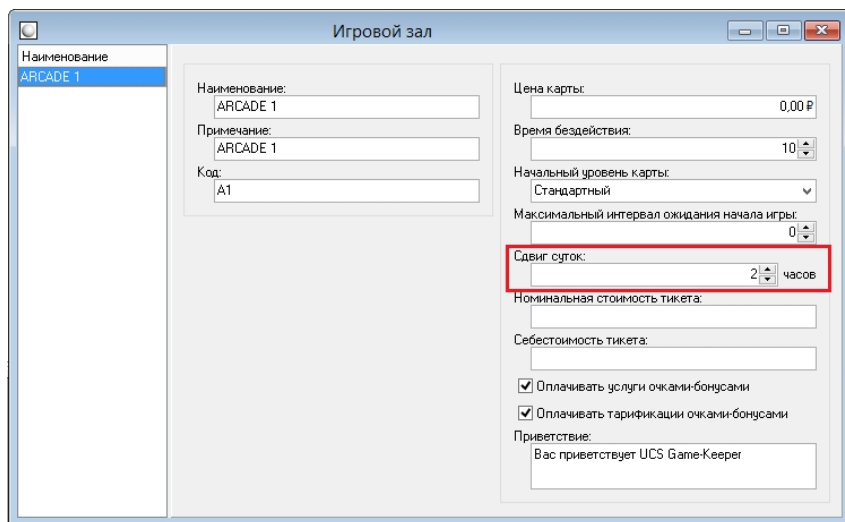


Рис. 318

9 Расчет и учет магазина подарков.

Методика расчёта и учёта имеет три основные части.

1. Расчёт номинальной стоимости тикета как внутренней валюты игрового центра.
2. Определение наполнения магазина подарков и стоимости подарков в тикетах.
3. Анализ маржи редемпшн зоны (основной оцениваемый показатель).

Основная цель учёта – получить корректную информацию о выручке редемпшн зоны и получить полную информацию о работе магазина подарков и его анализа.

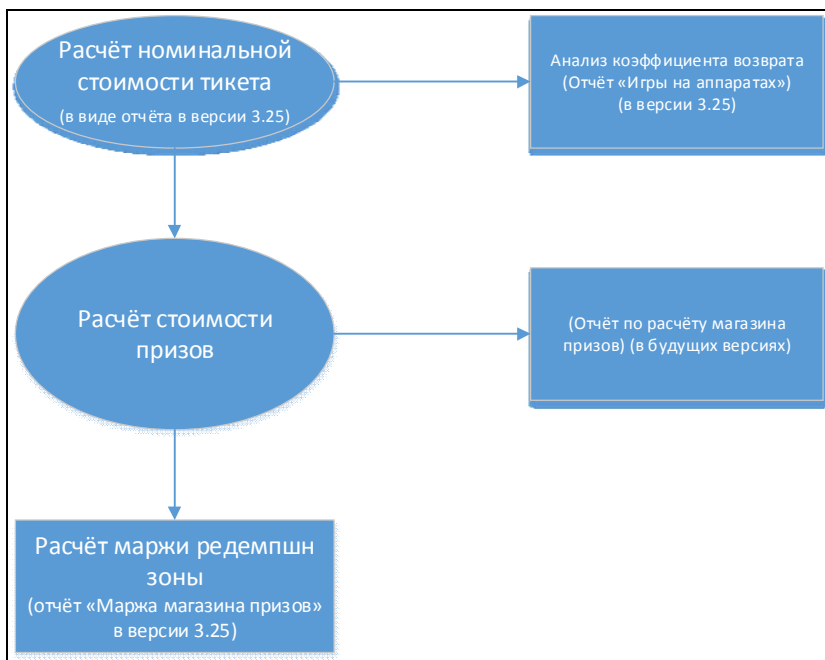


Рис. 319

1. Расчёт номинальной стоимости тикета.

Номинальная стоимость тикета. Это рублёвый эквивалент внутренней валюты – тикета – необходимый для определения в рублях возвращаемой гостю доли от стоимости игры и расчёта маржи зоны с редемпшн аппаратами.

Номинальная стоимость тикета рассчитывается следующим образом:

$$\text{Номинальная стоимость} = \frac{\text{Козф. возврата} * \text{Ср. стоим. игры}}{\text{Ср. кол. тикетов на игру}},$$

где

Кoeffициент возврата – доля средств, которая должна возвращаться гостю для приобретения игрушек в магазине призов;

Средняя стоимость игры – средняя стоимость игры за период;

Среднее количество тикетов на игру – среднее значение выдаваемых аппаратами тикетов на игру за период.

Номинальная стоимость тикета при начале работы центра рассчитывается, исходя из планируемых устанавливаемых цен и планируемого значения среднего количества выдаваемых тикетов на игру. Номинальная стоимость может корректироваться позднее на основе реальных данных по центру.

При расчёте средней стоимости игры необходимо учитывать игры только за очки-деньги.

Коэффициент возврата определяется эмпирически на основе анализа интереса гостей за предыдущие периоды, либо фиксируется (в версии 3.25 коэффициент возврата составляет 22%). Косвенным индикатором может служить изменение выручки зоны редемпшн аппаратов.

2. Анализ коэффициента возврата.

Коэффициент возврата каждого аппарата должен находиться на уровне заданного при расчётах. Если отклонение возвращаемой доли от заданного значения велико, необходимо откорректировать долю возврата путем увеличения или снижения стоимости игры, либо увеличением или снижением количества выдаваемых тикетов ИА, если это позволяют настройки.

Для анализа возвращаемой игровым аппаратом доли выручки в ГК используется отчёт «Игры на аппаратах» (см. п. 8.9.1).

3. Расчёт стоимости призов.

Для расчёта стоимости призов используется следующая методика.

Определяется минимальная и максимальная закупочная стоимость призов.

Определяется способ применения наценки. Как правило, на более дешёвые призы наценка устанавливается максимальной, на более дорогие минимальной. Размер наценки определяется маркетингом. Распределение наценки может быть статическое, линейное, экспоненциальное.

После определения наценки вычисляется стоимость приза в рублях. Затем, используя номинал тикета и округление, если необходимы кратные цены, определяется цена приза в тикетах. Пример вычисления приведён ниже (см. Рис. 320).

Расчет стоимости призов					
№ п/п	Себестоимость приза, руб.	Наценка		Расчётная цена приза	
		%	руб.	руб.	<u>тикетов</u>
1	1,00 р.	80%	0,80 р.	1,80 р.	5
2	5,00 р.	80%	4,00 р.	9,00 р.	20
3	10,00 р.	70%	7,00 р.	17,00 р.	35
4	20,00 р.	60%	12,00 р.	32,00 р.	65
5	35,00 р.	60%	21,00 р.	56,00 р.	115
6	50,00 р.	50%	25,00 р.	75,00 р.	150
7	70,00 р.	40%	28,00 р.	98,00 р.	200
8	100,00 р.	35%	35,00 р.	135,00 р.	270
9	150,00 р.	30%	45,00 р.	195,00 р.	390
10	200,00 р.	25%	50,00 р.	250,00 р.	500
11	250,00 р.	20%	50,00 р.	300,00 р.	600
12	300,00 р.	15%	45,00 р.	345,00 р.	690
13	350,00 р.	12%	42,00 р.	392,00 р.	785
14	500,00 р.	10%	50,00 р.	550,00 р.	1 100
15	550,00 р.	8%	44,00 р.	594,00 р.	1 190
16	600,00 р.	5%	30,00 р.	630,00 р.	1 260
17	650,00 р.	3%	19,50 р.	669,50 р.	1 340
18	800,00 р.	3%	24,00 р.	824,00 р.	1 650
19	900,00 р.	2%	18,00 р.	918,00 р.	1 840
20	1 000,00 р.	2%	20,00 р.	1 020,00 р.	2 040

Рис. 320

Для анализа товарной наполненности магазина призов можно использовать некоторые показатели, отображенные в следующей таблице (см. Рис. 321).

Расчет стоимости призов				Количество игр для получения приза	Необх. потратить денег для получения приза	Маржинальность приза, %
№ п/п	Себестоимость приза, руб.	Расчётная цена приза				
		руб.	тикетов			
1	1,00 р.	1,80 р.	5	1	20	95,0%
2	5,00 р.	9,00 р.	20	4	80	93,8%
3	10,00 р.	17,00 р.	35	6	120	91,7%
4	20,00 р.	32,00 р.	65	11	220	90,9%
5	35,00 р.	56,00 р.	115	20	400	91,3%
6	50,00 р.	75,00 р.	150	25	500	90,0%
7	70,00 р.	98,00 р.	200	34	680	89,7%
8	100,00 р.	135,00 р.	270	45	900	88,9%
9	150,00 р.	195,00 р.	390	65	1 300	88,5%
10	200,00 р.	250,00 р.	500	84	1 680	88,1%
11	250,00 р.	300,00 р.	600	100	2 000	87,5%
12	300,00 р.	345,00 р.	690	115	2 300	87,0%
13	350,00 р.	392,00 р.	785	131	2 620	86,6%
14	500,00 р.	550,00 р.	1 100	184	3 680	86,4%
15	550,00 р.	594,00 р.	1 190	199	3 980	86,2%
16	600,00 р.	630,00 р.	1 260	210	4 200	85,7%
17	650,00 р.	669,50 р.	1 340	224	4 480	85,5%
18	800,00 р.	824,00 р.	1 650	275	5 500	85,5%
19	900,00 р.	918,00 р.	1 840	307	6 140	85,3%
20	1 000,00 р.	1 020,00 р.	2 040	340	6 800	85,3%

Рис. 321

Параметр «Количество игр для получения приза» показывает, какое среднее количество игр необходимо отыграть гостю для возможности получения данного приза.

Параметр «Необходимо потратить денег» показывает, какое в среднем количество денег должен потратить гость для того, чтобы приобрести данный приз.

Показатель «Маржинальность приза» показывает расчётную маржу данного приза, то есть, какая доля от потраченных на аппаратах денег остается в виде выручки при покупке этого приза.

Все указанные параметры расчётные, могут отличаться от реальных. Служат для первоначальной оценки товарной матрицы магазина призов.

4. Расчёт маржи редемпшн зоны.

Маржа редемпшн зоны – основной расчётный параметр, показывающий абсолютное и относительное значение маржинальности редемпшн зоны.

Маржа определяется как разница между расчётной выручкой на игровых аппаратах, необходимой для продажи призов, и себестоимостью приза и количества тикетов, потраченных на его приобретение.

Для расчёта маржи редемпшн зоны используется отчёт «Маржа редемпшн зоны». Отчёт показывает продажи магазина подарков за период с расчётной величиной маржи редемпшн зоны. Подробное описание данного отчета см. п. 8.13.6.