Описание системы

«SlotLogic».

Версия: 7.3

27.08.2019

Оглавление

1 Аннотация. 10
2 Назначение системы «SlotLogic». 10
2.1 Вход в систему. 10
2.2 Главное меню системы. 11
2.3 Фильтрация и поиск данных. 12
3 Настройки системы. 20
3.1 Настройки модуля «Персонал». 20
3.1.1 Настройка подразделений. 20
3.1.2 Настройка должностей и позиций сотрудников. 22
3.2 Настройка кассы. 25
3.3 Настройки бонусных карт. 27
3.3.1 Настройка кода серии карт. 28
3.3.2 Настройка кода подсерии карт. 29
3.3.3 Программирование карт. 30
3.3.4 Дизайнер бонусных карт. 34
3.4 Настройки модуля «Игровые аппараты». 39
3.4.1 Настройка производителей аппаратов. 39
3.4.2 Настройка игр. 40
3.4.3 Настройка клубов. 41
3.4.4 Настройка зон расположения аппаратов. 43
3.4.5 Настройка типов событий ИА. 44
3.4.6 Настройка опций игровых аппаратов. 46
3.4.7 Активация и настройка автоматического аудита. 49
3.4.8 Активация и настройки Cashback. 51
3.4.9 Настройка нового плана зала «New Floor Plan». 54
3.4.10 Настройка фильтров плана зала «New Floor Plan». 80
3.4.11 Настройка списка SAS игр. 87
3.4.12 Привязка SAS игр к игровым аппаратам. 89
3.4.13 Настройка PTS «от друзей». 94
3.4.14 Товары и услуги. 96
3.4.15 Настройка информационного терминала. 99
3.5 Настройки модуля «Приём гостей». 108
3.5.1 Настройка e-mail рассылок. 108
3.5.2 Настройка SMS рассылок через GSM модем. 109
3.5.3 Группы игроков. 113

3.5.4 Статусы игроков. 115
3.5.5 Блэк лист. 118
3.6 Настройки видео сервера. 121
3.6.1 Настройки подключения к системе. 122
3.6.2 Настройки видео сервера для редактора шаблонов. 123
3.6.3 Настройки видео сервера для сервиса джекпотов. 125
4 Администрирование системы. 130
4.1 Управление пользователями. 130
4.1.1 Создание учётной записи. 131
4.1.2 Изменение пароля пользователя и языка интерфейса системы. 132
4.1.3 Удаление учётной записи пользователя. 133
4.2 Управление ролями. 134
4.2.1 Создание и редактирование роли. 135
4.2.2 Управление функционалом роли. 136
4.2.3 Удаление роли. 137
4.3 Управление ролями пользователей. 138
4.4 Управление компонентами ролей. 139
4.5 Назначение логинов сотрудникам. 141
4.6 Он-лайн мониторинг пользователей системы. 144
4.7 Настройка параметров просмотра заметок на клиентов. 145
4.8 Модуль оповещений. 146
4.8.1 Настройки для модуля оповещений. 147
4.8.2 Настройка почтового сервера для E-mail сообщений. 150
4.8.3 Настройка сервиса отправки SMS сообщений. 151
4.8.4 Настройка списка получателей сервисных сообщений. 153
4.8.5 Локализация сервисных сообщений на разные языки. 156
5 Функционал модуля «Персонал». 158
5.1 Регистрация сотрудника в системе. 158
5.1.1 Закладка «Персональные данные». 159
5.1.2 Закладка «Мед. карточка». 160
5.1.3 Закладка «Документы». 161
5.1.4 Закладка «Карта». 162
6 Функционал модуля «Приём гостей». 164
6.1 Обзорная форма игроков. 164
6.2 Регистрация нового клиента. 167
6.2.1 Закладка «Персональная информация». 168

6.2.2 Закладка «Документы». 169
6.2.3 Закладка «Карта». 171
6.2.4 Закладка «Bluetooth». 174
6.2.5 Закладка «Игровые аппараты». 176
6.2.6 Закладка «Фото». 179
6.2.7 Закладка «Контакты». 182
6.2.8 Закладка «Блэк лист». 183
6.2.9 Закладка «Связи». 186
6.2.10 Закладка «Заметки». 188
6.2.11 Закладка «Джекпоты». 189
6.2.12 Закладка «Отчёты по слотам». 190
6.2.13 Закладка «Приглашения». 193
6.2.14 Закладка «Cashback». 196
6.2.15 Закладка «Favorite Games». 200
6.3 Устранение двойников. 203
6.4 Создание шаблонов для E-mail рассылок. 205
6.5 Рассылка электронной почты. 207
6.6 Рассылка SMS-сообщений. 211
7 Функционал модуля «Игровые аппараты». 214
7.1 Описание бизнес-процесса игры на аппаратах с точки зрения клиента. 214
7.2 Функционал кассового модуля. 215
7.2.1 Порядок работы с кассой. 219
7.2.2 Открытие игрового дня (главная касса). 220
7.2.3 Внесение денежных средств в кассу (Подкрепление). 222
7.2.4 Перевод наличных денег между кассами (Transfer Out/In). 223
7.2.5 Изъятие денежных средств из кассы (Инкассация). 224
7.2.6 Внесение денежных средств на счёт бонусной карты (Card In). 226
7.2.7 Снятие денежных средств со счёта бонусной карты (Card Out). 227
7.2.8 Зачисление PTS на денежный счёт бонусной карты (PTS → Card). 229
7.2.9 Обмен PTS на товары и услуги (PTS to Commodities). 233
7.2.10 Перевод PTS на игровой аппарат (PTS → JP). 235
7.2.11 Проверка PTS, начисленных «от друзей» (Friend PTS). 238
7.2.12 Перевод PTS в кэшбэк (PTS → Cashback). 239
7.2.13 Удалённое начисление кредитов на счёт игрового аппарата. 241
7.2.14 Зачисление кредитов на счёт игрового аппарата через слот оператора (In). 243
7.2.15 Операции выплат (Out). 246

7.2.16 Заказ выплат (handpay). 248
7.2.17 Операции выплаты Handpay (Orders). 251
7.2.18 Операции Cash Credit. 255
7.2.19 Операции Count. 259
7.2.20 Закрытие игрового дня. 263
7.2.21 X-отчет. 264
7.2.22 Z-отчет. 268
7.2.23 Отчёт по кассовым операциям. 272
7.2.24 Отчёт о PTS, начисленных «от друзей». 274
7.2.25 Возможные ошибки при работе с кассой. 275
7.3 Проведение операций без карты с помощью смартфона и приложения «Cardless». 281
7.3.1 Порядок работы с приложением «Cardless» в режиме Cashless. 282
7.3.2 Внесение денежных средств на счёт карты с помощью смартфона (Card In). 283
7.3.3 Снятие денежных средств со счёта карты с помощью смартфона (Card Out). 285
7.3.4 Зачисление кредитов на счёт ИА с помощью смартфона (In). 287
7.3.5 Вывод кредитов со счёта ИА с помощью мобильного телефона (Out). 289
7.3.6 Порядок работы с приложением «Cardless» в режиме без Cashless. 291
7.3.7 Зачисление PTS на денежный счёт карты с помощью смартфона (PTS → Card). 292
7.3.8 Перевод PTS на игровой аппарат с помощью смартфона (PTS → JP). 293
7.4 Аудит. 296
7.4.1 Проведение аудита игровых аппаратов. 296
7.4.2 Проведение выборочного аудита игровых аппаратов. 300
7.4.3 Проведение аудита игровых аппаратов в разрезе по играм. 309
7.4.4 Статистика по проведённым аудитам. 317
7.4.5 Корректировка значений счётчиков ИА, полученных при аудите. 320
7.4.6 Настройка корректировочных коэффициентов для счетчиков ИА. 326
7.4.7 Настройка величин допустимой разницы счётчиков ИА (Movement Limit). 328
7.4.8 Обнуление счётчиков. 332
7.4.9 Порядок действий при замене / перестановке игрового аппарата. 334
7.4.10 Извлечение купюроприёмников игровых аппаратов. 335
7.5 Комната пересчёта. 337
7.5.1 Порядок проведения операций Cash Credit. 338
7.5.2 Порядок проведения операций Count. 342
7.5.3 Отчет по операциям Cash Credit и Count, выполненным через Count Room. 348
7.6 Мониторинг. 350
7.6.1 Мониторинг состояния и доходности игровых аппаратов (New Hall Plan). 351

7.6.2 Мониторинг игроков (Players Tracking)..... 363
7.6.3 Просмотр статистики по игрокам (Player Tracking Statistic). 371
7.6.4 Просмотр финансовой статистики по игровым аппаратам (Slots Monitoring). 389
7.6.5 Мониторинг доходности игровых аппаратов суммарно по зоне (Stat Zone). 398
7.6.6 Мониторинг доходности игровых аппаратов суммарно по клубу (Stat Club). 402
7.6.7 Просмотр статистики ИА в разрезе по играм (Stat Game). 405
7.6.8 Просмотр статистики ИА в разрезе по играм в виде графика (Stat Graph). 407
7.6.9 Мониторинг событий игровых аппаратов (Slot Events). 413
7.6.10 Статистика и анализ загруженности игровых аппаратов (Slot Tracking). 419
7.6.11 Мониторинг счётчиков игровых аппаратов (Meters). 428
7.6.12 Мониторинг промежуточных значений счётчиков ИА (Periodic meters). 433
7.6.13 Статистика по начисленным джекпотам (Jackpots). 436
7.6.14 Мониторинг кассы и кассовых операций (Cashdesk Monitoring). 438
7.6.15 Мониторинг доходности игровых аппаратов в режиме он-лайн (Online Profit)..... 443
7.6.16 Мониторинг и графический анализ Coin In, Coin Out, Win и Head Count. 445
7.6.17 Мониторинг SMIB`ов и игровых аппаратов. 463
7.6.18 Мониторинг текущего состояния ИА в изометрическом отображении. 469
7.6.19 Логирование операций. 491
7.6.20 Логирование счётчиков игровых аппаратов. 493
7.6.21 Логирование операций и событий игровых аппаратов. 495
7.6.22 Логирование операций и событий системы «SlotLogic». 501
7.7 Отчётность..... 507
7.7.2 Отчёт по счётчикам аппаратов. 507
7.7.3 Отчёт по доходности производителей. 509
7.7.4 Отчёт по результатам клиентов. 510
7.7.5 Результаты игроков. 511
7.7.6 Отчёт по ставкам игрока. 514
7.7.7 Отчёты по операциям «In» / «Out». 515
7.7.8 Отчёт по начисленным за друзей PTS. 519
7.7.9 Отчёт по начисленным бонусам. 520
7.8 Финансовый отчет по ИА для контролирующих органов (SIZ Report)..... 522
7.8.1 Настройка отчёта SIZ Report. 523
7.8.2 Ввод в систему соответствий значений счётчиков ИА. 525
7.8.3 Ввод в систему соответствий значений счётчиков электронных рулеток. 533
7.8.4 Просмотр и экспорт отчёта SIZ Report. 541
7.8.5 Содержание отчёта SIZ Report. 544

7.8.6 Корректировка отчёта SIZ Report. 548
7.8.7 Корректировка механических счётчиков ИА через статистику по аудитам. 548
7.8.8 Корректировка механических счётчиков ИА при выборочном аудите. 550
7.8.9 Мониторинг введения соответствий механических счётчиков ИА. 555
7.9 Статистика. 557
7.9.1 Средняя ставка на игровых аппаратах. 557
7.9.2 Доходность. 559
7.9.3 Операции с игровыми аппаратами. 564
7.9.4 Операции по бонусным картам. 565
7.9.5 Суммарный отчёт по аппаратам. 568
7.9.6 Суммарный отчёт по игрокам. 569
7.9.7 Отчёт по прибыли клуба (Net Win Report). 571
7.10 Центральный офис. 575
7.10.1 Отчёт по доходности клубов. 575
7.10.2 Отчёт по доходности игр. 578
7.10.3 Отчёт по выпавшим джекпотам. 581
7.10.4 Отчёт по деноминациям игровых аппаратов. 583
7.10.5 Excel-отчёт по счётчикам игровых аппаратов. 586
7.10.6 Отчёт по доходности игровых аппаратов. 588
7.10.7 Отчёт по доходности ИА по производителям. 591
7.10.8 Отчёт по операциям на кассах. 594
7.10.9 Отчёт по начисленным очкам. 596
7.10.10 Отчёт по результатам игроков. 598
7.10.11 Отчёт по кэшбэк. 601
7.11 Модуль «Mystery Jackpots». 603
7.11.1 Обзорная форма джекпотов. 604
7.11.2 Настройка денежного и призового джекпотов. 608
7.11.3 Настройка джекпота Rain Classic / Rain Frozen. 614
7.11.4 Настройка джекпота Hidden. 621
7.11.5 Создание и настройка глобального джекпота. 628
7.11.6 Настройка автоматизированного расписания для джекпота. 629
7.11.7 Начисление выпавшего джекпота. 633
7.11.8 Статистика по выпавшим глобальным джекпотам. 640
7.12 Модуль «Time Jackpots». 645
7.12.1 Создание розыгрыша «Time Jackpots». 646
7.12.2 Визуализация «Time Jackpots». 657

7.12.3 Мониторинг «Time Jackpots». 661
7.12.4 История и выплата джекпотов «Time Jackpots». 663
7.13 Модуль «Cashback». 669
7.13.1 Описание и порядок расчёта Cashback by Result. 669
7.13.2 Мониторинг и ручная активация Cashback by Result. 671
7.13.3 Статистика по Cashback by Result. 676
7.14 Турниры. 682
7.14.1 Создание турнира. 682
7.14.2 Мониторинг турнира. 688
7.14.3 Начисление призов участникам турнира. 692
7.14.4 Просмотр истории турниров. 695
7.15 Бонус Лотерея. 699
7.15.1 Настройки системы Бонус Лотерея. 699
7.15.3 Регистрация игроков для участия в розыгрыше. 709
7.15.4 Выбор розыгрышей для проведения. 713
7.15.5 Проведение неуправляемого розыгрыша. 714
7.15.6 Проведение управляемого розыгрыша. 718
7.15.7 Просмотр истории розыгрышей Бонус Лотереи. 727
7.15.8 Отчёты по розыгрышам Бонус Лотереи. 730
7.16 Модуль поощрений «Promotions». 734
7.16.1 Настройка модуля поощрений. 735
7.16.2 Создание поощрений. 737
7.16.3 Создание индивидуальных поощрений. 751
7.17 Управление статусами игроков. 760
7.17.1 Настройка условий повышения и понижения статуса игроков. 760
7.17.2 Отчёты повышения и понижения статусов игроков. 762
7.18 Модуль «Optimization». 768
7.18.1 Показатели для анализа оптимального сочетания игровых аппаратов в зале. 769
7.18.2 Оптимизация зала игровых аппаратов по модели «Coin-in». 772
7.18.3 Оптимизация зала игровых аппаратов по модели «Win». 782
8 Функционал «Редактора шаблонов». 792
8.1 Работа с шаблонами. 793
8.1.1 Создание шаблона. 794
8.1.2 Сохранение шаблона. 796
8.1.3 Загрузка существующего шаблона. 797
8.1.4 Удаление шаблона. 798

8.1.5 Вывод изображения на экран. 798
8.2 Работа с элементами шаблона. 799
8.2.1 «Текст». 800
8.2.2 «Название джекпота». 802
8.2.3 «Одометр». 804
8.2.4 «Приз джекпота». 806
8.2.5 «Изображение». 808
8.2.6 «Видео». 811
8.2.7 «Flash». 812
8.2.8 «Таймер». 814
8.2.9 «Slot». 815
8.2.10 «Выигрыш». 818
8.2.11 «Название турнира». 821
8.2.12 «Таймер турнира». 822
8.2.13 «Список игроков». 824
8.2.14 Вращение элемента. 827
8.2.15 Вызов меню элемента. 827
9 Бронирование игровых аппаратов. 829
9.1 Настройка сервиса бронирования аппаратов. 829
9.2 Порядок бронирования аппаратов. 831
9.3 Разблокировка забронированных аппаратов. 834

1 Аннотация.

Данный документ содержит подробное описание функционала системы «SlotLogic».

2 Назначение системы «SlotLogic».

«SlotLogic» - автоматизированная система, предназначенная для управления сетью игровых залов в режиме он-лайн и включающая в себя следующие возможности:

- Управление и учет персонала.
- Создание различных ролей для пользователей системы с целью разграничения их функционала.
- Работа с клиентами (отслеживание, персонификация, игровая статистика).
- Использование для идентификации игроков бесконтактных пластиковых RFID-карт.
- Аудит, мониторинг и сервисный контроль игровых аппаратов.
- Удаленное начисление кредитов на игровые аппараты.
- Построение отчетов по доходности игровых аппаратов.
- Построение отчетов по финансовой активности каждого игрока.
- Кассовые операции.
- Персонификация финансовых транзакций.
- Мотивация игроков и проведение маркетинговых акций (система поощрений, джекпоты, турниры, розыгрыши).

2.1 Вход в систему.

Для входа в систему «SlotLogic» необходимо:

1. Выполнить запуск программы через ярлык на рабочем столе.

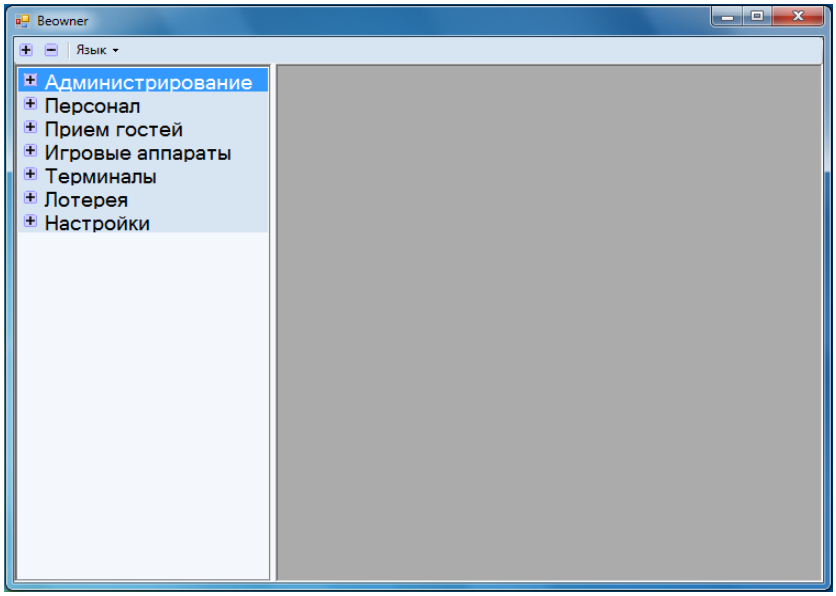


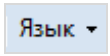
2. После запуска появится окно авторизации. Первый вход в систему осуществляется под логином и паролем, выданными специалистами тех. поддержки системы. При дальнейшей (промышленной) эксплуатации системы, вход должен осуществляться с помощью логинов и паролей конкретных пользователей системы. После ввода логина и пароля (с обычной клавиатуры либо с виртуальной) необходимо нажать кнопку **«Enter».**

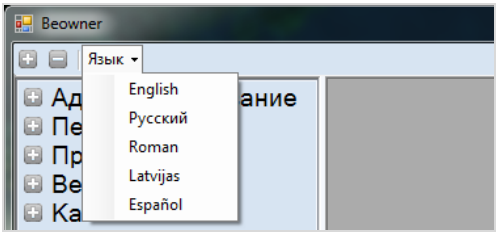


2.2 Главное меню системы.

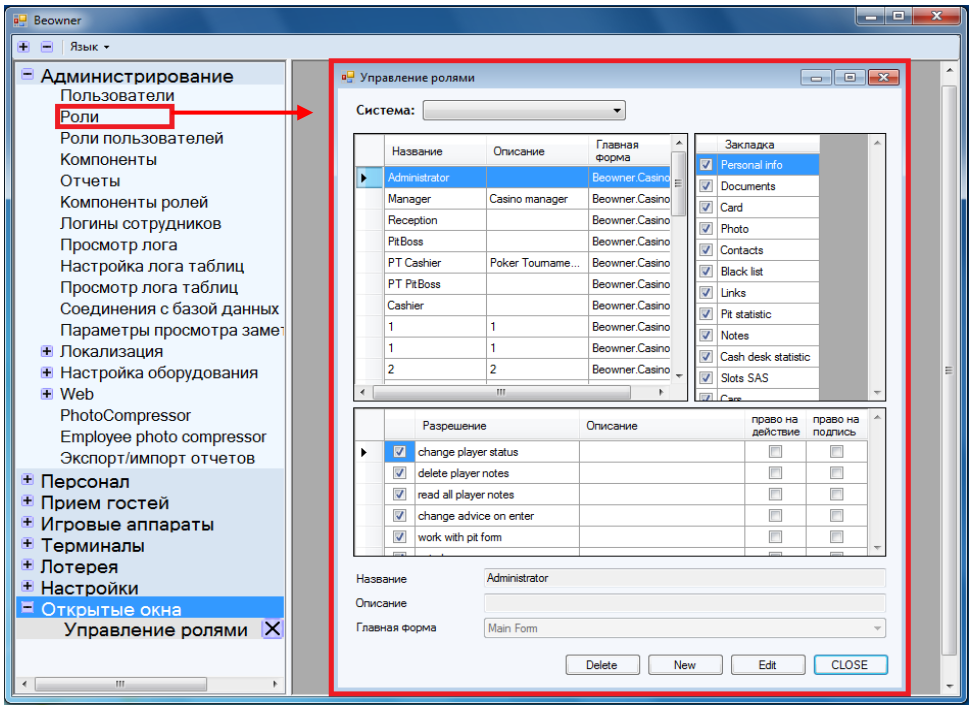
После успешного входа откроется главное окно системы с меню для вызова доступного функционала. Меню системы имеет древовидную структуру.

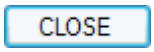


Кнопка  предназначена для выбора языка системы. Из выпадающего списка можно выбрать Русский, Английский, Румынский, Латвийский или Испанский язык.



Кнопки  и  предназначены для открытия / скрытия пунктов и подпунктов меню. Окна управления функционалом открываются в правой части главного окна, после выбора необходимого пункта / подпункта в меню.

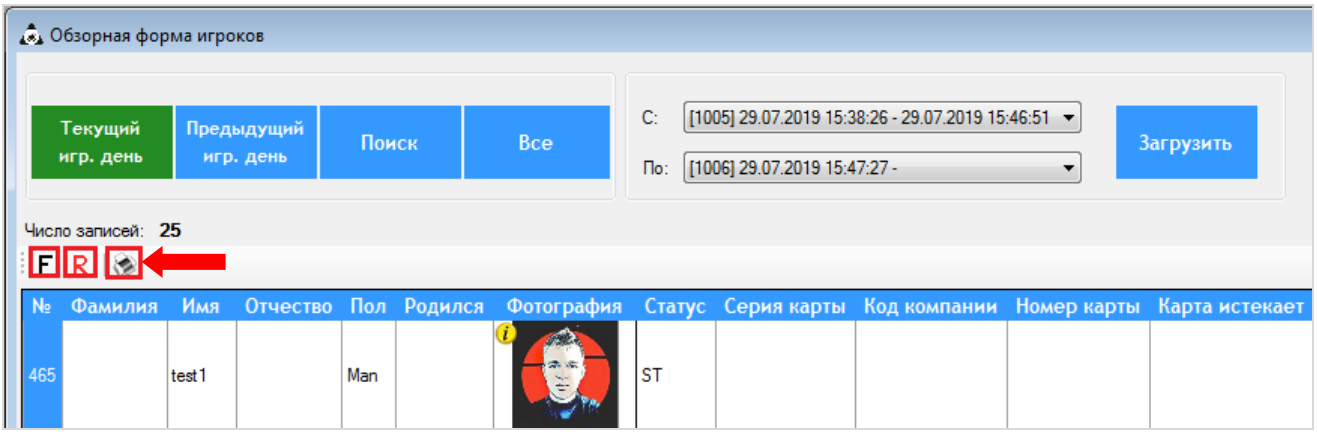


Закрытие окон управления функционалом осуществляется с помощью кнопки  в правом верхнем углу окна или кнопки  в правом нижнем углу (при её наличии).

Сворачивание / разворачивание окон производится с помощью кнопок  и  соответственно, расположенных в правом верхнем углу окна.

2.3 Фильтрация и поиск данных.

На некоторых формах, в которых большой объем информации представляется в табличной форме, действует система фильтрации и поиска данных. В формах, в которых доступна система фильтрации, в левой верхней части таблицы отображаются три кнопки.



 (filter) – кнопка установки фильтра.

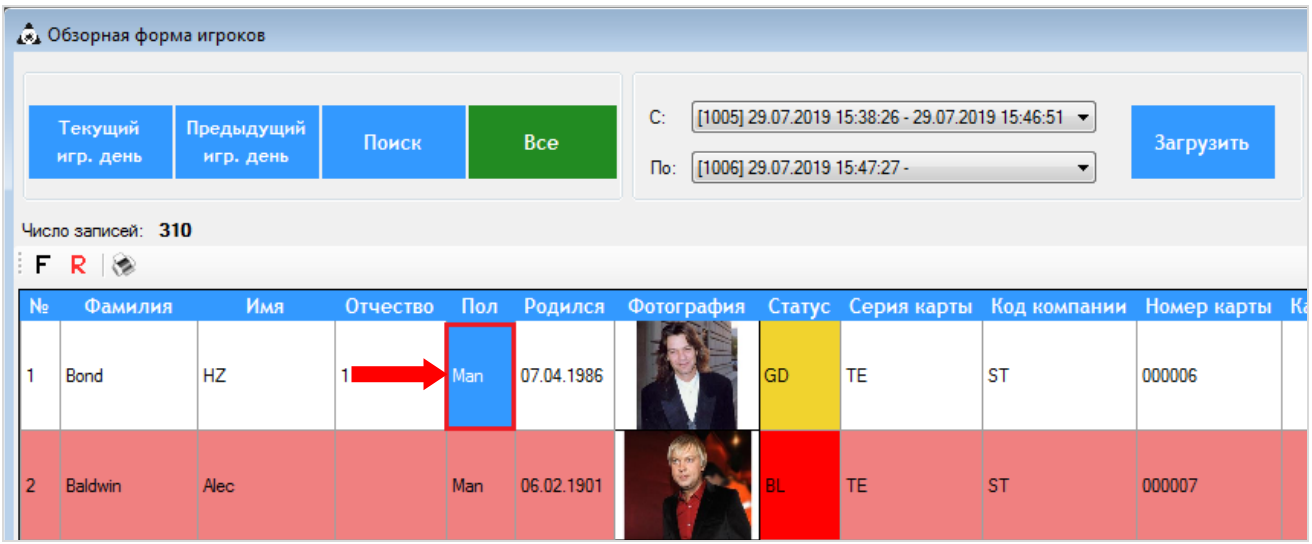
 (reset) – кнопка сброса фильтра.

 (print) – кнопка вывода результатов поиска на печать.

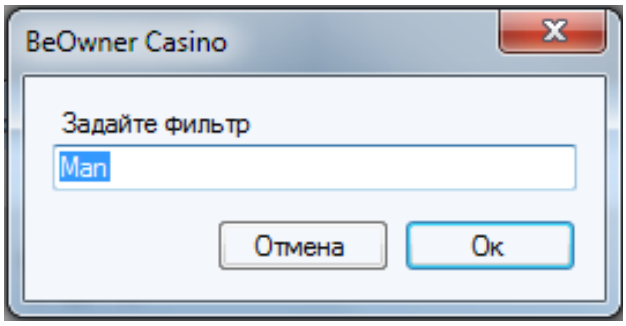
Накладывать фильтры можно по одному, двум и более полям. Рассмотрим принцип работы системы фильтрации на примере **Обзорной формы игроков** (**«Прием гостей» → «Обзор игроков»**).

➢ **Пример 1**: Требуется найти всех клиентов мужского пола со статусом **Silver** (SL). Для этого необходимо выполнить следующее:

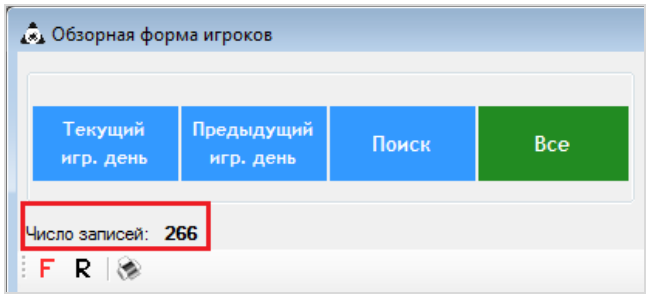
1. В **Обзорной форме игроков** кликом левой кнопки мыши выделить любую ячейку со значением **Man** в столбце **«Пол»**.



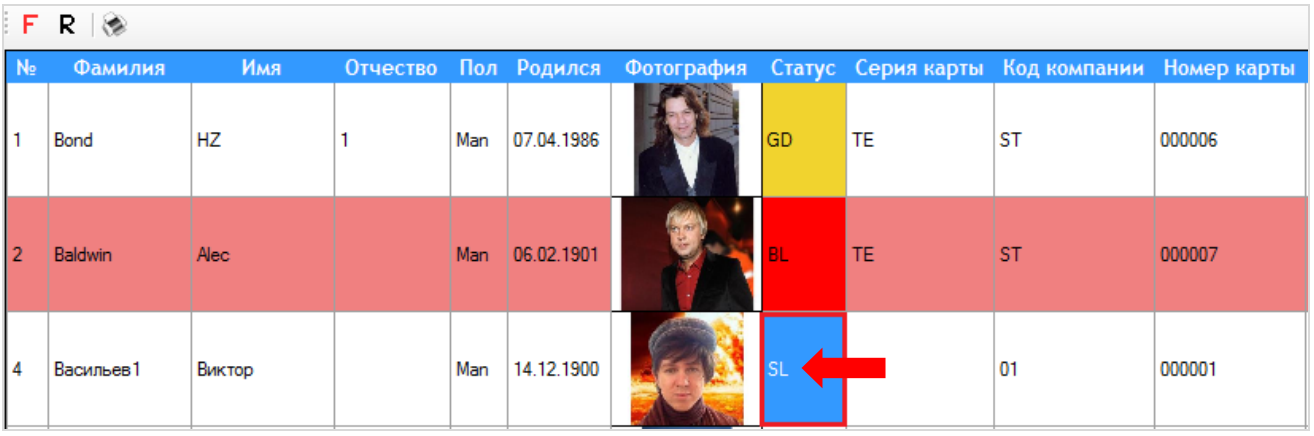
2. Нажать на кнопку F.
3. В открывшемся окне нажать кнопку Ок для включения фильтра.



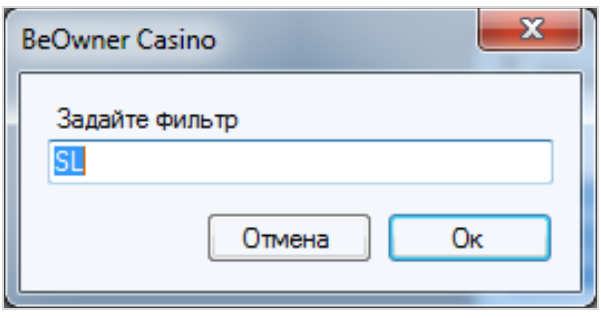
Таким образом, в таблице останутся только клиенты мужского пола. Также обратите внимание, что в списке изменится общее количество клиентов (если, конечно, не все зарегистрированные клиенты - мужчины).



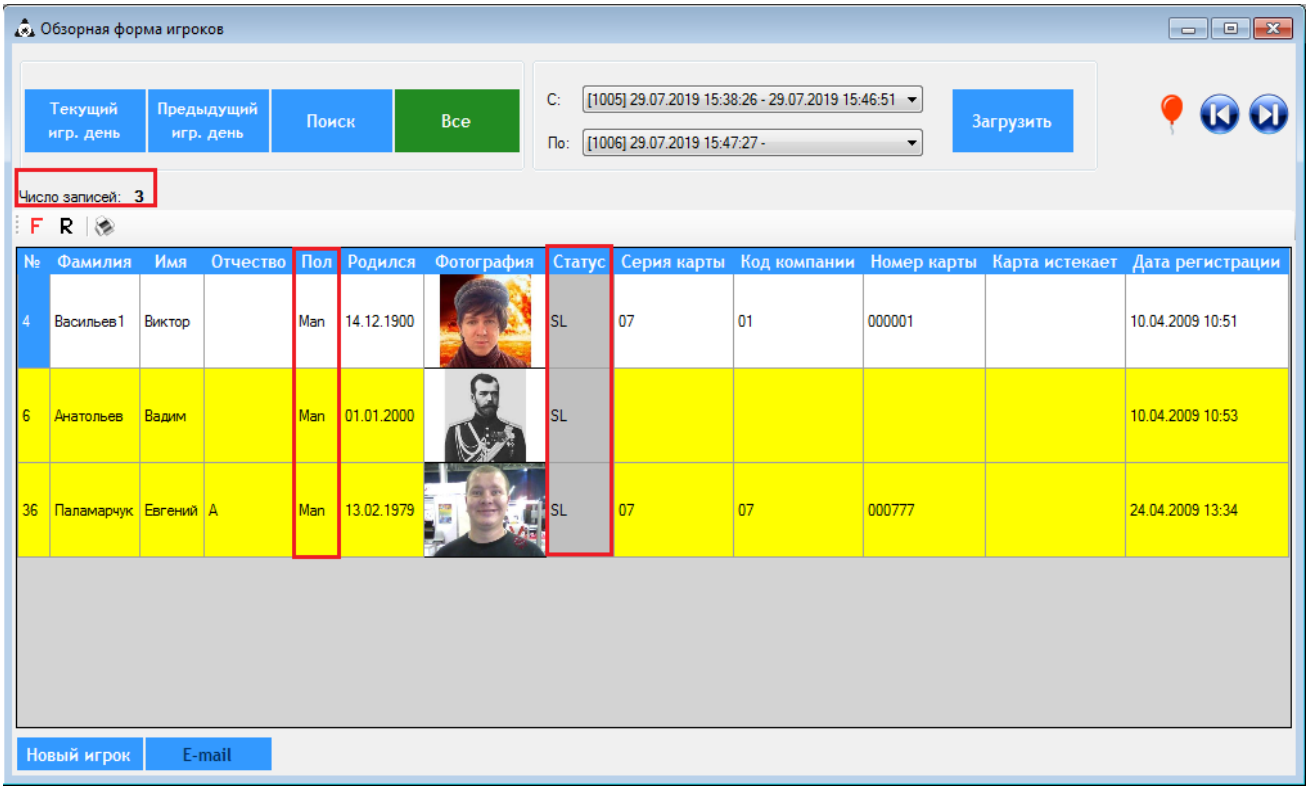
4. Затем нужно выделить ячейку со статусом **Silver** (SL) в столбце **«Статус»**.



5. Нажать на кнопку F.
6. В открывшемся окне нажать кнопку Ок для включения фильтра.



В результате в таблице останутся только клиенты мужского пола со статусом **Silver**.

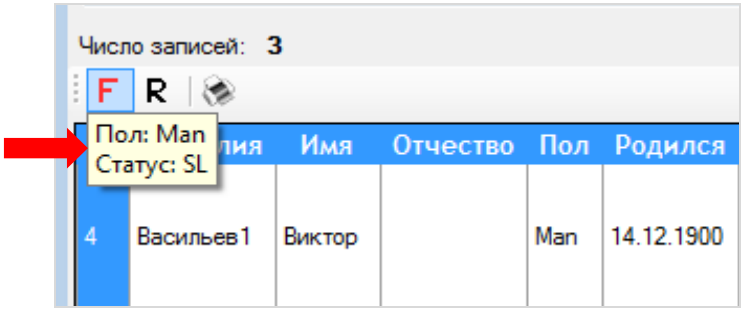


Таким образом, применяя последовательность фильтров на какой-либо табличной форме, Вы сужаете параметры поиска и с лёгкостью отфильтровываете нужные данные.

1. При необходимости можно распечатать результаты поиска, нажав на кнопку  (print).

2. Для сброса всех установленных в таблице фильтров необходимо нажать на кнопку  (reset). После этого в таблице снова отобразится полный список с данными.

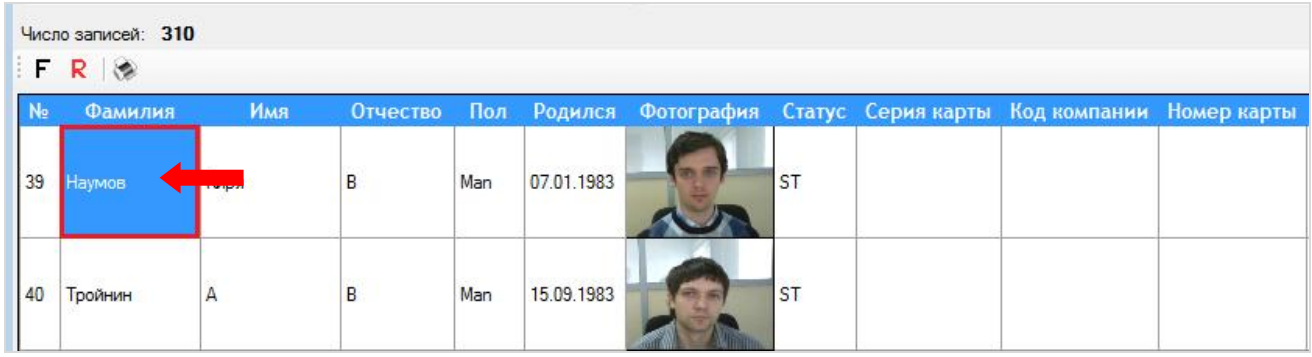
Для того чтобы увидеть какие фильтры применены в данный момент, необходимо навести курсор мыши на букву . Значение фильтра отобразится во всплывающей подсказке.



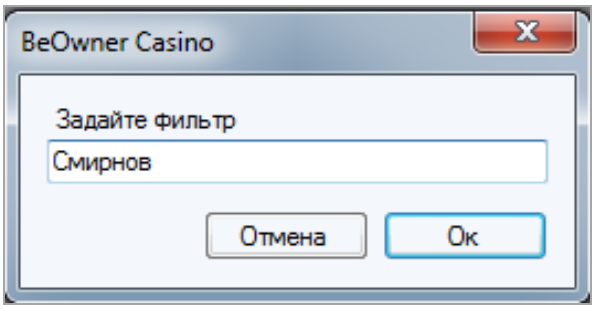
Также с помощью системы фильтрации можно выполнить **быстрый поиск** (например, поиск клиента по фамилии).

➢ **<u>Пример 2</u>**: Требуется найти клиента - Смирнова Сергея. Для этого необходимо выполнить следующее:

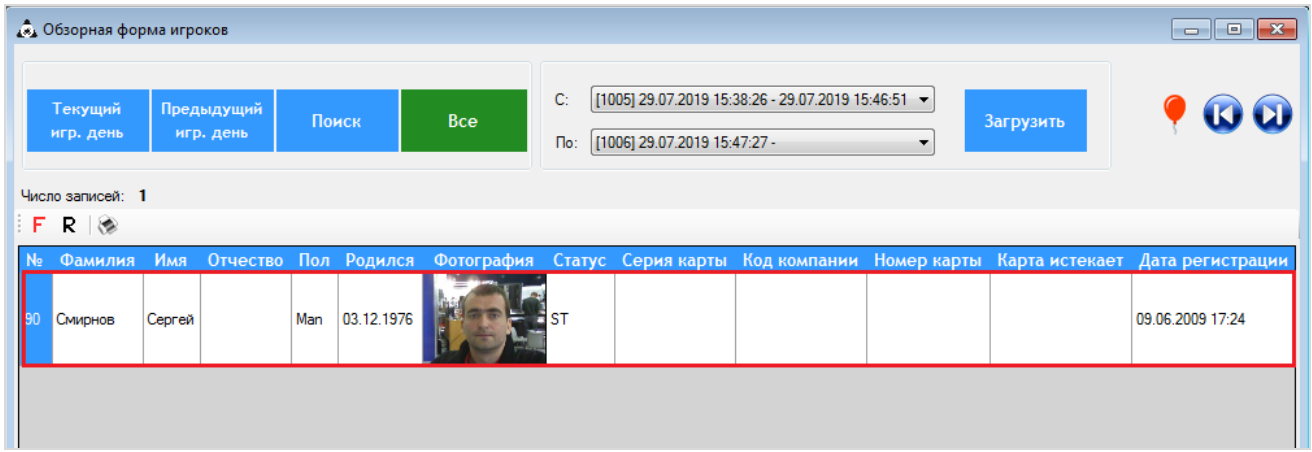
1. В **Обзорной форме игроков** кликом левой кнопки мыши выделите любую ячейку в том столбце, по которому будет осуществляться поиск (в нашем случае «Фамилия»).



2. Введите искомые данные (в нашем случае Смирнов).
3. Нажмите кнопку Ок для включения фильтра.



Таким образом, если в обзорной форме присутствуют игроки с фамилией «Смирнов», то ячейки столбца **«Фамилия»** в строках этих игроков будут найдены и отфильтрованы.



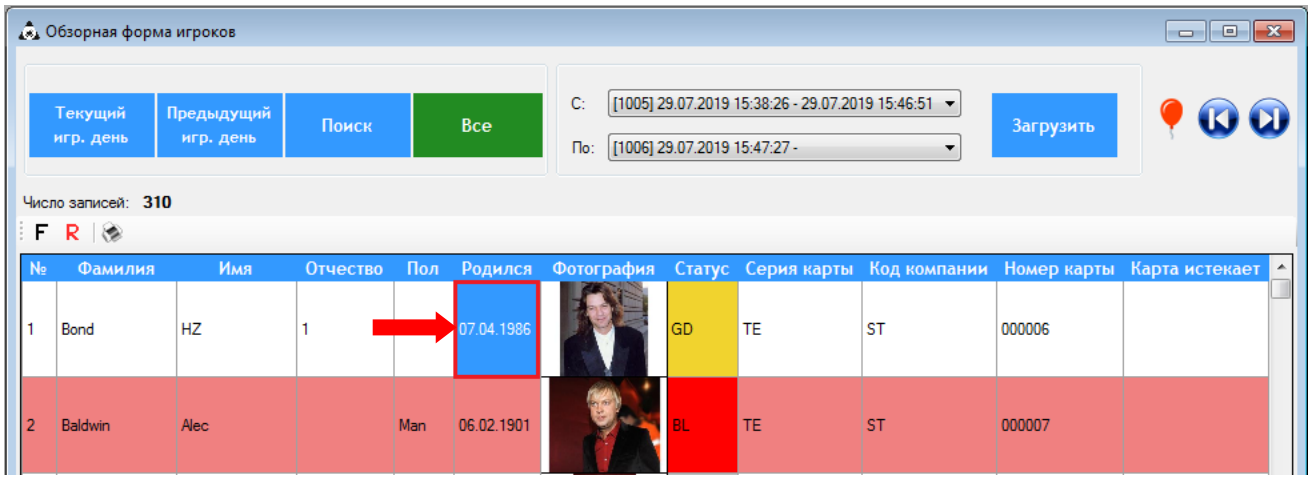
Дополнительно ко всему в системе фильтрации для удобства поиска можно **задавать фильтр с использованием специальных символов** (в таблице ниже приведены возможные способы).

Фильтр	Результат фильтрации
>100 (по аналогии: <100; >=100; <=100; =100)	Строки, в которых число больше 100.
П* (по аналогии: *п*; *п)	Строки, в которых, например, фамилия начинается с буквы П.
..1986 (и все возможные комбинации с датой)	Строки, в которых год даты будет равен 1986 году.
01.01.1986..01.01.1987 (по аналогии: 01.10.*..01.11.*)	Строки, в которых даты будут находиться в диапазоне с 01.01.1986 по 01.01.1987.
<>	Строки, в которых выбранное поле не пустое.

Рассмотрим примеры поиска с применение символов.

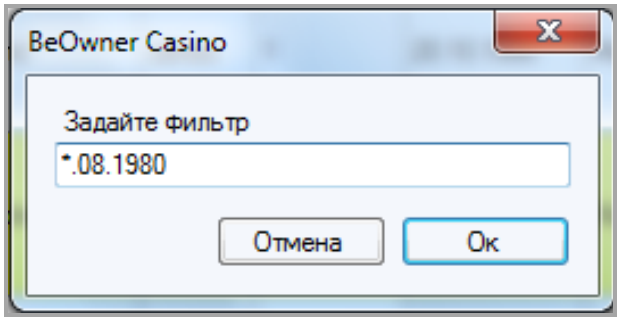
➢ **Пример 3**: Вы хотите найти в списке клиента, но помните только месяц и год его рождения - август 1980г. Для этого необходимо выполнить следующее:

1. В **Обзорной форме игроков** кликом левой кнопки мыши выделить любую ячейку в столбце **«Родился»**.



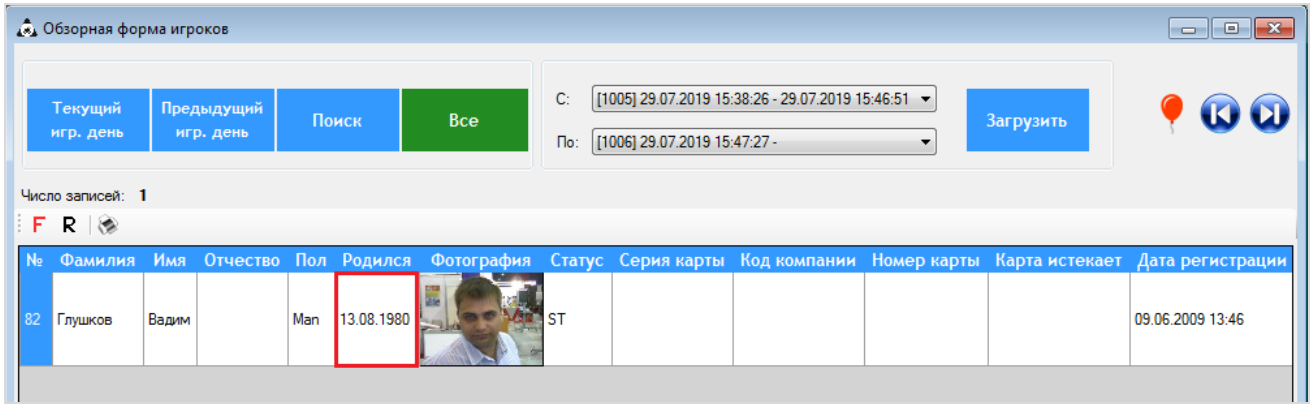
2. Нажать на кнопку F.

3. В открывшемся окне в поле фильтра ввести следующее: ***.08.1980**



4. Нажать кнопку Ок для включения фильтра.

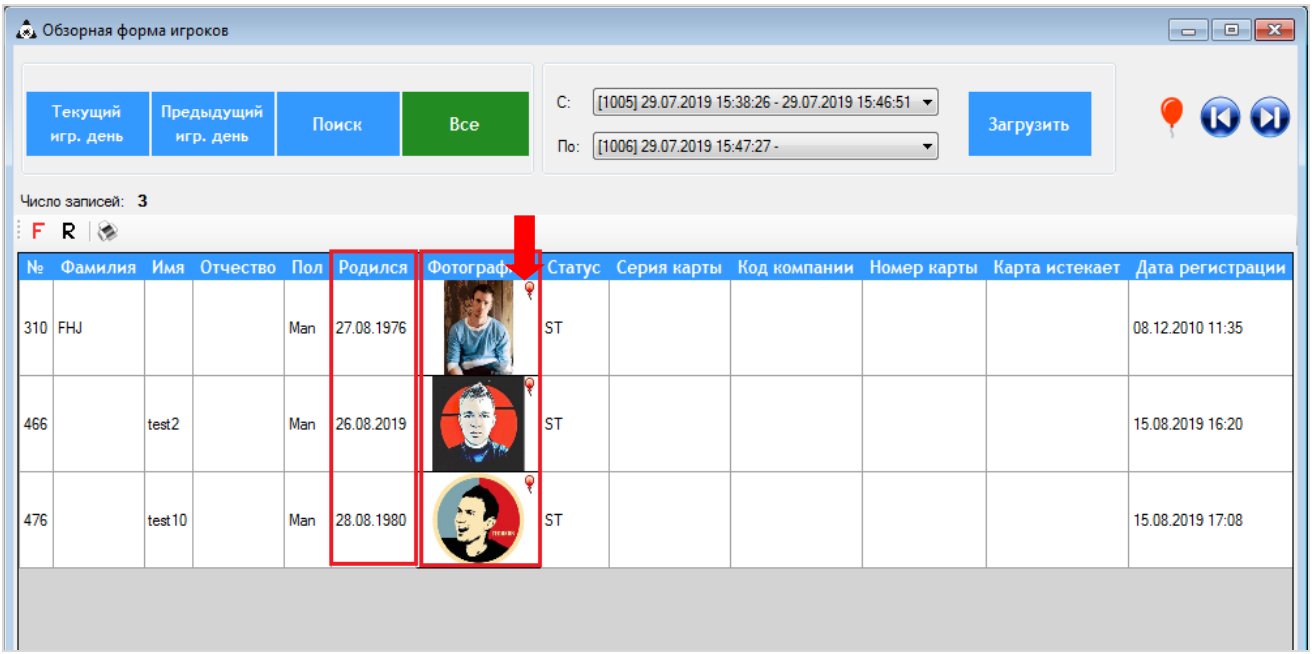
Таким образом, после наложения фильтра в списке отобразится клиент с искомыми параметрами.



Для удобства на обзорной форме игроков добавлена специальная кнопка-фильтр **«День Рождения»** в виде иконки воздушного шара.

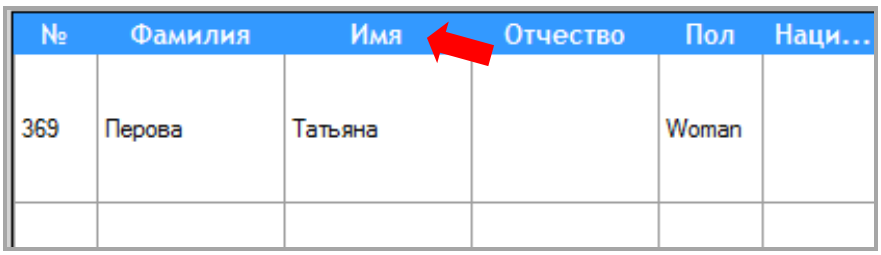


При нажатии на эту кнопку в списке игроков останутся только те игроки, у которых день рождения **был вчера**, **сегодня** и **будет завтра**. На фото этих игроков также будет отображаться иконка с шариком.

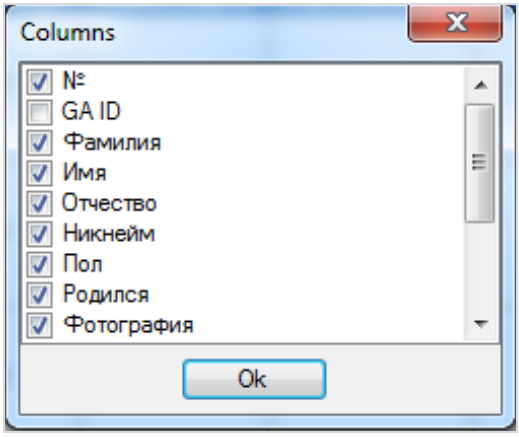


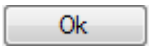
Также, для удобства формирования и просмотра списков с необходимыми данными, Вы можете **отключать/включать отображение каких-либо столбцов таблицы**. Для этого необходимо выполнить следующее:

1. Нажать правой кнопки мыши на любой столбец в шапке таблицы.

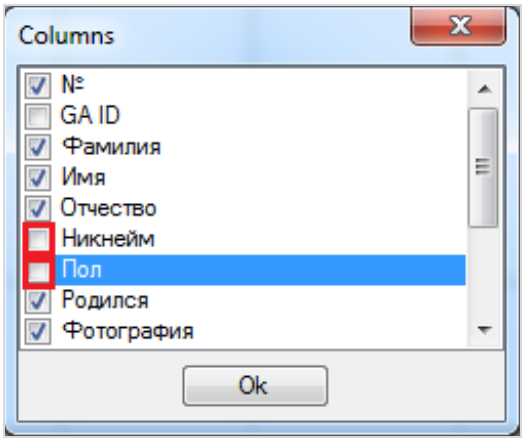


2. После нажатия откроется форма, в которой будет содержаться список всех столбцов, используемых в данной форме.

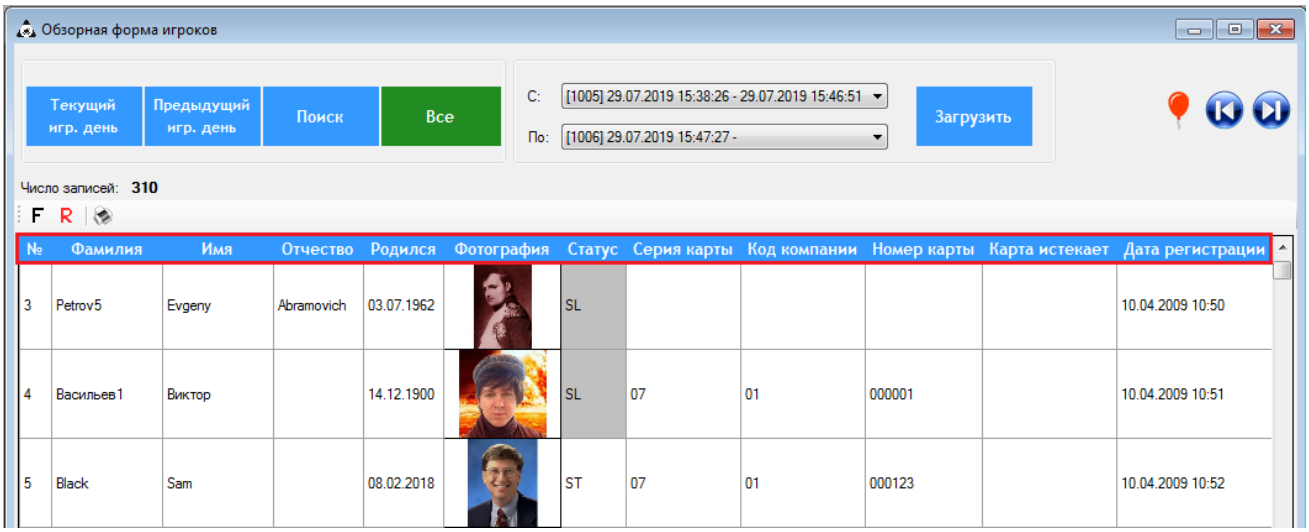


Для отключения отображения каких-либо столбцов необходимо просто снять галочку в строке с названием этих столбцов и нажать кнопку 

.



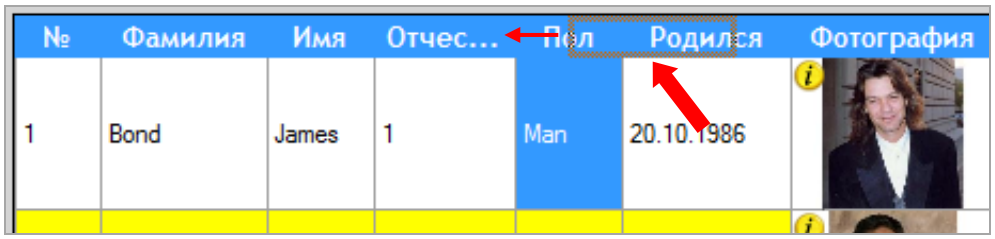
В результате Вы получите список, в котором будут отображаться только необходимые столбцы.



Для включения отображения столбцов необходимо снова открыть форму со списком столбцов и установить галочки.

В случае если в таблице нужно **изменить очерёдность расположения столбцов**, то необходимо левой кнопкой мыши нажать на шапку столбца, который хотите переместить, и,

удерживая кнопку мыши нажатой (появится серая рамка), перетащить столбец в нужное положение (например, столбец «Родился» расположим перед столбцом «Пол»).

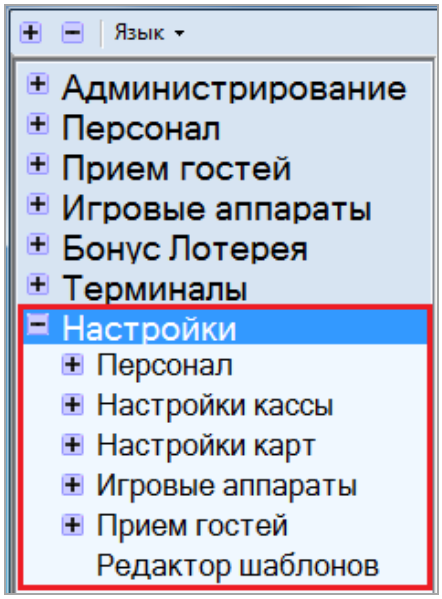


Таким образом, расположение столбца будет изменено.



3 Настройки системы.

Настройки различных сервисов, модулей и функций системы SlotLogic, а также подключенного оборудования (касса, игровые аппараты, информационный терминал и прочее) осуществляются в разделе главного меню **«Настройки».**

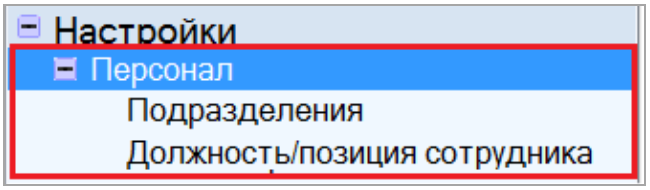


Подробное описание параметров настроек системы содержится в следующих пунктах данного раздела.

Примечание: Для настройки подключений к системе такого оборудования, как считыватели RFID-карт, GSM модемы, принтеры, сканеры, Вы можете обращаться к специалистам технической поддержки системы «SlotLogic».

3.1 Настройки модуля «Персонал».

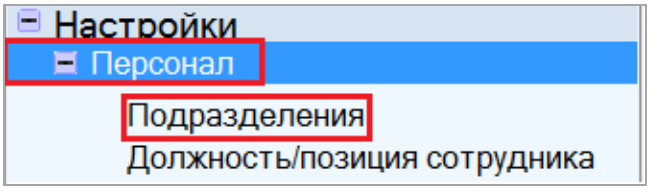
В разделе **«Настройки»** → **«Персонал»** осуществляется настройка учёта сотрудников по подразделениям, должностям и позициям.



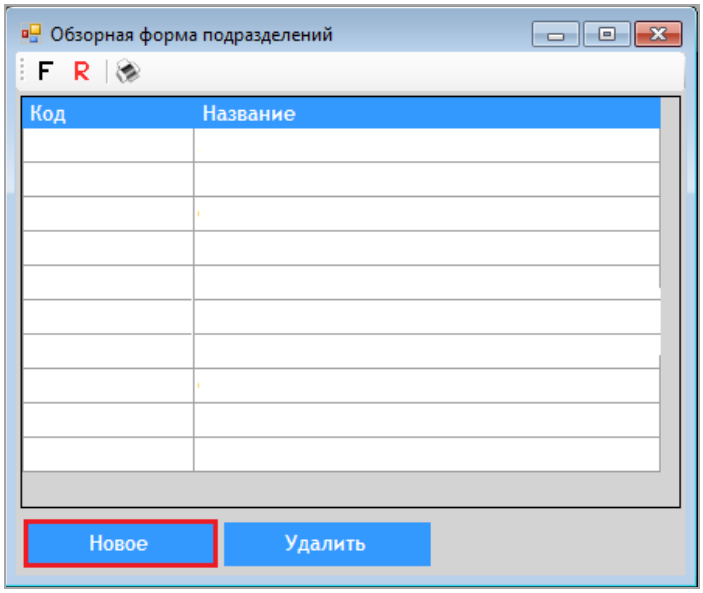
3.1.1 Настройка подразделений.

Для ведения учёта сотрудников по подразделениям, необходимо сначала создать эти подразделения в системе, выполнив следующее:

1. Выбрать в главном меню в настройках в подразделе **«Персонал»** пункт **«Подразделения»**.



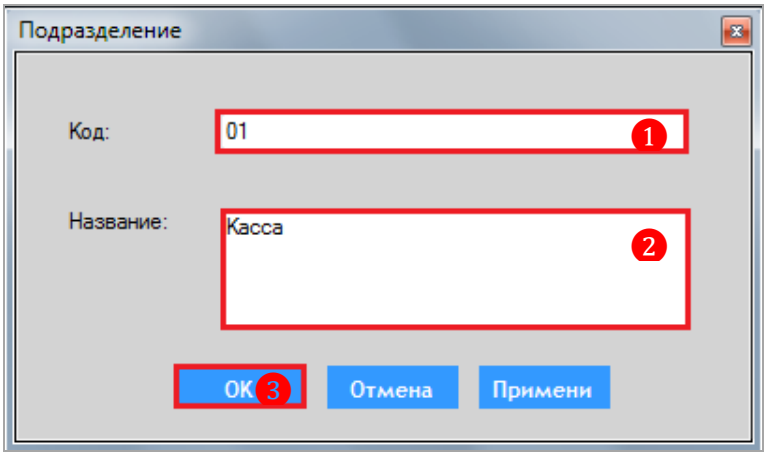
2. В открывшейся **«Обзорной форме подразделений»** нажать кнопку **«Новое».**



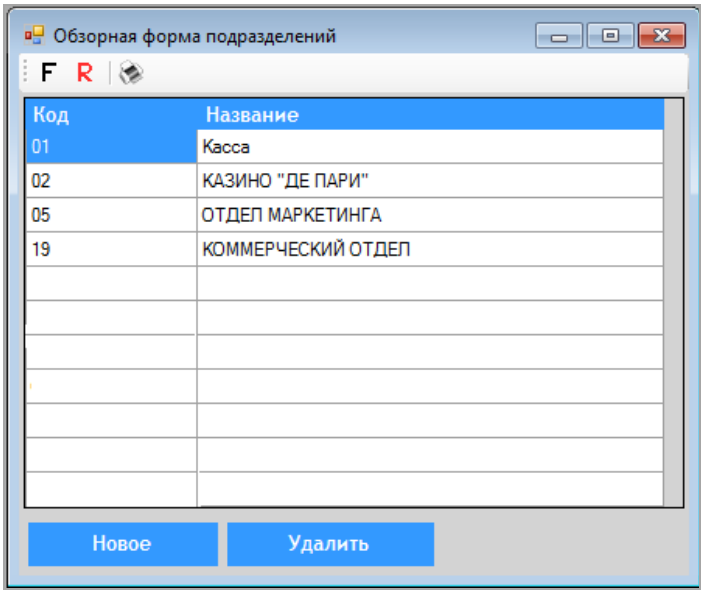
3. В открывшемся окне указать следующие данные:

- ✓ в поле **«Код»** ввести код подразделения.
- ✓ в поле **«Название»** ввести название создаваемого подразделения.

После ввода данных необходимо нажать кнопку **«Ок»**.



После нажатия кнопки созданное подразделение отобразится в общем списке формы.

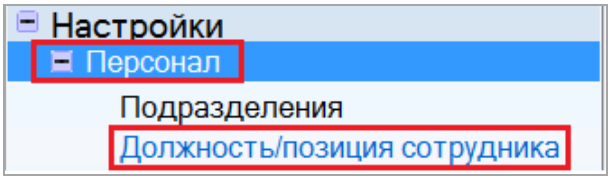


3.1.2 Настройка должностей и позиций сотрудников.

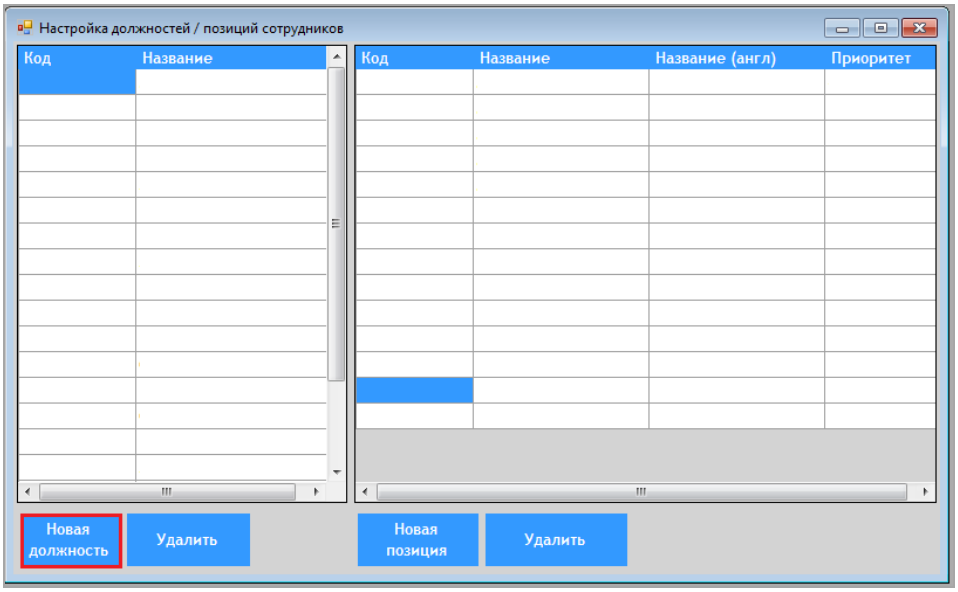
Для настройки учёта сотрудников по должностям и позициям необходимо сначала создать должности и позиции в системе.

Для создания должности необходимо выполнить следующее:

1. Выбрать в главном меню в настройках в подразделе **«Персонал»** пункт **«Должность/позиция сотрудника»**.



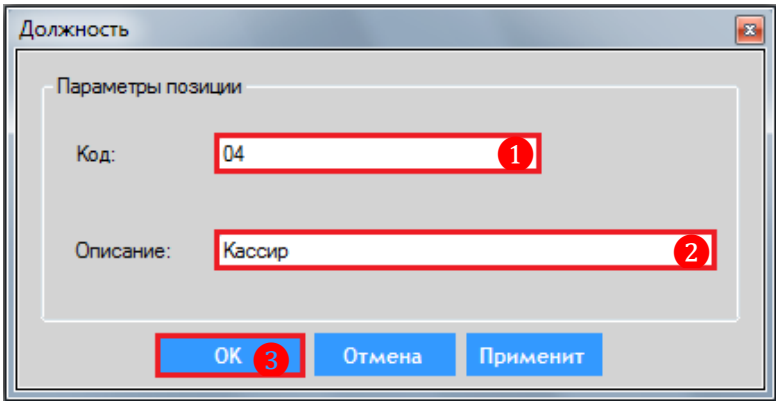
2. Откроется форма **«Настройка должностей / позиций сотрудников»**, с помощью которой можно создавать должности в системе и позиции по каждой должности. Для создания должности необходимо нажать кнопку **«Новая должность»**, расположенную в левом нижнем углу.



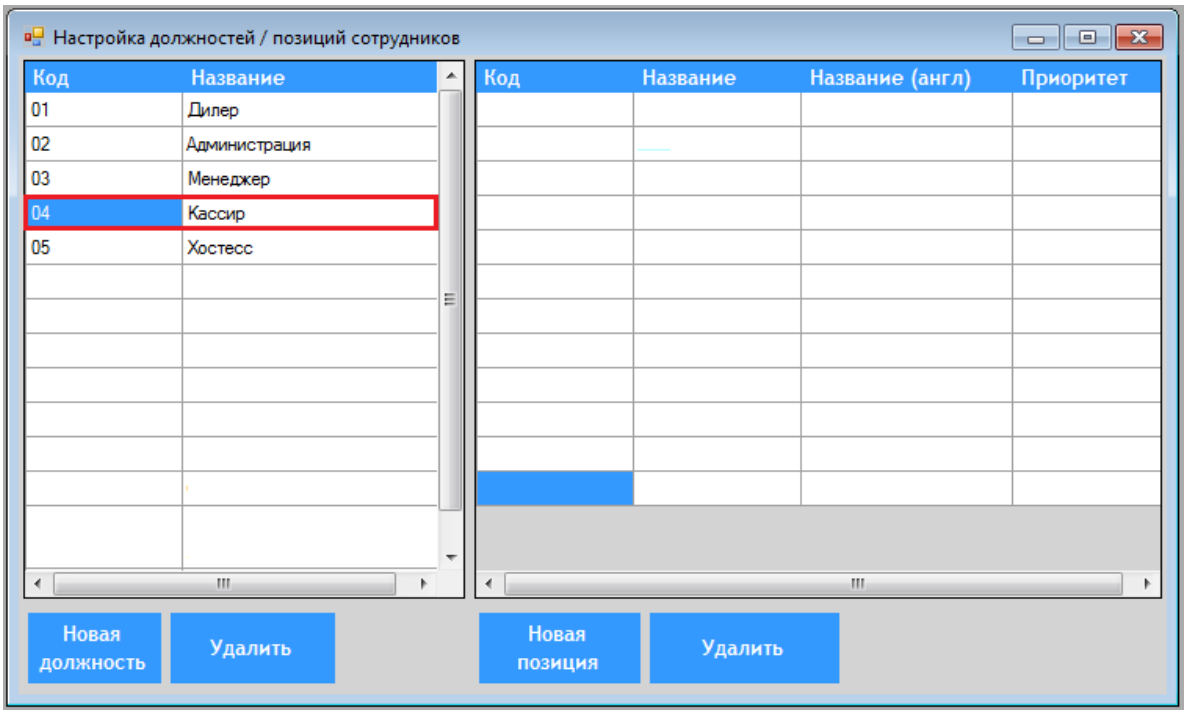
3. В открывшемся окне указать следующие данные:

- ✓ в поле **«Код»** ввести код должности.
- ✓ в поле **«Описание»** ввести название или краткое описание создаваемой должности.

После ввода данных необходимо нажать кнопку **«Ок»**.



После нажатия кнопки созданная должность отобразится в левой части формы в общем списке должностей.

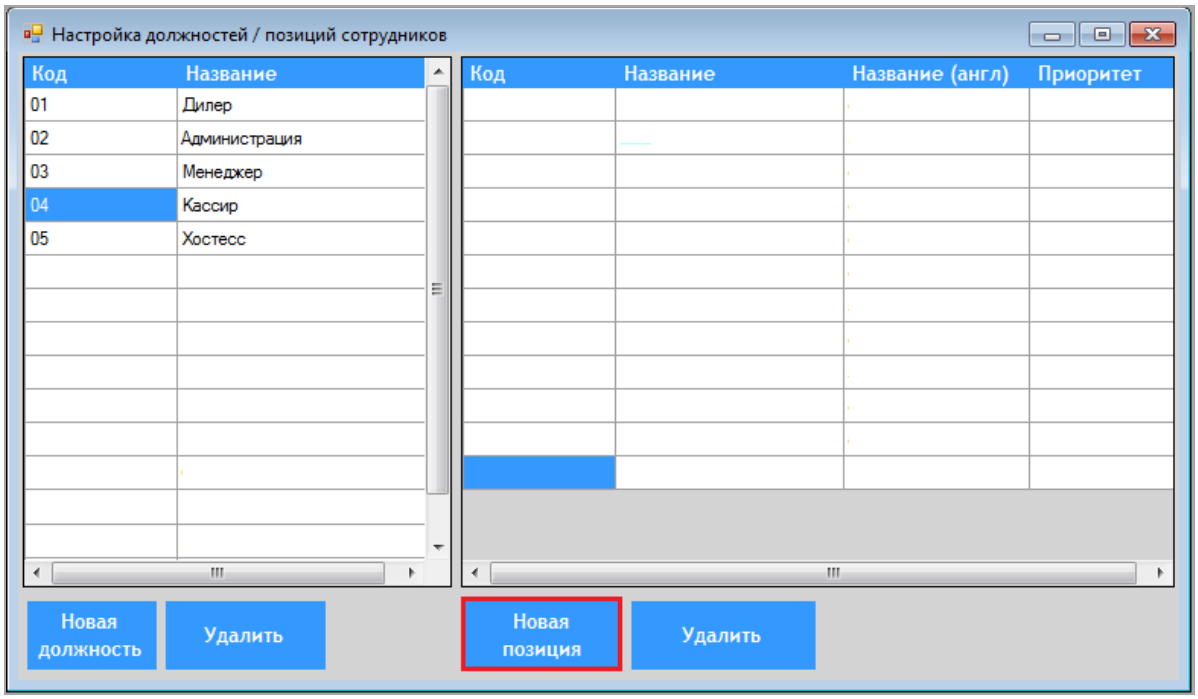


При необходимости в системе для каждой должности можно создать неограниченное количество позиций. Например, для должности кассира можно создать позиции старшего смены кассиров, непосредственно кассиров, кассиров-стажеров и т.п.

Для создания позиции должности необходимо выполнить следующее:

1. В форме **«Настройка должностей / позиций сотрудников»** в списке должностей слева выбрать нужную должность кликом левой кнопки мыши.

2. Для создания позиции необходимо нажать кнопку **«Новая позиция»**, расположенную под списком позиций.



3. В открывшемся окне указать следующие данные:

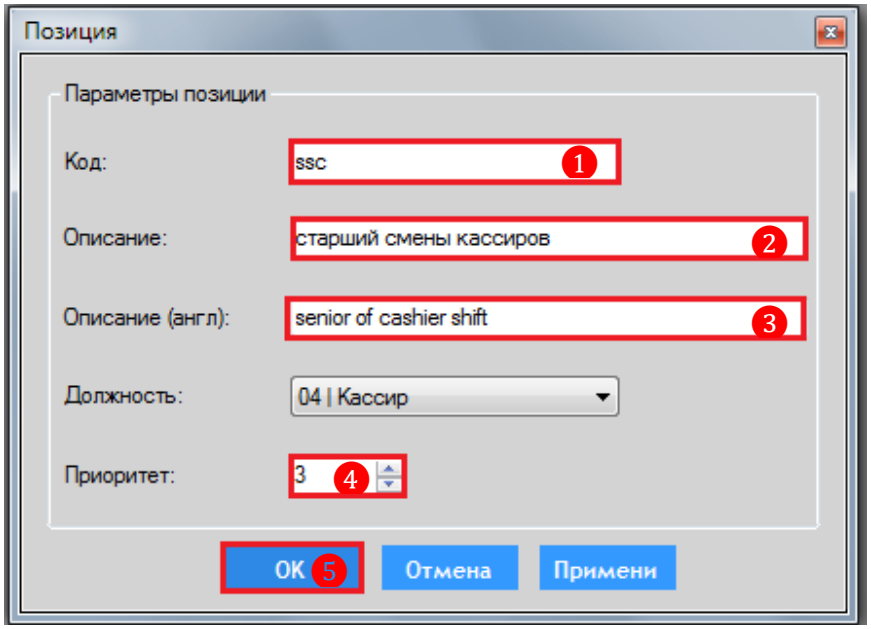
✓ в поле **«Код»** ввести код позиции (по любому удобному принципу, например, по первым буквам названия позиции).

✓ в поле **«Описание»** ввести название или краткое описание создаваемой позиции.

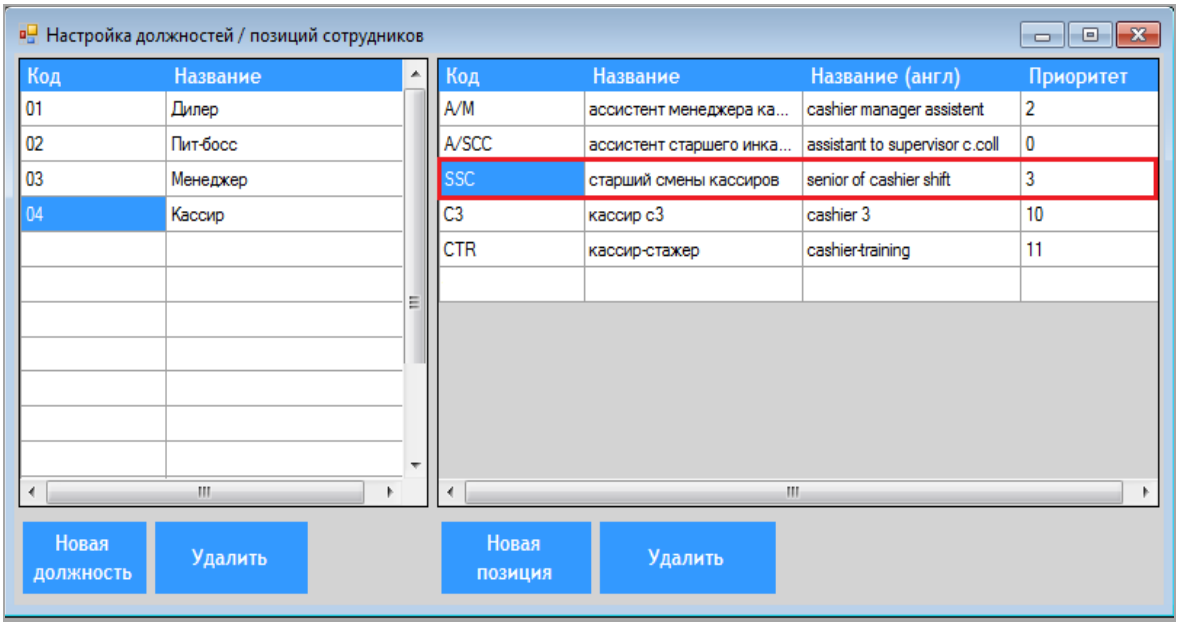
✓ в поле **«Описание (англ.)»** ввести название или краткое описание создаваемой позиции на английском языке.

✓ в поле **«Приоритет»** указать приоритетность позиции (с клавиатуры или с помощью кнопок) относительно других позиций в рамках данной должности.

После ввода данных необходимо нажать кнопку **«Ок»**.



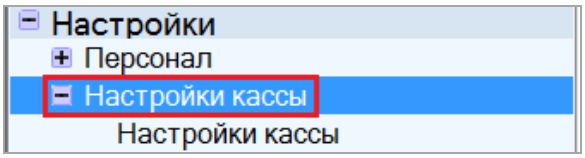
После нажатия кнопки созданная позиция отобразится в правой части формы в общем списке позиций.



Для удаления какой-либо должности или позиции из системы необходимо воспользоваться кнопкой Удалить, расположенной под соответствующим списком.

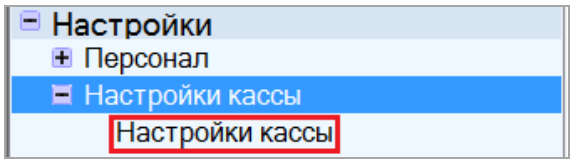
3.2 Настройка кассы.

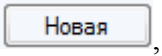
В подразделе меню **«Настройки»** → **«Настройки кассы»** осуществляется настройка параметров кассового модуля.



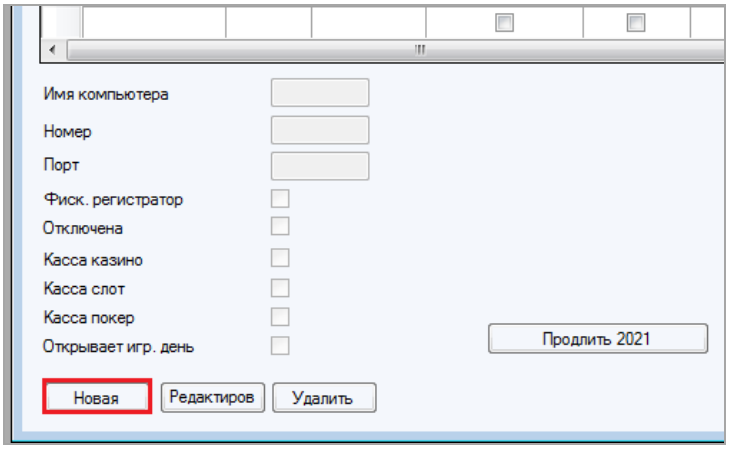
Для того чтобы настроить кассовый модуль, необходимо выполнить следующее:

1. Открыть форму **«Настройки кассы»**, выбрав в меню пункт **«Настройки кассы»**.

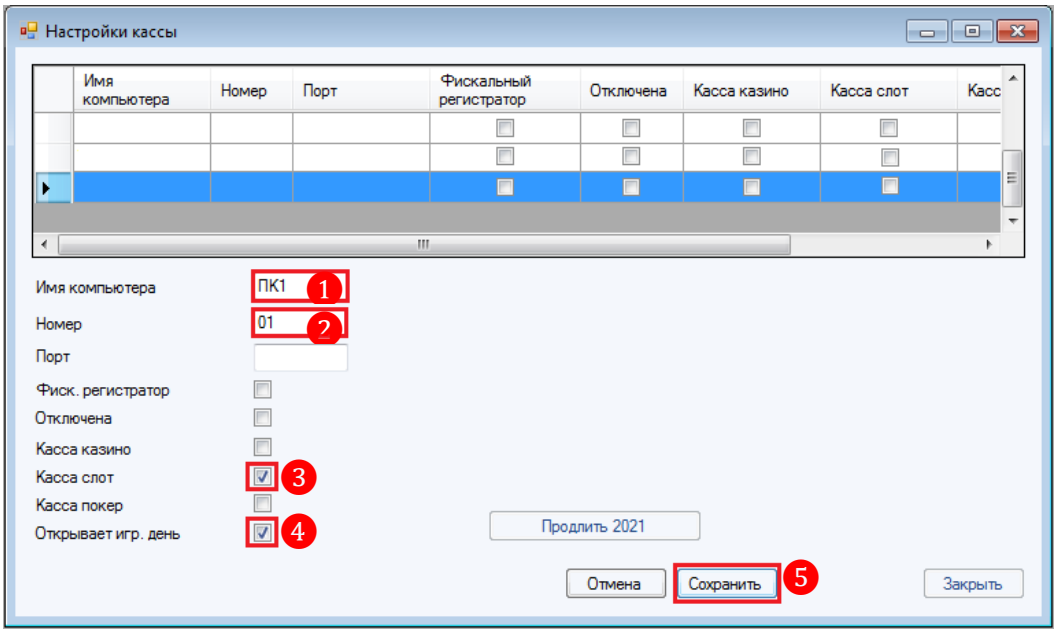


2. В открывшейся форме нажать кнопку 

, расположенную в левом нижнем углу окна.



3. После нажатия кнопки поля формы станут доступными для заполнения и в них необходимо указать следующие значения:



✓ В поле **«Имя компьютера»** указать имя машины, на которой будет осуществляться работа с кассовым модулем (можно посмотреть на компьютере через меню **«Компьютер»** → **«Свойства»**).

✓ В поле **«Номер»** ввести порядковый номер для кассы в системе.

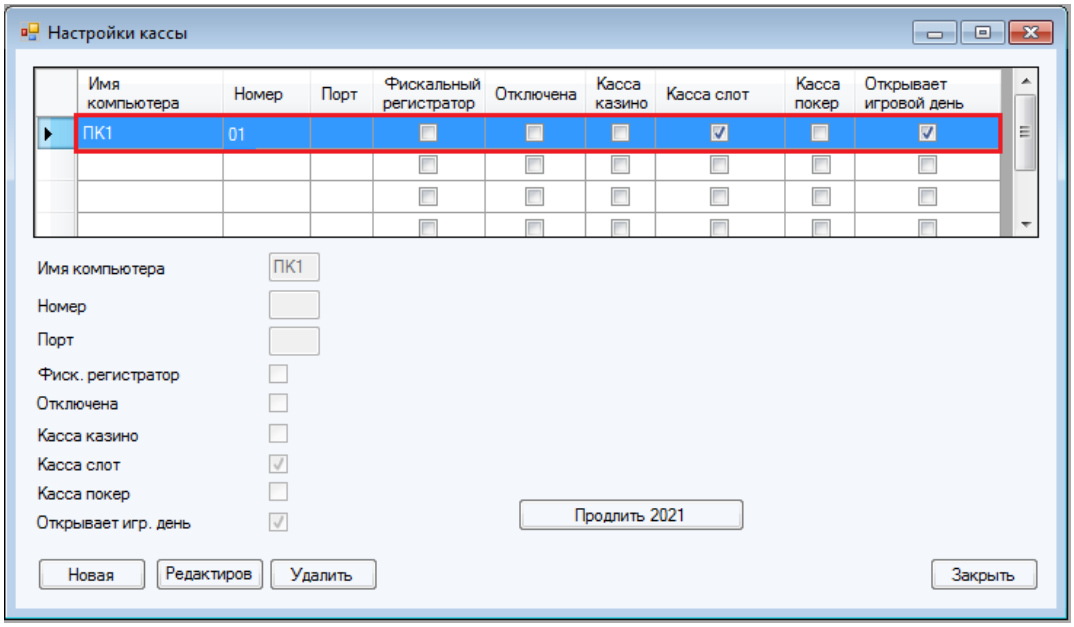
✓ Установить галочку в строке **«Касса слот»**.

✓ Установить галочку в строке **«Открывает игровой день»**.

✓ Для сохранения установленных параметров нажать кнопку Сохранить.

Примечание: Необходимо указывать только значения параметров, перечисленных выше. Заполнять оставшиеся поля и устанавливать галочки не требуется, так как они при эксплуатации системы в режиме слотов не используются.

После нажатия кнопки параметры кассы отобразятся в верхней части формы в общем списке.



В случае если нужно изменить какие-либо параметры кассы в системе, необходимо воспользоваться кнопкой Редактиров.

В случае если нужно удалить кассу из системы, необходимо воспользоваться кнопкой Удалить.

3.3 Настройки бонусных карт.

В системе «SlotLogic» реализована возможность выдачи клиентам бонусных карт.

Бонусная карта – это пластиковая карта с RFID-меткой, которая служит для идентификации клиента и его автоматической авторизации при входе в систему. Данная карта работает как логин и пароль при считывании ридером (RFID-считыватель), подключенным к системе. Такой способ идентификации обладает высокой степенью безопасности.



В системе «SlotLogic» за бонусной картой закрепляются два счёта:

- **Денежный счёт** – это основной счёт карты, на который клиент через кассу клуба вносит денежные средства, используемые в дальнейшем для зачисления на счёт игрового аппарата.
- **Счёт PTS** – на данный счёт зачисляются PTS (бонусные очки), которые в дальнейшем конвертируются в денежные средства и переводятся на основной счёт карты клиента (если данная опция активирована).

Каждая бонусная карта имеет свой индивидуальный идентификационный номер, который формируется в определенном формате и выглядит следующим образом:

XX-YY-ZZZZZZ

XX – два символа, обозначающие код серии (например, OS, B1, 77 и т. д.).
YY – два символа, обозначающие код подсерии.
ZZZZZZ – шесть символов, обозначающих номер карты (например, 00000», 000777 и т. д.).

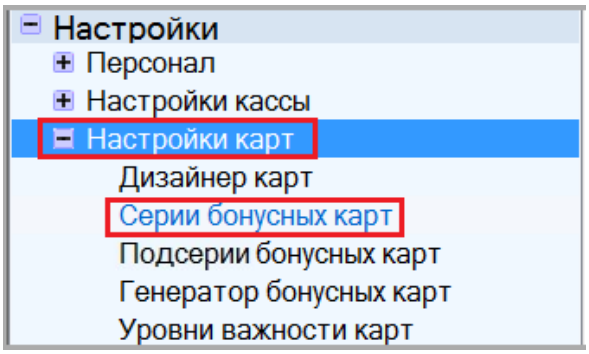
Выдача клиентам бонусных карт осуществляется из **«Регистрационной карточки игрока»** на закладке **«Карта»** («Приём гостей» → «Обзорная форма игроков») (подробнее об этом в п. «Закладка "Карта"»).

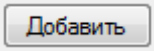
Перед тем, как выдавать клиентам бонусные карты, необходимо предварительно произвести настройки формирования номеров для карт и запрограммировать их (подробнее об этом в п. «Программирование карт»).

3.3.1 Настройка кода серии карт.

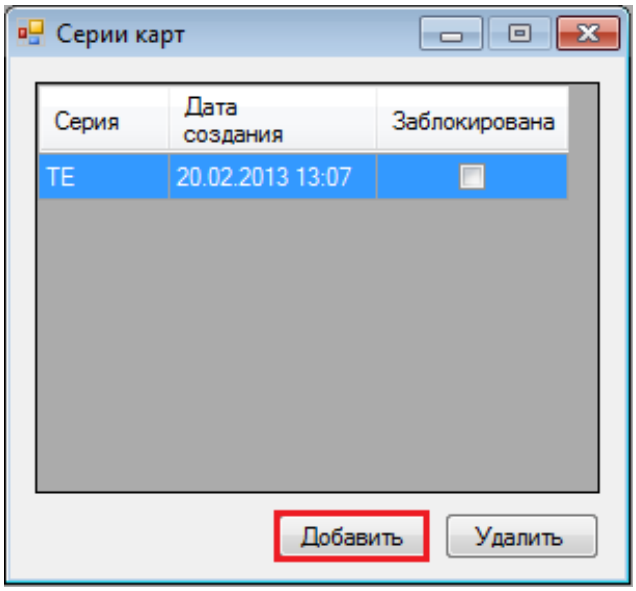
Для настройки кода серии бонусных карт необходимо выполнить следующее:

1. Выбрать в главном меню **«Настройки»** раздел **«Настройки карт»** и пункт **«Серии бонусных карт»**.



2. В открывшейся форме нажать кнопку 

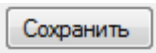
.



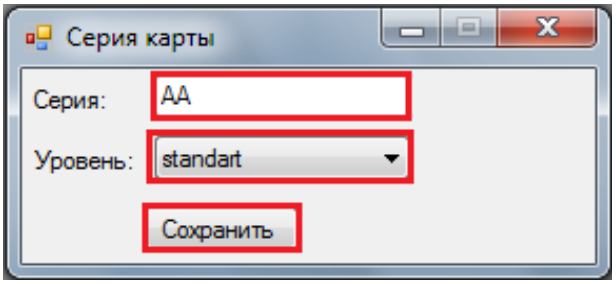
3. В следующем открывшемся окне задать следующие значения:

✓ В поле **«Серия»** ввести два символа, обозначающие серию карт.

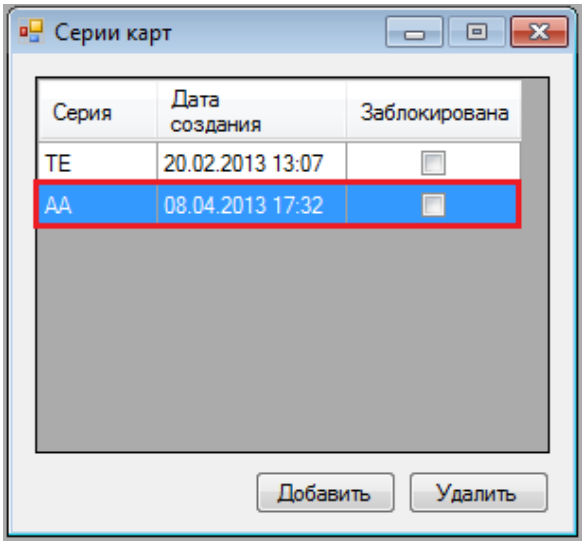
✓ В ячейке **«Уровень»** из выпадающего списка выбрать тип карты (standart, bronze, silver, gold).

Для сохранения параметров нажать кнопку 

.

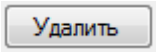


После сохранения созданная серия отобразится в списке в форме **«Серии карт»**.



В списке серий карт по каждой серии отображаются дата и время её создания.

В случае если требуется заблокировать какую-либо серию, необходимо установить галочку в поле **«Заблокирована»**.

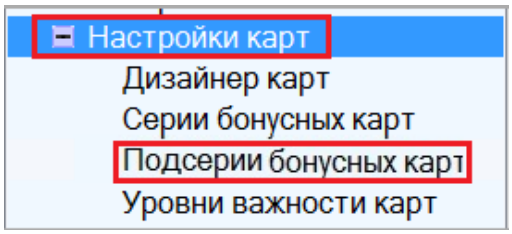
В случае если требуется удалить серию, необходимо выбрать её в списке и нажать кнопку 

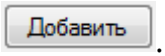
.

3.3.2 Настройка кода подсерии карт.

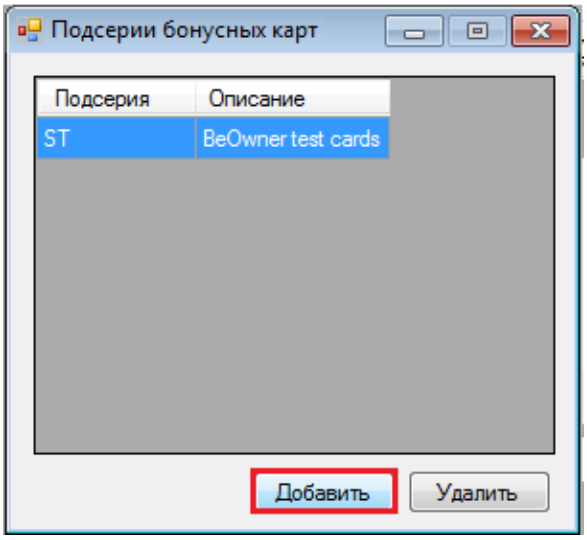
Для настройки кода подсерии бонусных карт необходимо выполнить следующее:

1. Выбрать в главном меню **«Настройки»** раздел **«Настройки карт»** и пункт **«Подсерии бонусных карт»**.



2. В открывшейся форме нажать кнопку 

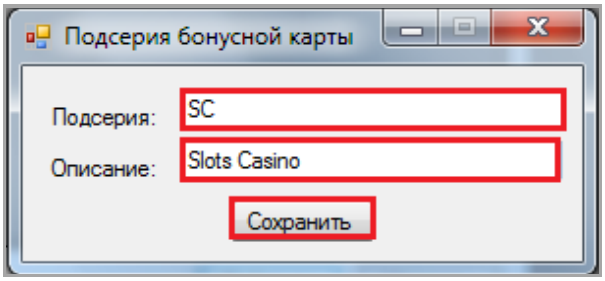
.



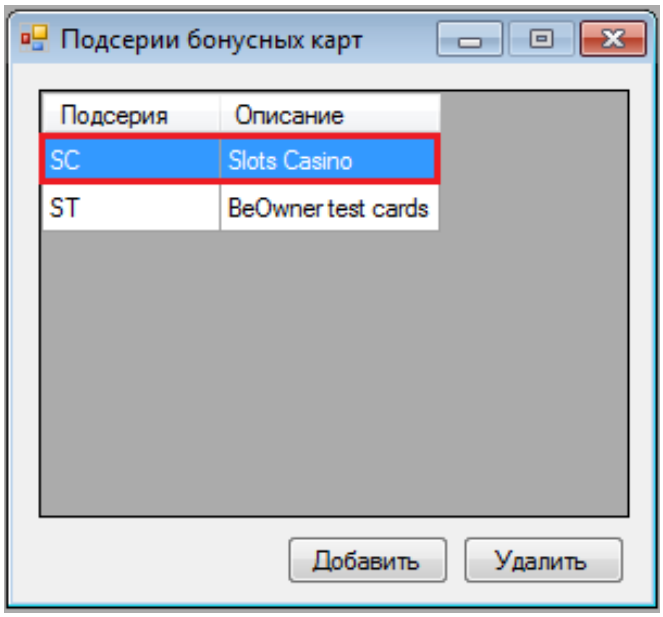
3. В следующем открывшемся окне задать значения:

✓ В поле **«Подсерия»** ввести два символа, обозначающие код подсерии.
✓ В поле **«Описание»** ввести полное название или описание подсерии.

Для сохранения параметров нажать кнопку Сохранить.



После сохранения созданный код подсерии отобразится в списке на форме **«Подсерии бонусных карт»**.

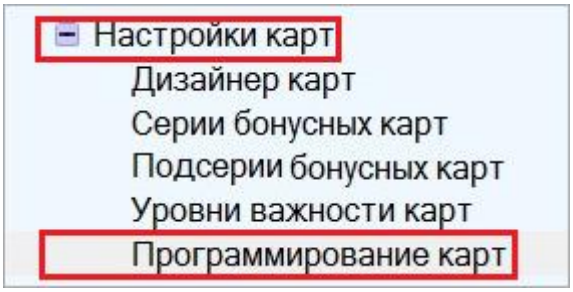


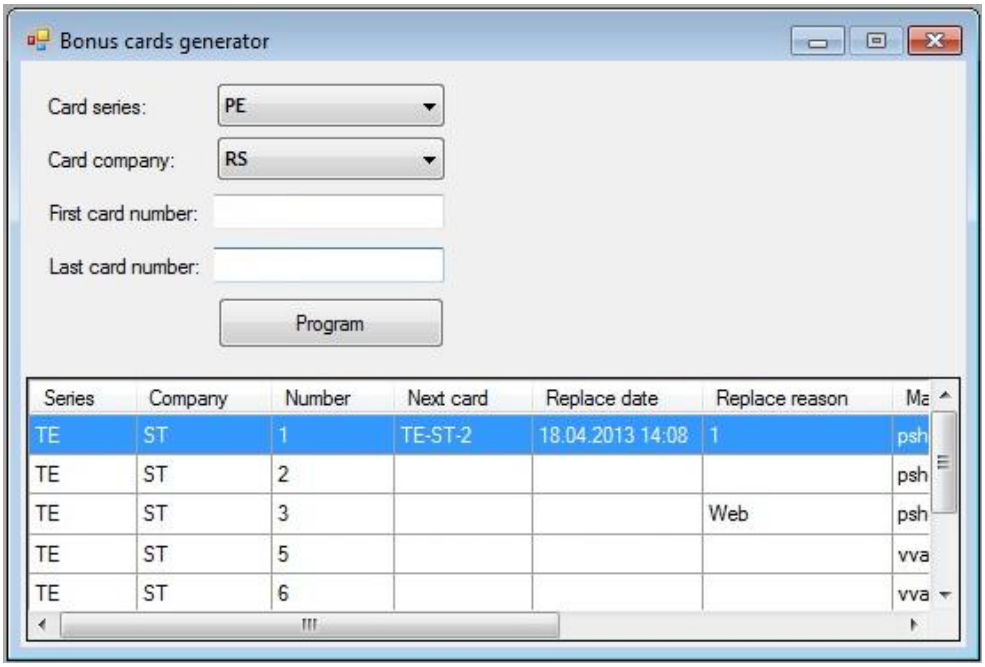
В случае если требуется удалить какой-либо код подсерии, необходимо выбрать его в списке и нажать кнопку Удалить.

3.3.3 Программирование карт.

Программирование бонусных карт - это процедура записи на них номера в формате XX-YY-ZZZZZZ. Данная процедура доступна при наличии считывателя карт, подключенного к компьютеру с установленным драйвером устройства.

Для программирования карт используется форма **«Bonus cards generator»** (**«Настройка карт» → «Программирование карт»**).





С помощью данной формы можно запрограммировать одну или более карт.

Чтобы запрограммировать одну или несколько карт, необходимо выполнить следующее:

1. Бонусные карты рассортировать по порядку по нанесённым на них номерам и сложить в стопку (порядок номеров сверху вниз по возрастанию). Это необходимо для того, чтобы записываемые на карты номера соответствовали эмбоссированным (выдавленным) номерам на них (пример на рисунке ниже), так как при программировании нескольких карт система присваивает номера по возрастающему порядку.



2. Включить считыватель карт.

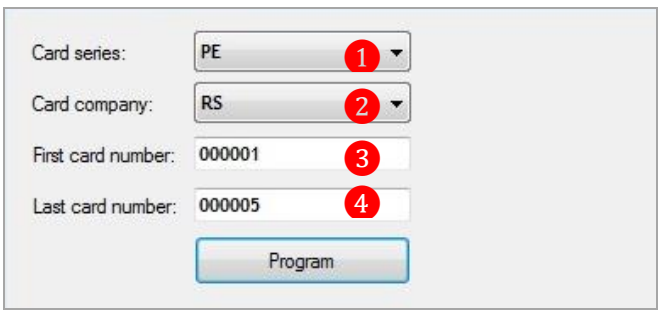
3. В форме **«Bonus cards generator»** указать следующие данные:

1) В ячейке **«Card series»** из выпадающего списка выбрать серию карт.

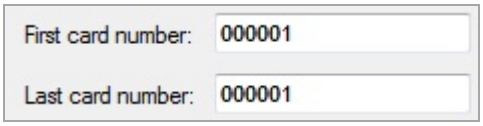
2) В ячейке **«Card company»** из выпадающего списка выбрать подсерию карт.

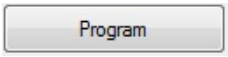
3) В поле **«First card number»** ввести начальный номер для программирования карт.

4) В поле **«Last card number»** ввести конечный номер для программирования карт.

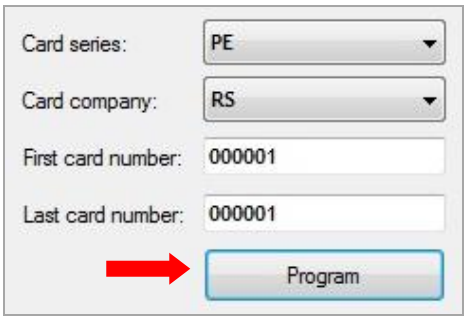


Примечание: Если нужно запрограммировать только одну карту, то необходимо в полях «First card number» и «Last card number» ввести один и тот же номер (Например: 000001).



4. Далее для запуска процесса программирования нажать кнопку 

и последовательно прикладывать карты к считывателю (после программирования каждой карты считыватель будет издавать сигнал).

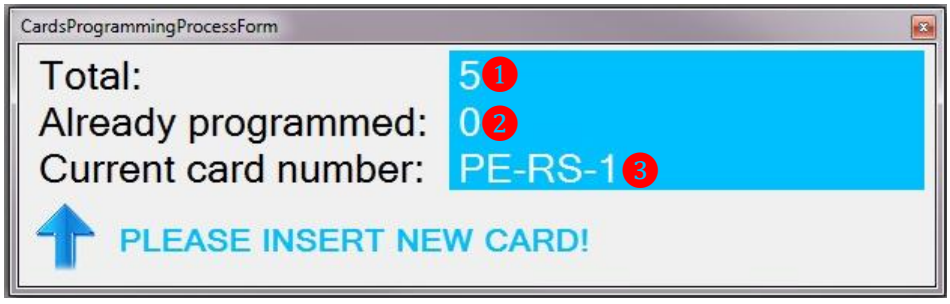


Процесс программирования будет отображаться в открывшейся форме:

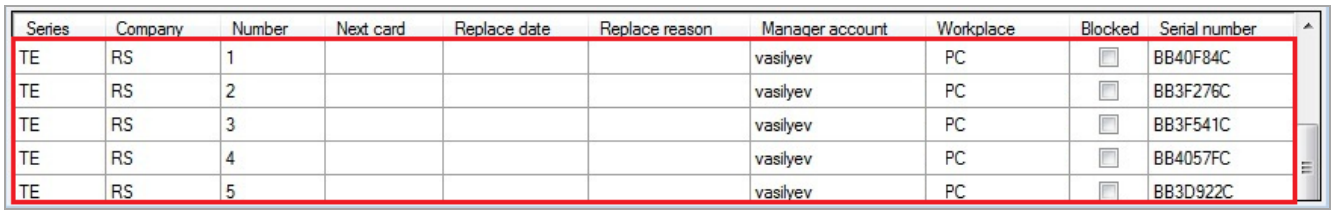
1) Общее количество карт, заданное для программирования.

2) Количество запрограммированных карт.

3) Номер программируемой карты.



По окончании процесса запрограммированные карты отобразятся в таблице в нижней части формы.



Series	Company	Number	Next card	Replace date	Replace reason	Manager account	Workplace	Blocked	Serial number
TE	RS	1				vasilyev	PC	☐	BB40F84C
TE	RS	2				vasilyev	PC	☐	BB3F276C
TE	RS	3				vasilyev	PC	☐	BB3F541C
TE	RS	4				vasilyev	PC	☐	BB4057FC
TE	RS	5				vasilyev	PC	☐	BB3D922C

✓ **Series, Company, Number** – в данных колонках отображаются серия, подсерия и номер, записанные на карту при программировании.

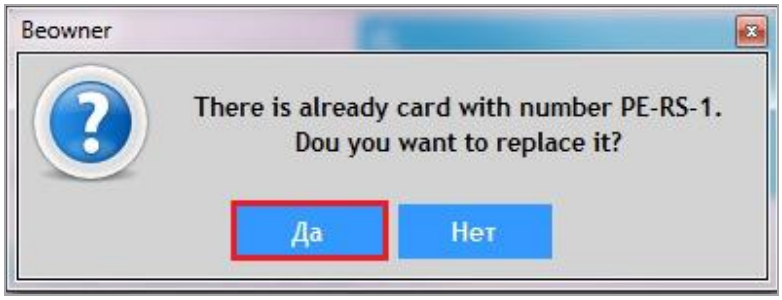
✓ **Manager account** – в данной колонке отображается логин менеджера (сотрудника), выполнившего программирование карт.

✓ **Workplace** – в данной колонке отображается имя компьютера, на котором было выполнено программирование карт.

✓ **Serial number** – в данной колонке отображается серийный номер карт, сгенерированный системой автоматически во время программирования карт.

В случае если требуется выполнить перепрограммирование какой-либо карты (или нескольких карт), которая уже была запрограммирована ранее, то необходимо выполнить те же действия, описанные выше (с **1** по **3**), и на этапе **4**, после поднесения карты к считывателю, в появившемся диалоговом окне нажать кнопку 

для подтверждения перепрограммирования.



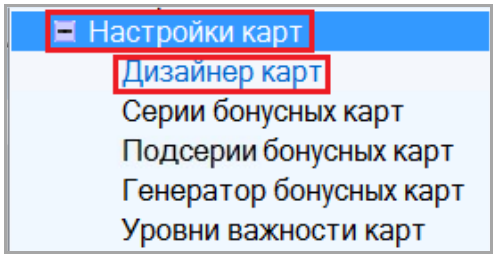
Таким образом, карта будет перепрограммирована и отобразится в общем списке с новым номером.

Выдача запрограммированных бонусных карт клиентам осуществляется из **«Регистрационной карточки игрока»** на закладке **«Карта»** («Приём гостей» → «Обзорная форма игроков»). Подробнее об этом в п. «Закладка "Карта"».

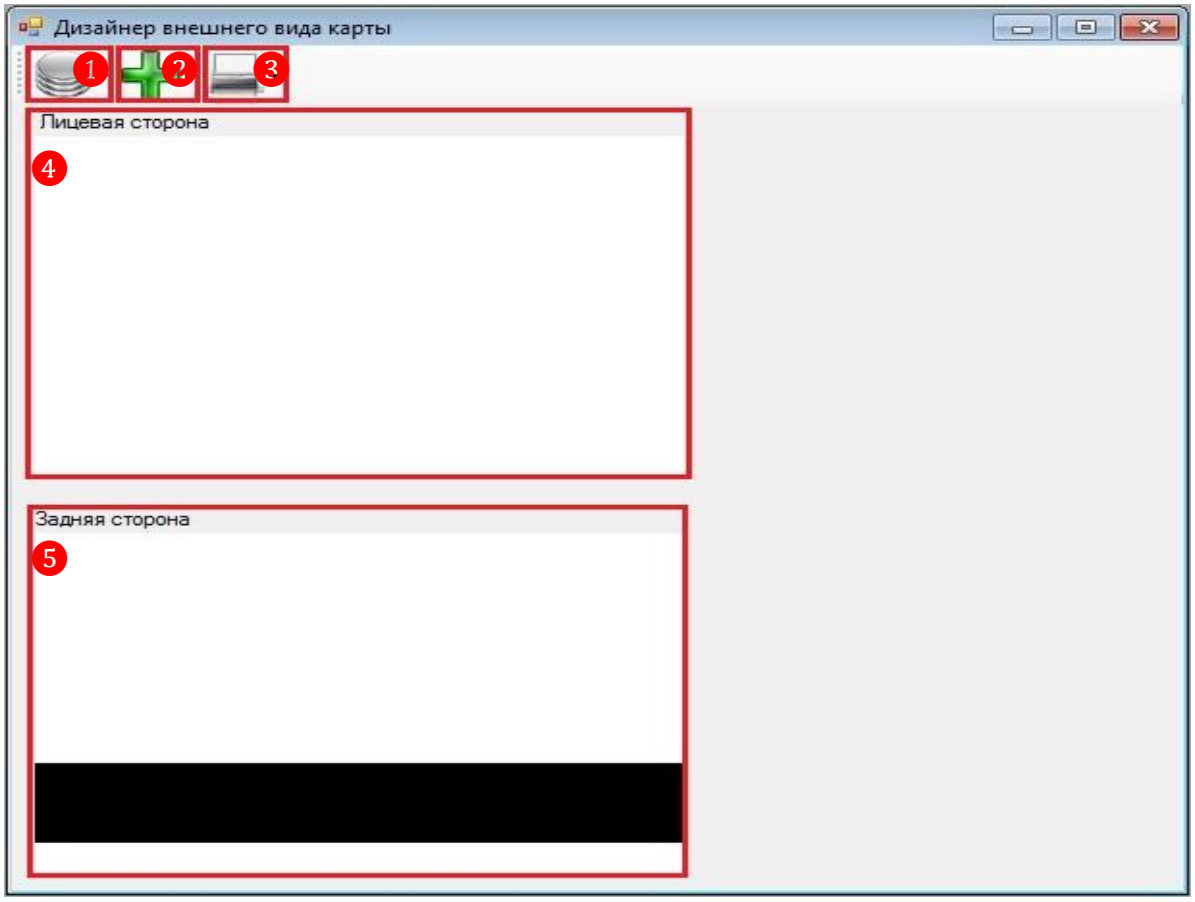
3.3.4 Дизайнер бонусных карт.

Также в системе «SlotLogic» реализована возможность создавать шаблоны для печати бонусных карт. Таким образом, если у Вас есть специальный принтер для печати пластиковых карт, то Вы можете самостоятельно распечатывать бонусные карты для клиентов в соответствии с установленным шаблоном.

Создание шаблонов осуществляется с помощью формы **«Дизайнер внешнего вида карты»**, для открытия которой необходимо в главном меню **«Настройки»** в разделе **«Настройки карт»** выбрать пункт **«Дизайнер карт»**.

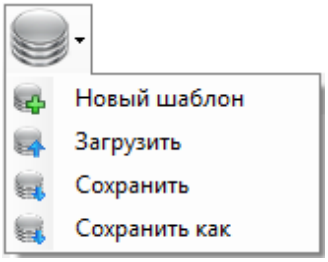


После чего откроется форма для создания шаблонов карт.



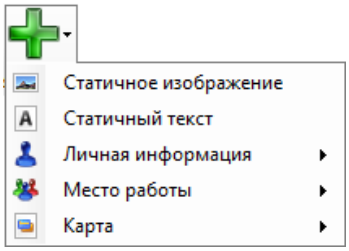
Данная форма содержит следующие элементы:

1) Кнопка вызова меню для работы с шаблонами.



- Новый шаблон – создание нового шаблона. При первоначальном открытии формы, новый шаблон открывается по умолчанию.
- Загрузить – загрузка ранее созданного шаблона.
- Сохранить – сохранение редактируемого в данный момент шаблона, в тот который сохранялся ранее.
- Сохранить как – сохранение редактируемого шаблона как нового.

2) Кнопка вызова меню для работы с элементами шаблона.



- Статичное изображение – добавление изображения (фон карты), размеры которого можно изменять стандартными способами.
- Статичный текст – добавление текста, параметры которого (шрифт, цвет и т.д.) можно редактировать стандартными способами.
- Личная информация – в данном списке можно выбрать персональные данные клиента (ФИО, фотографию и т.д.), которые будут отображаться на бонусной карте при печати из меню карточки клиента.
- Место работы – в этом списке выбирается информация о месте работы клиента, (компания, должность, подразделение, табельный номер), которая также будет отображаться на бонусной карте при печати из меню карточки клиента.
- Карта – в данном списке выбирается информации о самой карте (номер карты, дата выдачи, срок действия), которая будет отображаться на бонусной карте при печати из меню карточки клиента.

3) Кнопка вызова меню для печати пластиковых карт. При нажатии на кнопку будет распечатываться созданный шаблон, но без персональной информации о клиенте. Печать карт с персональной информацией клиента необходимо производить из меню карточки клиента.

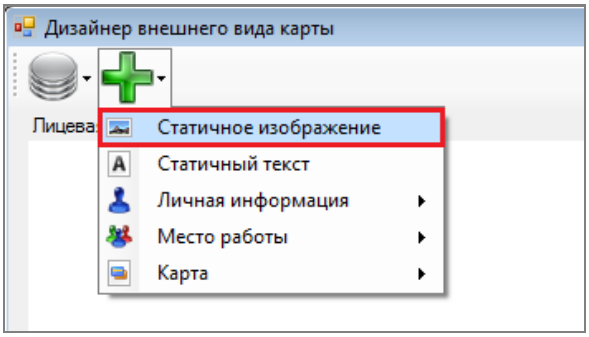
4) Область настроек лицевой стороны карты.

5) Область настроек оборотной стороны карты.

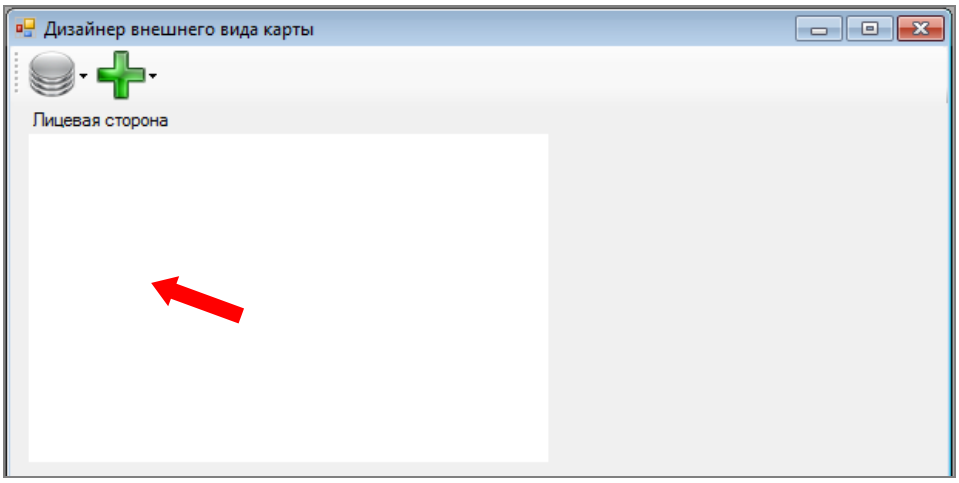
Для создания нового шаблона карты необходимо выполнить следующее:

1. Откройте форму **«Дизайнер внешнего вида карты»** («Настройки» → «Настройки карт» → «Дизайнер карт»).

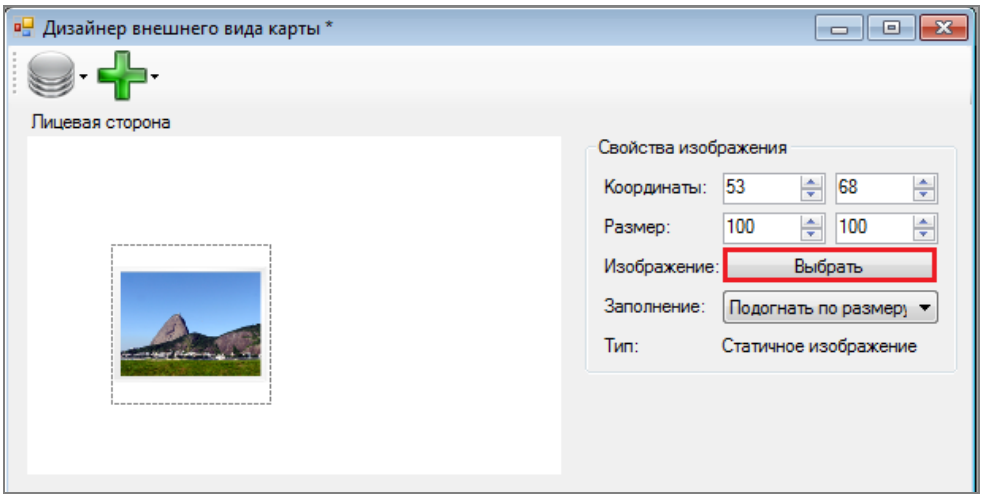
2. Далее выберите в меню элементов шаблона пункт **«Статичное изображение»**, чтобы задать фоновый рисунок для карты.



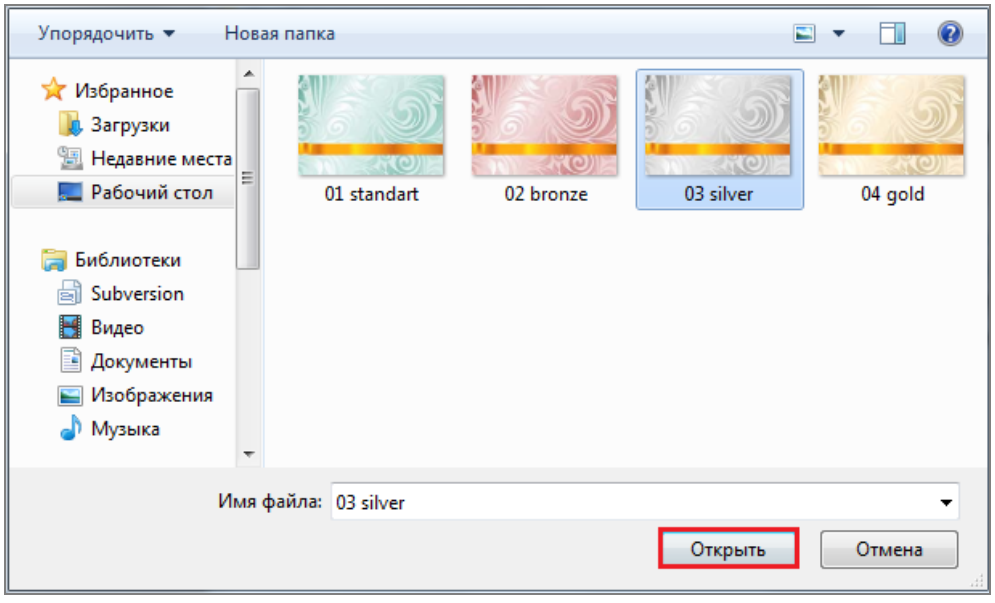
3. Затем кликните правой кнопкой мыши в любом месте области лицевой стороны карты, чтобы открылась панель с необходимыми инструментами.



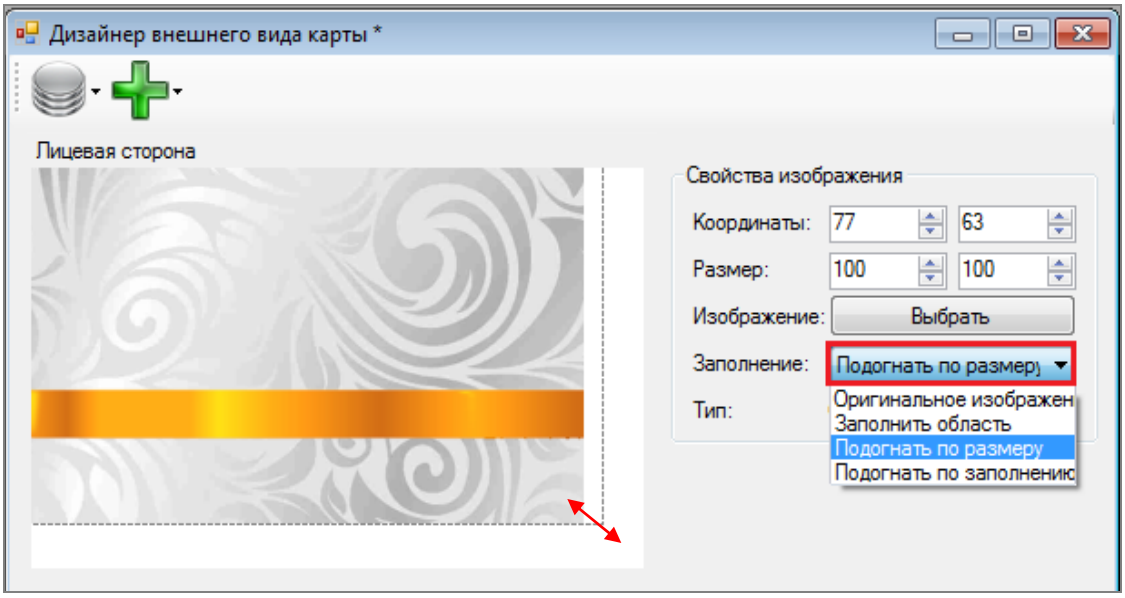
4. В открывшейся справа панели инструментов для загрузки нужного изображения нажмите кнопку Выбрать.



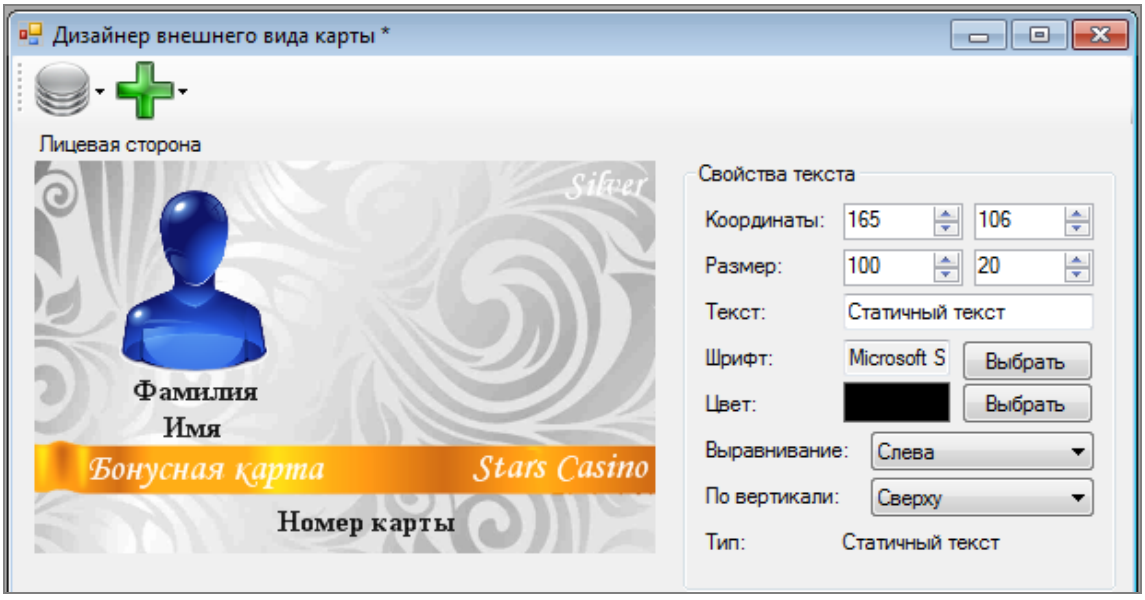
5. В открывшемся окне укажите путь к изображению для фона карты, заранее подготовленному и сохраненному на компьютере, и нажмите кнопку Открыть.



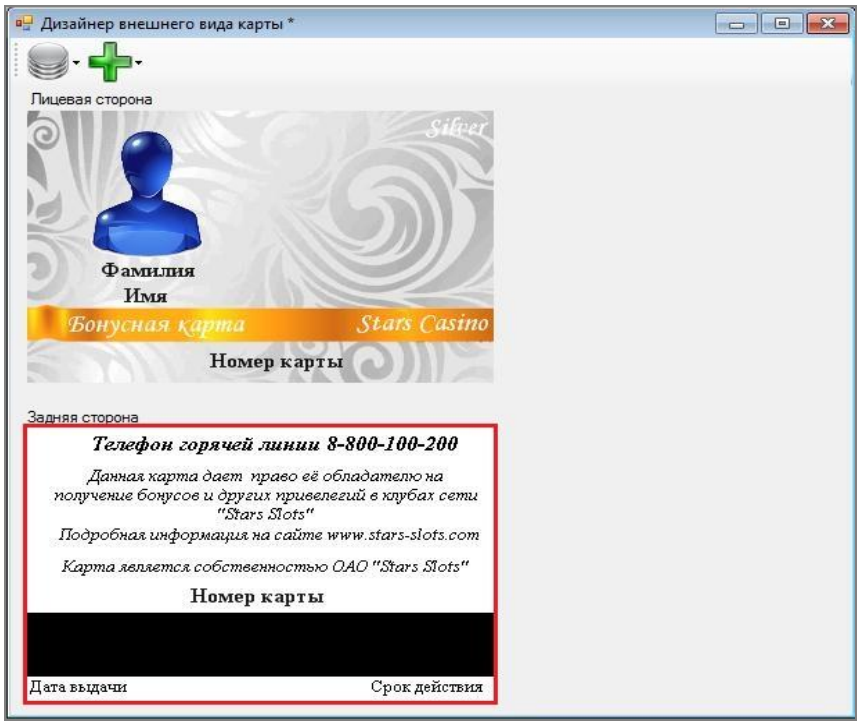
6. Далее выбранное изображение будет загружено в шаблон. При необходимости подкорректируйте расположение изображения на макете с помощью инструмента **«Заполнение»**. Например, выберите **«Подогнать по размеру»** и, кликнув левой кнопкой мыши на любой угол изображения, растяните его до нужного размера.



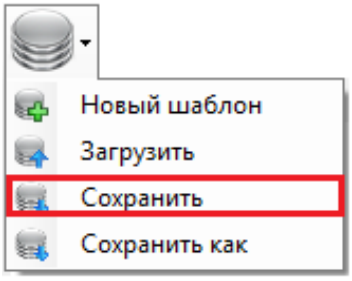
7. После того, как фон для карты подготовлен, необходимо выбрать какая информация будет на нём размещаться (например: название карты, название заведения, идентификационный номер карты, персональные данные клиента). Все необходимые элементы для размещения на карте Вы можете выбрать в меню элементов шаблона и настроить их с помощью панели инструментов аналогично тому, как выполнялась настройка фонового изображения для карты.



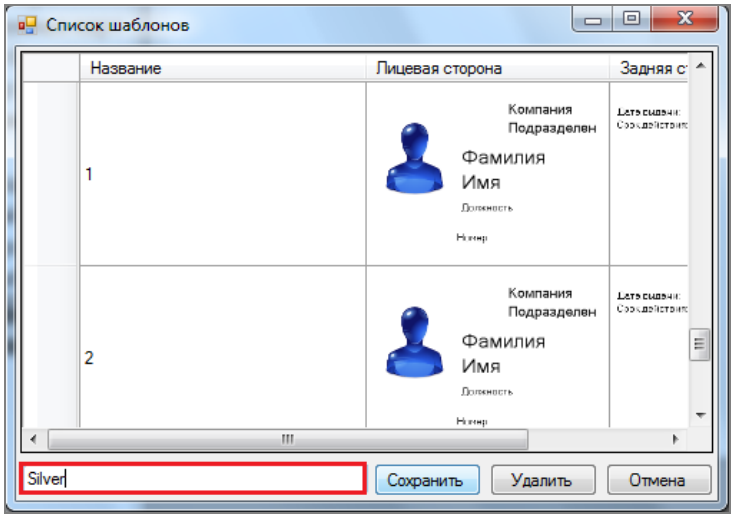
8. После создания шаблона для лицевой стороны карты можно приступить к созданию шаблона для оборотной стороны. Выбор фонового рисунка, размещение информации и прочих необходимых данных на макетной области оборотной стороны выполняется таким же образом, как и для лицевой стороны карты.



9. По окончании работы над шаблоном для карты, необходимо его сохранить, выбрав в меню пункт **«Сохранить»**.



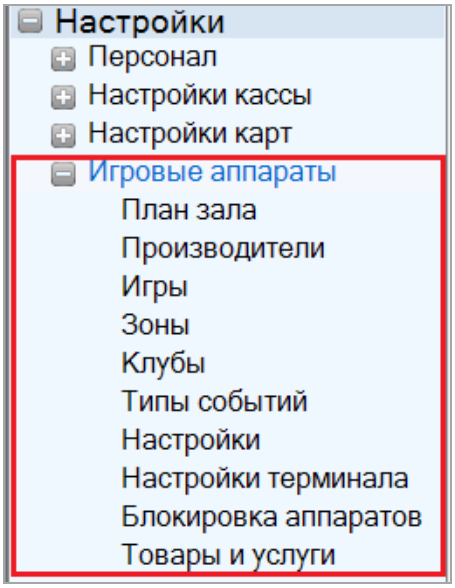
10. В открывшемся окне укажите название созданного шаблона и нажмите кнопку Сохранить.



Печать созданных шаблонов на персональных картах, предназначенных для выдачи клиентам, осуществляется из **Регистрационной карточки игрока** на закладке **«Карта»** (Приём гостей» → «Обзорная форма игроков»). Подробнее об этом в п. «Закладка "Карта"».

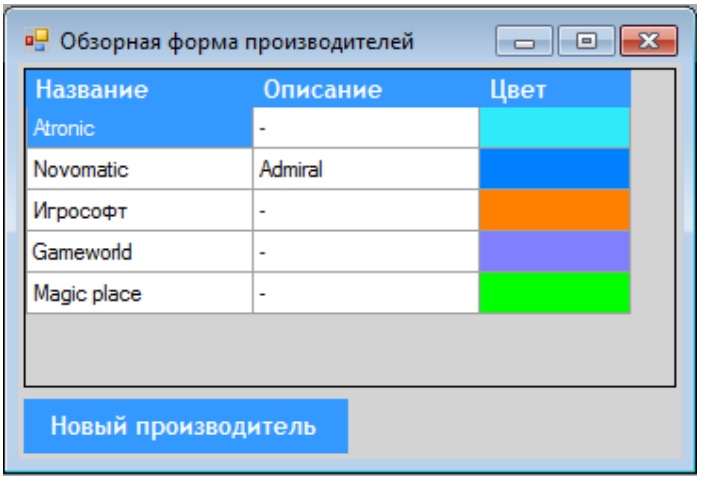
3.4 Настройки модуля «Игровые аппараты».

В подразделе меню **«Настройки» → «Игровые аппараты»** осуществляются настройки модуля **«Игровые аппараты»**, включающие в себя заведение аппаратов в системе, настройку клубов, зон размещения аппаратов и прочее.



3.4.1 Настройка производителей аппаратов.

В системе при заведении игрового аппарата нужно указывать производителя оборудования. Для этого предназначена **«Обзорная форма производителей»**, для открытия которой необходимо выбрать в главном меню **«Настройки» → «Игровые аппараты» → «Производители»**.

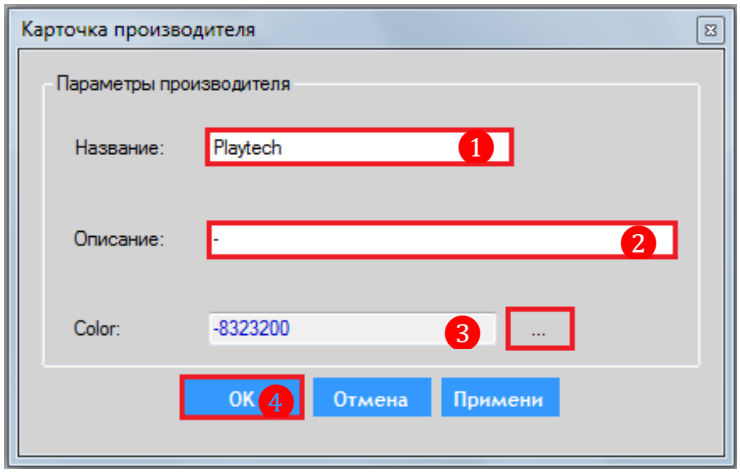


С помощью данной формы можно завести в системе нового или отредактировать ранее заведенного производителя игровых аппаратов.

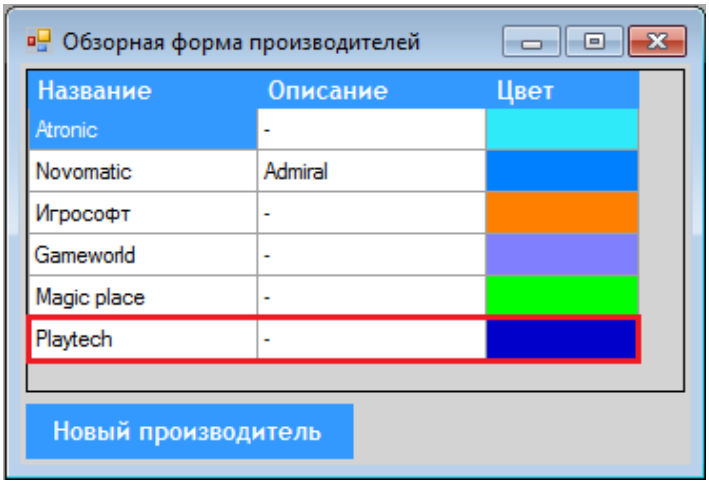
Чтобы добавить в систему нового производителя, необходимо выполнить следующее:

1. Нажать в форме кнопку Новый производитель.
2. В открывшейся карточке производителя указать следующее:
   - Название компании-производителя.
   - Краткое описание (при необходимости).
   - Выбрать цвет для обозначения.

   После ввода данных необходимо нажать кнопку OK.



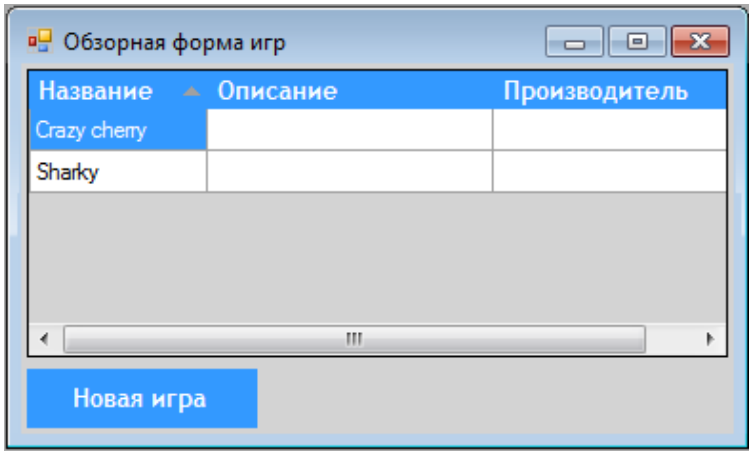
После сохранения заданных параметров компания-производитель отобразится в общем списке.



В случае если требуется внести изменения по какому-либо производителю, то необходимо открыть карточку производителя двойным кликом левой кнопки мыши, внести корректировки и нажать кнопку OK для сохранения изменений.

3.4.2 Настройка игр.

Для удобства в системе для каждого игрового аппарата можно указывать, какие игры будут доступны на нём. Предварительно потребуется только завести эти игры в системе. Для этого предназначена **«Обзорная форма игр»**, для открытия которой необходимо выбрать в главном меню **«Настройки»** → **«Игровые аппараты»** → **«Игры»**.

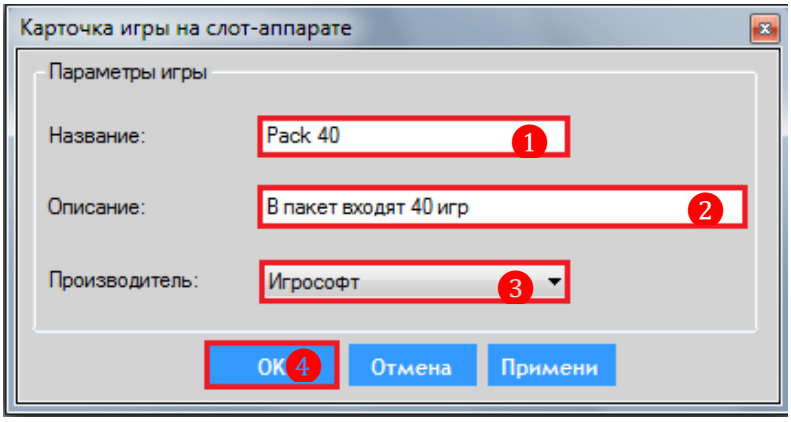


С помощью данной формы можно заводить в системе новые игры либо редактировать заведенные ранее.

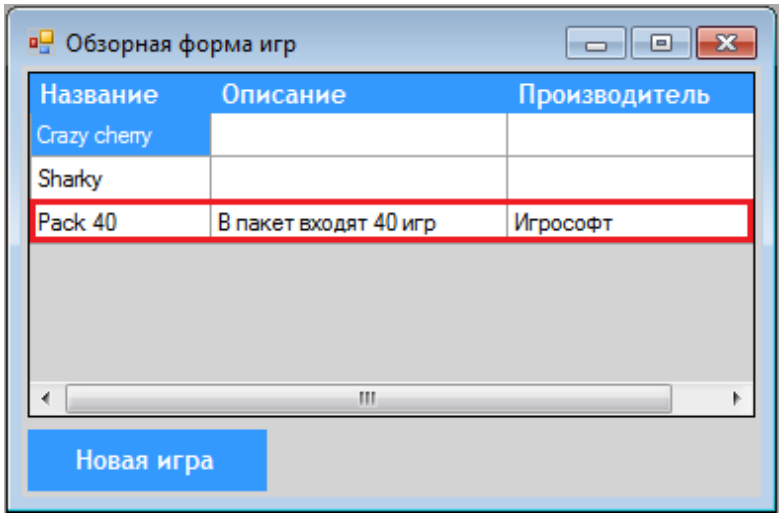
Чтобы добавить игру или пакет игр в список, необходимо выполнить следующее:

1. Нажать кнопку Новая игра.
2. В открывшейся карточке указать следующие параметры:
   - Название игры или пакета игр.
   - Краткое описание (при необходимости).
   - Выбрать из выпадающего списка компанию-производителя игры/игр (при необходимости).

По окончании ввода данных нажать кнопку OK для сохранения параметров.



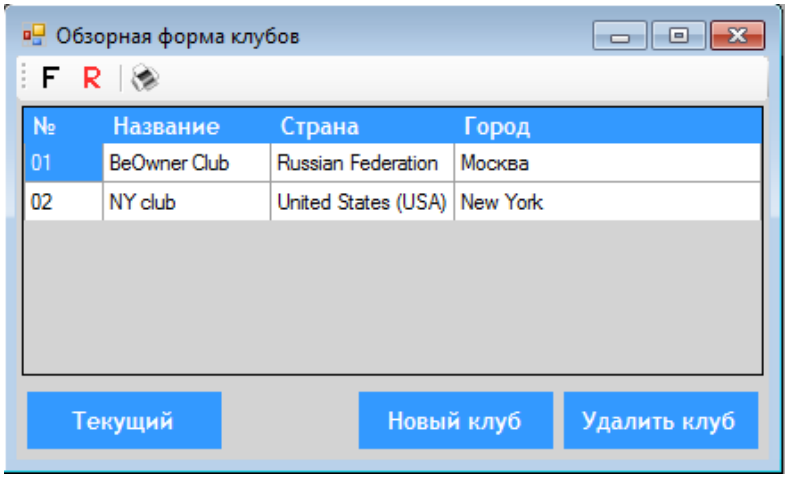
После сохранения игра/пакет игр отобразится в общем списке.



В случае если требуется внести изменения по какой-либо игре, то необходимо открыть карточку игры двойным кликом левой кнопки мыши, внести корректировки и нажать кнопку OK для сохранения изменений.

3.4.3 Настройка клубов.

В системе при заведении игрового аппарата необходимо указывать клуб (зал), к которому он принадлежит. Заведение клубов в системе осуществляется с помощью формы **«Обзорная форма клубов»**, для открытия которой необходимо выбрать в главном меню **«Настройки» → «Игровые аппараты» → «Клубы»**.

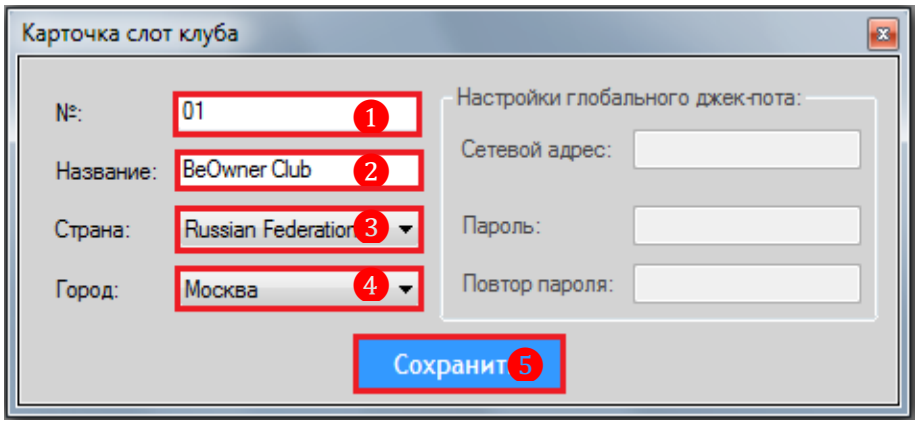


С помощью данной формы можно завести в системе новый клуб, удалить или отредактировать уже имеющиеся.

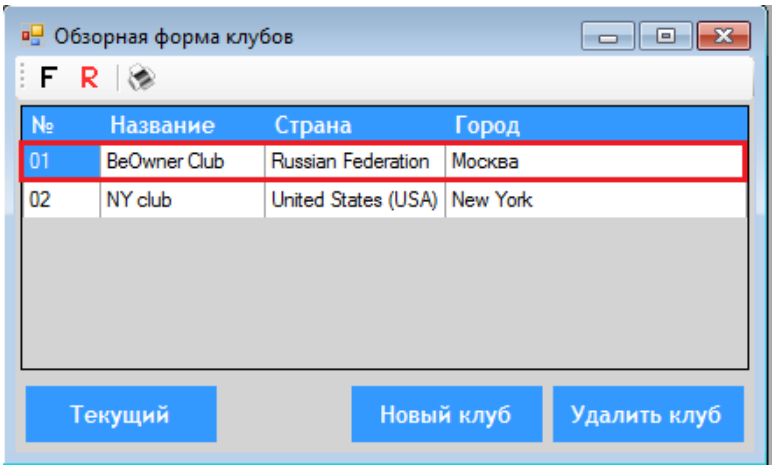
Чтобы добавить новый клуб в систему, необходимо выполнить следующее:

1. Нажать кнопку Новый клуб.
2. В открывшейся карточке указать следующие параметры:
   - Порядковый номер клуба
   - Название клуба.
   - Из выпадающего списка выбрать страну местонахождения клуба.
   - Из выпадающего списка выбрать город местонахождения клуба.

   По окончании ввода данных нажать кнопку Сохранить.



После сохранения заданных параметров новый клуб отобразится в общем списке.

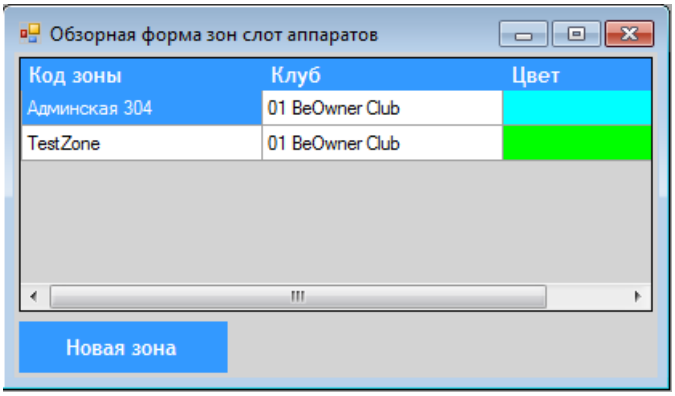


В случае если требуется внести изменения по какому-либо клубу, то необходимо открыть карточку клуба двойным кликом левой кнопки мыши, внести корректировки и нажать кнопку Сохранить для сохранения изменений.

В случае если необходимо удалить клуб из системы, то нужно воспользоваться кнопкой Удалить клуб.

3.4.4 Настройка зон расположения аппаратов.

В системе при заведении игрового аппарата необходимо также указывать зону клуба (зала), в которой он располагается. Например: главный холл, вход, бар и т. д. Заведение зон осуществляется с помощью формы **«Обзорная форма зон слот аппаратов»**, для открытия которой необходимо выбрать в главном меню **«Настройки»** → **«Игровые аппараты»** → **«Зоны»**.

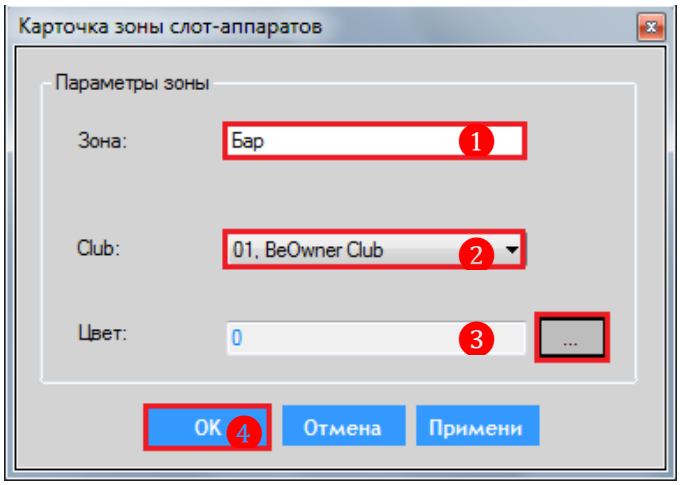


В данной форме можно завести новую зону для клуба (зал) или отредактировать ранее заведенную.

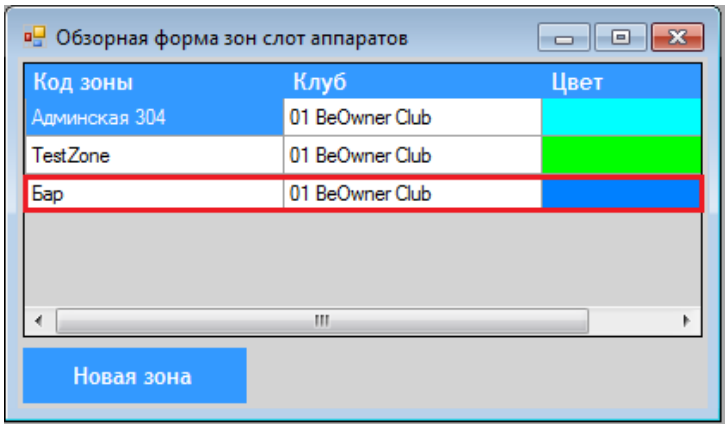
Чтобы добавить новую зону, необходимо выполнить следующее:

1. Нажать кнопку Новая зона.
2. В открывшейся карточке указать следующие параметры:
   - Название или код зоны.
   - Выбрать клуб (зал), к которому относится данная зона.
   - Выбрать цвет для обозначения.

   По окончании ввода данных нажать кнопку OK для сохранения параметров.



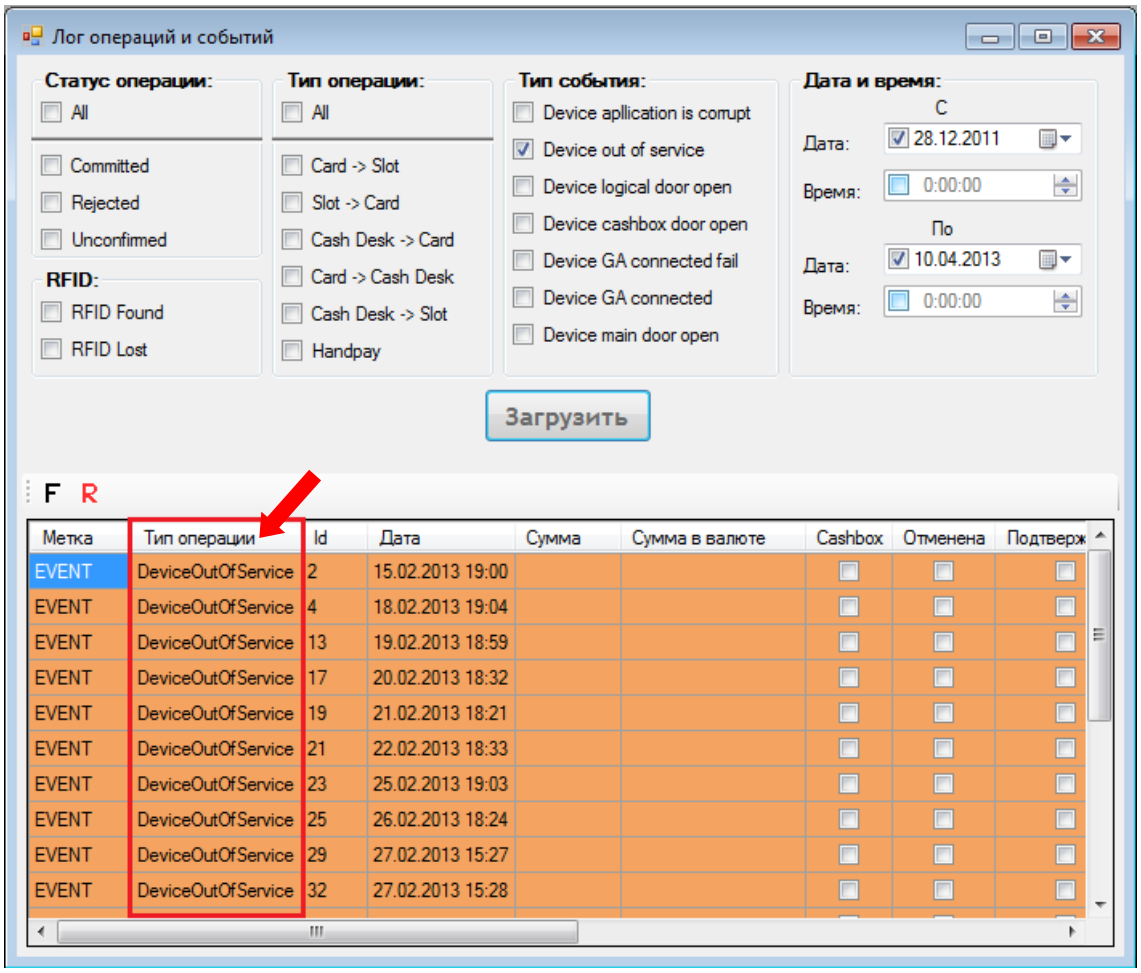
После сохранения заданных параметров новая зона отобразится в общем списке.



В случае если требуется внести изменения по какой-либо зоне, то необходимо открыть карточку зоны двойным кликом левой кнопки мыши, внести корректировки и нажать кнопку OK для сохранения изменений.

3.4.5 Настройка типов событий ИА.

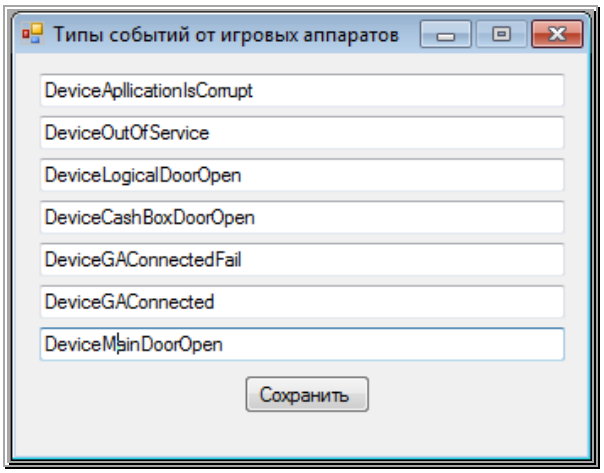
В процессе работы игровые аппараты генерируют различные типы происходящих на них операций и событий (логов), которые фиксируются в системе в разделе **«Игровые аппараты» → «Мониторинг» → «Лог операций и событий»**.



Изначально по умолчанию операции и события отображаются на английском языке, но при необходимости их можно редактировать и переводить на любой удобный язык.

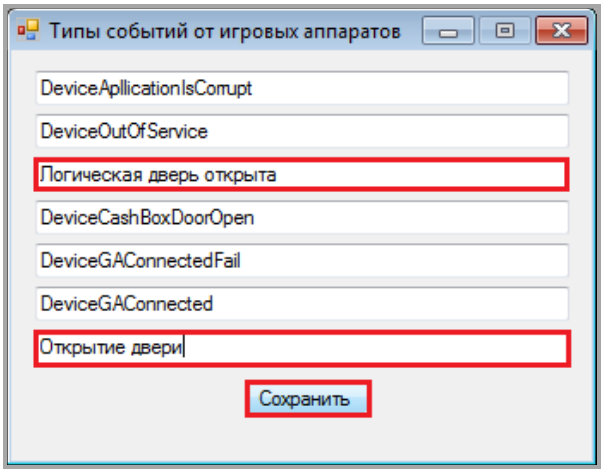
Для того чтобы отредактировать название какого-либо типа событий, необходимо выполнить следующее:

1. Выберите в главном меню **«Настройки» → «Игровые аппараты» → «Типы событий»**.



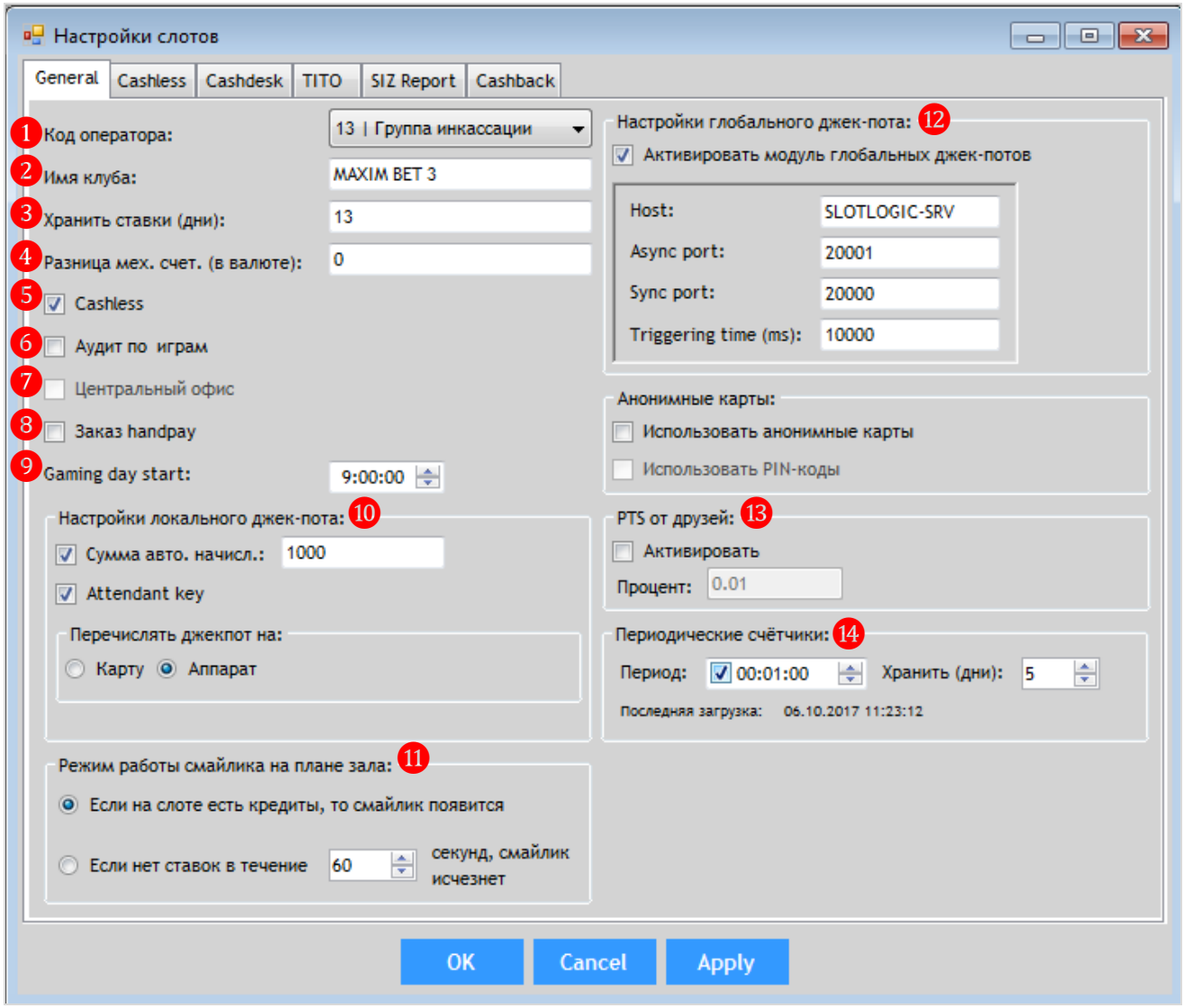
2. В открывшемся списке выберите тип событий, название которого требуется отредактировать, кликнув левой кнопкой мыши по строке, введите новое название с помощью клавиатуры и нажмите кнопку 

.



3.4.6 Настройка опций игровых аппаратов.

В разделе **«Настройки» → «Игровые аппараты» → «Настройки»** на вкладке **«Общие»** осуществляются настройки следующих параметров игровых аппаратов: время хранения ставок, порядок зачисления денежных средств, данные для формирования отчётности, настройки локального и глобального джекпотов, PTS «от друзей» и прочее.



Подробное описание опций настроек игровых аппаратов:

1. Код оператора – из выпадающего списка необходимо выбрать должность, которой предоставляется право на проведение операций handpay*.

** Handpay (ручная выдача) - вывод кредитов со счёта игрового аппарата посредством выдачи игроку денежных средств наличными из кассы.*

2. Имя клуба – указать название клуба (зала), которое будет отображаться в интерфейсе окна кассы в системе (**«Игровые аппараты» → «Касса» → «Касса»**).



3. Хранить ставки (дни) – указать количество дней, в течение которых в базе данных будут храниться данные по ставкам и выигрышам клиентов (рекомендуемое значение - не более 30 дней).

4. Разница механических счётчиков (в валюте) – указать величину допустимой разницы (расхождения) между значениями механических и электронных счётчиков игровых аппаратов.

Примечание: Величина разницы указывается в валюте. Например, для РФ, если указано число 10, то будет допускаться разница в 10 рублей.

Внимание! Данный параметр необходим в дальнейшем для проверки корректности работы механических счётчиков валюты в аппарате. Если величина разницы НЕ будет указана в настройках, то проверка корректности работы механических счетчиков будет автоматически отключена.

5. Cashless – установить галочку для активации возможности зачисления денежных средств с баланса карты клиента на счёт аппарата и со счёта аппарата на баланс карты.

6. Аудит по играм – установить галочку для активации возможности осуществлять аудит игровых аппаратов с детализацией по играм.

7. Центральный офис - установить галочку для активации возможности аккумулировать данные (финансовая информация, игровая статистика, данные по зарегистрированным игрокам и т.п.) нескольких клубов в одном главном клубе на текущем компьютере (если в системе заведено несколько клубов).

Внимание! Для активации данной возможности необходимо обращаться к специалистам тех. поддержки системы.

8. Заказ handpay - установить галочку для активации возможности вручную заказывать (фиксировать) операции handpay в системе (**«Игровые аппараты» → «Касса» → «Заказ выплат»**).

9. Gaming day start - установка времени начала игрового дня. Данная опция используется в статистике и отчетах, ни на что другое не влияет. По умолчанию **Gaming day start** начинается с **0:00:00** ч.

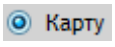
10. Настройки локального джекпота – для джекпотов в рамках одного клуба.

- **Сумма автоматического начисления** – установить галочку для активации возможности зачисления суммы выигранного клиентом джекпота на баланс аппарата/карты в автоматическом режиме или с ключа и указать порог для этой возможности (максимальную сумму).

Внимание! Если автоматический режим начисления не активирован либо сумма выпавшего джекпота превышает заданный порог, то в момент выпадения джекпота игровой аппарат заблокируется, а сумма джекпота будет доступна только для ручного начисления.

- **Attendant key** - установить галочку для активации режима начисления джекпота с ключа. В этом случае сумма выпавшего джекпота, не превышающая заданную в **«Сумма авто. начисл.»**, будет начисляться на аппарат только после того, как аттендант повернет ключ.

- **Перечислять джекпот на:**



- сумма выигранного джекпота, не превышающая порогового значения, будет зачисляться на счёт бонусной карты клиента. Доступно только для джекпотов Mystery.



- сумма выигранного джекпота, не превышающая порогового значения, будет зачисляться на счёт игрового аппарата.

Внимание! В соответствии с SAS-протоколом, джекпоты могут не начисляться на аппарат автоматически либо с ключа в некоторых определенных случаях: открыта главная дверь аппарата, включены сервисные экраны, включен экран выбора игры (подробнее см. описание SAS-протокола).

В случаях, когда аппарат отвергает попытку зачисления денег, джекпот будет доступен для ручного начисления.

11. Режим работы смайлика на плане зала:

- **«Если на слоте есть кредиты, то смайлик появится»** - установить галочку, чтобы на плане зала на аппаратах («Игровые аппараты» → «Мониторинг» → «Новый план зала») всегда отображался значок **«Смайл»**, если на аппарате есть кредиты.

- **«Если нет ставок в течение X секунд, смайлик исчезнет»** - установить галочку, чтобы на плане зала на аппаратах («Игровые аппараты» → «Мониторинг» → «Новый план зала») значок **«Смайл»** отображался только, если с момента последней ставки не прошло указанное количество времени. Если по истечении этого времени ставка не была сделана, то **«Смайл»** исчезнет.

12. Настройки глобального джекпота – для джекпотов в рамках нескольких клубах.

- **Активировать модуль глобальных джекпотов** - установить галочку для активации модуля глобальных джекпотов.

✓ **Host** - IP-адрес компьютера Центрального офиса (главного клуба), через который будет осуществляться доступ к базе данных по всем клубам, зарегистрированным в системе.

✓ **Async port** - номер порта для асинхронных сообщений (например, 20001). Именно по этому порту проверяется корректность связи с Центральным офисом, а также, поэтому порту Центральный офис рассылает сообщения о том, в каком клубе выпал тот или иной джекпот.

✓ **Sync port** - номер порта для синхронных сообщений (например, 20000). Именно по этому порту идет синхронизация текущих значений джек-потов и запрос клуба к Центральному офису на выпадение джекпота.

✓ **Triggering time (ms) –** частота опроса Центрального офиса клубом (автообновление данных). По умолчанию 10000 мс = 10 с.

Внимание! Для активации и настройки опций глобального джекпота необходимо обращаться к специалистам тех. поддержки системы.

13. PTS от друзей (подробнее об этом в пункте «Настройка PTS "от друзей"»):

- **Активировать** – установить галочку для активации возможности начисления клиенту PTS за всех приглашенных в клуб друзей (новых игроков).

- **Процент** – указать величину процента отчисления PTS «от друзей».

14. Периодические счётчики – установить галочку и задать параметры:

- **Период** – указать время (чч:мм:сс), через которое система будет автоматически выполнять опрос игровых аппаратов и фиксировать значения их электронных и механических счётчиков.

- **Хранить (дни)** – указать время хранения полученных значений счётчиков игровых аппаратов в днях. Просмотр доступен в разделе **«Игровые аппараты» - «Мониторинг» - «Периодические счётчики»**.

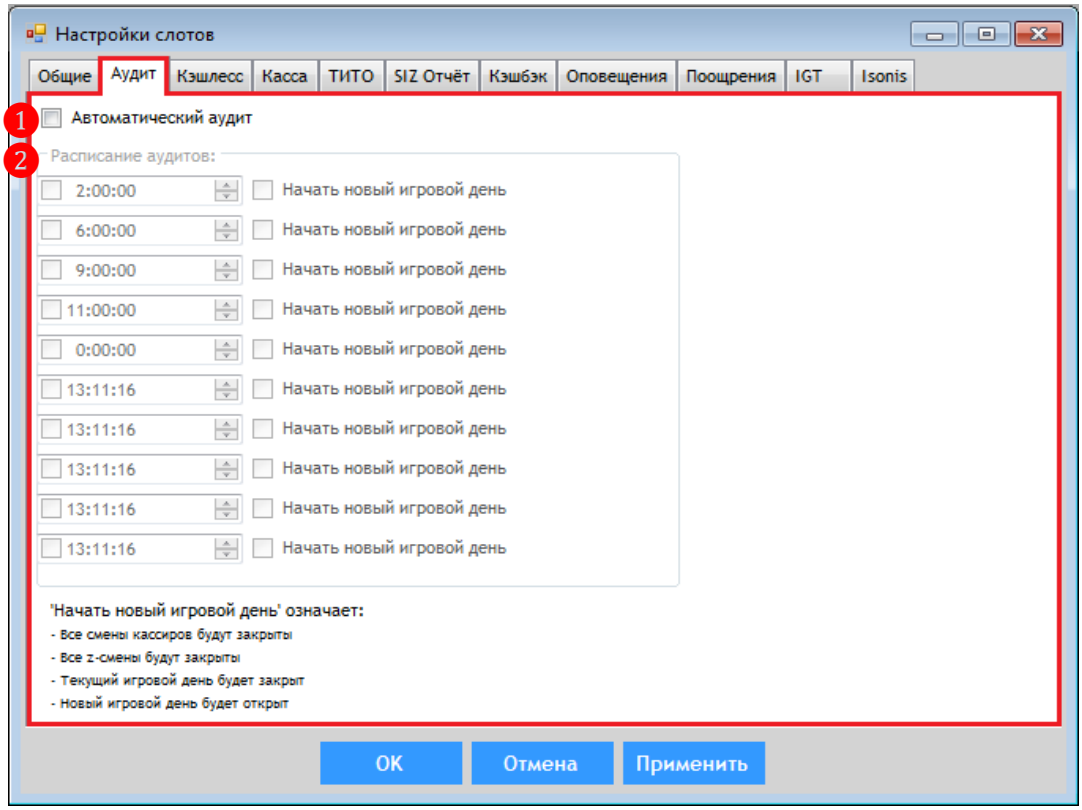
Если галочка **«Периодические счётчики»** не установлена, то автоопрос ИА выполняться не будет.

По окончании настройки всех необходимых опций, нажмите кнопку OK для сохранения.

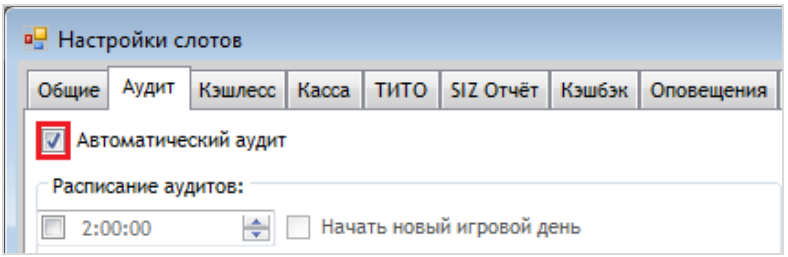
В случае если требуется изменить какие-либо параметры настроек игровых аппаратов, нужно открыть данную форму (**«Настройки» → «Игровые аппараты» → «Настройки»**), внести необходимые изменения и нажать кнопку OK для сохранения изменений.

3.4.7 Активация и настройка автоматического аудита.

Активация и настройка расписания автоматического аудита игровых аппаратов осуществляются на форме основных настроек игровых аппаратов (**«Настройки» → «Игровые аппараты» → «Настройки»**) на вкладке **«Аудит»**.



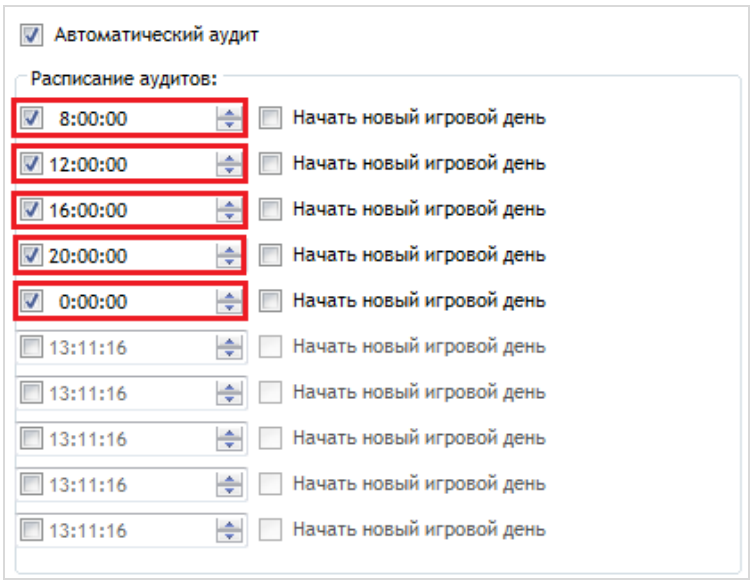
1. **Автоматический аудит** – установить галочку для активации автоматического аудита. Если галочка не установлена, то аудиты игровых аппаратов выполняются вручную.



2. **Расписание аудитов:**

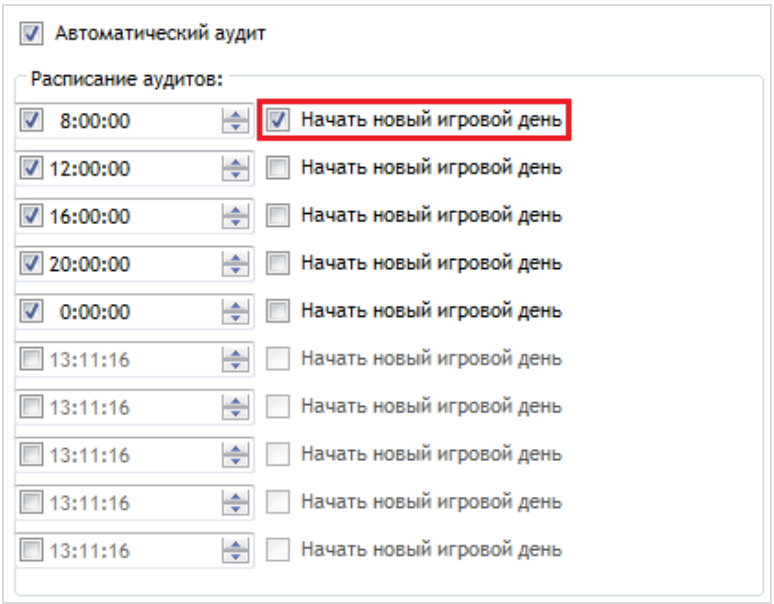
- Слева в полях устанавливается время проведения процедур автоматического аудита игровых аппаратов в течение суток. Для активации каждого поля необходимо установить галочку и с помощью клавиатуры или встроенных кнопок задать нужное время (чч:мм:сс).

Максимально возможное количество аудитов за сутки – 10, минимальный промежуток между аудитами – 30 минут.



- Справа от времени проведения аудита установить галочку **«Начать новый игровой день»**, если по окончании процедуры автоматического аудита в указанное время требуется открыть в системе новый игровой день. Таким образом, в системе автоматически будут выполнены следующие процедуры:

✓ **Все смены кассиров будут закрыты.**
✓ **Все Z-смены будут закрыты.**
✓ **Текущий игровой день будет закрыт.**
✓ **Новый игровой день будет открыт.**

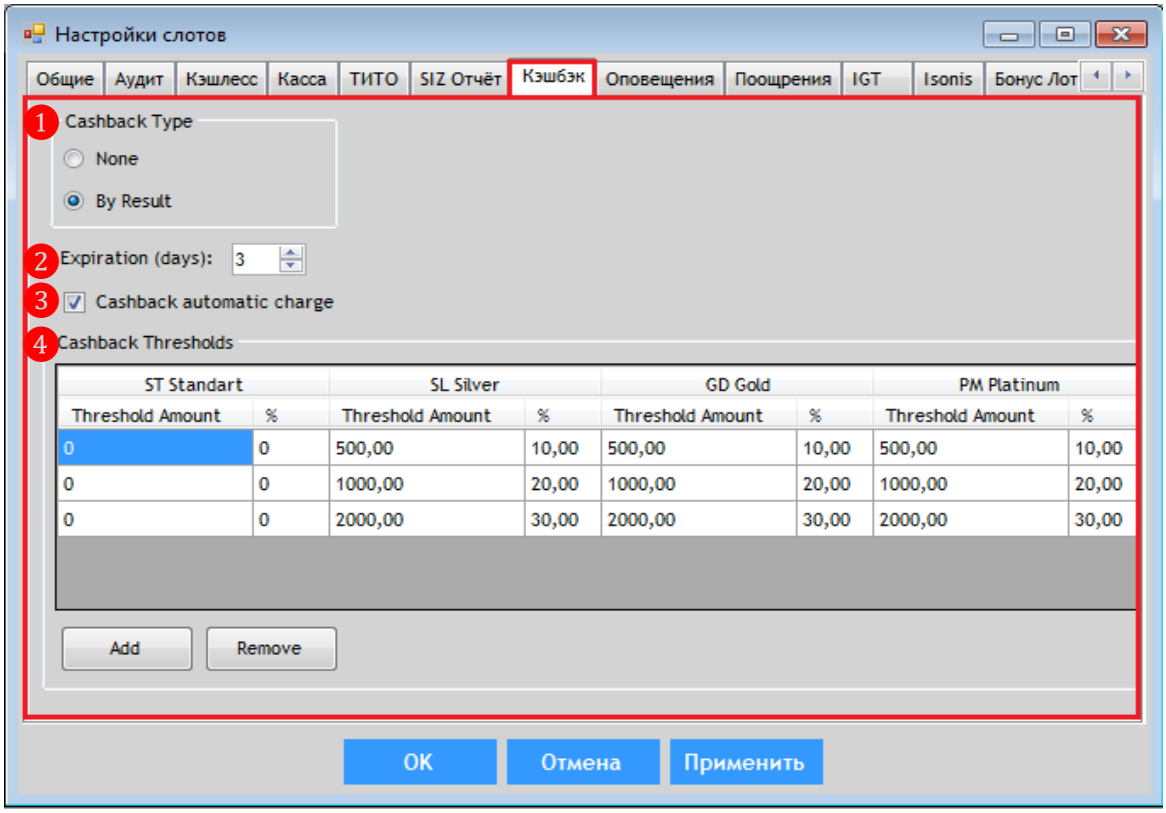


По окончании настройки нажмите кнопку Применить для сохранения или кнопку OK, чтобы сохранить изменения и закрыть форму.

3.4.8 Активация и настройки Cashback.

С помощью функционала Cashback в системе «SlotLogic» реализована возможность возвращать игроку определенный процент ***(Cashback)*** от потраченной им в казино/клубе суммы денег либо от его результата.

Активация и настройки Cashback осуществляются на форме основных настроек игровых аппаратов (**«Настройки» → «Игровые аппараты» → «Настройки»**) на вкладке **«Cashback»**.



1. «Cashback Type» – выбрать тип Cashback, установив отметку в нужном значении:

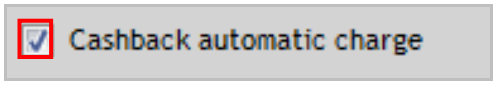
None	Тип Cashback не выбран, функционал Cashback отключен.
By Result	Cashback будет рассчитываться как процент от результата игрока. Если результат игрока отрицательный (<0), то Cashback не рассчитывается и не начисляется. ***Cashback by Result = Result * Cash back %*** ***Result = Total In - Total Out*** Воспользоваться **Cashback by result** игрок сможет не ранее следующего игрового дня.

2. «Expiration (days)» – указать количество игровых дней, в течение которых игрок может использовать свой начисленный Cashback, приложив бонусную карту к считывателю аппарата. По истечении заданного срока игрок сможет получить неиспользованный Cashback только после ручной активации через форму **«Current Cashback»** («Slots» → «Cashback» → «Current Cashback»).



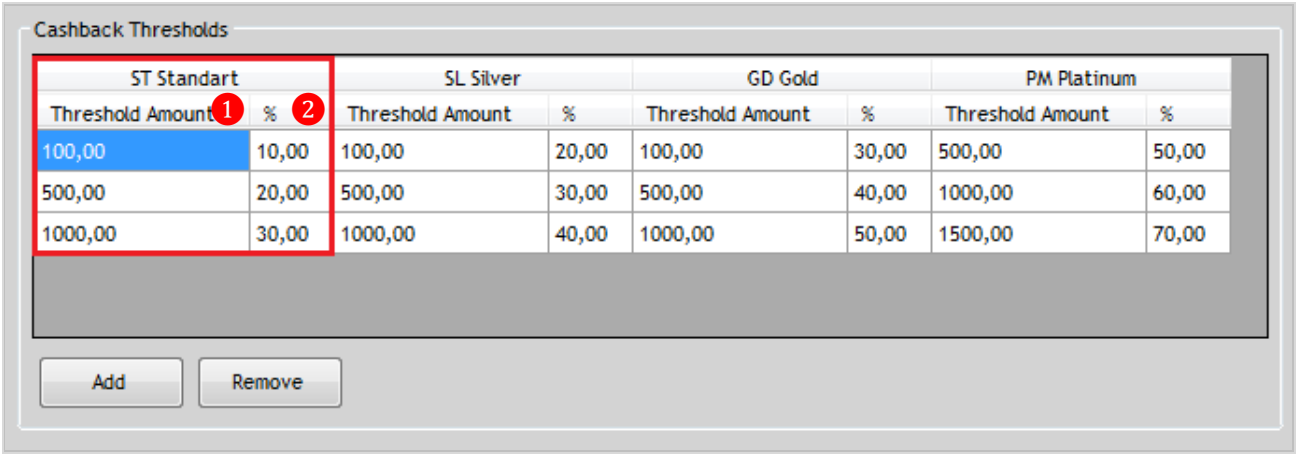
3. «Cashback automatic charge» – установить галочку для автоматической активации и зачисления накопленного в предыдущий день или ранее (определяется настройкой

«**Expiration**») Cashback на баланс аппарата при прикладывании карты к считывателю. Если галочка не установлена, активация Cashback осуществляется вручную на форме **«Current Cashback»** («Slots» → «Cashback» → «Current Cashback»). После активации Cashback зачислится на баланс аппарата при прикладывании карты игрока к считывателю.



4. «Cashback Thresholds» – с помощью данной опции задаются минимальные пороговые значения ***Pure Drop*** или ***Result*** и ***процент Cashback*** для расчёта суммы, которая будет начисляться игрокам в зависимости от их статуса. Сверху в шапке таблицы в столбцах по возрастающему приоритету отображаются названия статусов для игроков, которые заведены в системе («Настройки» → «Прием гостей» → «Статусы игроков»). Начисление **Cashback** можно настроить как для игроков всех статусов, так и выборочно (например, только для VIP игроков со статусом **Gold** и **Platinum**). Величина процента Cashback также может варьироваться.

Кнопка **«Add»** - добавляет новую строку, кнопка **«Remove»** - удаляет выбранную строку.

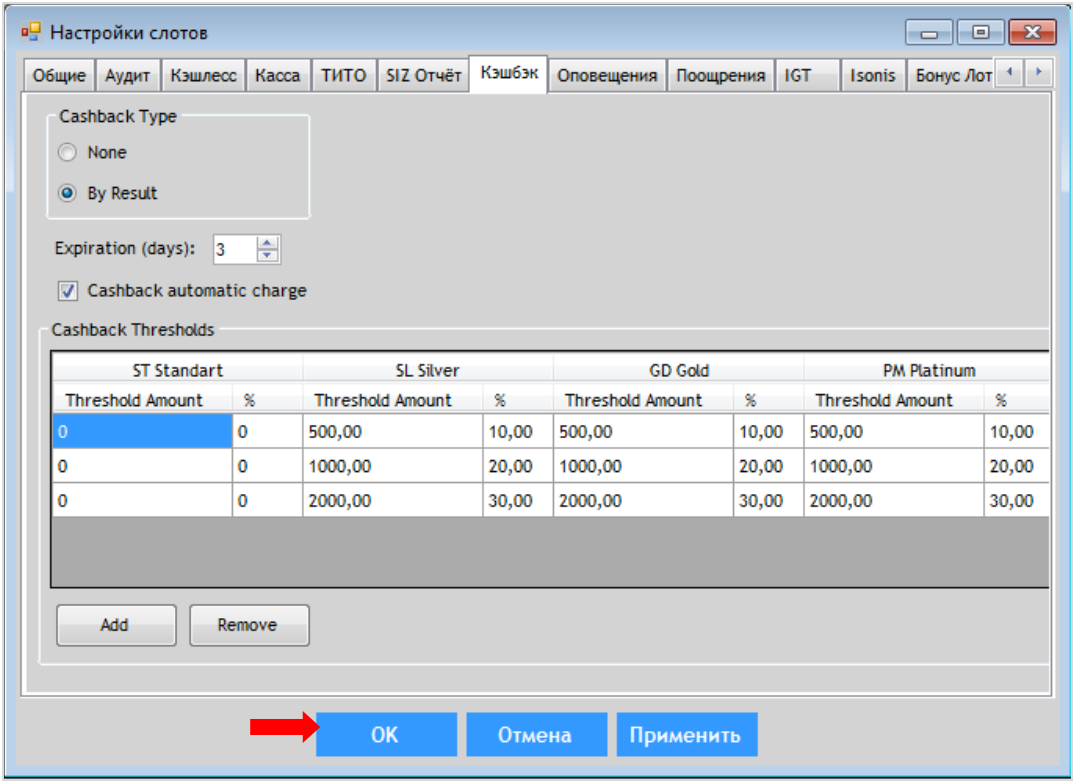


1) В колонке **«Thresholds Amount»** с помощью клавиатуры вводится сумма - минимальное пороговое значение ***Pure Drop*** или ***Result*** (в зависимости от выбранного типа Cashback), начиная с которой будет рассчитываться сумма Cashback для начисления игроку. Количество строк **«Thresholds Amount»** не ограничено.

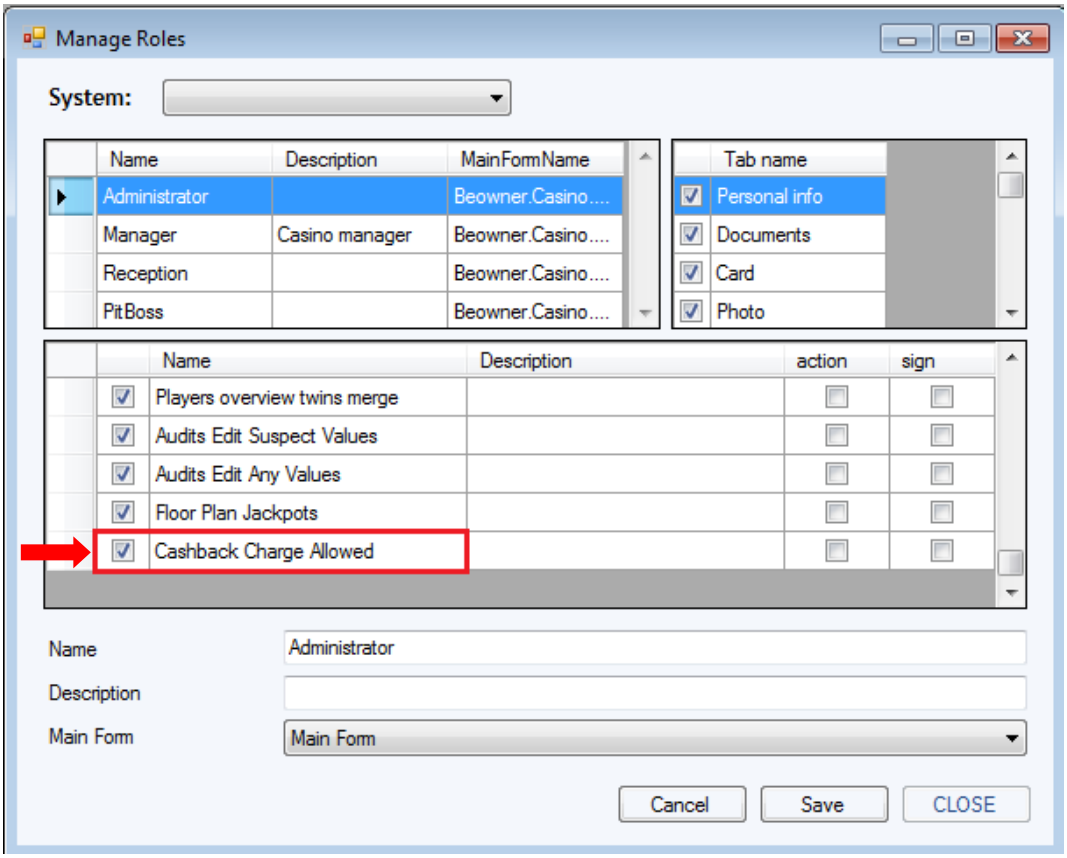
2) В колонке «**%**» с помощью клавиатуры для каждого значения **«Thresholds Amount»** вводится величина процента для расчёта суммы Cashback (от **0**,**00** до **100**,**00**).

Примечание: Если функционал Cashback активирован (выбран тип «By Result»), но не заданы значения опции «Cashback Thresholds», то Cashback ни рассчитываться, ни начисляться не будет.

5. По окончании настройки Cashback нажать кнопку **«OK»** (применить настройки и закрыть форму) или **«Apply»** (применить настройки).

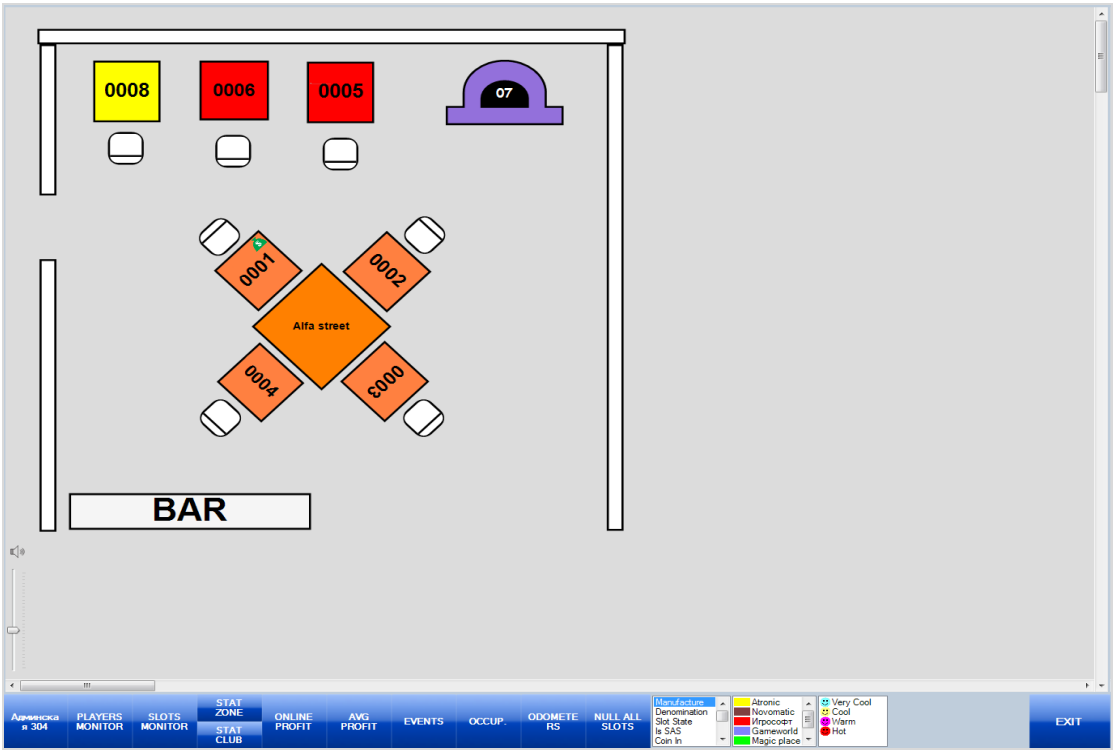


Кроме этого, для возможности вручную активировать Cashback для начисления игроку, в настройках роли пользователя («Administration» → «Roles»), необходимо активировать право **«Cashback Charge Allowed»**, установив галочку.

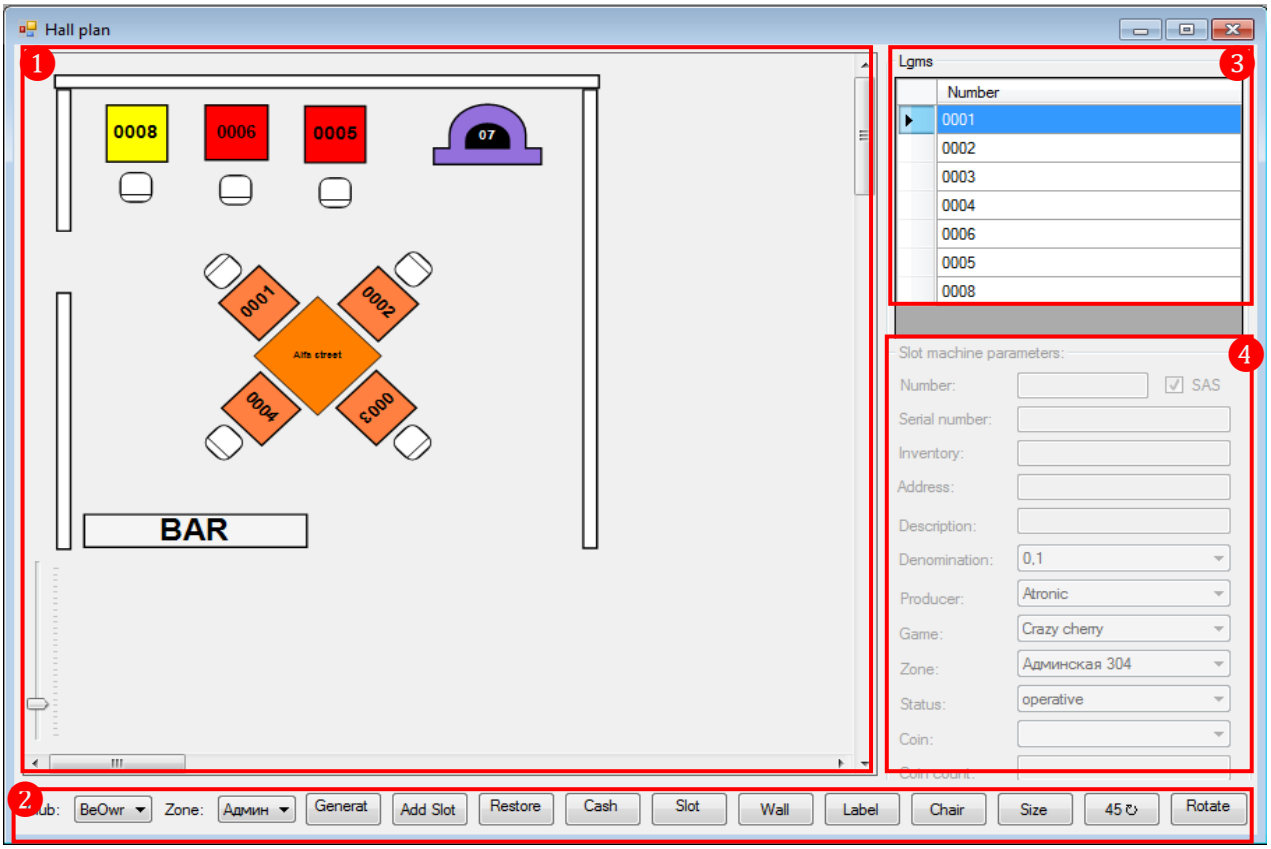


3.4.9 Настройка нового плана зала «New Floor Plan».

Форма **«New Floor Plan»** (**«Slots» - «Monitoring» - «New Floor Plan»**) представляет собой двухмерный графический план зала клуба, на котором схематически расположены игровые аппараты, электронные рулетки, кассы, бар и прочие объекты. Данный план позволяет в удобной форме осуществлять мониторинг за состоянием, загруженностью и доходностью игровых аппаратов, а также за игроками в режиме реального времени.



Создание плана зала и размещение на нём всех элементов осуществляется с помощью формы-дизайнера **«Hall plan»** (**«Settings» → «Slots» → «New Hall plan Designer»**).



Основные элементы формы:

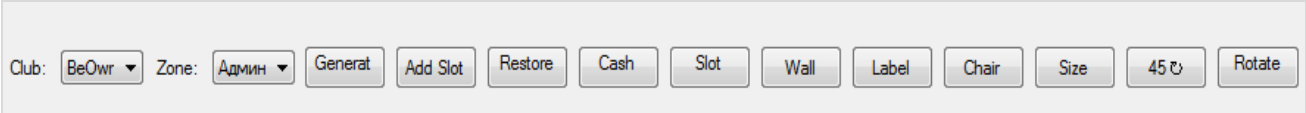
1) Рабочая область для размещения элементов зала.

2) Панель управления элементами плана.

3) Список игровых аппаратов/рулеток, размещённых на плане.

4) Панель для просмотра и редактирования параметров игрового аппарата/рулетки.

➢ **<u>Функционал панели управления элементами плана</u>.**



1. Club – из выпадающего списка выбирается клуб, план зала которого необходимо открыть для просмотра и редактирования.

2. Zone – из выпадающего списка выбирается зона клуба, план которой необходимо открыть для просмотра и редактирования.

3. Generate – кнопка для заведения в системе и добавления на план одновременно нескольких игровых аппаратов/постов рулетки.

4. Add Slot – кнопка для заведения в системе и добавления на план игрового аппарата или поста рулетки.

5. Restore Slot – кнопка для восстановления удалённых игровых аппаратов.

6. Cash desk – кнопка для добавления на план элемента **«Касса»**.

7. Slot – кнопка для заведения в системе и добавления на план элемента **«Слот-мастер»** для подключения постов рулетки.

8. Wall – кнопка для добавления на план элемента **«Стена»** для обозначения границ зала.

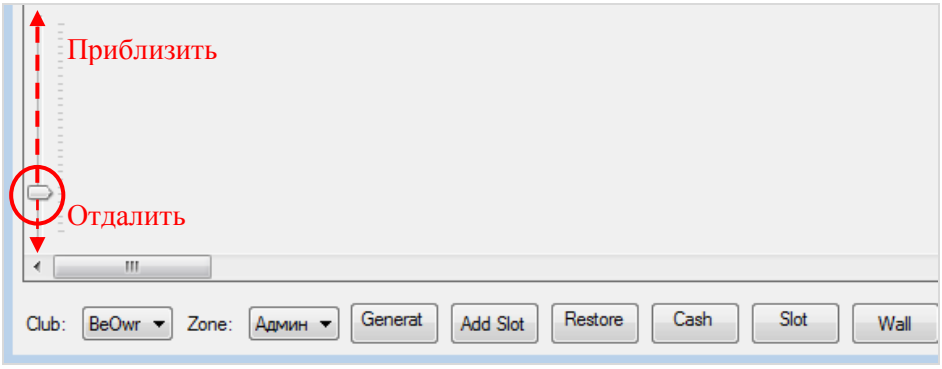
9. Label – кнопка для добавления на план прямоугольных элементов с надписями для обозначения прочих объектов зала/клуба (столы, ресепшн, бар и т.п.).

10. Chair – кнопка для добавления на план элемента **«Стул»**.

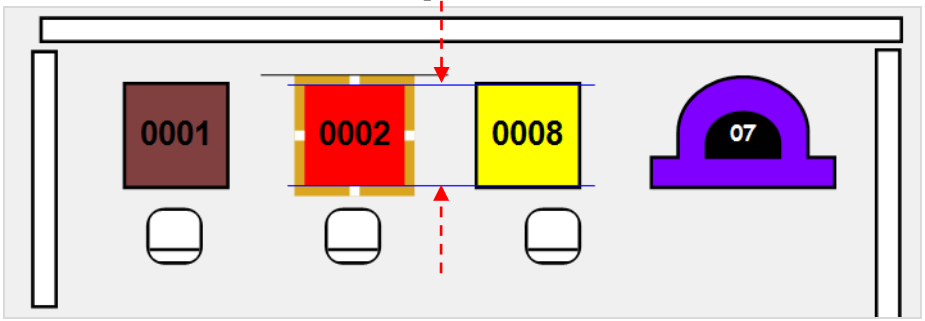
11. Size – кнопка для настройки размеров элементов плана.

12. 45 – кнопка для поворота на плане элемента на 45 градусов по часовой стрелке.

Для масштабирования плана необходимо использовать бегунок, расположенный у левого края рабочей области. Бегунок вверх – приблизить план, вниз – отдалить план.



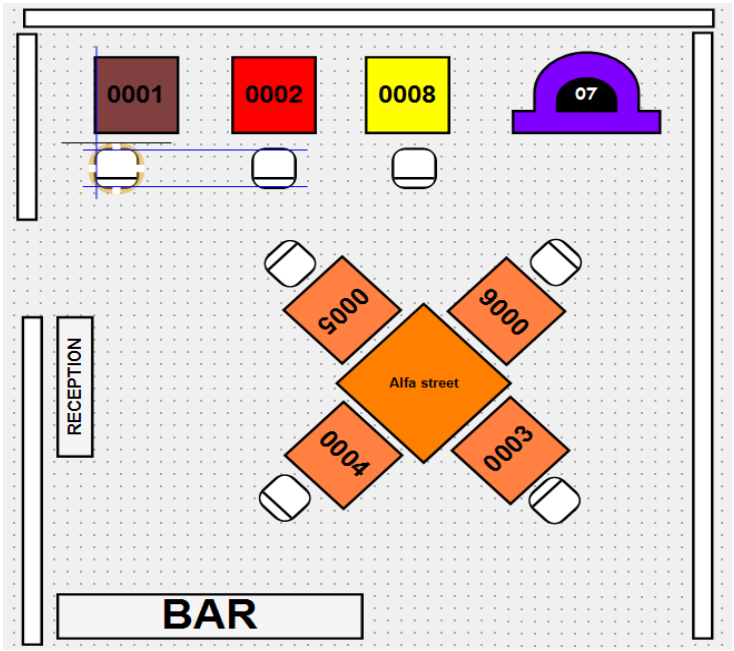
Чтобы выровнять размещаемые на плане элементы в одну линию по горизонтали или вертикали, можно воспользоваться линиями привязки. Для этого, удерживая нажатой левую кнопку мыши, переместите элемент на одну линию с тем элементом, относительно которого его нужно выровнять. Границы выравнивания начнут отображаться, когда перемещаемый элемент попадет ровно на одну линию с этим элементом.



Примечание: Линии привязки действуют только для элементов, у которых угол поворота на плане составляет 90, 180, 270 и 360 градусов.

Для отключения отображения линий привязки при перемещении элемента необходимо удерживать нажатой клавишу **«Shift»**.

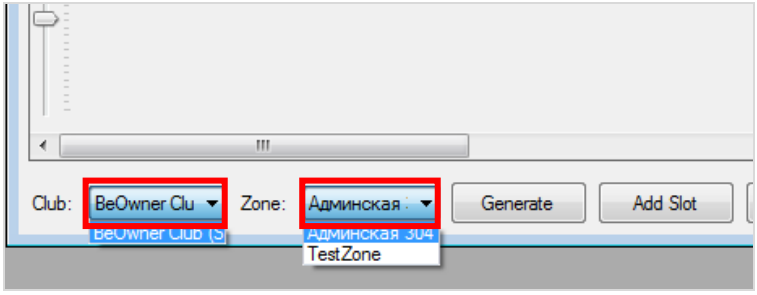
Дополнительно для выравнивания элементов на плане можно воспользоваться разметкой в виде сетки. Для этого необходимо при перемещении элемента удерживать нажатой клавишу **«Ctrl»**.



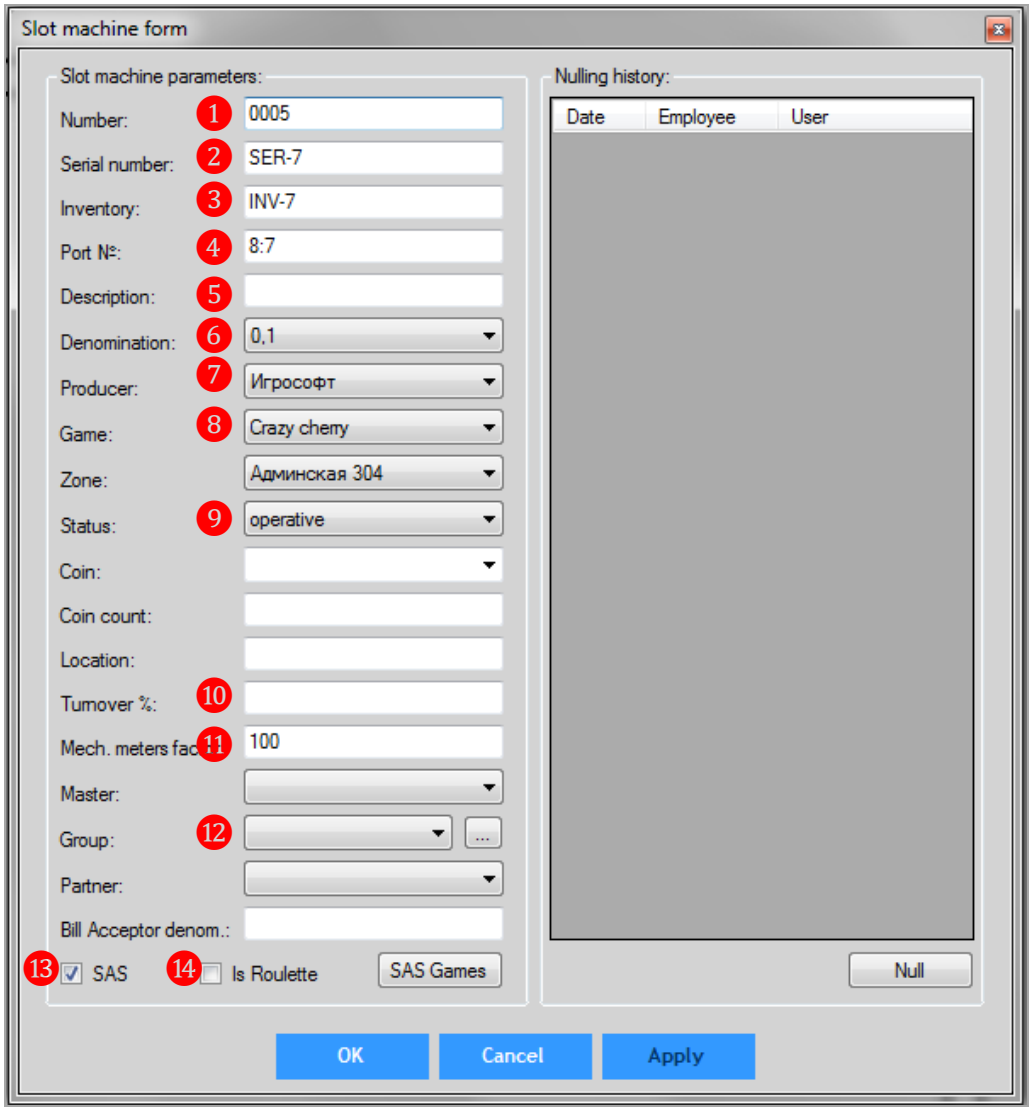
Далее рассмотрим порядок действий при добавлении на план различных элементов.

➢ **<u>Создание и добавление на план игрового аппарата</u>.**

1. Для начала необходимо из выпадающих списков на панели управления выбрать клуб и зону расположения игрового аппарата.



2. Теперь можно приступать к созданию игрового аппарата. Для этого необходимо на панели управления нажать кнопку Add Slot и в открывшейся карточке задать параметры игрового аппарата:



1) Number - порядковый номер игрового аппарата в системе.

2) Serial number - серийный номер игрового аппарата, выбитый на его корпусе. Если нет необходимости указывать этот номер, то нужно ввести номер в формате **SER-01** (01 – соответствует порядковому номеру аппарата).

3) Inventory - инвентарный (складской) номер игрового аппарата. Если нет необходимости указывать этот номер, то нужно ввести номер в формате **INV-01** (01 – соответствует порядковому номеру аппарата).

4) Port № - номер COM-порта для подключения к серверу и адрес SMIB.

5) (Не обязательно) **Description** - краткое описание или заметка по аппарату.

6) (Не обязательно) **Denomination** - коэффициент деноминации денежных средств, установленный на аппарате (данный параметр несёт информационную функцию (для удобства) и не влияет на настройки аппарата).

7) Producer - из выпадающего списка выбрать производителя игрового аппарата (необходимо указывать корректно, так как эти данные отображаются в отчётности).

8) Game - из выпадающего списка выбрать игру/пакет игр, установленный на игровом аппарате (данный параметр несёт информационную функцию (для удобства) и не влияет на программное обеспечение аппарата).

9) Status - из выпадающего списка выбрать статус аппарата (по умолчанию ***Operative***).

- ***Operative*** – игровой аппарат **«воспринимается»** системой и фигурирует в отчётности.

- ***Out of service*** – игровой аппарат **«игнорируется»** системой и не фигурирует в отчётности (используется если, например, аппарат находится на сервисном обслуживании (ремонте) либо производится его замена, а новый аппарат ещё не поступил со склада).

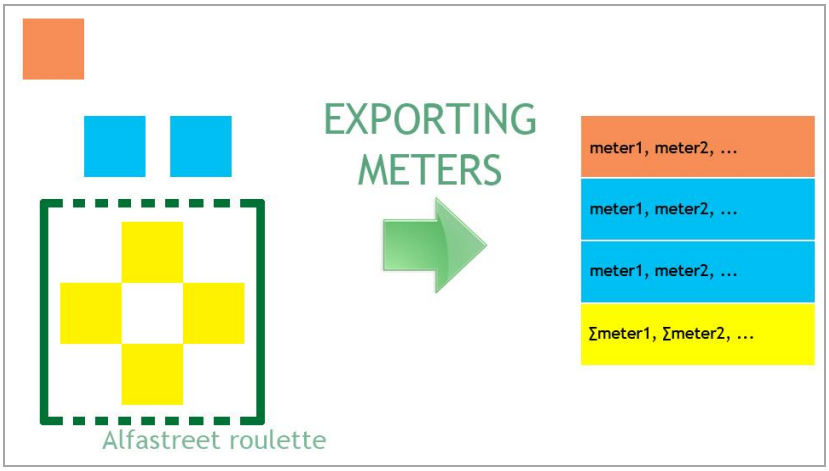
10) (Не обязательно) **Turnover %** - процент отдачи, установленный на аппарате (данный параметр несёт информационную функцию (для удобства) и не влияет на настройки аппарата). Как правило, не менее 85 и не более 98.

11) Коэффициент механических счётчиков - коэффициент деноминации для механических счетчиков ИА. Параметр необходим в дальнейшем для проверки корректности работы механических счётчиков валюты в аппарате (по умолчанию 100).

Примечание: Коэффициент механических счётчиков должен быть указан в соответствии с коэффициентом деноминации, установленным на аппарате. Например, если в аппарате установлен коэффициент деноминации 1credit=2L (1 кредит равен 2-ум леям), то деноминация в аппарате будет равна 200. Таким образом, чтобы установить коэффициент деноминации для механических счётчиков 1 к 2, то в качестве его значения необходимо указать 200.

Внимание! Коэффициент механических счётчиков необходимо указывать для всех игровых аппаратов, которые заведены в системе. Если коэффициент не был установлен, то, по умолчанию, он считается равным 100 (то есть один к одному).

12) (Не обязательно) **Группа** - из выпадающего списка выбрать группу, к которой будет относиться игровой аппарат при формировании и выгрузке данных по счётчикам (вход/выход денежных средств и т.п.). Такая группировка необходима в дальнейшем при экспорте значений счётчиков аппаратов в другие внешние системы для их просмотра и анализа. Таким образом, значения счетчиков аппаратов из одной группы суммируются и формируются как по одному аппарату (см. схему ниже).



Нажав на кнопку  можно создать новую группу или отредактировать ранее созданную.

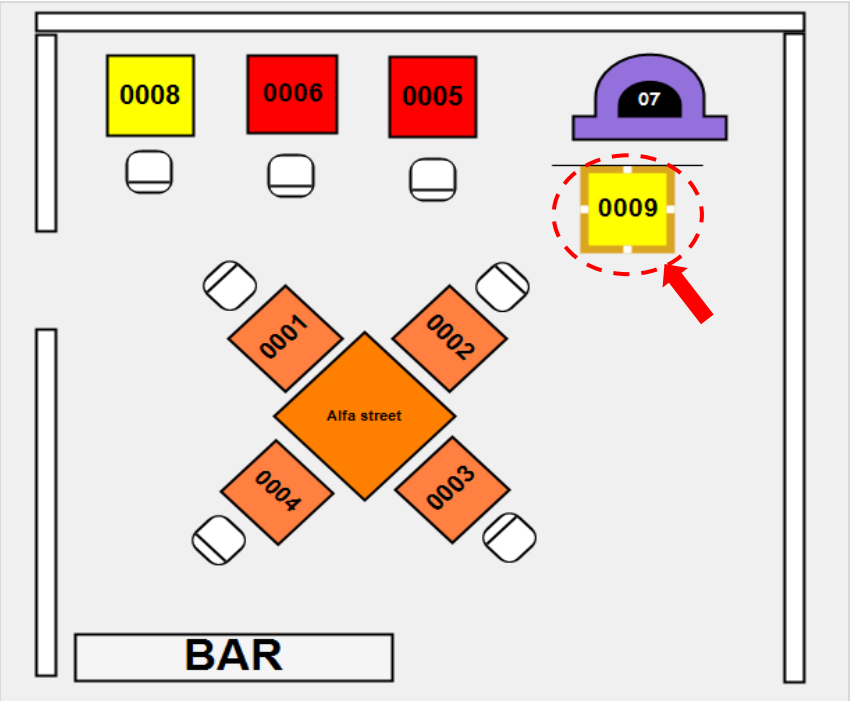
13) SAS – данный параметр указывает, что игровой аппарат будет работать по SAS-протоколу (Slot Accounting System - протокол передачи данных). По умолчанию галочка уже установлена.

14) Is Roulette – установить галочку, если данный аппарат является постом рулетки.

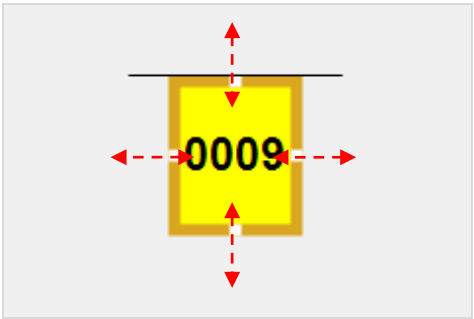
Для завершения создания игрового аппаратов необходимо нажать кнопку 

.

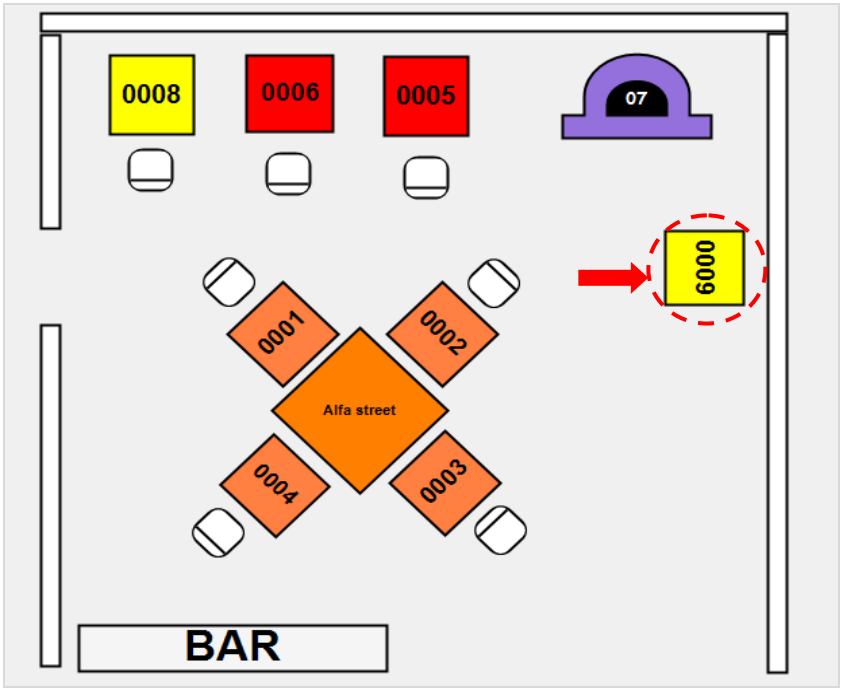
3. После ввода и сохранения параметров игрового аппарата в рабочей области отобразится прямоугольный элемент, который и будет обозначать данный аппарат на плане зала. Номер на элементе соответствует номеру игрового аппарата.



Если нужно изменить размер элемента, то, удерживая нажатой левую кнопку мыши, потяните за середину соответствующих сторон, чтобы увеличить/уменьшить его высоту или ширину.

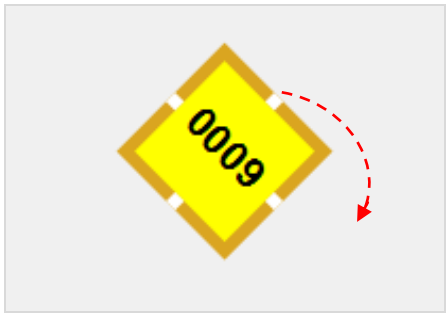


4. Удерживая нажатой левую кнопку мыши на элементе, разместите аппарат на плане зоны согласно его месторасположению в зале клуба (не обязательно).

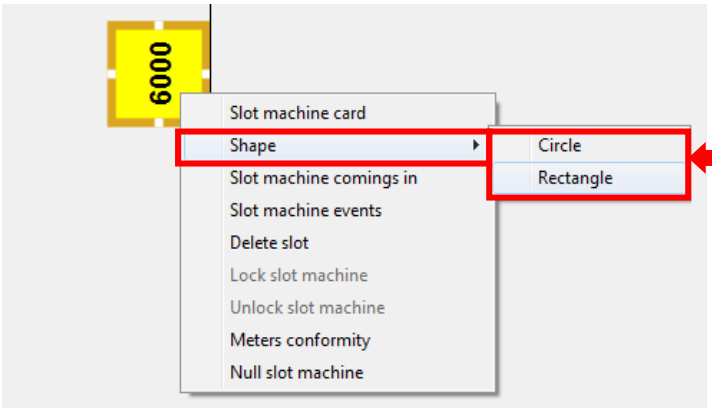


Для вращения элемента вокруг своей оси воспользуйтесь кнопкой 

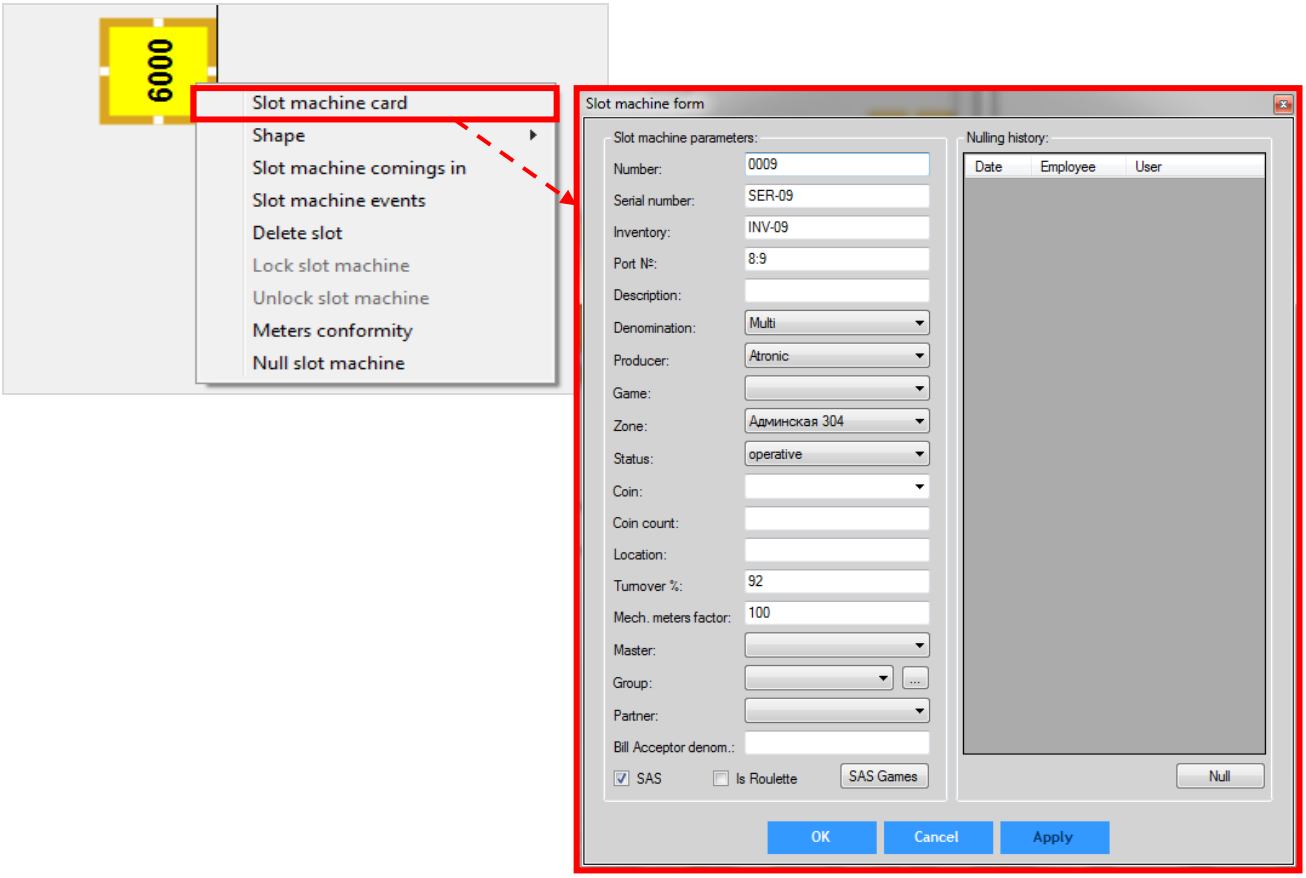
, при каждом нажатии элемент будет поворачиваться по часовой стрелке на 45 градусов.



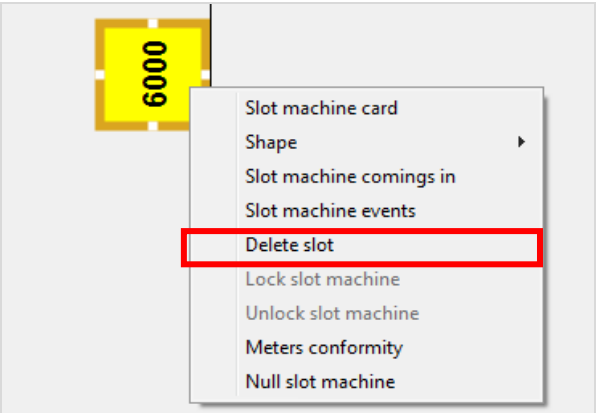
Для изменения формы элемента (круг или квадрат) кликом правой кнопки мыши по элементу откройте контекстное меню и выберите пункт **«Shape»**, далее выберите нужную форму: **Circle** (круг) или **Rectangle** (прямоугольник).



Для редактирования параметров игрового аппарата в контекстном меню элемента выберите пункт **«Slot machine card»**, чтобы открыть карточку ИА.



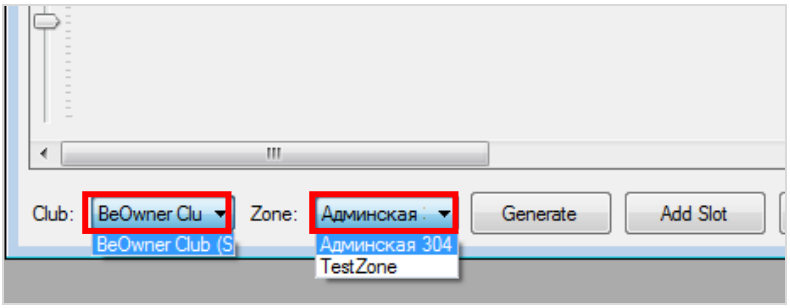
Для удаления аппарата с плана и из системы в контекстном меню необходимо выбрать пункт **«Delete slot»**.

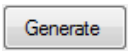


➢ **Создание и добавление на план группы игровых аппаратов.**

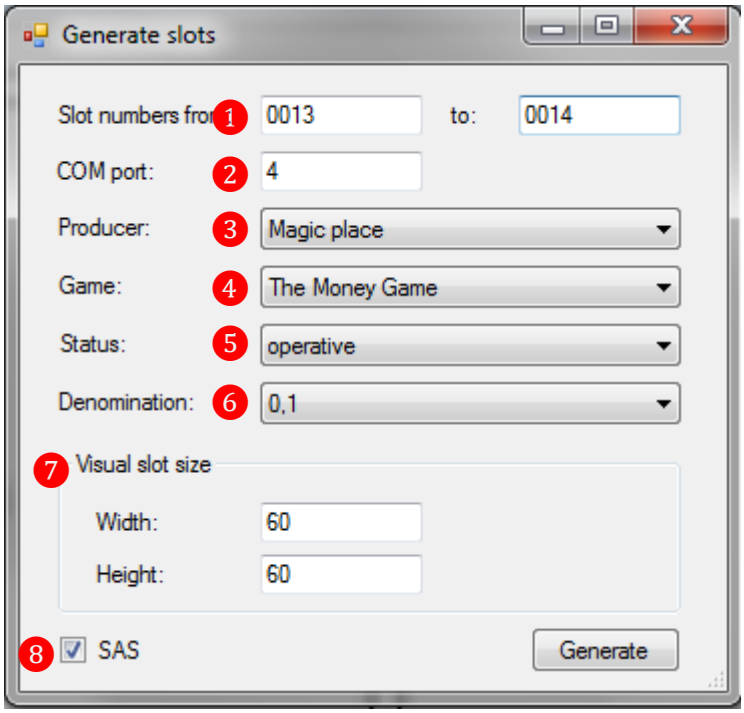
В случае если необходимо создать и добавить на план зала **несколько аппаратов** со схожими параметрами (например, один производитель и набор установленных игр), то порядок действий будет следующий:

1. Из выпадающих списков на панели управления выбрать клуб и зону расположения игровых аппаратов.



2. Далее на панели управления нажать кнопку 

и в открывшейся форме **«Generate slot»** задать параметры добавляемых игровых аппаратов:



1) Slot number from ** to ****** - диапазон порядковых номеров для игровых аппаратов. Номера присваиваются аппаратам в порядке возрастания в указанном диапазоне.

2) Com port - номер COM-порта для подключения к серверу. По умолчанию **4.**

3) Producer - из выпадающего списка выбрать производителя игровых аппаратов (необходимо указывать корректно, так как эти данные отображаются в отчётности).

4) Game - из выпадающего списка выбрать игру/пакет игр, установленный на игровых аппаратах (данный параметр несёт информационную функцию (для удобства) и не влияет на программное обеспечение аппарата).

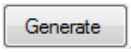
5) Status - из выпадающего списка выбрать статус аппаратов. По умолчанию **Operative**.

- ***Operative*** – игровой аппарат **«воспринимается»** системой и фигурирует в отчётности.
- ***Out of service*** – игровой аппарат **«игнорируется»** системой и не фигурирует в отчётности (используется если, например, аппарат находится на сервисном обслуживании (ремонте) либо производится его замена, а новый аппарат ещё не поступил со склада).

6) (Не обязательно) **Denomination** - коэффициент деноминации денежных средств, установленный на аппаратах (данный параметр несёт информационную функцию (для удобства) и не влияет на настройки аппарата).

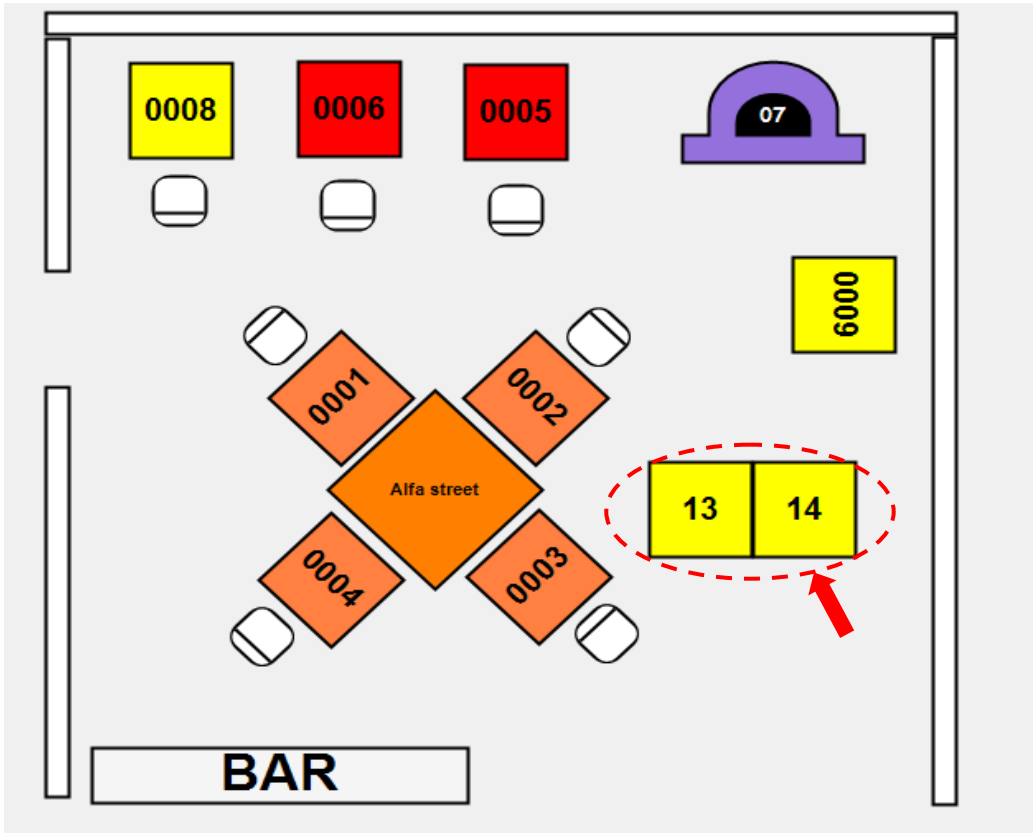
7) Visual slot size - размеры элемента, обозначающего игровые аппараты на плане (ширина и высота). По умолчанию 60x60 пкс.

8) SAS – данный параметр указывает, что игровые аппараты будут работать по SAS-протоколу (Slot Accounting System - протокол передачи данных). По умолчанию галочка уже установлена.

По окончании установки параметров необходимо нажать кнопку 

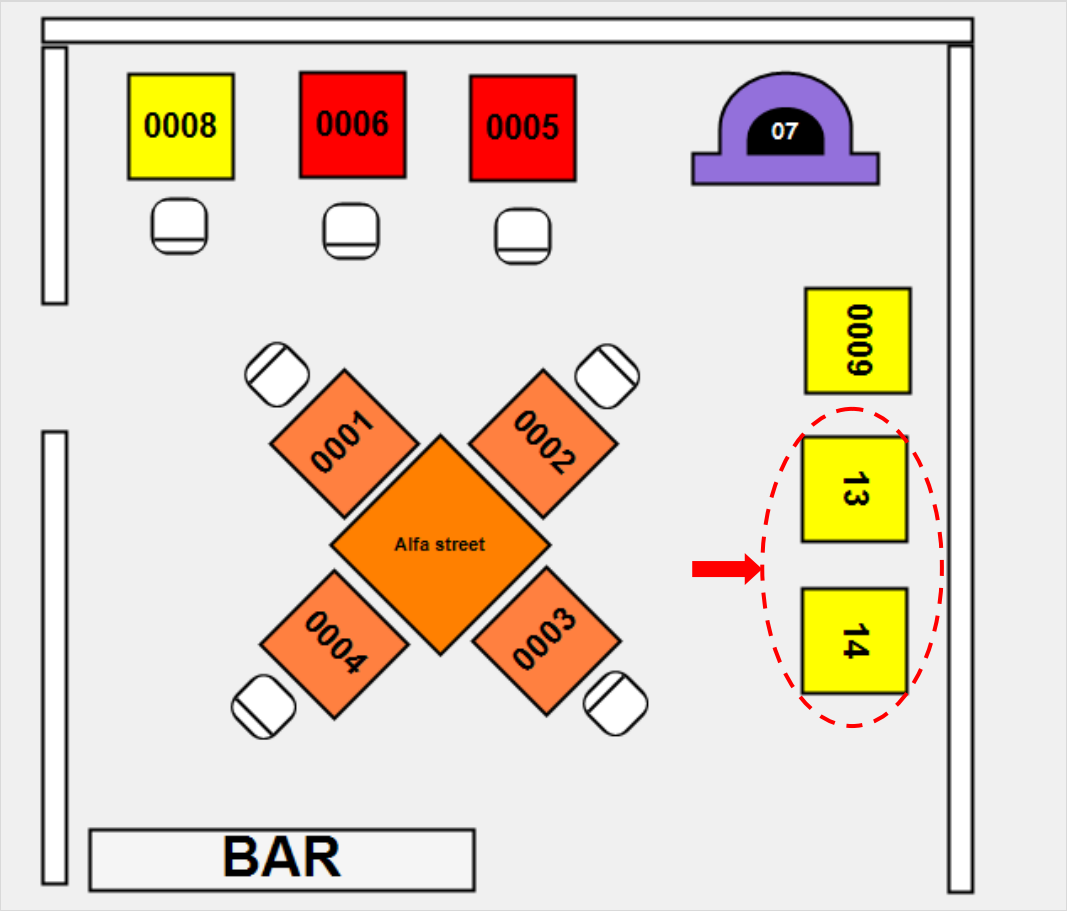
.

3. После нажатия кнопки, созданные игровые аппараты отобразятся на плане зала в виде прямоугольных элементов.



Номера на элементах соответствуют номерам игровых аппаратов. При этом аппаратам, согласно формату, будут автоматически присвоены серийные и инвентарные номера (пример: SER-13, INV-13), а также адреса SMIB (пример: 4:13). При необходимости их можно отредактировать, открыв карточку с параметрами ИА.

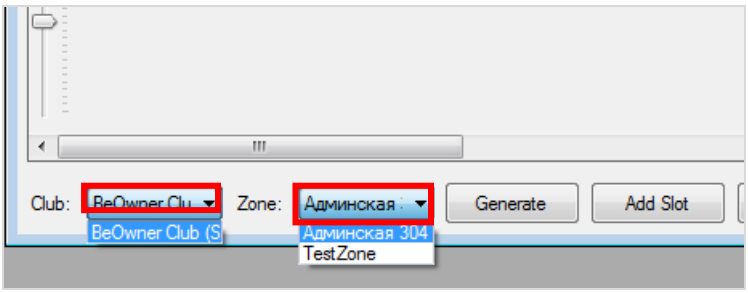
4. Удерживая нажатой левую кнопку мыши на элементе, разместите аппараты на плане зоны согласно их месторасположению в зале клуба. При необходимости с помощью инструментов формы измените размеры элементов, угол поворота и т.п.



➢ **<u>Создание и добавление на план поста рулетки</u>.**

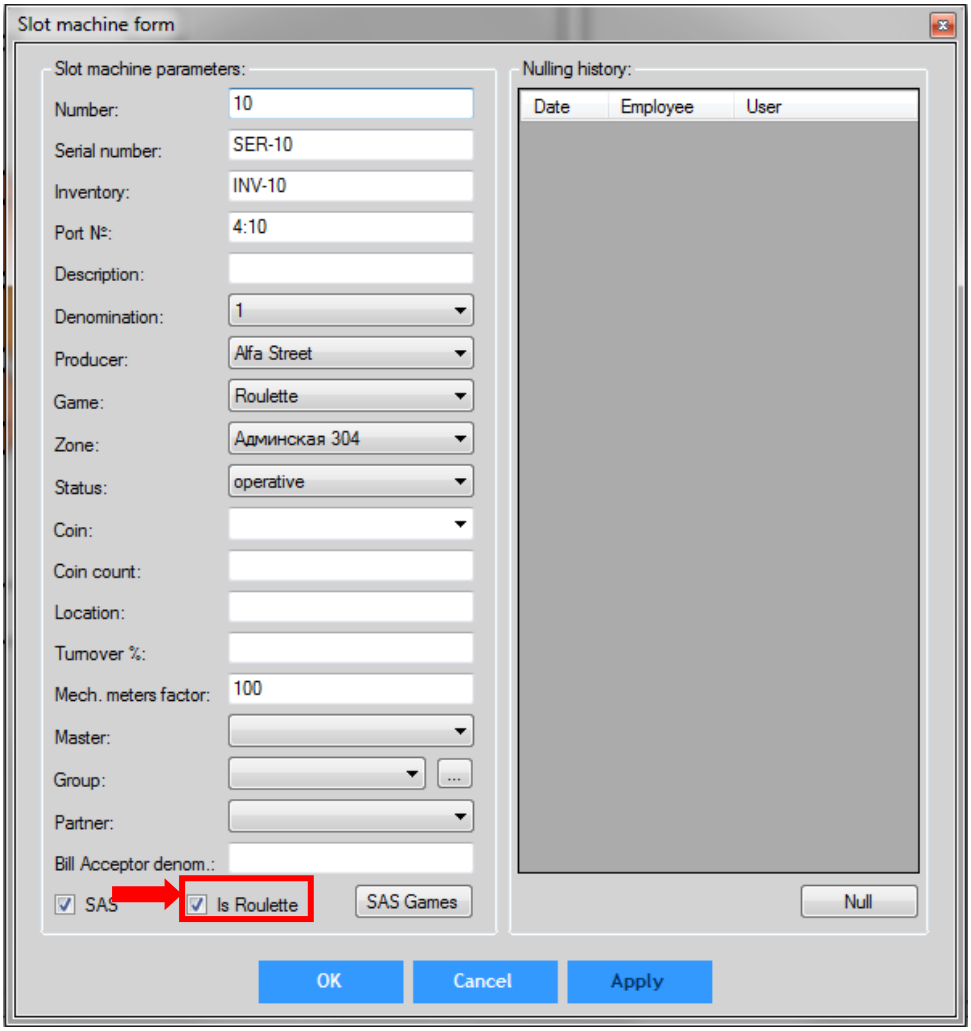
В случае если нужно добавить на план зала пост рулетки, то порядок действий следующий:

1. На панели управления из выпадающих списков выбрать клуб и зону расположения поста рулетки.



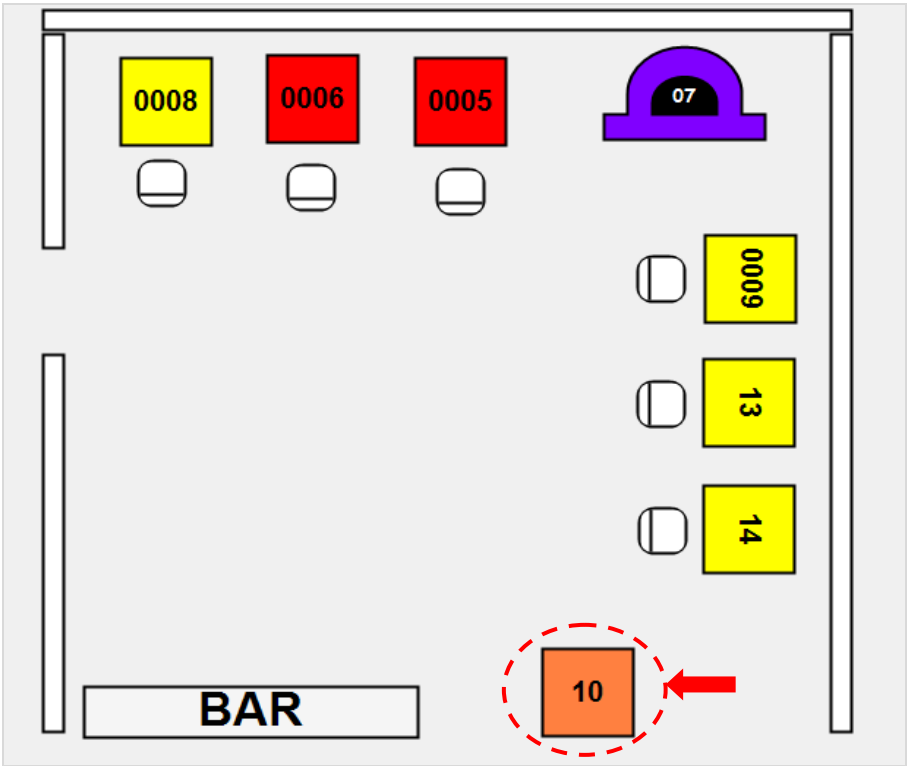
2. Далее на панели управления нажать кнопку 

и в открывшейся карточке задать параметры поста рулетки по аналогии с игровым аппаратом. Обязательным параметром для поста рулетки является **«Is Roulette»** - должна быть установлена галочка.

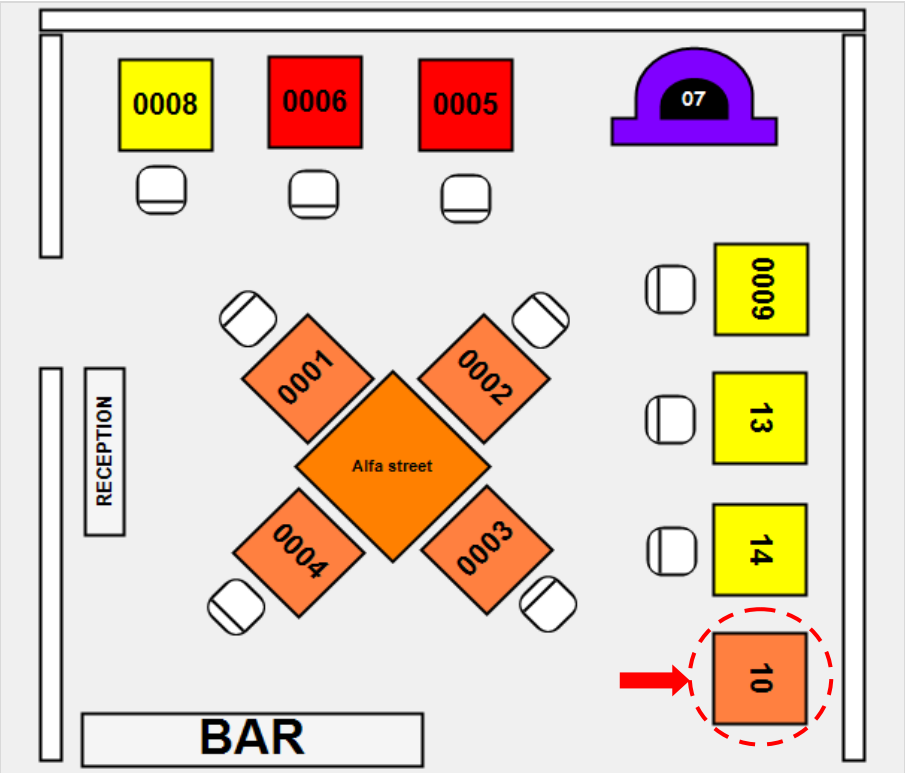


Для завершения создания поста рулетки необходимо нажать кнопку OK.

3. После нажатия кнопки, созданный пост рулетки отобразится на плане зала в виде прямоугольного элемента.



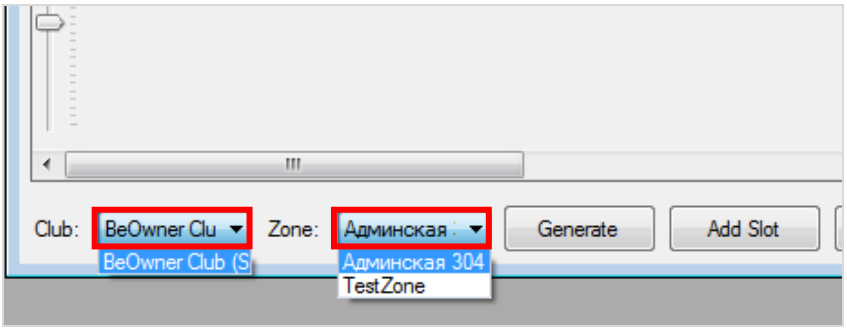
4. Удерживая нажатой левую кнопку мыши на элементе, разместите пост на плане зоны согласно его месторасположению в зале клуба. При необходимости с помощью инструментов формы измените размеры элементов, угол поворота и т.п.

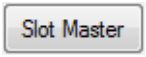


➢ **<u>Создание и добавление на план слот-мастера рулетки</u>.**

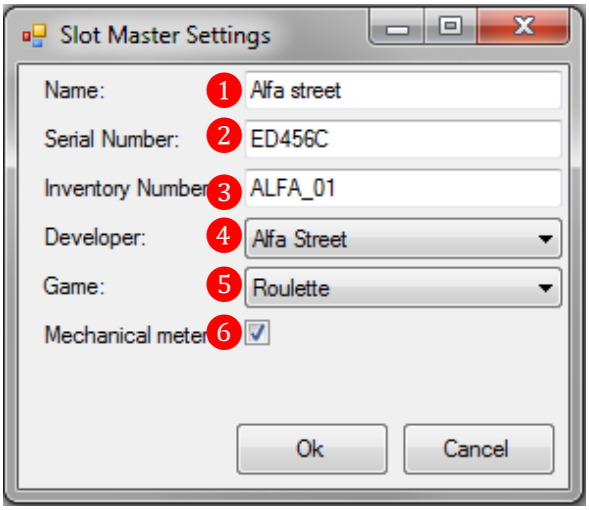
В случае если в клубе посты рулетки подключены к системе не напрямую, а через слот-мастера (Slot Master), то порядок действий следующий:

1. На панели управления из выпадающих списков выбрать клуб и зону расположения слот-мастера.



2. Далее на панели управления нажать кнопку 

и в открывшейся карточке задать параметры слот-мастера рулетки. Для того чтобы механические счётчики постов синхронизировались с механическими счётчиками слот-мастера, то в строке **«Mechanical meters»** обязательно должна быть установлена галочка.



1) Name – с помощью клавиатуры ввести название слот-мастера рулетки.

2) Serial number - серийный (заводской) номер слот-мастера рулетки.

3) Inventory - инвентарный (складской) номер слот-мастера рулетки. Если нет необходимости указывать этот номер, то можно ввести номер в формате **ALFA-01** (01 – соответствует порядковому номеру).

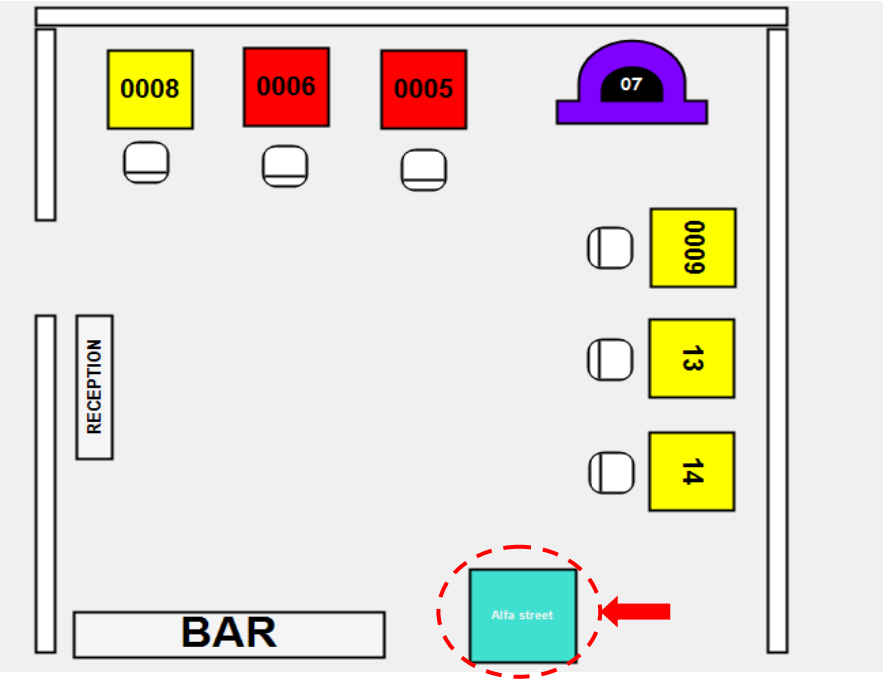
4) Developer - из выпадающего списка выбрать производителя слот-мастера рулетки (необходимо указывать корректно, так как эти данные отображаются в отчётности).

5) Game - из выпадающего списка игр выбрать - **«Roulette»** (данный параметр несёт информационную функцию (для удобства) и не влияет на программное обеспечение аппарата).

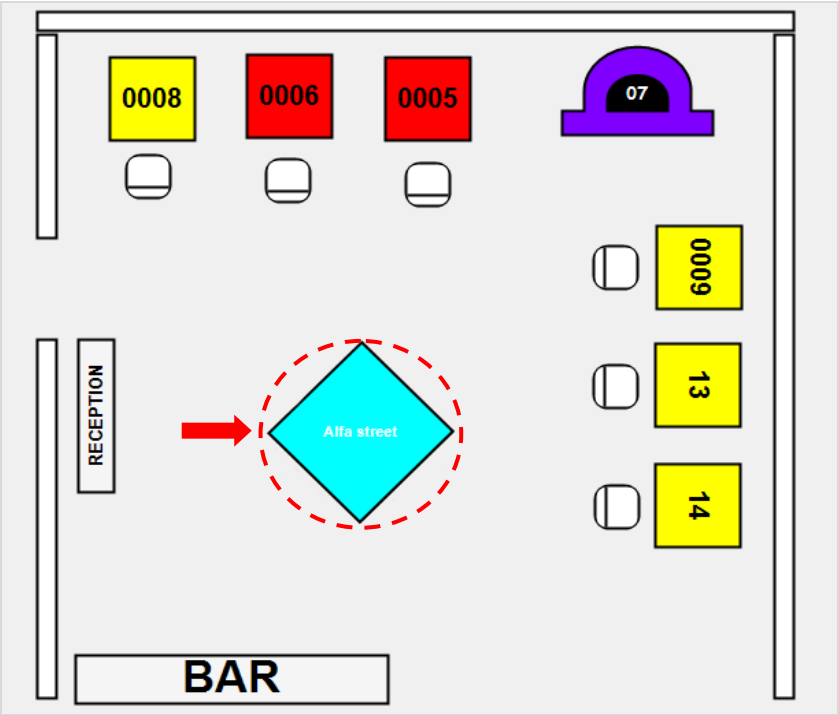
6) Mechanical meters – установить галочку для обеспечения синхронизации механических счётчиков слот-мастера с механическими счётчиками подключенных к нему постов. Если галочка не установлена, то слот-мастер не будет воспринимать и учитывать механические счётчики постов.

Для завершения создания слот-мастера рулетки необходимо нажать кнопку **«Ok»**.

3. После нажатия кнопки, созданный слот-мастер отобразится на плане зала в виде прямоугольного элемента.

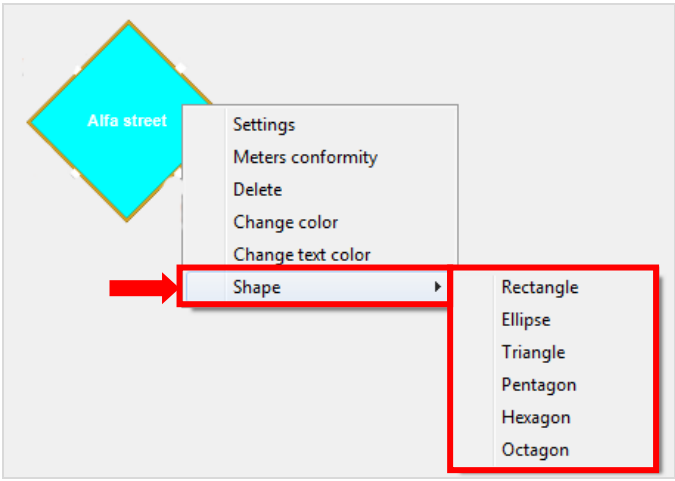


4. Удерживая нажатой левую кнопку мыши на элементе, разместите слот-мастер на плане зоны согласно его месторасположению в зале клуба. При необходимости с помощью инструментов формы измените размеры элемента, угол поворота и т.п.

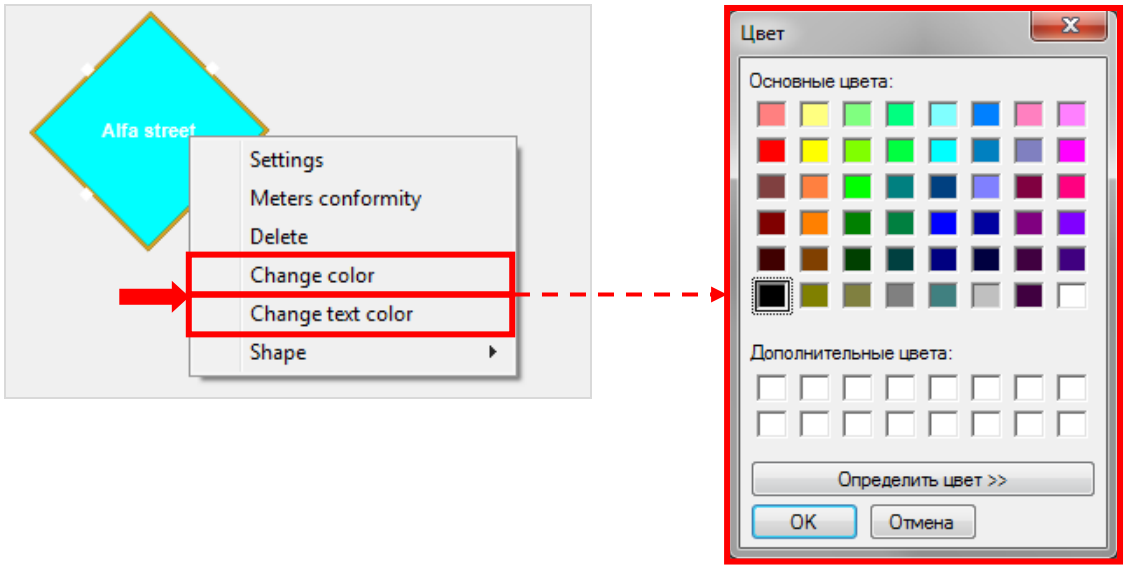


Если нужно изменить внешнюю форму элемента **«Слот-мастер»**, то кликом правой кнопки мыши по элементу откройте контекстное меню и выберите пункт **«Shape»**, затем выберите нужную форму:

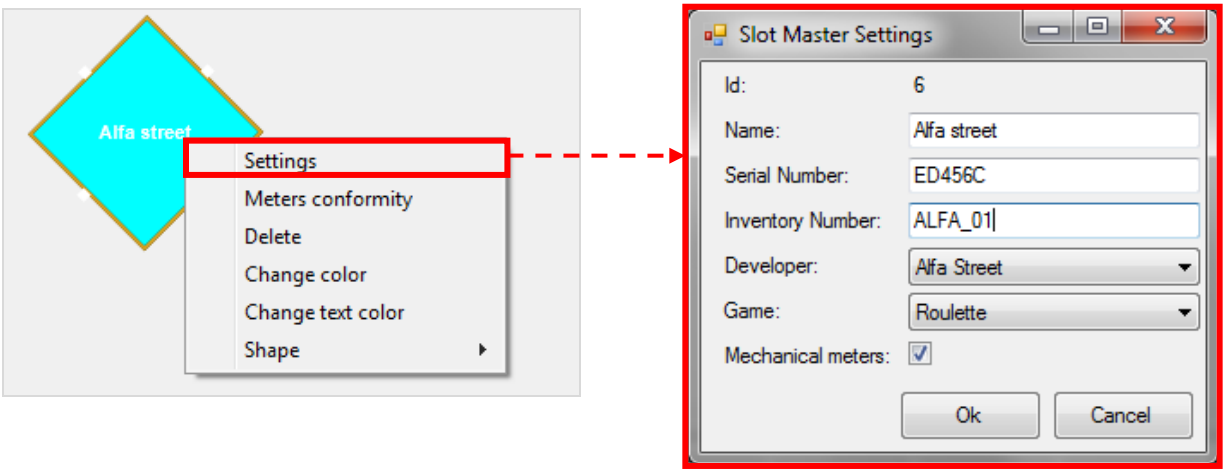
- **Rectangle** (прямоугольник)
- **Ellipse** (круг/эллипс)
- **Triangle** (треугольник)
- **Pentagon** (пятиугольник)
- **Hexagon**(шестиугольник)
- **Octagon** (восьмиугольник)



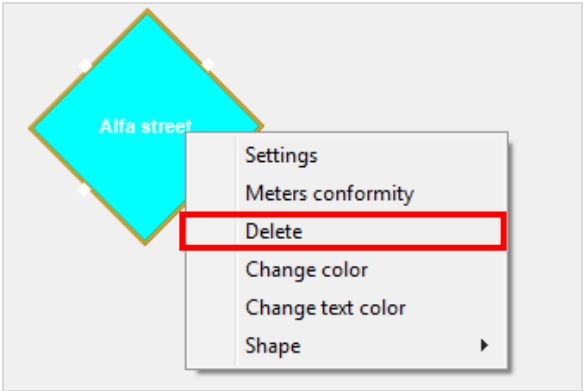
Для изменения цвета элемента **«Слот-мастер»** или цвета текста на нём в его контекстном меню необходимо выбрать пункт **«Change color»** (цвет элемента) или **«Change text color»** (цвет текста) соответственно. Затем выбрать нужный цвет с помощью цветовой палитры.



Для редактирования параметров слот-мастера в контекстном меню элемента выберите пункт **«Settings»**, чтобы открыть его карточку.



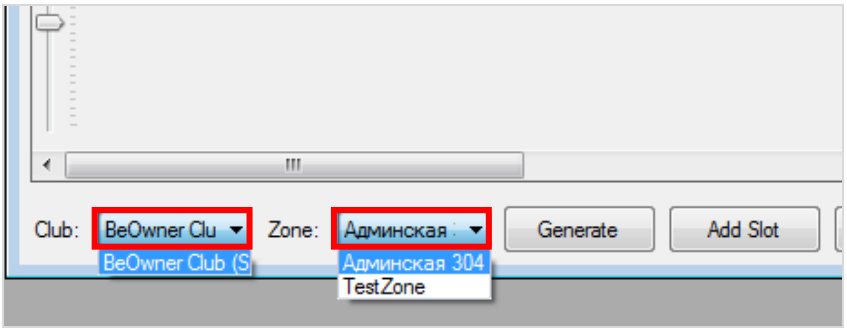
Для удаления слот-мастера с плана и из системы в контекстном меню необходимо выбрать пункт **«Delete»**.



➢ **<u>Привязка постов к рулетке</u>.**

Когда слот-мастер рулетки создан и добавлен на план, можно приступить к привязке к нему постов. В данном случае порядок действий следующий:

1. На панели управления из выпадающих списков выбрать клуб и зону расположения рулетки.



2. Далее для создания постов рулетки необходимо на панели управления нажать кнопку Generate. В открывшейся форме задать количество и параметры постов рулетки.

1) Slot number from ** to ****** - диапазон порядковых номеров для постов.

2) Com port - номер COM-порта для подключения к серверу.

3) Producer - из выпадающего списка выбрать производителя постов рулеток (необходимо указывать корректно, так как эти данные отображаются в отчётности).

4) Game – из выпадающего списка игр выбрать - **«Roulette»** (данный параметр несёт информационную функцию (для удобства) и не влияет на программное обеспечение аппарата).

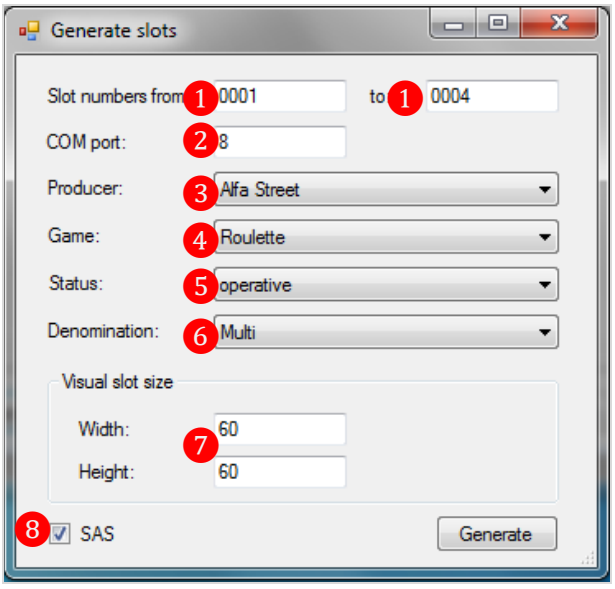
5) Status - из выпадающего списка выбрать статус постов. По умолчанию **Operative**.

- ***Operative*** – аппарат **«воспринимается»** системой и фигурирует в отчётности.
- ***Out of service*** –аппарат **«игнорируется»** системой и не фигурирует в отчётности (используется если, например, аппарат находится на сервисном обслуживании (ремонте) либо производится его замена, а новый аппарат ещё не поступил со склада).

6) Denomination - коэффициент деноминации денежных средств, установленный на постах рулетки (данный параметр несёт информационную функцию (для удобства) и не влияет на настройки).

7) Visual slot size - размеры элемента, обозначающего посты рулетки на плане (ширина и высота). По умолчанию 60x60 пкс.

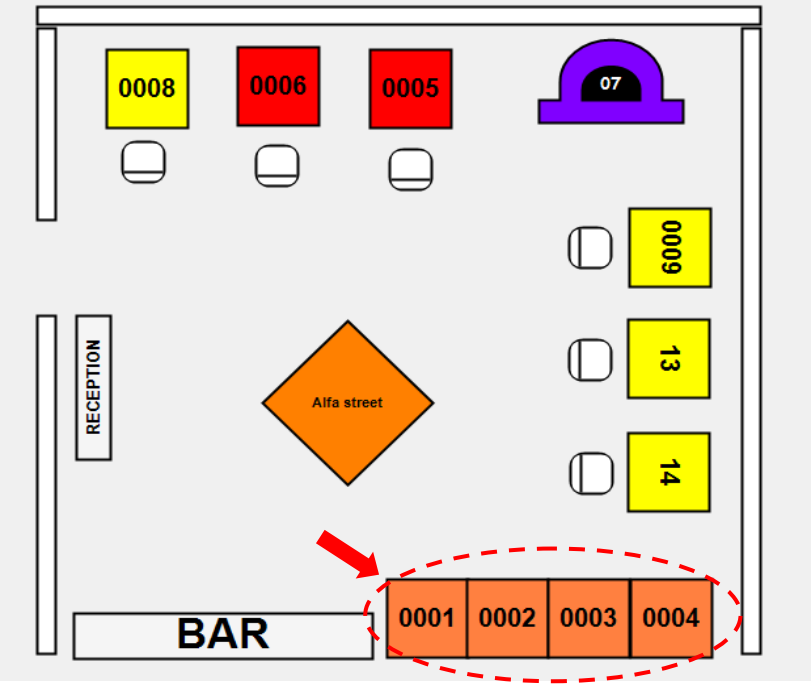
8) SAS – данный параметр указывает, что посты будут работать по SAS-протоколу (Slot Accounting System - протокол передачи данных). По умолчанию галочка уже установлена.



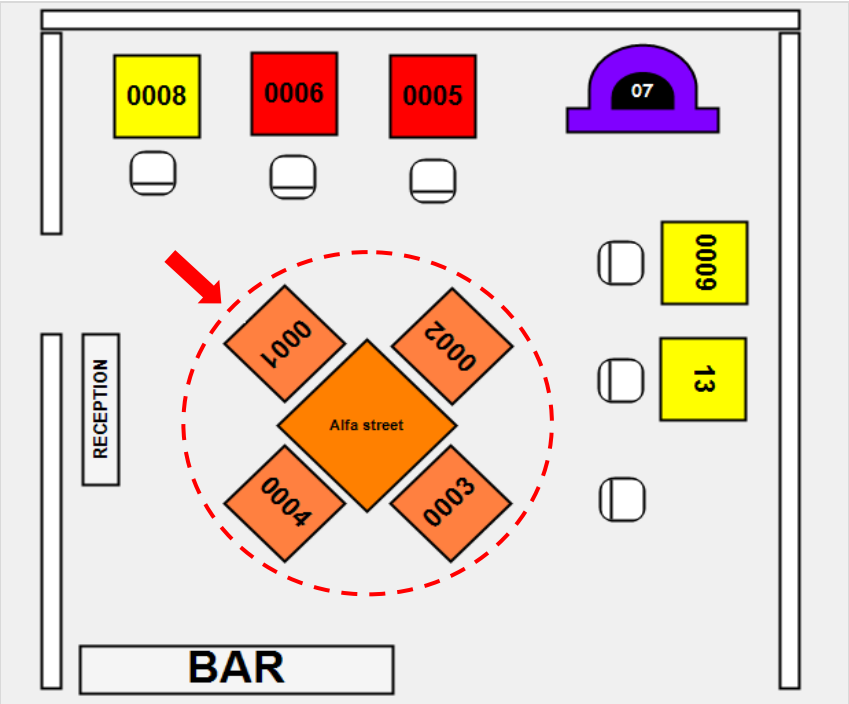
Для завершения создания постов рулетки необходимо нажать кнопку Generate.

Также посты рулетки можно создать и добавить на план по одному с помощью кнопки Add Slot.

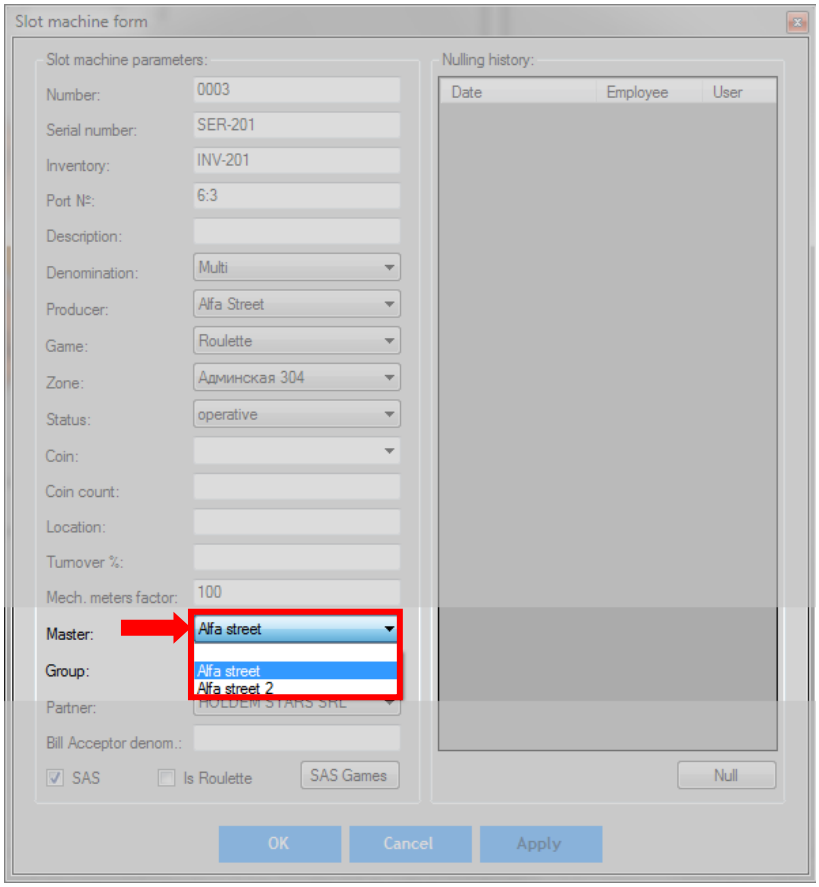
3. После нажатия кнопки, созданные посты рулетки отобразятся на плане зала в виде прямоугольных элементов.



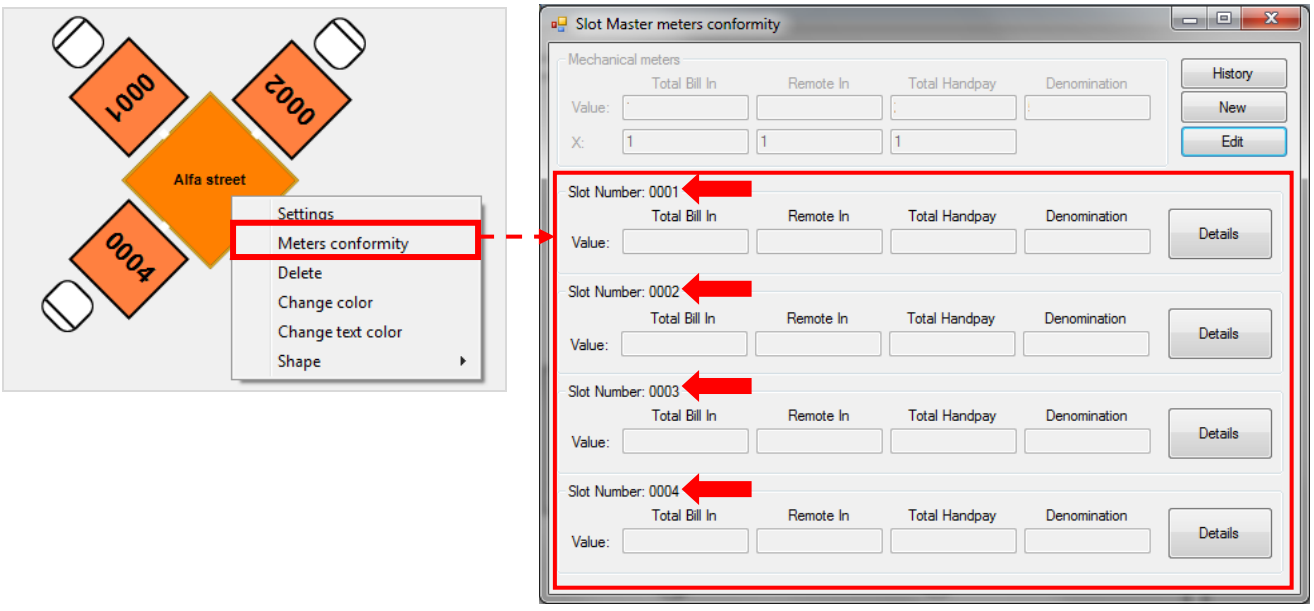
4. Удерживая нажатой левую кнопку мыши на элементе, разместите посты вокруг слот-мастера рулетки. При необходимости с помощью инструментов формы измените размеры элементов, угол поворота и т.п.



5. Теперь необходимо выполнить привязку постов к слот-мастеру рулетки. Для этого нужно на карточке каждого из постов в поле **«Master»** выбрать из списка слот-мастер, к которому требуется сделать привязку. Для сохранения настроек нажать кнопку **«Ок»**.



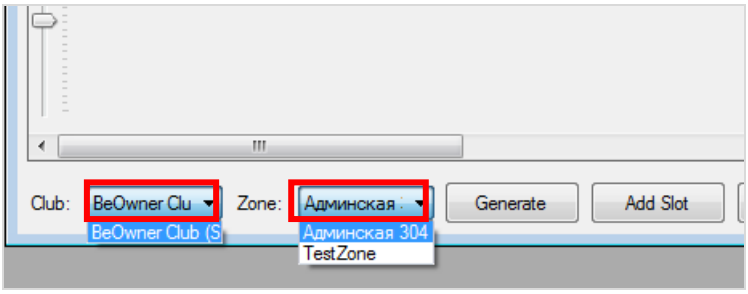
После сохранения настроек привязка постов к слот-мастеру рулетки выполнена. Для проверки правильности привязки можно открыть форму **«Slot Master meters conformity»**, выбрав в контекстном меню слот-мастера пункт **«Meters conformity»**. На данной форме отображаются все посты, которые привязаны к этому слот-мастеру.



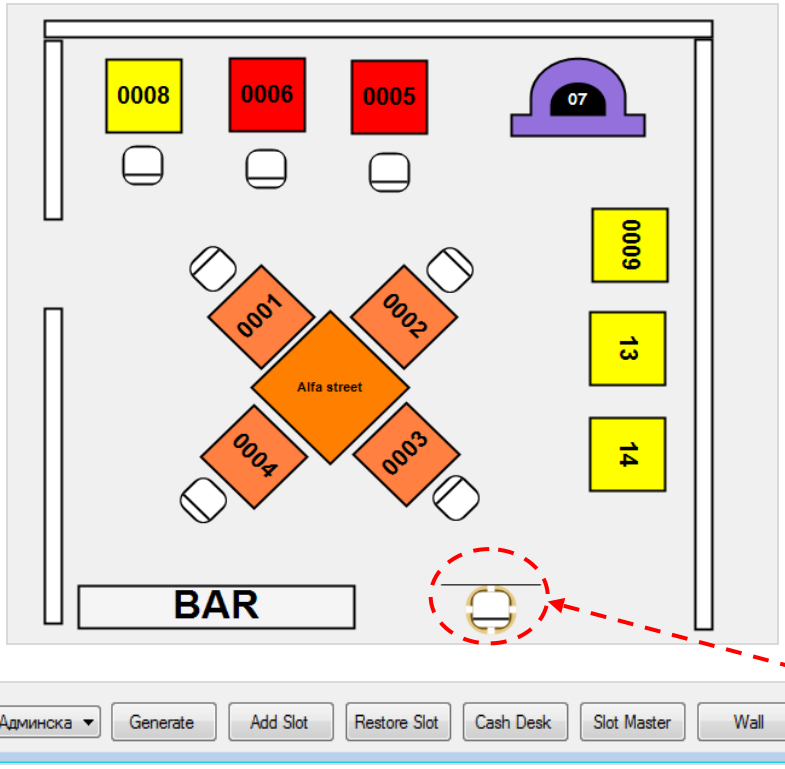
Процедура ввода и загрузки в систему соответствий значений счётчиков рулеток описана в пункте [«Ввод в систему соответствий значений счётчиков рулеток»](#).

➢ **Добавление на план элемента «Стул».**

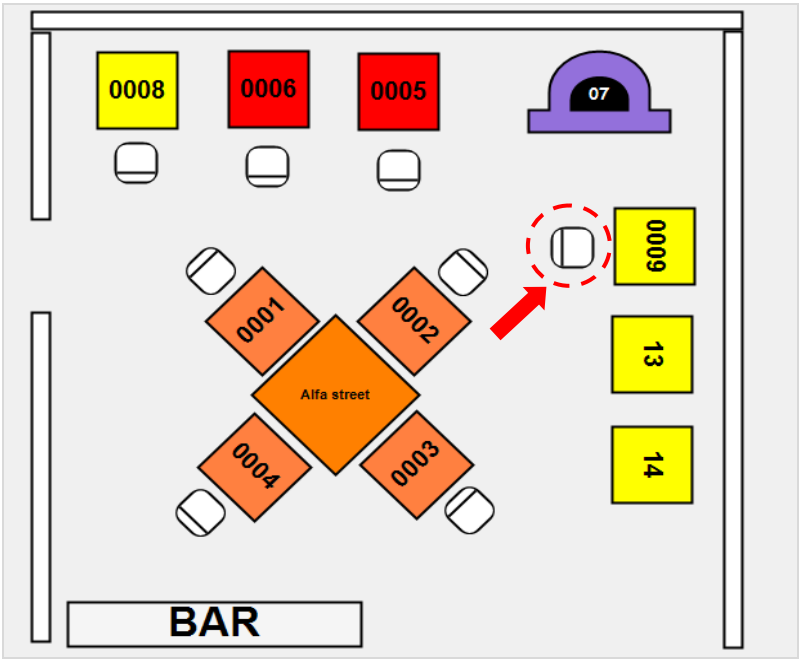
1. Открыть нужный план зала, выбрав из выпадающих списков на панели управления клуб и зону.



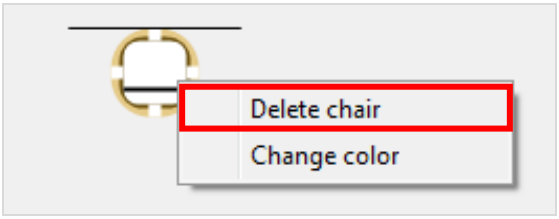
2. Далее на панели управления нажать кнопку Chair и на план зала добавится элемент, обозначающий стул.



3. Удерживая нажатой левую кнопку мыши на элементе, разместите стул на плане зоны согласно его месторасположению в зале клуба. При необходимости с помощью инструментов формы измените размеры элемента, угол поворота и т.п.

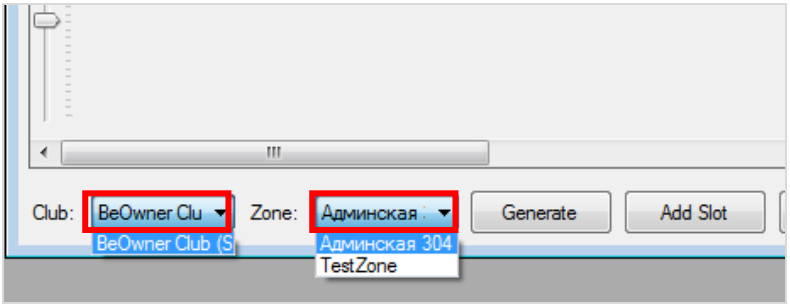


Для удаления элемента **«Стул»** с плана в его контекстном меню необходимо выбрать пункт **«Delete chair»**.



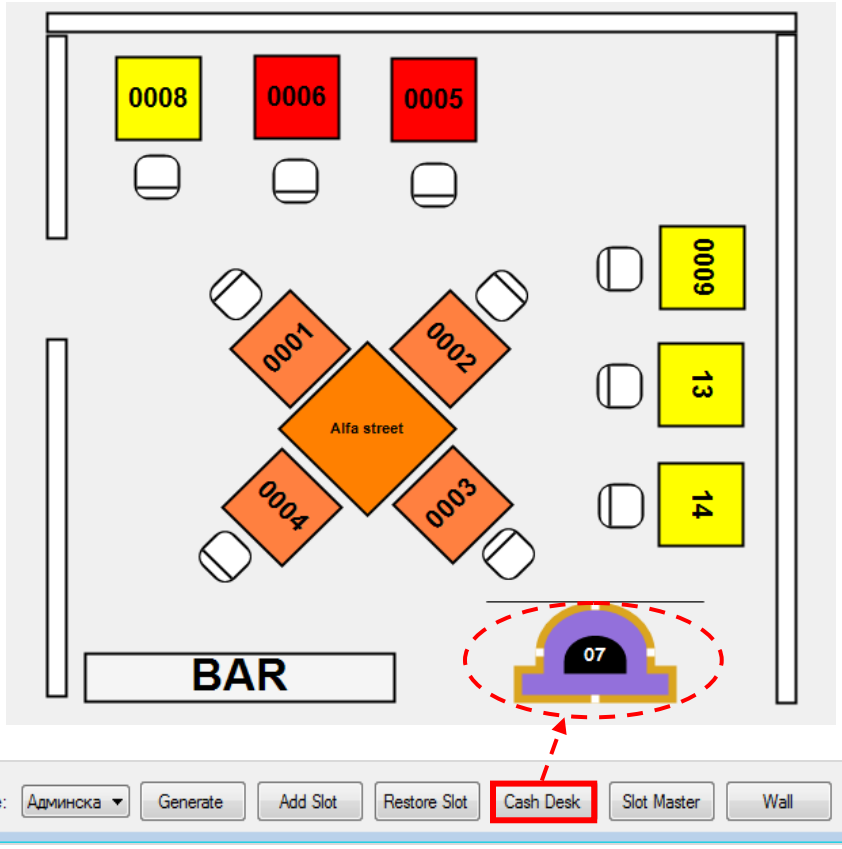
➢ **<u>Добавление на план элемента «Касса»</u>.**

1. Открыть нужный план зала, выбрав из выпадающих списков на панели управления клуб и зону.

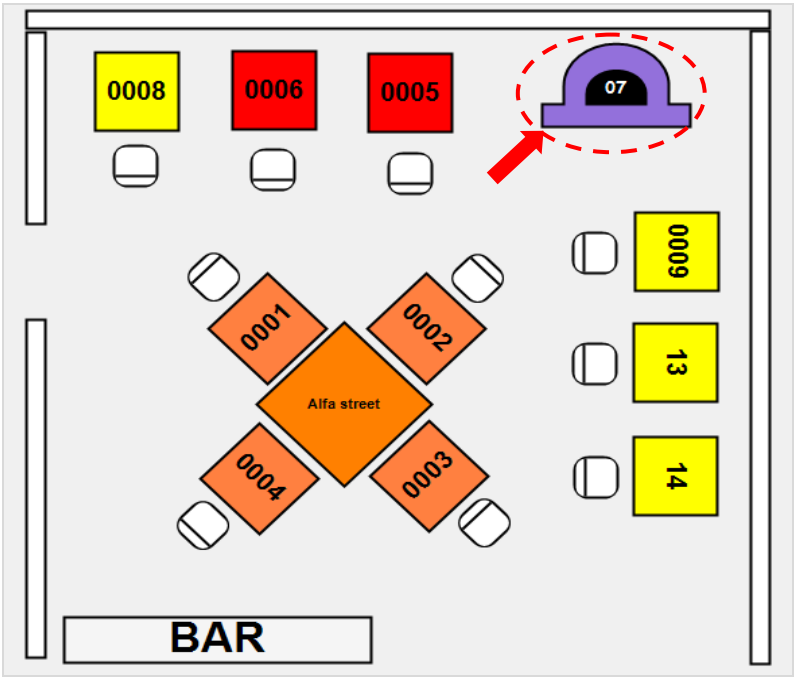


2. Далее на панели управления нажать кнопку 

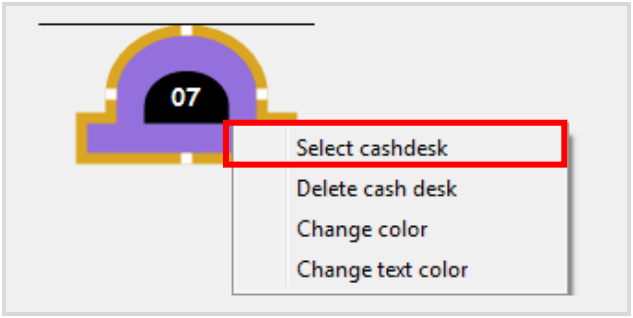
и на план зала добавится элемент, обозначающий кассу.



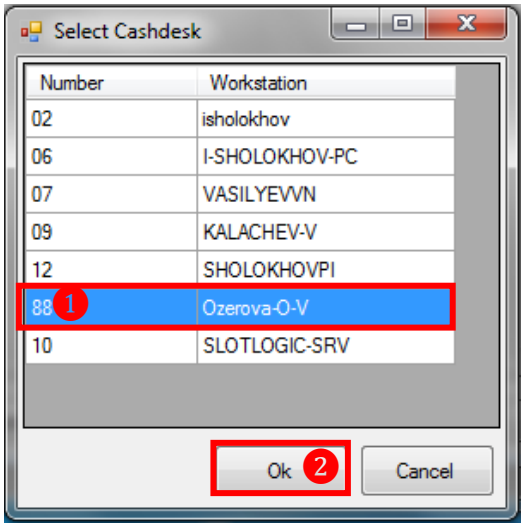
3. Удерживая нажатой левую кнопку мыши на элементе, разместите кассу на плане зоны согласно её месторасположению в зале клуба. При необходимости с помощью инструментов формы измените размеры элемента, угол поворота и т.п.



4. Для привязки к элементу конкретной кассы клуба правой кнопки мыши по элементу откройте контекстное меню и выберите пункт **«Select cashdesk»**.

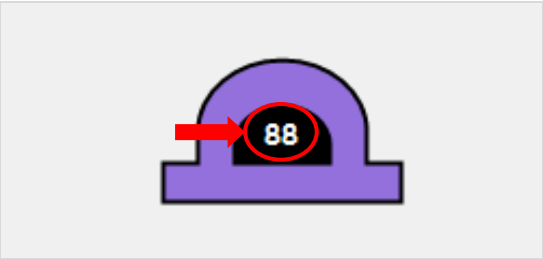


5. В открывшейся форме «**Select Cashdesk**» выберите из списка кассу и нажмите кнопку **«Ок»**.

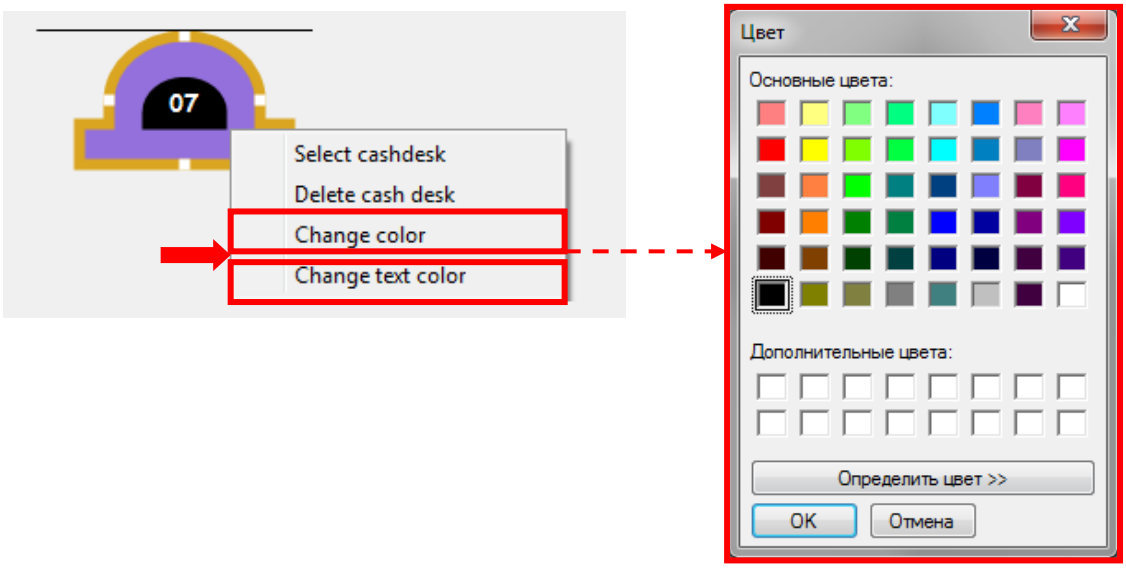


Примечание: В случае если на дизайнере плана зала не была выполнена привязка кассы клуба к элементу «Касса», то в дальнейшем вся статистика и история операций по данной кассе будут недоступны для мониторинга на форме «New Floor Plan» («Slots» - «Monitoring» - «New Floor Plan»).

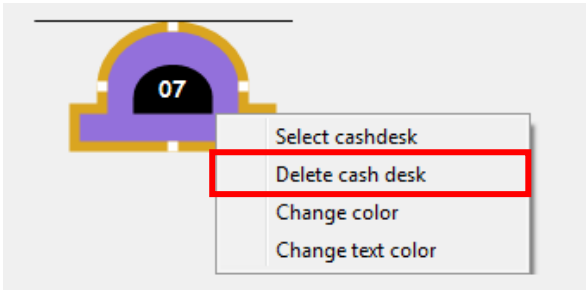
6. После сохранения параметров на элементе **«Касса»** отобразится номер, соответствующий номеру машины с установленной кассой.



Для изменения цвета элемента **«Касса»** или цвета текста на нём в его контекстном меню необходимо выбрать пункт **«Change color»** (цвет кассы) или **«Change text color»** (цвет текста) соответственно. Далее выбрать нужный цвет с помощью цветовой палитры.

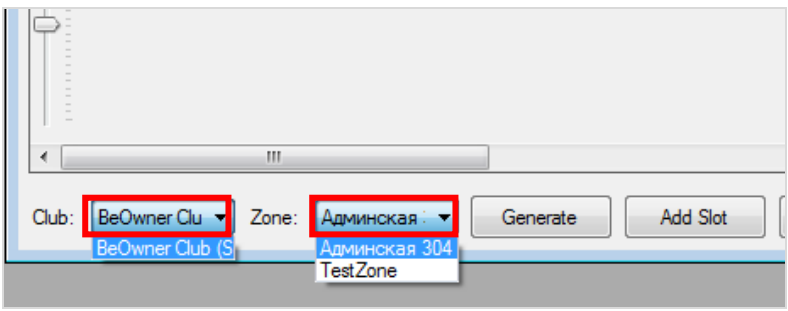


Для удаления элемента **«Касса»** с плана в его контекстном меню необходимо выбрать пункт **«Delete cash desk»**.



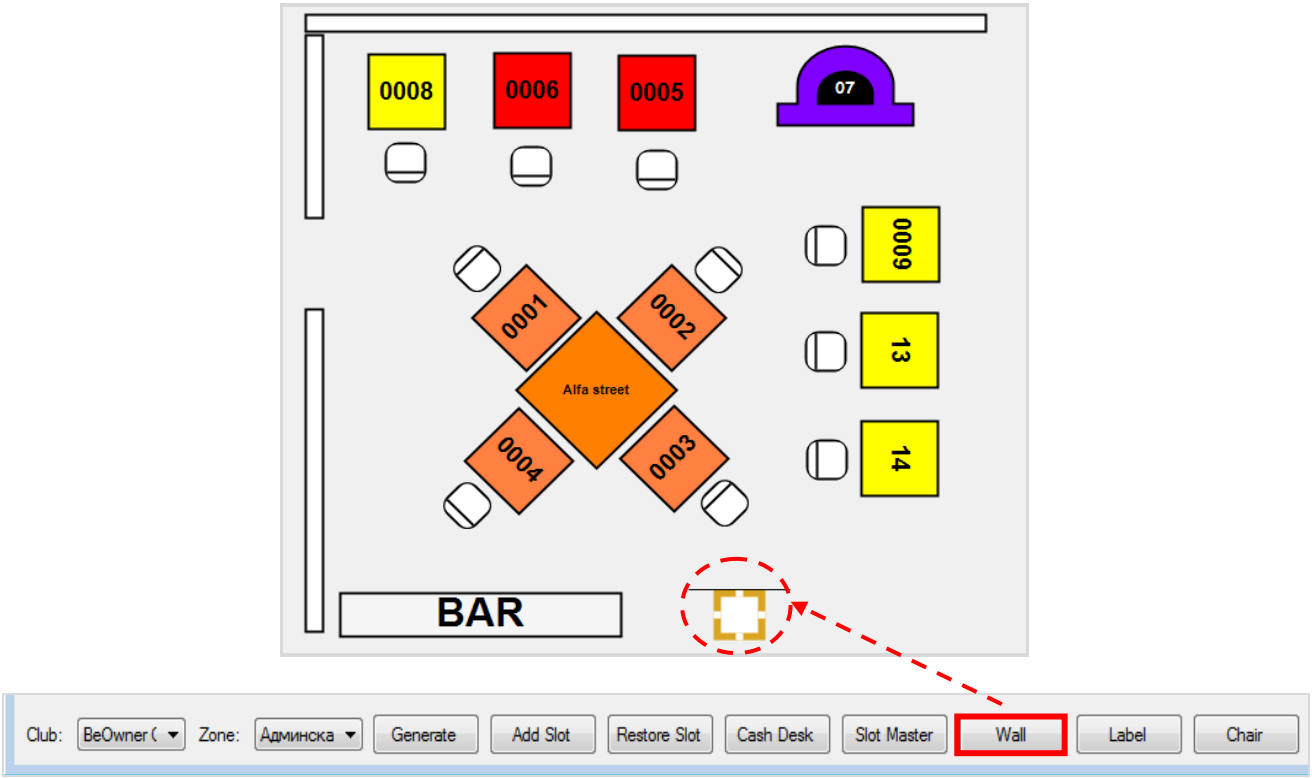
➢ **<u>Добавление на план элемента «Стена».</u>**

1. Открыть нужный план зала, выбрав из выпадающих списков на панели управления клуб и зону.

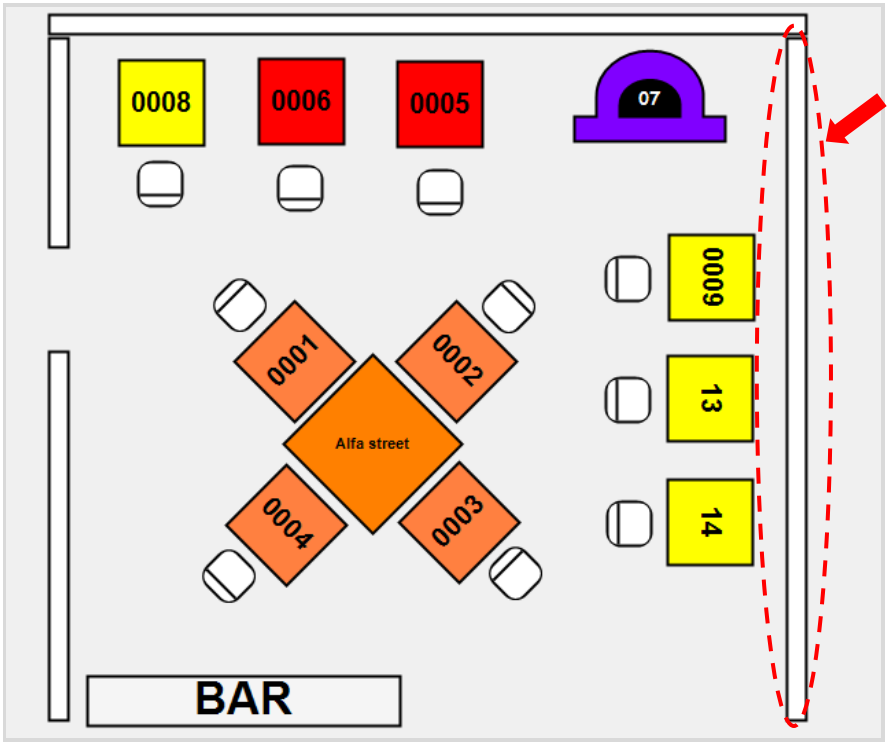


2. Далее на панели управления нажать кнопку 

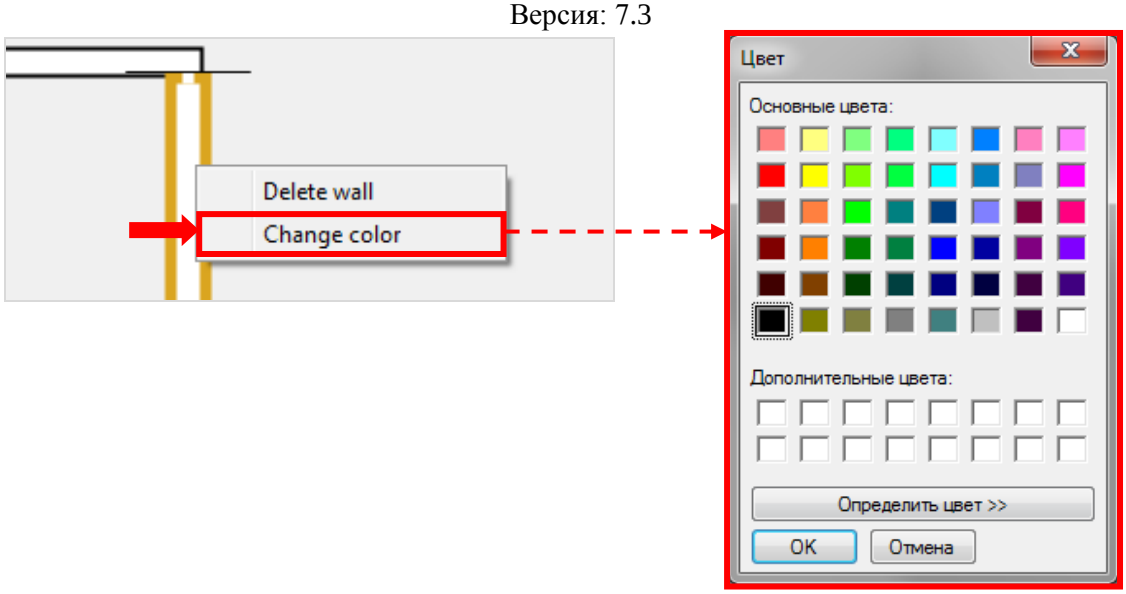
и на план зала добавится прямоугольный элемент.



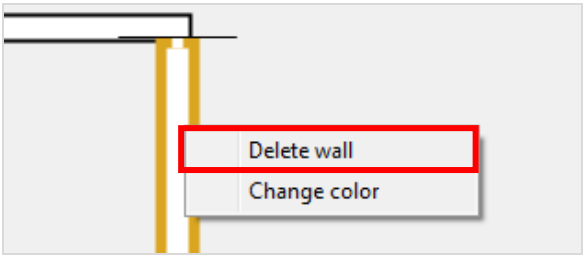
3. Удерживая нажатой левую кнопку мыши на элементе, разместите стену на плане. С помощью инструментов формы измените размеры элемента, угол поворота и т.п.



Для изменения цвета элемента **«Стена»** в его контекстном меню необходимо выбрать пункт **«Change color»**. Далее выбрать нужный цвет с помощью цветовой палитры.



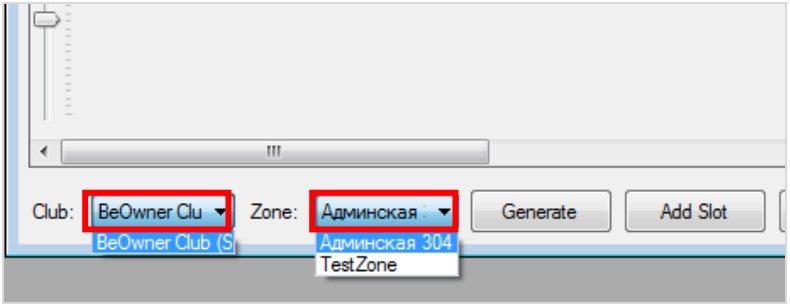
Для удаления элемента **«Стена»** с плана в его контекстном меню необходимо выбрать пункт **«Delete wall»**.



➢ **<u>Добавление на план прочих объектов</u>.**

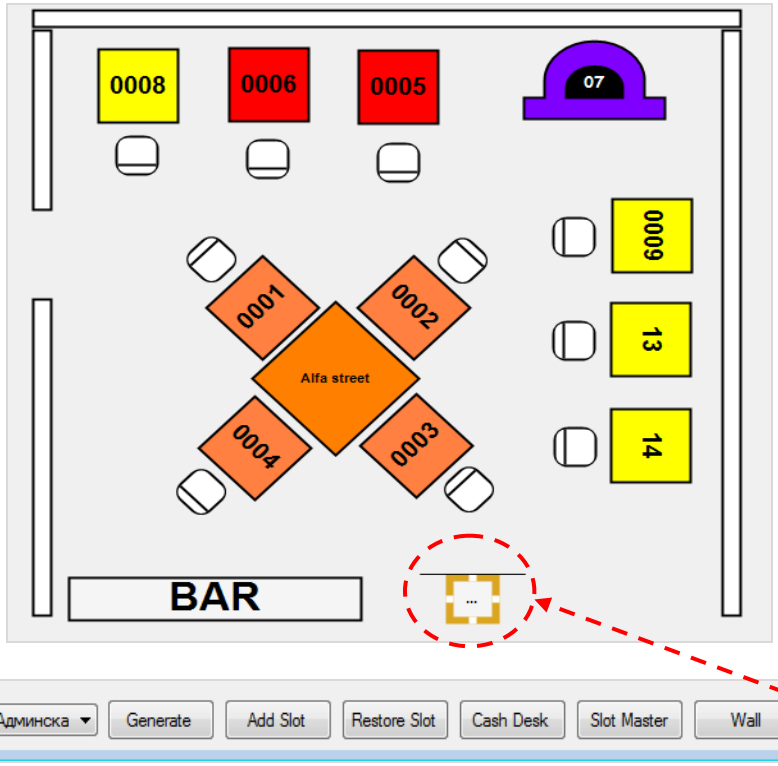
В случае если необходимо добавить на план зала элементы для обозначения бара, ресепшн, столов, диванов и прочих предметов интерьера клуба, то порядок действий следующий:

1. Открыть нужный план зала, выбрав из выпадающих списков на панели управления клуб и зону.

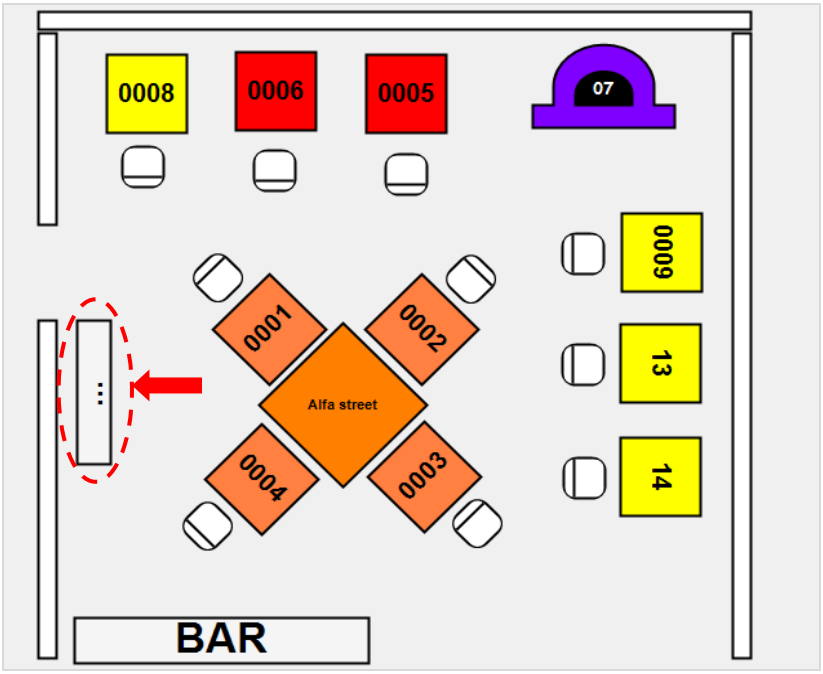


2. Далее на панели управления нажать кнопку 

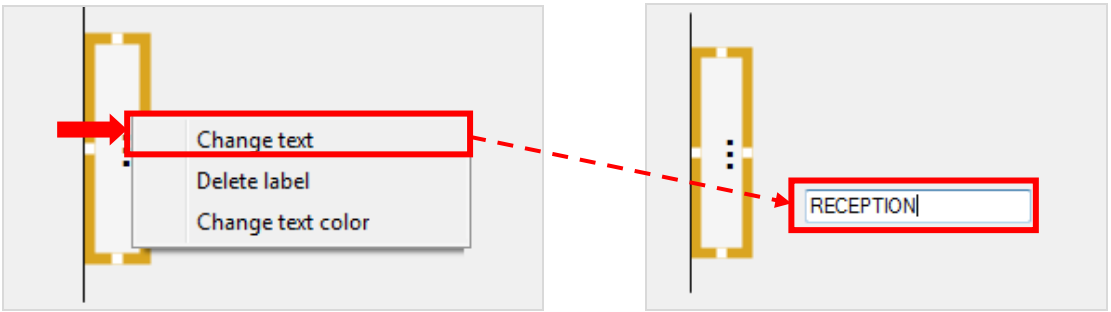
и на план зала добавится элемент прямоугольной формы.



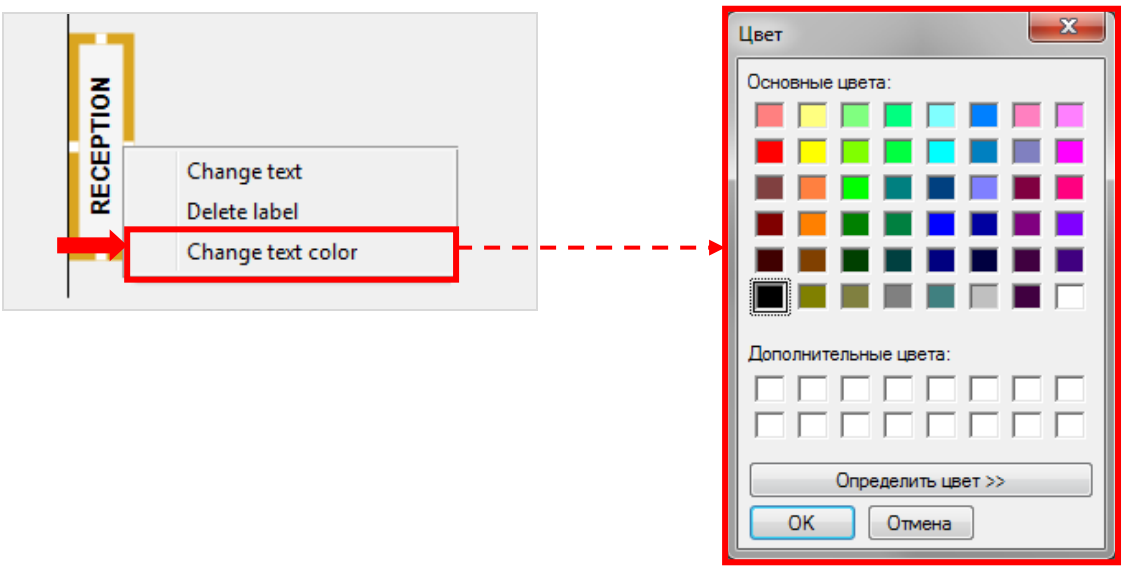
3. Удерживая нажатой левую кнопку мыши на элементе, разместите его на плане. С помощью инструментов формы измените размеры элемента, угол поворота и т.п.



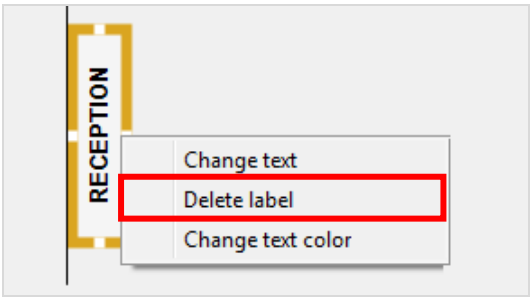
Для добавления надписи на элемент необходимо в его контекстном меню выбрать пункт **«Change text»**. Далее с помощью клавиатуры ввести текст и нажать клавишу **«Enter»**.



Для изменения цвета текста на элементе в его контекстном меню необходимо выбрать пункт **«Change text color»**. Далее выбрать нужный цвет текста с помощью цветовой палитры.

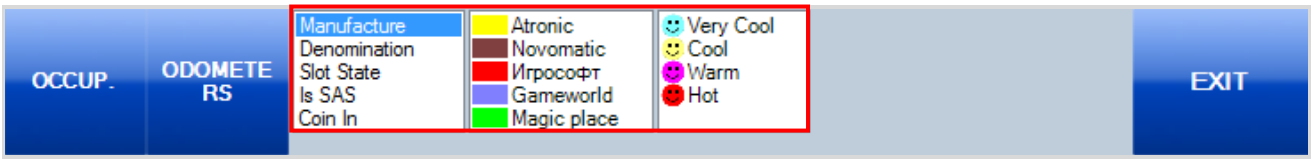


Для удаления элемента с плана в его контекстном меню необходимо выбрать пункт **«Delete label»**.

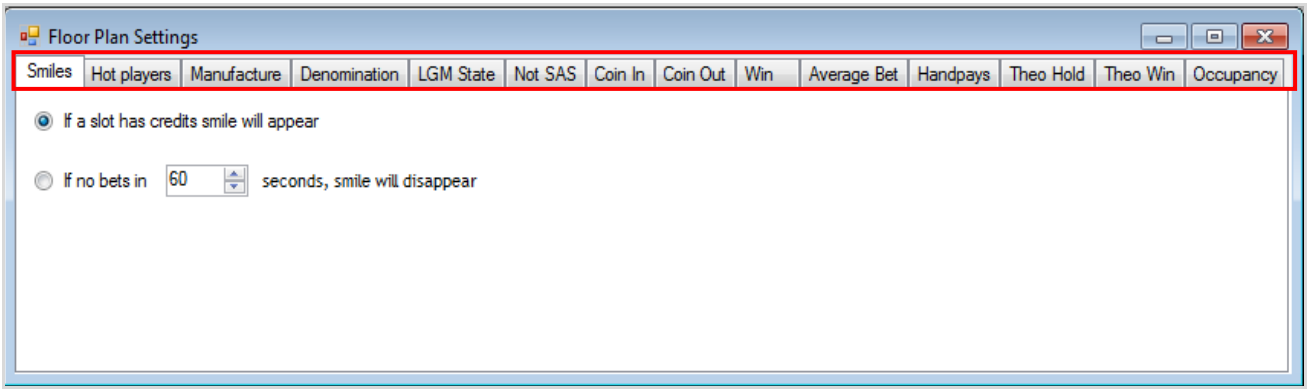


3.4.10Настройка фильтров плана зала «New Floor Plan».

В нижней части формы **«New Floor Plan»** («Игровые аппараты» - «Мониторинг» - «Новый план зала») на панели управления расположены фильтры, которые используются для отображения на плане различных параметров и статусов игровых аппаратов и игроков.

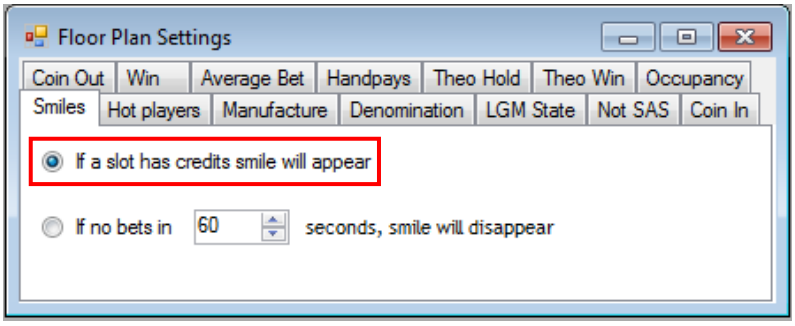


Используемые на плане фильтры можно настраивать по своему усмотрению. Для установки настроек необходимо в меню системы выбрать **«Настройки»** → **«Игровые аппараты»** → **«Floor plan settings»**, после чего откроется форма **«Floor Plan Settings»**, в которой на разных вкладках содержаться параметры настройки фильтров для плана зала.

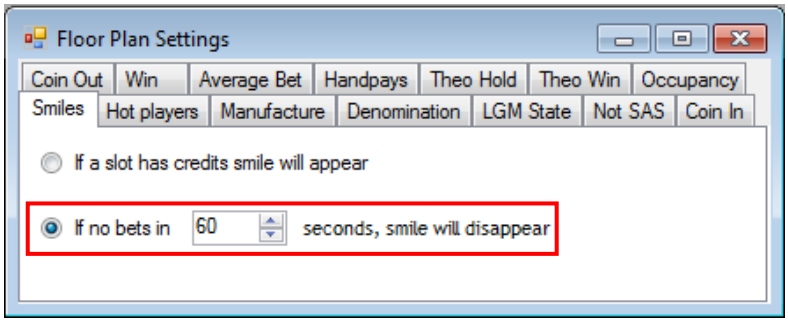


➢ **Smiles** – настройка режима отображения на плане значка **«Смайл»**.

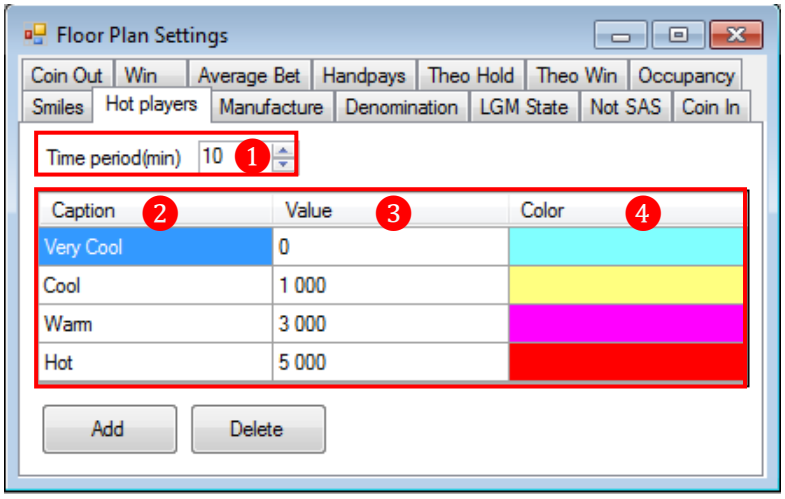
- Если установить метку в строке **«If a slot has credits smile will appear»** то значок **«Смайл»** будет отображаться всегда, если на аппарате есть кредиты.



- Если установить метку в строке **«If no bets in * seconds, smile will disappear»**, то значок **«Смайл»** будет отображаться, если с момента последней ставки не прошло указанное количество времени (указать время в секундах). Если по истечении этого времени ставка не была сделана, то **«Смайл»** исчезнет.



➢ **Hot players** – настройка статусов (название, цвет) для значков **«Смайл»**, обозначающих активность игры игроков. Кнопка **«Add»** - для добавления нового статуса, кнопка **«Delete»** - для удаления статуса из списка.



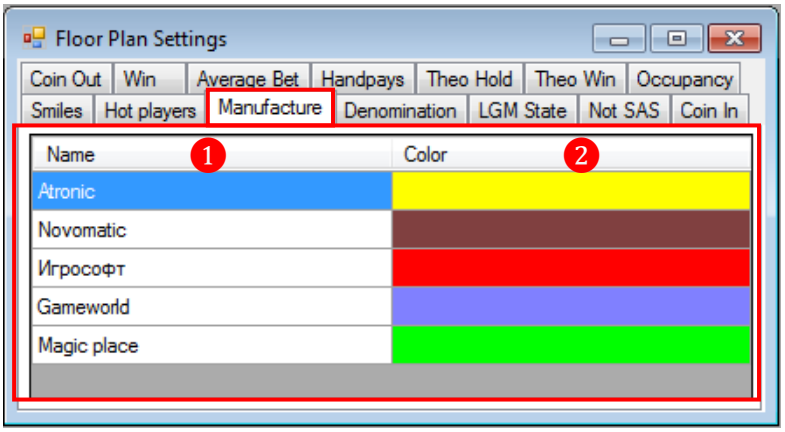
1. Time period (min) – указать период времени, за который берутся значения **Coin In** (сумма ставок) для определения статуса активности игроков (в минутах).

2. Caption – с помощью клавиатуры ввести название статуса.

3. Value – с помощью клавиатуры ввести минимальное пороговое значение **Coin In** для статуса (в валюте клуба).

4. Color – из цветовой палитры выбрать цвет для обозначения статуса (цвет значка **«Смайл»**).

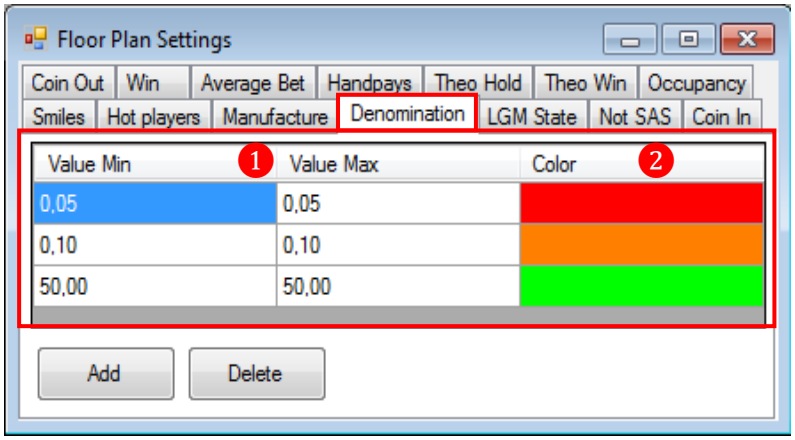
➢ **Manufacture** – настройка фильтра ИА по производителям (название, цвет).



1. Name (не редактируется) – названия производителей ИА (настройки см. в п. «Настройка производителей аппаратов»).

2. Color – из цветовой палитры выбрать цвета для обозначения каждого производителя на плане.

➢ **Denomination** – настройка фильтра ИА по деноминации (значение, цвет). Кнопка **«Add»** - для добавления новой строки, кнопка **«Delete»** - для удаления.



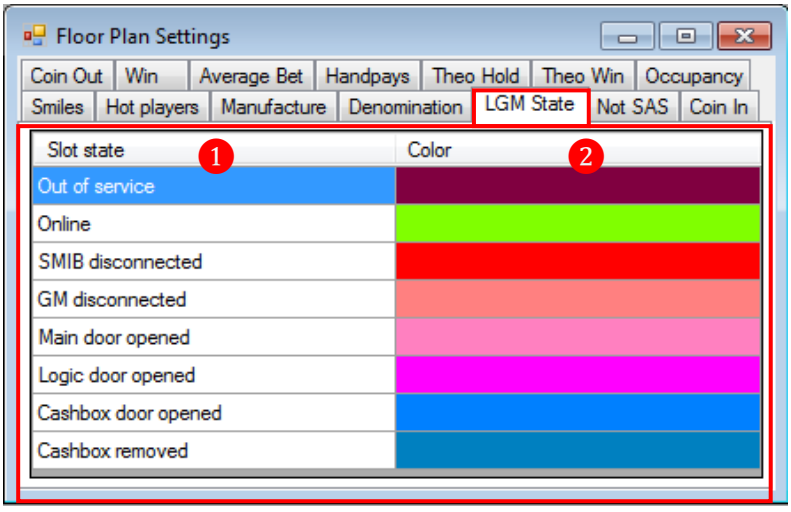
1. Value Min / Value Max – с помощью клавиатуры ввести минимальное и максимальное значения деноминации ИА.

Можно настроить отдельно для каждого значения деноминации, которые есть на аппаратах зала, указав **Value Min = Value Max**.

Чтобы настроить обозначения деноминаций по группам (например, группа деноминаций с 0.05 до 1.00), необходимо указывать пороговые минимальное (**Value Min)** и максимальное значение деноминации (**Value Max**) в рамках одной группы.

2. Color – из цветовой палитры выбрать цвета значений деноминаций/групп деноминаций для отображения на плане.

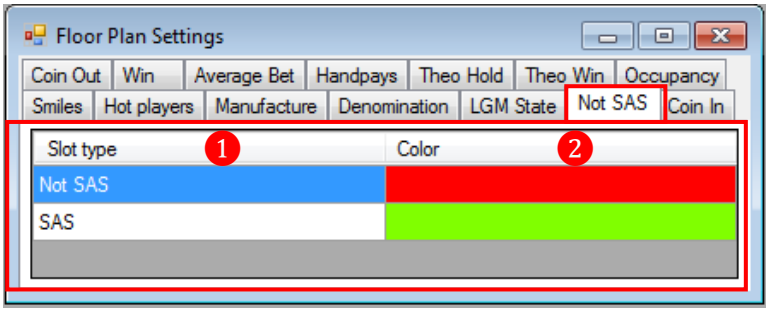
➢ **LGM State** – настройка фильтра ИА по статусам состояния / событиям (название, цвет).



1. Slot state (не редактируется) – типы состояния / событий ИА (настройки см. в п. «Настройка типов событий ИА»).

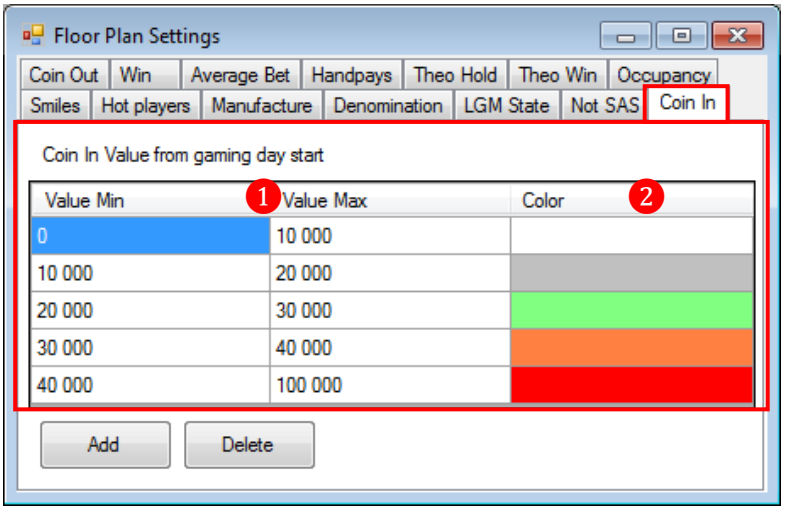
2. Color – из цветовой палитры выбрать цвета для обозначения состояния ИА на плане.

➢ **Is SAS** – настройка фильтра ИА по типам (с поддержкой SAS / без поддержки SAS).



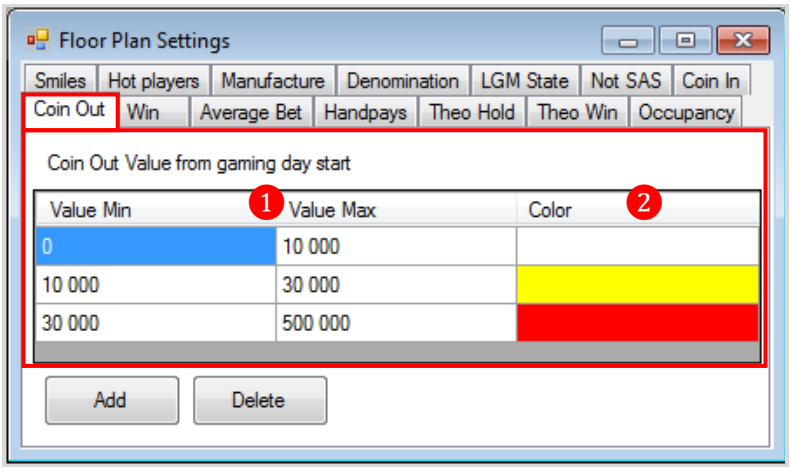
1. **Slot type** (не редактируется) – типы ИА (SAS/Not SAS).
2. **Color** – из цветовой палитры выбрать цвета для обозначения типов ИА на плане.

➢ **Coin In** – настройка фильтра игровых аппаратов в зависимости от значения **Coin In** (общая сумма ставок на ИА) с начала игрового дня. Кнопка **«Add»** - для добавления новой строки, кнопка **«Delete»** - для удаления.



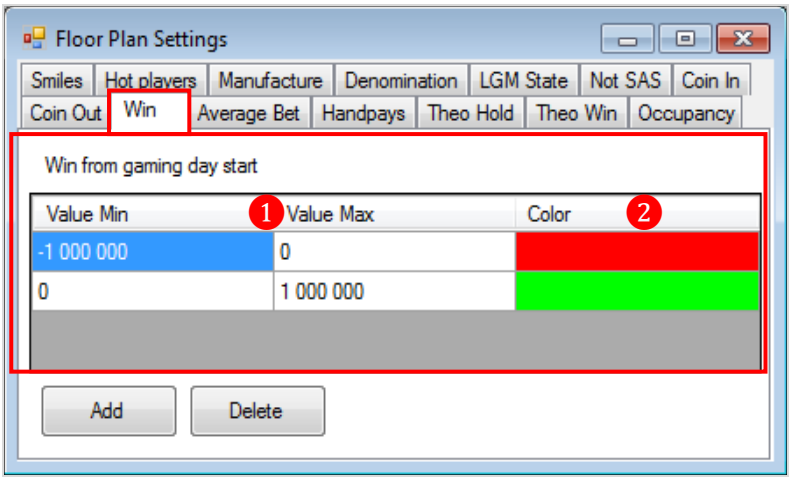
1. **Value Min / Value Max** – с помощью клавиатуры ввести минимальное и максимальное значения **Coin In** для каждой группы ИА (в валюте клуба).
2. **Color** – из цветовой палитры выбрать цвета обозначения на плане.

➢ **Coin Out** – настройка фильтра игровых аппаратов в зависимости от значения **Coin Out** (общая сумма выигрышей на ИА) с начала игрового дня. Кнопка **«Add»** - для добавления новой строки, кнопка **«Delete»** - для удаления.



1. **Value Min / Value Max** – с помощью клавиатуры ввести минимальное и максимальное значения **Coin Out** для каждой группы ИА (в валюте клуба).
2. **Color** – из цветовой палитры выбрать цвета обозначения на плане.

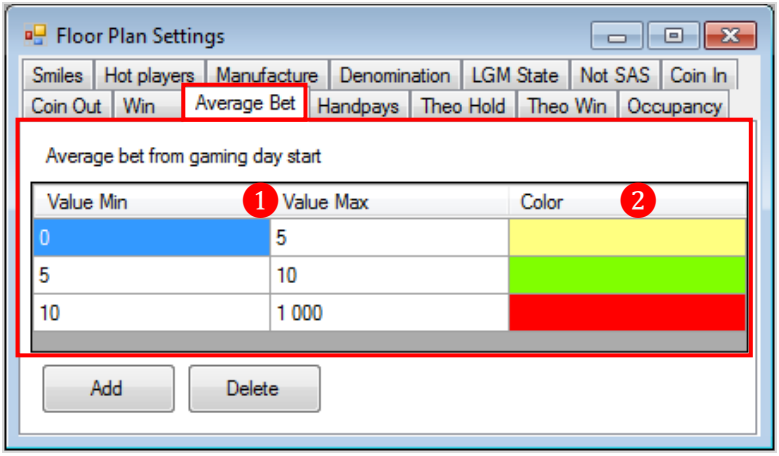
➢ **Win** – настройка фильтра игровых аппаратов в зависимости от значения **Win** (разница между *Coin In* и *Coin Out*) с начала игрового дня. Кнопка **«Add»** - для добавления новой строки, кнопка **«Delete»** - для удаления.



1. Value Min / Value Max – с помощью клавиатуры ввести минимальное и максимальное значения **Win** для каждой группы ИА (в валюте клуба).

2. Color – из цветовой палитры выбрать цвета обозначения на плане.

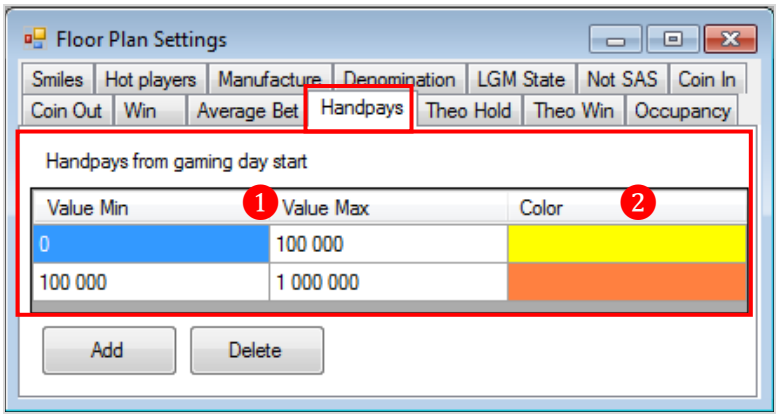
➢ **Average Bet** – настройка фильтра игровых аппаратов в зависимости от значения **Average Bet** (средняя ставка на ИА) с начала игрового дня. Кнопка **«Add»** - для добавления новой строки, кнопка **«Delete»** - для удаления.



1. Value Min / Value Max – с помощью клавиатуры ввести минимальное и максимальное значения **Average Bet** для каждой группы ИА (в валюте клуба).

2. Color – из цветовой палитры выбрать цвета обозначения на плане.

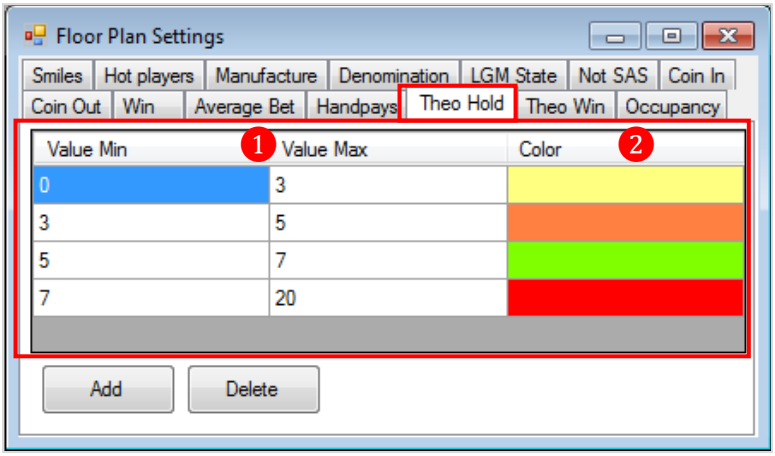
➢ **Handpays** – настройка фильтра игровых аппаратов в зависимости от значения **Handpays** (сумма денег, снятых с ИА «с ключа») с начала игрового дня. Кнопка **«Add»** - для добавления новой строки, кнопка **«Delete»** - для удаления.



1. Value Min / Value Max – с помощью клавиатуры ввести минимальное и максимальное значения **Handpays** для каждой группы ИА (в валюте клуба).

2. Color – из цветовой палитры выбрать цвета обозначения на плане.

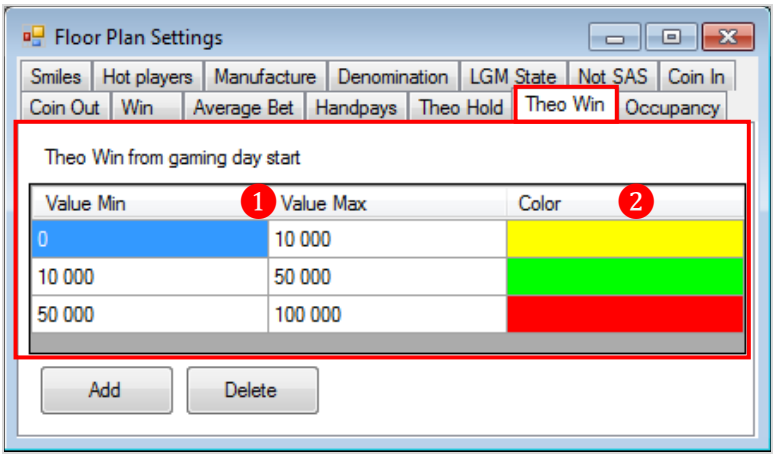
➢ **Theo Hold** – настройка фильтра игровых аппаратов в зависимости от значения **Theoretical Hold** (теоретический процент прибыли от проигранных на ИА кредитов: *100% - Payback Percentage*) с начала игрового дня. Кнопка **«Add»** - для добавления новой строки, кнопка **«Delete»** - для удаления.



1. Value Min / Value Max – с помощью клавиатуры ввести минимальное и максимальное значения **Theo Hold** для каждой группы ИА (в процентах).

2. Color – из цветовой палитры выбрать цвета обозначения на плане.

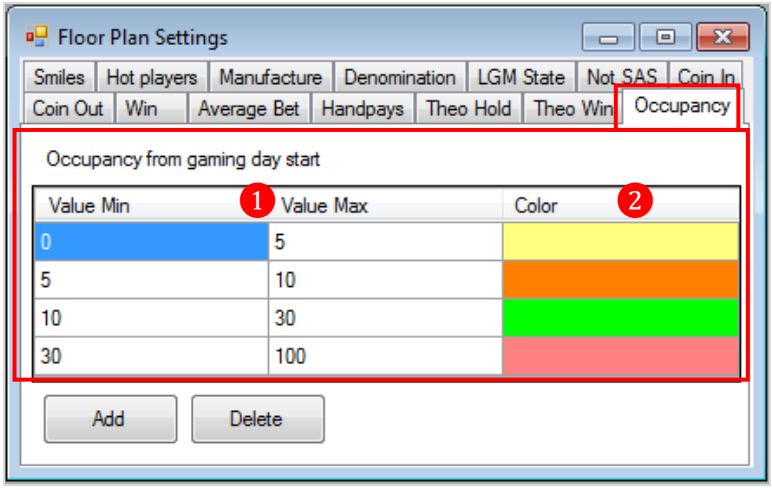
➢ **Theo Win** – настройка фильтра игровых аппаратов в зависимости от значения **Theoretical Win** (теоретическая прибыль от проигранных на ИА кредитов в валюте: *[Theo Hold * Coin In] / 100*) с начала игрового дня. Кнопка **«Add»** - для добавления новой строки, кнопка **«Delete»** - для удаления.



1. Value Min / Value Max – с помощью клавиатуры ввести минимальное и максимальное значения **Theo Win** для каждой группы ИА (в валюте клуба).

2. Color – из цветовой палитры выбрать цвета обозначения на плане.

➢ **Occupancy** – настройка фильтра игровых аппаратов в зависимости от значения **Occupancy** (процент времени загруженности ИА) с начала игрового дня. Кнопка **«Add»** - для добавления новой строки, кнопка **«Delete»** - для удаления.



1. **Value Min / Value Max** – с помощью клавиатуры ввести минимальное и максимальное значения **Occupancy** для каждой группы ИА (в процентах).
2. **Color** – из цветовой палитры выбрать цвета обозначения на плане.

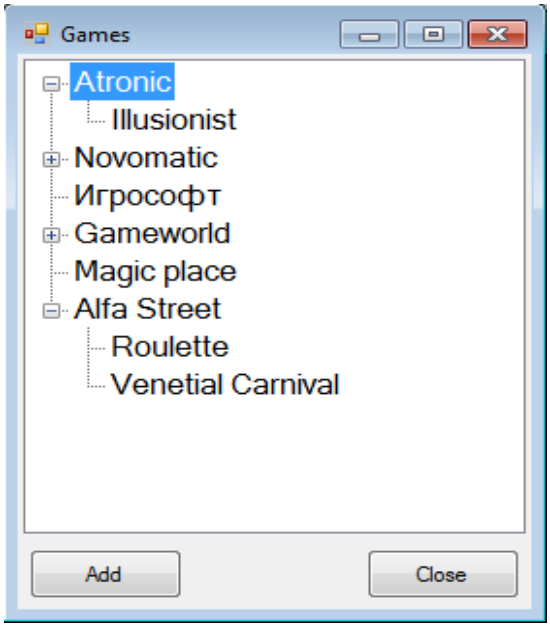
3.4.11 Настройка списка SAS игр.

В системе «SlotLogic» появилась возможность осуществлять аудит счётчиков игровых аппаратов с детализацией по играм.

Порядок проведения аудита по играм описан в п. «Аудит ИА в разрезе по играм».

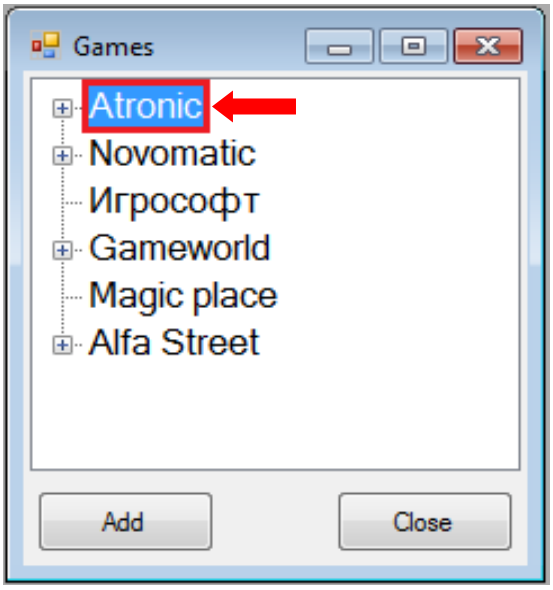
Просмотр статистики аппаратов в разрезе по играм доступен на форме **«New hall plan»** («Slots» → «Monitoring» → «New hall plan», подробнее см. «Статистика по играм»).

Для возможности сбора статистики для проведения аудита по играм в системе должен быть настроен **список SAS игр** на форме **«Games»** («Settings» → «Slots» → «SAS games»).

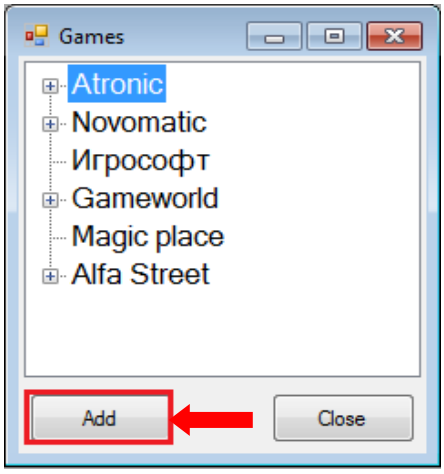


Для того чтобы **добавить игру в список**, необходимо выполнить следующее:

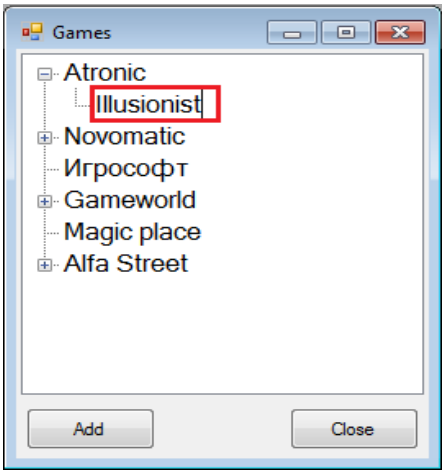
1. На форме **«Games»** кликом мыши (или кнопками «↓» / «↑» на клавиатуре) выбрать производителя игры (аппарата), которую нужно добавить в список.



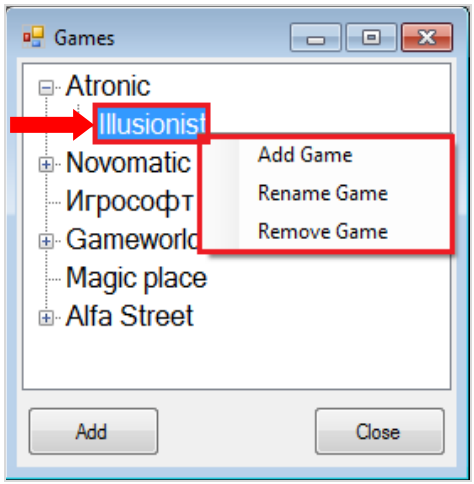
2. Нажать кнопку **«Add»**.



3. В появившемся поле с помощью клавиатуры ввести название игры. По окончании ввода нажать клавишу **«Enter»** для сохранения.



В случае если потребуется внести **корректировки в список SAS игр** (удалить, добавить, переименовать), то необходимо снова открыть форму **«Games»** («Settings» → «Slots» → «SAS games») и выбрать производителя игры (аппарата). Затем в развернувшемся списке выбрать нужную игру и кликом правой кнопкой мыши вызвать контекстное меню:



- **Add Game** – добавить в список новую игру этого же производителя.
- **Rename Game** – изменить название игры.
- **Remove Game** – удалить игру из списка

Внесите корректировки в список SAS игр, выбрав в меню нужное действие, и нажмите кнопку **«Close»**, чтобы закрыть форму.

3.4.12 Привязка SAS игр к игровым аппаратам.

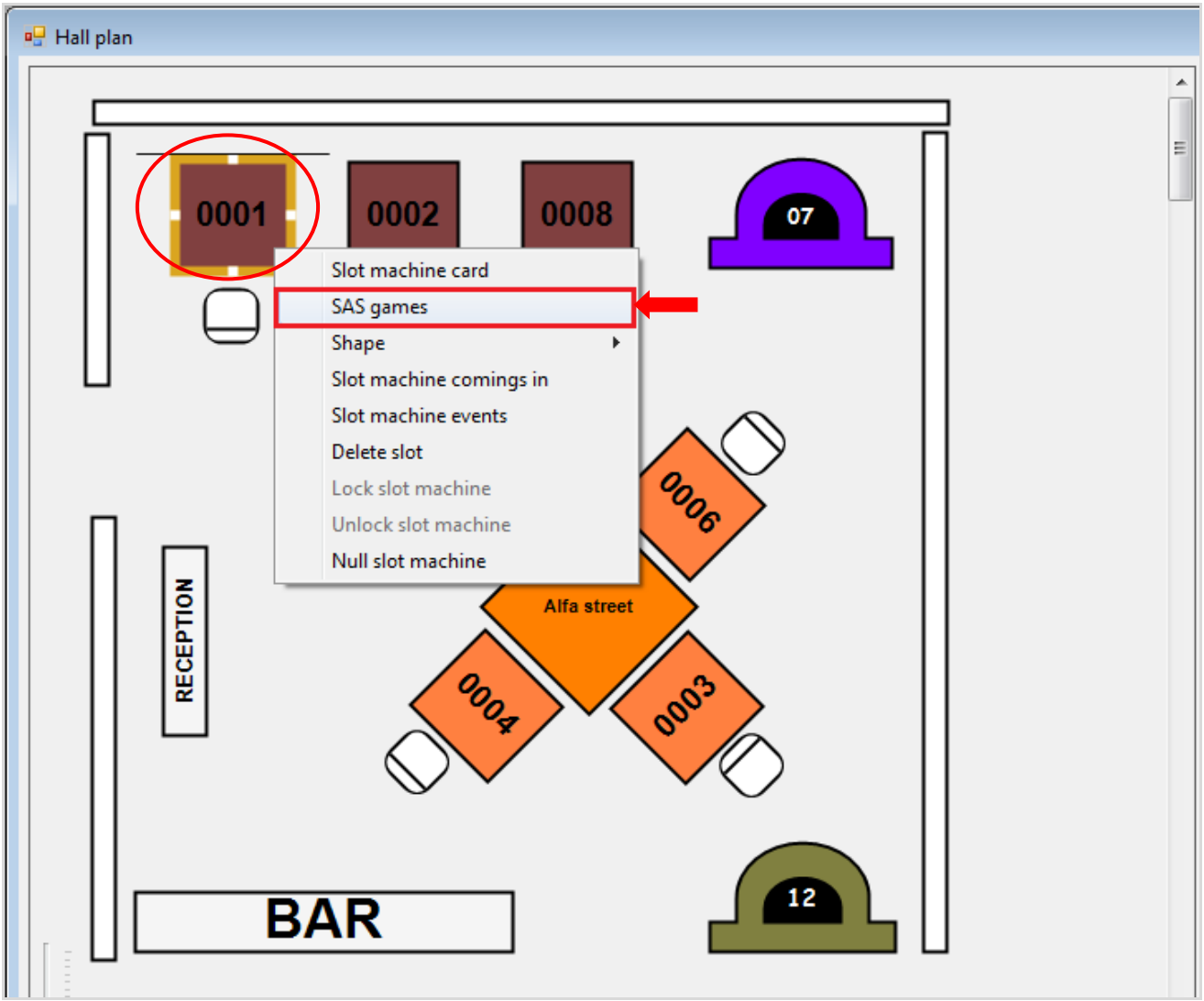
Для возможности осуществлять аудит счётчиков игровых аппаратов с детализацией по играм в системе «SlotLogic» предварительно должен быть настроен **список SAS игр** («Settings» → «Slots» → «SAS games», подробнее см. «Настройка списка SAS игр») и выполнена **привязка SAS игр к аппаратам**.

Привязка SAS игр к аппаратам осуществляется на форме-дизайнере **«Hall plan»**.

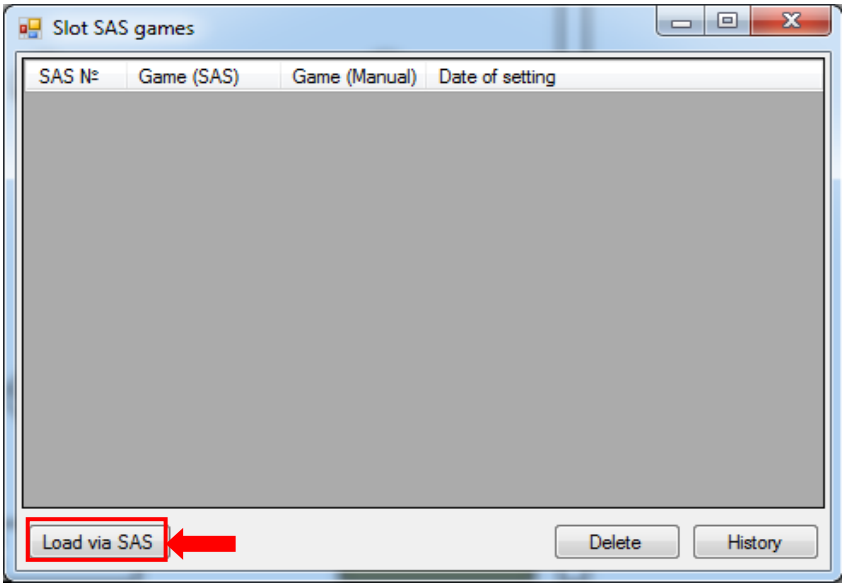
Привязка SAS игр к аппарату.

1. Для открытия формы-дизайнера в меню системы выбрать **«Settings»** → **«Slots»** → **«New Hall plan Designer»**.

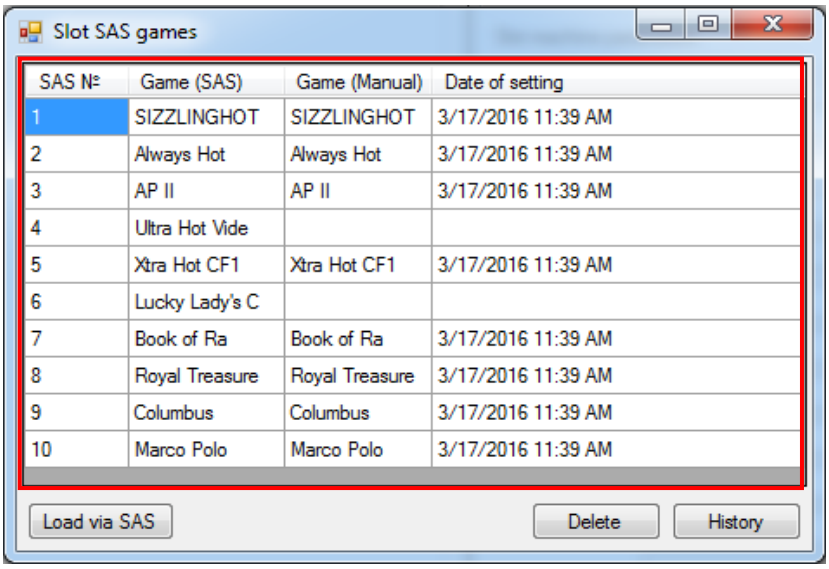
2. В открывшейся форме **«Hall plan»** на плане зала выбрать игровой аппарат, на котором необходимо осуществить привязку SAS игр, и кликом правой кнопкой мыши вызвать контекстное меню. В меню выбрать **«SAS games»**.



3. Откроется форма **«Slot SAS games»**, но список SAS игр выбранного аппарата будет пуст. Для начала загрузки списка игр аппарата по SAS-протоколу необходимо нажать кнопку **«Load via SAS»**.

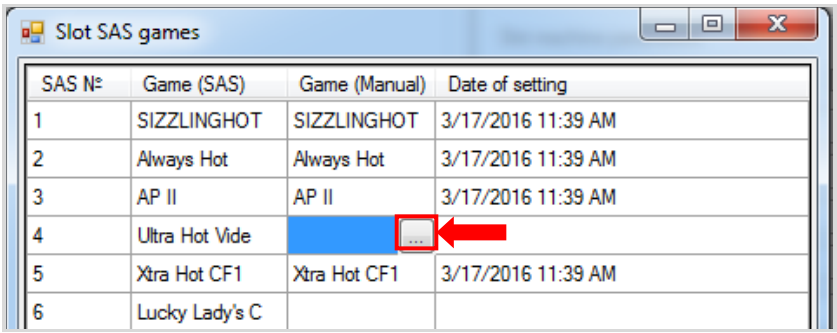


По окончании загрузки на форме **«Slot SAS games»** появится список SAS игр аппарата. В колонке **«SAS №»** будут отображаться номера игр, в колонке «**Games (SAS)»** - оригинальные названия игр из аппарата, в колонке «**Games (Manual)»** - названия этих же игр, заведённые в системе вручную. В колонке **«Date of setting»** отобразятся дата и время привязки.

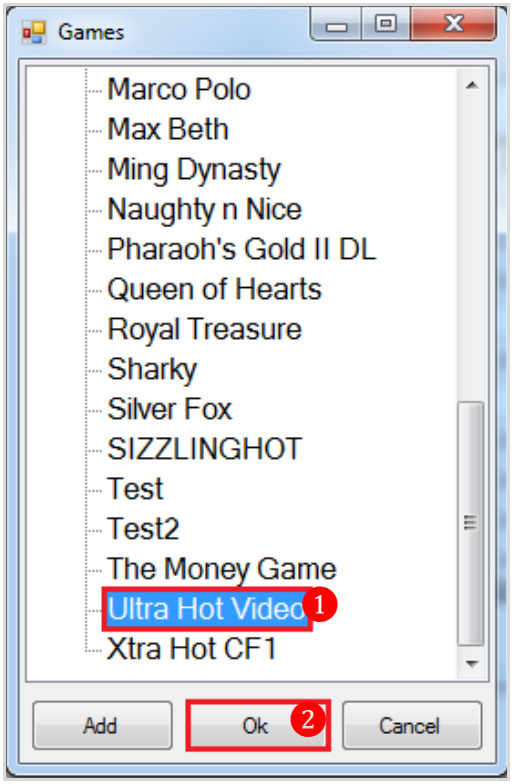


Примечание: Название SAS игры, установленное в колонке «Games (Manual)», будет отображаться в аудитах и статистике по играм.

4. Далее необходимо в колонке **«Games (Manual)»** добавить названия игр, для которых не было найдено соответствия в системе. Для этого кликните по ячейке колонки **«Games (Manual)»** напротив оригинального названия игры и нажмите на появившуюся кнопку.

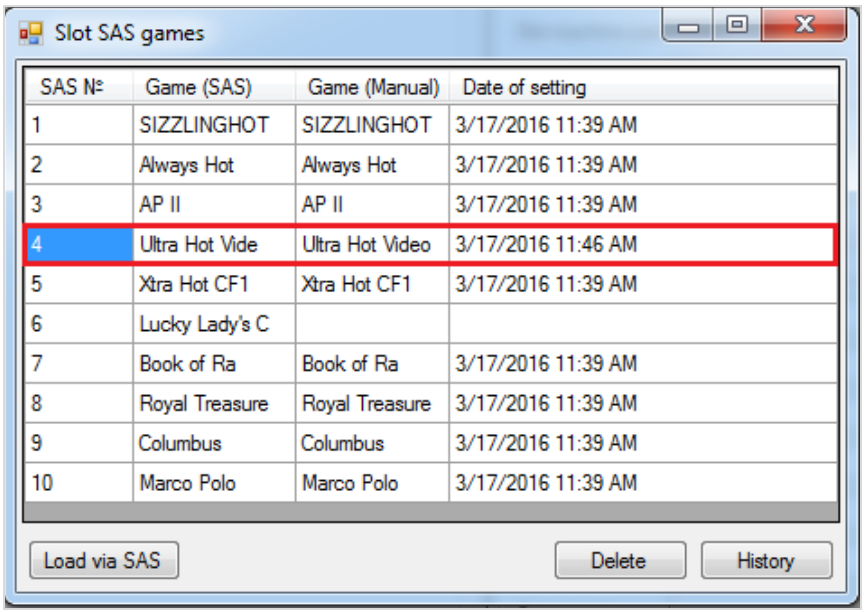


5. В открывшемся списке **«Games»** выберите название игры, которое соответствует названию игры, загруженной по SAS, и нажмите кнопку **«Ok»**.

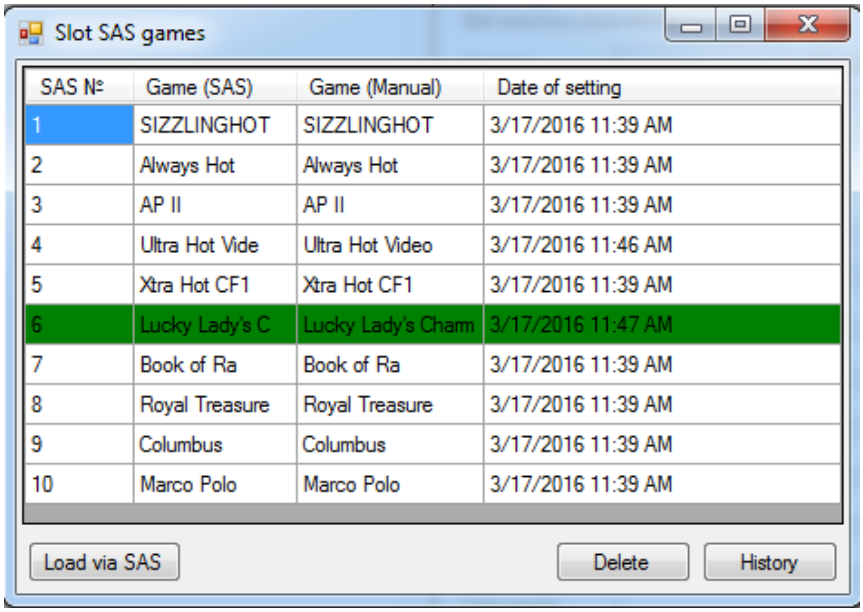


Примечание: Если нужная игра отсутствует в списке «Games», то её можно добавить в этой же форме, нажав на кнопку «Add».

После нажатия кнопки **«Ok»** будет осуществлена привязка игры к аппарату. Название игры отобразится в колонке **«Games (Manual)»**, в колонке **«Date of setting»** отобразятся дата и время привязки.

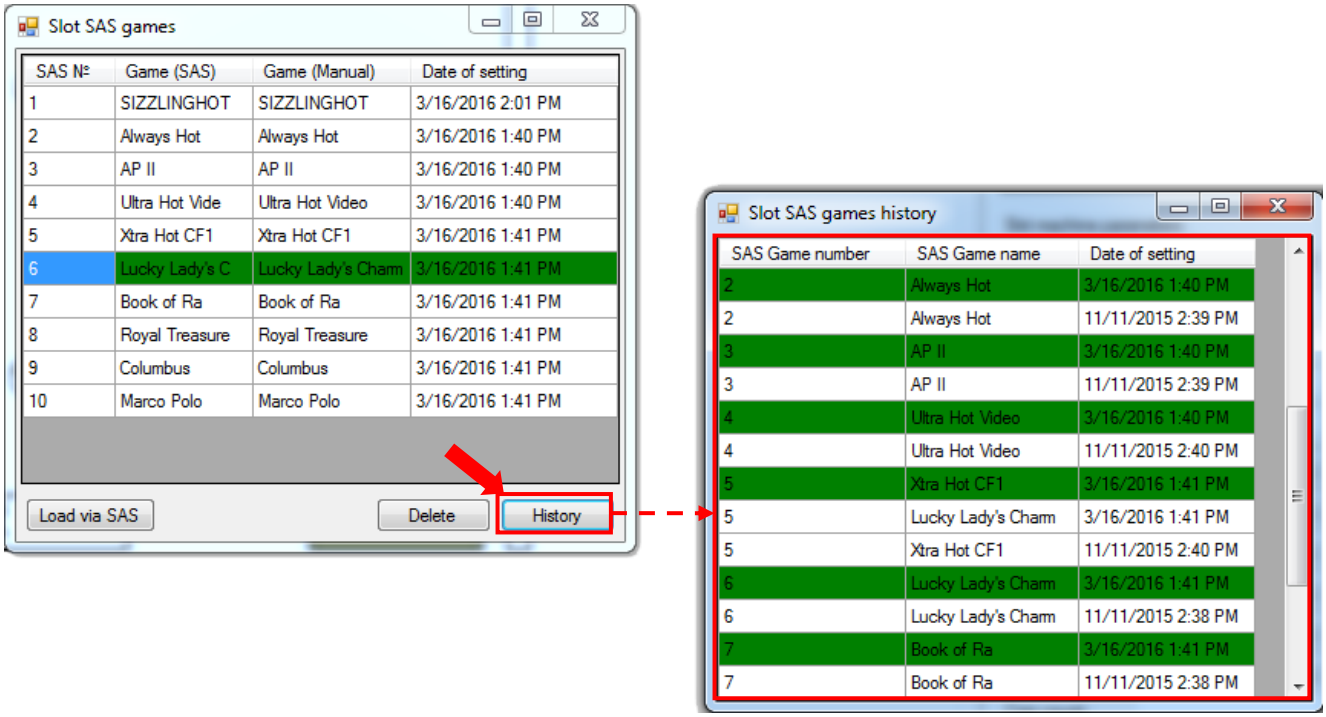


Аналогичным образом должны быть заполнены все строки колонки **«Games (Manual)»**.



Обращаем внимание, что зелёным фоном подсвечена строка с названием игры, запущенной на аппарате в данный момент.

Если в этой же форме нажать на кнопку **«History»**, то откроется форма **«Slot SAS games history»**, в которой отобразится вся история по выполнению процедур установки соответствий SAS игр для аппарата.



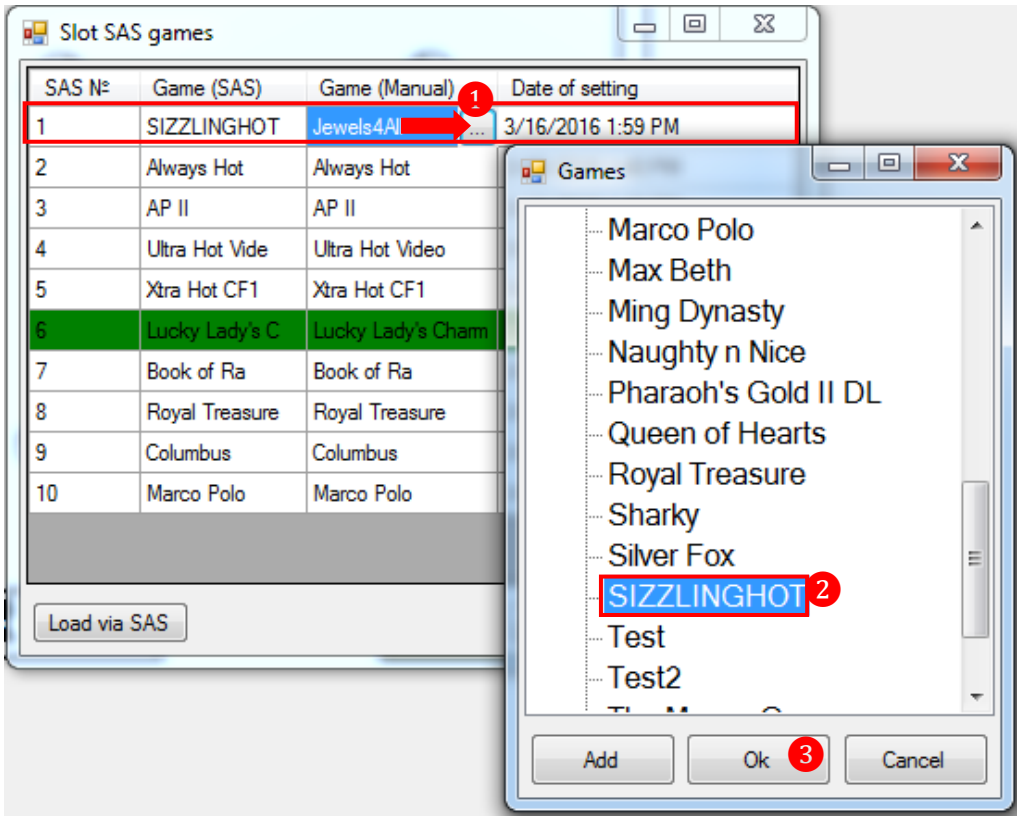
- **SAS Game number** – номер SAS игры в аппарате.
- **SAS Games name** – установленное название SAS игры.
- **Date of setting** – дата и время установки соответствия.

Зелёным фоном подсвечены строки последних изменений по каждой игре.

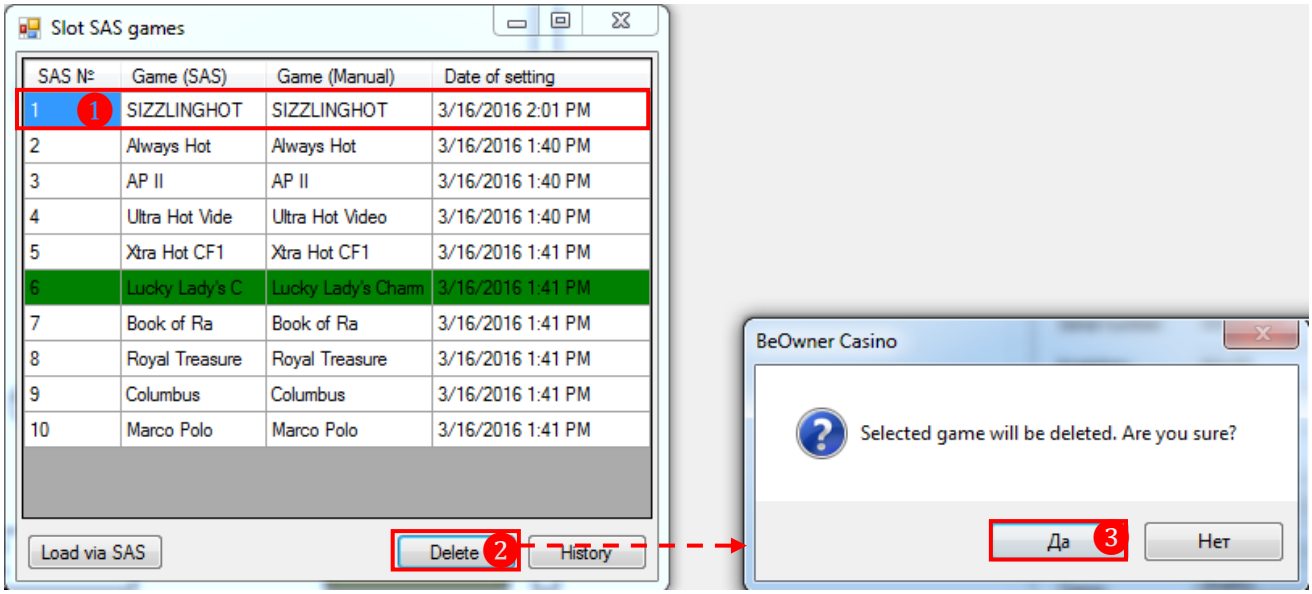
Редактирование списка SAS игр аппарата.

➢ В случае для SAS игры по ошибке было установлено неверное или некорректное название, то необходимо на форме **«Slot SAS games»** навести курсор в соответствующее поле

колонки **«Games (Manual)»** и нажать на появившуюся кнопку. В открывшемся списке SAS игр выбрать верное название игры и нажать кнопку **«Ok»**.



➢ В случае если требуется удалить какую-либо игру из списка SAS игр аппарата, то необходимо на форме **«Slot SAS games»** навести курсор на строку с названием игры, которую нужно удалить, и нажать кнопку **«Delete»**. В появившемся диалогом окне нажать кнопку **«Да»** для подтверждения удаления игры из списка.



➢ Для обновления всего списка SAS игр аппарата необходимо на форме **«Slot SAS games»** нажать кнопку **«Load via SAS»**.

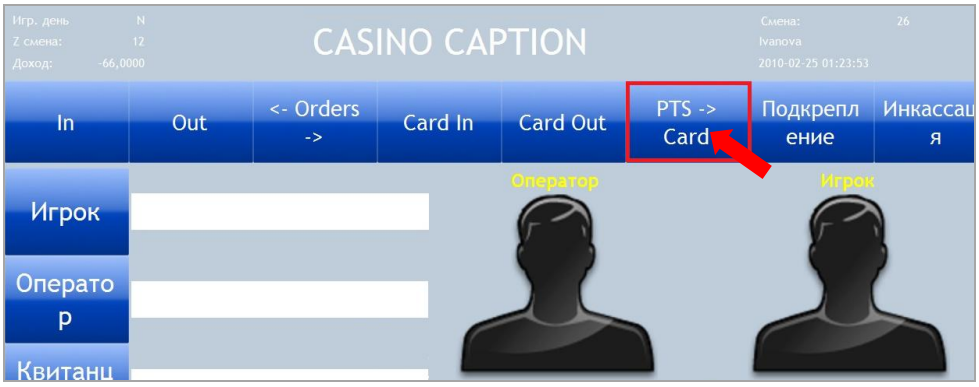
3.4.13 Настройка PTS «от друзей».

PTS «от друзей» - это PTS, которые зачисляются на карту (счёт PTS) клиента за приглашаемых им в клуб друзей – новых игроков. В дальнейшем эти бонусы также переводятся со счёта PTS на основной счёт карты клиента.

PTS «от друзей» начисляются на карту «Приглашающего» клиента автоматически. Это происходит во время стандартной процедуры перевода «Приглашённым» игроком бонусов со своего счета PTS на основной счет своей карты.

Ниже в качестве примера приведён сценарий начисления PTS «от друзей»:

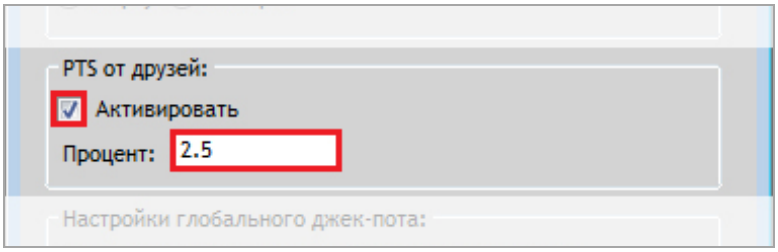
1. Игрок **[1]** привел игрока **[2]**.
2. Баланс PTS игрока **[1]** равен 50 рублей.
3. Процент PTS «от друзей» установлен в размере 2.3%.
4. Порог для перевода денег со счета PTS на основной счет карты составляет 500 рублей.
5. Игрок **[2]** накопил 1000 PTS и хочет перевести их на основной счет карты. Для этого ему необходимо обратиться в кассу клуба и передать кассиру (оператору) свою карту для проведения операции.
6. Кассир проводит в системе операцию перевода PTS (**«Игровые аппараты» → «Касса» → «Касса»**) и возвращает карту игроку.



7. Основной счет карты игрока **[2]** пополняется на сумму 1000 рублей.
8. Баланс PTS игрока **[1]** пополняется на сумму (1000 x 2.3) / 100 = 23 рубля и становится равным 50 + 23 = 73 рублям.

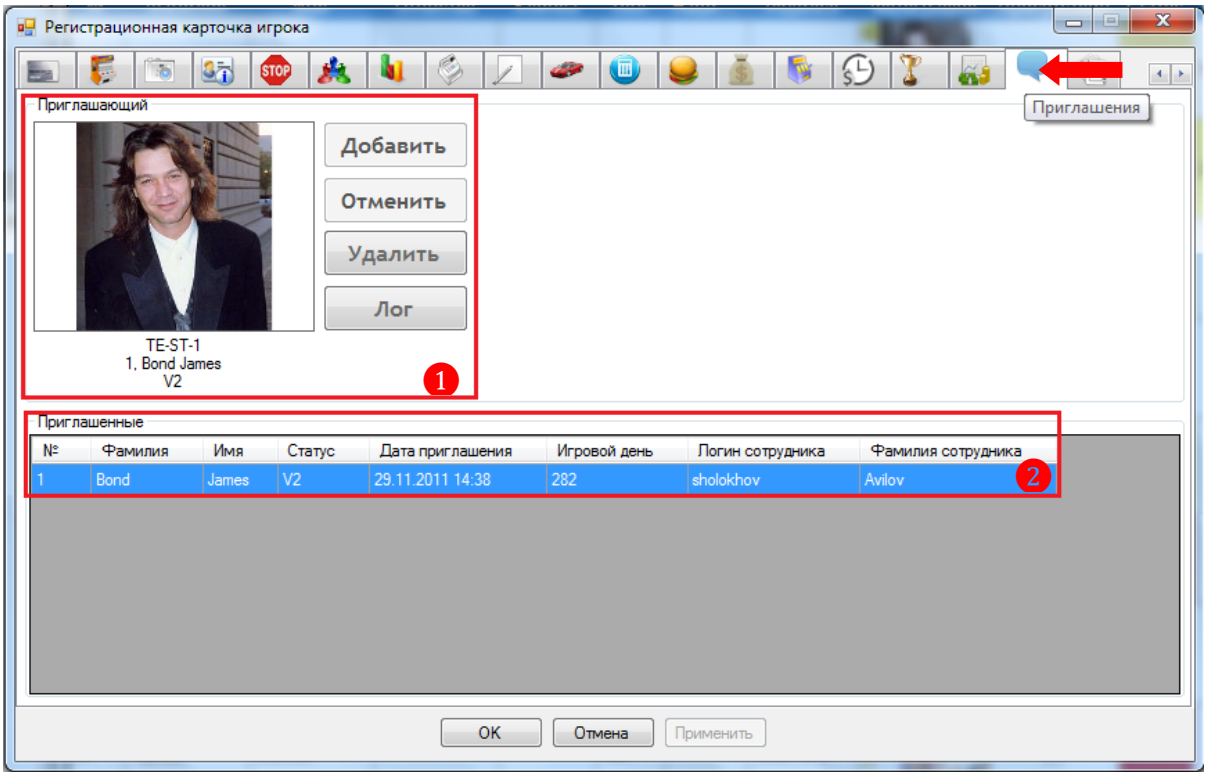
Для того чтобы клиентам начислялись PTS «от друзей», необходимо активировать данную возможность в системе с помощью настроек формы **«Настройки слотов» («Настройки» → «Игровые аппараты» → «Настройки)**. На данной форме в блоке **«PTS от друзей»** должны быть установлены следующие параметры:

- Галочка в строке **«Активировать»**.
- Величина процента отчисления PTS «от друзей» в поле **«Процент»** (например, 2.5).

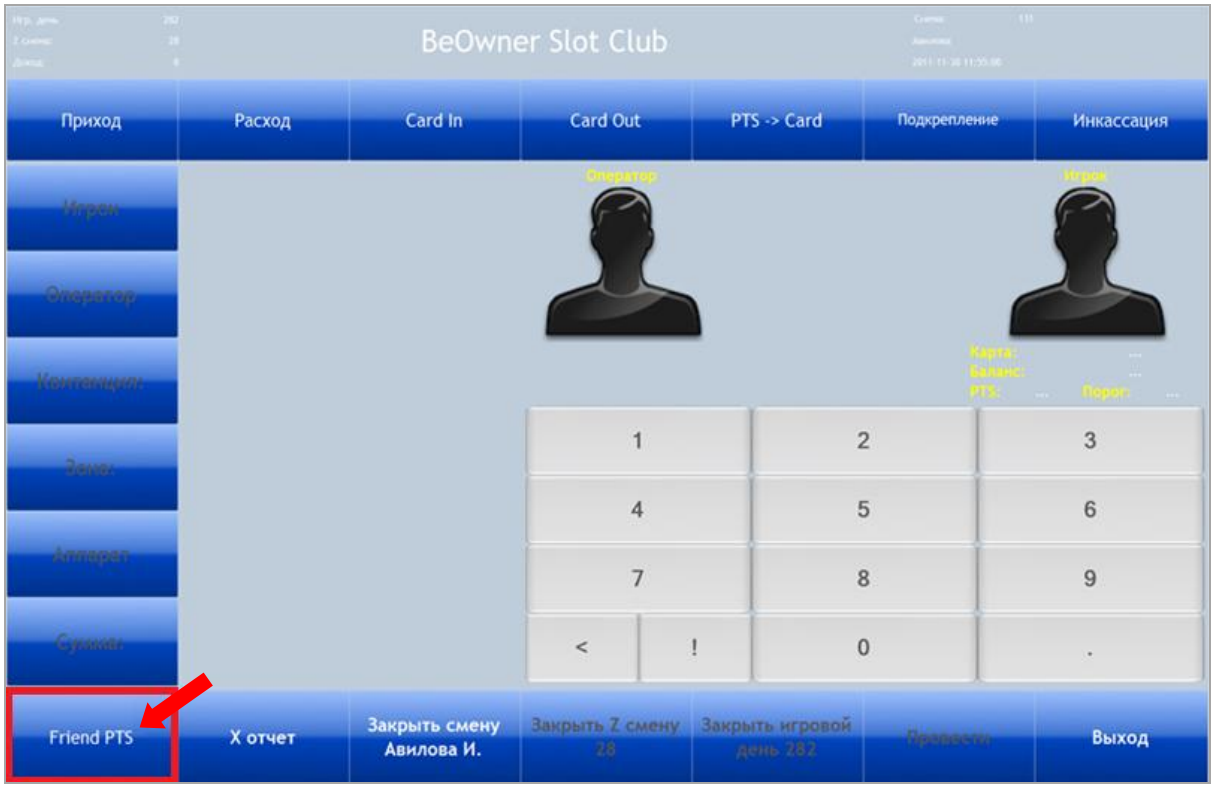


Чтобы для игрока указать клиента, который привел его в клуб (**«Приглашающий»** 1), или посмотреть список приглашённых им игроков (**«Приглашенные»** 2), необходимо

открыть регистрационную карточку этого игрока (**«Прием гостей» → «Обзор игроков»**) и перейти на закладку **«Приглашения»** (подробнее об этом в п. «Закладка "Приглашения"»).

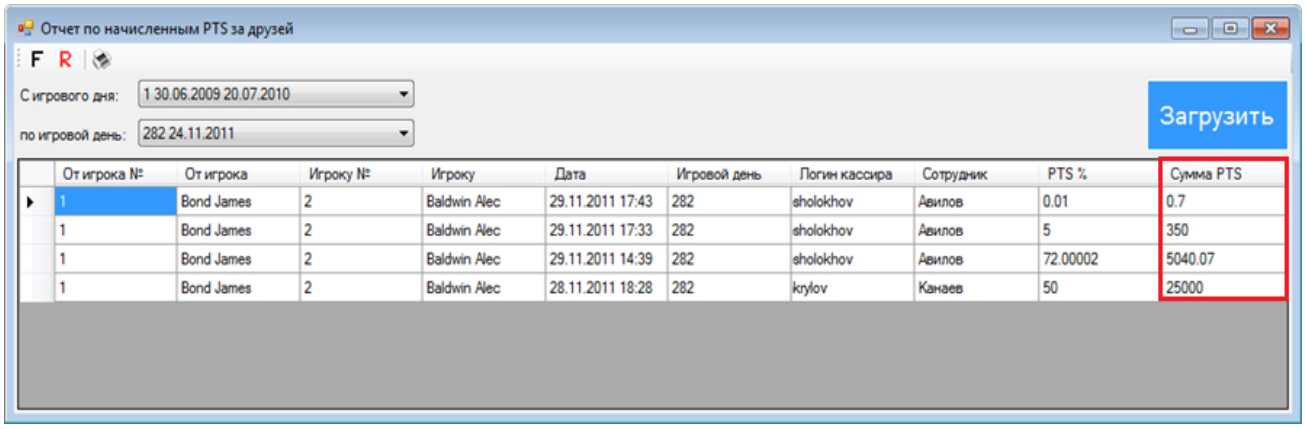


Проверка PTS, начисленных «от друзей», осуществляется на кассе (**«Игровые аппараты» → «Касса» → «Касса»**). Для проверки кассиру необходимо на кассовой форме нажать на кнопку **«Friend PTS»** и приложить карту игрока к считывателю (подробнее об этом в п. «Проверка PTS, начисленных игроку "от друзей"»).



Внимание! В случае если в настройках «PTS от друзей» НЕ установлена галочка в строке «Активировать», то кнопка «Friend PTS» не будет отображаться на кассовой форме.

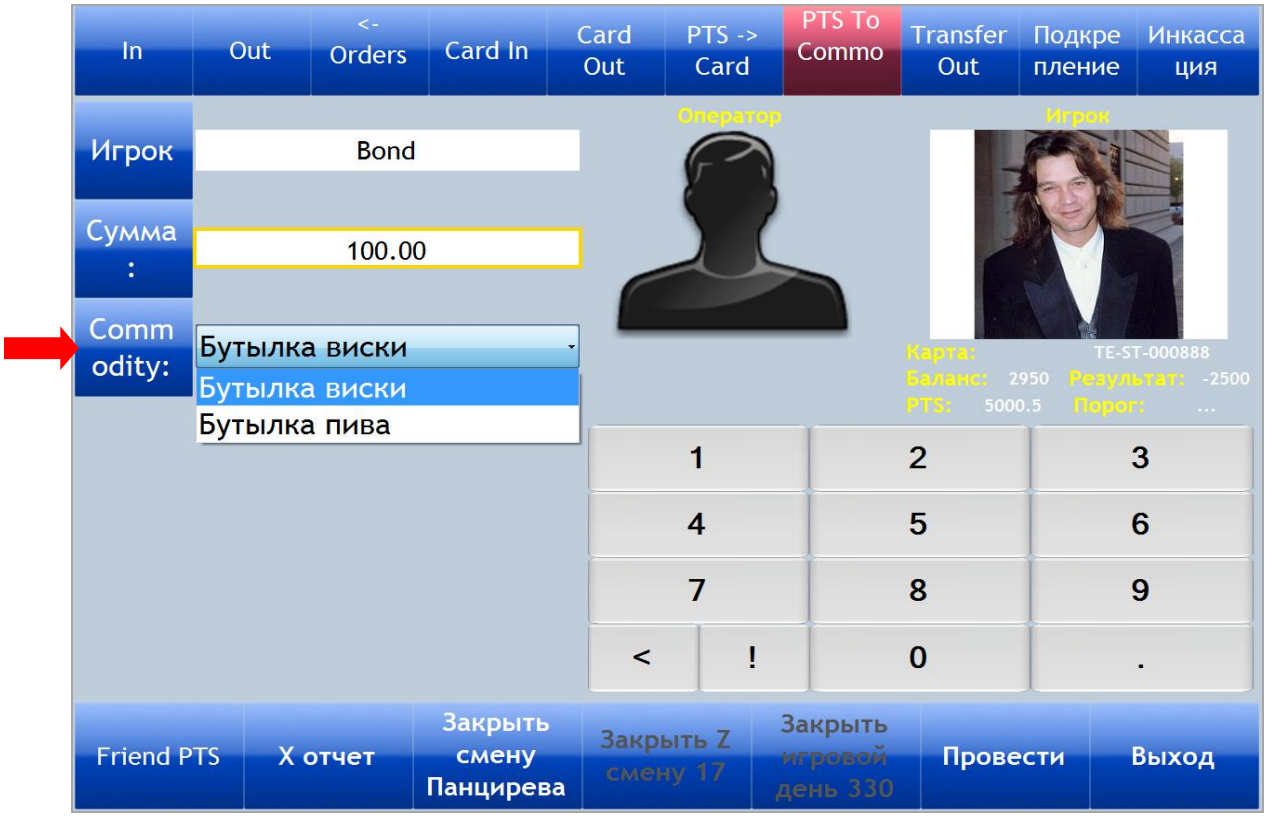
Просмотр отчётов о PTS, начисленных «от друзей», осуществляется с помощью формы **«Отчет по начисленным PTS за друзей»** (**«Игровые аппараты»** → **«Отчёты»** → **«Начисленные за друзей PTS»**).



3.4.14 Товары и услуги.

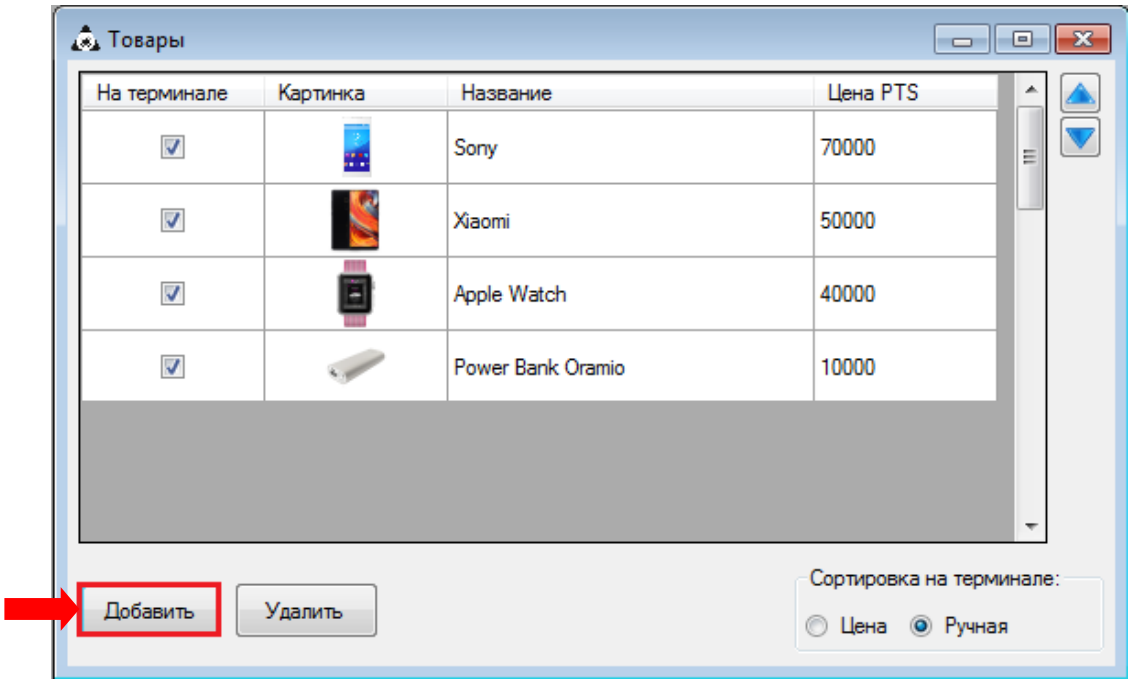
С помощью системы SlotLogic может быть реализована возможность обмена через кассу накопленных игроками PTS на различные товары и услуги (например: напитки, сигареты и т.п.).

Для совершения операции обмена PTS товары или услуги предназначена кнопка **«PTS to Commodities»**, расположенная на верхней панели кассовой формы. При обращении игрока на кассу для обмена PTS кассир нажимает кнопку **«PTS to Commodities»**, прикладывает к считывателю бонусную карту игрока и из списка **«Commodity»** выбирает нужный товар или услугу (подробнее об этом в п. «Обмен PTS на товары и услуги»).



Для добавления товаров и услуг в список **«Commodity»** в настройках системы SlotLogic необходимо выполнить следующее:

1. Выбрать в меню системы **«Настройки» → «Игровые аппараты» → «Товары».**
2. В форме «**Товары**» нажать кнопку **«Добавить».**



3. В открывшейся карточке товара выполнить следующее:

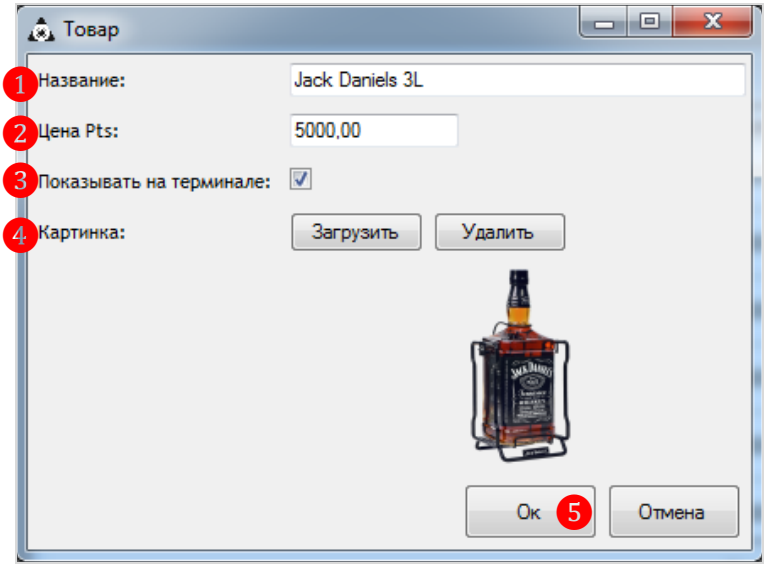
1) В поле **«Название»** с помощью клавиатуры ввести название товара или услуги.

2) В поле **«Цена PTS**» ввести стоимость товара или услуги в PTS.

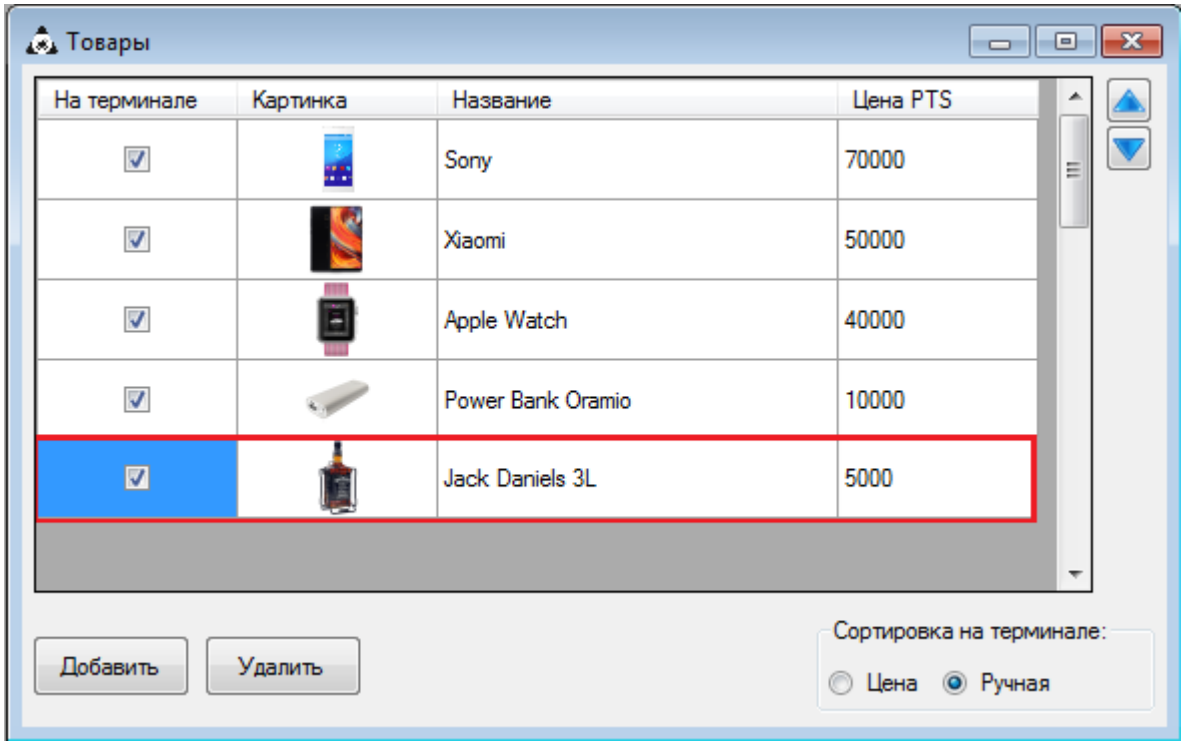
3) Если вы хотите, чтобы данный товар отображался в списке товаров на информационном терминале (**Призы**), то необходимо установить галочку **«Показывать на терминале».**

4) Чтобы изображение данного товара отображалось на информационном терминале, нажмите кнопку «**Загрузить»** и загрузите изображение (**PNG, JPG**) с вашего компьютера. Если необходимо удалить загруженное изображение, то нажмите кнопку **«Удалить».**

5) Нажать кнопку **«Ok»** для сохранения.



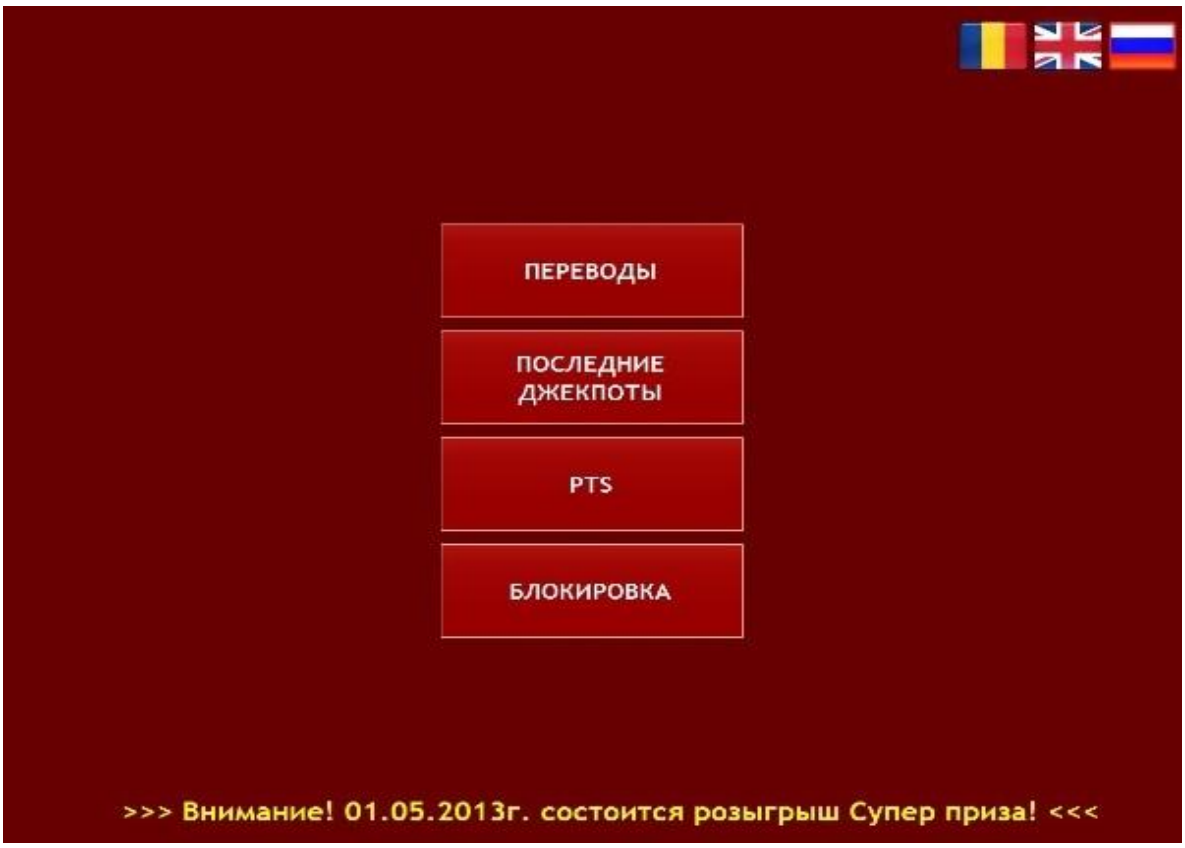
Добавленный таким образом товар или услуга появится в списке **«Commodity»** на кассовой форме и будет доступен для совершения операции обмена.



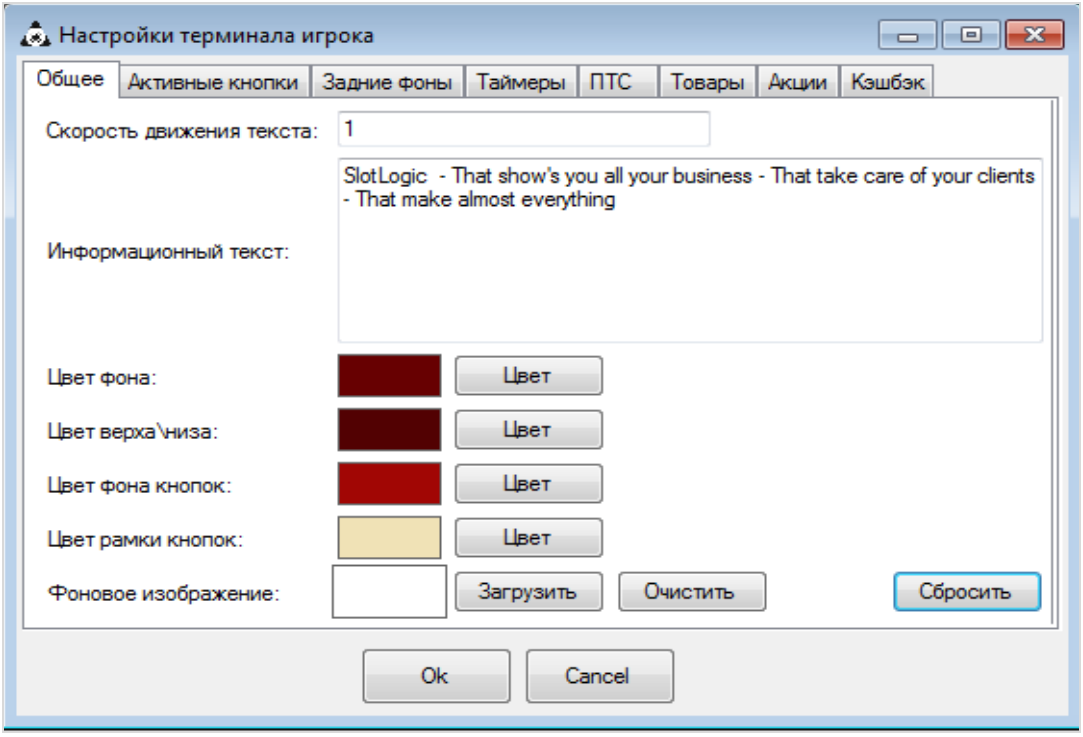
- Чтобы отсортировать товары в этом списке и на терминале по убывающей цене, в поле **«Сортировка на терминале»** выберите пункт **«Цена».**
- Для ручной сортировки товаров в этом списке и на терминале, в поле **«Сортировка на терминале»** выберите пункт **«Ручная»** и с помощью кнопок / переместите товар вверх или вниз.
- Чтобы отредактировать параметры какого-либо товара, необходимо двойным кликом левой кнопки мыши по строке с его названием открыть карточку товара и внести нужные изменения.
- Чтобы удалить товар/услугу из списка, необходимо выбрать его кликом левой кнопки мыши по строке и нажать кнопку **«Удалить».**

3.4.15 Настройка информационного терминала.

В случае если в Вашем зале (клубе) установлен информационный терминал (стойка), то с помощью системы Вы можете задавать для экрана терминала фоновое изображение и активные кнопки, бегущую строку с сообщениями, настраивать отображение информации о состоянии счёта ПТС и кэшбэка игрока, о действующих акциях клуба и прочее.

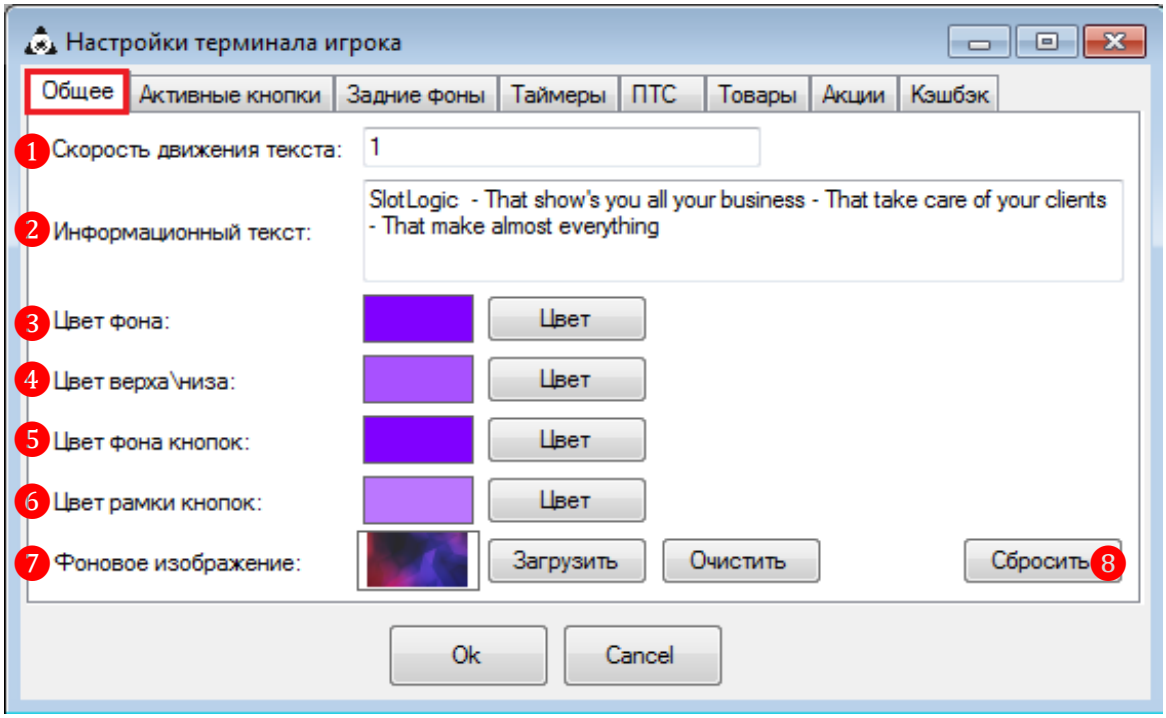


Редактирование настроек информационного терминала осуществляется на форме **«Настройки терминала игрока»** (**«Настройки»** → **«Терминал»** → **«Настройки терминала»**).



➢ **Закладка «Общее»**

На данной закладке осуществляется настройка фонового изображения экрана терминала, цвет кнопок и бегущая строка.



1. Скорость движения текста – данный параметр задаёт скорость прокрутки сообщения на экране. Значение параметра – целое число от **1** до **5** (чем больше значение, тем больше скорость).

2. Информационный текст – в данном поле с помощью клавиатуры вводится текст информационного сообщения для бегущей строки. Цвет текста сообщения на экране – желтый.

3. Цвет фона – нажмите кнопку «**Цвет**» и с помощью цветовой палитры выберите цвет фона экрана терминала, на котором будут отображаться кнопки и вся информация.

4. Цвет верха/низа – нажмите кнопку «**Цвет**» и с помощью цветовой палитры выберите цвет фона верхней и нижней панели на экране терминала в функциональных и информационных разделах. Также это параметр определяет цвет фона чередующейся строки в табличных формах.

5. Цвет фона кнопок – нажмите кнопку «**Цвет**» и с помощью цветовой палитры выберите цвет отображаемых на экране кнопок. Цвет текста на кнопках – белый.

6. Цвет рамки кнопок – нажмите кнопку «**Цвет**» и с помощью цветовой палитры выберите цвет рамки кнопок.

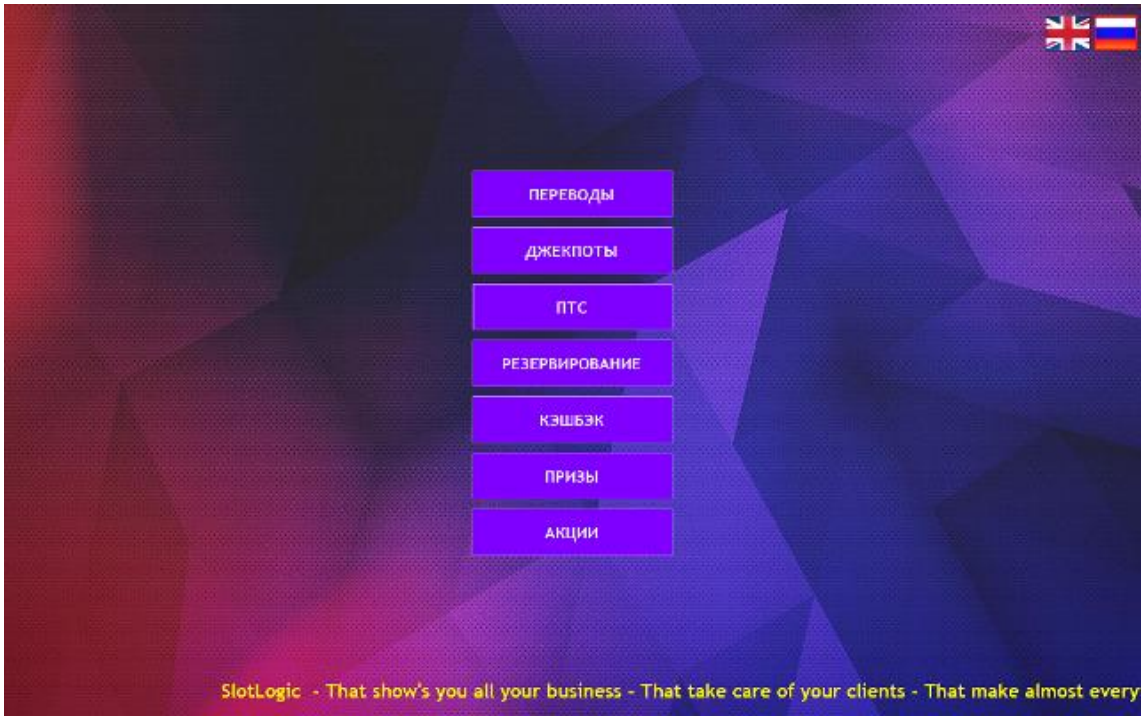
7. Фоновое изображение – если вы хотите, чтобы кнопки и бегущая строка отображались на фоне какой-либо картинки, то нажмите кнопку «**Загрузить**», чтобы выбрать и загрузить изображение с вашего компьютера. Формат изображения – **JPG, PNG.**

Если вы хотите удалить загруженное изображение, то нажмите кнопку **«Очистить».**

8. Сбросить – данная кнопка используется для сброса пользовательских настроек на закладке. После нажатия кнопки автоматически будут выставлены значения параметров по умолчанию.

Для сохранения установленных параметров нажмите кнопку **«Ok».**

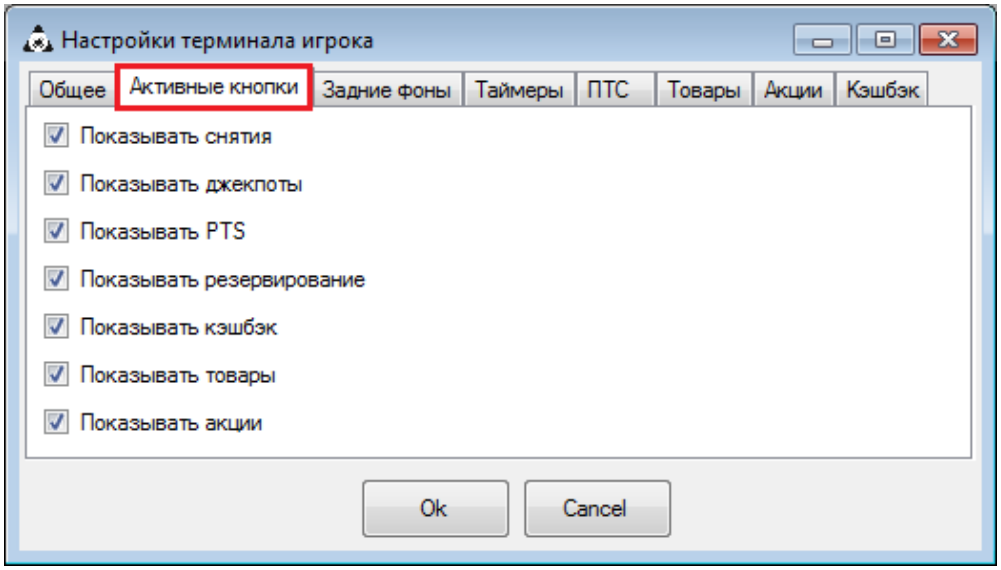
Для просмотра результатов настройки экрана терминала необходимо выбрать в главном меню системы **«Терминалы» → «Touch screen для игроков»**.



Для закрытия окна просмотра необходимо нажать на клавиатуре клавиши Alt + F4.

➢ **Закладка «Активные кнопки»**

На данной закладке осуществляется выбор кнопок, которые будут отображаться в главном меню на экране терминала. Для выбора установите галочку рядом с названием.



1. Показывать снятие – кнопка **«Переводы»**, в данном разделе можно посмотреть суммы и даты по 10 последним операциям снятия кредитов на любом из игровых аппаратов.

2. Показывать джекпоты – кнопка **«Джекпоты»**, в данном разделе можно посмотреть список из 10 последних выпавших в клубе джекпотов (дата, название, сумма, аппарат, клуб).

3. Показывать PTS (для игроков с картами) – кнопка **«ПТС»**, в данном разделе игрок может посмотреть текущее состояние своего счёта ПТС, приложив к считывателю терминала свою персональную бонусную карту.

4. Показывать резервирование (для игроков с картами) – кнопка **«Резервирование»**, в данном разделе игрок может самостоятельно бронировать игровые аппараты. Суть бронирования заключается в том, что игрок временно блокирует аппарат, и другие игроки не смогут на нём играть во время его отсутствия.

5. Показывать кэшбэк (для игроков с картами) – кнопка **«Кэшбэк»**, в данном разделе игрок может посмотреть и активировать свой кэшбэк, приложив к считывателю терминала свою персональную бонусную карту.

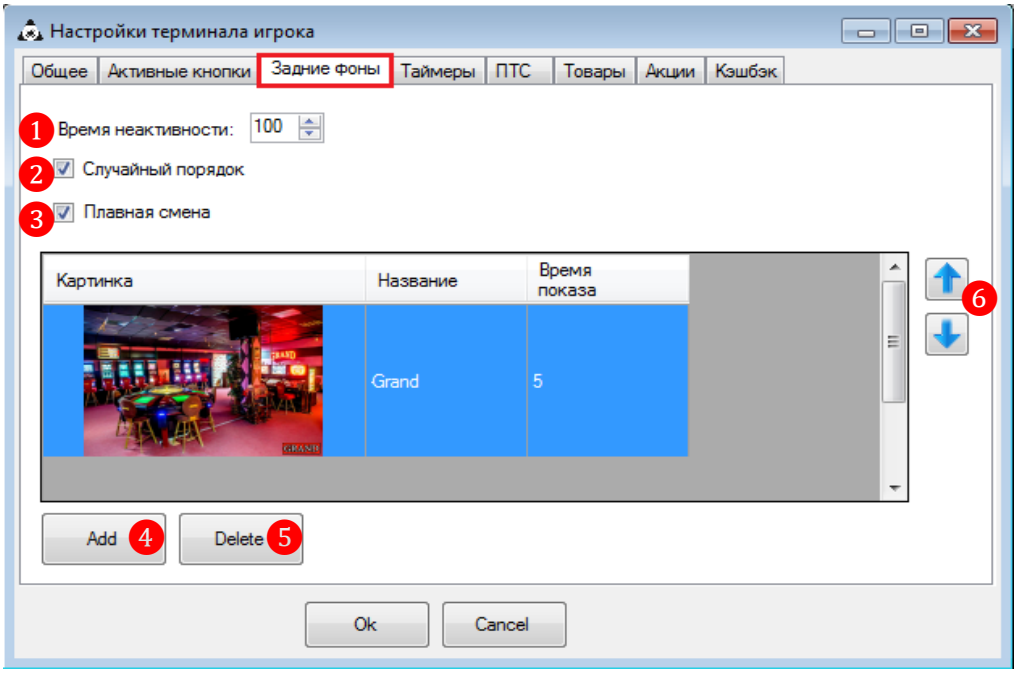
6. Показывать товары – кнопка **«Призы»**, в данном разделе можно посмотреть список товаров, которые игроки могут получить в обмен на ПТС.

7. Показывать акции (для игроков с картами) – кнопка **«Акции»**, в данном разделе игрок может посмотреть информацию по текущим розыгрышам бонус лотереи.

Для сохранения установленных параметров нажмите кнопку **«Ok»**.

➢ **Закладка «Задние фоны»**

На данной закладке осуществляется настройка фоновых изображений, которые будут отображаться на экране терминала во время простоя.



1. Время неактивности – данный параметр задаёт время простоя терминала, через которое на экране начнётся показ фоновых изображений (в секундах).

2. Случайный порядок – установите галочку, если необходимо чтобы изображения показывались на экране в случайном порядке. Если галочка не установлена, изображения будут показываться по порядку списка.

3. Плавная смена – установите галочку, если необходимо чтобы изображения сменялись плавно.

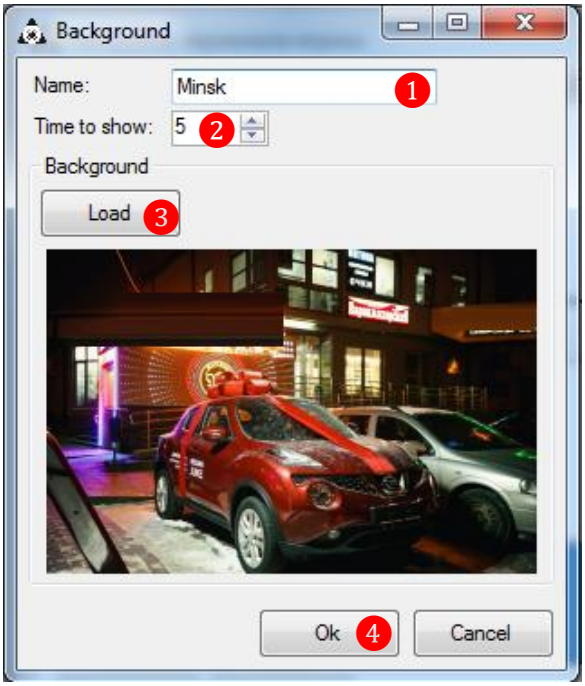
4. Add – нажмите кнопку, чтобы добавить картинку фонового изображения, и выполните следующие действия:

1) В поле **«Name»** введите краткое название для изображения.

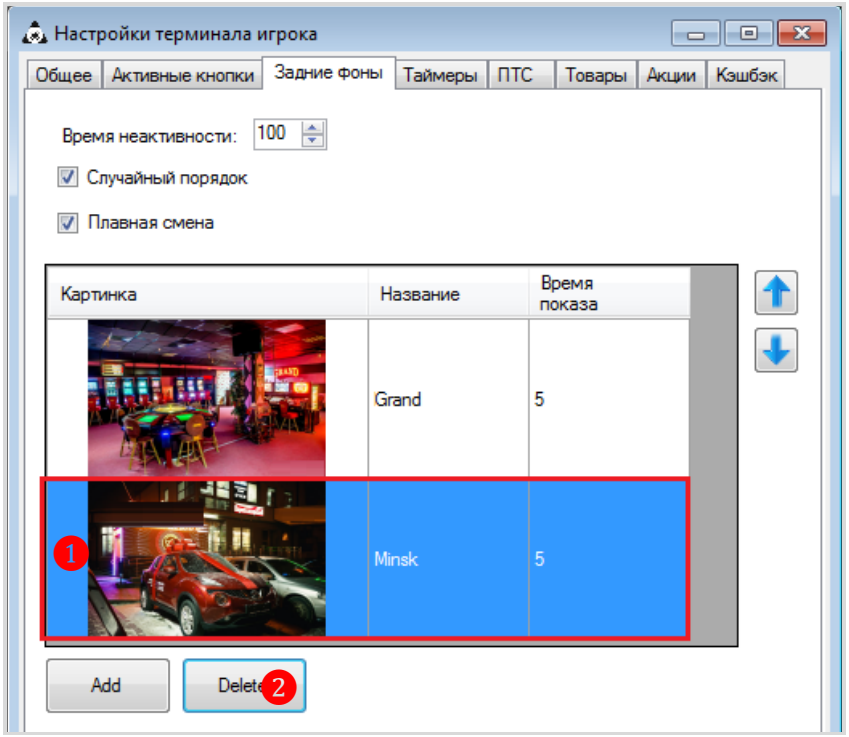
2) В поле **«Time to show»** укажите время (секунды) показа изображения на экране терминала.

3) Нажмите кнопку **«Load»**, чтобы загрузить файл изображения с вашего компьютера, (формат JPG, PNG).

4) Нажмите кнопку **«Ok»**, чтобы сохранить.



5. Delete – используйте кнопку, если нужно удалить загруженную картинку фонового изображения. Кликом мыши выберите в списке изображение для удаления и нажмите кнопку **«Delete»**.

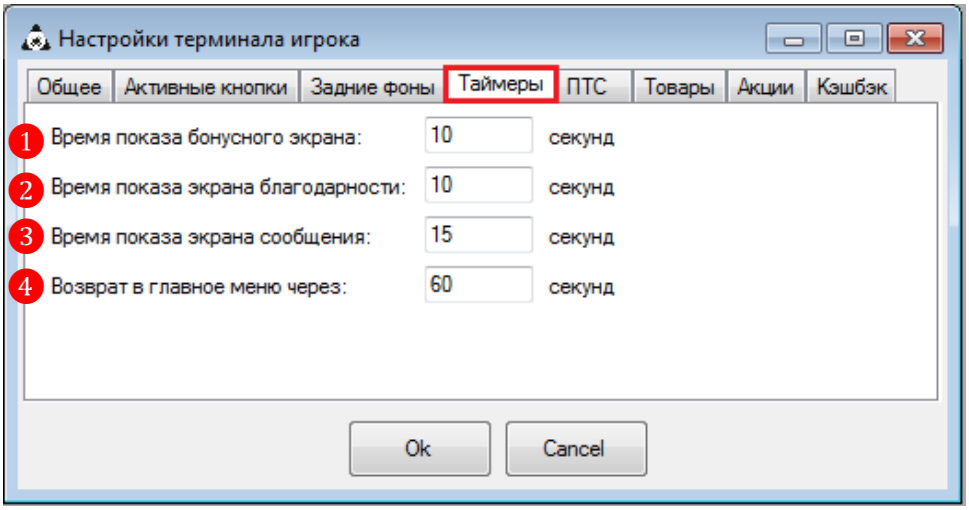


6. Вверх/Вниз – кнопки используются для сортировки картинок в общем списке. Кликом мыши выберите в списке изображение и, нажимая кнопку **«Вверх»** или **«Вниз»**, перемещайте его в списке вверх/вниз соответственно.

Для сохранения установленных параметров нажмите кнопку **«Ok»**.

➢ Закладка «Таймеры»

На данной закладке осуществляется настройка таймеров показа различных экранов на терминале.



1. Время показа бонусного экрана – экран отображается в течение указанного времени после того, как игрок прикладывает персональную карту к считывателю терминала

2. Время показа экрана благодарности – экран отображается в течение указанного времени по окончании показа **бонусного экрана.**

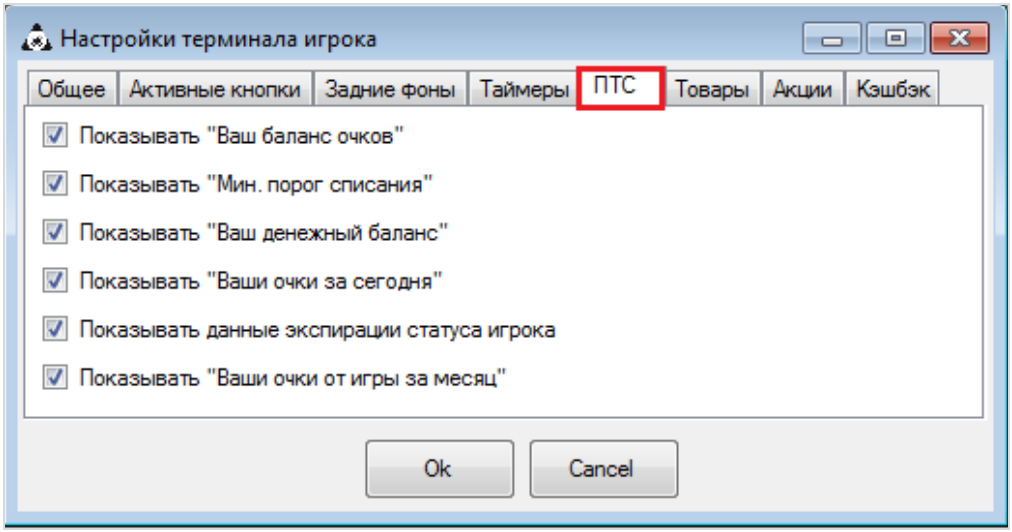
3. Время показа экрана сообщения – в течение указанного времени на экране будет отображаться какое-либо сообщение для игрока (например, «Карта заблокирована»).

4. Возврат в главное меню – если игрок не совершает никаких активных действий в каком-либо разделе терминала, то через указанное время происходит возврат в главное меню.

Для сохранения установленных параметров нажмите кнопку **«Ok».**

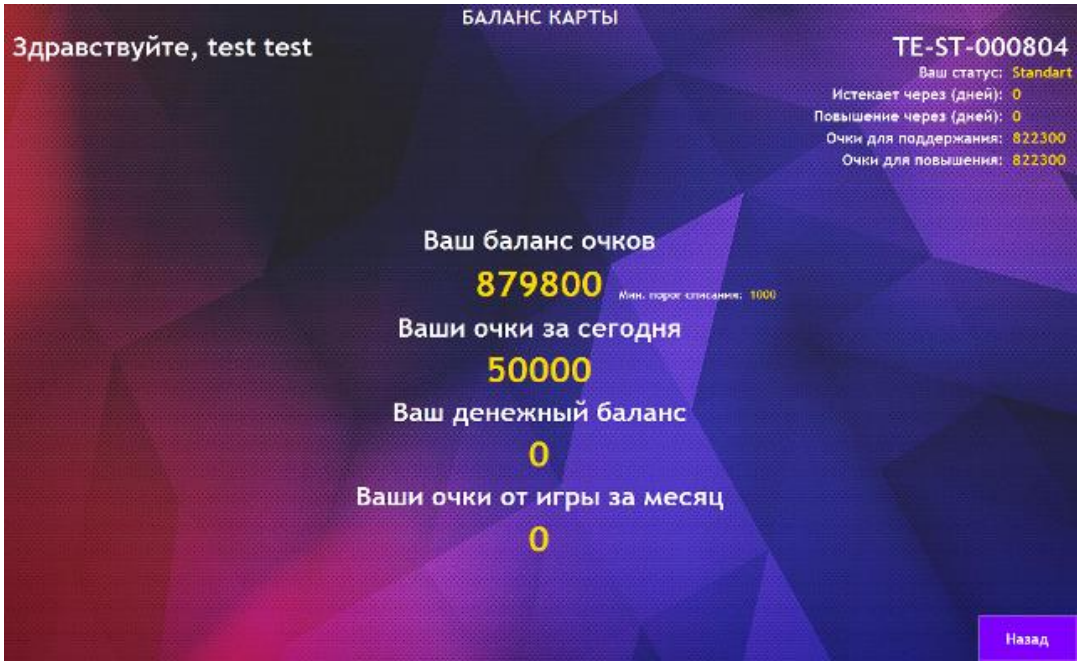
➢ **Закладка «ПТС»**

На данной закладке осуществляется выбор данных о счёте ПТС игрока, которые он сможет увидеть в разделе **«ПТС»** на экране терминала. Для выбора установите галочку рядом с названием.



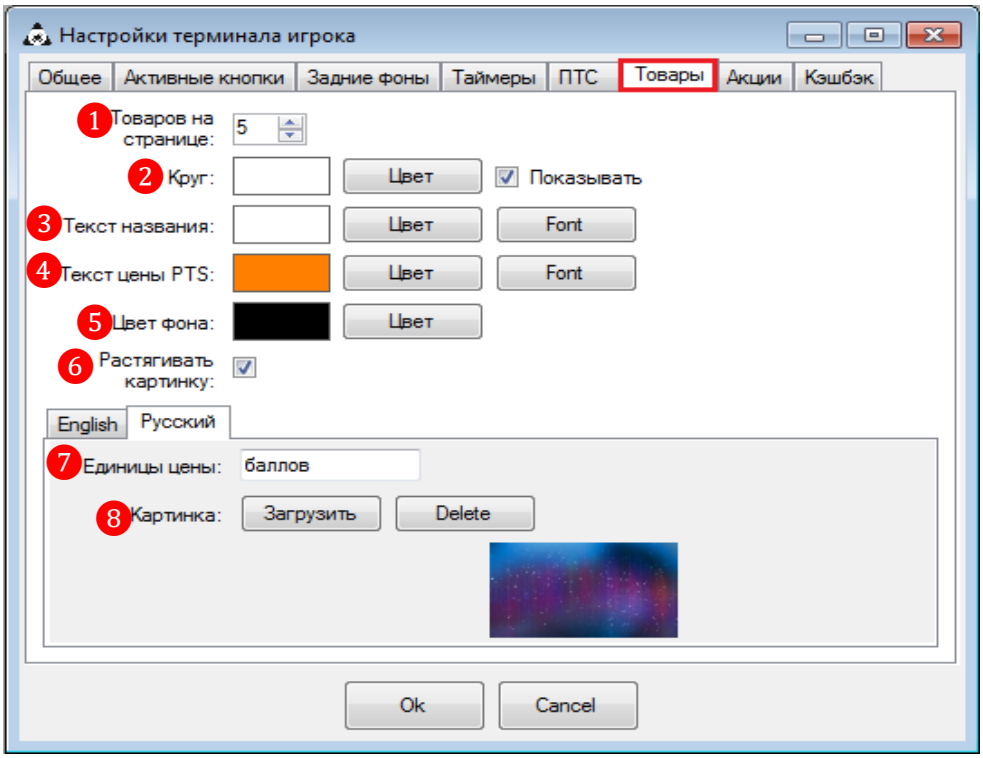
Для сохранения установленных параметров нажмите кнопку **«Ok».**

Ниже на фото пример отображения раздела **«ПТС»** на экране терминала.



➢ **Закладка «Товары»**

На данной закладке осуществляется настройка отображения списка товаров на терминале в разделе **«Призы»**.



1. Товаров на странице – данный параметр задаёт количество товаров и услуг для отображения на одной странице (Список товаров и услуг см. **«Настройки» → «Игровые аппараты» → «Товары»**).

2. Круг – нажмите кнопку «**Цвет**» и с помощью цветовой палитры выберите цвет круга (рамки), которым будут выделены товары на экране. Затем установите галочку **«Показывать»**. Если галочка не установлена, товары не будут выделены круглой рамкой.

3. Текст названия – нажмите кнопку «**Цвет**» и с помощью цветовой палитры выберите цвет текста для названия товаров. Чтобы выбрать шрифт для текста, нажмите кнопку «**Font**».

4. Текст цены PTS – нажмите кнопку «**Цвет**» и с помощью цветовой палитры выберите цвет текста для цены товаров. Чтобы выбрать шрифт для текста, нажмите кнопку «**Font**».

5. Цвет фона – нажмите кнопку «**Цвет**» и с помощью цветовой палитры выберите цвет фона экрана терминала, на котором будут отображаться все товары.

6. Растягивать картинку (если картинка загружена) – установите галочку, если необходимо растянуть загруженное фоновое изображение (см. **Картинка**) под размер экрана терминала. Если галочка не установлена, картинка будет отображаться в соответствии со своими оригинальными размерами.

7. Единицы цены – с помощью клавиатуры введите название единицы цены товаров, которое также будет отображаться на экране терминала. Например: баллов, очков. Название необходимо ввести для каждого языка соответственно.

8. Картинка – если вы хотите, чтобы товары отображались на фоне какой-либо картинки, то нажмите кнопку «**Загрузить**» и загрузите изображение с вашего компьютера. Формат изображения – **JPG**, **PNG**. Если вы хотите удалить загруженное изображение, то нажмите кнопку «**Delete**».

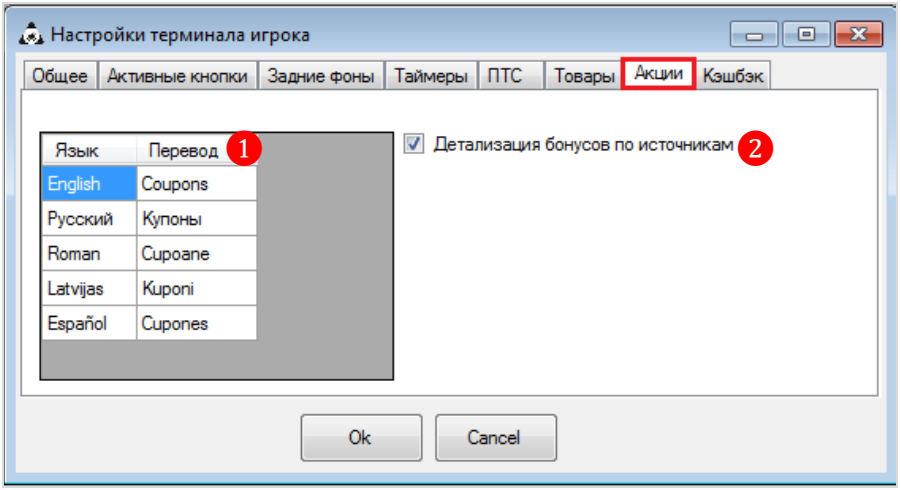
Для сохранения установленных параметров нажмите кнопку «**Ok**».

Ниже на фото пример отображения страницы товаров на экране терминала.



➢ **Закладка «Акции»**

На данной закладке осуществляются настройки для раздела «**Акции**».



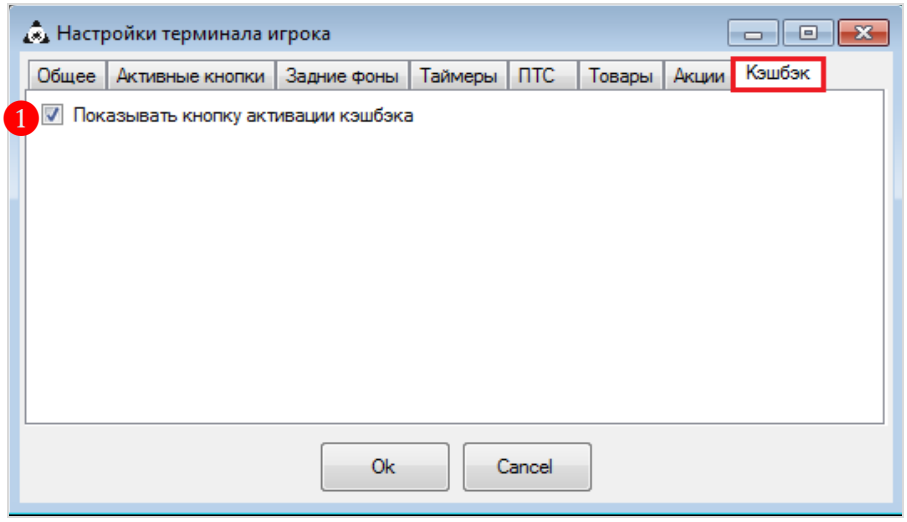
1. Перевод – с помощью клавиатуры введите название для билетов/купонов бонусной лотереи, которое также будет отображаться на экране терминала. Название необходимо ввести для каждого нужного вам языка.

2. Детализация бонусов по источникам – установите галочку, если необходимо отображать на экране терминала сумму бонусов игрока с детализацией по источникам начисления. Если галочка не установлена, бонусы будут отображаться одной общей суммой.

Для сохранения установленных параметров нажмите кнопку **«Ok»**.

➢ **Закладка «Кэшбэк»**

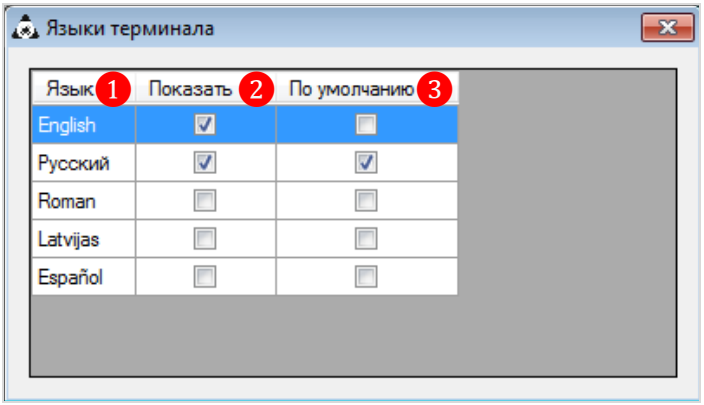
На данной закладке осуществляются настройки для раздела **«Кэшбэк»**.



✓ **Показывать кнопку активации кэшбэка** – установите галочку, если необходимо отображать в разделе **«Кэшбэк»** кнопку **«Активировать»** для активации кэшбэка игроком самостоятельно на терминале. Если галочка не установлена, то на терминале будет отображаться только сумма кэшбэка игрока без возможности активации.

Для сохранения установленных параметров нажмите кнопку **«Ok»**.

Обращаем внимание, что выбор языков интерфейса для информационного терминала осуществляется на отдельной форме «**Языки терминала**» (**«Настройки» → «Терминал» → «Языки терминала»**).



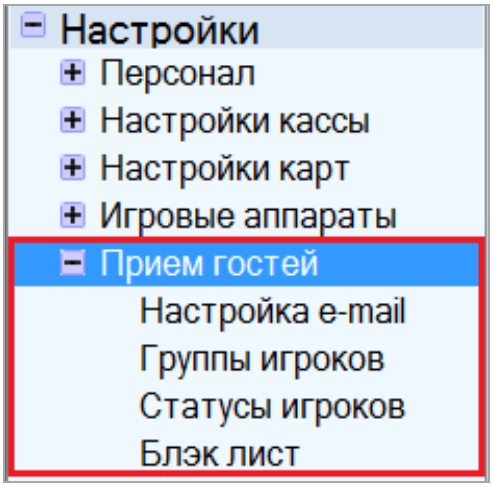
1. Язык – список доступных языков интерфейса терминала.

2. Показать – для выбора языка интерфейса терминала установите галочку напротив его названия.

3. По умолчанию – установите галочку, чтобы указать язык интерфейса, который будет всегда выбран на терминале по умолчанию.

3.5 Настройки модуля «Приём гостей».

В разделе меню **«Настройки» → «Приём гостей»** осуществляются настройки сервиса e-mail рассылок, групп и статусов для игроков, а также листа их блокировки (бана) в системе.



Подробное описание параметров настроек модуля **«Приём гостей»** содержится в следующих пунктах данного раздела.

3.5.1 Настройка e-mail рассылок.

В системе «SlotLogic» реализована возможность совершать массовые автоматизированные e-mail рассылки. Благодаря данному сервису Вы можете рассылать рекламные предложения, новости клуба, рассказывать о новых услугах и привилегиях.

Автоматическая отправка электронных писем значительно сокращает время донесения информации до Ваших клиентов.

Автоматизированные e-mail рассылки могут осуществляться как через собственный сервер (при его наличии), так и через внешний почтовый сервер (SMTP*) выбранного Вами провайдера услуг e-mail рассылок.

***** *SMTP (англ. Simple Mail Transfer Protocol) - это широко используемый сетевой протокол, предназначенный для передачи электронной почты.*

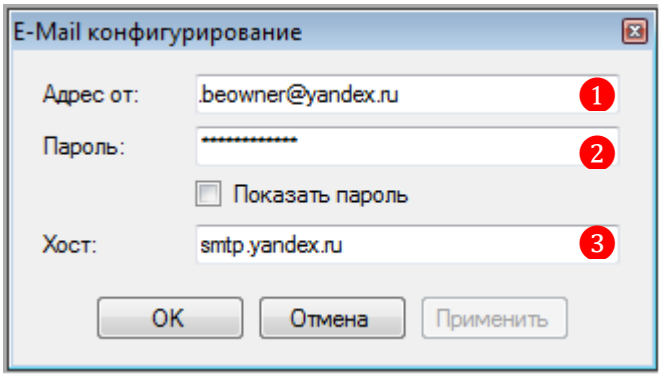
Для возможности совершать e-mail рассылки в системе в разделе **«Настройки» → «Приём гостей» → «Настройка e-mail»** должны быть указаны значения следующих параметров:

1. Адрес от – в данном поле необходимо ввести адрес эл. ящика, с которого будут совершаться e-mail рассылки.

2. Пароль – в этом поле необходимо ввести пароль данного эл. ящика.

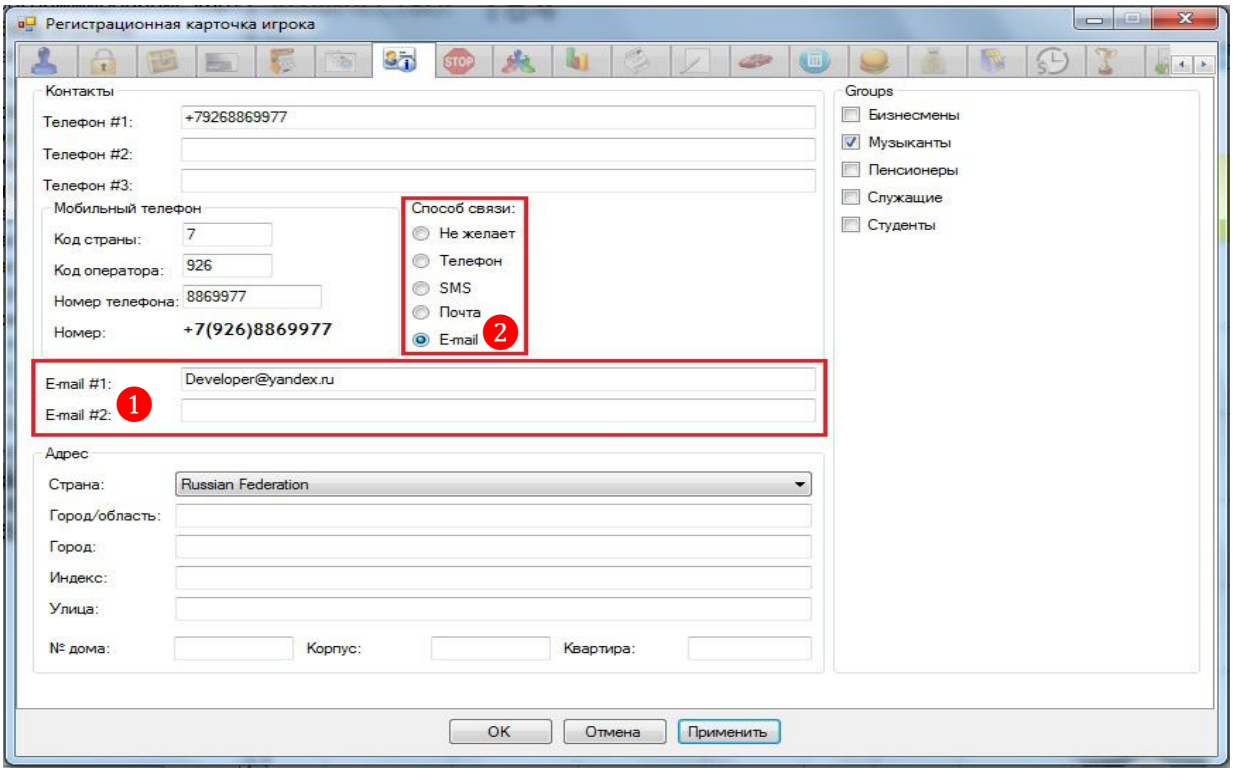
В случае если необходимо, чтобы введённый пароль отображался не в зашифрованном виде, установите галочку в строке **«Показать пароль».**

3. Хост – в данном поле необходимо ввести хост (адрес) сервера исходящей почты (SMTP сервера провайдера или собственного сервера).



По окончании ввода значений параметров необходимо нажать кнопку OK.

Эл. адреса клиентов, на которые будет возможно осуществлять e-mail рассылки, вносятся в регистрационную карточку игрока на закладке **«Контакты»** в поле **«E-mail #1»** и **«E-mail #2»** 1**.** Также в блоке **«Способ связи»** 2 необходимо установить отметку на пункте E-mail, если клиент желает получать e-mail рассылки.



С подробной процедурой e-mail рассылки Вы можете ознакомиться в п. «Рассылка электронной почты».

3.5.2 Настройка SMS рассылок через GSM модем.

SMS рассылка через интернет на сегодняшний день является одним из основных маркетинговых ходов, его эффективность достаточно высока по сравнению с другими, ведь любые сведения дойдут до абонентов в короткие сроки.

Это современный способ установления контакта с клиентом. SMS рассылки используют для информирования об акциях, специальных предложениях, для оповещения о значимых новостях и о важных напоминаниях, а также для поздравления клиентов. Данный сервис позволяет увеличивать лояльности клиентов, повышать узнаваемости бренда. К тому же,

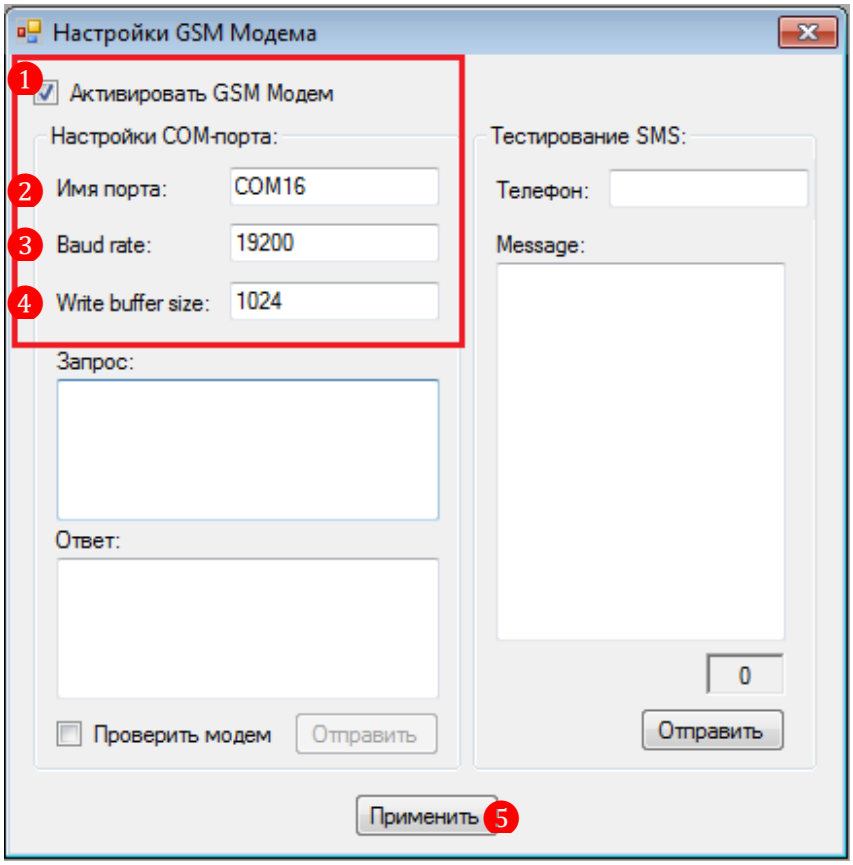
интернет рассылка SMS является самым мало затратным и эффективным способом рекламирования того или иного продукта или услуги.

В системе «SlotLogic» реализована возможность совершать автоматизированные массовые и единичные SMS рассылки. Массовая рассылка SMS-сообщений осуществляется по номерам мобильных телефонов зарегистрированных в системе клиентов.

В случае если для отправки клиентам SMS сообщений вы хотите использовать службу **Twilio API**, то настройка параметров SMS сервиса осуществляется в разделе **«Administration» - «Device Configuration» - «SMS Service»** (подробнее в п. «Настройка SMS сервиса»).

Для возможности совершать SMS рассылки через **GSM модем** к главному компьютеру, на котором установлен сервер, должен быть подключен GSM модем, а в системе на форме **«Настройка GSM Модема»** (**«Администрирование» → «Настройка оборудования» → «GSM Модем»**) должны быть выполнены следующие настройки:

1. **Активировать GSM Модем** - для включения возможности совершать SMS рассылки необходимо установить галочку.
2. **Имя порта** – указать COM-порт главного компьютера (сервера), к которому подключен GSM модем (Пуск → Панель управления → Диспетчер устройств).
3. **Baud rate** – скорость передачи данных. По умолчанию: 19200 (бит в секунду).
4. **Write buffer size** – размер буфера для записи. По умолчанию: 1024 (бит).
5. Для сохранения параметров нажать кнопку Применить.

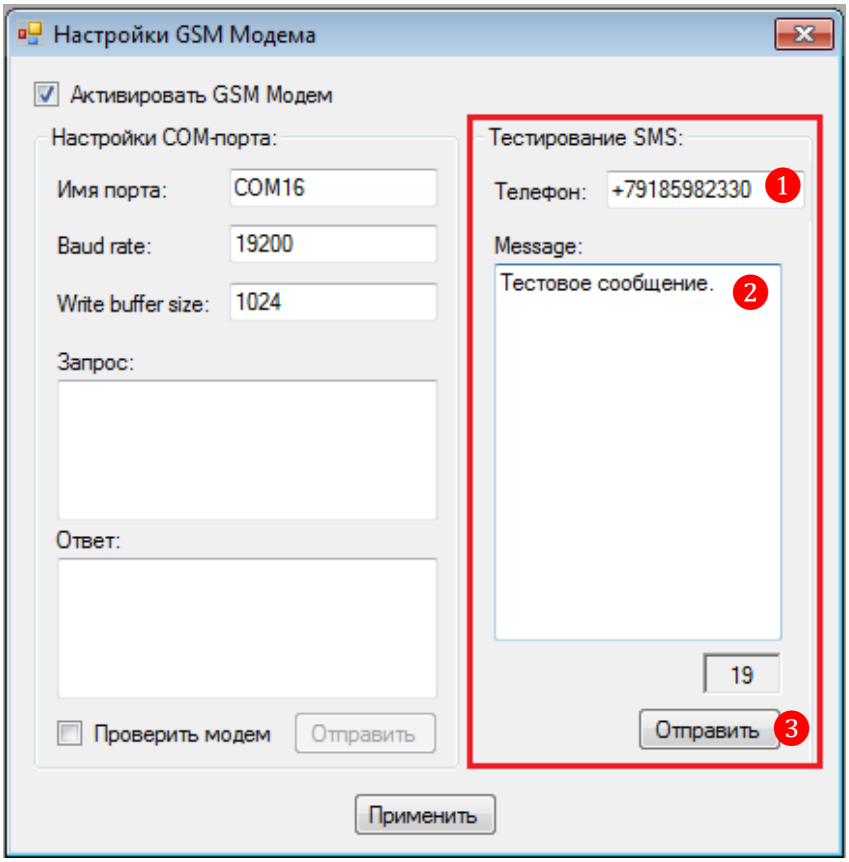


После установки параметров на этой же форме в блоке **«Тестирование SMS»** осуществляется проверка работы GSM модема. Для проверки необходимо выполнить следующее:

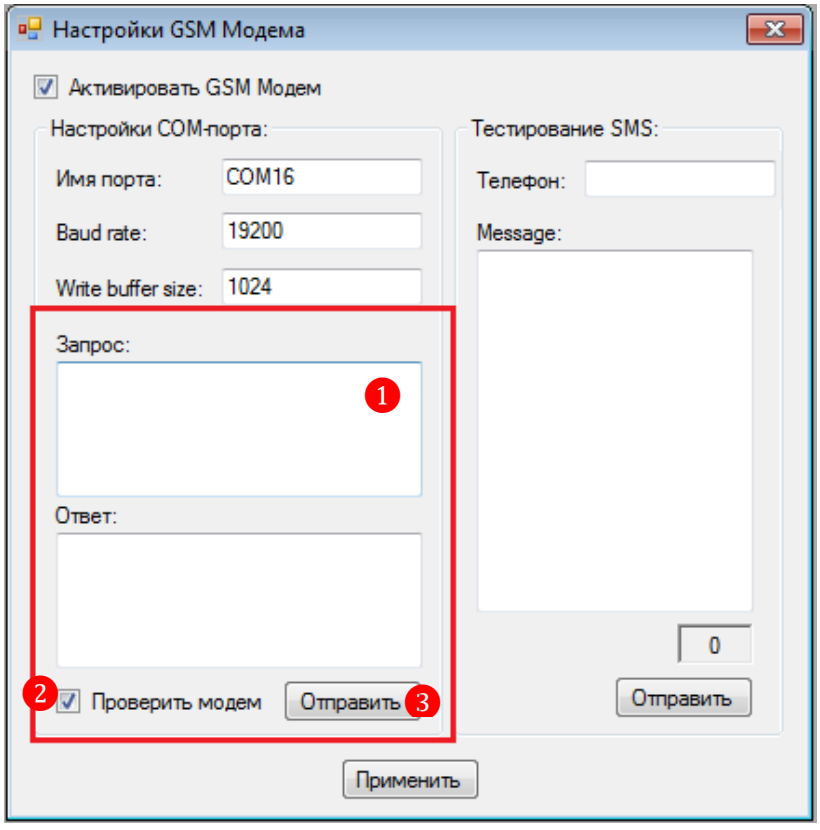
1. В поле **«Телефон»** ввести номер мобильного телефона, на который поступит тестовое SMS-сообщение.

2. В поле **«Message»** с помощью клавиатуры ввести текст SMS-сообщения (не более 70-ти символов).

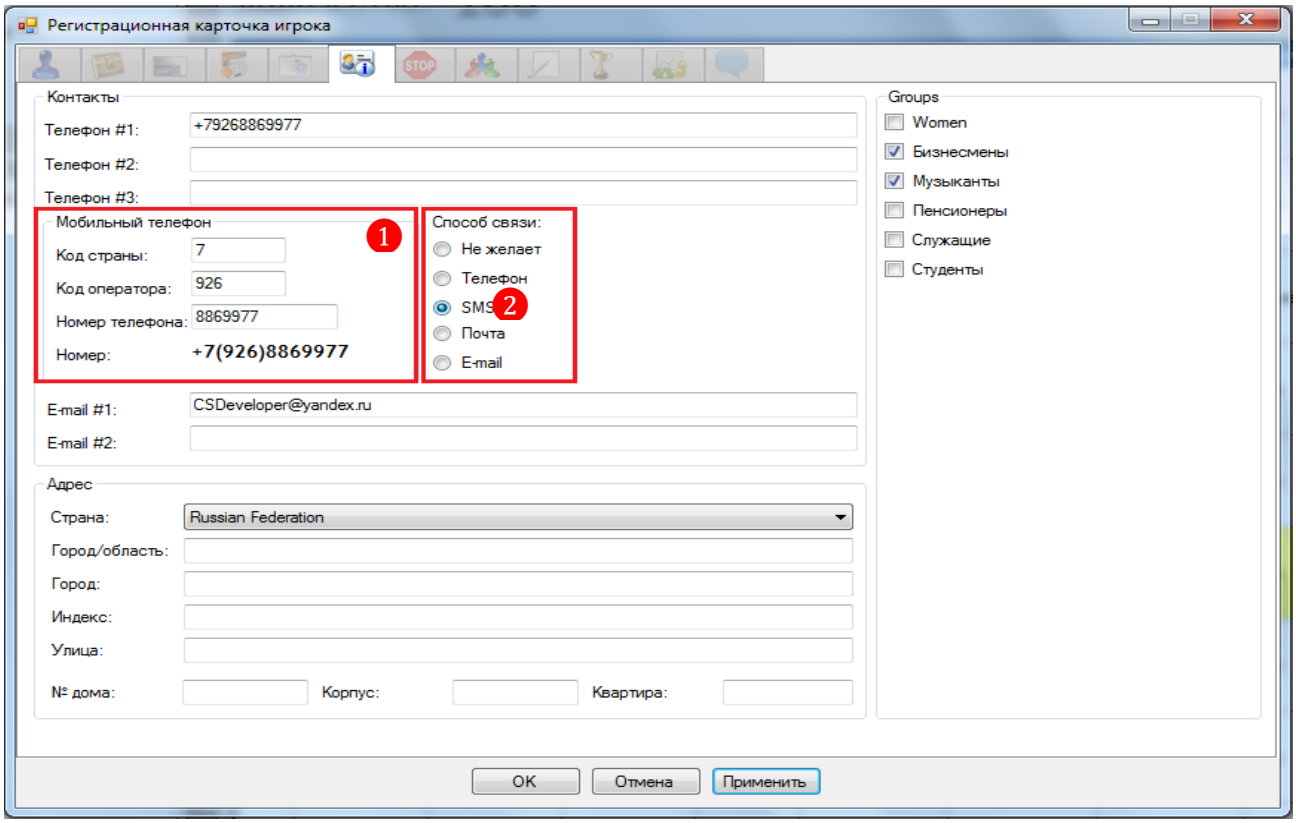
3. Для отправки сообщения нажать кнопку Отправить.



Также на данной форме присутствуют поля **«Запрос»** / **«Ответ»**, которые используются для управления GSM модемом посредством AT-команд.



Номер мобильных телефонов клиентов, на которые будет возможно осуществлять SMS рассылки, вносятся в регистрационную карточку игрока на закладке **«Контакты»** в блоке «**Мобильный телефон»** 1**.** Также в блоке **«Способ связи»** 2 необходимо установить отметку на пункте SMS, если клиент желает получать SMS рассылки.

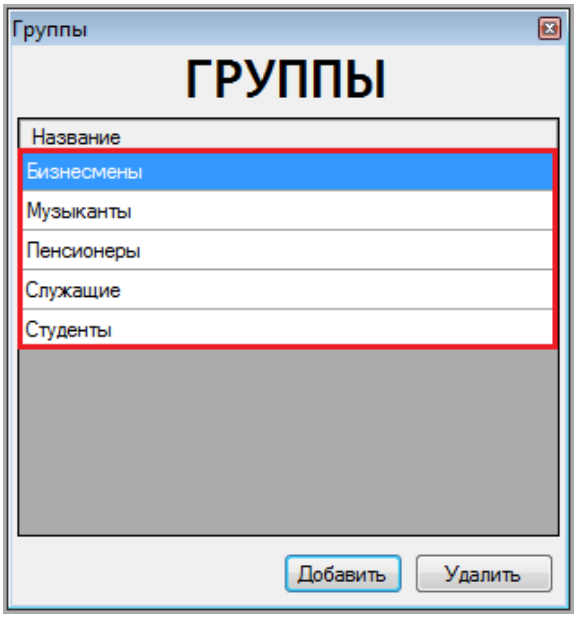


С подробной процедурой SMS рассылки Вы можете ознакомиться в п. «Рассылка SMS-сообщений».

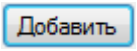
3.5.3 Группы игроков.

Для удобства управление списками e-mail и SMS рассылок в системе реализована возможность настройки групп игроков.

С помощью формы **«Группы»** можно создавать группы игроков, а также редактировать/удалять уже существующие группы (**«Настройки»** → **«Прием гостей»** → **«Группы игроков»**).

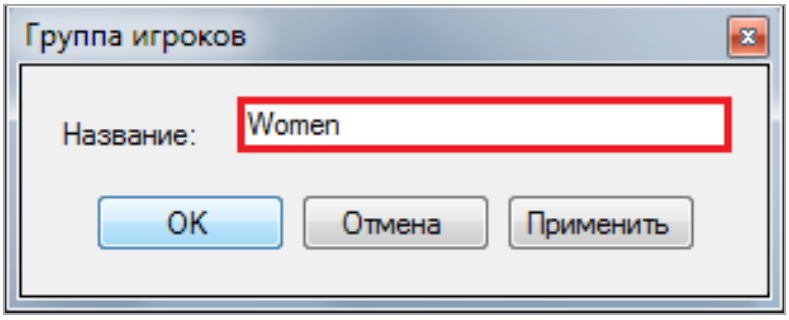


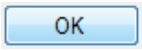
Чтобы создать новую группу игроков, необходимо выполнить следующее:

1) В форме **«Группы»** нажать кнопку 

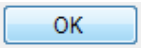
.

2) В открывшемся окне ввести название группы (например, Women).

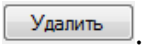


3) Нажать кнопку 

для сохранения созданной группы.

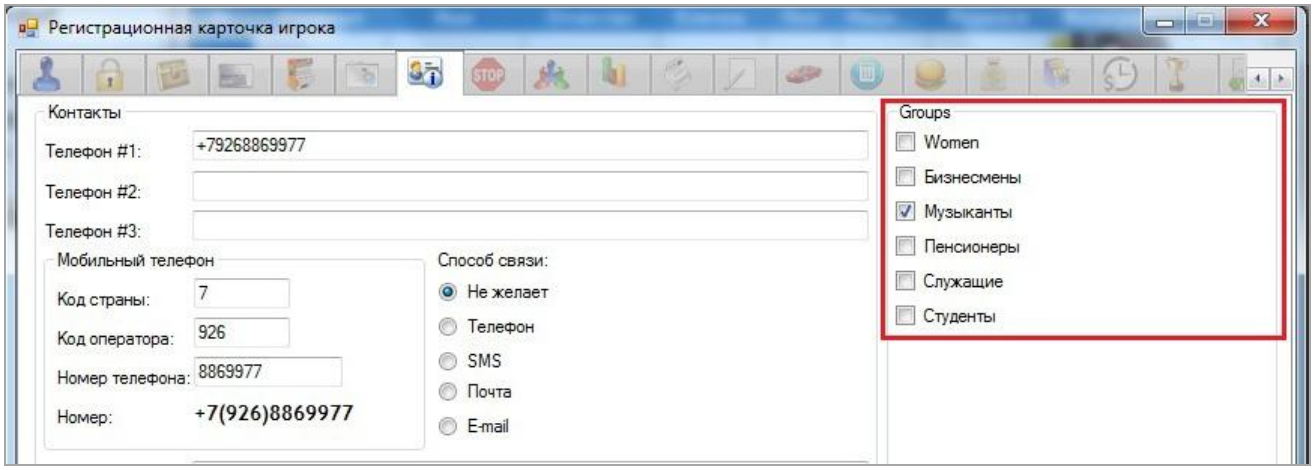
В случае если требуется отредактировать название какой-либо группы, необходимо два раза кликнуть левой кнопкой мыши по названию группы, в открывшемся окне ввести новое название и нажать кнопку 

для сохранения изменений.

В случае если требуется удалить какую-либо группу, необходимо выбрать группу в списке кликом левой кнопки мыши по названию группы и нажать кнопку 

.

Чтобы определить игрока в какую-либо из групп для осуществления e-mail и SMS рассылок, необходимо открыть регистрационную карточку игрока и на закладке **«Контакты»** в блоке **«Groups»** установить галочку в строке с нужной группой/группами.

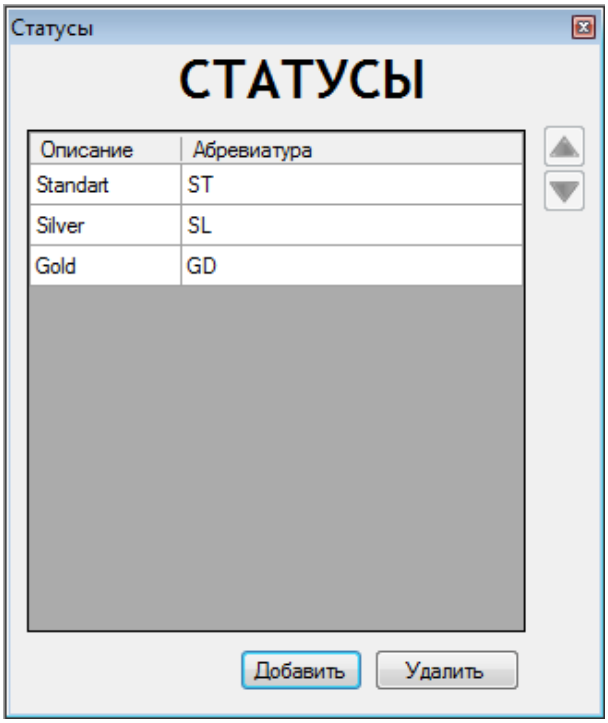

Регистрационная карточка игрока
Контакты
Телефон #1:
+79268869977
Телефон #2:
Телефон #3:
Мобильный телефон
Код страны:
7
Код оператора:
926
Номер телефона:
8869977
Номер:
+7(926)8869977
Способ связи:
Не желает
Телефон
SMS
Почта
E-mail
Groups
Women
Бизнесмены
Музыканты
Пенсионеры
Служащие
Студенты

3.5.4 Статусы игроков.

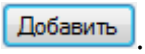
Как уже упоминалось ранее, с помощью системы можно осуществлять настройку PTS как с одинаковыми для всех игроков параметрами начисления, так и с разными по группам в зависимости от статусов игроков.

Например: *Процент ставки, зачисляемой на счёт PTS, для постоянных игроков со статусом «VIP» или «Постоянный» может быть установлен выше, чем для игроков-новичков со статусом «Обычный».*

Создание статусов игроков осуществляется в системе с помощью формы **«Статусы»** (**«Настройки» → «Прием гостей» → «Статусы игроков»**).



Чтобы создать новый статус, необходимо выполнить следующее:

1. В форме **«Статусы»** нажать кнопку 

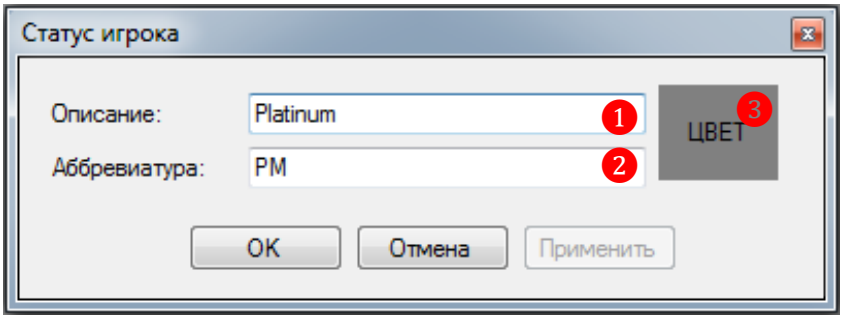
.

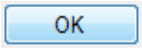
2. В открывшемся окне указать следующее:

1) в поле **«Описание»** ввести название статуса (например, Platinum).

2) в поле **«Аббревиатура»** ввести сокращенное название статуса, которое будет отображаться в других формах в системе.

3) (не обязательно) в поле **«Цвет»** с помощью цветовой палитры выбрать цвет для обозначения данного статуса.

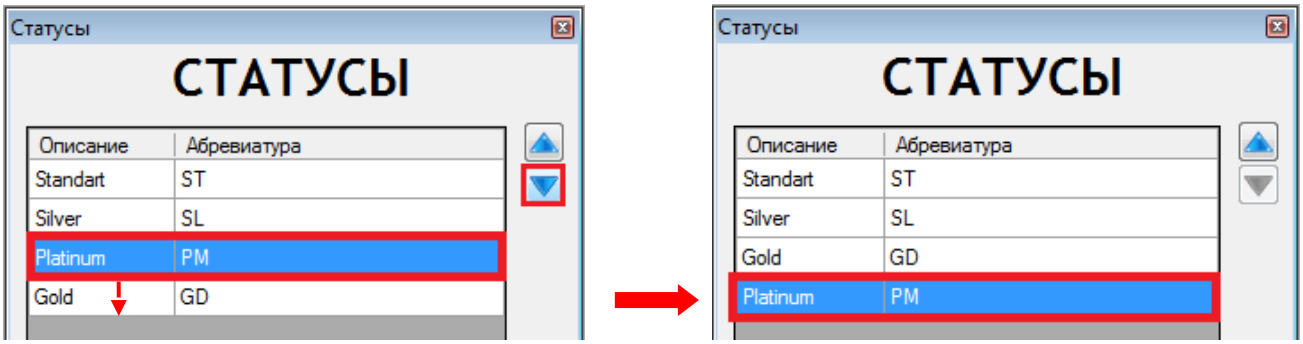


3. Нажать кнопку 

для сохранения созданного статуса.

4. При необходимости можно определить приоритетность созданного статуса по отношению к другим статусам. Для этого нужно выбрать статус в списке (кликом левой

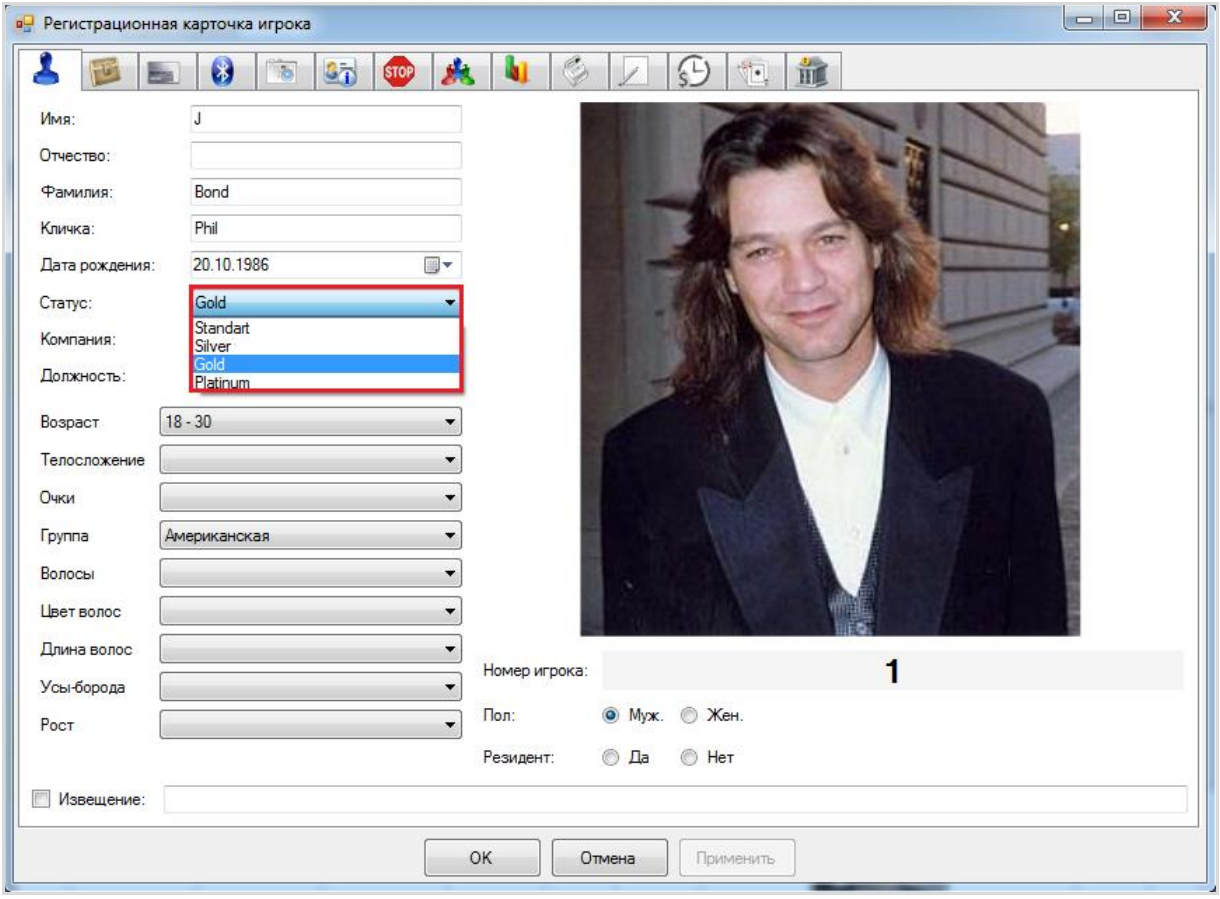
кнопки мыши) и с помощью кнопок / переместить его на строки выше либо ниже. Чем выше расположение статуса в списке, тем он приоритетнее.



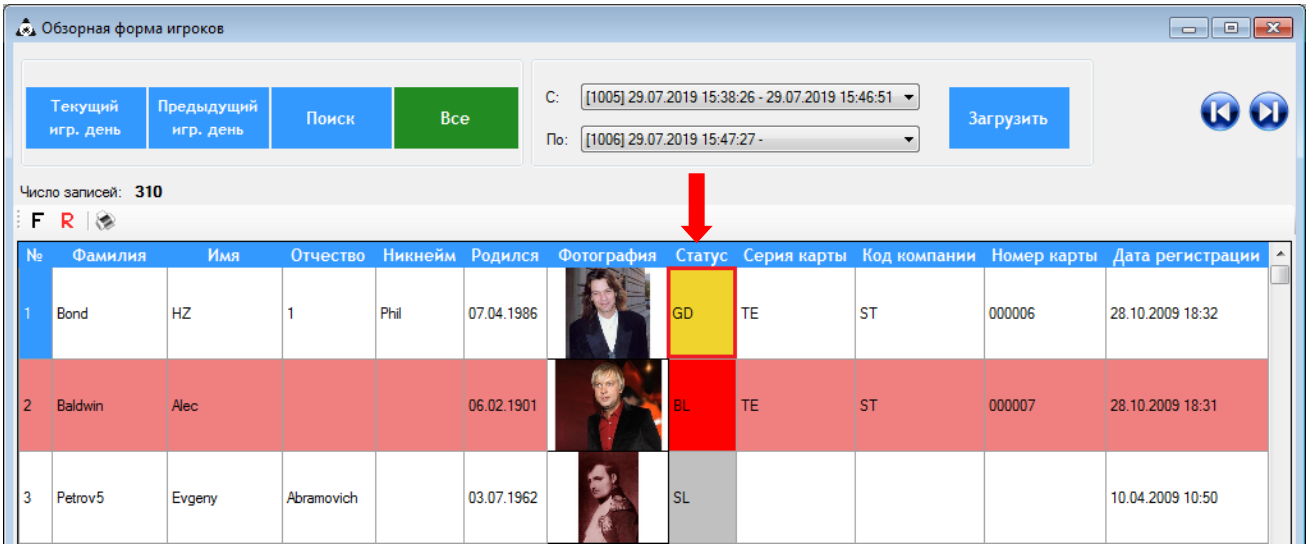
➢ В случае если требуется **отредактировать название** какого-либо статуса, необходимо два раза кликнуть левой кнопкой мыши по названию статуса, в открывшемся окне ввести новое название и нажать кнопку OK для сохранения изменений.

➢ В случае если требуется **удалить** какой-либо статус, необходимо выбрать статус в списке кликом левой кнопки мыши по названию статуса и нажать кнопку Удалить.

Чтобы установить статус для какого-либо игрока, необходимо открыть регистрационную карточку игрока и на закладке **«Персональная информация»** в строке **«Статус»** из выпадающего списка выбрать нужный статус для данного клиента и сохранить настройки, нажав клавишу OK.



Установленные для игроков статусы будут отображаться в Обзорной форме игроков в колонке **«Статус»**.


Обзорная форма игроков
Текущий игр. день
Предыдущий игр. день
Поиск
Все
С:
[1005] 29.07.2019 15:38:26 - 29.07.2019 15:46:51
По:
[1006] 29.07.2019 15:47:27 -
Загрузить
Число записей: 310
№ Фамилия Имя Отчество Никнейм Родился Фотография Статус Серия карты Код компании Номер карты Дата регистрации
1 Bond HZ 1 Phil 07.04.1986 GD TE ST 000006 28.10.2009 18:32
2 Baldwin Alec 06.02.1901 BL TE ST 000007 28.10.2009 18:31
3 Petrov5 Evgeny Abramovich 03.07.1962 SL 10.04.2009 10:50

3.5.5 Блэк лист.

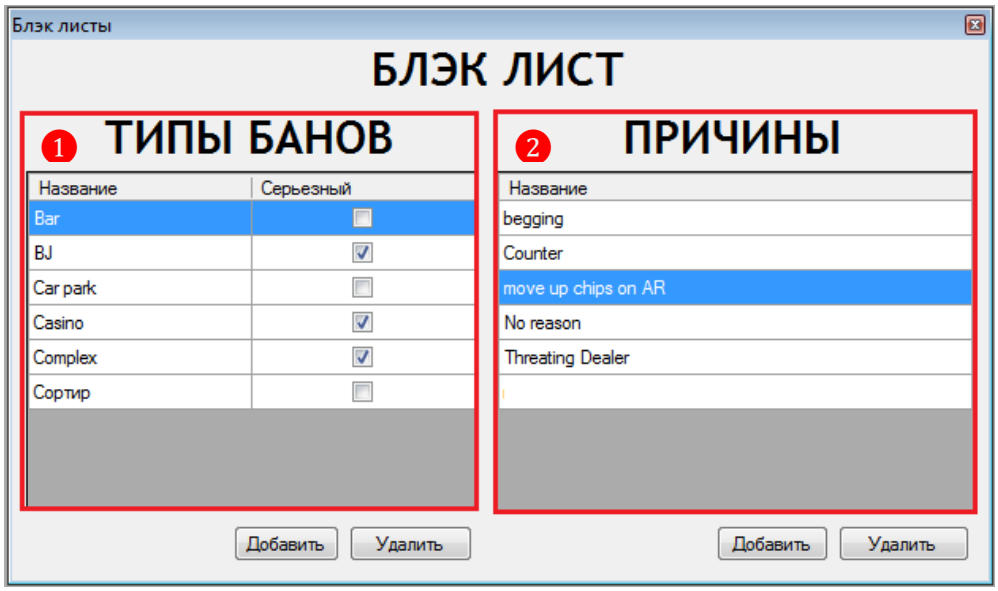
В системе реализована возможность наложения блокировки (бана) на игроков по каким-либо причинам. Например: нарушение установленных клубом правил, неприличное поведение и т.п.

Примечание: Данный способ бана не блокирует ни карту, ни счета игрока, а выполняет информационную функцию, позволяя фиксировать в системе и отслеживать «проблемных» клиентов.

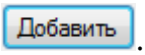
Предварительно для возможности блокировки игроков-нарушителей в системе необходимо выполнить настройки с помощью формы **«Блэк лист»** (**«Настройки»** → **«Прием гостей»** → **«Блэк лист»**). Данная форма включает в себя два списка:

1) «Типы банов» - это список зон (территорий), в которых игроки совершают какие-либо нарушения правил установленного порядка (например: бар, парковка, казино).

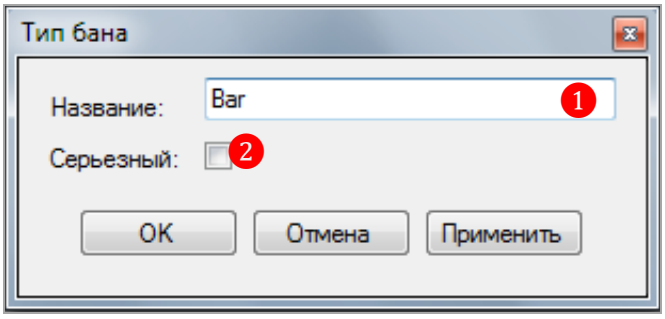
2) «Причины» - это список нарушений, при совершении которых на игроков налагается бан.

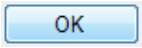


Чтобы создать **тип бана**, необходимо выполнить следующее:

1. В форме **«Блэк лист»** под списком **«Типы банов»** нажать кнопку 

.
2. В открывшемся окне указать следующее:
   - ✓ название зоны нарушений.
   - ✓ (при необходимости) установить галочку, если нарушения в данной зоне считаются серьёзными (значительными).

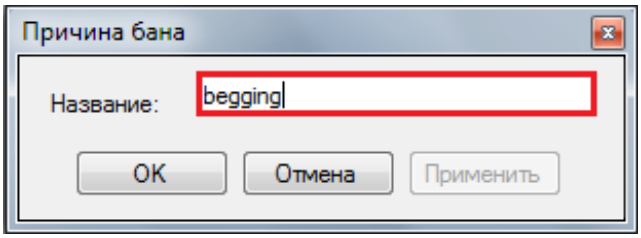


3. Нажать кнопку 

для сохранения.

Чтобы создать **причину бана**, необходимо выполнить следующее:

1. В форме **«Блэк лист»** под списком **«Причины»** нажать кнопку Добавить.
2. В открывшемся окне указать название причины, за которую налагается бан.

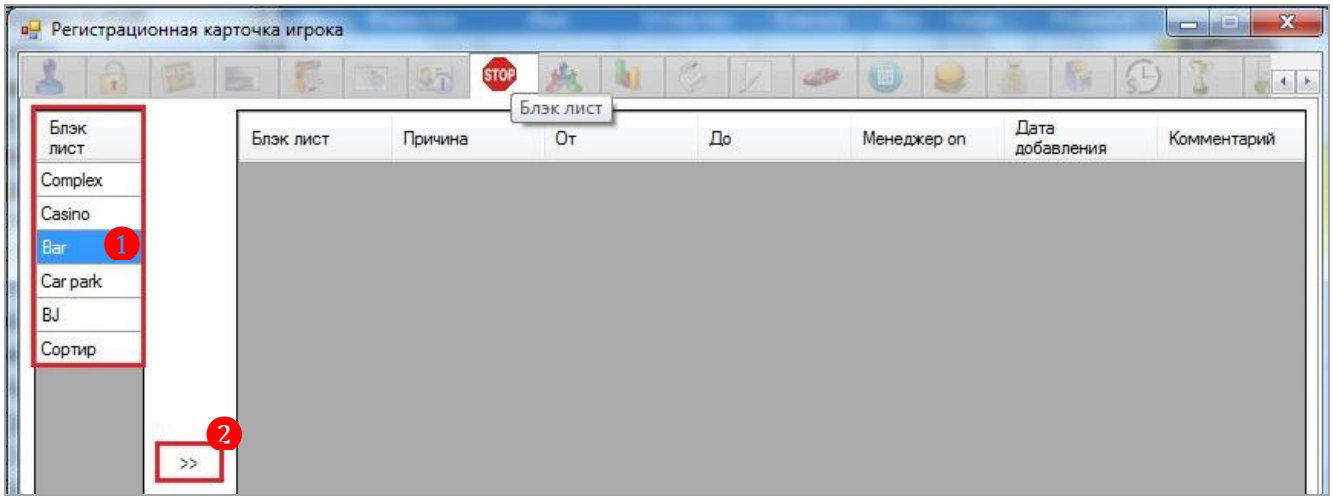


3. Нажать кнопку OK для сохранения.

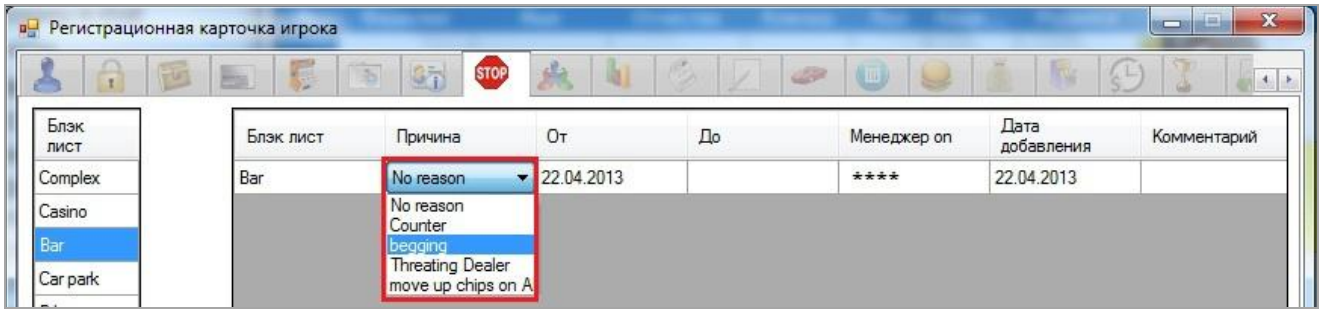
В случае если требуется отредактировать название какого-либо типа бана или причины, необходимо два раза кликнуть левой кнопкой мыши по его названию, в открывшемся окне ввести новое название и нажать кнопку OK для сохранения изменений.

В случае если требуется удалить какой-либо тип бана или причину, необходимо выбрать его в списке (клик левой кнопки мыши по названию) и нажать кнопку Удалить, расположенную под соответствующим списком

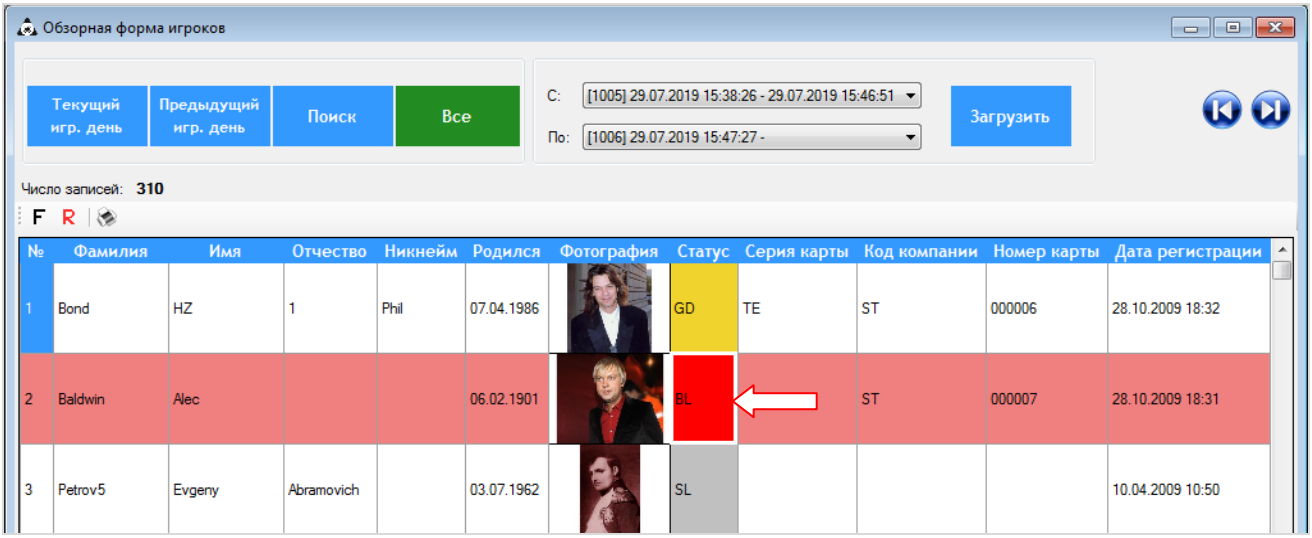
Чтобы зафиксировать в системе совершённое клиентом нарушение, необходимо открыть регистрационную карточку игрока и на закладке **«Блэк лист»** в списке **«Блэк лист»** выбрать нужный тип бана, нажать кнопку со стрелкой, чтобы добавить выбранный тип бана для данного игрока, и сохранить настройки, нажав клавишу OK.



После того, как для игрока установлен тип бана, можно указать его причину, выбрав её из выпадающего списка в колонке **«Причина»** и сохранить настройки, нажав клавишу OK (подробнее об этом в п. «Закладка "Блэк лист"»).



В Обзорной форме игроков заблокированные таким образом клиенты будут отмечены красным цветом и статусом **«BL»**.



3.6 Настройки видео сервера.

Для подключения видео сервера к системе «SlotLogic» в настройках системы должны быть указаны параметры подключения и заданы настройки взаимодействия видео сервера с сервисами системы.

На рисунке представлена схема взаимодействия видео сервера с системой «SlotLogic».

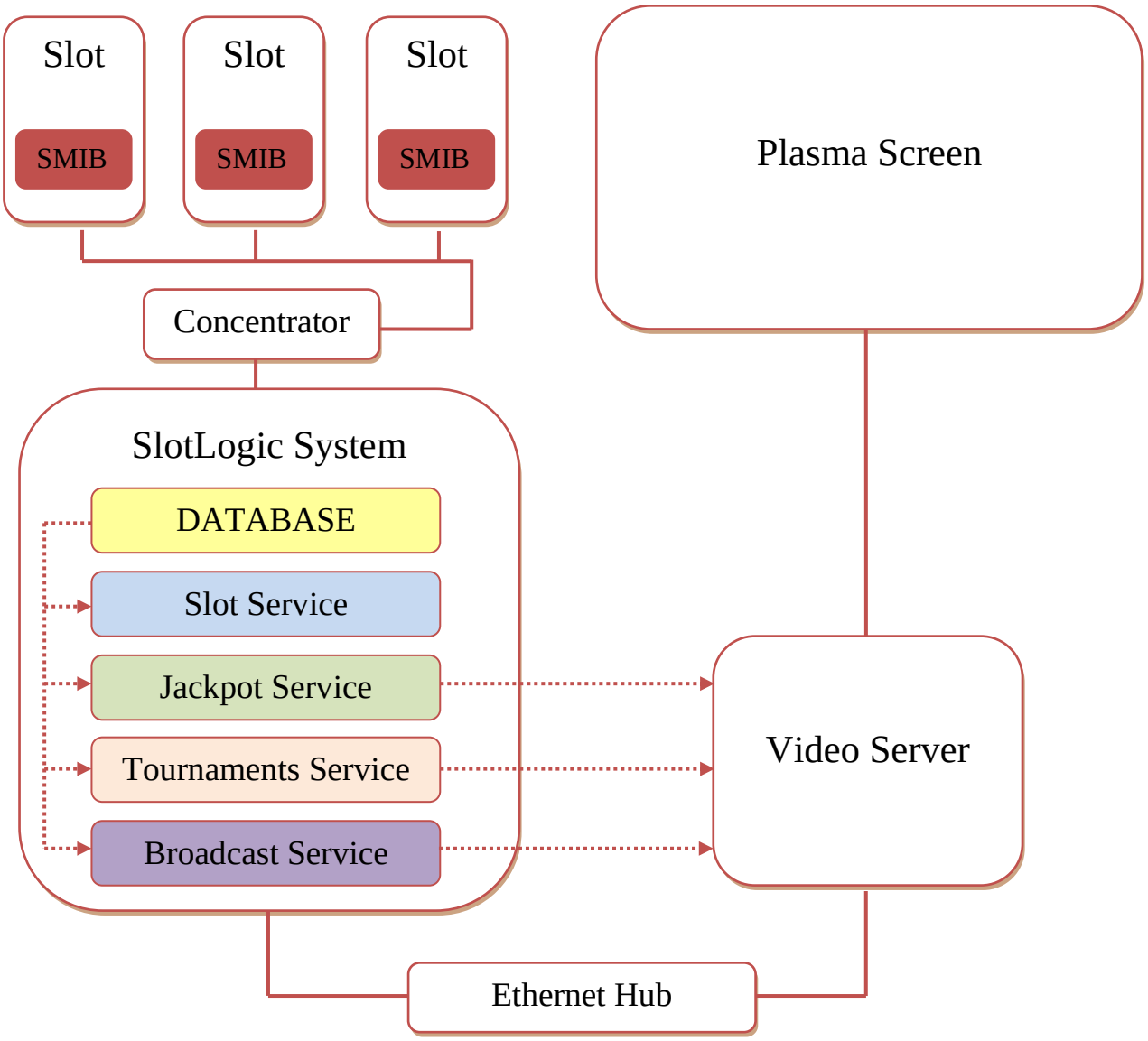


Схема взаимодействия видео сервера с системой «SlotLogic».

❖ **Jackpot Service** (сервис джекпотов) – видео сервер выводит на экран шаблоны Mystery и Time джекпотов:

- **Разыгрываемый джекпот** – используется для отображения текущего состояния джекпотов.
- **Выигравший джекпот** – используется для отображения данных о выпавшем джекпоте.
- **Jackpot Pre won template** (предварительный шаблон) – используется для отображения какой-либо заставки перед отображением шаблона с информацией о выпавшем джекпоте.

❖ **Tournaments Service** (сервис турниров) – видео сервер выводит на экран шаблоны этапов проведения турниров:

- **Slot Tournaments Preparation** - используется при проведении турнира для отображения этапа **«Подготовка»**.
- **Slot Tournaments Holding** - используется при проведении турнира для отображения этапа **«Розыгрыш»**.
- **Slot Tournaments Results** - используется при проведении турнира для отображения этапа **«Результаты»**.

❖ **Broadcast Service** (сервис) - видео сервер выводит на экран различные аудио/видео файлы (видео ролики, бегущие строки и т.д.).

- **Broadcast Template** – используется для проигрывания рекламных видео роликов.

Взаимодействуя с системой «SlotLogic» и его сервисами, приложение Videoserver выводит на большой экран (плазму) информацию по джекпотам, турнирам и различные аудио/видео файлы в порядке, заданном с помощью такого параметра как **Приоритет вещания** (Priority). **Приоритет вещания** определяет информация какого сервиса будет отображаться на экране в случае, если видео серверу запрос на отображение посылают одновременно несколько сервисов.

Шкала приоритетности должна представлять собой определённый набор последовательных числовых значений. Например: 1200, 1000, 800, 600 или 3, 2, 1, 0 и т. п. Наибольшее значение имеет высокий приоритет, затем по убыванию.

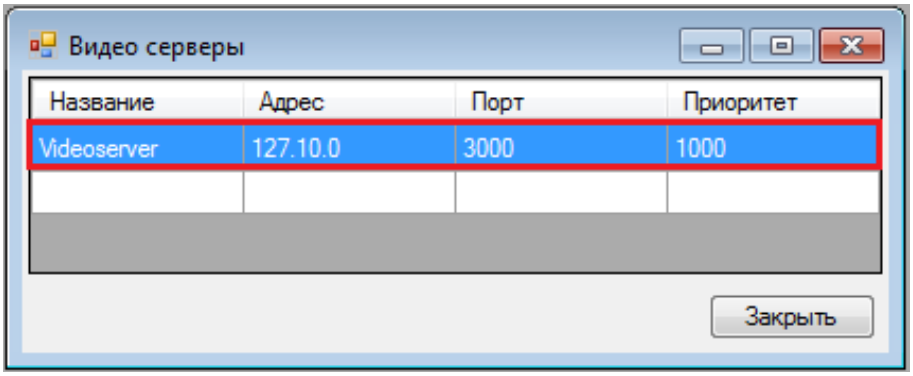
Внимание! Приоритет для сервиса Broadcast всегда должен быть выше, чем для сервиса Jackpot, иначе видео сервер вообще не будет воспроизводить шаблоны сервиса Broadcast. А для сервиса Tournaments в системе по умолчанию установлен самый высокий приоритет вещания, т. е. после старта турнира видео сервер будет выводить на экран шаблоны турниров независимо от приоритетности сервисов Jackpot и Broadcast.

3.6.1 Настройки подключения к системе.

Настройки подключения к системе «SlotLogic» выполняются в разделе **«Настройки» → «Вещание» → «Видеосервера»**.

Настройка подключения видео сервера:

1. В форме **«Видео серверы»** для добавления видео сервера в систему в пустой строке с помощью клавиатуры задать значения параметров:



Опция	Описание
Название	Название для видео сервера, которое будет отображаться в системе.

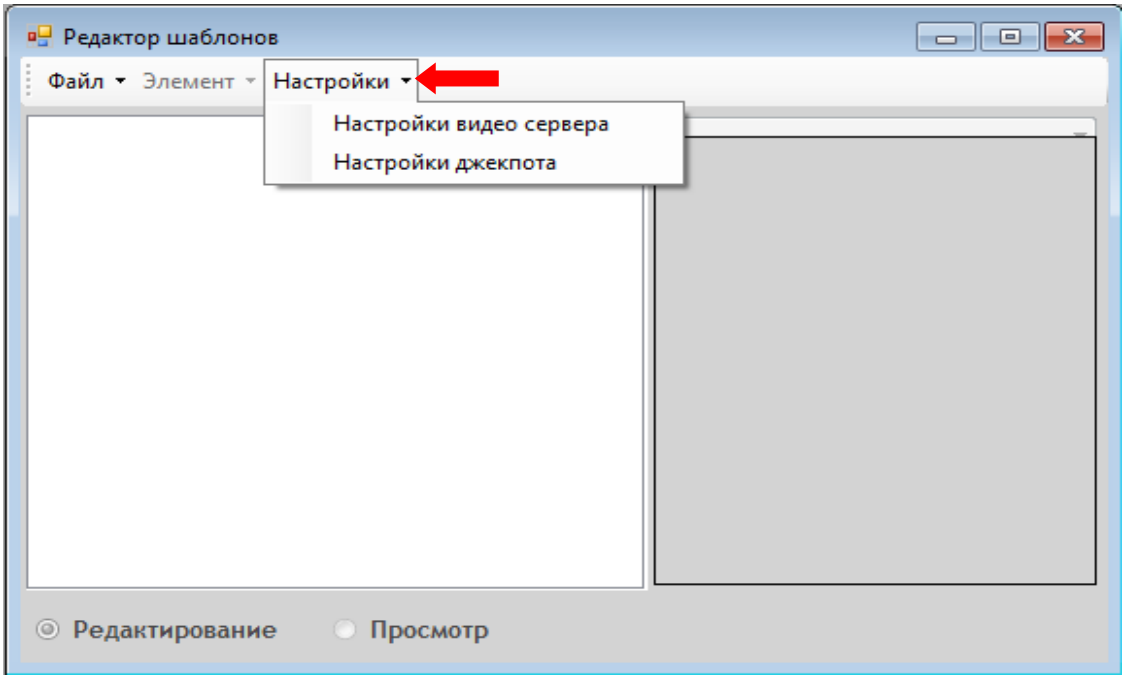
Адрес	Опция задаёт IP-адрес или доменное имя устройства, на котором установлено приложение Videoserver.
Порт	Опция задаёт номер порта, который слушает видео сервер (Port = 3000).
Приоритет	Опция задаёт приоритет для сервиса Broadcast, который вещает через видео сервер. Указывается целое число. Если сервис Broadcast не используется, то указать **0** или оставить поле пустым. ***Пример1:*** *Приоритет сервиса Broadcast = 1200* *Приоритет сервиса Jackpot = 1000* В этом случае в первую очередь видео сервер будет выводить на экран файлы сервиса Broadcast согласно установленному для него расписанию. ***Пример2:*** *Приоритет сервиса Broadcast = 1000* *Приоритет сервиса Jackpot = 1200* В этом случае видео сервер будет выводить на экран шаблоны сервиса Jackpot, а файлы сервиса Broadcast воспроизводить не будет. ***Примечание:*** *Нельзя указывать равнозначные приоритеты для сервиса Broadcast и сервиса Jackpot. В этом случае поведение видео сервера и системы непредсказуемо.*

Если настройки выполнены верно, то после запуска приложения Videoserver (videoserver.exe) на экране должно появиться окно с чёрным фоном.

3.6.2 Настройки видео сервера для редактора шаблонов.

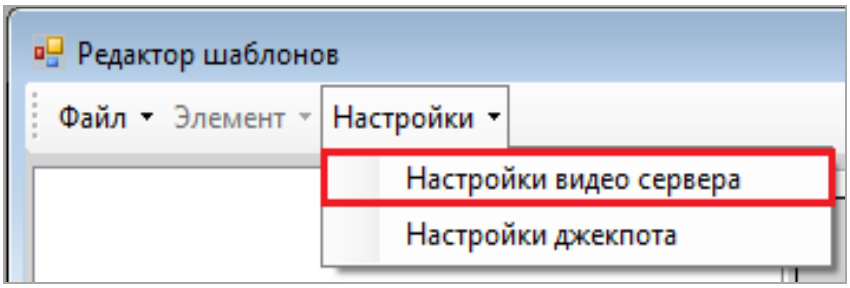
Дополнительно в системе «SlotLogic» потребуется выполнить настройки редактора шаблонов, необходимые для работы видео сервера и сервиса мониторинга состояния джекпотов (подробнее о назначении «Редактора шаблонов» в разделе «Функционал "Редактора шаблонов"»).

Данные настройки выполняются в форме **«Редактор шаблонов»** (**«Настройки» → «Редактор шаблонов»**) через меню **«Настройки».**

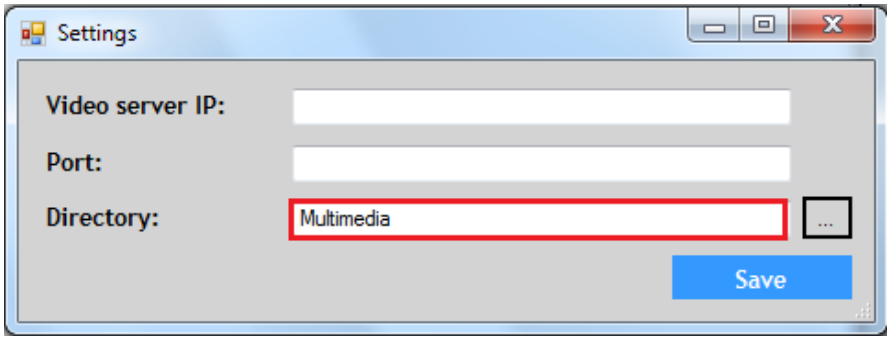


➢ **Настройка параметров видео сервера:**

2. В форме **«Редактор шаблонов»** на панели инструментов выбрать в меню **«Настройки» → «Настройки видео сервера».**



3. В открывшемся окне задать значение параметра Directory:

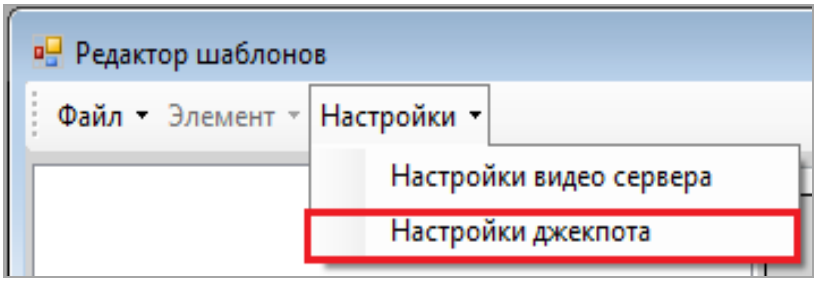


Опция	Описание	Значение по умолчанию
Directory	Опция задаёт путь к каталогу на устройстве, на котором установлено приложение видео сервера, содержащему все видеофайлы и файлы изображений, используемых в шаблоне. ***Примечание:*** *К каталогу с контентом должен быть настроен сетевой доступ.*	каталог/папка: **Multimedia**

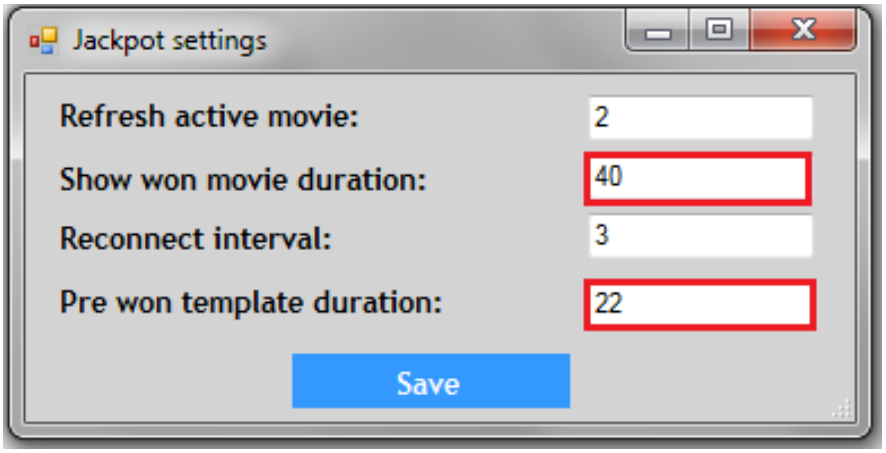
4. Нажать кнопку Save для сохранения установленных параметров.

➢ **Настройка параметров сервиса джекпота:**

1. В форме **«Редактор шаблонов»** на панели инструментов выбрать в меню **«Настройки» → «Настройки джекпота».**



2. В открывшемся окне задать значения следующих параметров:



Опция	Описание	Значение по умолчанию
Show won movie duration	Опция задаёт длительность отображения заставки выигрыша (в секундах). Именно столько времени будет отображаться шаблон для выпавшего джекпота.	40
Pre won template duration	Опция задаёт длительность отображения предварительной заставки (в секундах). Именно столько времени будет отображаться предварительный шаблон перед отображением шаблона выпавшего джекпота.	22

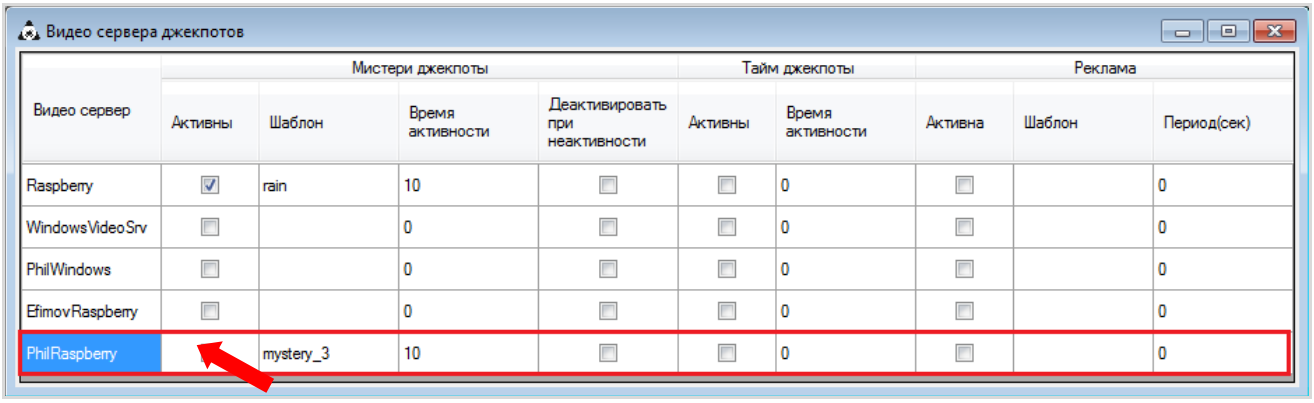
3. Нажать кнопку Save для сохранения установленных параметров.

3.6.3 Настройки видео сервера для сервиса джекпотов.

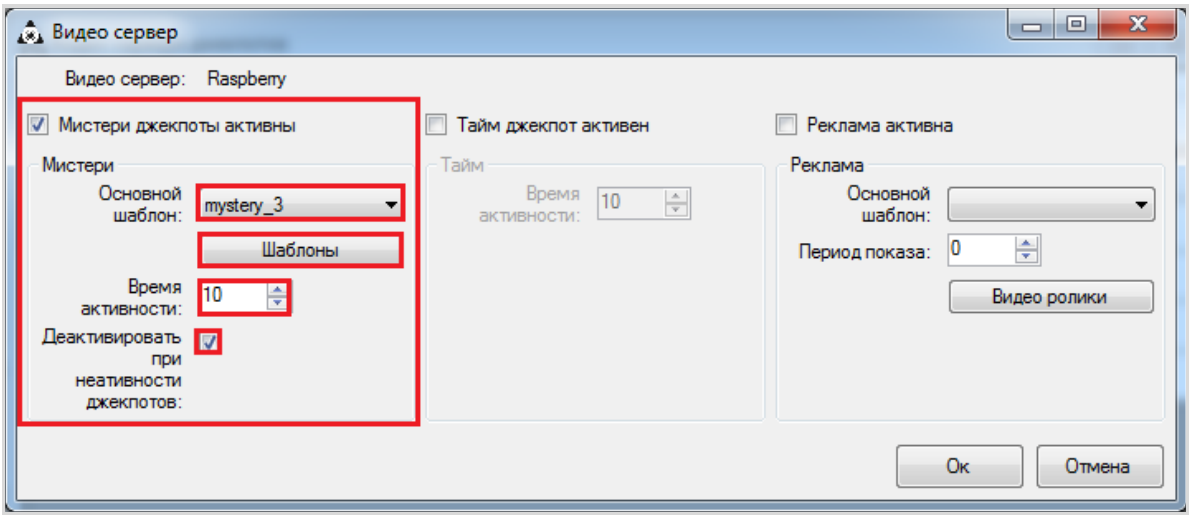
Настройки видео сервера для вещания шаблонов Time и Mystery джекпотов выполняются в разделе **«Настройки» → «Игровые аппараты» → «Видеосерверы»**.

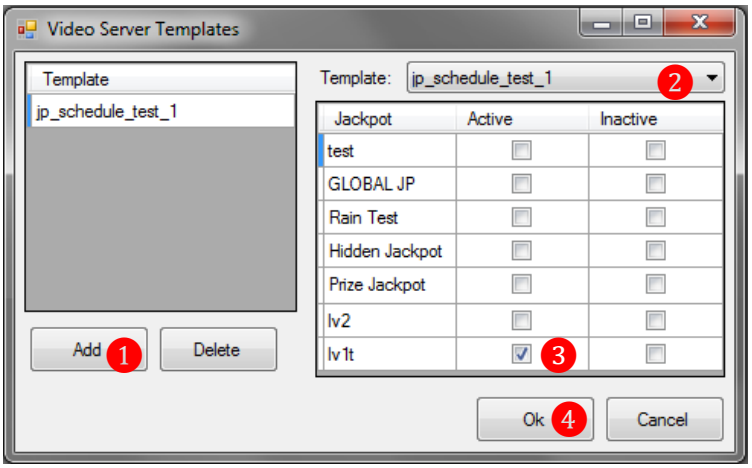
Настройка видео сервера для джекпотов:

1. В форме **«Видео сервера джекпотов»** выбрать из списка нужный видео сервер для визуализации шаблонов Time и Mystery джекпотов и двойным кликом левой кнопки мыши открыть форму **«Видео сервер»**.



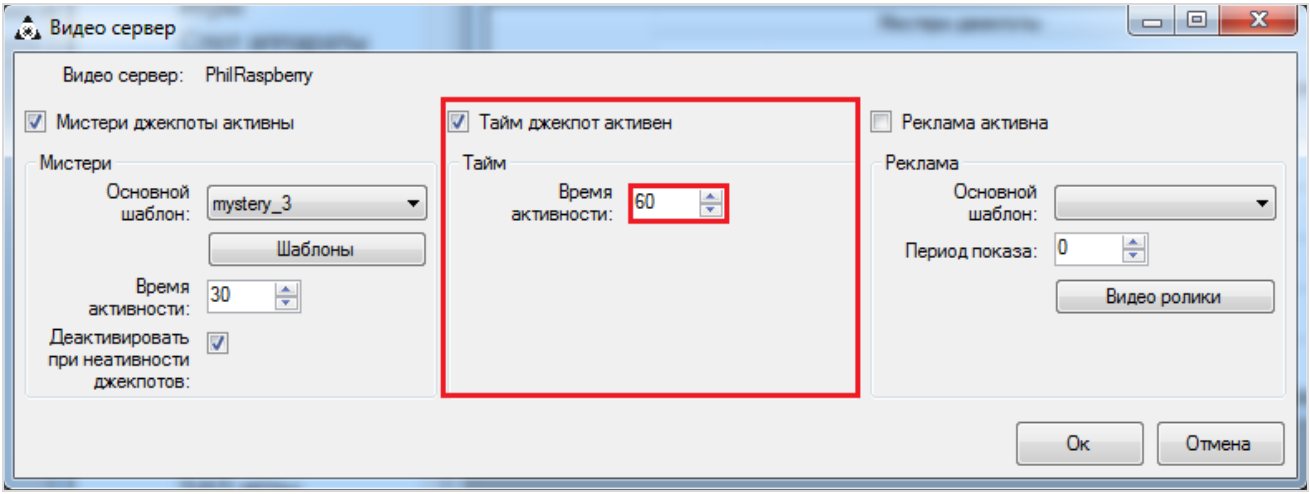
2. В открывшейся форме **«Видео сервер»** установить галочку в строке **«Мистери джекпоты активны»** для активации визуализации видео сервером шаблонов **Mystery джекпотов** и задать значения параметров:



Опция	Описание
Основной шаблон	Опция задаёт главный шаблон Mystery Jackpot, который видео сервер будет показывать. Выбирается из выпадающего списка.
Шаблоны	Опция задаёт шаблоны для отображения Mystery Jackpot, в зависимости от статуса активности джекпотов (**Active**/**Inactive**). При нажатии на кнопку открывается форма выбора шаблонов.  **1)** Для добавления шаблона нажмите кнопку **«Add»**. **2)** В строке **«Template»** из выпадающего списка выберите нужный шаблон. **3)** В списке **«Jackpot»** напротив названия джекпота (или нескольких джекпотов) установите галочку в ячейке статуса: **Active** или **Inactive**. **4)** Для сохранения настроек нажмите кнопку **«Ok»**. • Если галочка установлена в статусе **Active**, то видео сервер будет воспроизводить назначенный шаблон, когда выбранный джекпот будет активен (запущен вручную или по расписанию). В остальное время будет воспроизводиться шаблон, заданный опцией Main Template. • Если галочка установлена в статусе **Inactive**, то видео сервер будет воспроизводить назначенный шаблон, когда выбранный джекпот будет неактивен (остановлен вручную или по расписанию). В остальное время будет воспроизводиться шаблон, заданный опцией Main Template. • Если галочка установлена в статусе **Active** (или **Inactive**) для

	нескольких джекпотов, то видео сервер будет воспроизводить назначенный шаблон, когда все выбранные джекпоты будут соответствовать этому условию. В остальное время будет воспроизводиться шаблон, заданный опцией **Основной шаблон**. В случае если хотя бы один из выбранных джекпотов не будет соответствовать заданному условию, то видео сервер будет воспроизводить главный шаблон (**Основной шаблон**). Для удаления назначенных шаблонов необходимо воспользоваться кнопкой **«Delete»**, расположенной под списком.
Время активности	Опция задаёт длительность отображения шаблона Mystery Jackpot (в секундах).
Деактивировать при неактивности джекпотов	• Если галочка **установлена**, то видео сервер **не будет воспроизводить** назначенный шаблон, если нет ни одного активного мистери-джекпота. • Если галочка **не установлена**, то видео сервер **будет воспроизводить** назначенный шаблон, даже если нет ни одного активного мистери-джекпота.

3. Далее в форме **«Видео сервер»** установить галочку в строке **«Тайм джекпот активен»** для активации визуализации видео сервером шаблонов **Time джекпотов** и задать значения параметра **«Время активности»**:



Опция	Описание
Время активности	Опция задаёт длительность отображения шаблона Time Jackpot (в секундах).

4. Нажать кнопку **«Ok»** для сохранения установленных параметров.

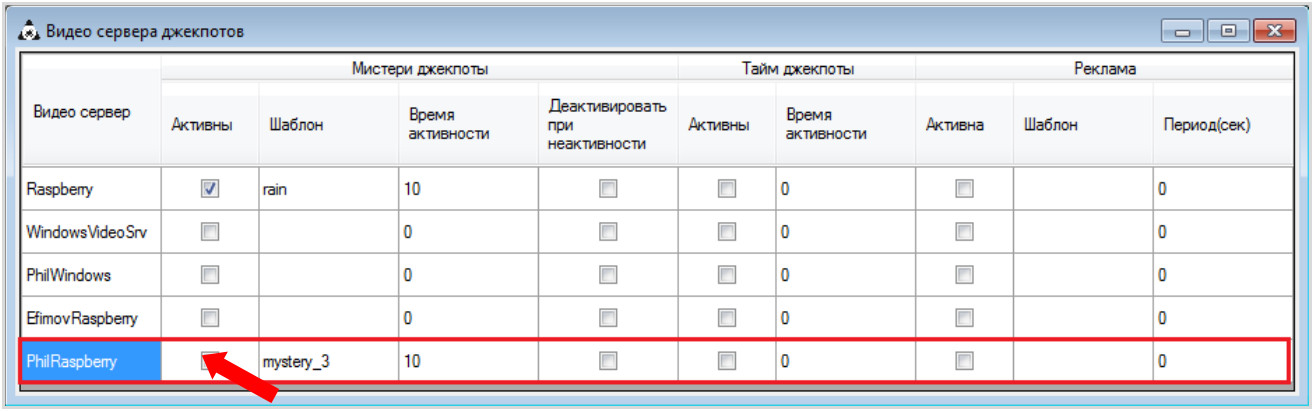
Шаблоны джекпотов воспроизводятся поочерёдно. В случае если нужно отключить визуализацию видео сервером шаблонов Mystery Jackpot или Time Jackpot, то необходимо снять галочку в строке **«Мистери джекпоты активны»** или **«Тайм джекпот активен»** соответственно.

Настройка воспроизведения рекламных роликов.

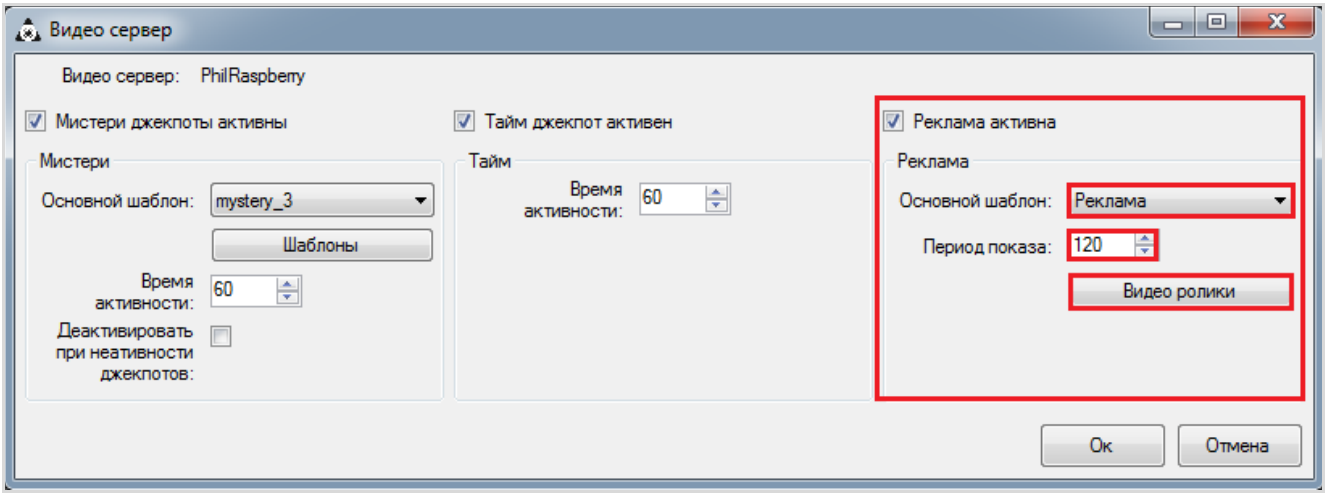
С помощью системы «SlotLogic» можно настроить видео сервер таким образом, чтобы во время вещания шаблонов Time и Mystery джекпотов на экране клуба с заданным интервалом

времени проигрывались и рекламные ролики. Необходимые настройки выполняются также в разделе **«Настройки» → «Игровые аппараты» → «Видеосерверы»**.

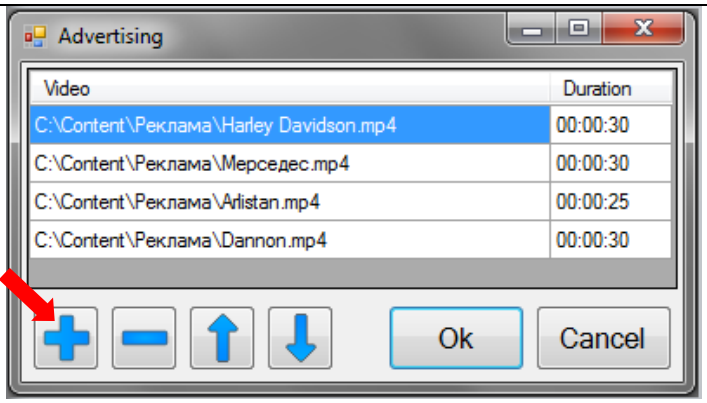
1. В форме **«Видео сервера джекпотов»** выбрать из списка нужный видео сервер для воспроизведения рекламы и двойным кликом левой кнопки мыши открыть форму **«Видео сервер»**.



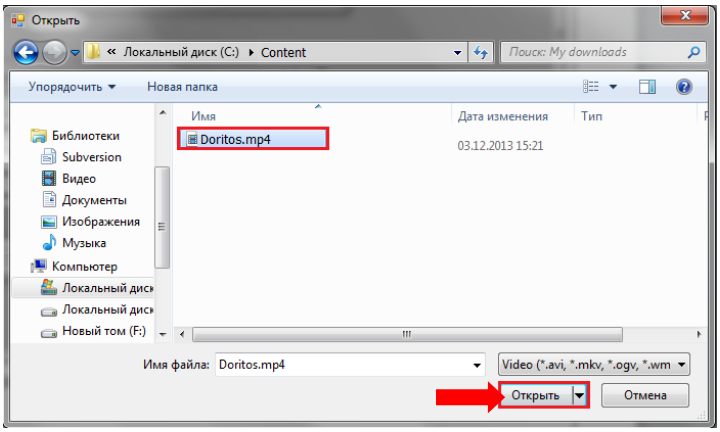
2. В открывшейся форме **«Видео сервер»** установить галочку в строке **«Реклама активна»** для активации визуализации видео сервером шаблона рекламы и задать значения параметров:



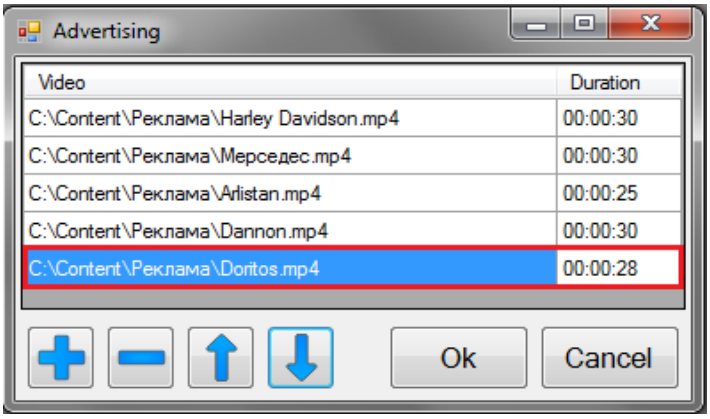
Опция	Описание
Основной шаблон	Опция задаёт главный шаблон, в котором видео сервер будет воспроизводить рекламные ролики. Выбирается из выпадающего списка шаблонов, созданных заранее с помощью редактора шаблонов (тип шаблона **Broadcast Template**).
Период показа	Опция задаёт длительность периода от старта одного рекламного ролика до старта следующего (в секундах).
Видео ролики	Опция задаёт видео ролики для воспроизведения. Поддерживаемые форматы видео: avi, mpg, mpeg, mp4, flv. **1)** При нажатии на кнопку открывается форма выбора видео. Для добавления видео нажмите кнопку .



2) В открывшемся окне Проводника укажите путь к видео файлу (как правило, это сетевая папка с контентом для видео сервера) и нажмите **«Открыть»**.



3) Выбранный видео ролик отобразится в списке. В колонке напротив (Duration) отображается длительность видео. Для настройки очерёдности воспроизведения видео воспользуйтесь кнопками со стрелками:  - поднять вверх,  - опустить вниз.



4) Чтобы сохранить все изменения нажмите кнопку **«Ok»**.

Видео сервер воспроизводит все присутствующие в списке видео ролики поочерёдно, согласно заданному расписанию.

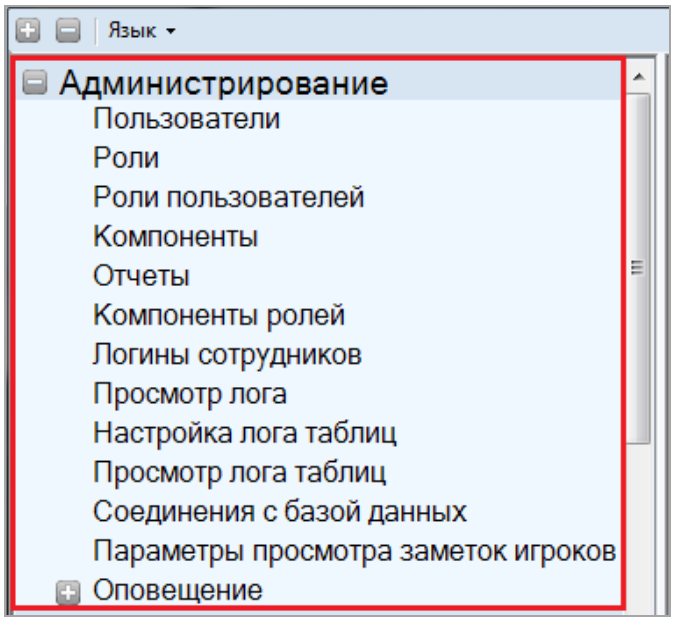
Для удаления видео из списка необходимо использовать кнопку .

3. Нажать кнопку **«Ok»** для сохранения установленных параметров.

В случае если нужно отключить рекламу, то необходимо снять галочку в строке **«Реклама активна»**.

4 Администрирование системы.

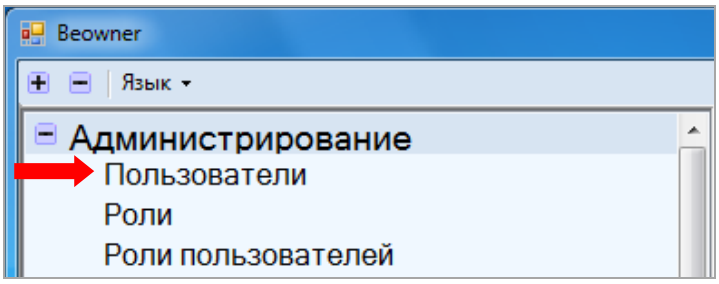
Через раздел меню **«Администрирование»** осуществляется управление пользователями системы, компонентами меню системы, просмотр / экспорт различных отчётов, просмотр логов (событий) по входу / выходу пользователей в систему и по некоторым операциям, выполненным пользователями в системе, настройка параметров просмотра заметок игроков, настройка оборудования, модуль оповещений и прочее.



Более подробное описание функционала данного меню системы содержится в следующих пунктах раздела.

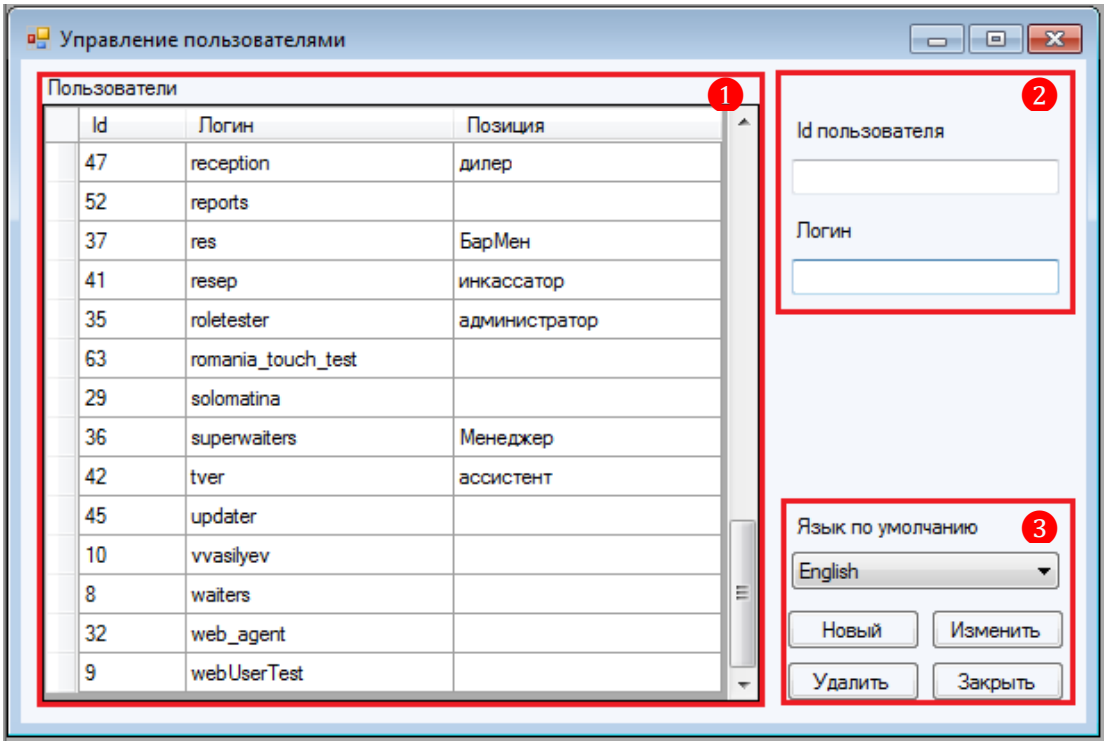
4.1 Управление пользователями.

Для создания, изменения или удаления учётной записи пользователя системы необходимо в главном меню в разделе **«Администрирование»** выбрать пункт **«Пользователи»**.



После чего будет открыто окно управления пользователями. В левой части окна отображается список всех пользователей системы в алфавитном порядке по логину, позиции (должности) и идентификационному номеру 1.

В правой части – панель управления пользователями: поля **«Логин»** и **«id пользователя»** 2 (используются для создания / изменения учётной записи) и кнопки управления 3.

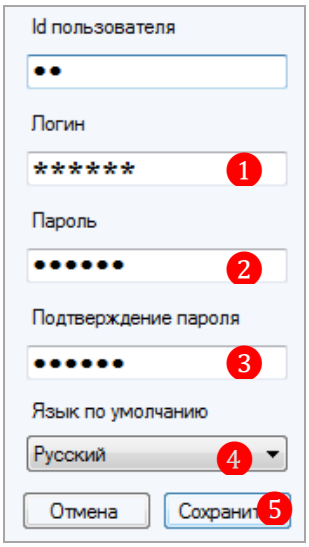


Кнопки управления:

- English - используется для установки языка интерфейса системы по умолчанию для каждого пользователя (Русский, English, Roman).
- Новый - используется для создания нового пользователя системы.
- Изменить - используется для изменения пароля и языка интерфейса системы для данного пользователя.
- Удалить - используется для удаления учётной записи пользователя системы.
- Закрыть - используется для закрытия окна управления пользователями.

4.1.1 Создание учётной записи.

Чтобы добавить нового пользователя системы, необходимо в окне управления пользователями нажать кнопку Новый и заполнить открывшуюся форму.



1. В поле **«Логин»** указать логин пользователя (буквы, цифры, символы).

2. В поле **«Пароль»** указать пароль пользователя - не менее 7 символов (буквы, цифры, символы).

3. В поле **«Подтверждение пароля»** ввести пароль повторно.

4. Выбрать язык интерфейса системы для данного пользователя.

5. Для завершения операции создания пользователя необходимо нажать кнопку Сохранить.

Поле **«id пользователя»** заполнять не нужно, идентификационный номер для пользователя генерируется системой автоматически.

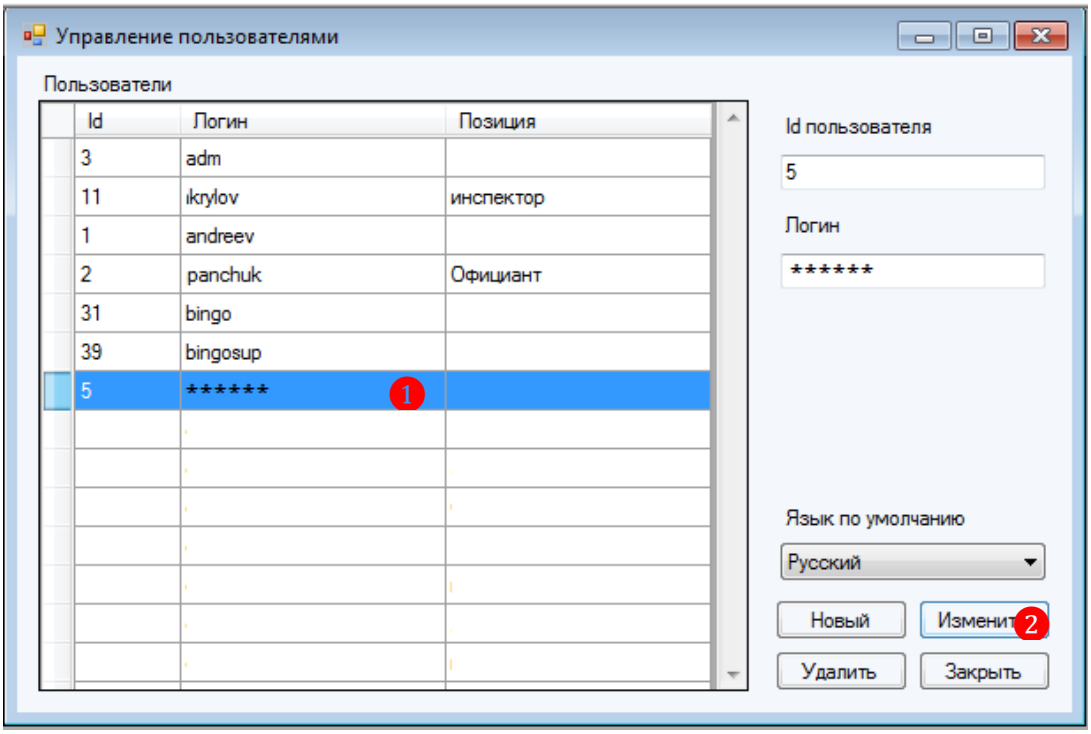
После создания учётной записи для пользователя, нужно в обязательном порядке назначить ему роли, предоставляющие доступ к функционалу системы, необходимому для выполнения его обязанностей (подробнее об этом в п. «Управление ролями пользователей»).

4.1.2 Изменение пароля пользователя и языка интерфейса системы.

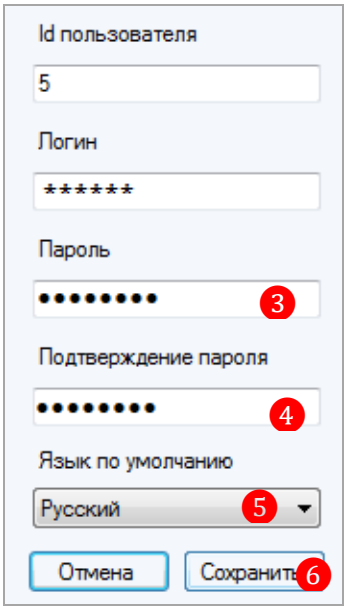
Чтобы изменить пароль или язык интерфейса системы для какого-либо пользователя, необходимо:

1. В окне управления пользователями в списке слева выбрать нужного пользователя.

2. Нажать кнопку Изменить.



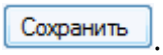
Далее откроется форма с данными пользователя.



3. Если требуется изменить пароль, то в поле **«Пароль»** нужно указать новый пароль.

4. В поле **«Подтверждение пароля»** указать новый пароль повторно.

5. Если требуется изменить язык интерфейса системы для этого пользователя, из выпадающего списка языков выберите нужный.

6. Для сохранения изменений необходимо нажать кнопку 

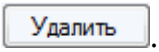
.

Примечание: В дальнейшем Логин и id пользователя редактированию не подлежат.

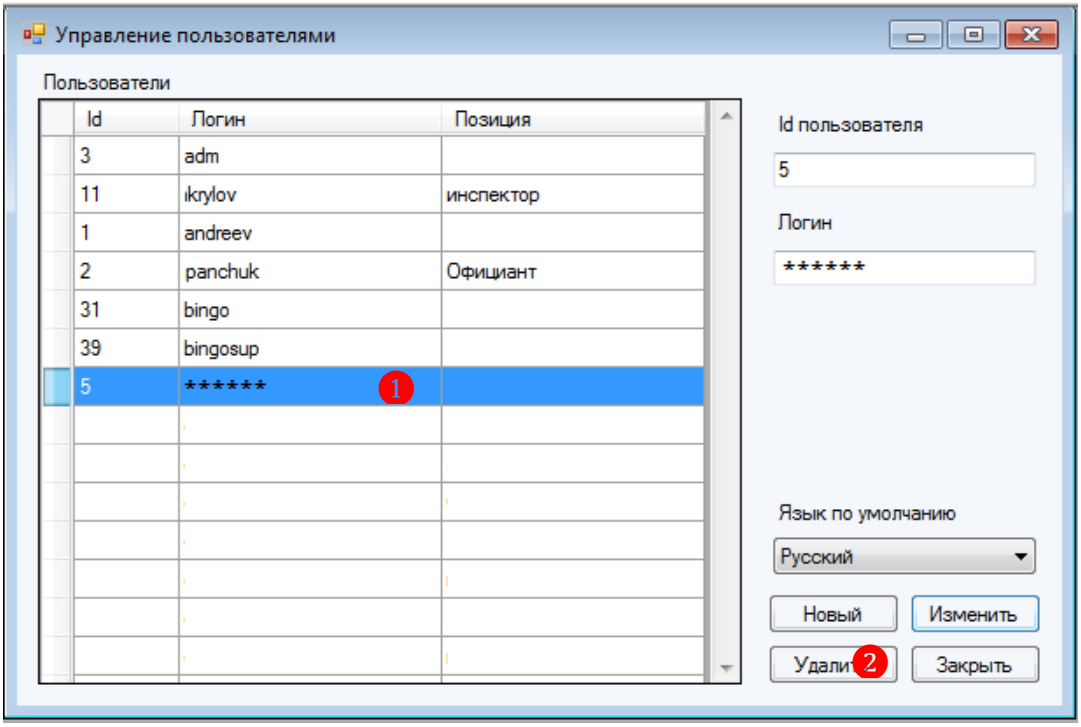
4.1.3 Удаление учётной записи пользователя.

Чтобы удалить учётную запись пользователя из системы необходимо:

1. В окне управления пользователями в списке слева выбрать нужного пользователя.

2. Нажать кнопку 

.



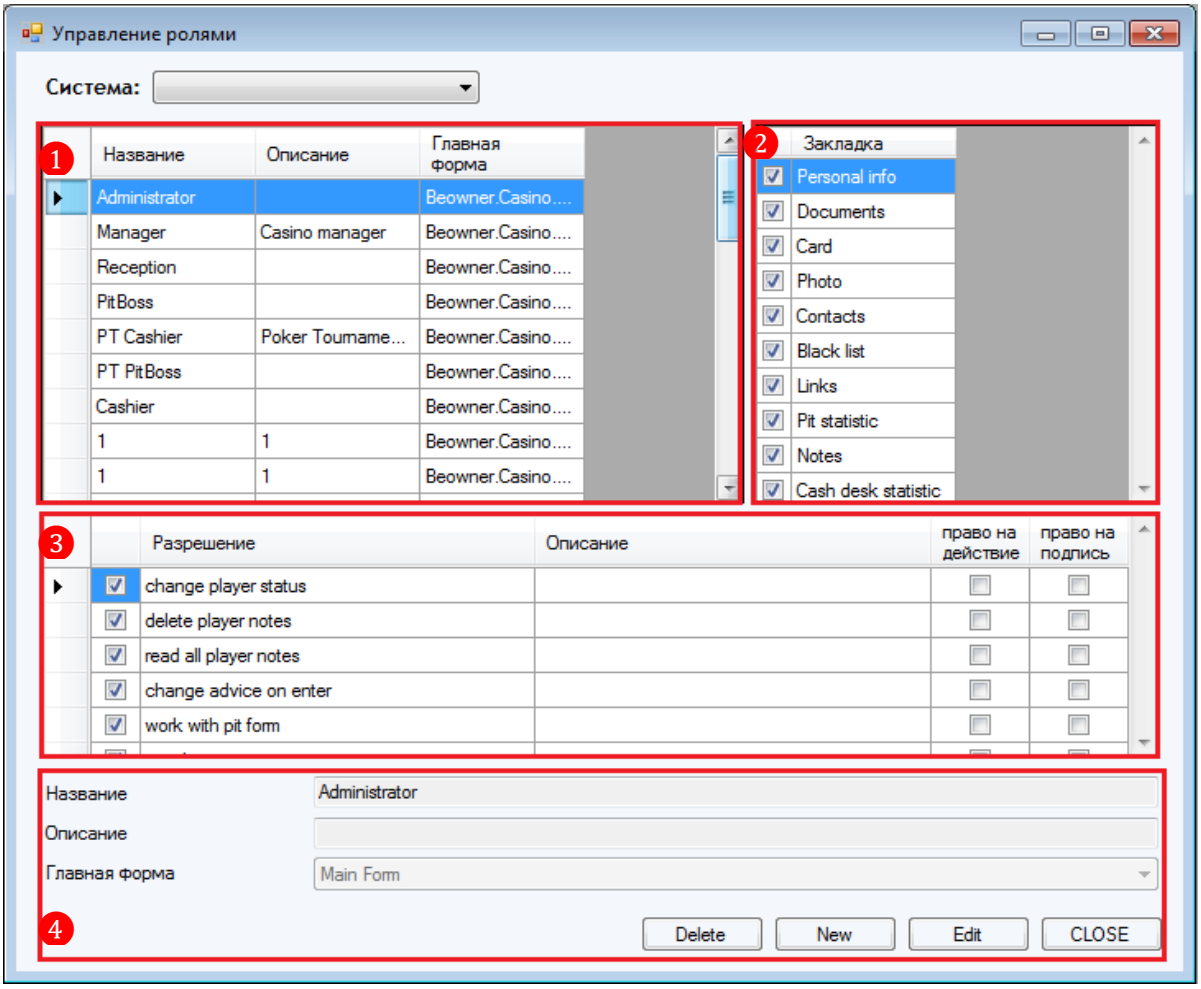
4.2 Управление ролями.

Доступ к функционалу системы распределен на роли, которые включают в себя специальный набор функций. Ролевое разграничение позволяет определять должностные полномочия и обязанности пользователя. Например, кассиры должны иметь доступ только к кассовым формам системы и не иметь доступ к менеджерскому функционалу.

Изначально в системе по умолчанию доступны следующие роли:

- Администратор.
- Менеджер.
- Кассир.

Для создания, редактирования или удаления ролей необходимо в главном меню в разделе **«Администрирование»** выбрать пункт **«Роли»**. После чего будет открыто окно управления ролями.



Данная форма содержит следующие элементы:

1. Список ролей по названиям с кратким описанием и назначенной главной формой*.

2. Список закладок**, которые будут доступны для пользователя в карточке клиента (задаётся для каждой роли).

3. Панель управления разрешениями на выполнение пользователями действий в карточке клиента (настраивается для каждой роли).

4. Форму для создания и редактирования ролей, включающую в себя текстовые поля для ввода названия и описания роли, ячейку с выпадающим списком для выбора главной формы и следующие кнопки управления:

- Delete - используется для удаления роли.
- New - используется для добавления новой роли.
- Edit - используется для редактирования роли.
- CLOSE - используется для закрытия окна управления ролями.

** Главная форма - главное меню системы с определённым набором функций, которое будет открываться при входе пользователя в систему.*

*** Список закладок - закладки в карточке клиента, содержащие его персональные данные и статистику (подробнее о закладках в п. «Регистрация нового клиента»).*

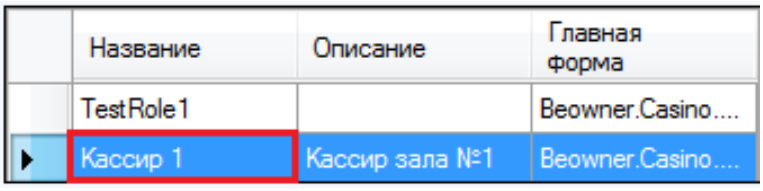
4.2.1 Создание и редактирование роли.

Чтобы добавить в систему новую роль, необходимо в окне управления ролями нажать кнопку New и заполнить открывшуюся форму:

1. Введите название роли.
2. Введите краткое описание роли.
3. Выберите из выпадающего списка главную форму для создаваемой роли (как правило, достаточно оставить значение Main Form).
4. Нажмите кнопку Save.

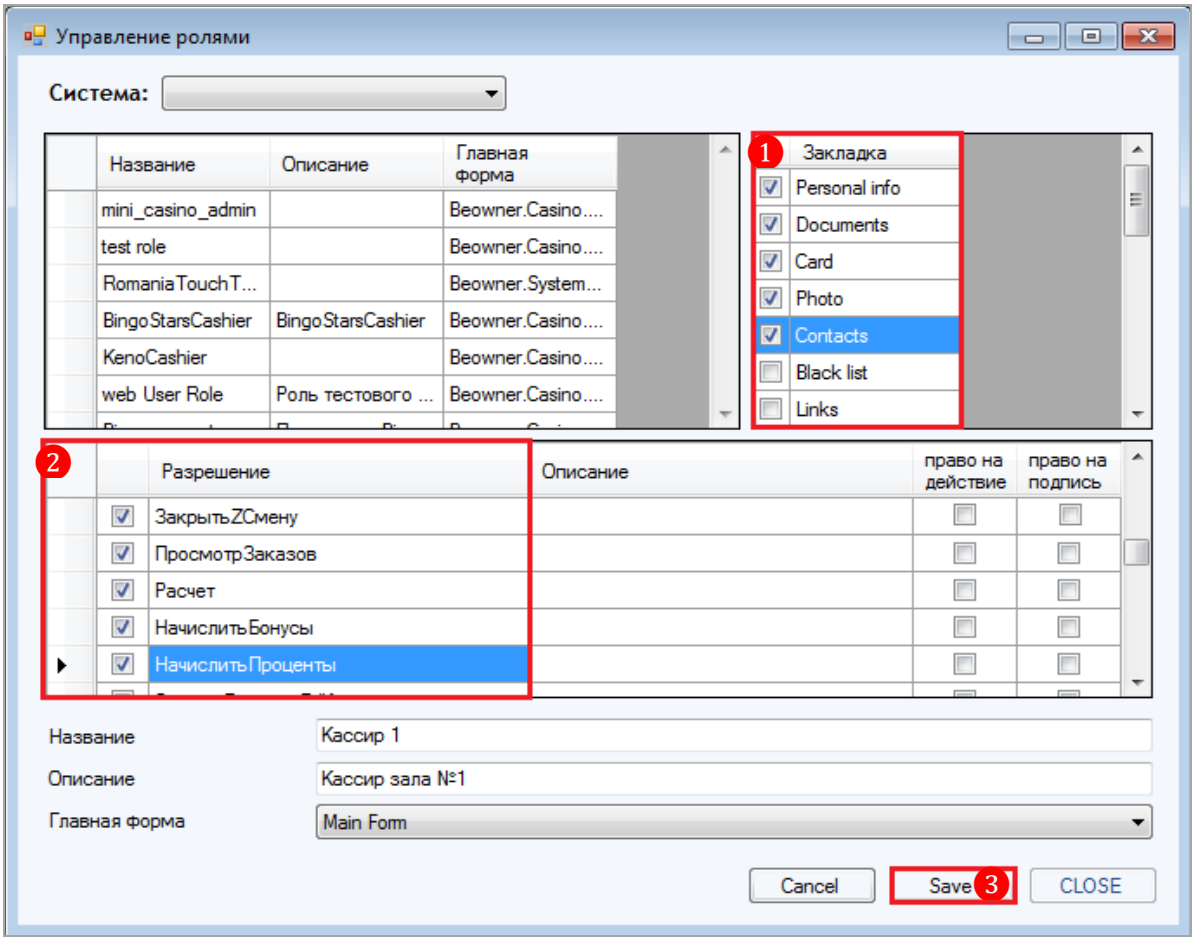


После сохранения созданная роль отобразится в общем списке ролей.



Далее необходимо установить для новой роли разрешения на выполнение действий в системе, соответствующих её функционалу, а также выбрать закладки, которые будут доступны для пользователя с данной ролью в карточке клиента.

Чтобы установить для роли доступ к данному функционалу, необходимо выбрать роль в списке и нажать кнопку Edit. После этого панели с закладками и разрешениями станут активными, и в них можно будет выбрать необходимые функции.



1. В списке закладок карточки клиента установите галочки рядом с названиями необходимых закладок (для просмотра всего списка используйте бегунок полосы прокрутки справа).

2. В списке разрешений установите галочки рядом с названиями необходимых функций.

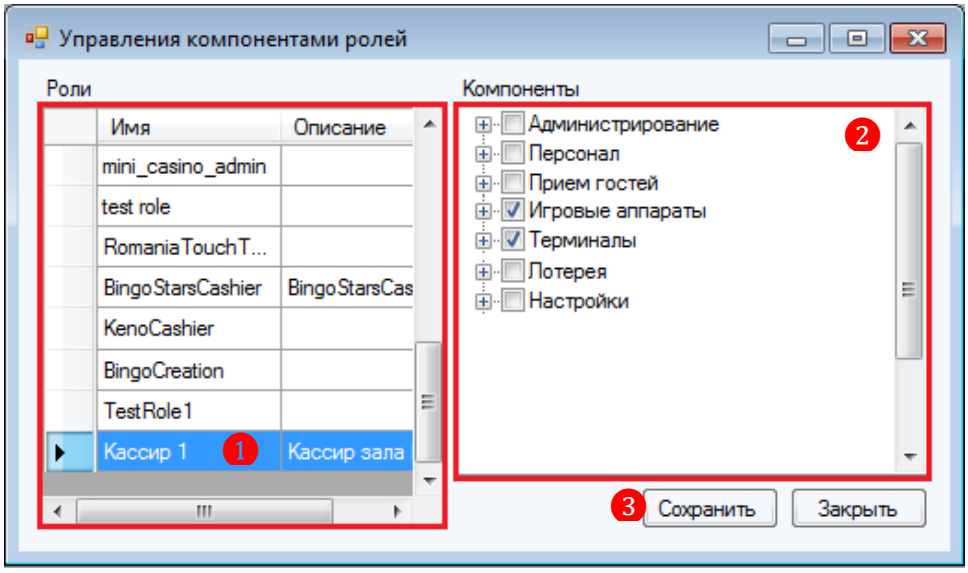
3. Для сохранения нажмите кнопку Save.

В дальнейшем, таким же образом набор параметров можно редактировать для каждой роли. Чтобы изменить название, описание, задать новую главную форму, изменить набор закладок и функций для какой-либо роли, необходимо выбрать роль в списке, нажать кнопку Edit, внести нужные изменения и нажать кнопку Save.

После того, как роль создана, необходимо в обязательном порядке определить функционал (компоненты системы), который будет доступен пользователям этой роли (подробнее об этом в п. «Управление функционалом роли»).

4.2.2 Управление функционалом роли.

Определение функционала для ролей осуществляется с помощью формы **«Управление компонентами ролей»**, для открытия которой необходимо в главном меню системы выбрать **«Администрирование» → «Компоненты ролей»**. В левой части открывшейся формы отобразится список ролей пользователей системы, а в правой части - все компоненты функционала системы.

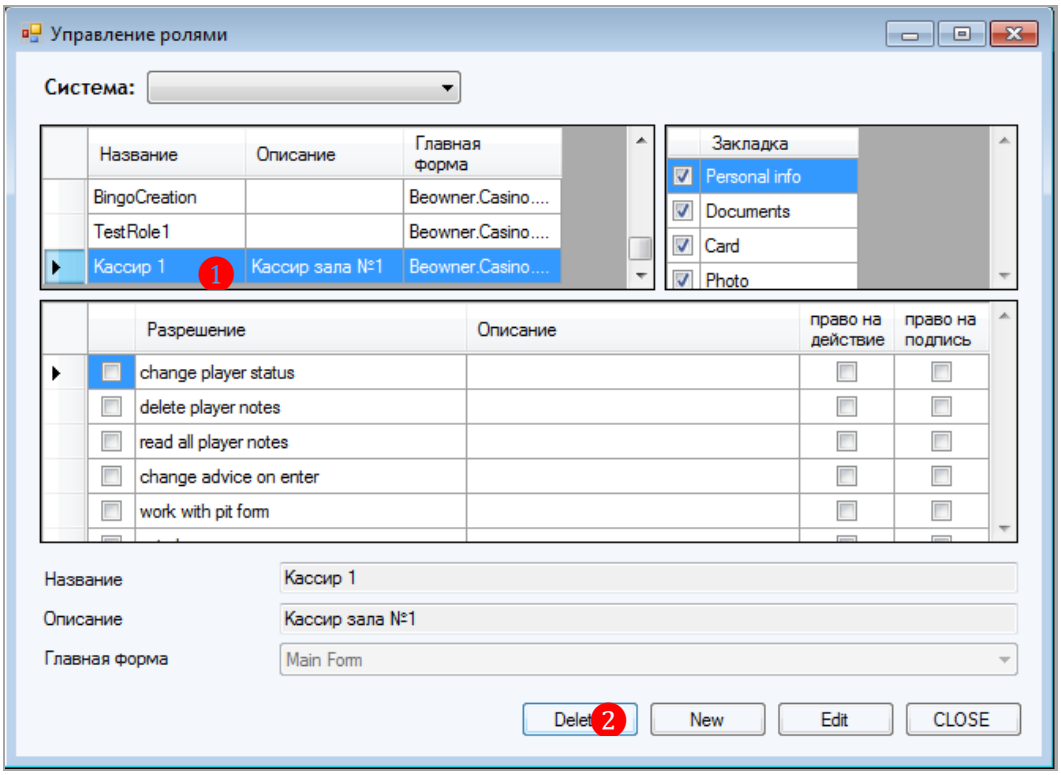


Для того чтобы пользователь какой либо роли имел доступ к тому или иному компоненту необходимо:

1. Из списка слева выбрать роль.
2. В списке справа выделить галочкой необходимые компоненты
3. Нажать кнопку Сохранить.

4.2.3 Удаление роли.

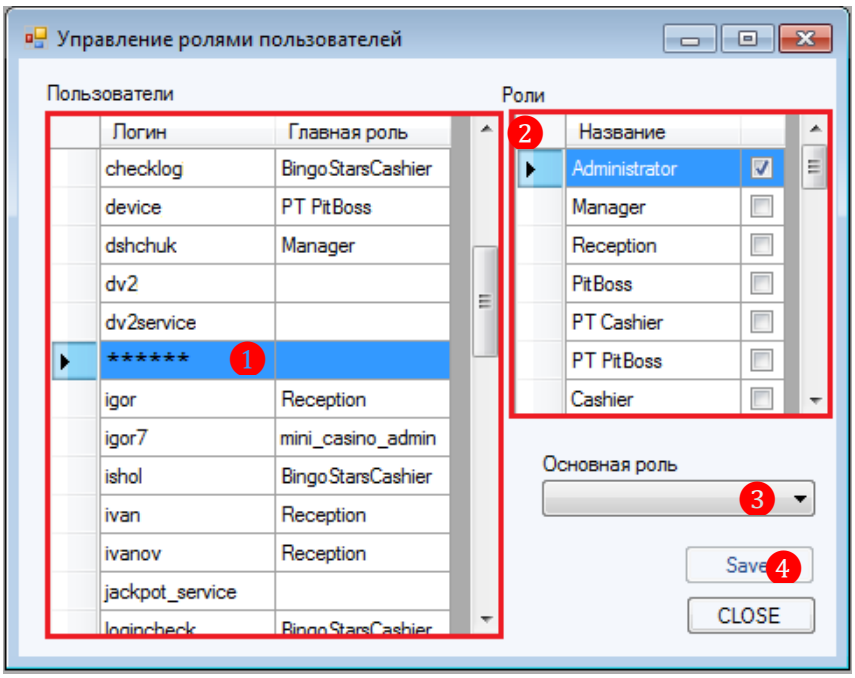
Чтобы удалить какую-либо роль из системы, необходимо в окне управления ролями выбрать роль в списке и нажать кнопку Delete. После чего роль будет безвозвратно удалена из системы.



4.3 Управление ролями пользователей.

Для каждого пользователя системы должны быть определены роли, предоставляющие доступ к функционалу системы, необходимому ему для выполнения обязанностей.

Назначение ролей пользователям осуществляется с помощью формы **«Управление ролями пользователей»**, для открытия которой необходимо в главном меню системы выбрать **«Администрирование» → «Роли пользователей»**. В открывшейся форме в левой части отобразится общий список пользователей, в правой части – список доступных ролей.



Чтобы назначить роли для какого-либо пользователя, необходимо:

1. В списке по логину выбрать нужного пользователя.

2. В списке ролей отметить нужные роли галочкой.

3. В ячейке **«Основная роль»** из выпадающего списка с ролями выбрать одну основную роль для пользователя.

4. Для сохранения нажать кнопку Save.

С помощью данной формы можно назначить выбранному пользователю любое количество ролей, таким образом, ему будет доступен функционал системы, который попадает в область действия каждой роли.

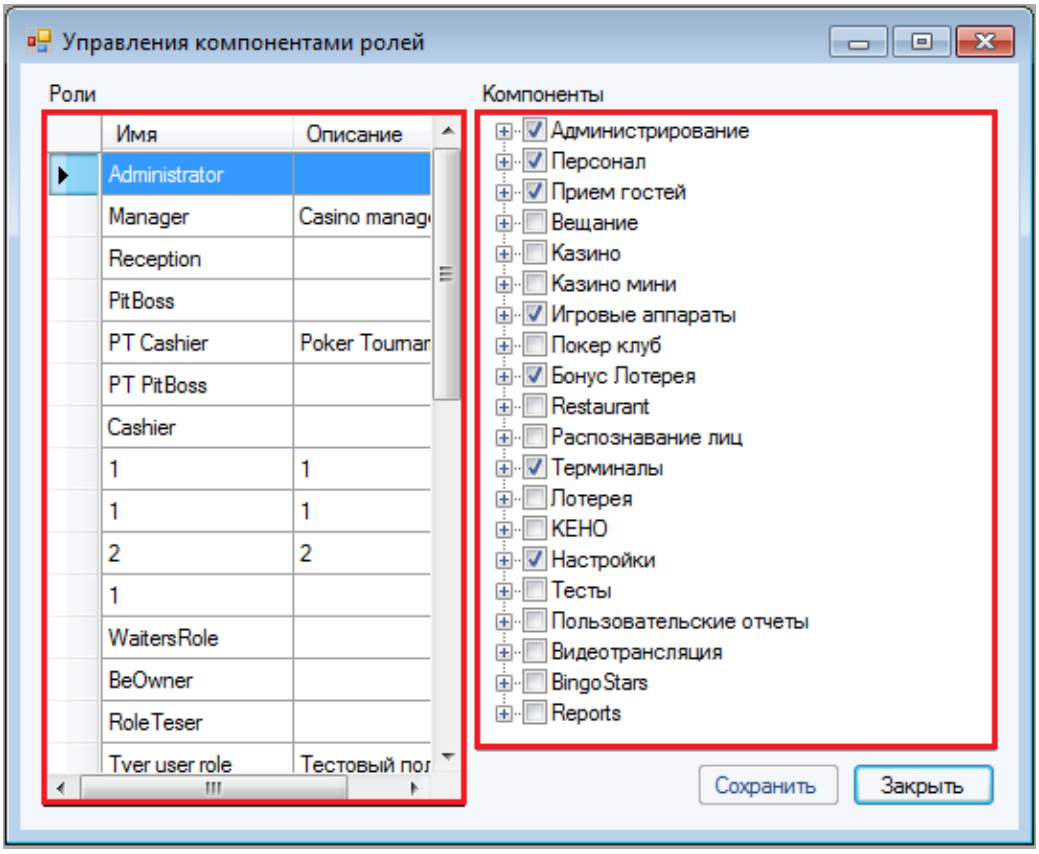
4.4 Управление компонентами ролей.

Компоненты ролей – это разделы и подразделы главного меню системы «SlotLogic».



Для удобства в системе можно включать и отключать любые компоненты. Таким образом, пользователю системы с определённой ролью будет доступен только тот функционал, который необходим ему для выполнения его должностных обязанностей.

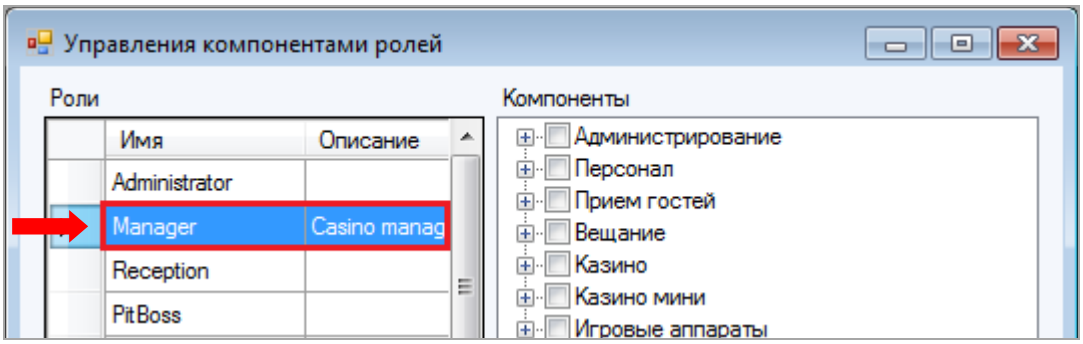
Настройка компонентов ролей осуществляется с помощью формы **«Управление компонентами ролей»**, для открытия которой необходимо в главном меню системы выбрать **«Администрирование» → «Компоненты ролей»**.



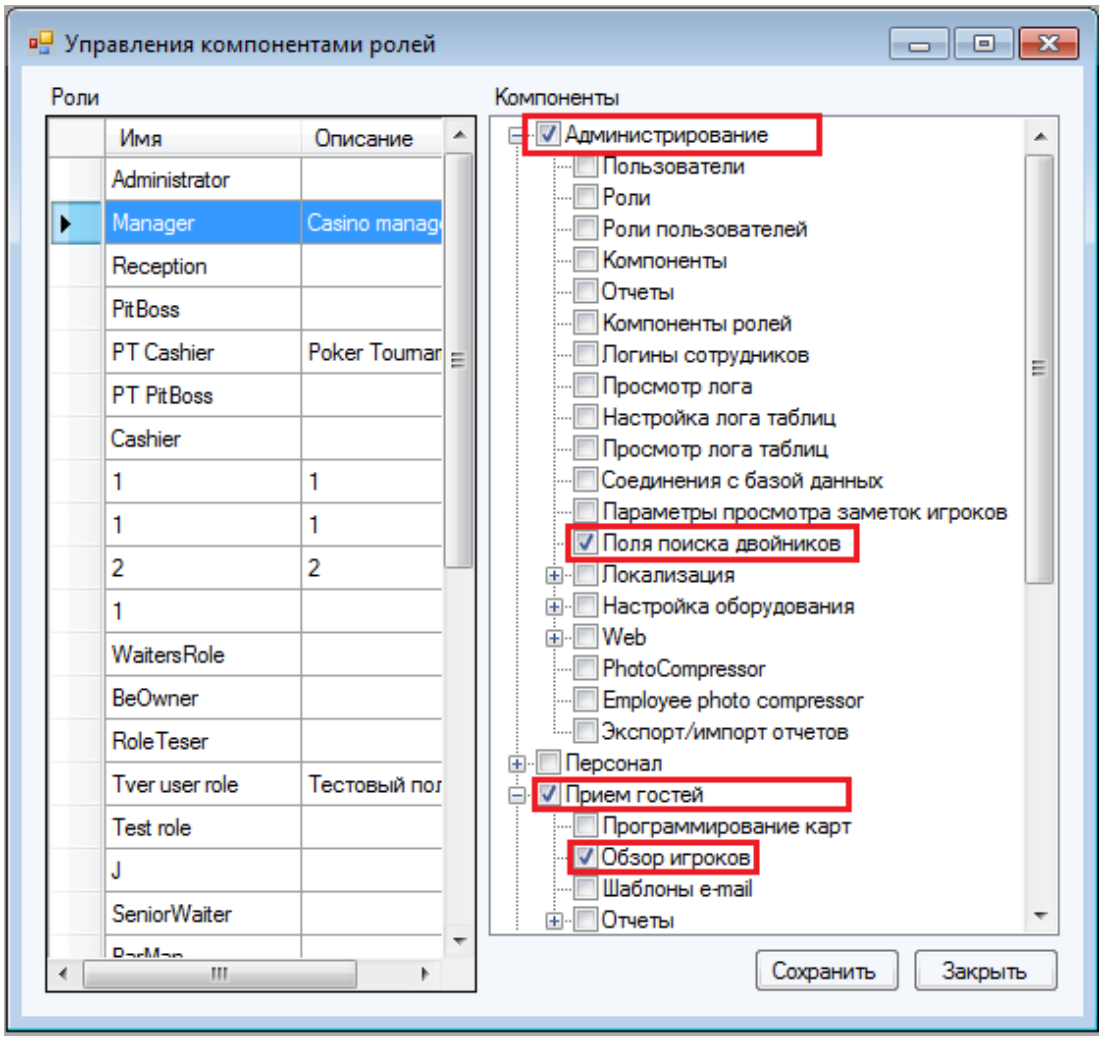
В левой половине формы отображается список всех ролей пользователей системы, в правой половине – компоненты.

Чтобы предоставить доступ к нужным компонентам для какой-либо роли, необходимо выполнить следующее:

1. В списке **«Роли»** нажатием левой кнопки мыши выбрать роль для настройки её компонентов.



2. В списке **«Компоненты»** выбрать нужные компоненты (разделы и подразделы), установив галочки.



Чтобы развернуть / свернуть скрытые пункты компонентов, необходимо воспользоваться кнопками ⊞ / ⊟, расположенными слева от названия.

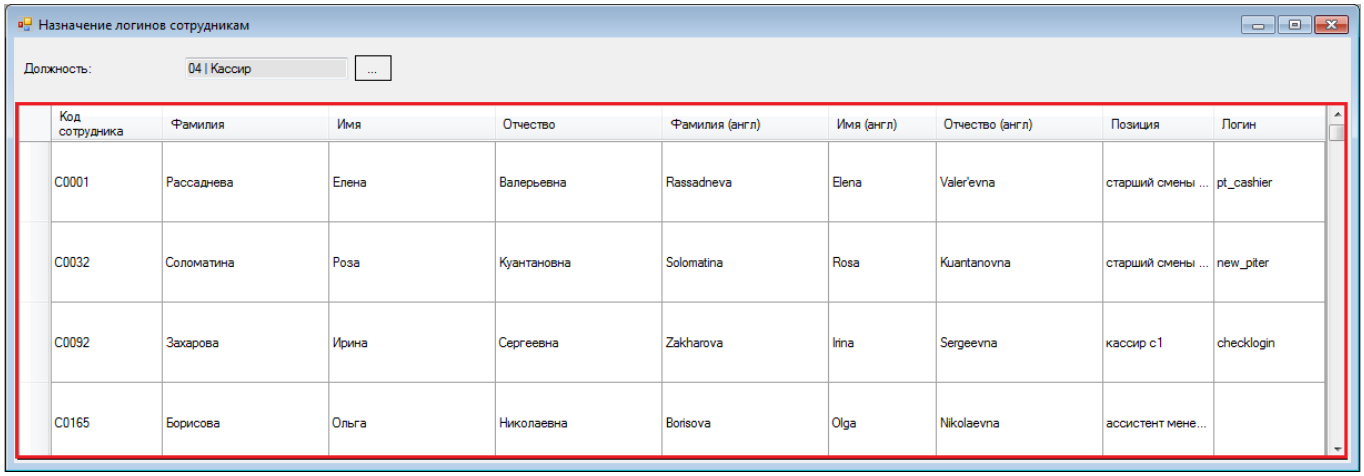
3. После того, как нужные компоненты для роли выбраны, необходимо нажать кнопку Сохранить, расположенную в нижнем правом углу формы.

4.5 Назначение логинов сотрудникам.

Каждый созданный в системе логин должны быть в обязательном порядке закреплен за конкретным сотрудником. Это необходимо для того, чтобы все фиксируемые в системе операции были персонифицированы (подробнее о заведении сотрудников в системе в п. «Регистрация сотрудника в системе»).

Прикрепление логинов к сотрудникам осуществляется с помощью формы **«Назначение логинов сотрудникам»**, для открытия которой необходимо в главном меню системы выбрать **«Администрирование» → «Логины сотрудников».** После чего откроется форма со списком всех заведённых в системе сотрудников, в котором по каждому сотруднику будет указана следующая информация:

- Код сотрудника.
- ФИО сотрудника на русском языке.
- ФИО сотрудника на английском языке.
- Позиция сотрудника (должность).
- Логин, назначенный сотруднику.



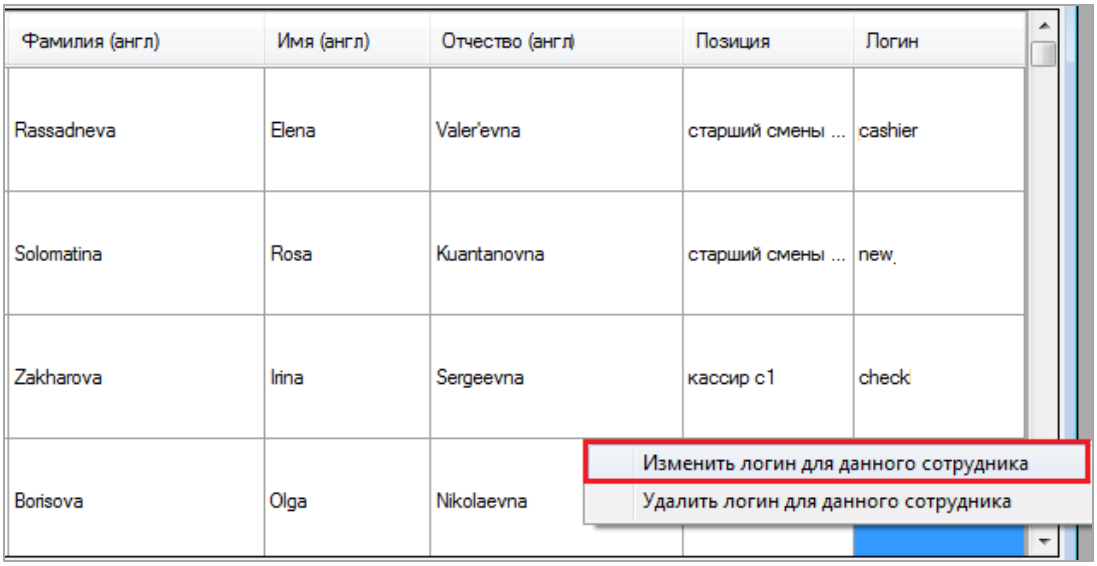
Код сотрудника	Фамилия	Имя	Отчество	Фамилия (англ)	Имя (англ)	Отчество (англ)	Позиция	Логин
C0001	Рассаднева	Елена	Валерьевна	Rassadneva	Elena	Valer'evna	старший смены ...	pt_cashier
C0032	Соломатина	Роза	Куантановна	Solomatina	Rosa	Kuantanovna	старший смены ...	new_piter
C0092	Захарова	Ирина	Сергеевна	Zakharova	Irina	Sergeevna	кассир с1	checklogin
C0165	Борисова	Ольга	Николаевна	Borisova	Olga	Nikolaevna	ассистент мене...	

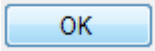
Чтобы назначить (или изменить) логин какому-либо сотруднику, необходимо выполнить следующее.

1. Выбрать сотрудника из предложенного списка и левым кликом мыши выделить соответствующую ему ячейку в столбце **«Логин».**

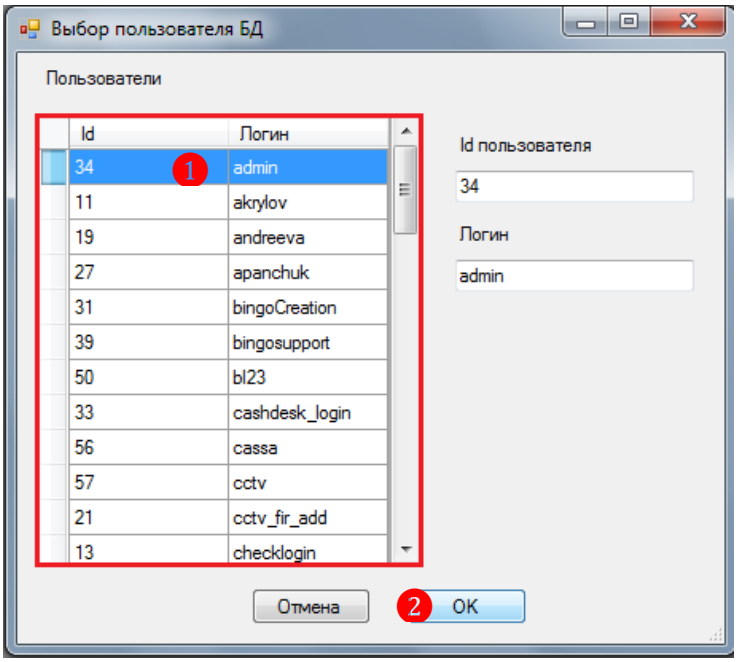
Код сотрудника	Фамилия	Имя	Отчество	Фамилия (англ)	Имя (англ)	Отчество (англ)	Позиция	Логин
C0001	Рассаднева	Елена	Валерьевна	Rassadneva	Elena	Valer'evna	старший смены ...	cashier
C0032	Соломатина	Роза	Куантановна	Solomatina	Rosa	Kuantanovna	старший смены ...	new
C0092	Захарова	Ирина	Сергеевна	Zakharova	Irina	Sergeevna	кассир с1	check
C0165	Борисова	Ольга	Николаевна	Borisova	Olga	Nikolaevna	ассистент мене...	

2. На выбранной ячейке правым кликом мыши вызвать контекстное меню и выбрать пункт «**Изменить логин для данного сотрудника».**



3. Далее откроется новое окно для выбора логина пользователя системы, в котором необходимо выбрать из списка нужный логин и нажать кнопку 

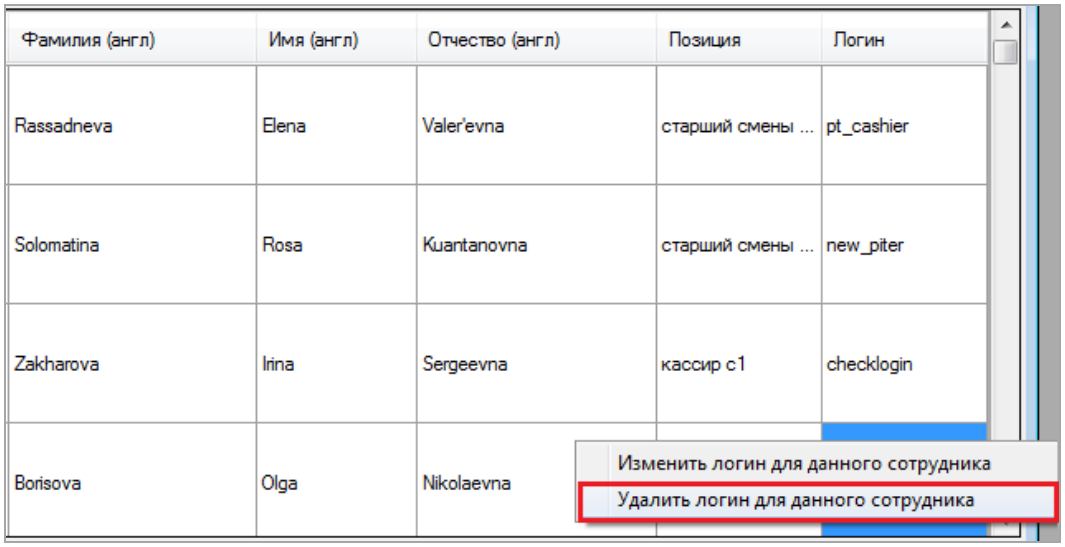
.



Назначенный логин отобразится в ячейке строки соответствующего сотрудника.



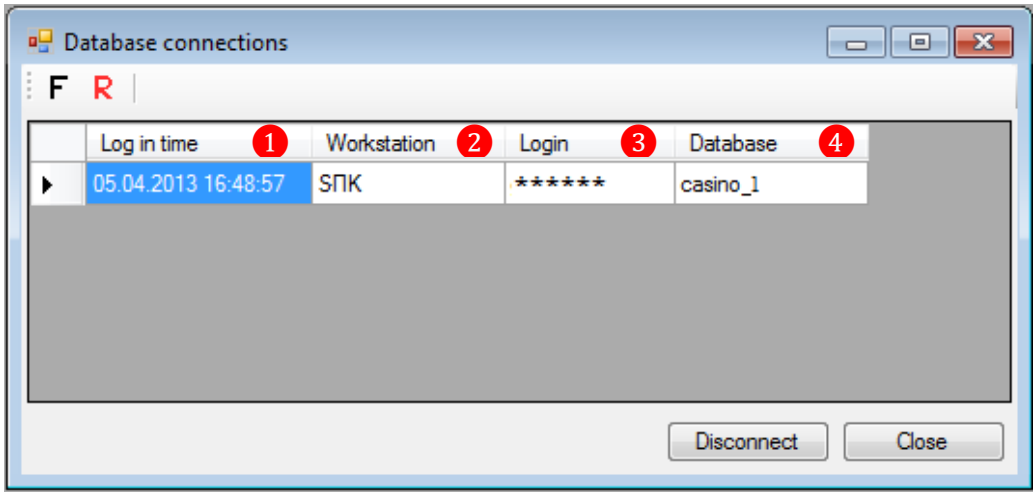
В случае если необходимо открепить логин от сотрудника, необходимо в контекстном меню выбирать пункт «**Удалить логин для данного сотрудника»**.



4.6 Он-лайн мониторинг пользователей системы.

Администратор системы всегда сможет посмотреть список пользователей, которые взаимодействуют с ней в данный момент.

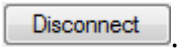
Просмотр списка пользователей в режиме он-лайн осуществляется с помощью формы **«Database connections»,** для открытия которой необходимо в главном меню системы выбрать **«Администрирование» → «Соединения с базой данных».**



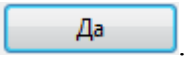
В данной форме формируется список пользователей, находящихся в системе в режиме он-лайн, в котором отображается следующая информация:

1. Текущая дата и время.
2. Имя компьютера пользователя.
3. Логин пользователя.
4. Наименование зала (заведения), которому принадлежит данный логин.

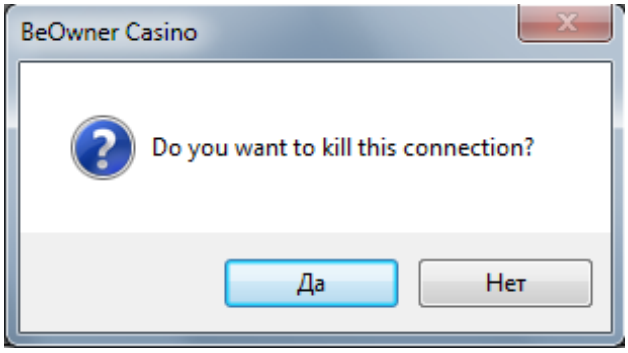
В случае если необходимо выполнить принудительное завершение сеанса какого-либо пользователя системы, необходимо:

1. Левым кликом мыши выделить строку с логином нужного пользователя и нажать кнопку 

.

2. В появившемся диалоговом окне с запросом подтверждения на завершение соединения нажать кнопку 

. Сеанс пользователя будет завершён.

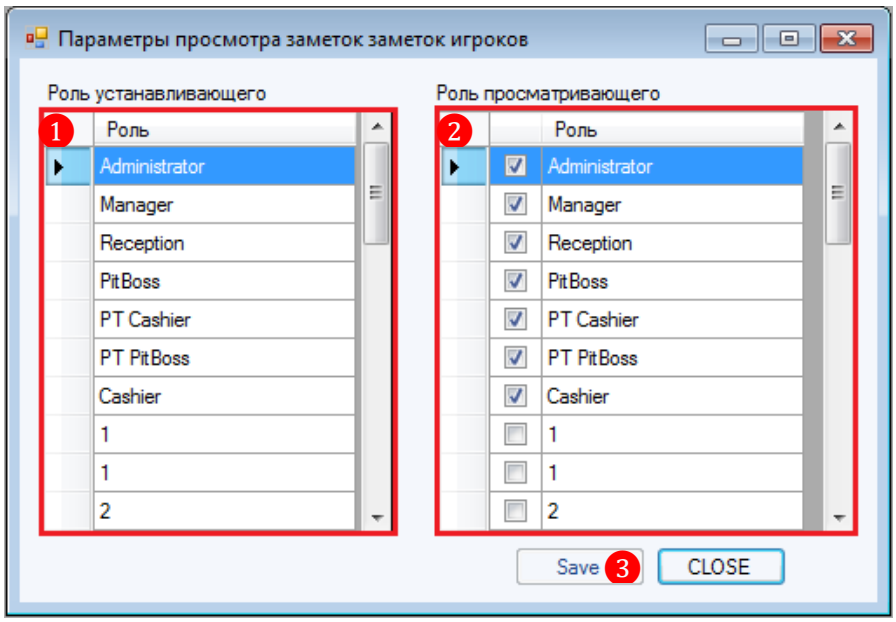


4.7 Настройка параметров просмотра заметок на клиентов.

В системе реализована возможность создавать и просматривать заметки на клиентов, зарегистрированных в данной системе (подробнее об этом в п. «Закладка "Заметки"»). Заметку может написать любой пользователь системы, имеющий доступ к соответствующему функционалу, но просматривать заметки, сделанные другими пользователями, могу только те пользователи, роли которых имеют определённые настройки.

Настройка параметров просмотра заметок осуществляется с помощью формы **«Параметры просмотра заметок игроков»**, для открытия которой необходимо в главном меню системы выбрать **«Администрирование»** → **«Параметры просмотра заметок игроков»**. В данной форме отображаются два списка ролей:

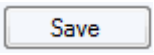
- **Роль устанавливающего** - роли, позволяющие создавать заметки на клиентов.
- **Роль просматривающего** - роли, позволяющие просматривать заметки, созданные пользователем с конкретной ролью.



Чтобы установить доступ на просмотр заметок необходимо выполнить следующее:

1. В списке «**Роль устанавливающего»** левым кликом мыши выбрать роль, для заметок которой требуется установить доступ на просмотр.

2. В списке «**Роль просматривающего»** галочкой отметить роли, которым будут доступны для просмотра заметки, созданные пользователями с выбранной ролью.

3. Для сохранения настроек нажать кнопку 

.

4.8 Модуль оповещений.

Модуль оповещений предназначен для автоматизированного уведомления владельцев клуба, администраторов, менеджеров и прочих заинтересованных лиц о событиях, происходящих в системе SlotLogic, такого типа, как:

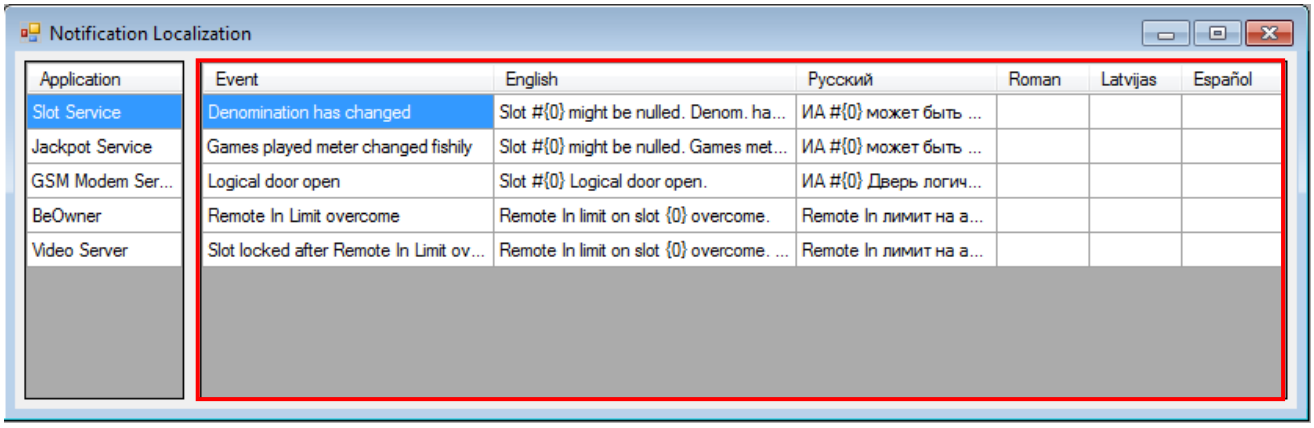
- Нарушение регламента – **Breach of regulations**.
- Аппаратная проблема – **Hardware problem**.
- Джекпоты – **Jackpots**.
- Проблема с сетью – **Network problem**.
- Программная ошибка в приложении – **Program exception in application**.

При наступлении какого-либо события система автоматически будет отправлять заданным получателям сообщение о нём в виде SMS на номер мобильного телефона или на электронную почту.

В таблице ниже приведены примеры сервисных сообщений, которые буду поступать получателям из созданного списка.

Тип событий	Примерный текст сообщений
Jackpots	Выпал джекпот в клубе «Million» на аппарате № 23 на сумму 1 000 000 лей.
Breach of regulations	В клубе «Million» до сих пор не закрыт игровой день.
Hardware problem	В клубе «Million» на GM № 05 неисправен RFID-считыватель.
Network problem	Нет связи с сервером.
Program exception in application	Произошло исключение в приложении SlotLogic. Обратитесь к разработчикам.

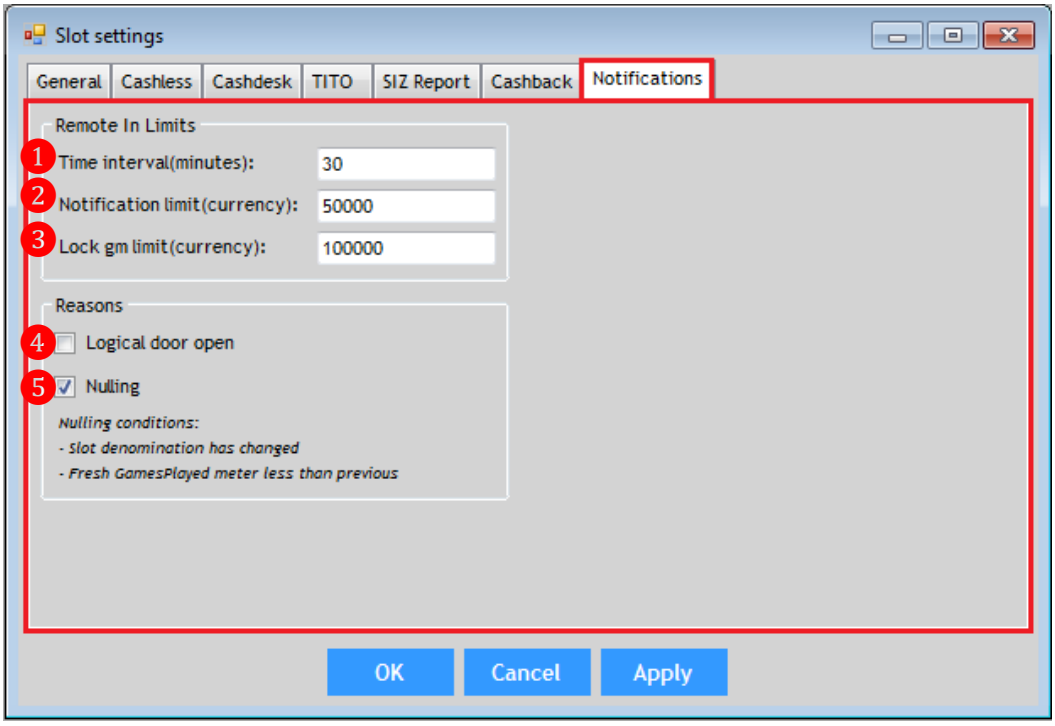
Типы событий и сами события заводятся в системе разработчиками и редактированию не подлежат. Тексты сообщений по умолчанию на английском языке с возможностью локализации на любой язык, заведенный в системе



Подробнее о настройках SMS сервиса, почтового сервера для Email сообщений и создании списка получателей в следующих пунктах данного раздела.

4.8.1 Настройки для модуля оповещений.

На форме основных настроек игровых аппаратов (**«Settings» → «Slots» → «Settings»**) на вкладке **«Notifications»** осуществляются настройки отправки сервисных сообщений от слот-сервиса, связанных с событиями на игровых аппаратах.



Начисления на ИА кредитов «с ключа»:

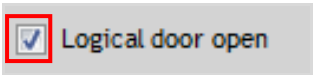
1. «Time interval (minutes)» – с помощью данной опции задаётся длительность временного интервала для подсчёта последних начислений «с ключа». Подсчёт ведётся отдельно по каждому игровому аппарату. Если временной интервал не задан, то сообщения о превышении установленных лимитов (**Notification limit** и **Lock gm limit**) отправляться не будут.

2. «Notification limit (currency)» – с помощью клавиатуры ввести границу лимита (в валюте клуба) начислений «с ключа» для одного аппарата за один временной интервал. При достижении/превышении данного лимита система автоматически будет отправлять сообщение об этом событии всем заинтересованным людям. Если это значение не задано, то сообщения отправляться не будут.

3. «Lock gm limit (currency)» – с помощью клавиатуры ввести границу лимита (в валюте клуба) для начислений «с ключа» для одного аппарата за один временной интервал, при достижении/превышении которой будет происходить автоматическая блокировка аппарата. Система также автоматически будет отправлять сообщение об этом событии всем заинтересованным людям. Если это значение не задано, то аппараты не будут блокироваться и сообщения отправляться не будут.

Открытие логической двери ИА:

4. «Logical door open» – установить галочку для включения уведомления о событиях, связанных с открытием логической двери аппарат. Если галочка не установлена, сообщения отправляться не будут.



Обнуление счётчиков ИА:

5. «Nulling» – установить галочку для включения уведомления о событиях, связанных с такими событиями на аппаратах, как:

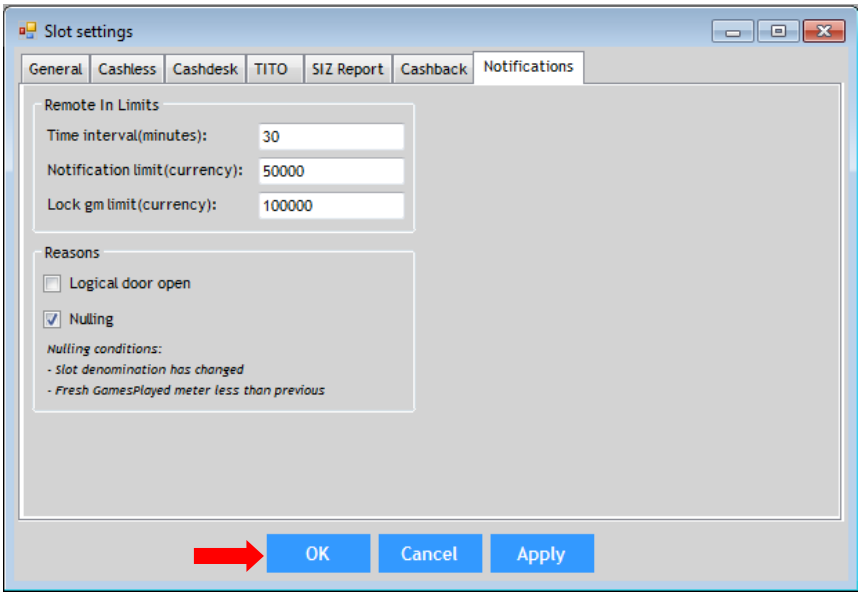
✓ Смена деноминаций на ИА.

✓ Значение счётчика ***GamesPlayed*** меньше предыдущего значения.

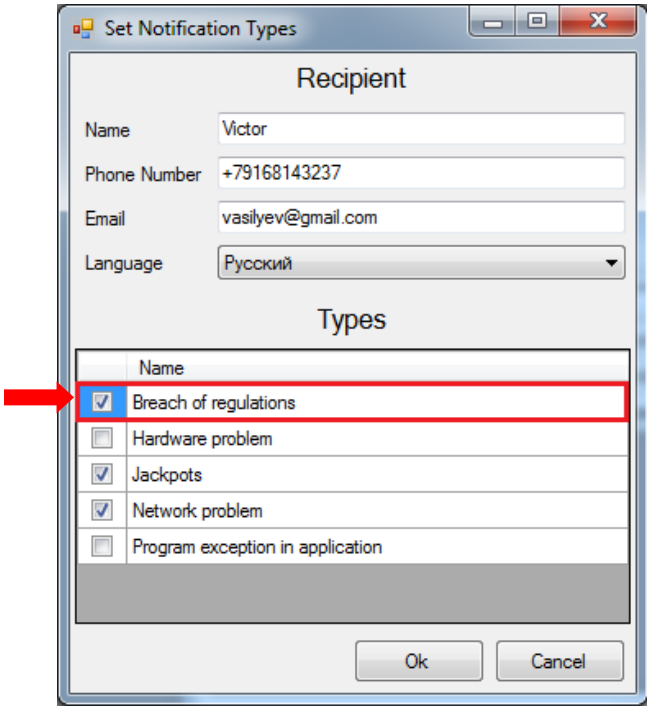
Если галочка не установлена, сообщения отправляться не будут.



По окончании настройки нажать кнопку **«OK»** (применить настройки и закрыть форму) или **«Apply»** (применить настройки).



Обращаем внимание, что события слот-сервиса, настраиваемые в данной форме, относятся к типу **«Нарушение регламента»** (Breach of regulations). Поэтому, при настройке списка получателей сервисных сообщений, для всех заинтересованных адресатов этот тип оповещений должен быть отмечен галочкой.



Создание и настройка списка получателей сервисных сообщений осуществляется в разделе **«Administration» – «Notifications» – «Settings»** (подробнее в п. «Настройка списка получателей сервисных сообщений»).

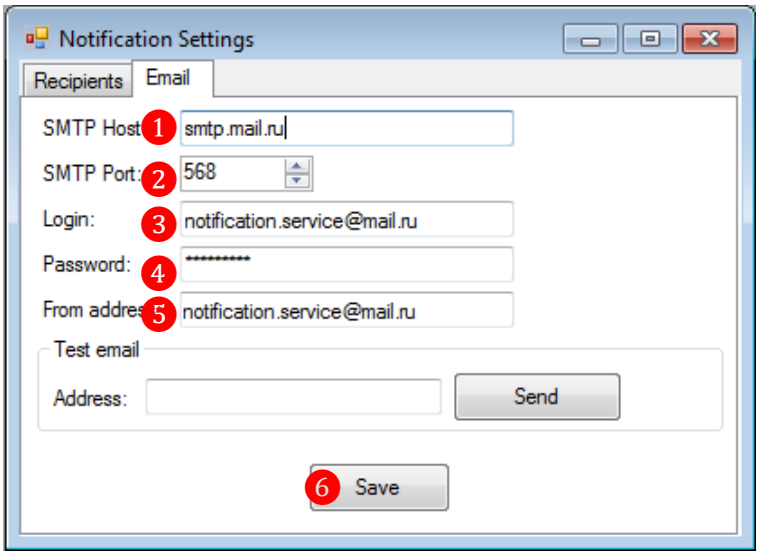
Также для работы модуля оповещений в системе SlotLogic необходимо выполнить настройки SMS сервиса (GSM модем или Twilio API) и задать параметры почтового сервера для E-mail сообщений.

4.8.2 Настройка почтового сервера для E-mail сообщений.

E-mail рассылки сервисных сообщений могут осуществляться как через собственный сервер (при его наличии), так и через внешний почтовый сервер (SMTP) выбранного провайдера услуг e-mail рассылок.

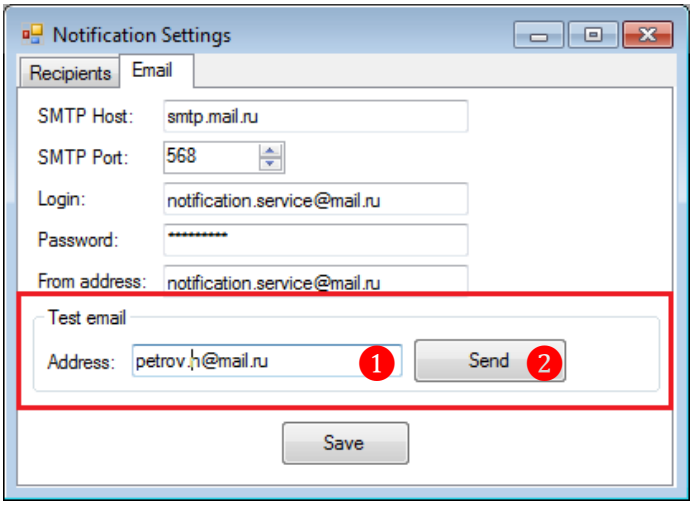
Для возможности отправки сервисных сообщений по e-mail в системе SlotLogic должны быть заданы параметры почтового сервера. Для этого необходимо открыть форму **«Notification Settings»** («Administration» – «Notifications» – «Settings»), перейти на вкладку **«Email»** и с помощью клавиатуры ввести данные:

1) SMTP Host – имя хоста почтового сервера.
2) SMTP Port – номер порта почтового сервера.
3) Login – ваш логин пользователя почтового сервера.
4) Password – ваш пароль пользователя почтового сервера.
5) From address – адрес электронной почты, с которого будут отправляться сообщения.
6) Для сохранения введённых данных нажать кнопку **«Save»**.



Для проверки правильности настроек и работоспособности модуля оповещений можно воспользоваться опцией **«Test email»**:

1. В поле **«Address»** укажите адрес электронной почты, на который будет отправлено тестовое сообщение.
2. Нажмите кнопку **«Send»** для отправки сообщения.

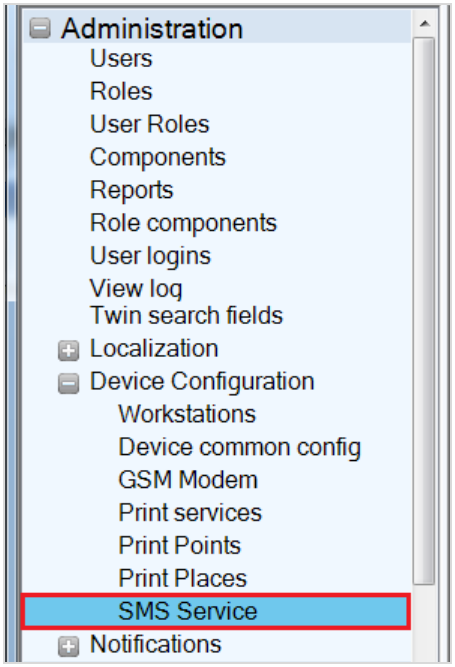


Если настройки почтового сервера выполнены верно, то в течение нескольких секунд на указанный электронный адрес поступит сообщение с текстом «**Test email**».

4.8.3 Настройка сервиса отправки SMS сообщений.

В случае если для отправки SMS сообщений вы используете GSM модем, то настройка и ввод его параметров осуществляются в разделе **«Administration» - «Device Configuration» - «GSM Modem»** (подробнее в п. «Настройка SMS рассылок через GSM модем»).

Для настройки отправки SMS сообщений с помощью службы **Twilio API*** в меню системы необходимо выбирать **«Administration» - «Device Configuration» - «SMS Service»**.



**Twilio API* - *это интерфейс API RESTful, который предоставляет приложениям функции для работы с голосовыми вызовами и SMS. После регистрации учетной записи Twilio на сайте www.twilio.com вы получите идентификатор безопасности учетной записи и маркер проверки подлинности. Эти элементы необходимы для использования SMS сервиса Twilio API. Подробнее о SMS сервисе Twilio API - www.twilio.com/sms, о тарифах - www.twilio.com/sms/pricing.*

Порядок настройки сервиса отправки SMS с помощью Twilio API:

1. В меню системы необходимо выбрать **«Administration» - «Device Configuration» - «SMS Service»**.

2. В открывшейся форме **«SMS Service Settings»** с помощью клавиатуры (или вставить из буфера обмена) задать следующие параметры:

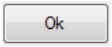
1) Service API – из выпадающего списка выбрать службу **Twilio**.

2) Account SID – указать ваш **идентификатор безопасности учетной записи**, полученный при регистрации учетной записи **Twilio**.

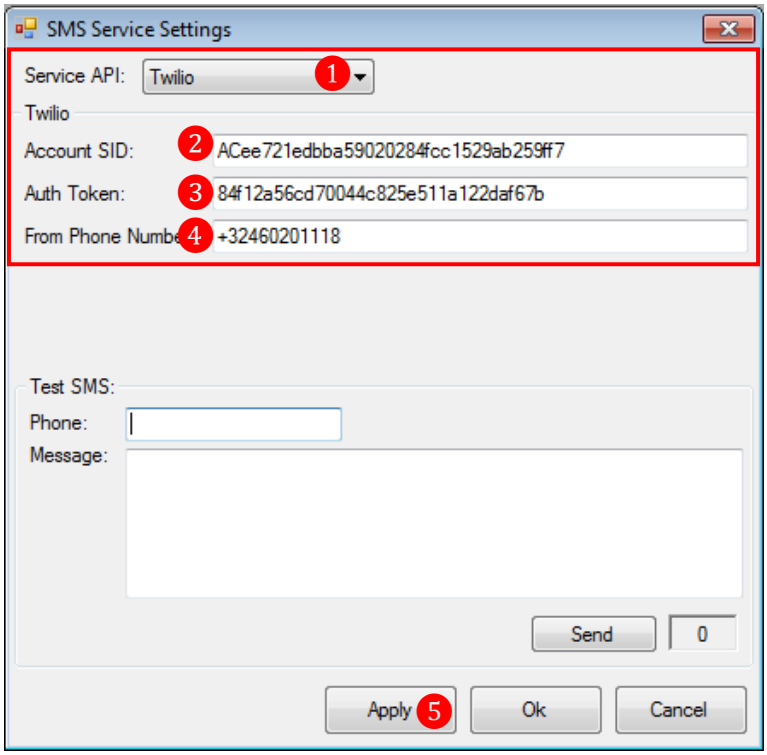
3) Auth Token – указать ваш **ключ проверки подлинности**, полученный при регистрации учетной записи **Twilio**.

4) From Phone Number – номер телефона для вашего приложения в формате **+**********, купленный на **Twilio**.

5) Нажать кнопку 

для сохранения введённых параметров (или кнопку 

для сохранения параметров и закрытия формы).



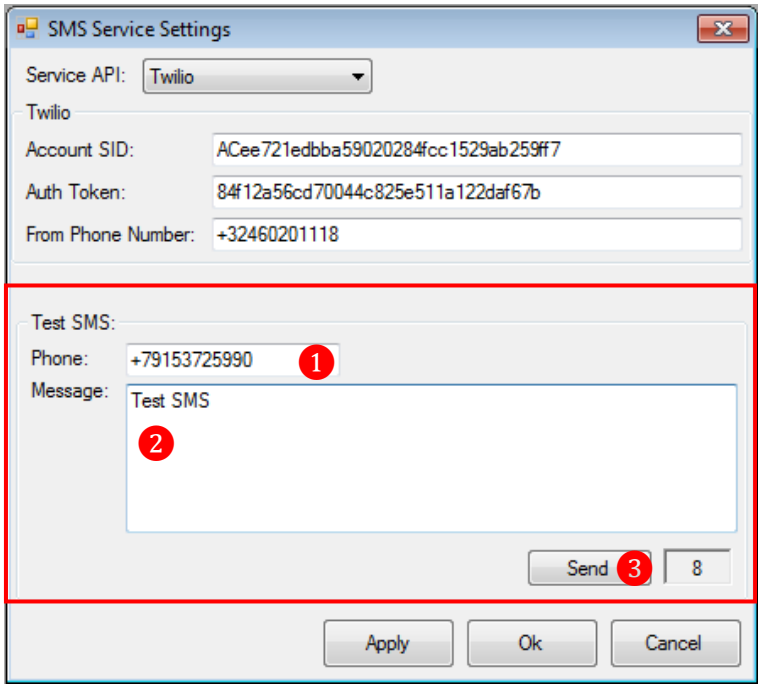
Внимание! Дополнительно для работы SMS сервиса службы Twilio API на сервере должно быть установлено специальное приложение «SMS Service». По данному вопросу необходимо обратиться к специалистам техподдержки системы SlotLogic.

Для проверки правильности настроек и работоспособности SMS сервиса можно воспользоваться опцией **«Test SMS»**:

1. В поле **«Phone»** укажите номер мобильного телефона в формате **+**********, на который будет отправлено тестовое сообщение.

2. В поле **«Message»** с помощью клавиатуры введите текст сообщения.

3. Нажмите кнопку **«Send»** для отправки сообщения.

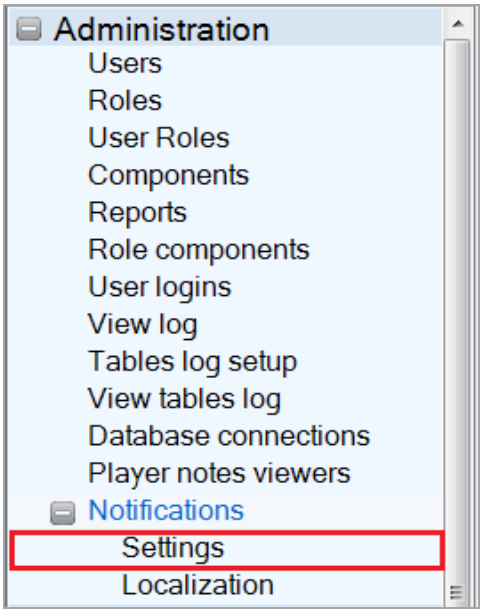


Если настройки SMS сервиса выполнены верно, то в течение нескольких секунд на указанный номер телефона поступит SMS сообщение.

4.8.4 Настройка списка получателей сервисных сообщений.

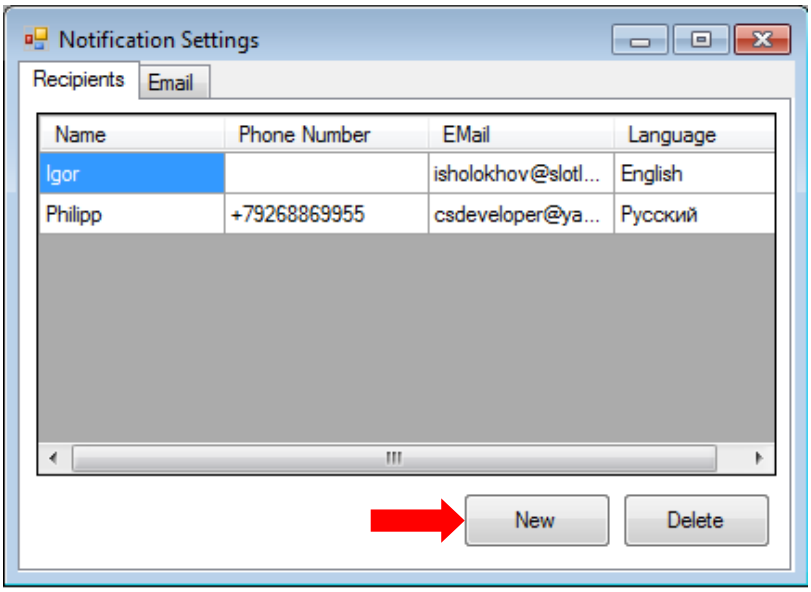
Для настройки списка получателей сервисных сообщений необходимо выполнить следующее:

1. В главном меню системы выбрать **«Administration»** → **«Notifications»** → **«Settings»**.



2. В открывшейся форме **«Notification Settings»** на вкладке **«Recipients»** (получатели) отображается список всех заинтересованных лиц, которые будут получать сообщения. Для добавления в список нового получателя необходимо нажать кнопку 

.



3. В следующей открывшейся форме **«Set Notification Types»** с помощью клавиатуры ввести данные о получателе:

1) Name - имя получателя.

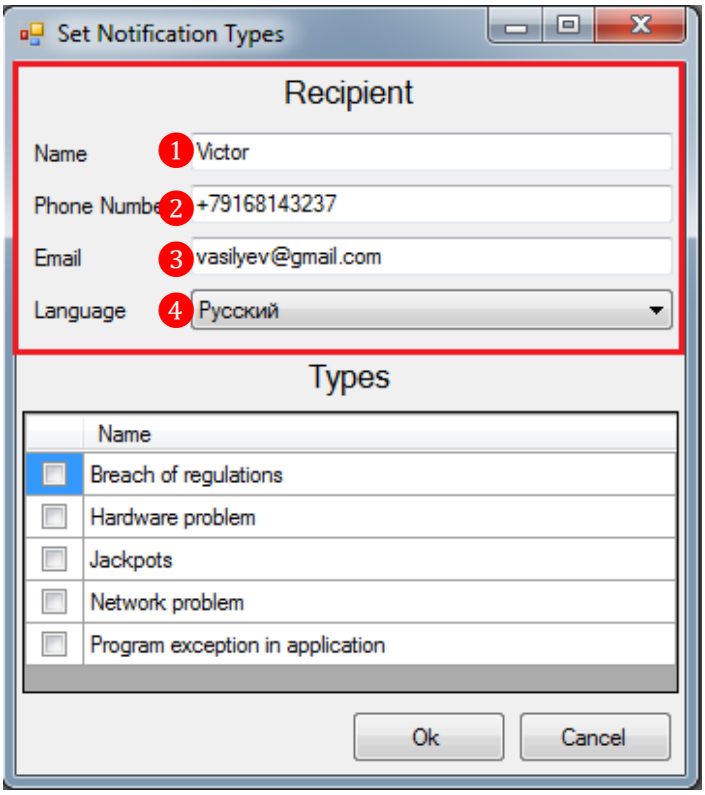
2) Phone Number - номер мобильного телефона получателя в формате **+7**********

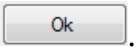
3) Email - адрес электронной почты получателя.

Примечание: Можно указать оба способа связи, а можно только номер телефона либо только Email.

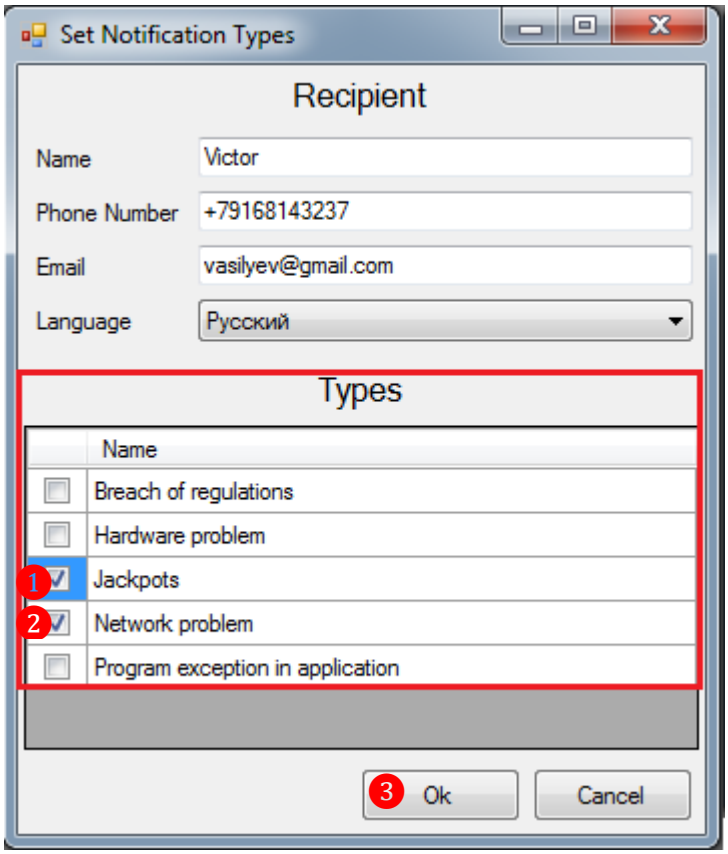
4) Language - язык текста сообщений для данного получателя.

Примечание: В случае если какое-либо сообщение не локализовано на другие языки, то по умолчанию система будет отправлять адресатам его английскую версию.

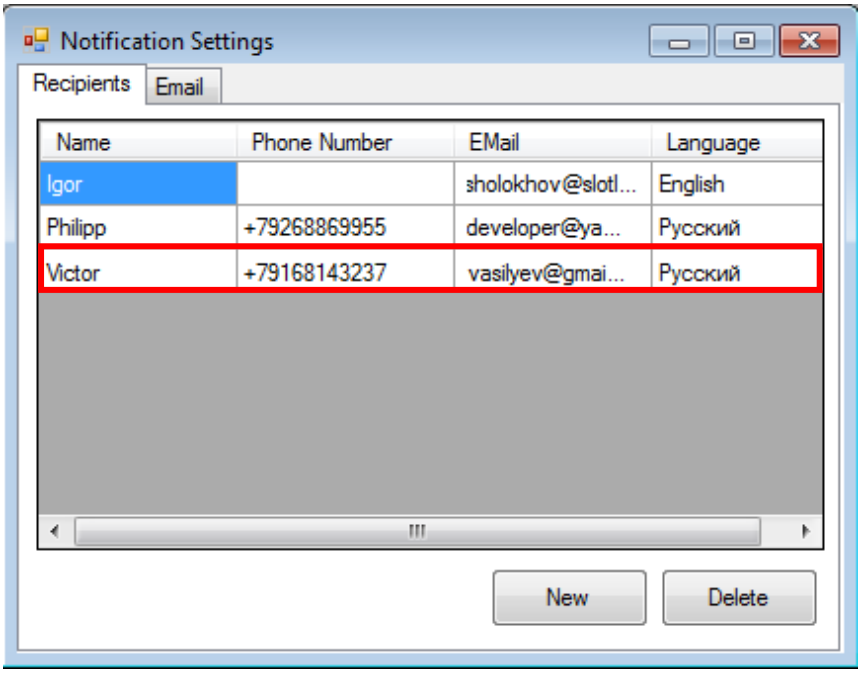


4. Далее в этой же форме в списке **«Types»** выбрать тип событий, о которых получателю будут поступать сообщения. Для выбора необходимо установить галочки в соответствующих строках и нажать кнопку 

.



После сохранения добавленный получатель отобразится в общем списке.



Чтобы отредактировать данные какого-либо получателя, необходимо двойным кликом левой кнопки мыши по строке с его именем открыть форму **«Set Notification Types»** и внести нужные изменения.

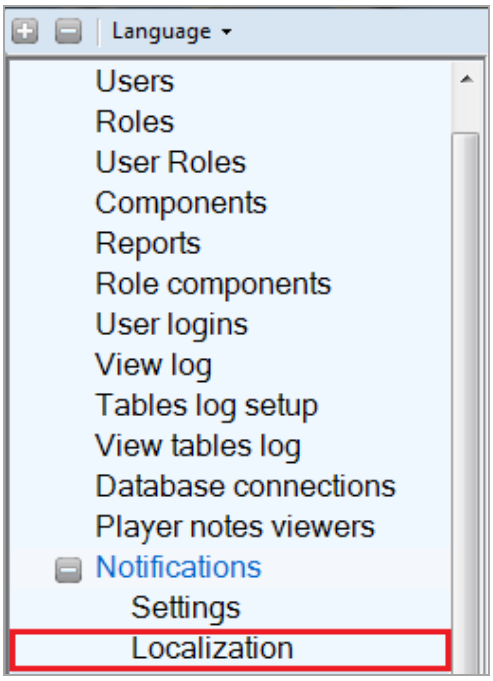
Чтобы удалить получателя из списка, необходимо выбрать его кликом левой кнопки мыши по строке и нажать кнопку 

.

4.8.5 Локализация сервисных сообщений на разные языки.

По умолчанию получателям будут поступать сообщения на английском языке. Но при необходимости можно локализовать оповещения на любой язык, заведенный в системе. Для этого необходимо выполнить следующее:

1. В главном меню системы выбрать **«Administration»** → **«Notifications»** → **«Localization»**.



2. Откроется форма **«Notifications Localization»**. В левой половине формы в таблице **«Application»** отображается список приложений и сервисов, от которых будут поступать уведомления о произошедших событиях. Если нажать на строку с названием приложения, то в таблице правой половины формы отобразится список событий, относящихся к этому приложению или сервису.

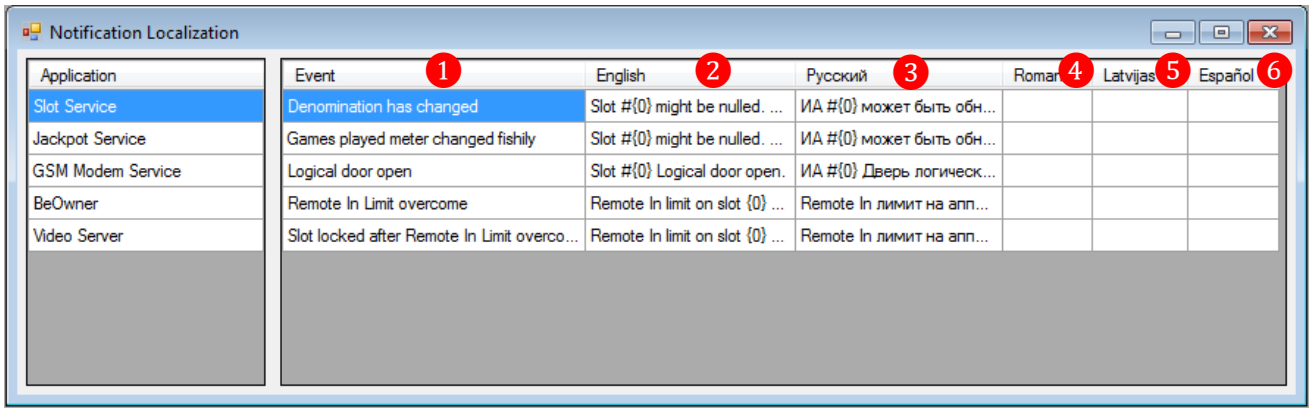


Таблица со списком событий содержит следующие колонки:

1) Event – краткие названия событий приложения или сервиса.

2) English – текстовые шаблоны сообщений для событий на английском языке (редактировать не нужно).

3) Русский – строки для ввода сообщений для событий на русском языке.

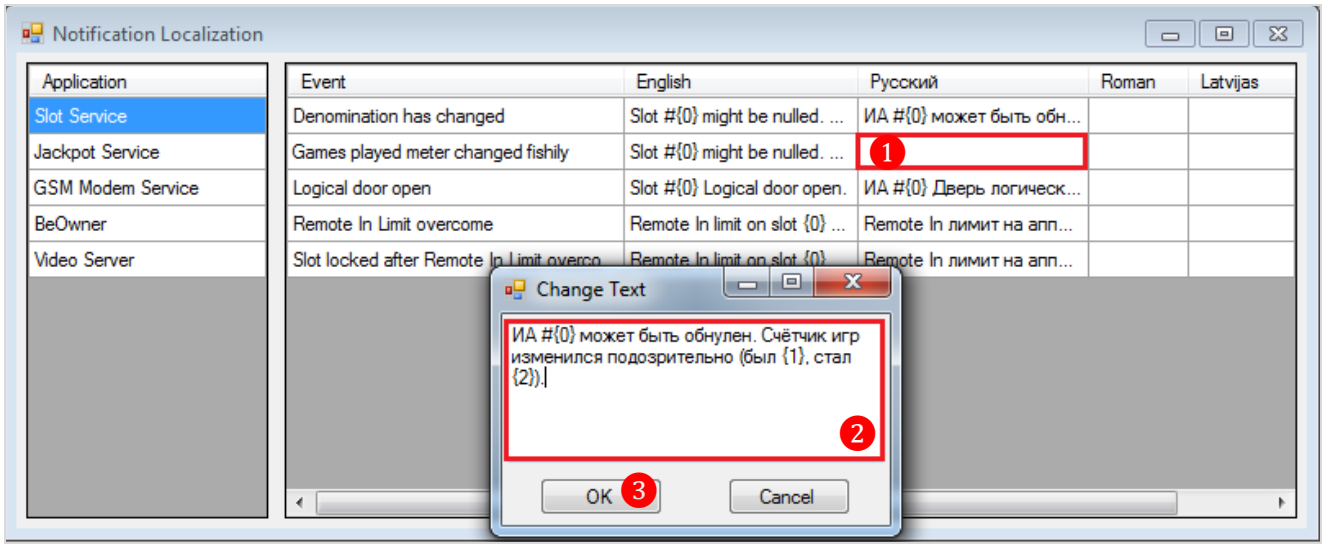
4) Roman – строки для ввода сообщений для событий на румынском языке.

5) Latvijas – строки для ввода сообщений для событий на латышском языке.

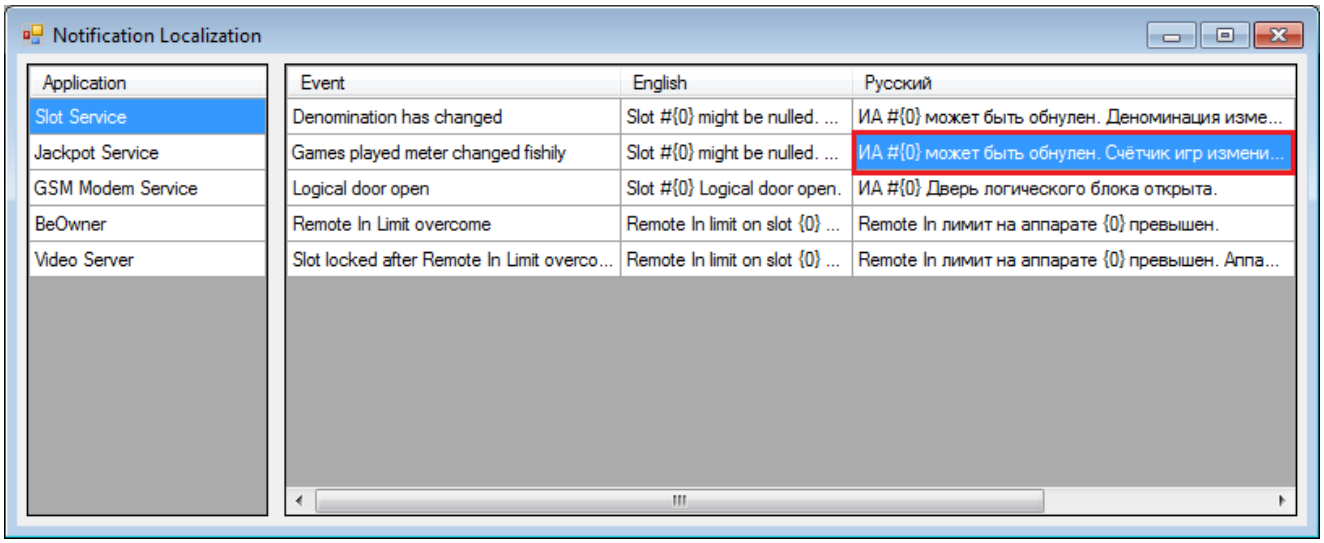
6) Español – строки для ввода сообщений для событий на испанском языке.

Внимание! Списки приложений (Application) и событий приложений (Event) создаются и редактируются только разработчиками.

Для локализации какого-либо сообщения на русский, румынский, латышский ли испанский язык необходимо взять шаблон текста этого сообщения на английском языке (колонка **English**), перевести его и добавить в соответствующую строку таблицы. Открытие окна для ввода или редактирования текста осуществляется двойным кликом левой кнопки мыши по нужной строке. После ввода или вставки текста из буфера обмена (**Ctrl+V**) нажать кнопку OK для сохранения.

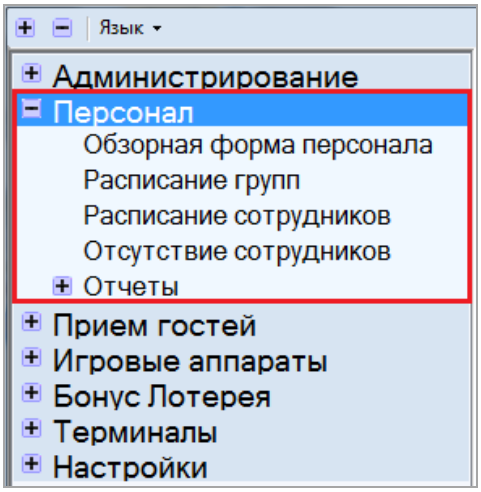


После сохранения добавленная локализация отобразится в таблице.



5 Функционал модуля «Персонал».

Через раздел меню **«Персонал»** осуществляется учет сотрудников компании.



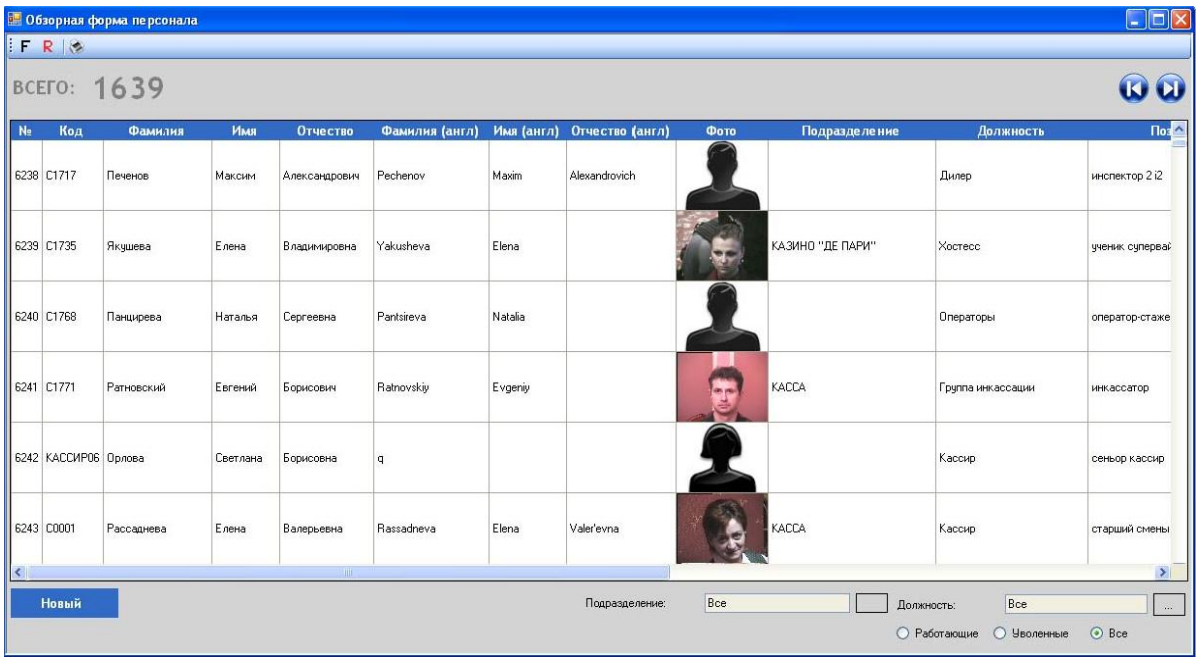
Данный модуль выполняет следующие функции:

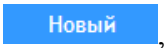
- Заведение в системе данных о сотруднике (ФИО, паспортные данные, контактная информация, фотография и т. д.).
- Практически все операции, фиксируемые системой, привязываются к конкретному сотруднику.
- Учет должностей и позиций сотрудников.

5.1 Регистрация сотрудника в системе.

Чтобы зарегистрировать в системе нового сотрудника, необходимо выполнить следующее:

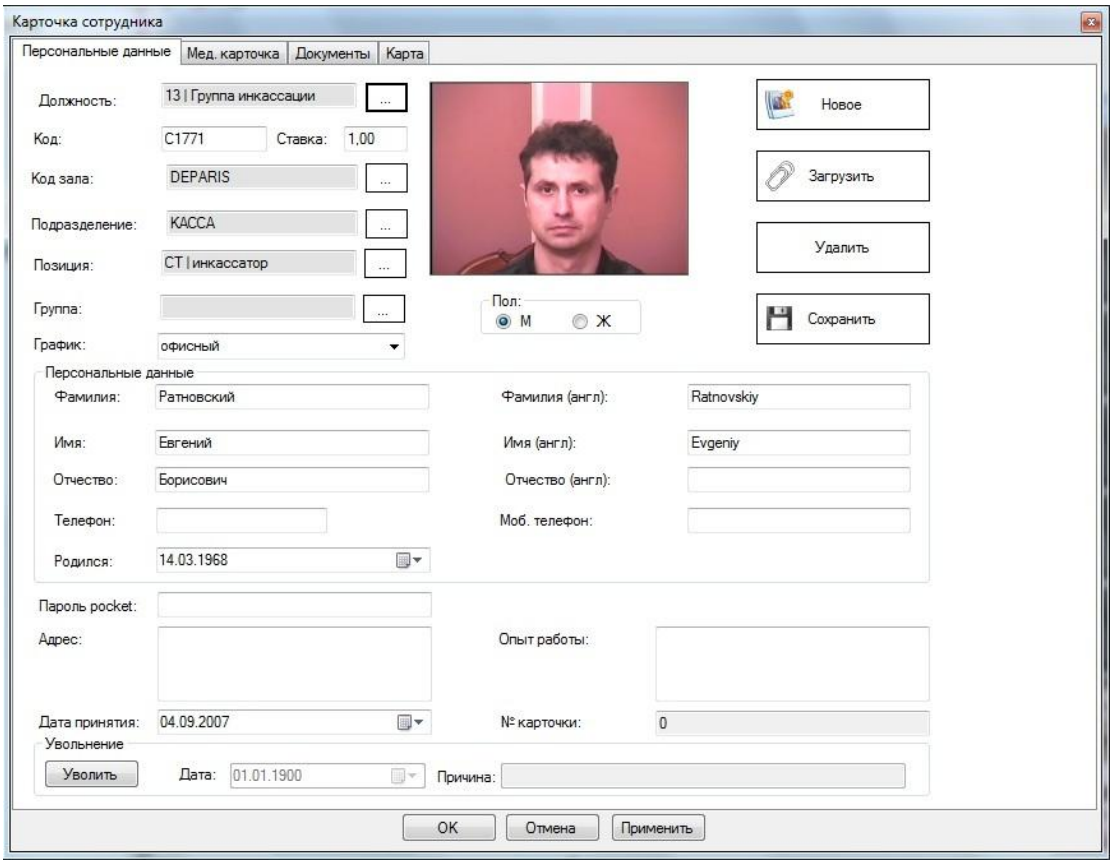
1. Открыть **«Обзорную форму персонала»**, выбрав в главном меню системы **«Персонал» → «Обзорная форма персонала»**.

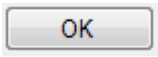


2. В открывшейся форме нажать кнопку 

, расположенную в левом нижнем углу.

3. Далее откроется **Карточка сотрудника**, в которой Вы можете указать все необходимые данные по сотруднику.



Данные по сотруднику распределены по нескольким тематическим закладкам и после ввода или редактирования данных необходимо сохранять результат нажатием на кнопку 

, расположенную на нижней панели формы (под закладками).

Далее рассмотрим закладки более подробно.

5.1.1 Закладка «Персональные данные».

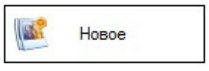
Закладка **«Персональные данные»** предназначена для ввода персональных данных сотрудника:

1. Должностные параметры сотрудника (выбор параметров из выпадающих списков, вызывающихся нажатием кнопки 

).

2. Фото сотрудника.

- Кнопка 

- предназначена для загрузки фотографии с компьютера.
- Кнопка 

- предназначена для фотографирования сотрудника с помощью подключенной веб-камеры.
- Кнопка 

- предназначена для удаления загруженной фотографии сотрудника.
- Кнопка 

- предназначена для сохранения загруженной в карточку фотографии сотрудника.

3. Пол сотрудника (установить метку у нужного значения: **М** или **Ж**).

4. ФИО, дата рождения и номер телефона сотрудника на русском и английском языках (ввод с помощью клавиатуры).

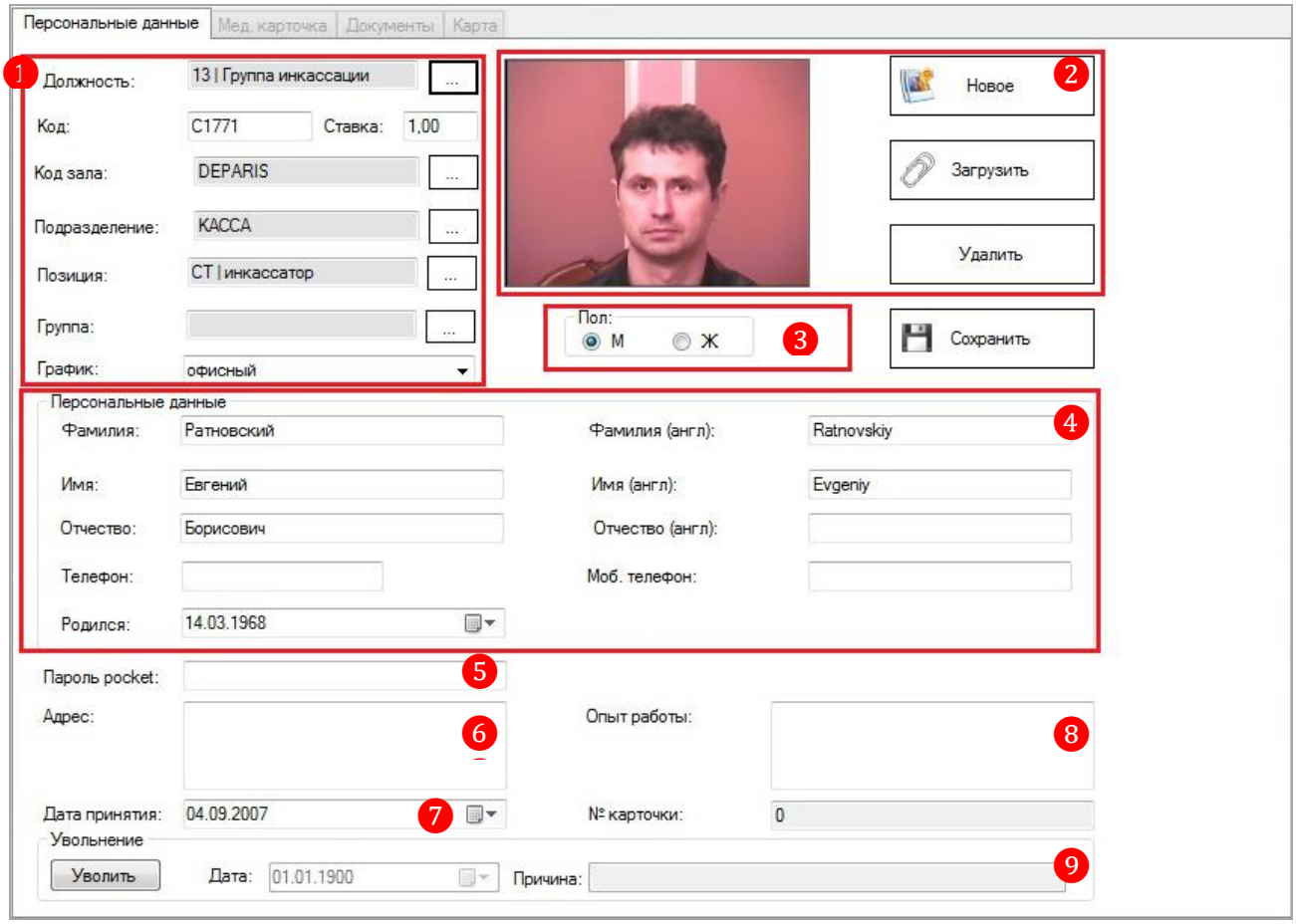
5. Поле **«Пароль pocket»** - для того чтобы сотрудник имел возможность заводить в системе данные по счетчикам игровых аппаратов через КПК, в это поле необходимо ввести пароль.

6. Адрес проживания сотрудника (ввод с помощью клавиатуры).

7. Дата принятия сотрудника на работу (ввод с помощью всплывающего календаря).

8. Опыт работы сотрудника (ввод с помощью клавиатуры).

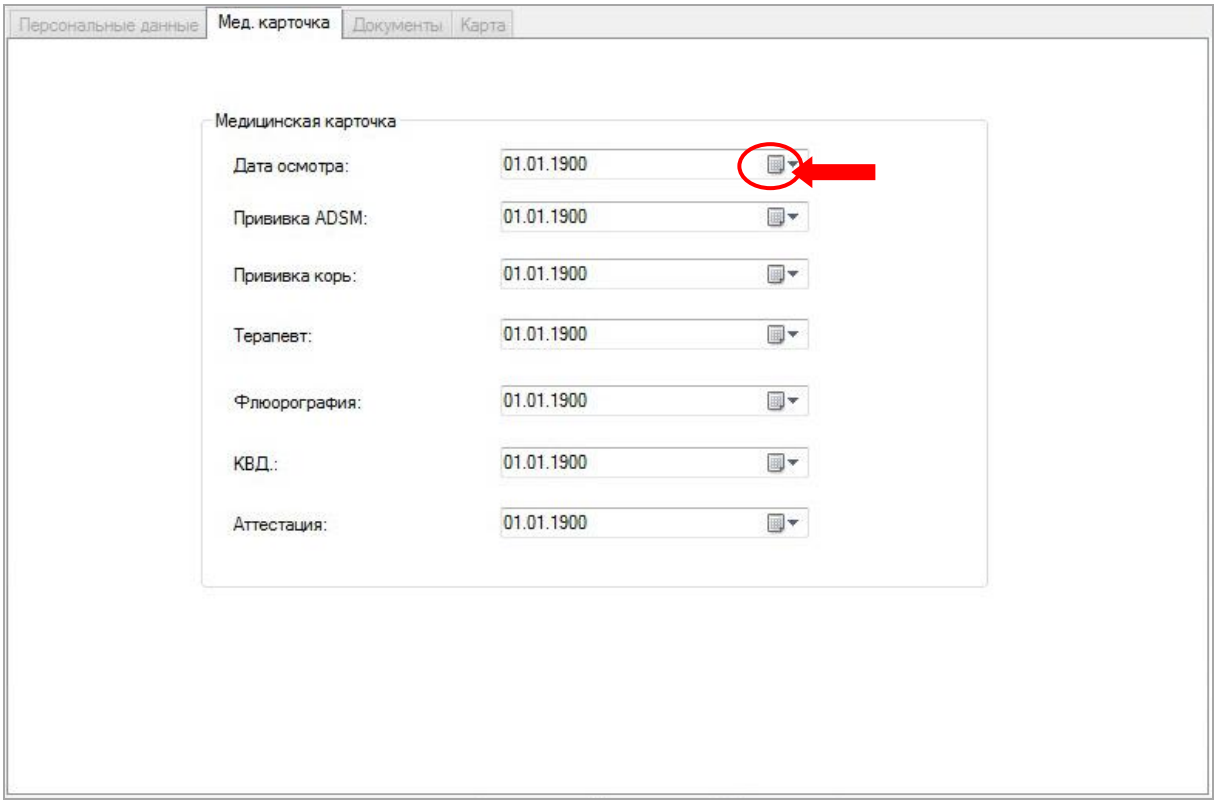
9. Блок **«Увольнение»** заполняется в случае увольнения сотрудника (дата и причина увольнения).



Примечание: Поле «№ карточки» не используется и не является модифицируемым.

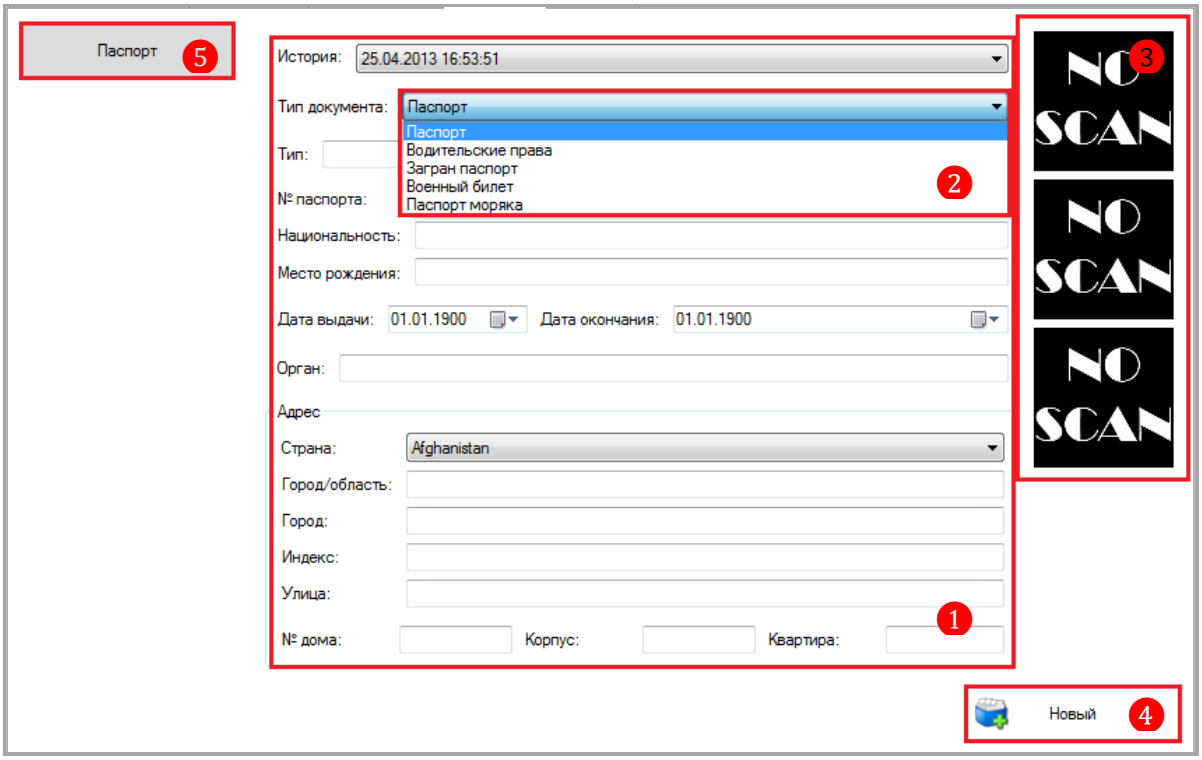
5.1.2 Закладка «Мед. карточка».

Закладка **«Мед. карточка»** предназначена для фиксации дат последних медицинских осмотров и профилактических прививок сотрудника (заполняется при необходимости). Дата устанавливается с помощью всплывающего календаря, вызываемого нажатием кнопки .



5.1.3 Закладка «Документы».

Закладка **«Документы»** предназначена для ввода данных документов, удостоверяющих личность сотрудника.



1. Форма для ввода данных документов - ввод данных осуществляется в поля формы с помощью клавиатуры.

2. Тип документа - из выпадающего списка выбирается тип документа, удостоверяющего личность сотрудника.

3. Окна отображения скан-копий страниц документа (при их отсутствии отображается надпись «NO SCAN»).

В случае если к Вашему компьютеру подключен сканер, то при необходимости в карточку можно загрузить скан-копии страниц документов (до 3-х страниц на один документ). Открытие формы для создания и загрузки скан-копий выполняется нажатием левой кнопкой мыши на окно отображения отсканированной страницы документа.

4. Кнопка 

- при нажатии открывается форма ввода данных для добавления в карточку сотрудника нового документа.

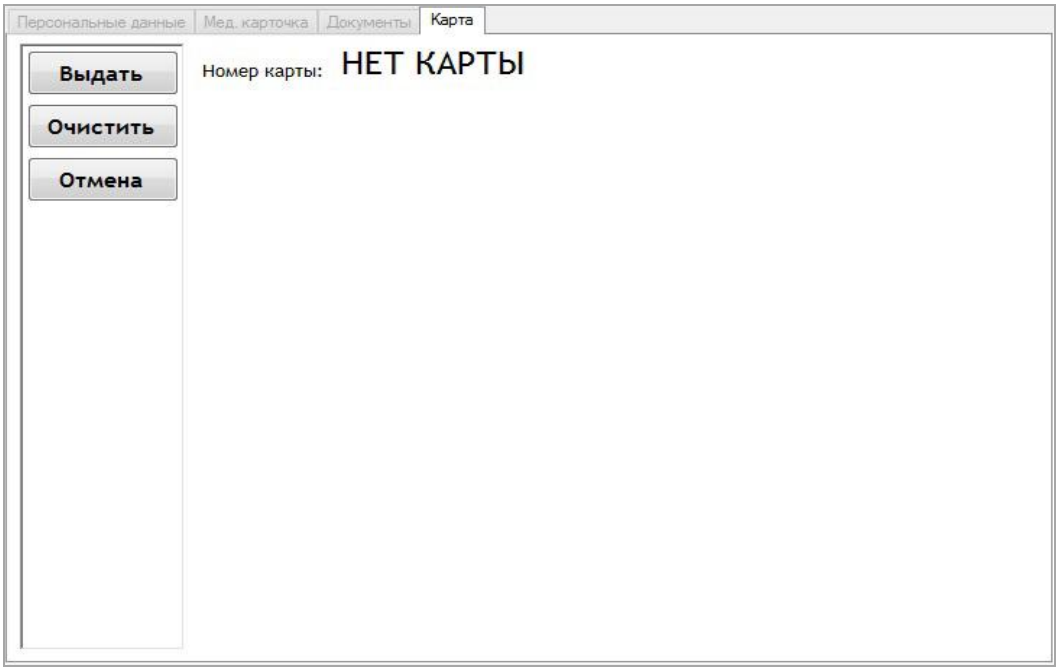
5. Кнопка/кнопки 

- при нажатии открывается форма с сохранёнными ранее данными документа сотрудника для просмотра и редактирования.

5.1.4 Закладка «Карта».

При включенном режиме проверки карт сотрудников, для подтверждения проведения операции **«PTS → Card»,** менеджеру клуба и/или кассиру смены необходимо прикладывать к считывателю свою персональную карту.

Таким образом, закладка **«Карта»** предназначена для выдачи сотрудникам персональных карт.

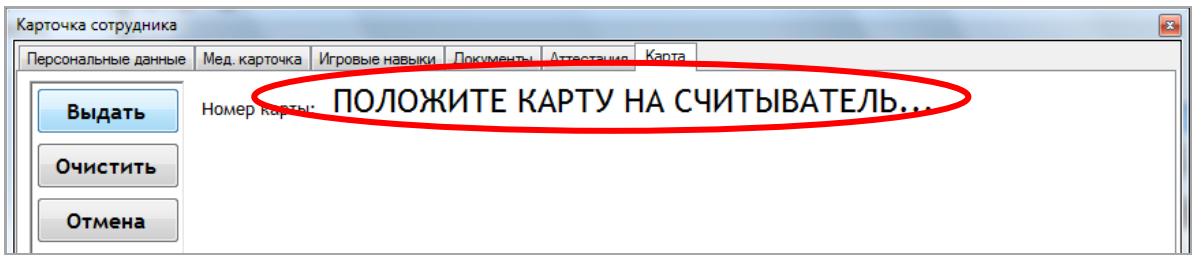


Порядок действий следующий:

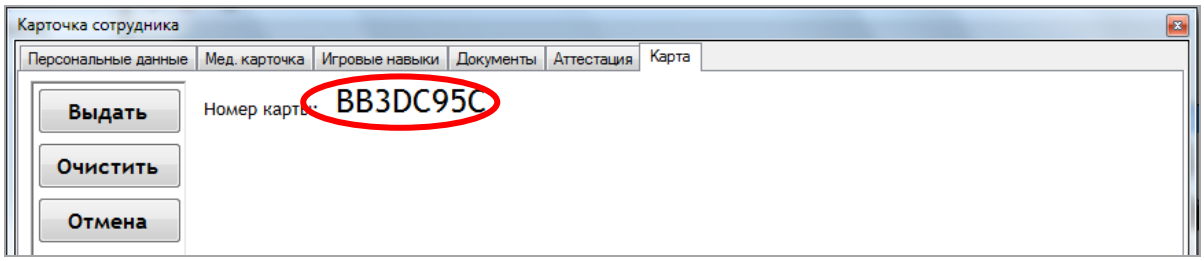
1. Нажать кнопку 

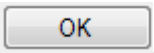
.

2. Затем появится надписи **«ПОЛОЖИТЕ КАРТУ НА СЧИТЫВАТЕЛЬ…»**. Необходимо положить карту на считыватель.



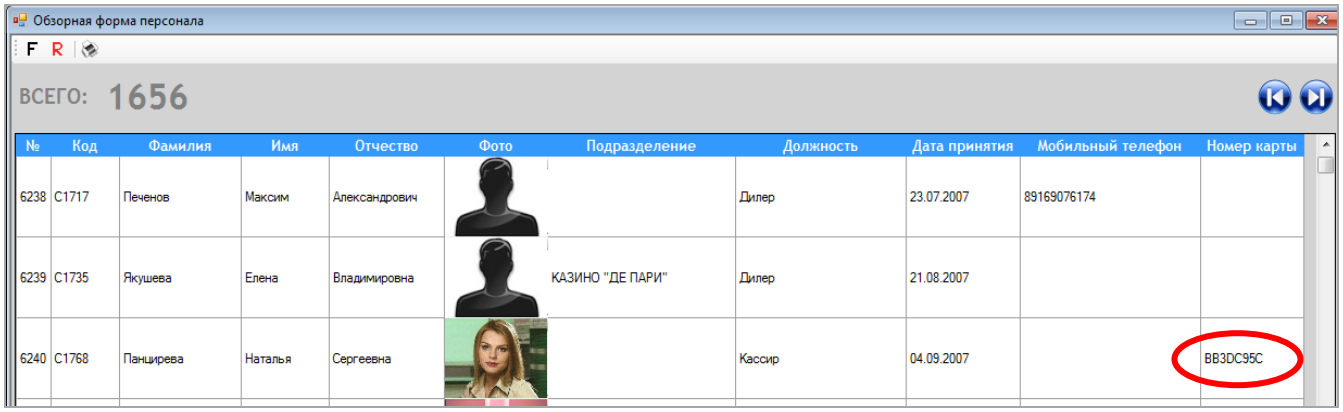
После того, как Вы приложите карту к считывающему устройству, её номер отобразится на закладке. Таким образом, персональная карта будет закреплена за сотрудником.



3. Для сохранения внесённых изменений нажать кнопку 

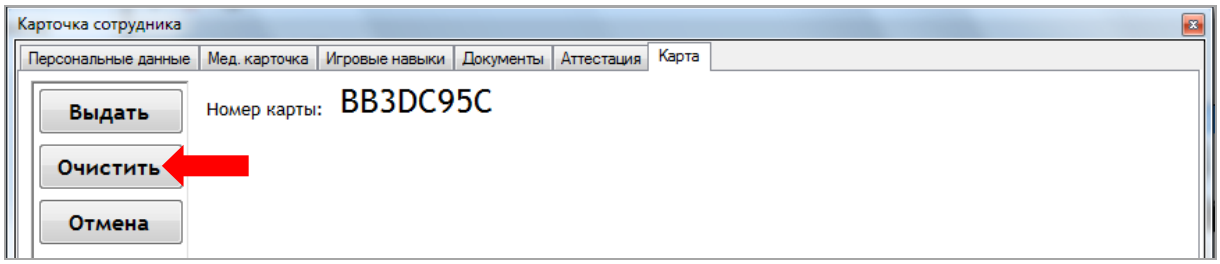
, расположенную под закладкой.

В обзорной форме персонала номер закреплённой за сотрудником карты будет отображаться в колонке **«Номер карты».**



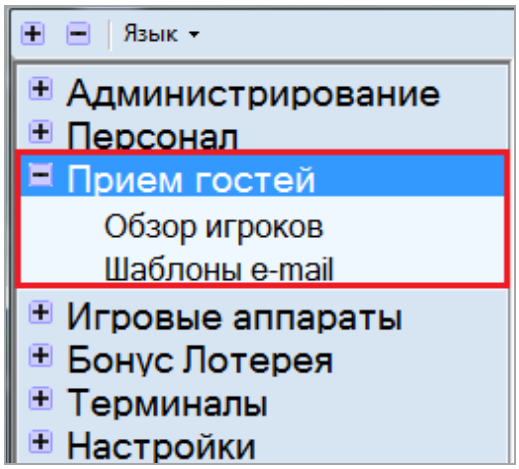
В случае если требуется открепить карту от сотрудника, то необходимо открыть карточку сотрудника, перейти на закладку **«Card»** и нажать кнопку 

.



6 Функционал модуля «Приём гостей».

Через раздел меню **«Приём гостей»** осуществляется регистрация клиентов в системе и создаются шаблоны для E-mail рассылок.



Данный модуль выполняет следующие функции:

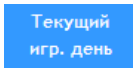
- Заведение данных об игроках (ФИО, паспортные данные, контактная информация, фотография и т. д.).
- Выдача игрокам персональных бонусных карт.
- Создание шаблонов для E-mail рассылок.
- E-mail рассылки.
- Поиск необходимых клиентов.
- Просмотр финансовой активности клиентов.

6.1 Обзорная форма игроков.

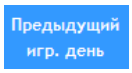
Для открытия **Обзорной формы игроков** необходимо в главном меню системы выбрать **«Приём гостей» → «Обзорная форма игроков»**. По умолчанию в обзорную форму будет загружен список игроков текущего дня.



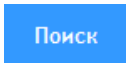
Данная форма содержит следующие элементы:

1. 

- кнопка-фильтр для списка игроков. При наложенном фильтре в списке отображаются игроки, которые делали ставки на игровых аппаратах в текущем игровом дне.

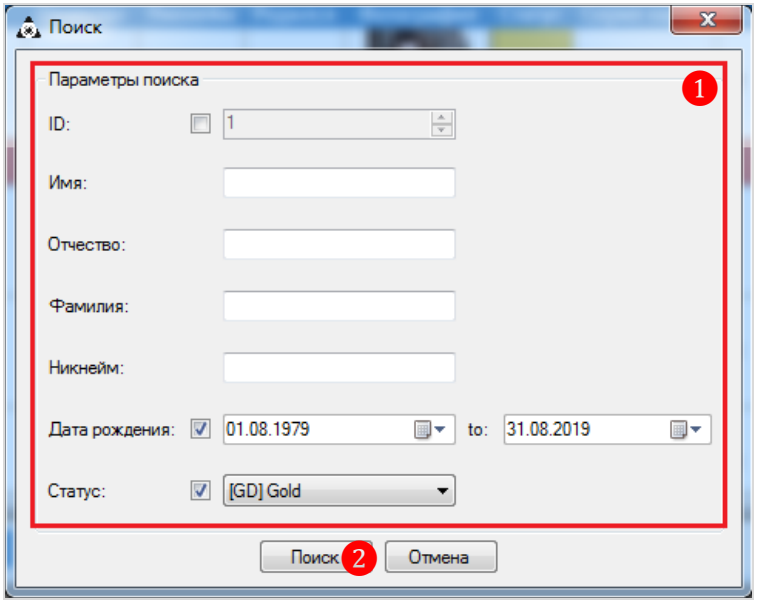
2. 

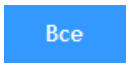
- кнопка-фильтр для списка игроков. При наложенном фильтре в списке отображаются игроки, которые делали ставки на игровых аппаратах в предыдущем игровом дне.

3. 

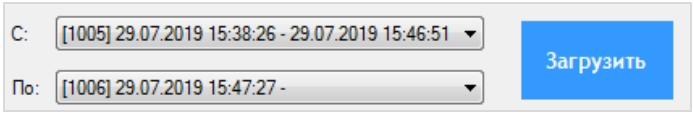
- кнопка вызова формы для поиска игроков по параметрам:
   - ✓ ID
   - ✓ Имя, Фамилия, Отчество
   - ✓ Никнейм
   - ✓ Дата рождения
   - ✓ Статус

Просто задайте искомые параметры и нажмите кнопку **«Поиск»**.



4. 

- кнопка-фильтр для списка игроков. При наложенном фильтре в списке отображаются все игроки, когда-либо зарегистрированные в клубе.

5. 

- фильтр для списка игроков. При наложенном фильтре в списке отображаются игроки, которые делали ставки на игровых аппаратах в указанный период.

6.  - кнопка-фильтр **«День Рождения»**. При наложенном фильтре в списке отображаются только те игроки, у которых день рождения **был вчера**, **сегодня** и **будет завтра**.

7.  - кнопки перехода **к первой записи** / **к последней записи** в списке.

8. **Число записей** - количество игроков в текущем списке. При каком-либо наложенном фильтре здесь отображается количество игроков, попадающих под значение фильтра.

9. Кнопки системы фильтрации, предназначенной для поиска нужного клиента или клиентов по определенным признакам (подробнее об этом в п.«Фильтрация и поиск данных»).

10. Список игроков. Карточка игрока открывается двойным кликом левой кнопкой мыши на соответствующей строке.

В обзорной форме отображаются следующие данные по игрокам:

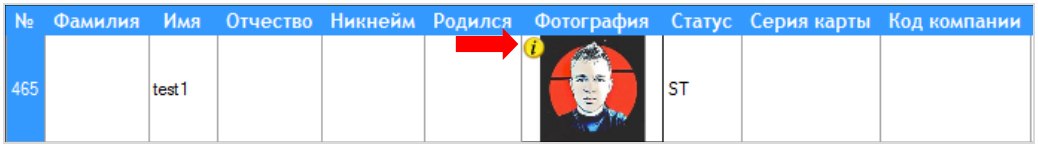
- **№** – ID, персональный номер игрока в системе.
- **Фамилия / Имя / Отчество**
- **Никнейм** – краткое имя, никнейм, прозвище игрока.
- **Родился** – дата рождения игрока
- **Фотография** – фото игрока при наличии.
- **Статус** – статус игрока, обозначенный соответствующим цветом (зависит от настроек в системе).
- **Серия карты / Код компании / Номер карты** – номер персональной бонусной карты игрока.
- **Карта истекает** – срок действия персональной карты игрока.
- **Дата регистрации** – дата регистрации игрока в системе.

➢ Если строка выделена желтым фоном - это означает, что при появлении данного клиента, оператору необходимо выполнить действия, описанные в карточке клиента (подробнее об этом в п. «Закладка "Персональная информация"»).

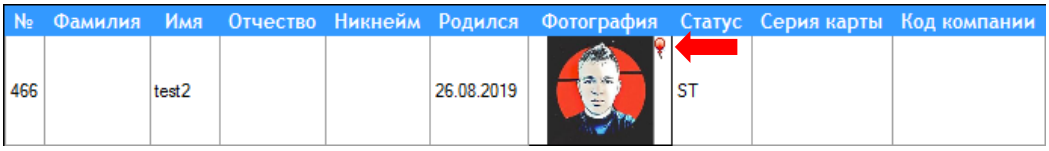
➢ Если строка выделена красным фоном - это означает, что данный клиент находится в блэк листе (подробнее об этом в п. «Закладка "Блэк лист"»).

Также на фотографии клиента в списке могут присутствовать различные иконки:

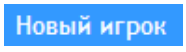
➢ Если в верхнем левом углу фотографии отображается желтая иконка с буквой  - это означает, что на клиента есть одна или более заметок (подробнее в п. «Закладка "Заметки"»).



➢ Если в верхнем правом углу отображается иконка с изображением воздушного шарика  - это означает, что у клиента скоро день рождения. Предупреждение о дне рождение показывается за день до рождения, в день рождения и один день после дня рождения.



11. Функциональная панель формы с кнопками:



- кнопка открытия формы для регистрации в системе нового клиента.



- кнопка рассылки электронной почты (подробнее в п. «Рассылка электронной почты»).

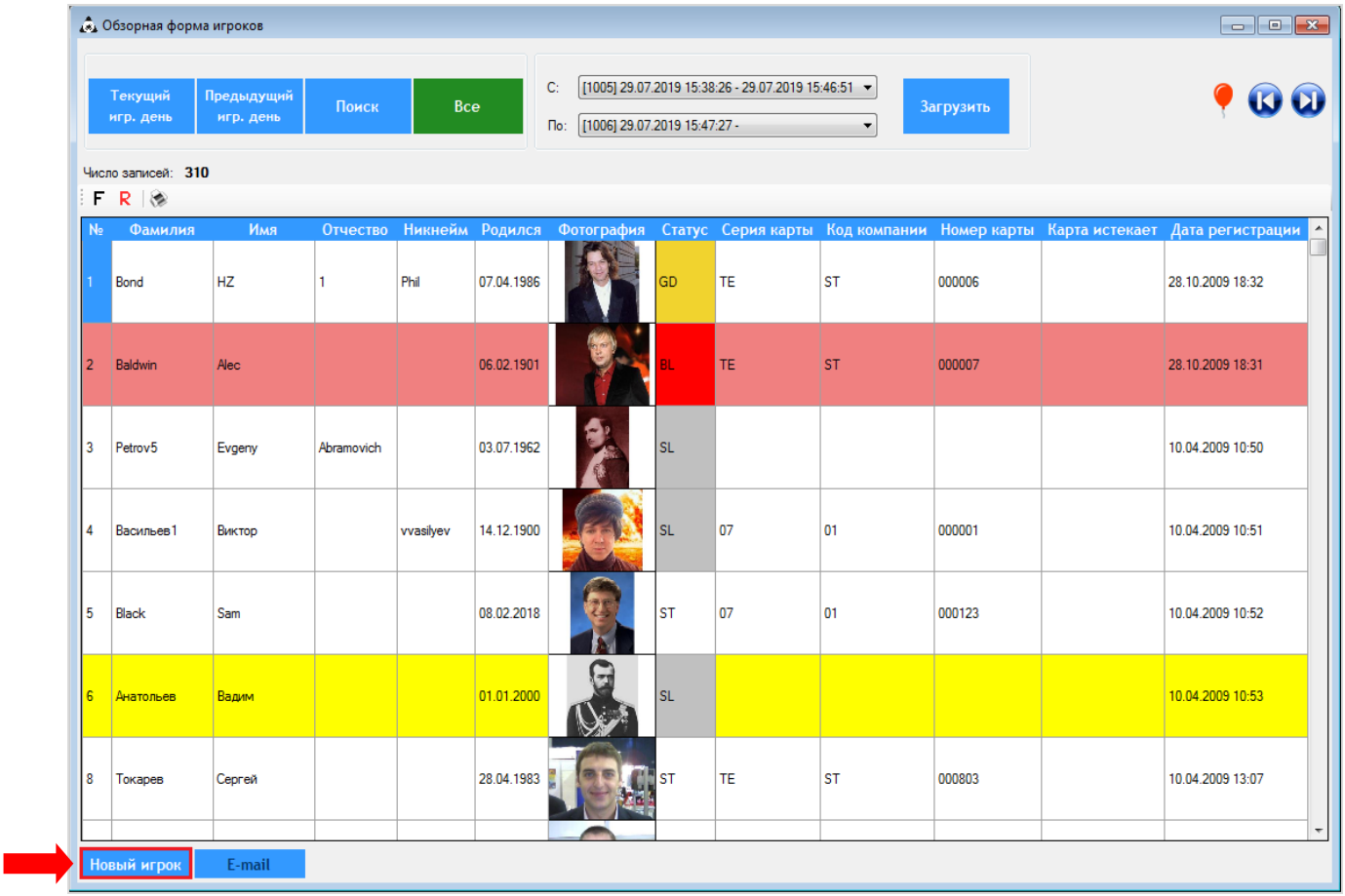
Примечание: При использовании системы для управления слотами, на данной форме используются только кнопки, перечисленные выше.

6.2 Регистрация нового клиента.

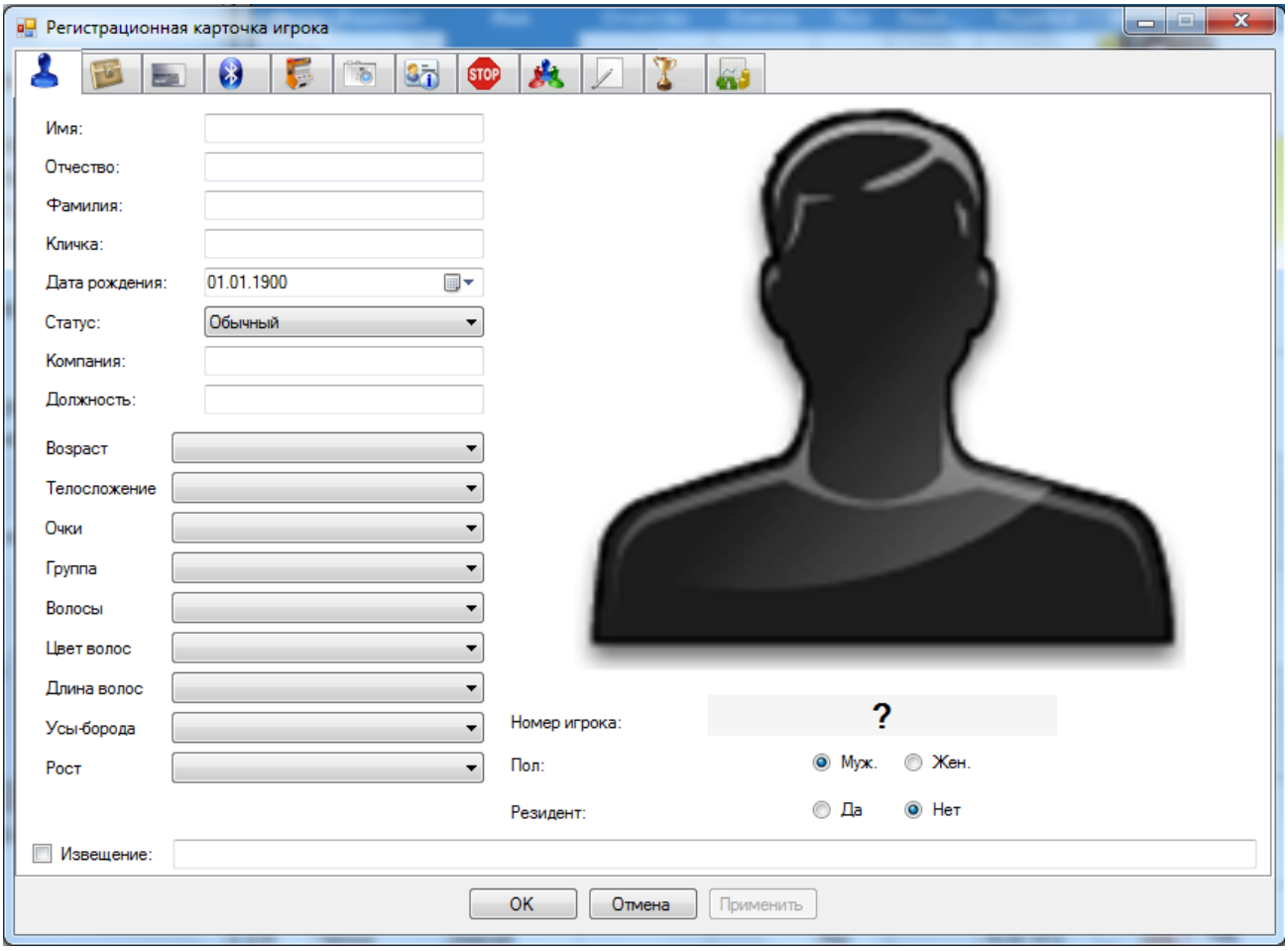
Для того чтобы зарегистрировать в системе нового клиента, необходимо выполнить следующее:

1. Открыть **Обзорную форму игроков**, выбрав в меню **«Прием гостей» → «Обзор игроков»**.

2. В открывшейся форме нажать кнопку Новый игрок, расположенную на нижней панели.



3. Далее откроется **Регистрационная карточка игрока**, в которой нужно указать все необходимые данные по новому клиенту.



Все данные сгруппированы по тематическим закладкам и после ввода или редактирования каких-либо данных необходимо сохранять результат нажатием на кнопку OK, расположенную на нижней панели формы (под закладками). Для отмены сделанных изменений необходимо нажать кнопку Отмена.

Полнота информации о клиенте, заносимой в систему, определяется бизнес-правилами компании. Например, если не требуется вносить информацию о документах, закладку **«Документы»** можно оставлять пустой и т. д.

Далее рассмотрим закладки более подробно.

6.2.1 Закладка «Персональная информация».

На закладке **«Персональная информация»** можно указать следующие основные данные о клиенте:

1. **ФИО и дата рождения.**
2. **Статус** (VIP, обычный и т.д.) – выбрать из выпадающего списка (подробнее о статусах игроков в п. «Статусы игроков»).
3. **Место работы и должность.**
4. **Возраст** – выбрать из выпадающего списка.
5. **Внешние приметы** – информация о внешних признаках человека. Данная информация необходима для удобства поиска клиента, если сотрудник забыл или не знал ФИО клиента.
6. **Извещение** – данное поле предназначено для особого оповещения оператора. Например, клиент является очень важным и менеджер должен лично подойти и поздороваться с клиентом. Для этого необходимо поставить галочку и написать: «При входе клиента в

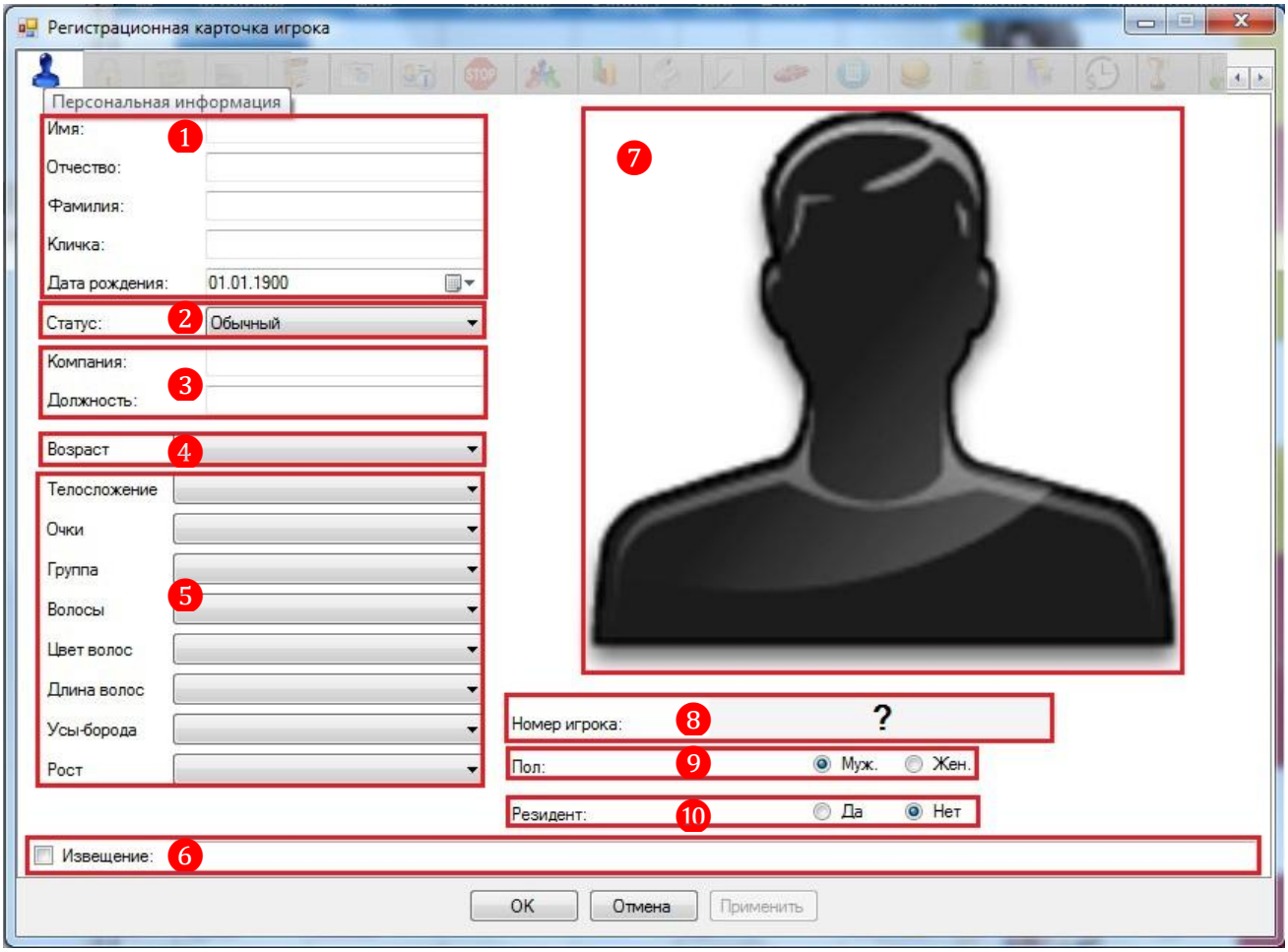
игровой зал, позвонить менеджеру». В этом случае на обзорной форме игроков, такой клиент будет отмечен желтым цветом.

7. Фото – в данном блоке отображается фото клиента в случае, если оно загружено на закладке «Фото». Если фото не загружено, то будет отображаться силуэт (мужской или женский, в зависимости от пола).

8. Порядковый номер – генерируется автоматически после того, как клиент будет сохранён в базе данных. В момент регистрации клиента вместо номера отображается знак вопроса.

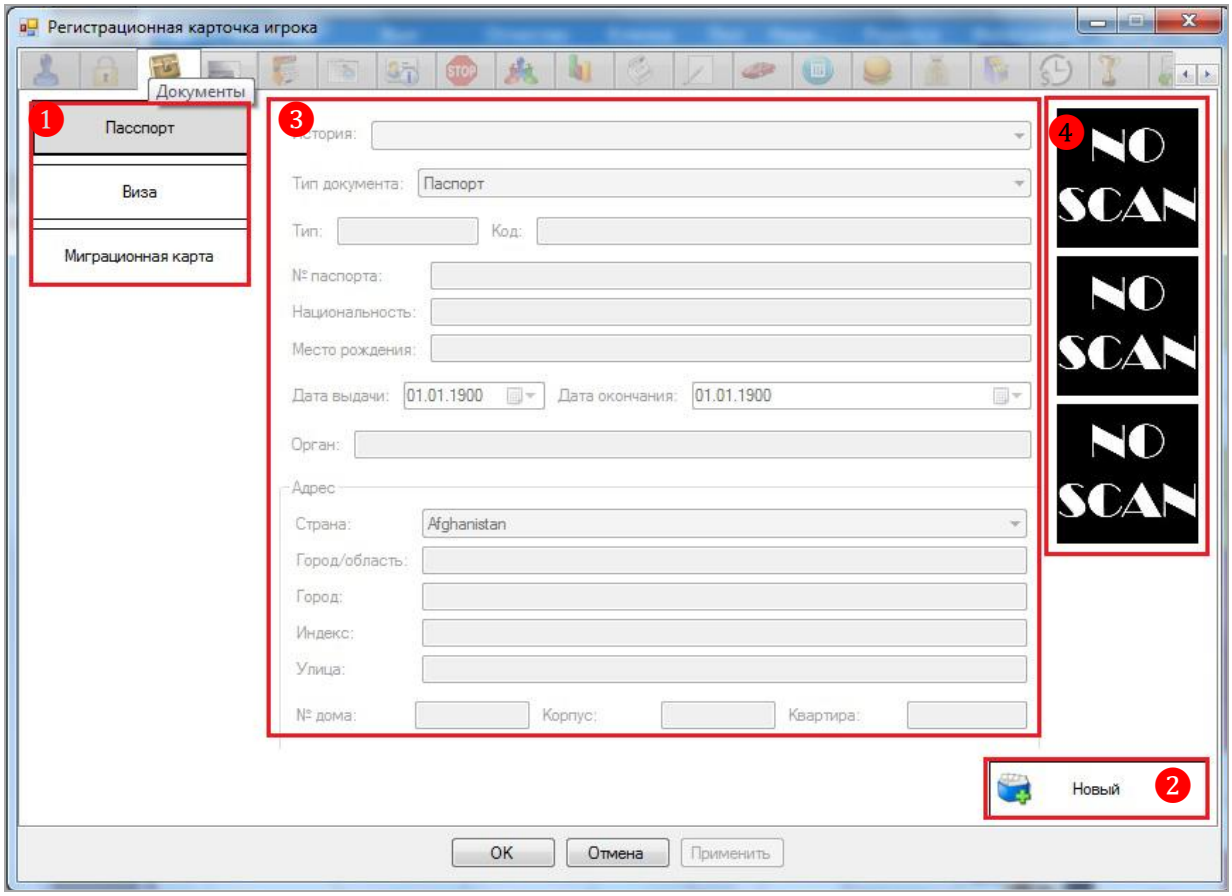
9. Пол – установить отметку **«Муж.»** / **«Жен.»**.

10. Резидент. Если стоит отметка **«Да»** - значит человек не местный, то есть из другого города или другой страны.



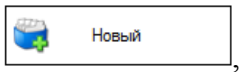
6.2.2 Закладка «Документы».

На закладке **«Документы»** заводится информация о документах, которые предоставил клиент (паспорт, водительские права, visa и т. д.).



При заполнении закладки **«Документы»** следующий порядок действий:

1. Выбрать тип документа, предоставленного клиентом с помощью кнопок **«Паспорт»**, **«Виза»**, **«Миграционная карта».**

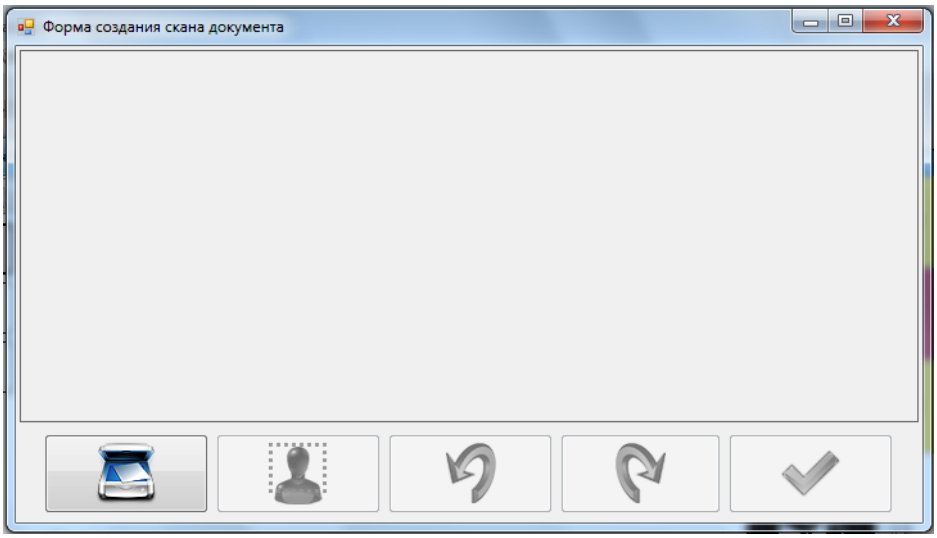
2. Нажать кнопку 

, чтобы поля формы стали активными для ввода данных.

3. Ввести данные документа в поля и ячейки формы.

4. При необходимости создать и загрузить скан-копии страниц документа в карточку игрока (в случае если к Вашему компьютеру подключен сканер) - до 3-х страниц на один документ.

Открытие формы для создания и загрузки скан-копий выполняется нажатием левой кнопкой мыши на окно отображения скан-копии (при их отсутствии отображается надпись «NO SCAN»).



 - кнопка запуска процесса сканирования.

 - кнопка для вырезания из документа фотографии клиента и сохранения её в фото галерее клиента (см. закладку **«Фото»**). Функционал данной кнопки будет доступен после того, как скан-копия страницы документа будет сохранена (будет нажата кнопка ) и будет выполнен повторный вход в эту форму.

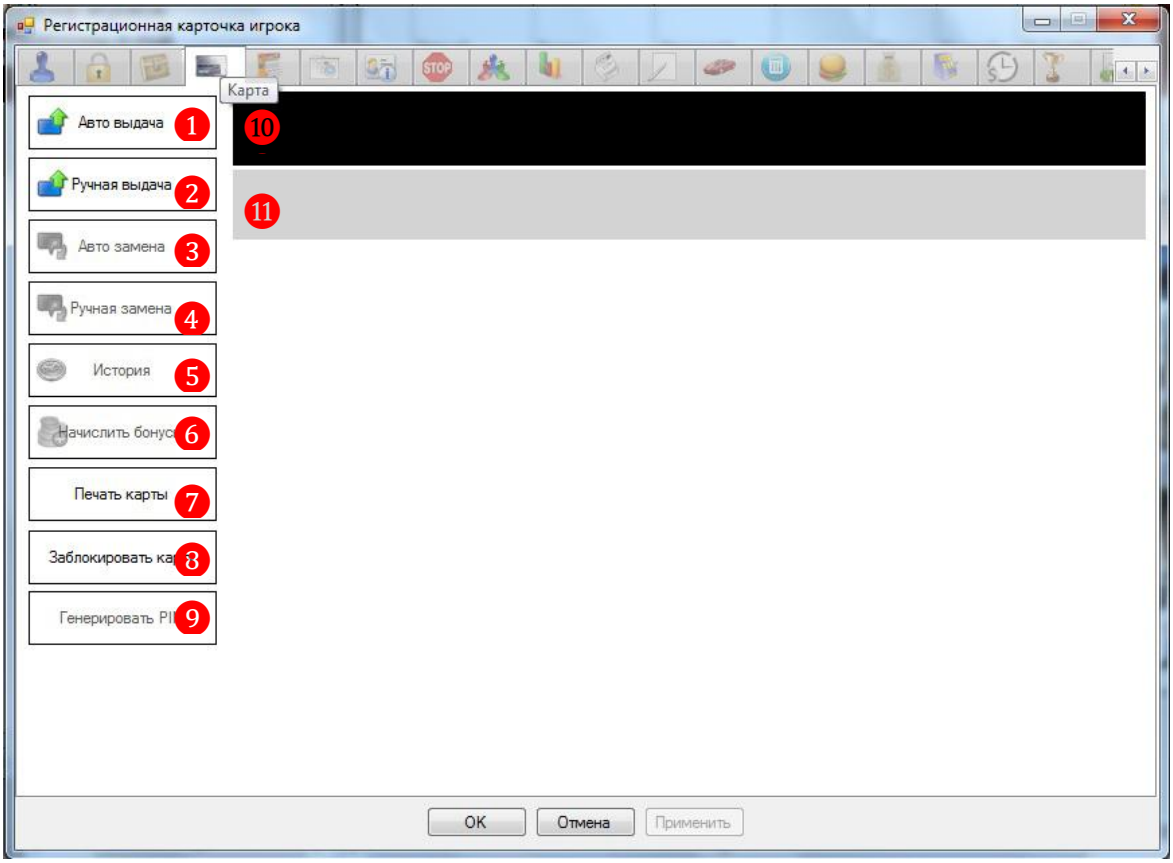
 - кнопка поворота скан-копии документа против часовой стрелки.

 - кнопка поворота скан-копии документа по часовой стрелке.

 - кнопка сохранения скан-копии документа или вырезанной фотографии клиента в фото галерею.

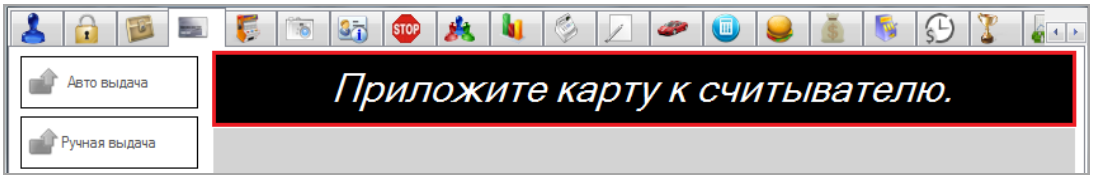
6.2.3 Закладка «Карта».

На закладке **«Карта»** осуществляется выдача персональной карты клиенту, начисление бонусов и печать карты.



Функционал закладки «Карта»:

1. Кнопка автоматической выдачи персональной карты. Способ выдачи зависит от типа карты (магнитная карта или RFID). После нажатия на кнопку на чёрном поле 9 появится надпись **«Приложите кару к считывателю»**.



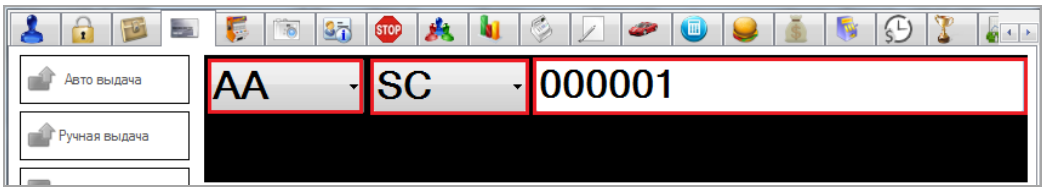
После того, как Вы приложите бонусную карту к считывающему устройству, её номер отобразится в чёрном поле. Таким образом, бонусная карта будет закреплена за клиентом.

Примечание: Для автоматической выдачи используются предварительно запрограммированные бонусные карты, т.е. карты с уже присвоенными номерами в формате XX-YY-ZZZZZZ (подробнее об этом в п. «Программирование карт»).

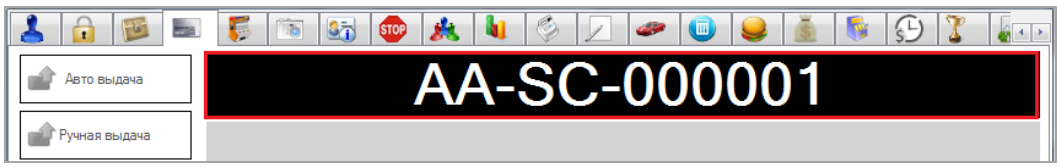
2. Кнопка выдачи карты с ручным присвоение номера. При ручном присвоении номера будет отсутствовать персонификация финансовой активности.

После нажатия на кнопку на чёрном поле 9 появятся ячейки для ввода номера карты:

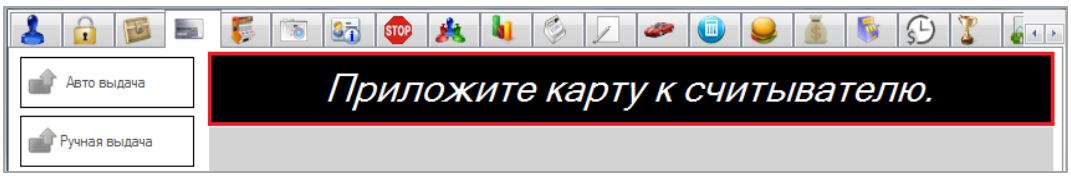
- ✓ Выбор серии карты.
- ✓ Выбор кода компании карты.
- ✓ Ввод номера карты (шесть символов).



По окончании ввода номера карты необходимо нажать кнопку OK, расположенную в нижней части закладки, и присвоенный номер отобразится на поле:

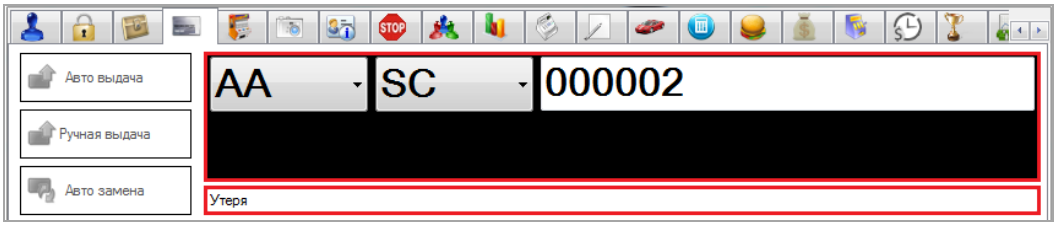


3. Кнопка автоматической замены персональной карты. Способ замены зависит от типа карты (магнитная карта или RFID). После нажатия на кнопку на чёрном поле 9 появится надпись **«Приложите кару к считывателю».**

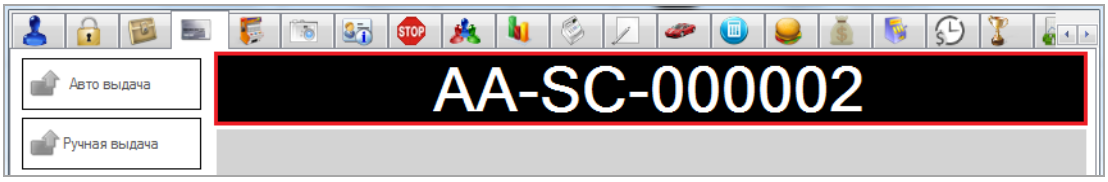


4. Кнопка для замены карты с ручным вводом номера. После нажатия на кнопку появятся ячейки для ввода номера новой карты и причины замены:

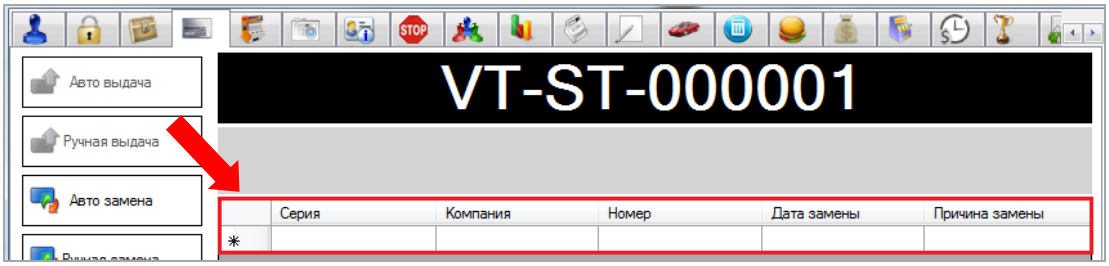
- ✓ Выбор серии карты.
- ✓ Выбор кода компании карты.
- ✓ Ввод номера карты (шесть символов).
- ✓ Ввод причины замены карты.



По окончании ввода необходимо нажать кнопку OK, расположенную в нижней части закладки, и присвоенный новый номер отобразится на поле:



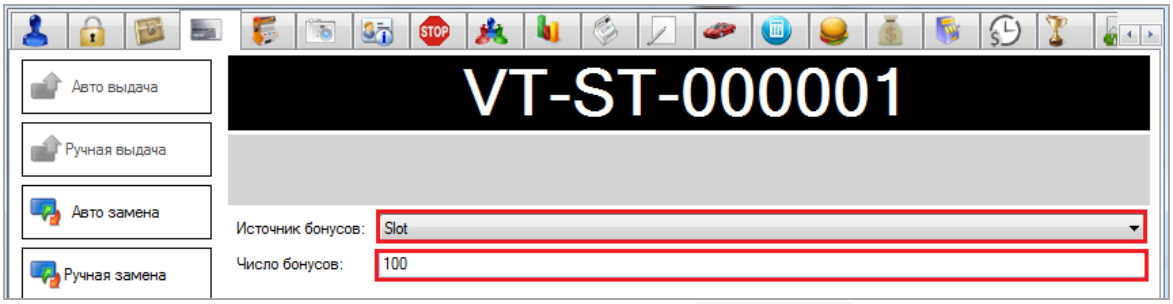
5. Кнопка открытия формы для просмотра истории замен персональной карты игрока с указанием дат и причин замены.

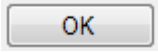


6. Кнопка начисления бонусов на карту игрока. После нажатия на кнопку появятся следующие ячейки:

1) Источник бонусов – из выпадающего списка выбрать **Slots**.

2) Число бонусов – ввести количество бонусов, которое необходимо зачислить на карту игроку.



По окончании ввода необходимо нажать кнопку 

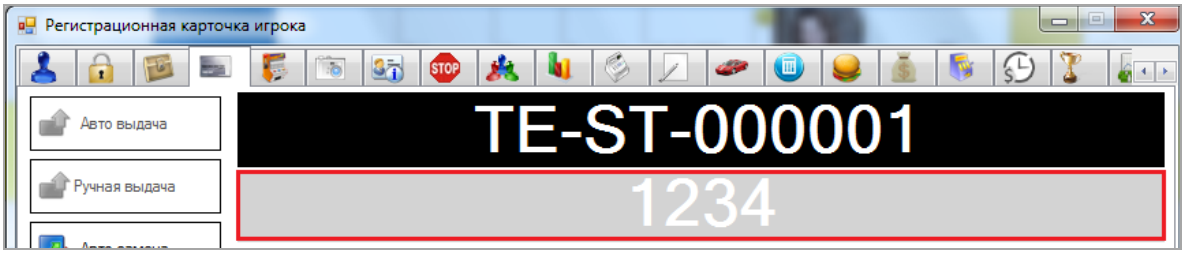
, расположенную на панели под закладкой.

7. Кнопка печати рубашки карты на специальном принтере. Работает только при наличии принтера для печати пластиковых карт, подключенного к компьютеру.

Подробная информация о создании шаблонов для печати бонусных карт содержится в п. «Дизайнер бонусных карт».

8. Кнопка блокировки персональной карты игрока.

9. Кнопка генерации PIN-кода для персональной карты игрока. После нажатия на кнопку на сером поле отобразится сгенерированный PIN-код.

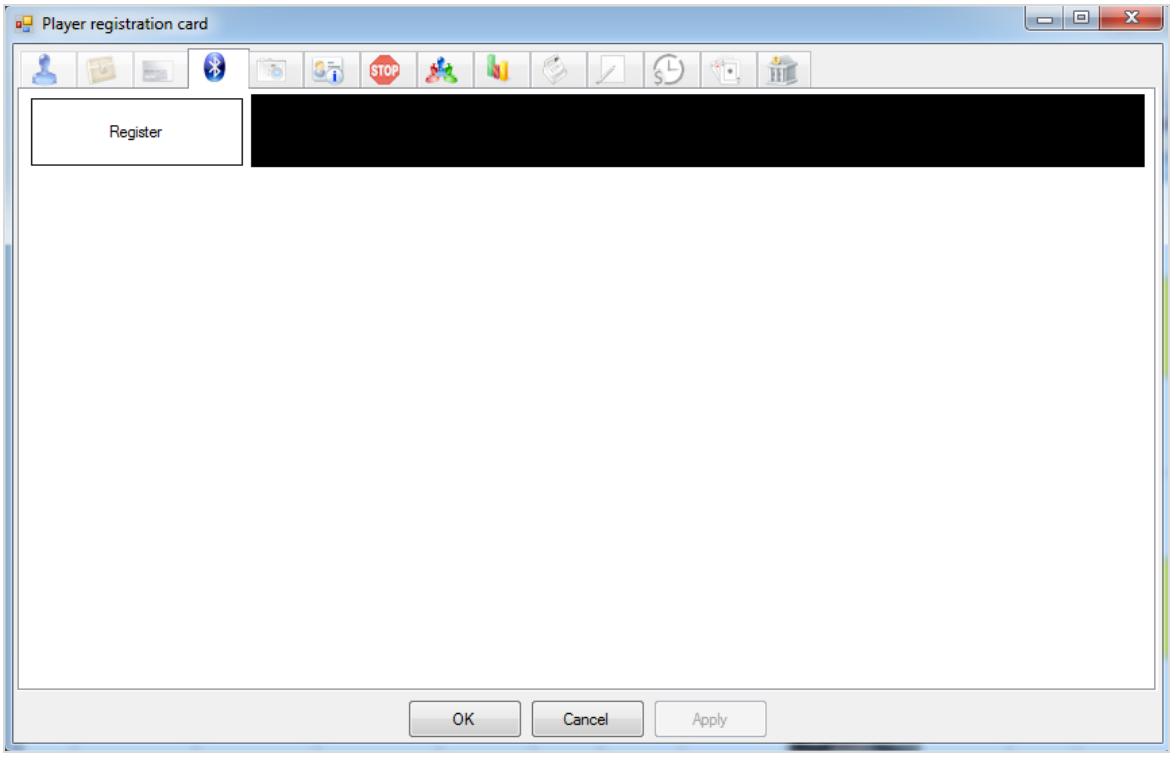


10. Область отображения ячеек для ввода номера карты, приглашения для автоматической выдачи карты, а также ручного ввода номера карты.

11. Область отображения PIN-кода персональной карты игрока.

6.2.4 Закладка «Bluetooth».

На закладке **«Bluetooth»** осуществляется регистрация смартфона клиента в системе «Slotlogic». Данная опция позволит клиенту с помощью смартфона пополнять счёт бонусной карты и зачислять кредиты на игровой аппарат без применения самой карты.

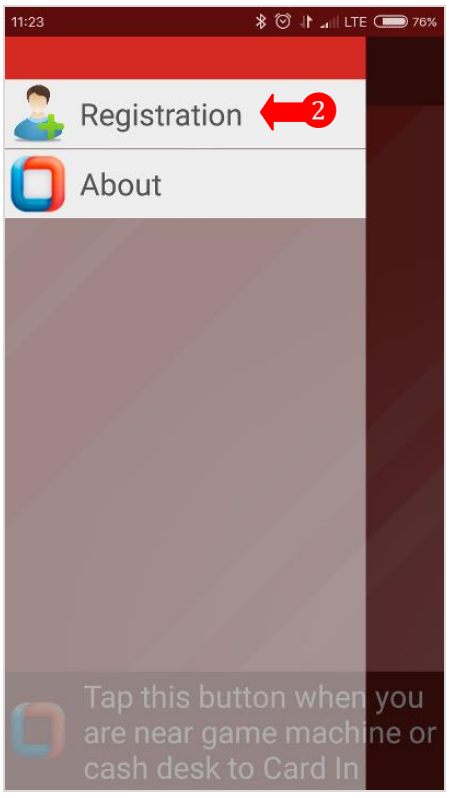


Процедура регистрации смартфона клиента:

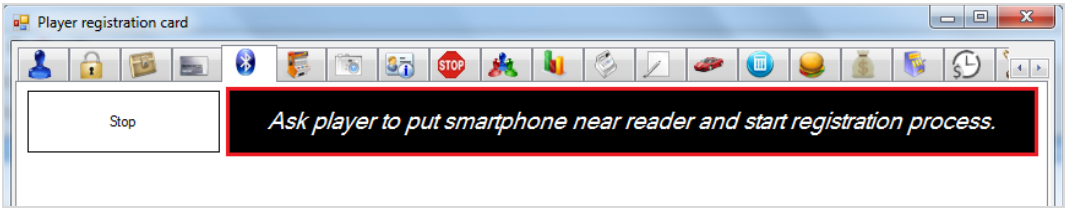
1. На смартфон клиента скачать и установить приложение «**Cardless**».

2. На смартфоне клиента включить **Bluetooth**, запустить приложение «**Cardless**» и выбрать в главном меню пункт **«Registration»**.

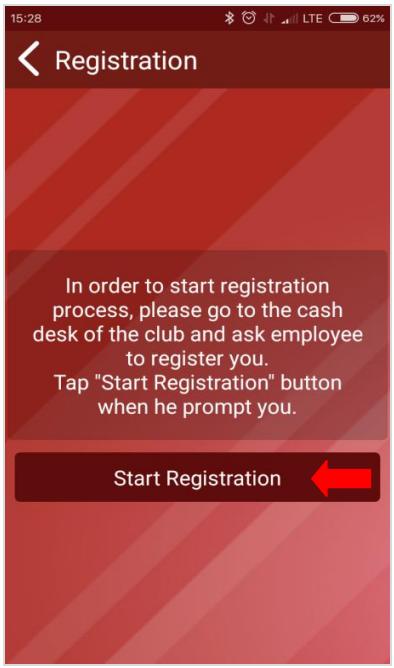




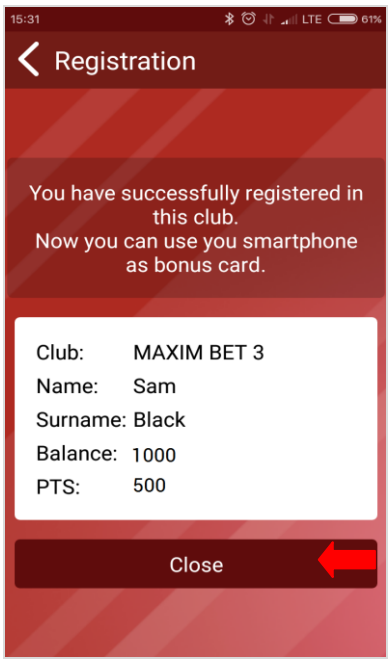
3. Далее в регистрационной карточке клиента перейти на закладку «**Bluetooth**» и нажать на кнопку **«Register»**. После нажатия на кнопку на чёрном поле должна появиться надпись **«Ask player to put smartphone near reader an start registration process»**.



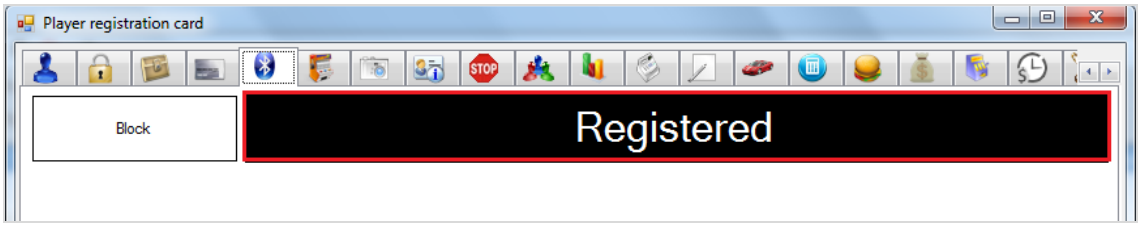
4. Поднести смартфон клиента к считывающему устройству (максимальное расстояние 20 см) и в появившемся диалоговом окне нажать **«Start registration»** для старта регистрации. Подождать несколько секунд.



5. Если клиент идентифицирован системой, то в приложении появится диалоговое окно с названием клуба, ФИО клиента, текущим балансом его бонусной карты и счёта PTS. Для подтверждения регистрации нажать кнопку **«Close»**.



6. После успешной регистрации смартфона в регистрационной карточке клиента на чёрном поле должна отобразиться надпись **«Registered»**.



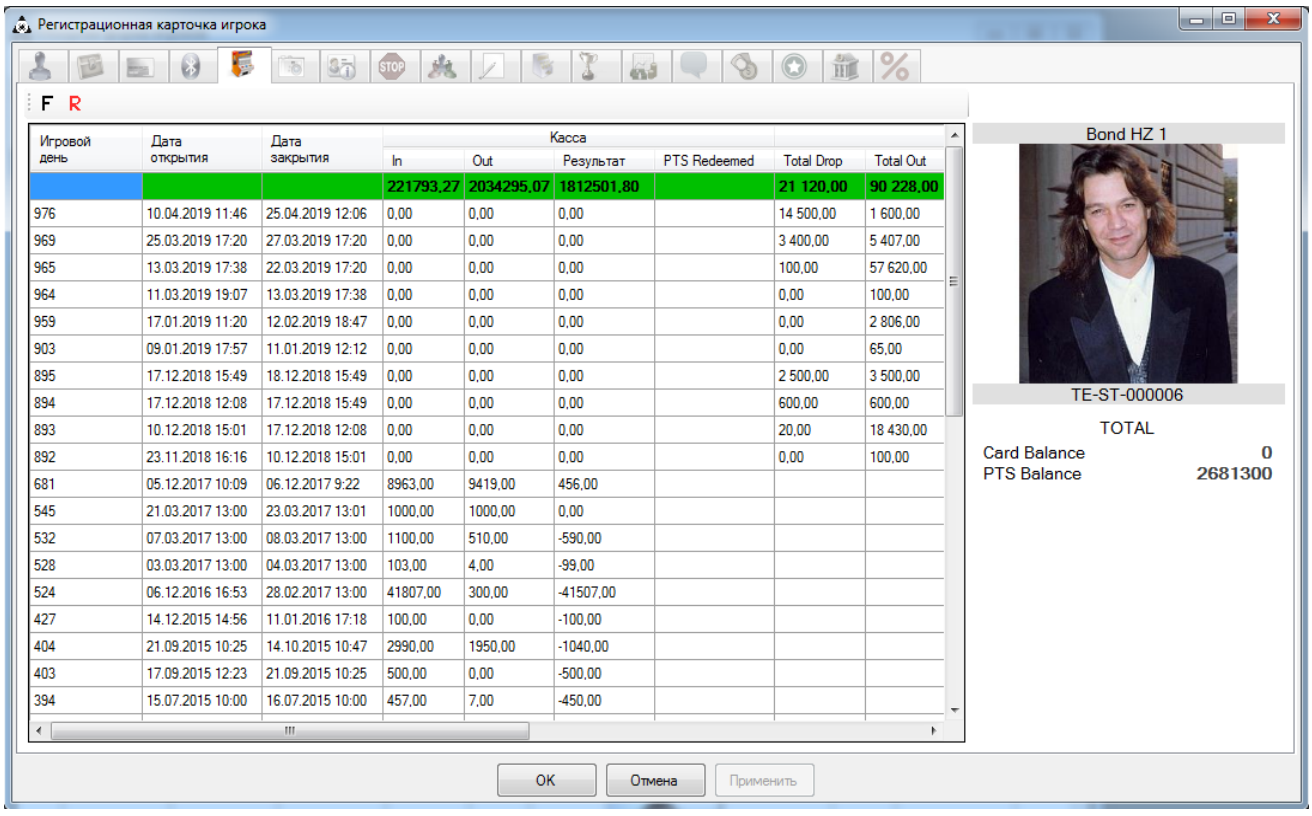
В случае если требуется запретить синхронизацию смартфона клиента со счётом его бонусной карты, то необходимо в регистрационной карточке клиента перейти на закладку «**Bluetooth**» и нажать на кнопку **«Block»**. Для подтверждения нажать кнопку **«Apply»** или **«Ok»**, расположенные на панели под закладкой.



После блокировки клиент не сможет пополнять счёт бонусной карты и зачислять кредиты на игровой аппарат с помощью смартфона. Чтобы снова включить синхронизацию необходимо повторно провести процедуру регистрации смартфона клиента в системе.

6.2.5 Закладка «Игровые аппараты».

На закладке **«Игровые аппараты»** отображается финансовая активность клиента с детализацией по операциям на кассе и игровых аппаратах.



Игровой день	Дата открытия	Дата закрытия	Касса					
			In	Out	Результат	PTS Redeemed	Total Drop	Total Out
			221793,27	2034295,07	1812501,80		21 120,00	90 228,00
976	10.04.2019 11:46	25.04.2019 12:06	0,00	0,00	0,00		14 500,00	1 600,00
969	25.03.2019 17:20	27.03.2019 17:20	0,00	0,00	0,00		3 400,00	5 407,00
965	13.03.2019 17:38	22.03.2019 17:20	0,00	0,00	0,00		100,00	57 620,00
964	11.03.2019 19:07	13.03.2019 17:38	0,00	0,00	0,00		0,00	100,00
959	17.01.2019 11:20	12.02.2019 18:47	0,00	0,00	0,00		0,00	2 806,00
903	09.01.2019 17:57	11.01.2019 12:12	0,00	0,00	0,00		0,00	65,00
895	17.12.2018 15:49	18.12.2018 15:49	0,00	0,00	0,00		2 500,00	3 500,00
894	17.12.2018 12:08	17.12.2018 15:49	0,00	0,00	0,00		600,00	600,00
893	10.12.2018 15:01	17.12.2018 12:08	0,00	0,00	0,00		20,00	18 430,00
892	23.11.2018 16:16	10.12.2018 15:01	0,00	0,00	0,00		0,00	100,00
681	05.12.2017 10:09	06.12.2017 9:22	8963,00	9419,00	456,00			
545	21.03.2017 13:00	23.03.2017 13:01	1000,00	1000,00	0,00			
532	07.03.2017 13:00	08.03.2017 13:00	1100,00	510,00	-590,00			
528	03.03.2017 13:00	04.03.2017 13:00	103,00	4,00	-99,00			
524	06.12.2016 16:53	28.02.2017 13:00	41807,00	300,00	-41507,00			
427	14.12.2015 14:56	11.01.2016 17:18	100,00	0,00	-100,00			
404	21.09.2015 10:25	14.10.2015 10:47	2990,00	1950,00	-1040,00			
403	17.09.2015 12:23	21.09.2015 10:25	500,00	0,00	-500,00			
394	15.07.2015 10:00	16.07.2015 10:00	457,00	7,00	-450,00			

В правой части закладки отображается персональная информация об игроке:

1) Имя и фамилия игрока
2) Фото игрока (при наличии)
3) Номер бонусной карты игрока.
4) Текущий денежный баланс карты игрока.
5) Текущий баланс PTS карты игрока.

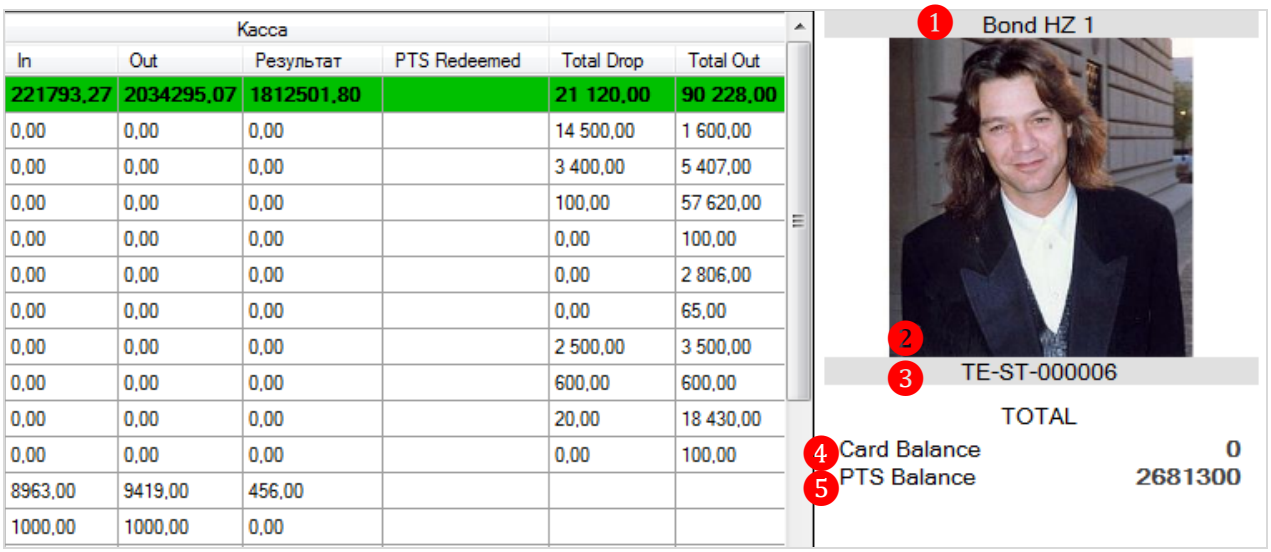


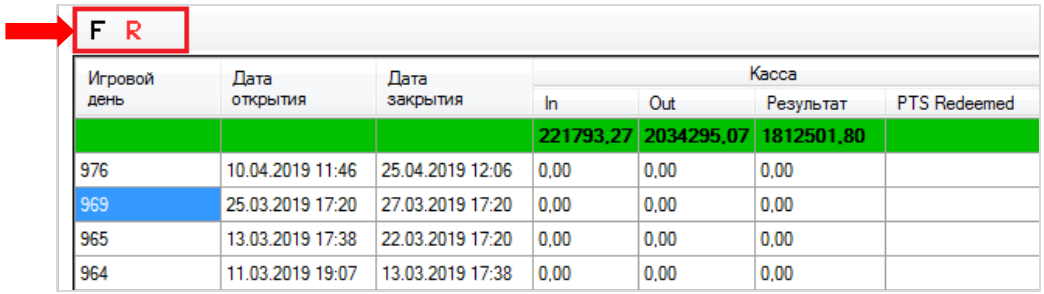
Таблица с финансовыми результатами игрока, сгруппированная по дням, содержит следующие данные:

Колонки	Описание
Игровой день	Порядковые номера игровых дней.
Дата открытия	Дата открытия игрового дня.
Дата закрытия	Дата закрытия игрового дня.
Касса	
In	Количество денежных средств, поступивших от игрока через кассу (игрок отдаёт деньги кассиру и тот зачисляет их на его персональную карту).
Out	Количество денежных средств, выплаченных игроку через кассу.
Результат	Финансовый результат игрока (**Out - In**).
Аппараты	
PTS Redeemed	Сумма PTS, списанных и начисленных на карту игрока
Total Drop	Количество наличных денег, введённых игроком в аппарат через купюроприёмник, «с ключа» и Ticket In.
Total Out	Количество наличных денег, выведенных игроком с аппарата через купюроприёмник, Handpay и Ticket Out.
Drop/Out Result	Финансовый результат игрока на аппаратах относительно клуба (**Total Drop - Total Out**)
Coin In	Сумма ставок игрока на аппаратах.
Coin Out	Сумма выигрышей игрока на аппаратах, включая джекпоты.
Coin In/Out Result	Результат игрока на аппаратах (**Coin In - Coin Out**).
Variance	Разница между **Drop/Out Result** и **Coin In/Out Result**.
Games Played	Количество сыгранных игр (сессий) на аппаратах.
PTS Earned	Сумма PTS, заработанных игроком за игру на аппаратах.

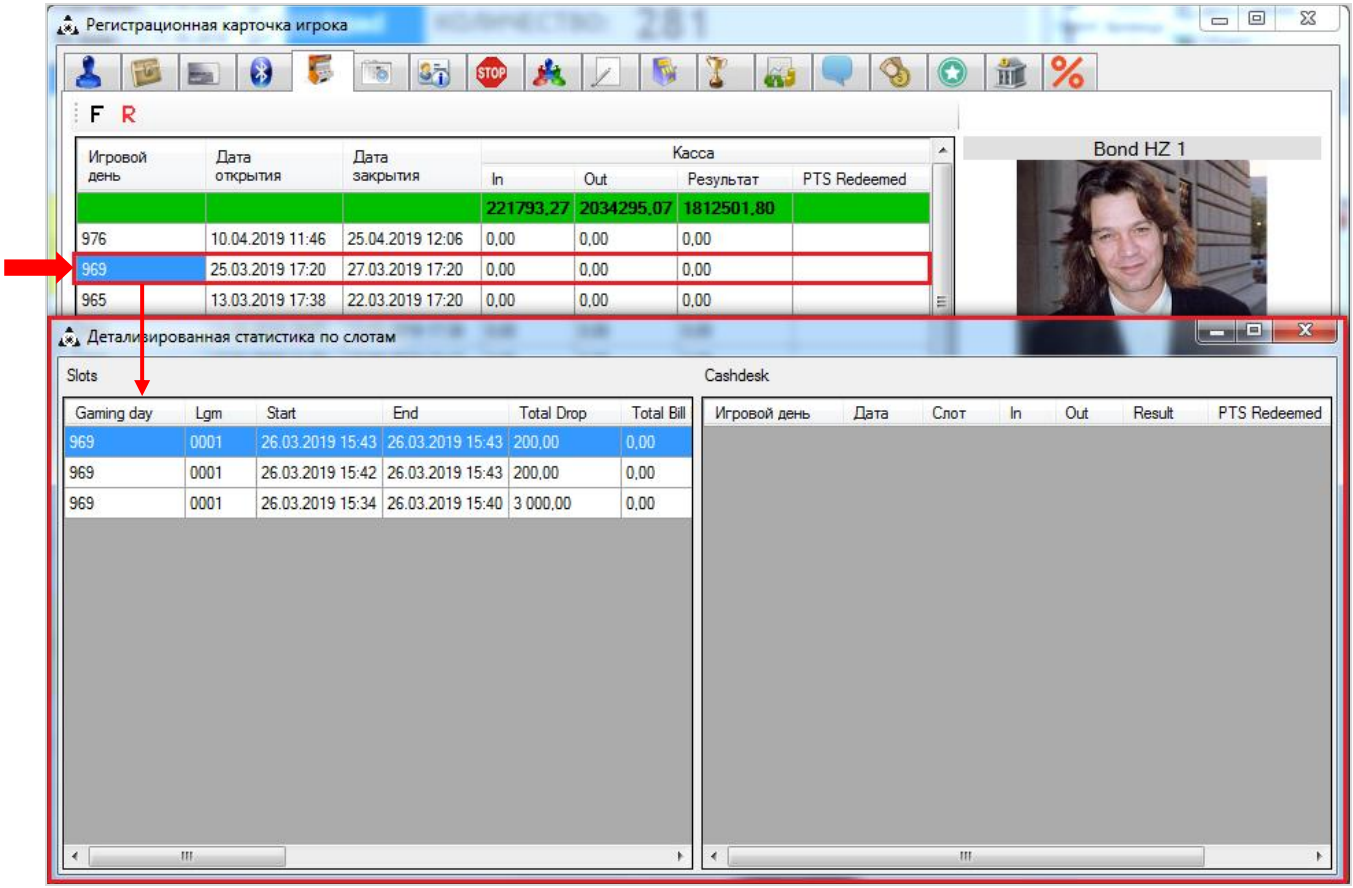
В верхней строке таблицы, выделенной зеленым цветом, отображаются суммарные значения колонок.

Касса				Аппараты								
In	Out	Результат	PTS Redeemed	Total Drop	Total Out	Drop/Out Result	Coin In	Coin Out	Coin In/Out Result	Variance	Games Played	PTS Earned
221793,27	2034295,07	1812501,80		21 120,00	90 228,00	-69 108,00	27 804,00	21 427,00	6 377,00	-75 485,00	83	2780400,00
0,00	0,00	0,00		14 500,00	1 600,00	12 900,00	1 200,00	300,00	900,00	12 000,00	12	120000,00
0,00	0,00	0,00		3 400,00	5 407,00	-2 007,00	2 200,00	4 107,00	-1 907,00	-100,00	14	220000,00
0,00	0,00	0,00		100,00	57 620,00	-57 520,00	21 800,00	15 320,00	6 480,00	-64 000,00	47	2180000,00
0,00	0,00	0,00		0,00	100,00	-100,00	900,00	0,00	900,00	-1 000,00	3	90000,00
0,00	0,00	0,00		0,00	2 806,00	-2 806,00	704,00	1 510,00	-806,00	-2 000,00	5	70400,00
0,00	0,00	0,00		0,00	65,00	-65,00	0,00	70,00	-70,00	5,00	0	
0,00	0,00	0,00		2 500,00	3 500,00	-1 000,00	0,00	0,00	0,00	-1 000,00	0	
0,00	0,00	0,00		600,00	600,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0	
0,00	0,00	0,00		20,00	18 430,00	-18 410,00	0,00	20,00	-20,00	-18 390,00	0	
0,00	0,00	0,00		0,00	100,00	-100,00	1 000,00	100,00	900,00	-1 000,00	2	100000,00

В данной форме действует стандартная система фильтрации и поиска данных.

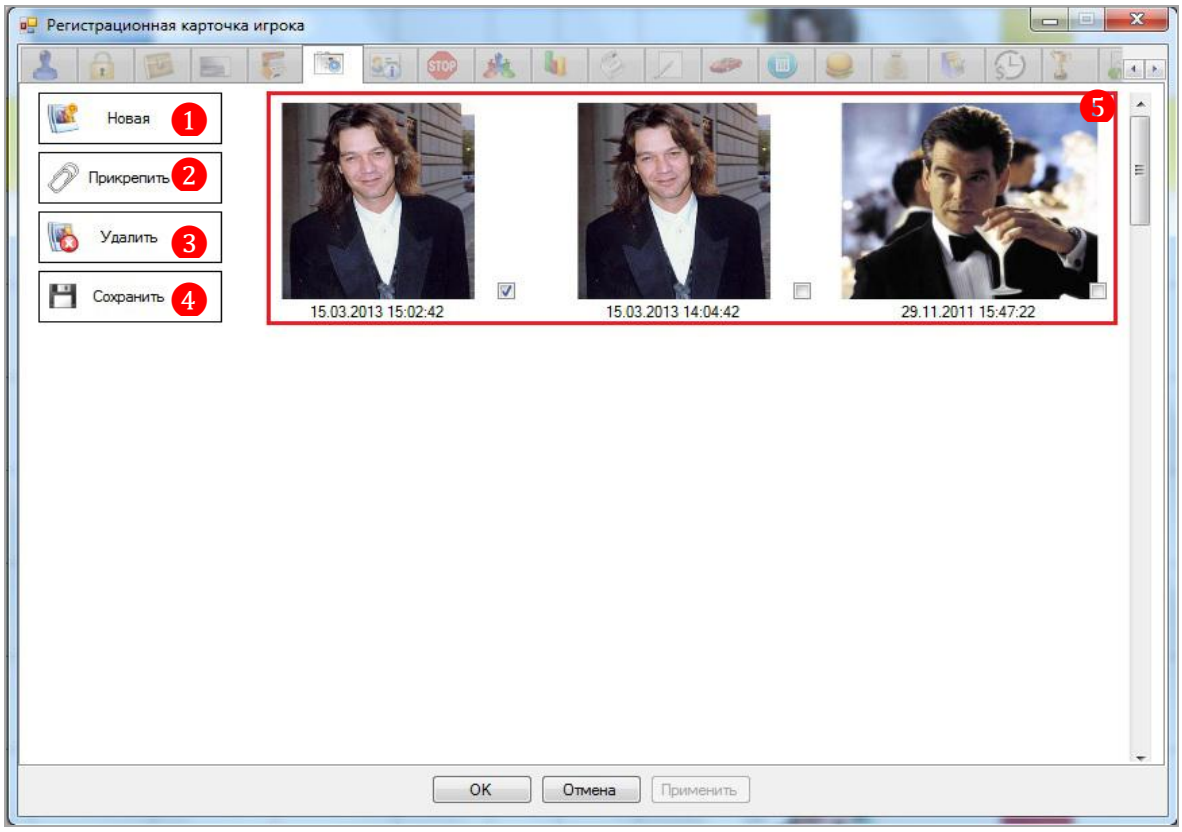


Двойным кликом мыши по строке любого игрового дня открывается форма с детальной статистикой игрока по игровым сессия на аппаратах (**Slot**) и операциям на кассах клуба (**Cashdesk**) в этом игровом дне.



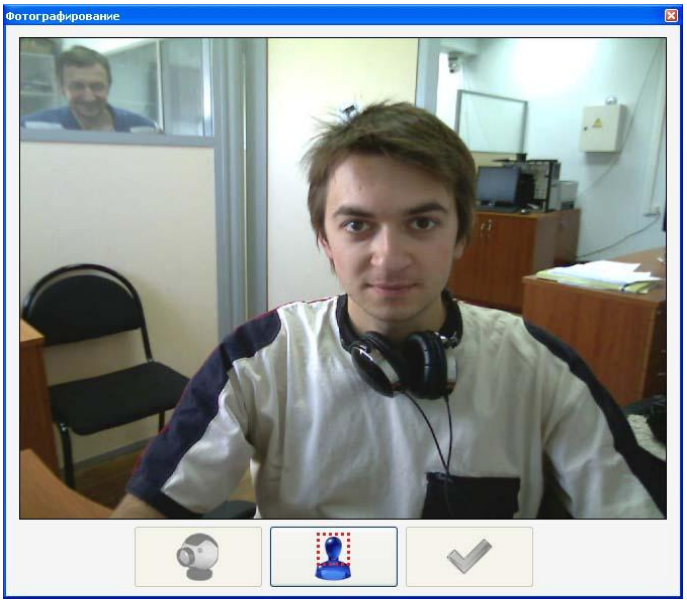
6.2.6 Закладка «Фото».

На закладке **«Фото»** содержится фото галерея, в которую можно загружать фотографии клиента с помощью WEB-камеры, а также с жесткого диска компьютера.



Функционал закладки «Фото»:

1. Кнопка открытия формы для создания новой фотографии с помощью WEB-камеры.



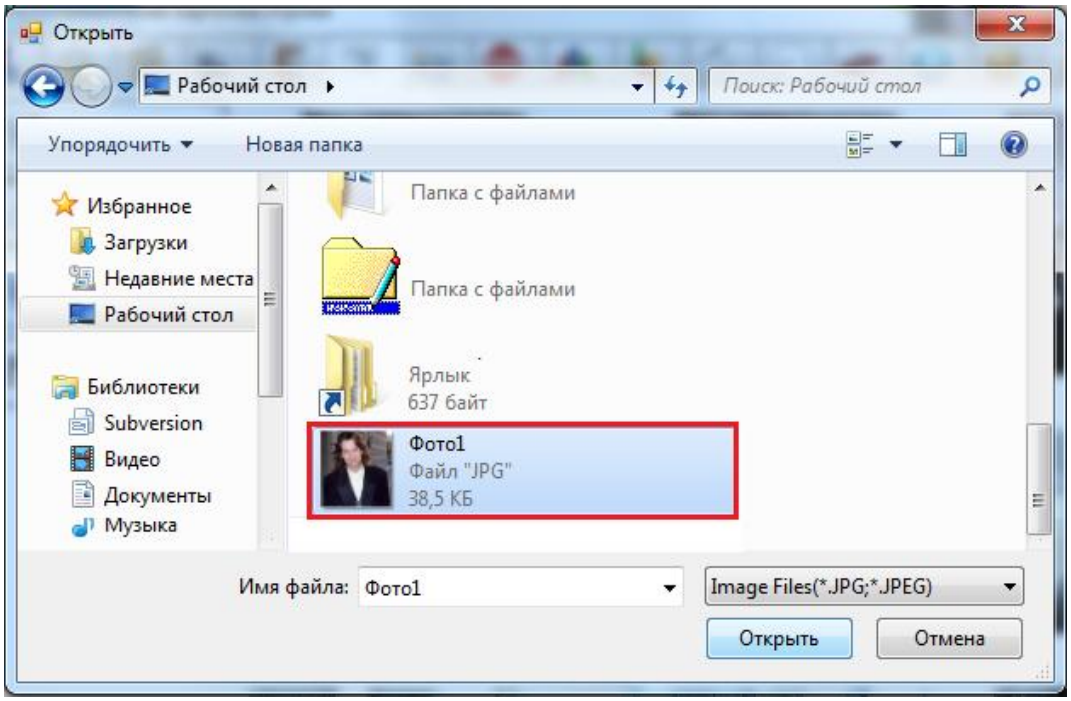
В открывшейся форме необходимо выполнить следующее:

1) Для фиксации изображения необходимо нажать на среднюю кнопку - .

2) Далее необходимо вырезать нужную часть фотографии и нажать кнопку с изображением галочки - . После чего фотография попадет в фото галерею.

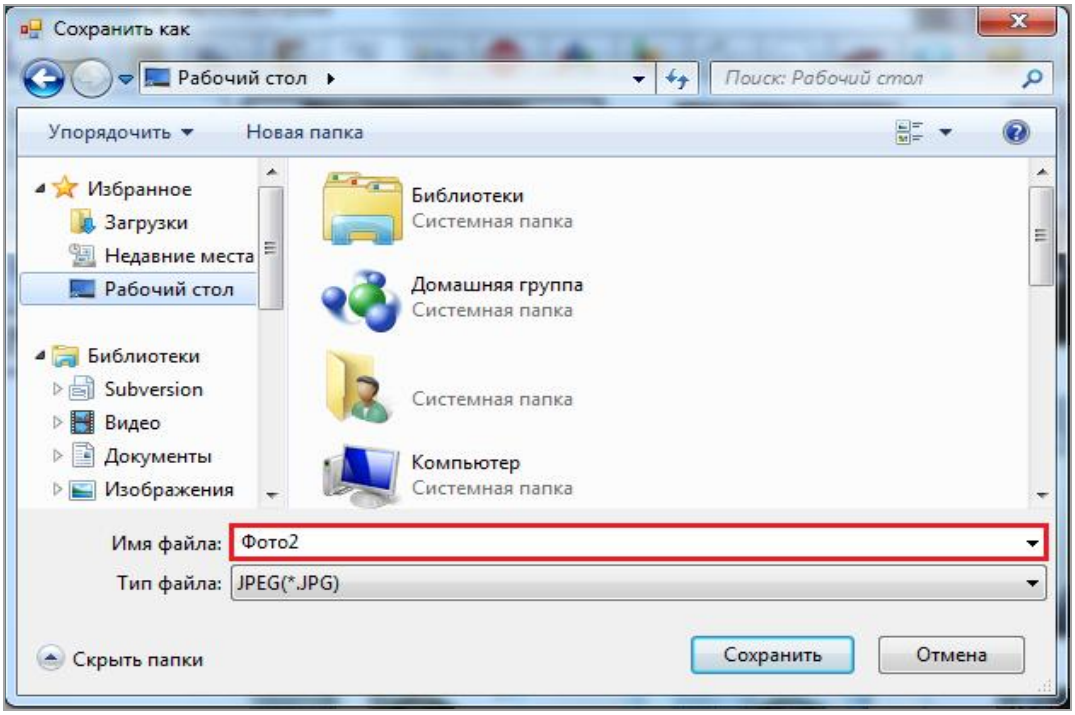
2. Кнопка открытия формы для загрузки новой фотографии с жесткого диска компьютера. В открывшейся форме необходимо выбрать фотографию (формат файла jpg, jpeg) для загрузки и нажать кнопку 

.



3. Кнопка удаления выбранной фотографии из фото галереи.

4. Кнопка сохранения выбранной фотографии на жестком диске компьютера. В открывшейся форме в поле **«Имя файла»** ввести название сохраняемой фотографии и выбрать место, куда она будет сохранена.



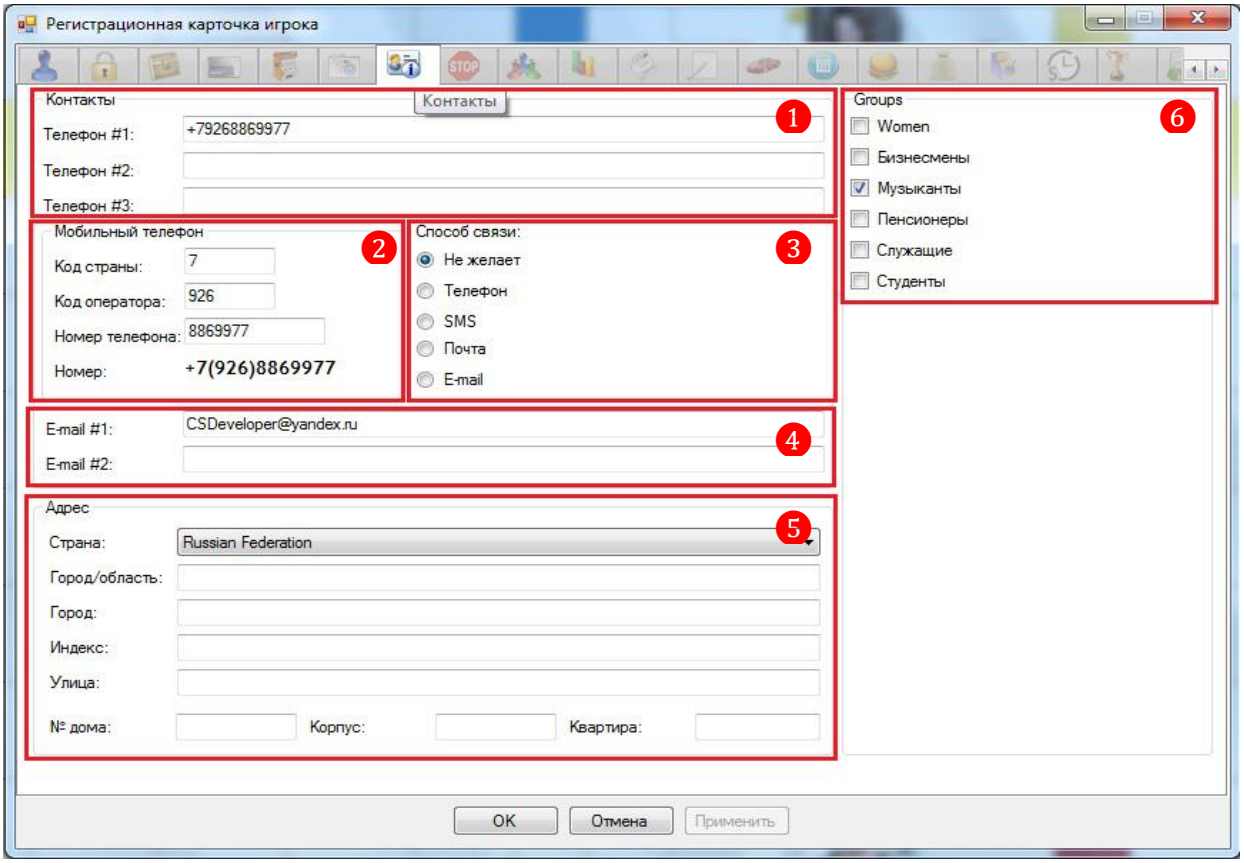
5. Фотографии клиента, загруженные в фото галерею. Под каждой фотографией отображается дата и время её сохранения. Главная фотография, которая будет отображаться на всех формах в системе, отмечается галочкой.



Выбранная фотография (клик левой кнопкой мыши по фото) отображается в рамке серого цвета. Если нажать на кнопку удалить/сохранить, то будет удалена/сохранена именно эта фотография.

6.2.7 Закладка «Контакты».

На закладке **«Контакты»** указывается контактная информация, необходимая для связи с клиентом.



1. Контакты – в данном блоке можно указать до 3-х номеров контактных телефонов клиента.

2. Мобильный телефон – в данном блоке указывается номер мобильного телефона клиента для SMS-рассылок.

3. Способ связи – в данном блоке выбирается предпочтительный способ связи с клиентом (установить метку).

- **Не желает** – выбирается, если клиент не желает получать информацию о новостях клуба и прочие рассылки.
- **Телефон** – выбирается, если клиент желает получать информацию о новостях клуба по телефону (звонок).
- **SMS** – выбирается, если клиент желает получать информацию о новостях клуба посредством SMS рассылок.
- **Почта** – выбирается, если клиент желает получать информацию о новостях клуба по почте.
- **E-mail** – выбирается, если клиент желает получать информацию о новостях клуба посредством E-mail рассылок.

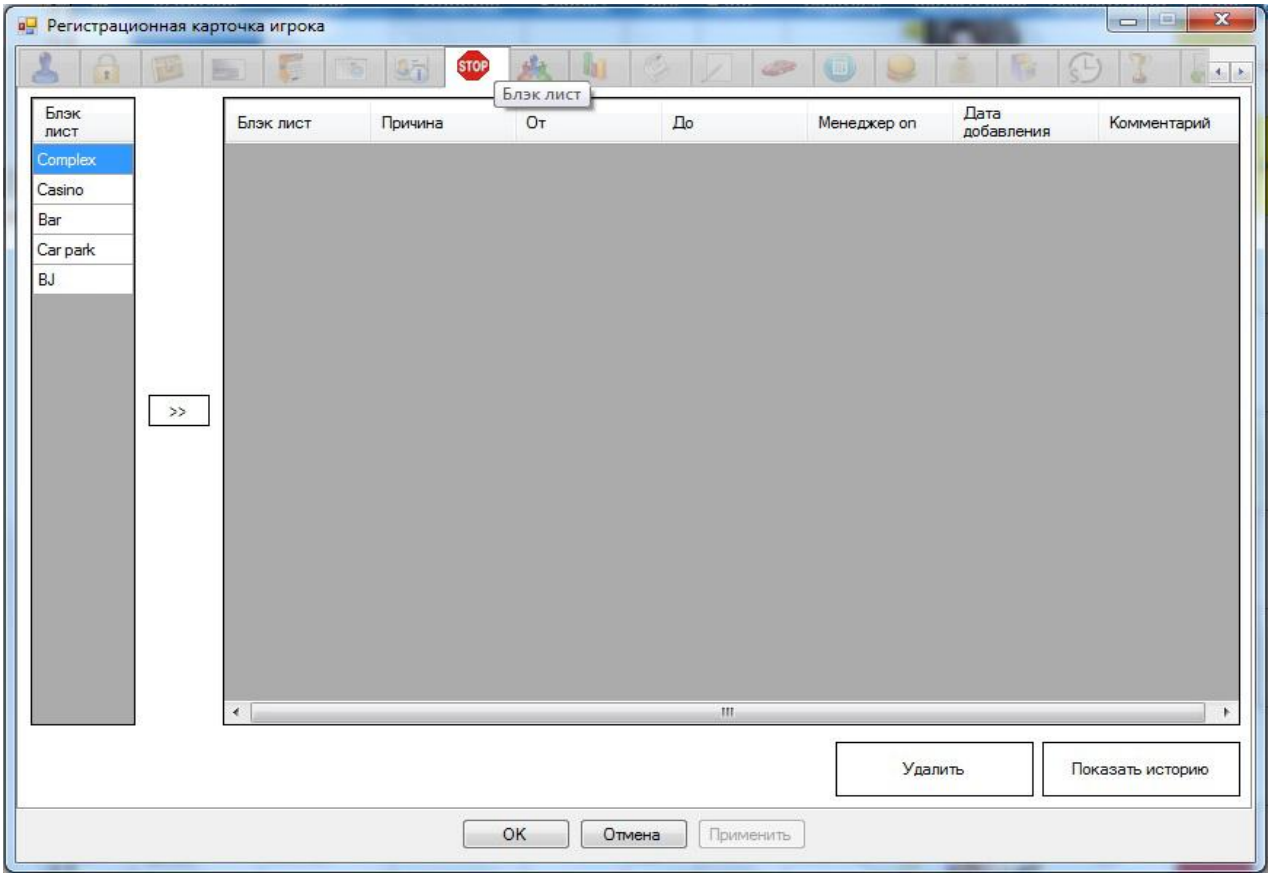
4. E-mail – в данном блоке можно указать до 2-х адресов электронной почты клиента для E-mail рассылок.

5. Адрес – в данном блоке указывается фактический адрес проживания клиента (например, для рассылки почтовых приглашений на розыгрыши).

6. Groups – в данном блоке выбирается группа, к которой относится клиент для групповых E-mail и SMS рассылок (установить галочку).

6.2.8 Закладка «Блэк лист».

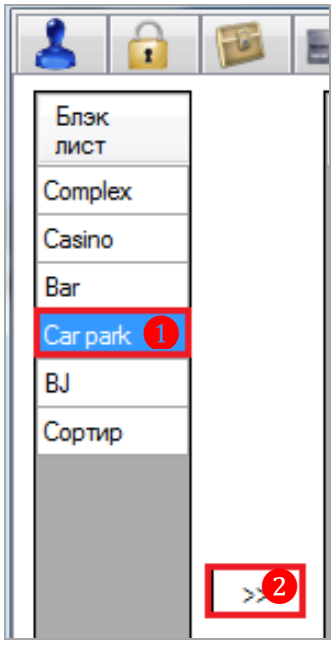
На закладке **«Блэк лист»** фиксируются блэк листы клиента.



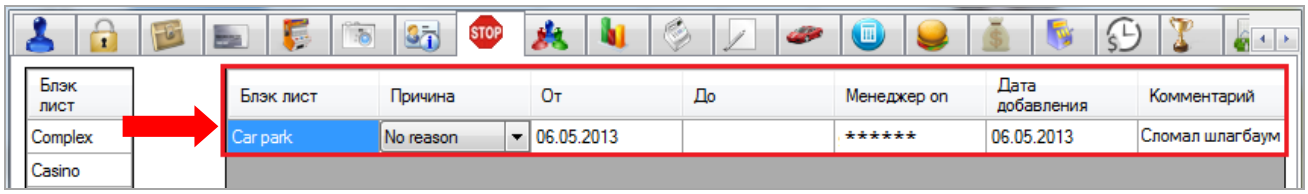
Описание настроек блэк листа содержится в п. «Блэк лист».

Порядок действий при наложении блэк листа:

1. Перед наложением блэк листа нужно определить его тип, то есть на что клиенту делается запрет. Для этого необходимо в левой части закладки в колонке **«Блэк лист»** кликом левой кнопкой мыши выбрать тип налагаемого на клиента блэк листа и нажать кнопку >>.

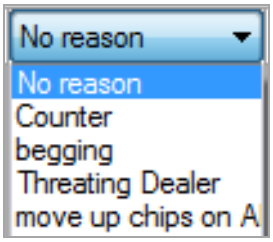


После нажатия кнопки блэк лист отобразится в списке активных блэк листов клиента в правой части закладки.



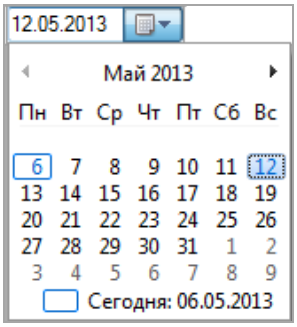
2. Далее нужно указать подробную информацию о налагаемом на игрока блэк листе (причина, сроки действия и т.п.). Для этого необходимо кликом левой кнопкой мыши выбрать в списке этот блэк лист и задать следующие параметры:

✓ **Причина** – из выпадающего списка выбрать причину, по которой на игрока наложен блэк лист (при необходимости).



✓ **От** – в данной колонке отображается дата начала действия блэк лист (устанавливается автоматически в момент создания, не редактируется).

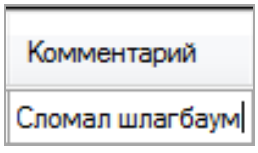
✓ **До** – с помощью всплывающего календаря установить дату окончания действия блэк листа.

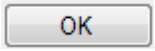


✓ **Менеджер on** – в данной колонке отображается логин менеджера (сотрудника), создавшего блэк лист (устанавливается автоматически в момент создания, не редактируется).

✓ **Дата добавления** – дата создания блэк-листа (устанавливается автоматически в момент создания, не редактируется).

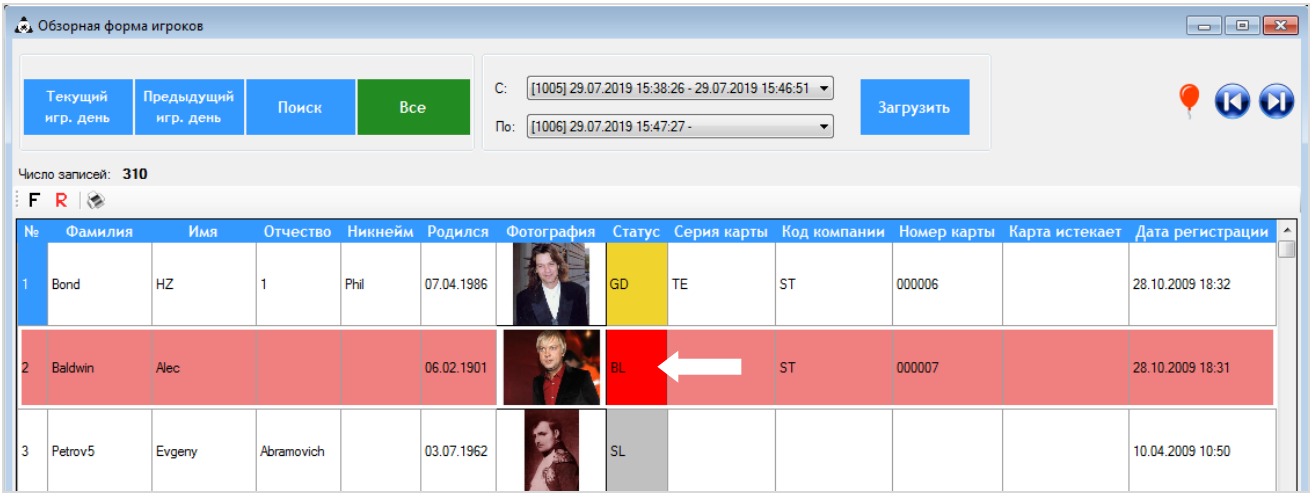
✓ **Комментарий** - с помощью клавиатуры ввести причину наложения блэк листа на игрока.



3. После установки необходимых параметров блэк листа необходимо нажать кнопку 

, расположенную на панели под закладкой, для сохранения.

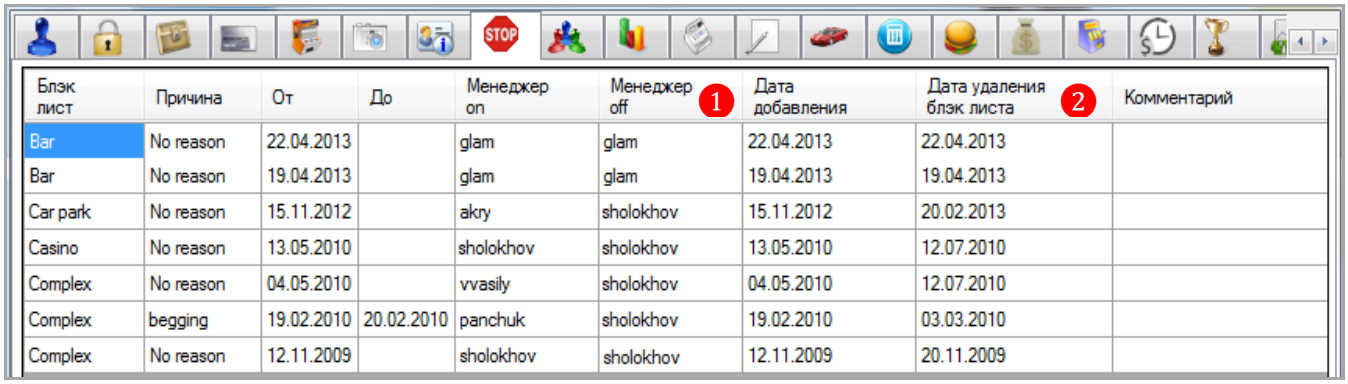
В **Обзорной форме игроков** заблокированные таким образом клиенты будут отмечены красным цветом и статусом **«BL».**



Примечание: Данный способ бана не блокирует ни карту, ни счета игрока, а выполняет информационную функцию, позволяя фиксировать в системе и отслеживать «проблемных» клиентов.

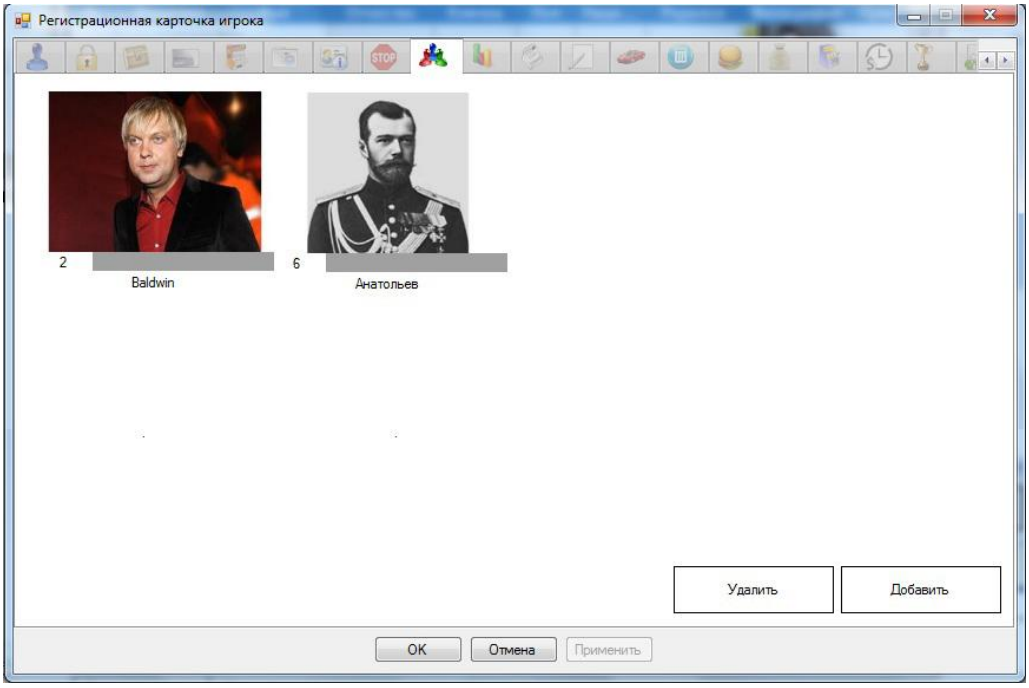
Любой созданный блэк лист может быть удалён из списка активных с помощью клавиши Удалить, расположенной на нижней панели закладки.

Для просмотра истории создания и удаления блэк листов игрока необходимо нажать кнопку Показать историю. В открывшемся окне отобразится список всех удалённых блэк листов с указанием логина менеджера 1, его удалившего, и даты удаления 2.



6.2.9 Закладка «Связи».

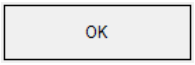
На данной закладке указываются связи с клиента с другими зарегистрированными в системе клиентами.



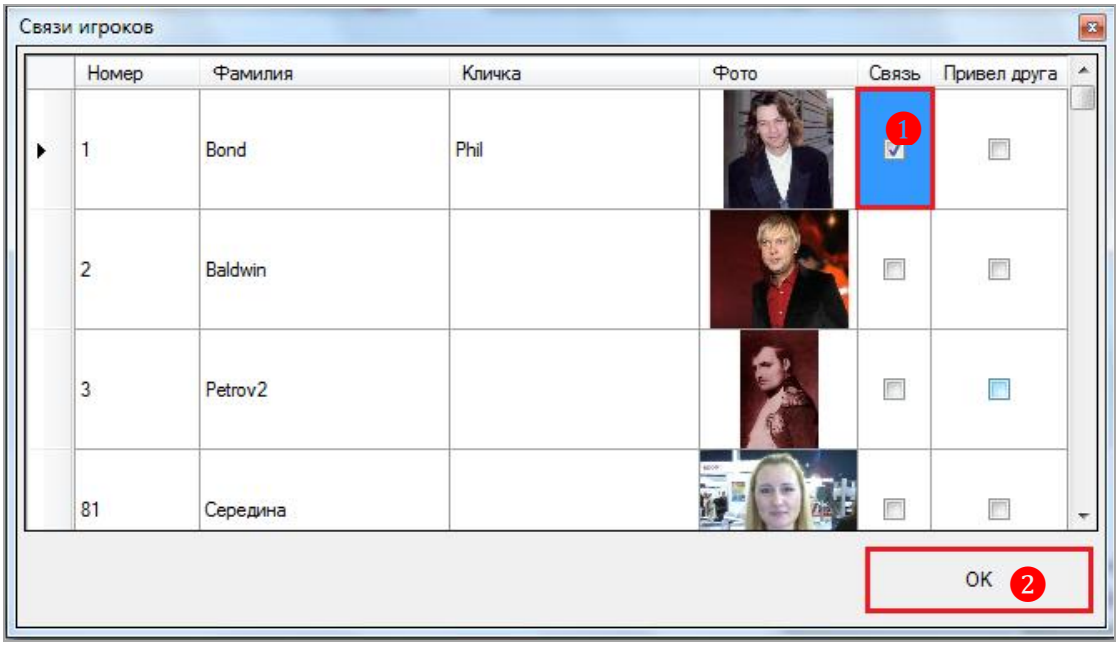
Для добавления связей к текущему игроку (карточка которого открыта в данный момент) необходимо выполнить следующее:

1. Нажать кнопку 

, расположенную в правом нижнем углу закладки.

2. В открывшейся форме из таблицы выбрать тех клиентов (установить галочку в колонке **«Связь»**), которые находятся в связи с текущим клиентом, и нажать кнопку 

.

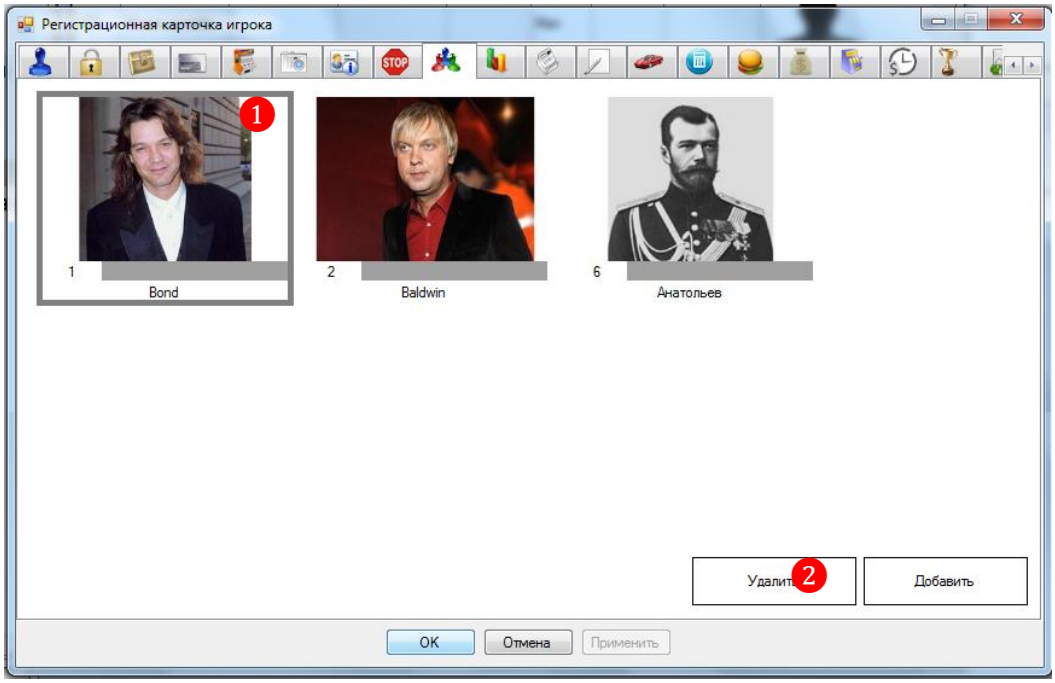


Таким образом, связь будет добавлена. На закладке отобразится фото 1, порядковый номер 2 и фамилия 3 добавленного клиента.



К клиентам находящимся в связи с текущим клиентом, автоматически будет добавлен в связь текущий клиент.

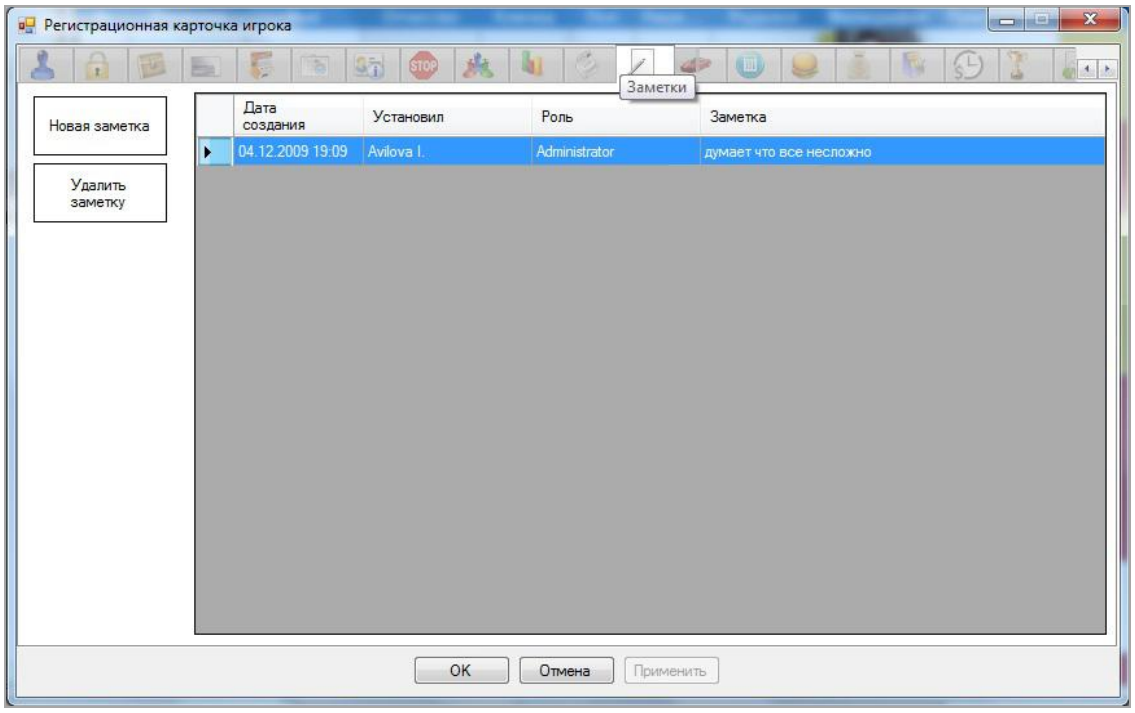
В случае если необходимо удалить из связи клиента какого-либо игрока, необходимо выбрать этого игрока (кликом левой кнопкой мыши на фото), фотография подсветится серой рамкой, и нажать кнопку Удалить.



Соответственно, у удалённого клиента автоматически будет удалена связь с текущим клиентом.

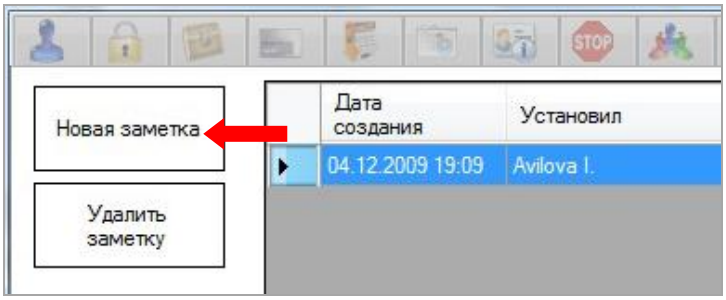
6.2.10 Закладка «Заметки».

На закладке **«Заметки»** можно составлять на клиента различные заметки (комментарии).

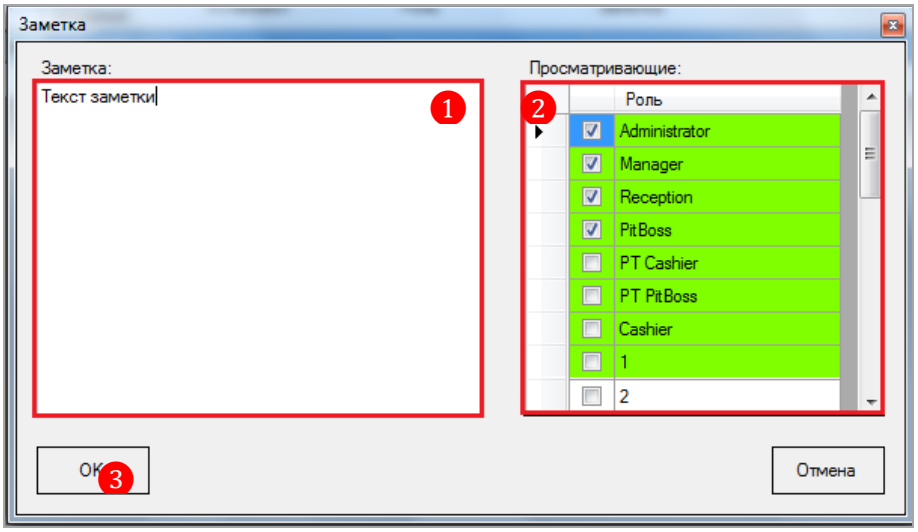


Чтобы создать новую заметку на клиента, необходимо выполнить следующее:

1. Нажать кнопку Новая заметка, расположенную в верхнем левом углу закладки.

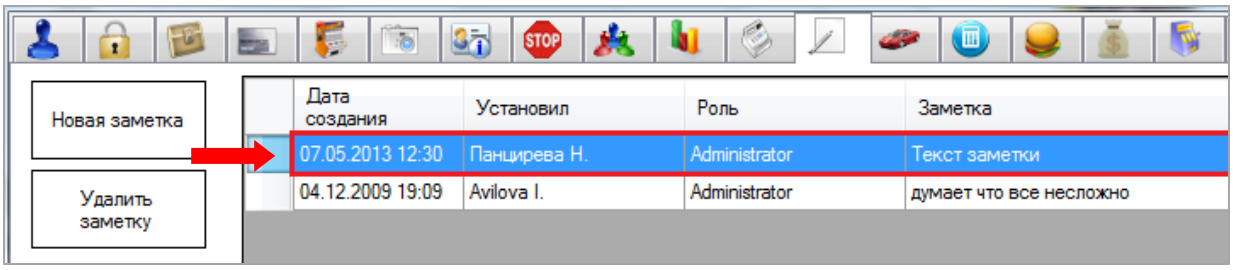


2. В открывшейся форме в поле **«Заметка»** ввести текст заметки, в поле **«Просматривающие»** выбрать роли (установить галочку), которые смогут читать данную заметку, и нажать кнопку OK.

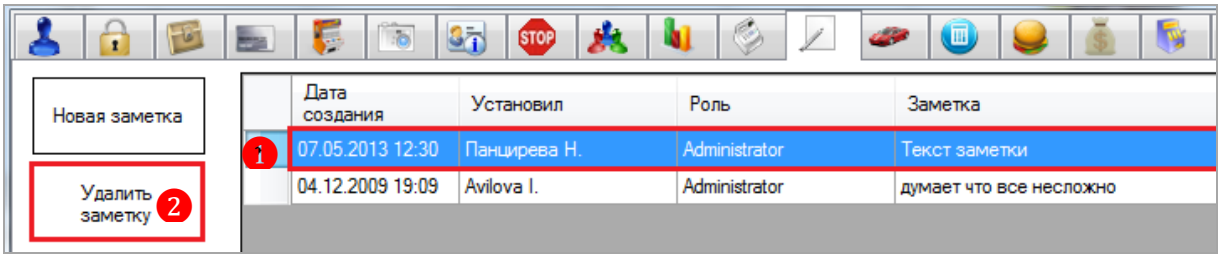


Примечание: Роли, которые выделены зеленым цветом, могут быть отмечены галочкой текущим пользователем.

Созданная заметка появится в общем списке с отображением даты и времени создания, логином и ролью создателя и самим текстом заметки.

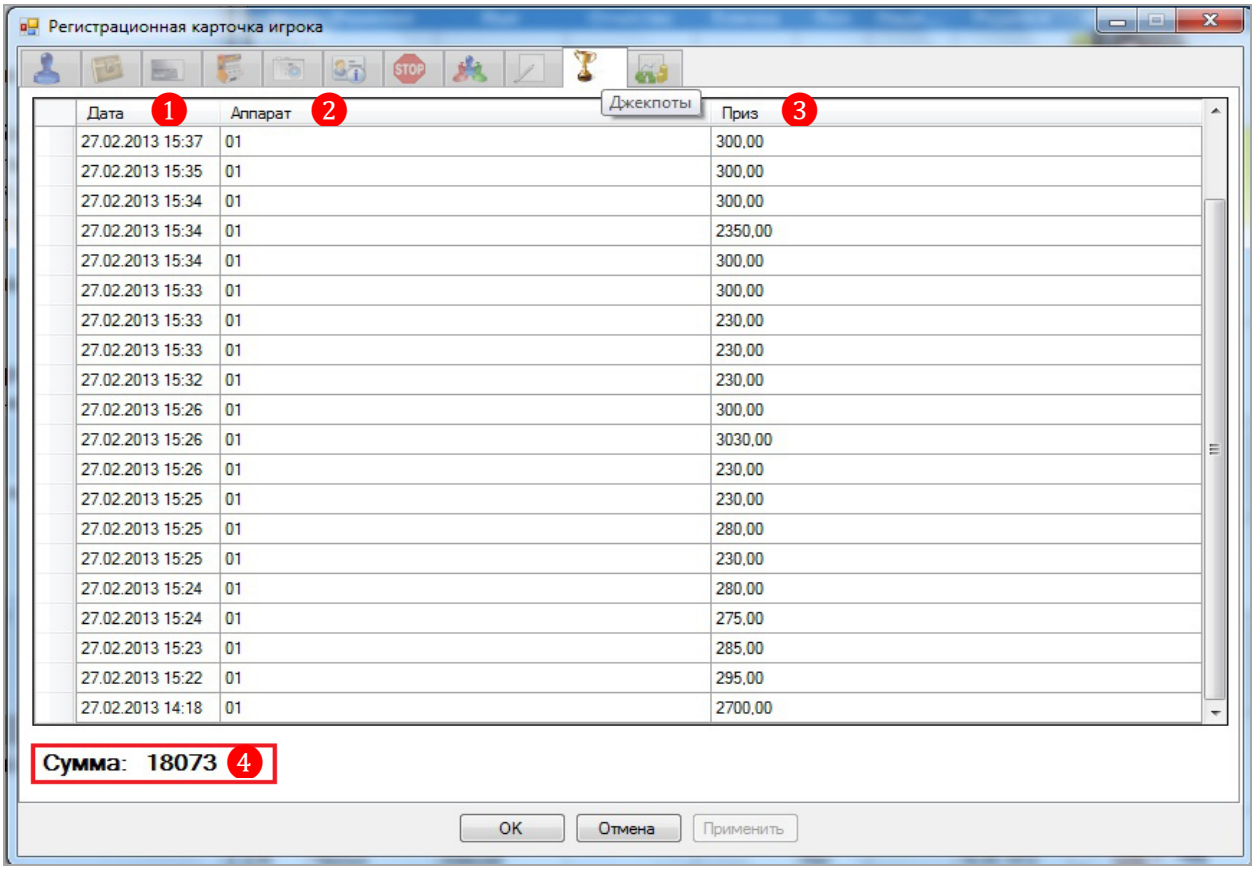


В случае если требуется удалить какую-либо заметку на клиента, то необходимо выбрать заметку кликом левой кнопкой мыши и нажать кнопку **«Удалить заметку»**.



6.2.11 Закладка «Джекпоты».

На закладке **«Джекпоты»** отображается информация о джекпотах, выигранных клиентом.

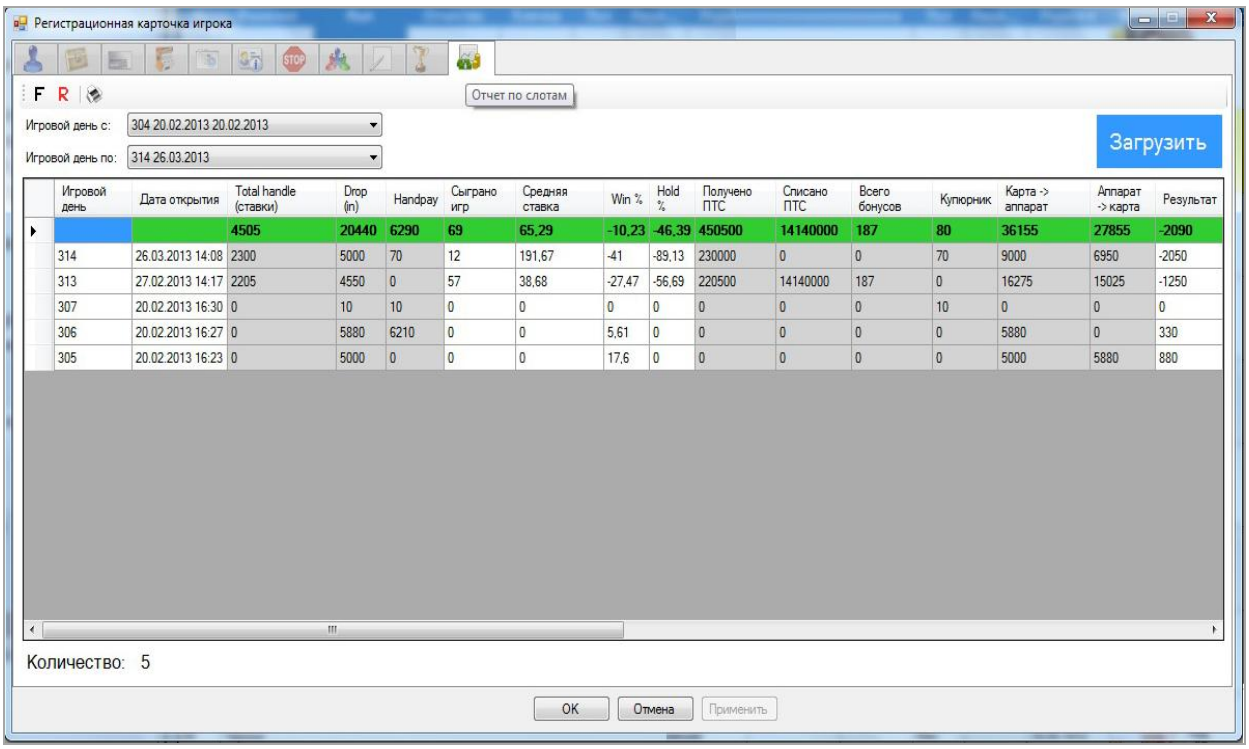


В таблице содержаться следующие данные:

1. Дата и время выпадения джекпота.
2. Номер игрового аппарата, на котором выпал джекпот.
3. Размер джекпота.
4. Общая сумма джекпотов, выигранным клиентом.

6.2.12 Закладка «Отчёты по слотам».

На закладке **«Отчёты по слотам»** отображается отчётность по финансовым результатам клиента.

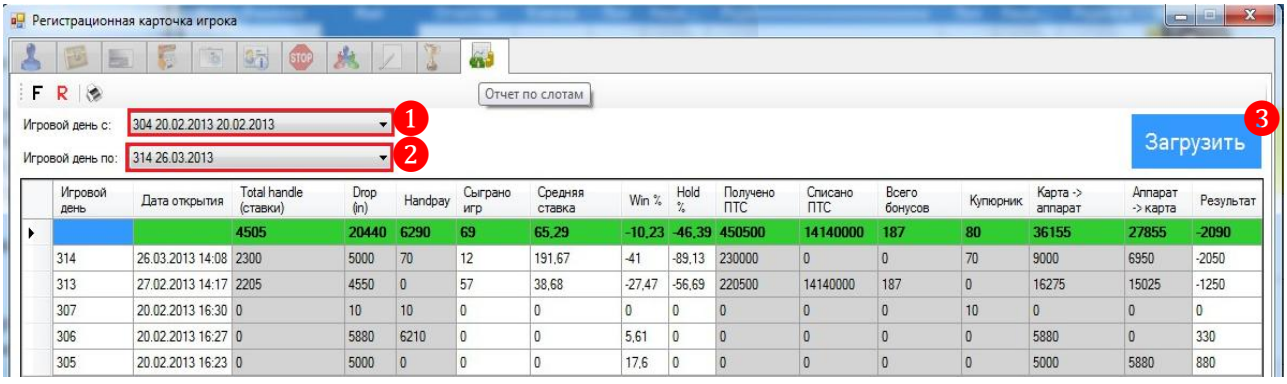


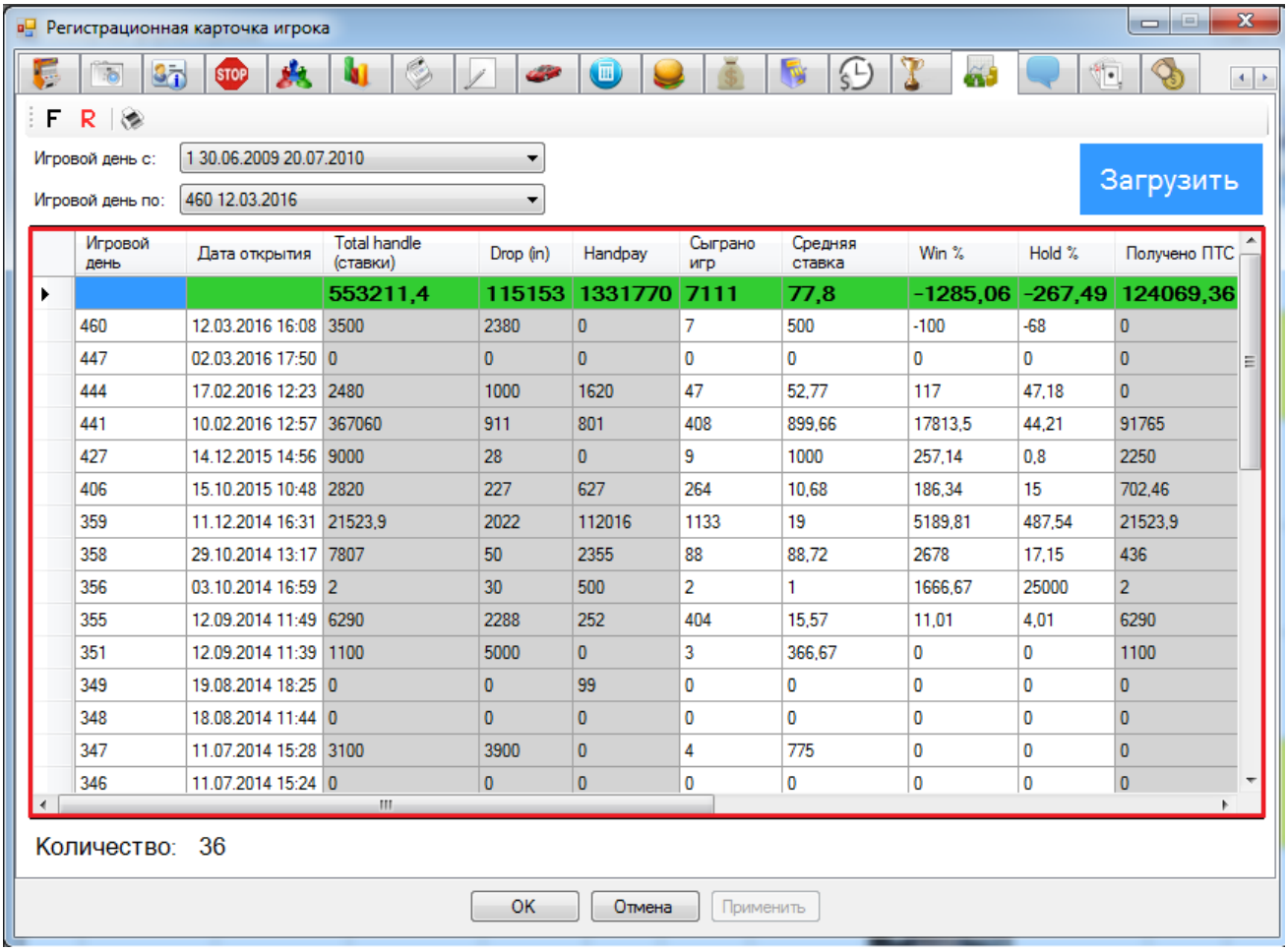
По умолчанию в таблицу загружаются данные за все игровые дни, когда клиент был активен. Чтобы сформировать отчёт за какой-либо определенный период или день, необходимо выполнить следующее:

1. Задать начало отчётного периода, выбрав игровой день из выпадающего списка (по дням или датам).

2. Задать окончание отчётного периода, выбрав игровой день из выпадающего списка (по дням или датам).

3. Нажать кнопку Загрузить. После чего отчёт будет сформирован и загружен в таблицу для просмотра и анализа.





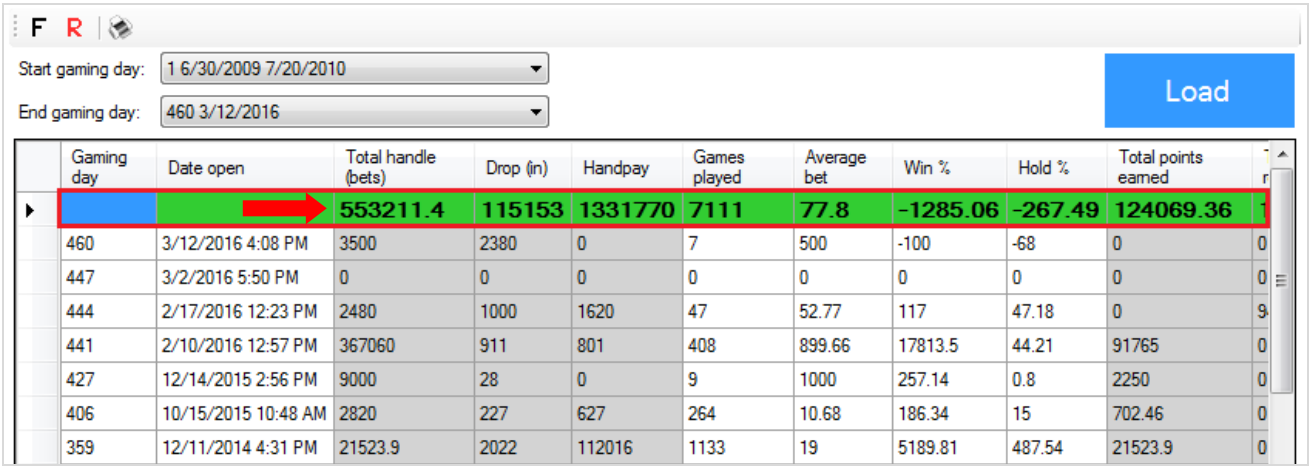
Игровой день	Дата открытия	Total handle (ставки)	Drop (in)	Handpay	Сыграно игр	Средняя ставка	Win %	Hold %	Получено ПТС
		553211,4	115153	1331770	7111	77,8	-1285,06	-267,49	124069,36
460	12.03.2016 16:08	3500	2380	0	7	500	-100	-68	0
447	02.03.2016 17:50	0	0	0	0	0	0	0	0
444	17.02.2016 12:23	2480	1000	1620	47	52,77	117	47,18	0
441	10.02.2016 12:57	367060	911	801	408	899,66	17813,5	44,21	91765
427	14.12.2015 14:56	9000	28	0	9	1000	257,14	0,8	2250
406	15.10.2015 10:48	2820	227	627	264	10,68	186,34	15	702,46
359	11.12.2014 16:31	21523,9	2022	112016	1133	19	5189,81	487,54	21523,9
358	29.10.2014 13:17	7807	50	2355	88	88,72	2678	17,15	436
356	03.10.2014 16:59	2	30	500	2	1	1666,67	25000	2
355	12.09.2014 11:49	6290	2288	252	404	15,57	11,01	4,01	6290
351	12.09.2014 11:39	1100	5000	0	3	366,67	0	0	1100
349	19.08.2014 18:25	0	0	99	0	0	0	0	0
348	18.08.2014 11:44	0	0	0	0	0	0	0	0
347	11.07.2014 15:28	3100	3900	0	4	775	0	0	0
346	11.07.2014 15:24	0	0	0	0	0	0	0	0

В таблице отчёта присутствуют следующие показатели финансовых результатов клиента:

Параметр	Описание
Gaming day	Порядковый номер игрового дня
Date open	Дата открытия игрового дня
Total handle (bets)	Сумма ставок клиента за игровой день
Drop (In) (чистый дроп)	Количество денег, которое клиент совершенно точно проиграл
Handpay	Количество денег, выведенных клиентом с баланса игрового аппарата посредством Handpay для получения на кассе
Games played	Количество игр, сыгранных клиентом в течение игрового дня
Average bet	Размер средней ставки в игровом дне ***Average bet = [Total handle] / [Games Played]***
Win %	Процент выигрыша аппарата ***Win % = [Win] / [Drop (in)] * 100****, где* ***Win (выигрыш) = (TotalWon - TotalBet) * Denomination***
Hold %	Процент удержания от сделанных ставок ***Hold % = [Win] / [Total handle (bets)] * 100***
Total points earned	Количество PTS, полученных клиентом в течение игрового дня
Total points redeemed	Количество PTS, списанных клиентом в течение игрового дня
Total bonuses	Количество бонусов, начисленных клиенту за проигранные на аппаратах деньги
Cash box	Количество денег, введённых клиентом в купюроприёмник

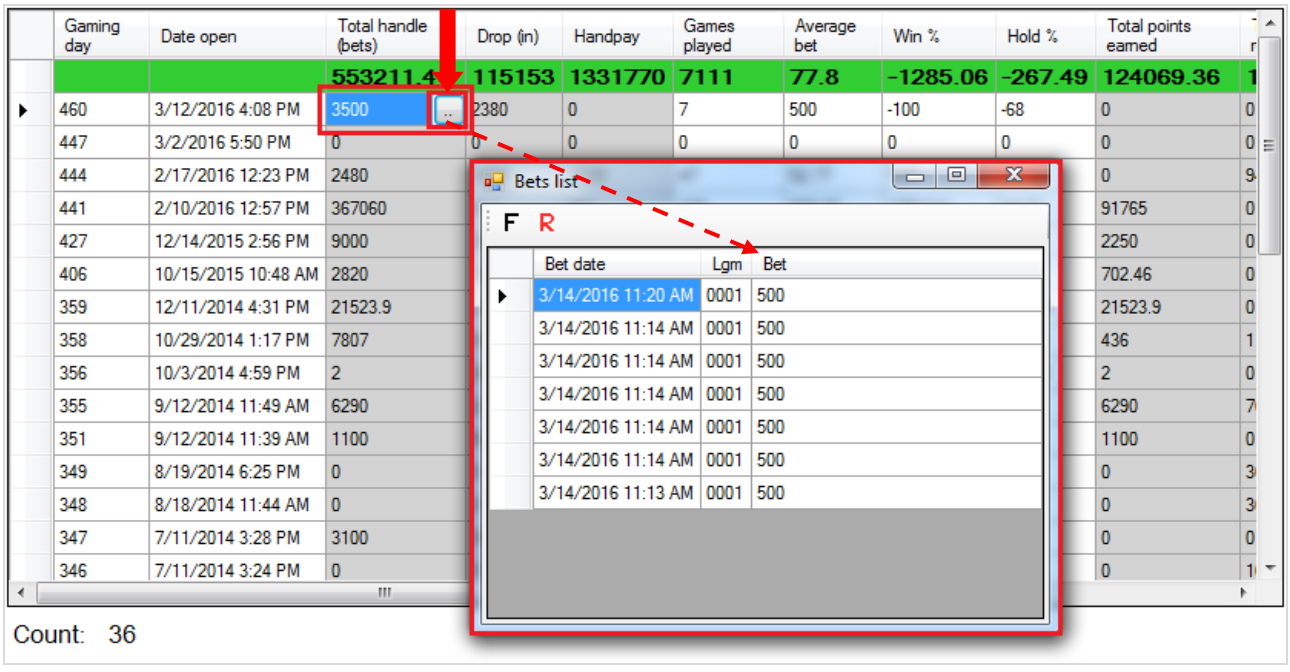
	игрового аппарата (по событиям в системе)
Card → Lgm	Количество денежных средств, зачисленных клиентом на баланс игрового аппарата с персональной карты.
Lgm → Card	Количество денежных средств, зачисленных клиентом на баланс персональной карты с баланса игрового аппарата.
Bill In Counter	Количество денег, введённых клиентом в купюроприёмник игрового аппарата (по данным счётчика ***Bill In***)
Remote In	Количество денег клиента, начисленных на ИА «с ключа» ***Примечание:*** *Если на форме* ***«Settings» → «Slots» → «Settings»*** *не установлена галочка в опции* ***«Cashless»****, то* ***Remote In*** *считается равным* ***0****.*
Result	Финансовый результат клиента ***Result = [Bill In + Card In + Remote In] - [Handpay + Card Out]***

В сформированном отчёте верхняя строка, подсвеченная зелёным фоном, содержит итоговые данные, полученные путём суммирования всех значений показателей по столбцам.



Gaming day	Date open	Total handle (bets)	Drop (in)	Handpay	Games played	Average bet	Win %	Hold %	Total points earned
		553211.4	115153	1331770	7111	77.8	-1285.06	-267.49	124069.36
460	3/12/2016 4:08 PM	3500	2380	0	7	500	-100	-68	0
447	3/2/2016 5:50 PM	0	0	0	0	0	0	0	0
444	2/17/2016 12:23 PM	2480	1000	1620	47	52.77	117	47.18	0
441	2/10/2016 12:57 PM	367060	911	801	408	899.66	17813.5	44.21	91765
427	12/14/2015 2:56 PM	9000	28	0	9	1000	257.14	0.8	2250
406	10/15/2015 10:48 AM	2820	227	627	264	10.68	186.34	15	702.46
359	12/11/2014 4:31 PM	21523.9	2022	112016	1133	19	5189.81	487.54	21523.9

Данные в ячейках серого цвета могут быть детализированы. Для этого необходимо кликнуть левой кнопкой мыши на ячейке, а затем на появившейся кнопке. После этого откроется форма с детализированными данными (например, по операциям в течение игрового дня).

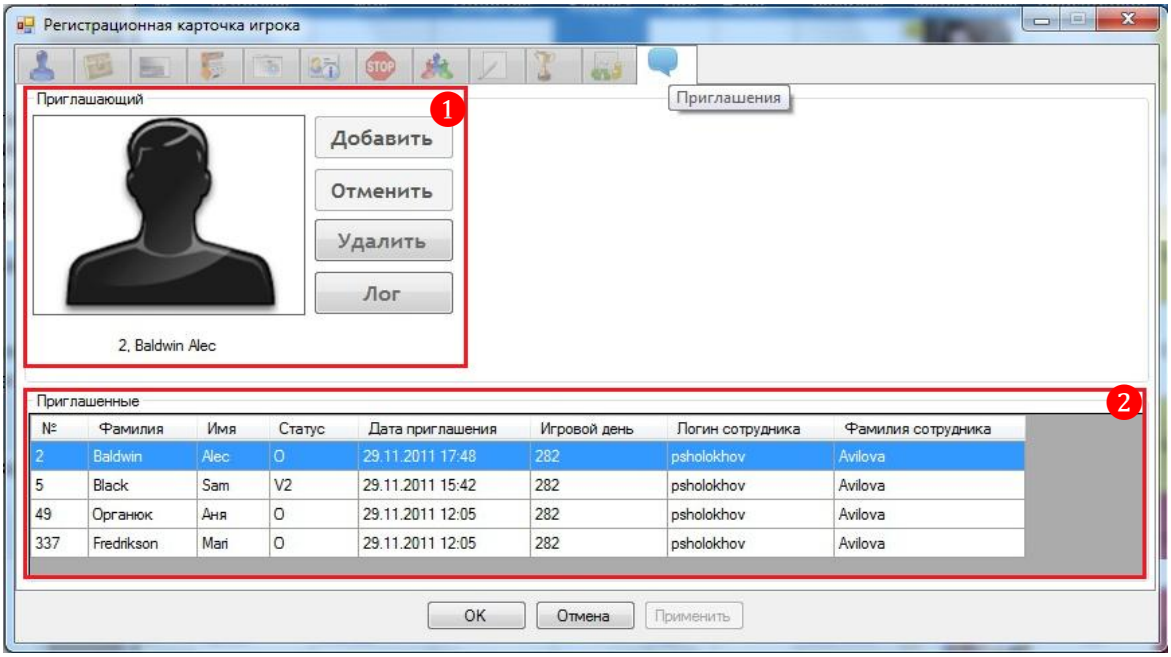


Gaming day	Date open	Total handle (bets)	Drop (in)	Handpay	Games played	Average bet	Win %	Hold %	Total points earned
		553211.4	115153	1331770	7111	77.8	-1285.06	-267.49	124069.36
460	3/12/2016 4:08 PM	3500	2380	0	7	500	-100	-68	0
447	3/2/2016 5:50 PM	0	0	0	0	0	0	0	0
444	2/17/2016 12:23 PM	2480							0
441	2/10/2016 12:57 PM	367060							91765
427	12/14/2015 2:56 PM	9000							2250
406	10/15/2015 10:48 AM	2820							702.46
359	12/11/2014 4:31 PM	21523.9							21523.9
358	10/29/2014 1:17 PM	7807							436
356	10/3/2014 4:59 PM	2							2
355	9/12/2014 11:49 AM	6290							6290
351	9/12/2014 11:39 AM	1100							1100
349	8/19/2014 6:25 PM	0							0
348	8/18/2014 11:44 AM	0							0
347	7/11/2014 3:28 PM	3100							0
346	7/11/2014 3:24 PM	0							0

Bet date	Lgm	Bet
3/14/2016 11:20 AM	0001	500
3/14/2016 11:14 AM	0001	500
3/14/2016 11:14 AM	0001	500
3/14/2016 11:14 AM	0001	500
3/14/2016 11:14 AM	0001	500
3/14/2016 11:14 AM	0001	500
3/14/2016 11:13 AM	0001	500

6.2.13 Закладка «Приглашения».

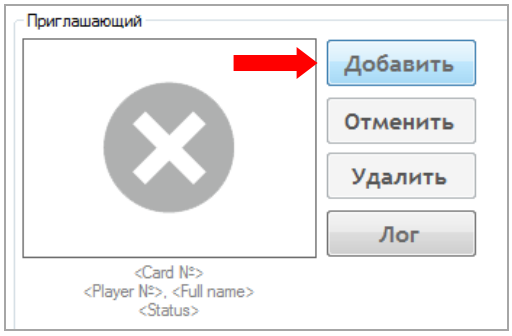
На закладке **«Приглашения»** фиксируется игрок, который пригласил в клуб данного клиента (Приглашающий 1) и отображается список игроков, которых пригласил в клуб сам клиент (Приглашённые 2).



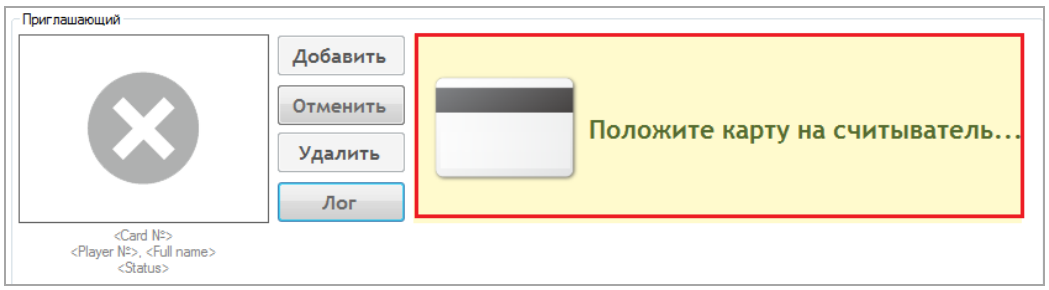
Данная функция используется, если в настройках системы включена опция начисления на персональную карту PTS «от друзей» (подробнее об этом в п. «Настройка PTS "от друзей"»).

Чтобы добавить в карточку текущего клиента пригласившего его игрока, необходимо выполнить следующее:

1. В разделе **«Приглашающий»** нажать кнопку **Добавить**.

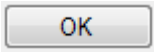


2. После нажатия кнопки, справа появится надпись **«Положите карту на считыватель»**. Необходимо взять персональную карту приглашающего игрока и приложить к считывателю.



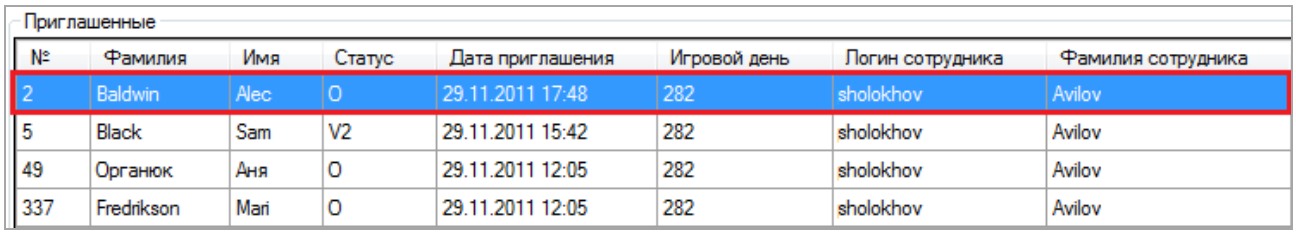
Таким образом, приглашающий будет добавлен, и на закладке в блоке **«Приглашающий»** отобразится следующая информация:



3. Для сохранения нажать кнопку 

, расположенную на нижней панели формы.

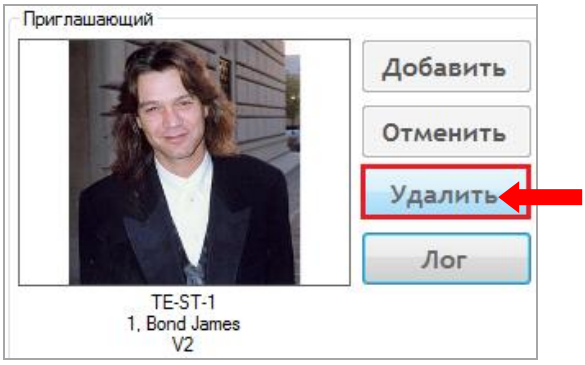
После того, как в регистрационную карточку клиента был добавлен приглашающий его игрок, в регистрационной карточке пригласившего игрока на закладке **«Приглашения»** в списке **«Приглашённые»** данное приглашение будет зафиксировано автоматически.

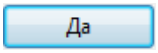


№	Фамилия	Имя	Статус	Дата приглашения	Игровой день	Логин сотрудника	Фамилия сотрудника
2	Baldwin	Alec	O	29.11.2011 17:48	282	sholokhov	Avilov
5	Black	Sam	V2	29.11.2011 15:42	282	sholokhov	Avilov
49	Органюк	Аня	O	29.11.2011 12:05	282	sholokhov	Avilov
337	Fredrikson	Mari	O	29.11.2011 12:05	282	sholokhov	Avilov

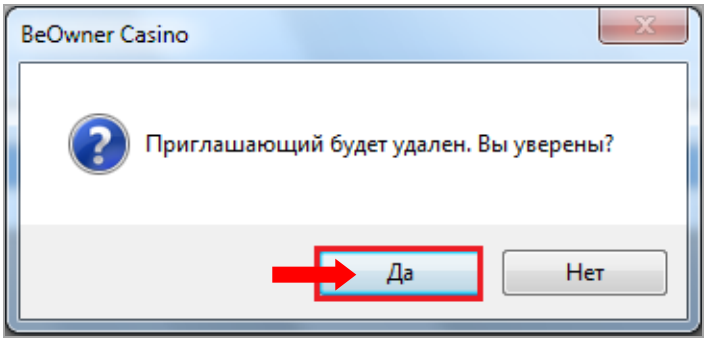
Для удаления пригласившего игрока из закладки **«Приглашения»** необходимо нажать кнопку 

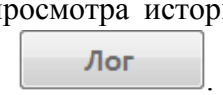
.



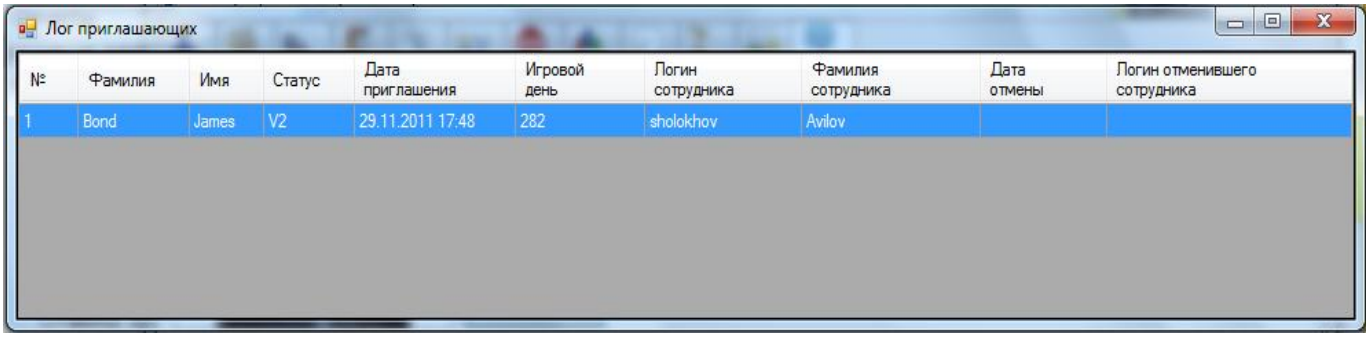
Затем нажать кнопку 

в открывшемся окне для подтверждения удаления.

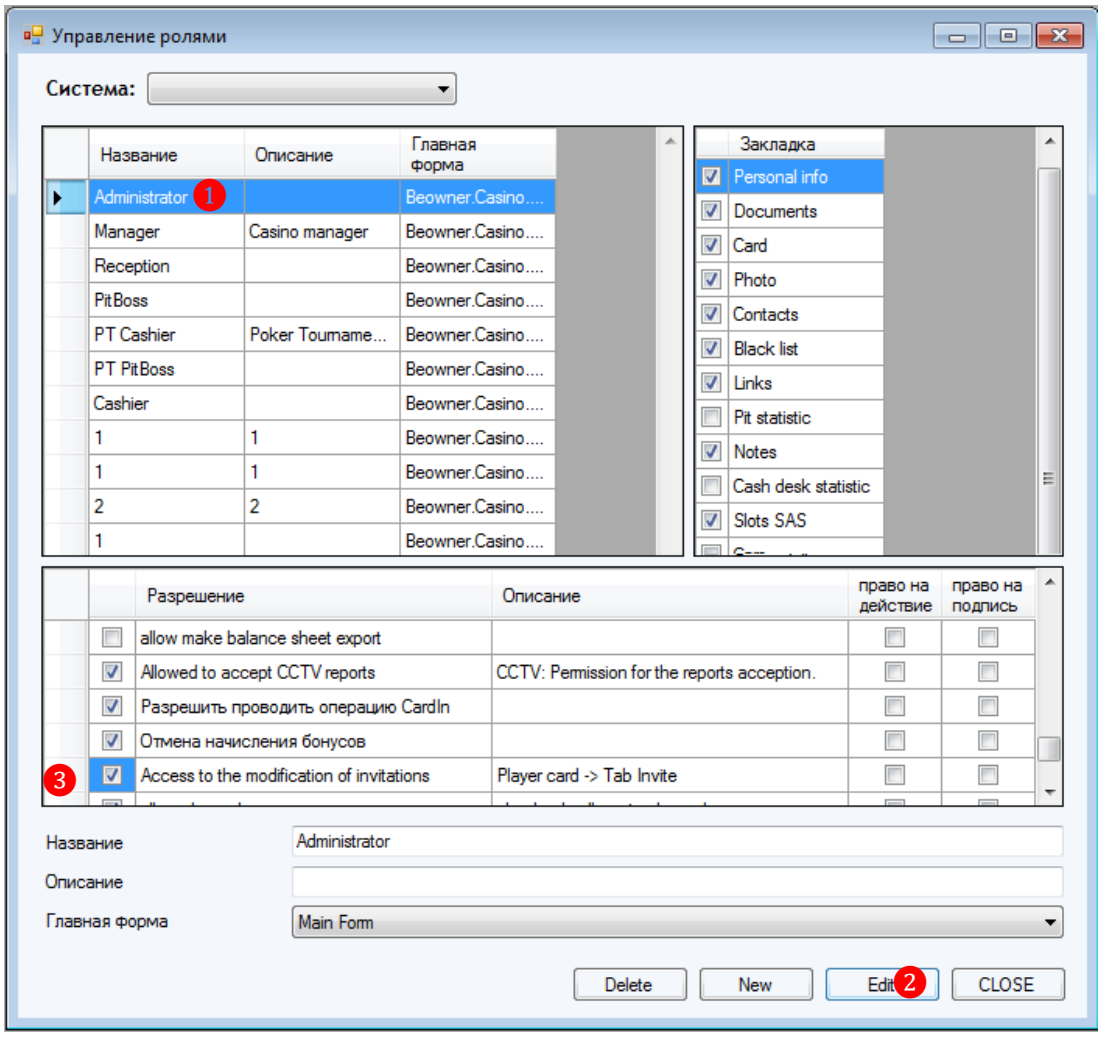


Для просмотра истории добавления/удаления **«Приглашающего»** необходимо нажать на кнопку 

. Откроется форма, в которой будут отражены все операции добавления/удаления **«Приглашающего»**.

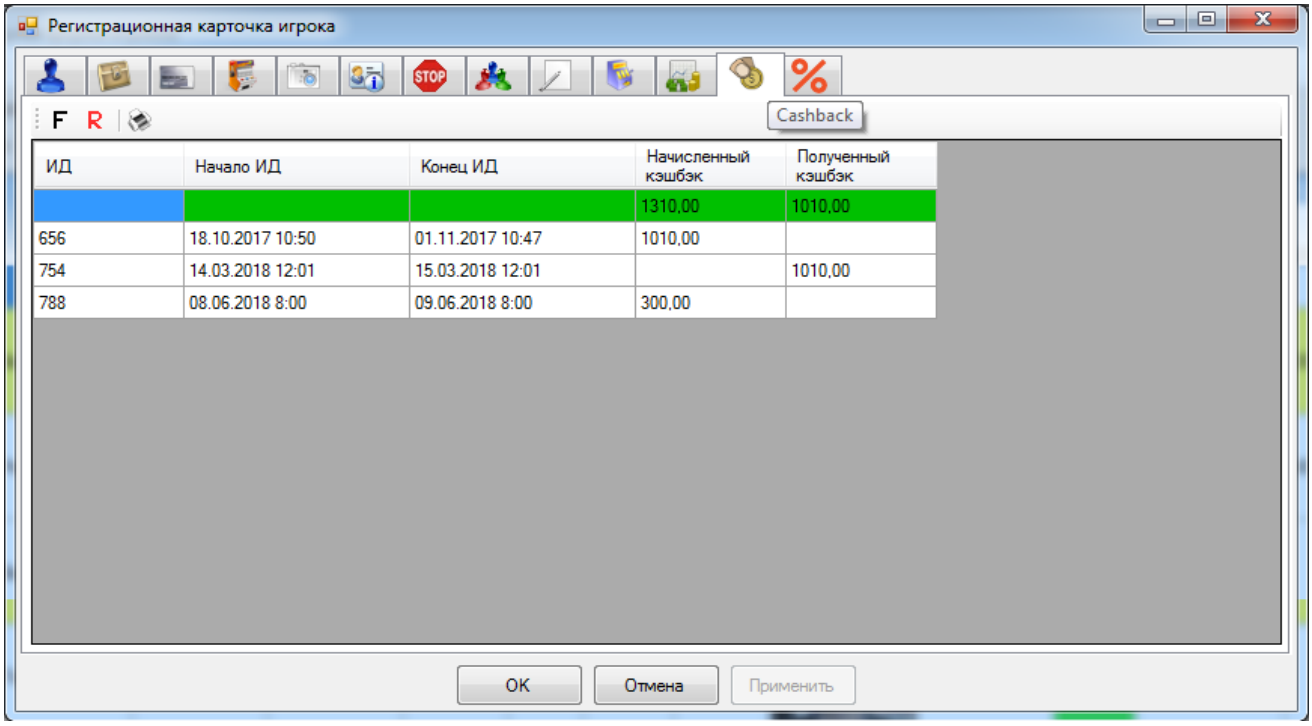


Примечание: Доступ к кнопкам «Удалить» и «Лог» регулируется правами доступа. Чтобы разрешить или запретить пользователям доступ к данным кнопкам, необходимо выбрать в главном меню «Администрирование» → «Роли», в открывшейся форме выбрать роль, нажать на кнопку «Edit» и в таблице с разрешениями поставить (или убрать) галочку в пункте «Access to the modification of invitations».



6.2.14 Закладка «Cashback».

На закладке **«Cashback»** отображается история о начисленных и потраченных клиентом Cashback (проценты с проигранных денег). По умолчанию в таблицу загружаются данные за все игровые дни.

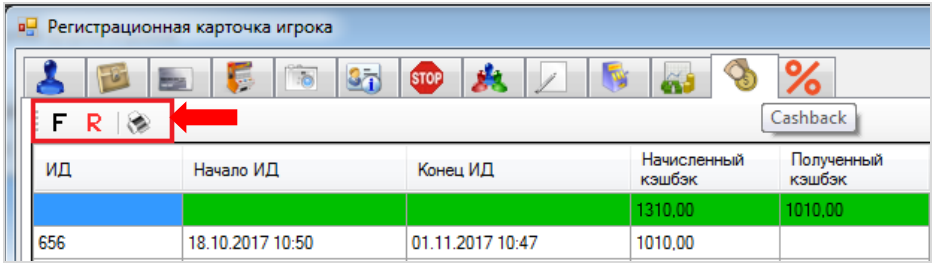


В колонках таблицы отображаются следующие данные:

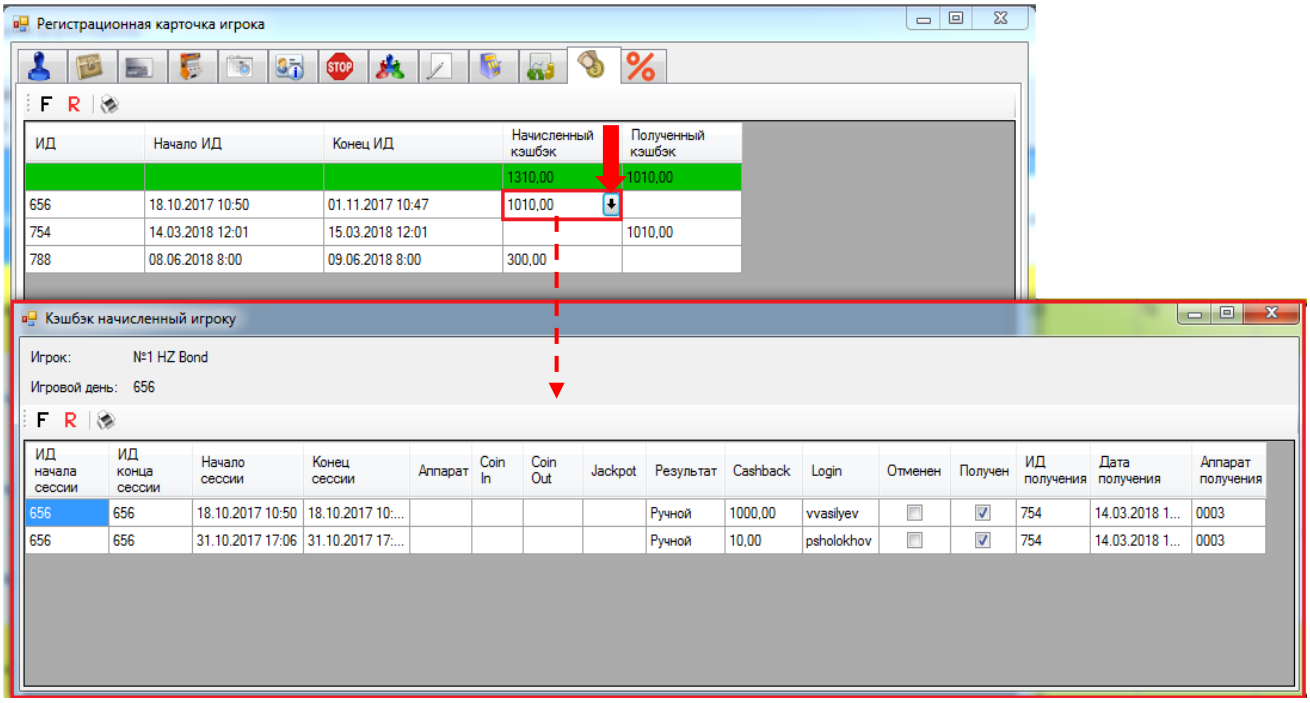
Параметры	Описание
ИД	Номер игрового дня, в котором был начислен/списан Cashback
Начало ИД	Дата и время начала игрового дня
Конец ИД	Дата и время окончания игрового дня
Начисленный кэшбэк	Сумма Cashback, начисленная на карту игроку в данном игровом дне
Полученный кэшбэк	Сумма Cashback, зачисленная с карты игрока на ИА в данном игровом дне

В верхней строке таблицы, выделенной зелёным цветом, отображаются итоговые значения колонок **«Начисленный кэшбэк»** и **«Полученный кэшбэк».**

Также в данной форме действует стандартная система фильтрации, поиска и печати данных.

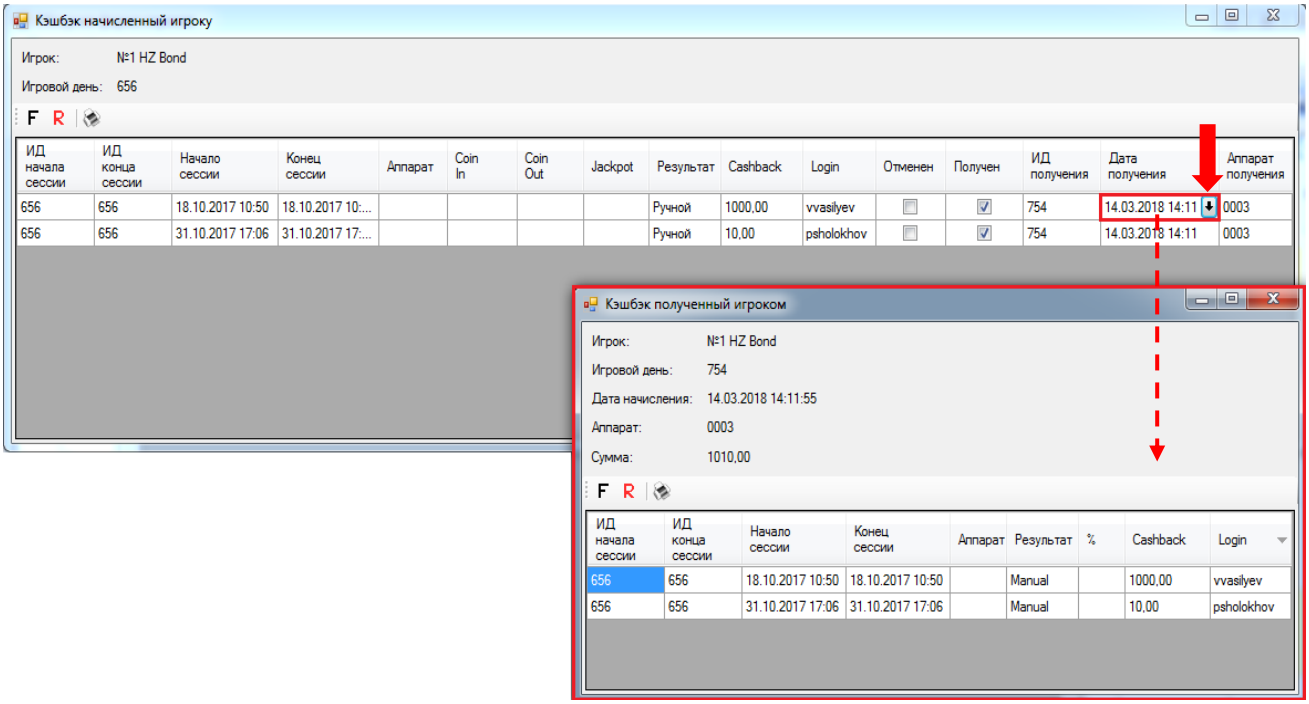


Если кликнуть по ячейке колонки **«Начисленный кэшбэк»** и нажать на появившуюся кнопку , то откроется форма с детализацией этой суммы.



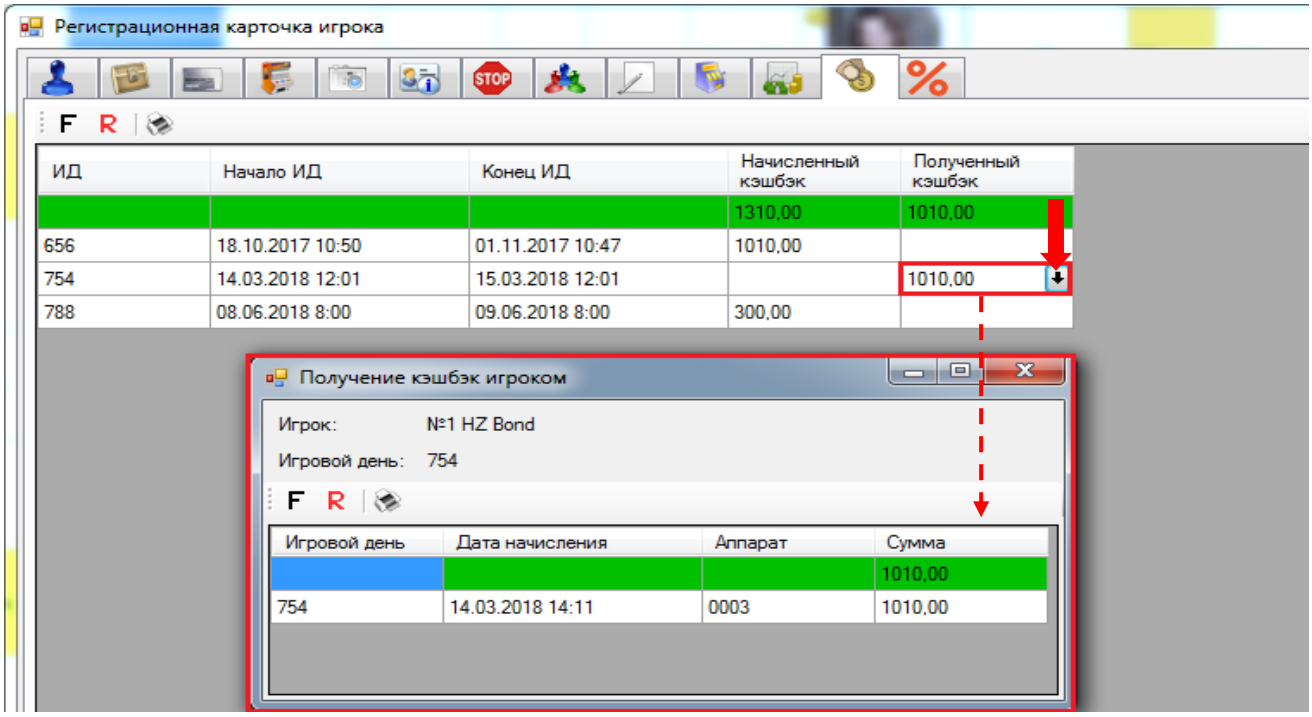
Параметры	Описание
ИД начала сессии	Номер игрового дня начала сессии.
ИД конца сессии	Номер игрового дня окончания сессии.
Начало сессии	Дата и время начала сессии.
Конец сессии	Дата и время окончания сессии.
Аппарат	Номер игрового аппарата, на котором играл игрок.
Coin In	Сумма ставок игрока.
Coin Out	Сумма выигрышей игрока.
Jackpot	Сумма выигранного игроком джекпота
Результат	Результат игрока: ***Result = Coin In – Coin Out – Jackpot*** Если кэшбэк был начислен игроку пользователем вручную, то будет отображаться надпись **«Ручной».**
Начисленный кэшбэк	Сумма Cashback, начисленная на карту игрока.
Login	Логин сотрудника, начислившего Cashback на карту игрока вручную.
Отменён	Если установлена галочка – это значит, что данный Cashback был отменён по каким-либо причинам.
Получен	Если установлена галочка – это значит, что данный Cashback был получен игроком (зачислен на баланс аппарата).
ИД получения	Номер игрового дня, в котором Cashback был получен игроком (зачислен на баланс аппарата).
Дата получения	Дата и время, когда Cashback был получен игроком (зачислен на баланс аппарата).
Аппарат получения	Номер игрового аппарата, на котором был получен Cashback (зачислен на баланс аппарата).

В этой же форме можно посмотреть историю по полученным кэшбэкам за какой-либо из дней, если кликнуть по любой ячейке колонки «**Дата получения**» и нажать на появившуюся кнопку .



Колонки	Описание
ИД начала сессии	Номер игрового дня начала сессии.
ИД конца сессии	Номер игрового дня окончания сессии.
Начало сессии	Дата и время начала сессии.
Конец сессии	Дата и время окончания сессии.
Аппарат	Номер игрового аппарата, на котором играл игрок.
Результат	Результат игрока: ***Result = Coin In - Coin Out - Jackpot*** Если кэшбэк был начислен игроку пользователем вручную, то будет отображаться надпись **«Ручной».**
%	Процент, который использовался при расчёте суммы Cashback для начисления игроку.
Cashbeck	Сумма начисленного кэшбэка.
Login	Логин пользователя, начислившего игроку кэшбэк вручную.

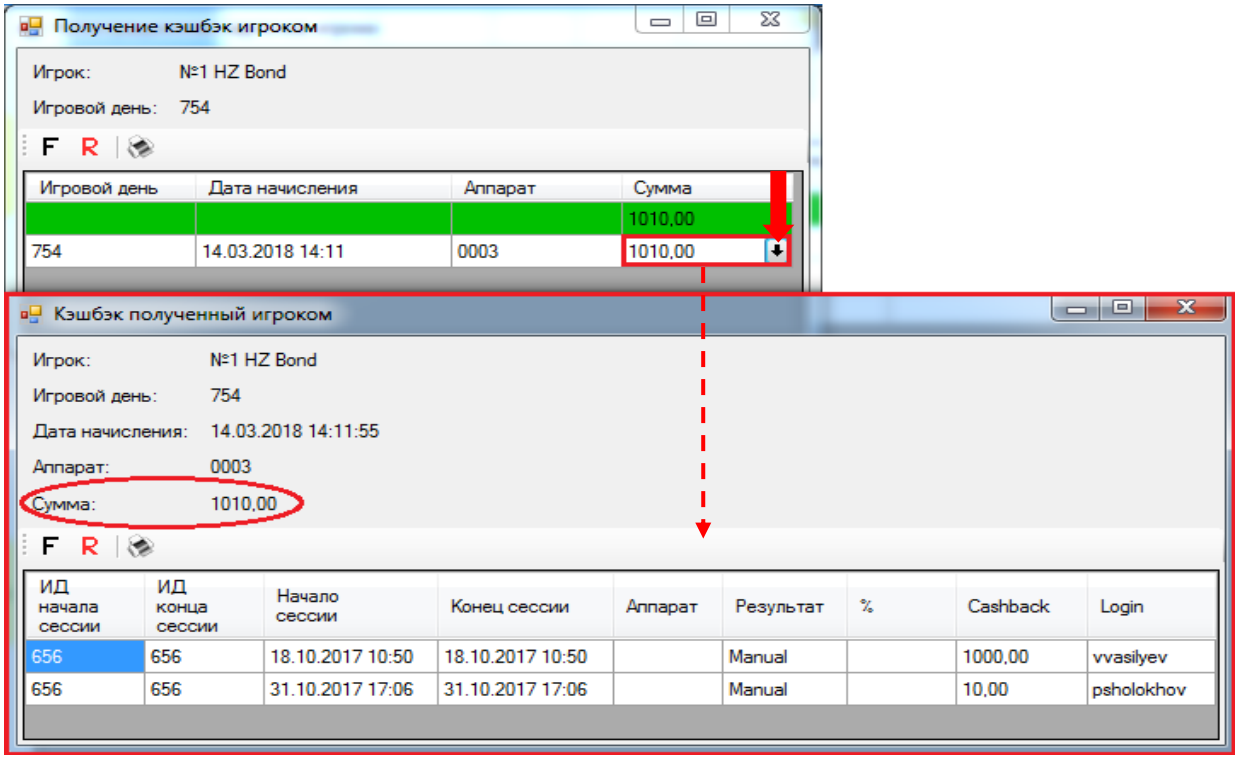
Если в таблице формы **«Кэшбэк игрока»** в строке любого игрового дня кликнуть по ячейке с суммой «**Полученный кэшбэк**» и нажать на появившуюся кнопку, то откроется форма с детализацией этой суммы в разрезе по операциям зачисления Cashback на баланс аппарата в этом игровом дне.



Колонки	Описание
Игровой день	Номер игрового дня
Дата начисления	Дата и время зачисления Cashback на аппарат
Аппарат	Номер игрового аппарата, на баланс которого был зачислен Cashback
Сумма	Сумма Cashback, зачисленная на баланс аппарата

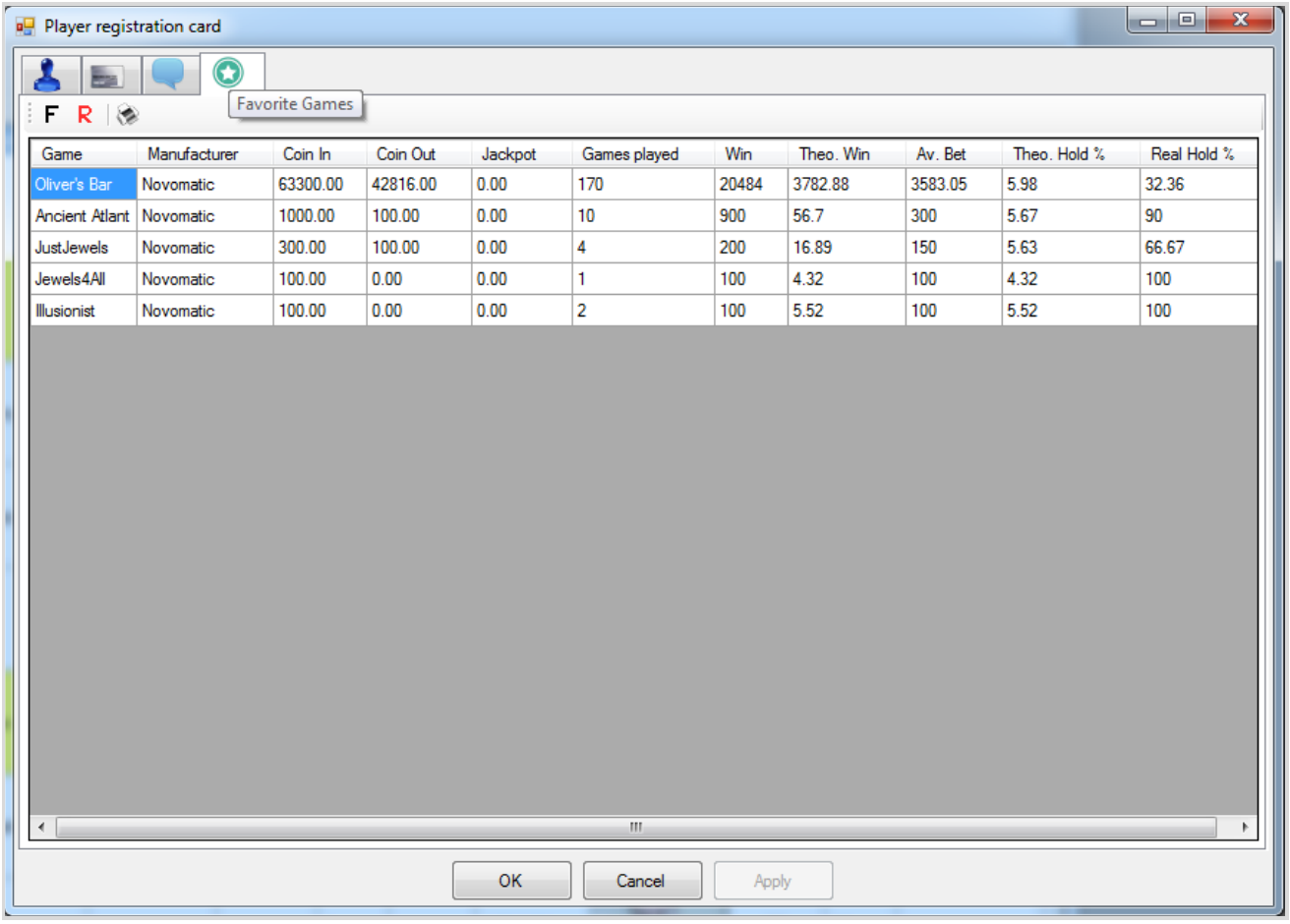
В верхней строке таблицы, выделенной зелёным цветом, отображается итоговое значение колонки «**Сумма**» (суммарно по всем дням).

Если кликнуть по ячейке «**Сумма**» и нажать на появившийся значок , то откроется таблица с данными по всем суммам Cashback, которые входили в этот полученный Cashback.



6.2.15 Закладка «Favorite Games».

На закладке **«Favorite Games»** отображается статистика по играм, в которые когда-либо играл клиент.



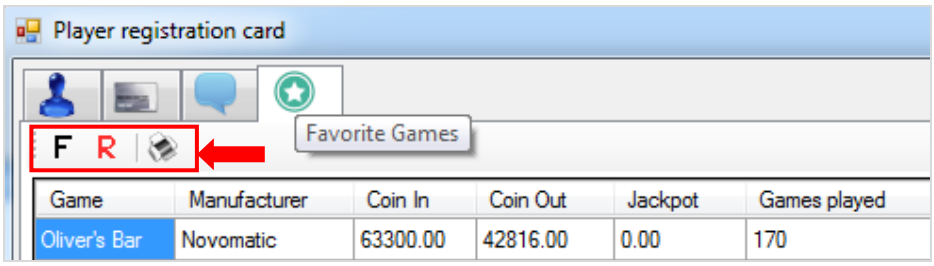
Внимание! Для сбора и отображения в карточке игрока статистики по играм в системе «SlotLogic» предварительно должен быть настроен список SAS игр («Settings» → «Slots» → «SAS games», подробнее см. «Настройка списка SAS игр») и выполнена привязка SAS игр к аппаратам.

В колонках таблицы отображаются следующие данные:

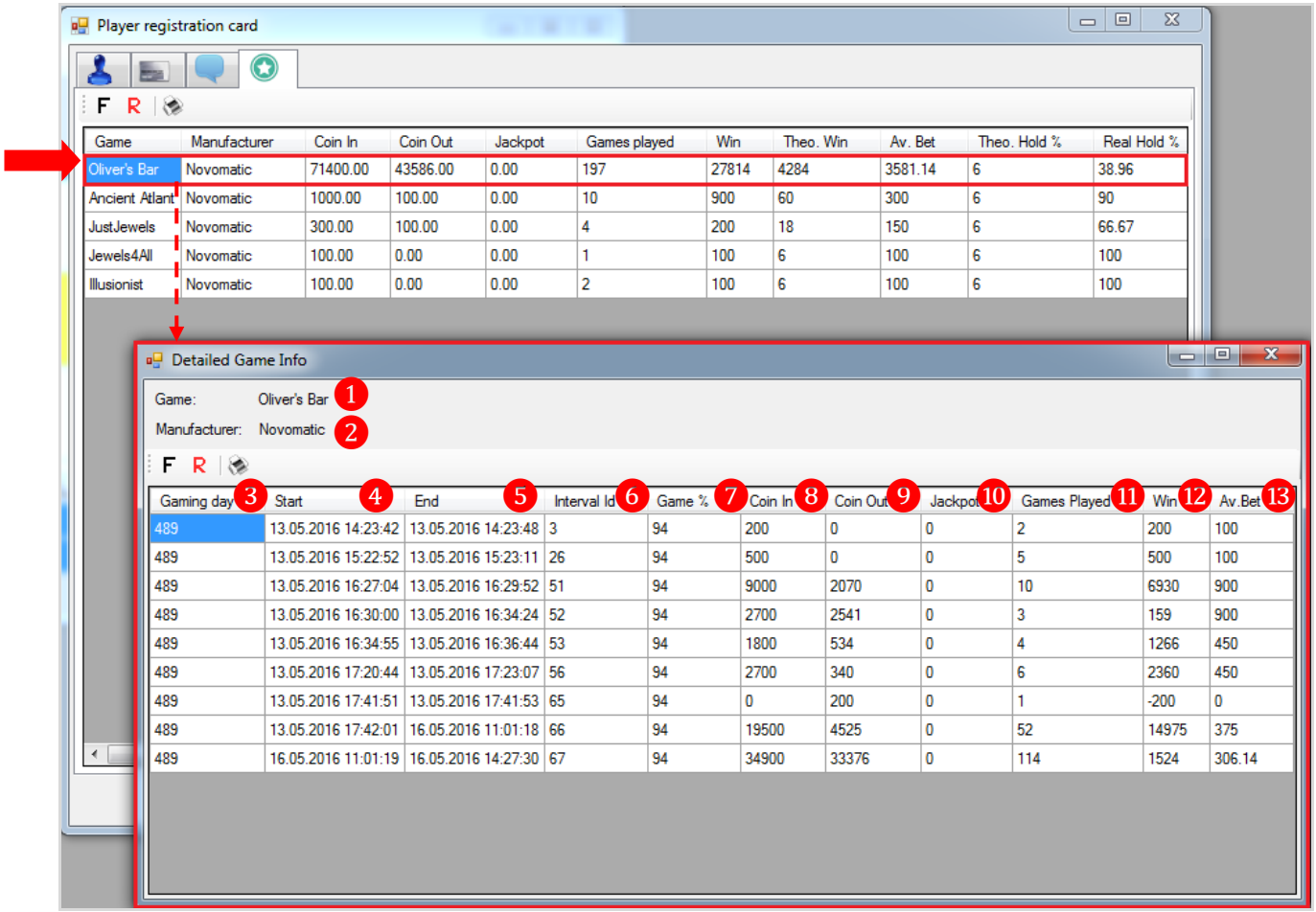
Показатели	Описание	Формула
Game	Названия SAS игр Список игр отсортирован по возрастанию показателя *Coin In* (снизу вверх)	*Загружается из настроек (Settings» → Slots → SAS games)*
Manufacturer	Производитель игры (аппарата)	*Загружается из настроек (Settings → Slots → Slot producers)*
Coin In	Сумма кредитов, потраченных в игре (сумма ставок)	*Загружается из ИА*
Coin Out	Сумма выигрышей в игре	*Загружается из ИА*
Jackpot	Сумма аппаратных джекпотов, выпавших во время игры	*Загружается из ИА*
Games played	Количество сыгранных игр (спинов)	*Загружается из ИА*
Win	Реальный выигрыш клуба (рассчитан по данным счётчиков ИА)	*Win = Coin In - Coin Out - Jackpot*

Theo. Win	Теоретический выигрыш клуба (рассчитан исходя из процента отдачи, заложенного в игре)	*Theo Win = Coin In * (100% - BasePercent%)*
Av. Bet	Сумма средней ставки в игре	*Av. Bet = Coin in / Games Played*
Theo. Hold %	Теоретический процент удержания клуба	*Theo Hold% = Theo Win / ∑Coin In * 100%*
Real Hold %	Реальный процент удержания клуба	*Real Hold% = ∑ Win / ∑ Coin In * 100%*

Также в данной форме действует стандартная система фильтрации, поиска и печати данных.



Двойным кликом левой кнопкой мыши по строке любой игры открывается форма с детализацией данных по игровым сессиям.

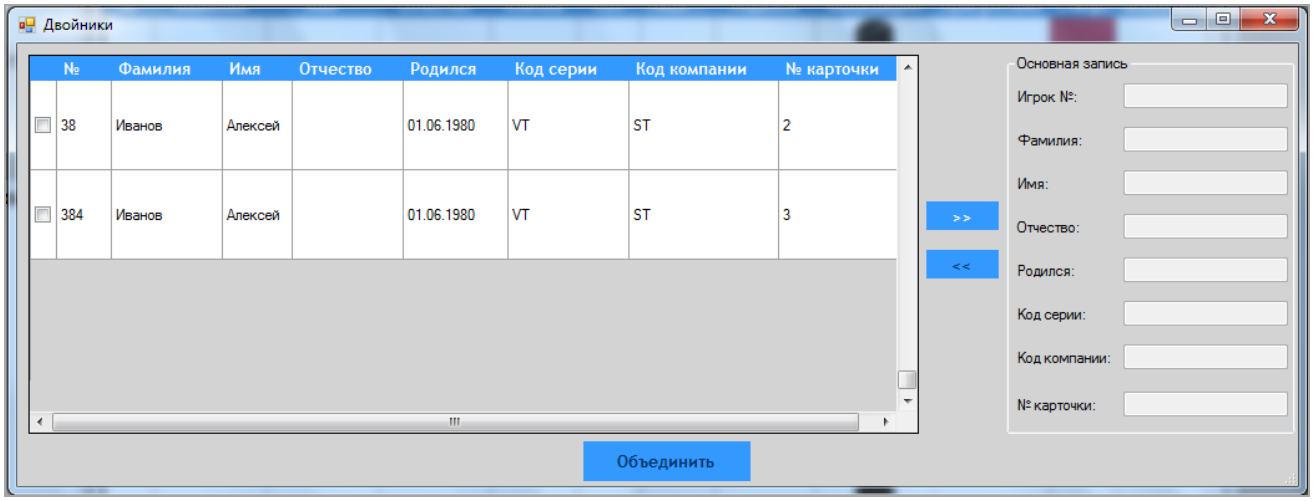


№	Показатели	Описание	Формула
1	**Game**	Название SAS игры	*Загружается из ИА*

2	**Manufacture**	Производитель игры (аппарата)	***Загружается из ИА***
3	**Gaming Day**	Номер игрового дня	***Загружается из системы***
4	**Start**	Дата и время начала сессии в игре	***Загружается из системы***
5	**End**	Дата и время окончания сессии в игре	***Загружается из системы***
6	**Interval Id**	Id-номер сессии	***Загружается из системы***
7	**Game %**	Процент отдачи, заложенный в игре	***Загружается из ИА***
8	**Coin In**	Сумма кредитов, потраченных за сессию в игре (сумма ставок)	***Загружается из ИА***
9	**Coin Out**	Сумма выигрышей за сессию игры	***Загружается из ИА***
10	**Jackpot**	Сумма аппаратных джекпотов, выпавших за сессию	***Загружается из ИА***
11	**Games played**	Количество сыгранных игр (спинов) за сессию	***Загружается из ИА***
12	**Win**	Реальный выигрыш клуба за сессию игры (рассчитан по данным счётчиков ИА)	***Win = Coin In - Coin Out - Jackpot***
13	**Av. Bet**	Сумма средней ставки за сессию игры	***Av. Bet = Coin in / Games Played***

6.3 Устранение двойников.

В **Обзорной форме игроков** при нажатии на кнопку Двойники открывается форма **«Двойники»**, предназначенная для поиска задвоенных записей клиентов и слияния их в одну.



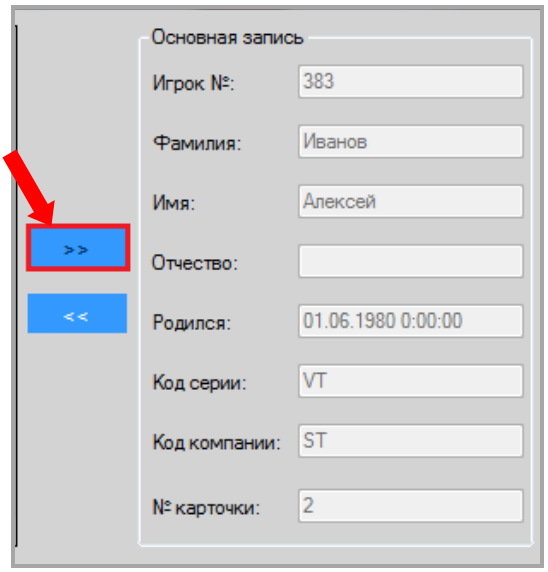
При ее открытии в списке отображаются все потенциальные двойники – зарегистрированные в системе клиенты с одинаковыми персональными данными (ФИО, дата рождения).

Чтобы объединить несколько существующих записей двойников в одну, необходимо выполнить следующие действия:

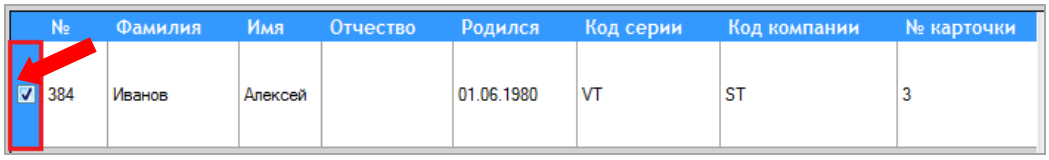
1. Кликом левой кнопкой мыши выделить основную запись, в которую будут объединяться остальные.

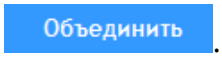


2. Нажать кнопку >>, после чего в блоке **«Основная запись»** отобразятся данные по выбранному клиенту (№, ФИО, дата рождения, номер персональной карты).

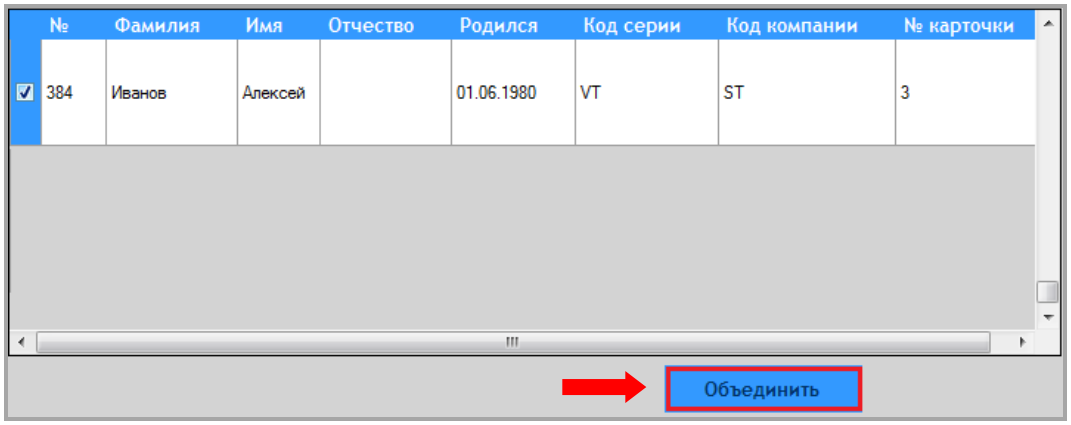


3. Отметить галочками записи, которые будут объединены с выбранной основной записью.

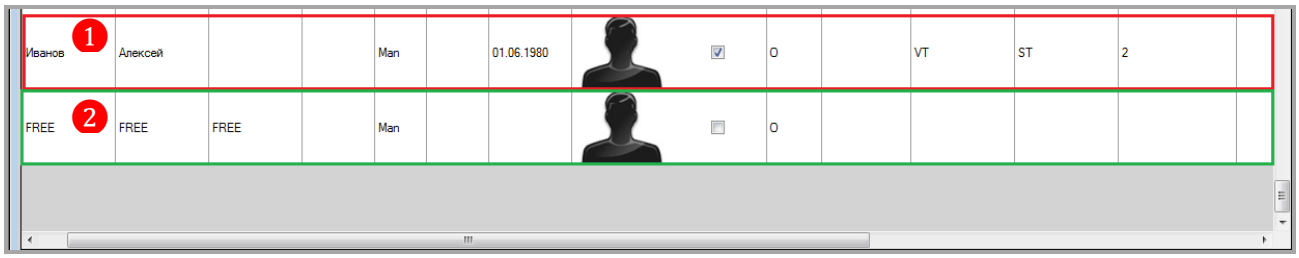


4. Нажать кнопку 

.



Таким образом, данные выбранной записи будут объединены с отмеченными и она будет отображаться в **Обзорной форме игроков** в стандартном порядке 1, а те записи, из которых были взяты данные при объединении, станут пустыми и отобразятся с надписями **«FREE»** 2.

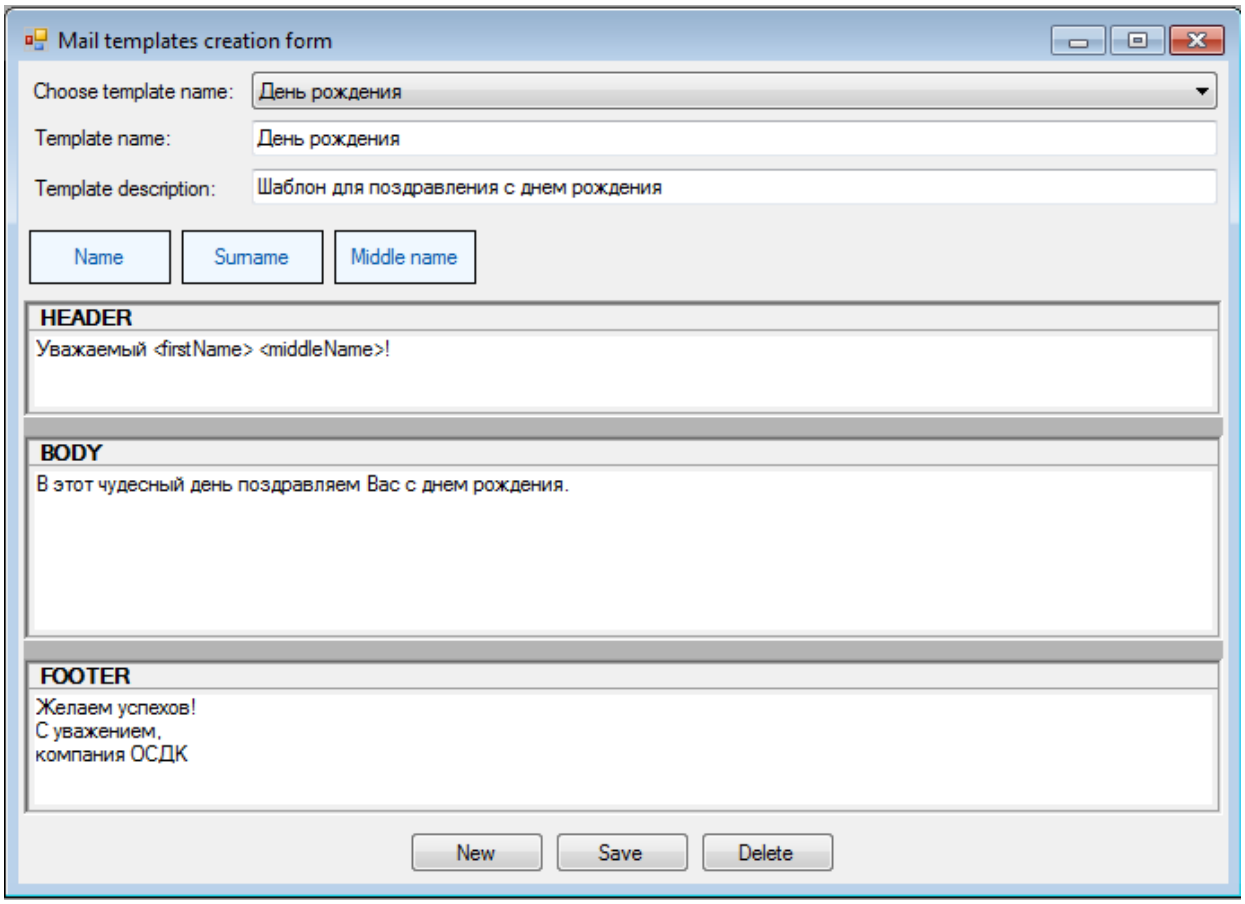


Примечание: Необходимо внимательно выбирать основную запись, в которую будут объединяться остальные, т.к. при слиянии в основную запись переносятся только данные с закладки «Заметки». Персональные данные (кроме ФИО), статус, карта (баланс, PTS), фотографии, документы, контакты, связи, блэк листы, статистика - не переносятся.

6.4 Создание шаблонов для E-mail рассылок.

Рассылки электронной почты с помощью системы производятся в соответствии с заранее созданным шаблоном. Можно создать неограниченное число шаблонов. Шаблоны могут быть адресованы конкретному клиенту, а могут носить общий характер.

Создание таких шаблонов осуществляется с помощью формы **«Mail templates creation form»** (**«Прием гостей» → «Шаблоны e-mail»**).

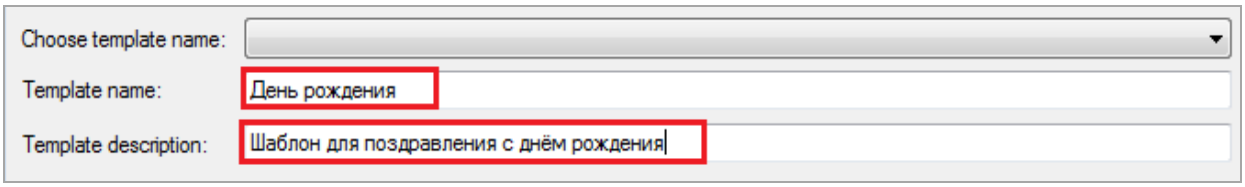


Чтобы создать новый шаблон для E-mail рассылок, необходимо выполнить следующее:

1. Нажать на кнопку 

, расположенную в нижней части формы.

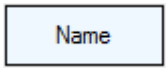
2. В поле **«Template name»** ввести имя шаблона (например, «День рождения»), а в поле **«Template description»** задать его краткое описание.



3. Далее в разделе **«Header»** ввести текст заголовка сообщения (например, «Уважаемый…»).



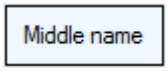
Для того чтобы в шаблон включались данные о фамилии, имени, отчестве клиента (либо их комбинации), необходимо воспользоваться кнопками:



- задаёт имя клиента.

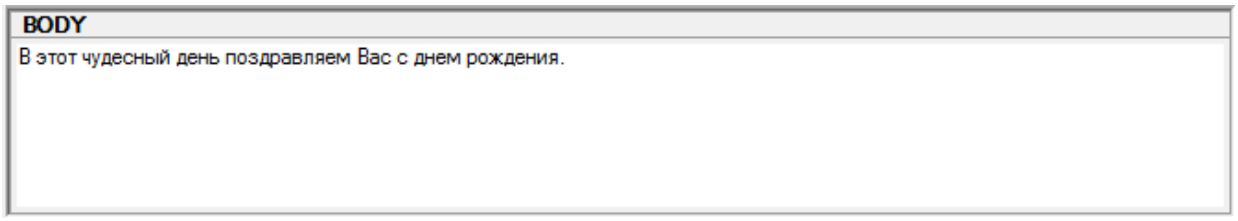


- задаёт фамилию клиента.



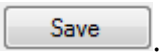
- задаёт отчество клиента.

4. В разделе **«Body»** ввести текст самого сообщения, это может быть приглашение, поздравление, напоминание.



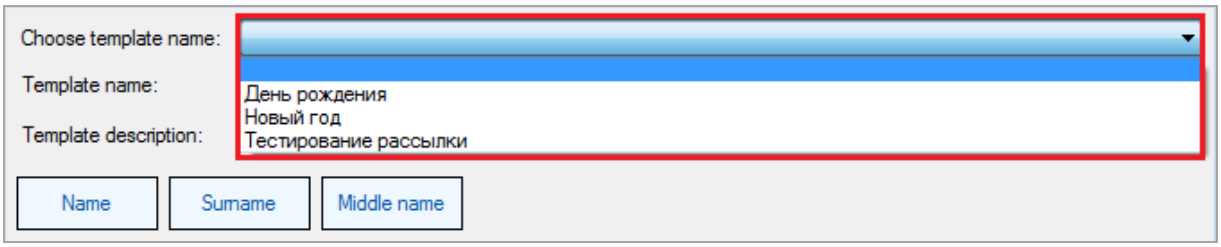
5. В разделе **«Footer»** пишется заключительная информация (например, «С уважением, компания…»).



6. Для сохранения шаблона нажать на кнопку 

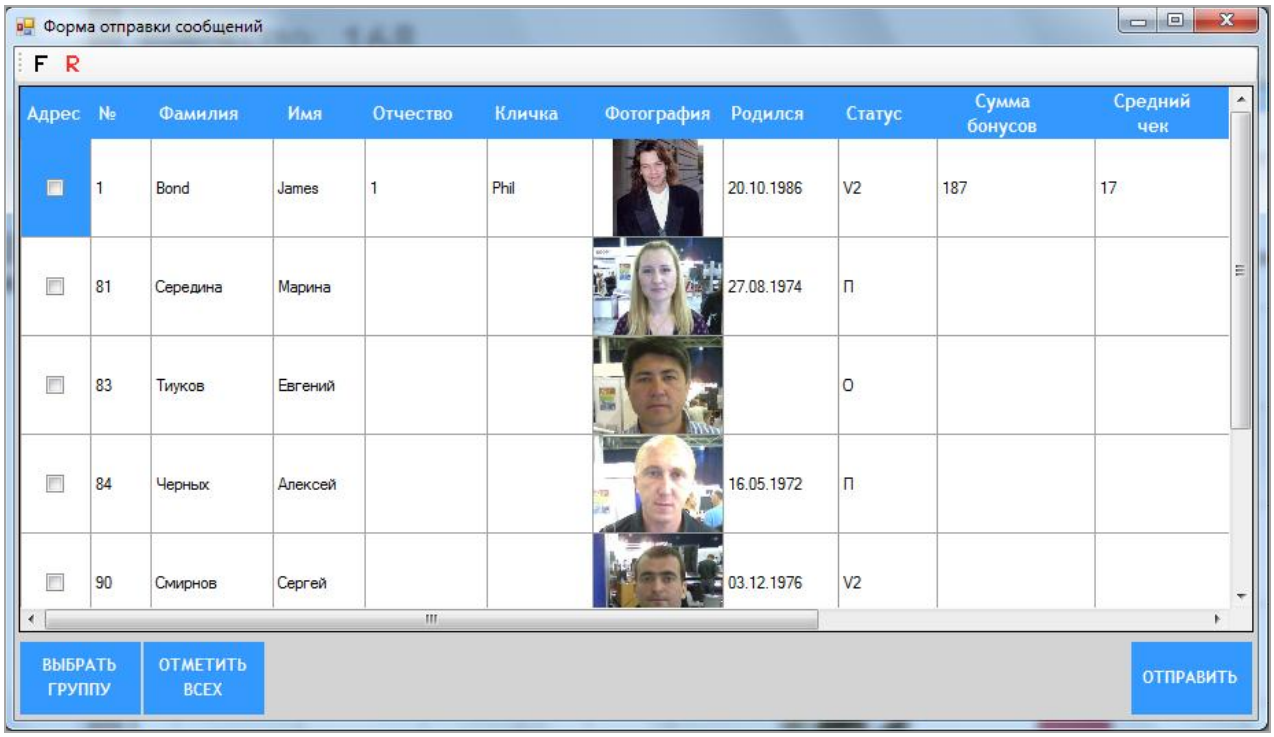
.

В дальнейшем для просмотра, редактирования или удаления созданный шаблон открывается через ячейку **«Choose template name»**.



6.5 Рассылка электронной почты.

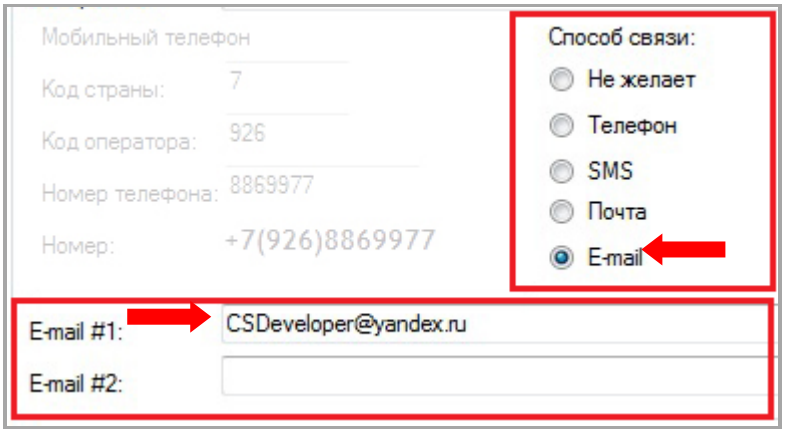
В **Обзорной форме игроков** при нажатии на кнопку e-mail открывается форма **«Форма отправки сообщений»**, предназначенная для отправки E-mail рассылок.



Отправка E-mail рассылок осуществляется клиентам, отвечающим следующим обязательным требованиям:

✓ На карточке клиента (закладка **«Контакты»**) указан адрес электронной почты клиента.

✓ На карточке клиента (закладка **«Контакты»**) выбран способ связи с клиентом посредством E-mail.



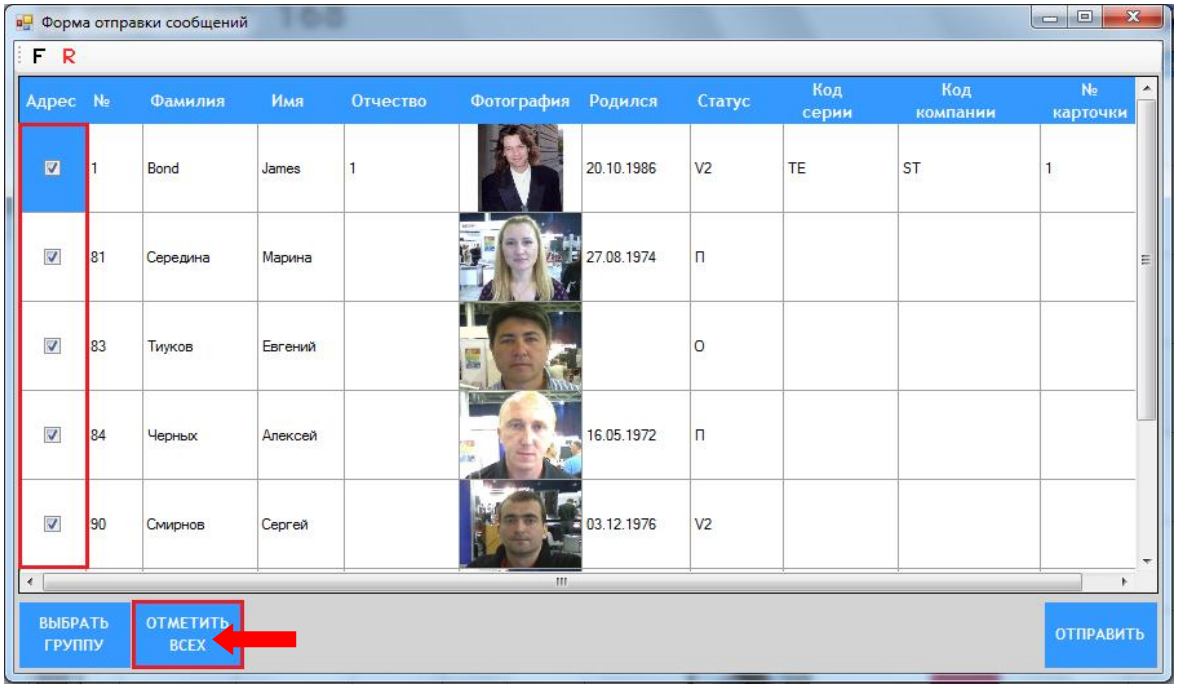
Чтобы сделать E-mail рассылку, необходимо выполнить следующие действия:

1. Выбрать клиентов, которым будет осуществлена E-mail рассылка, одним из способов:

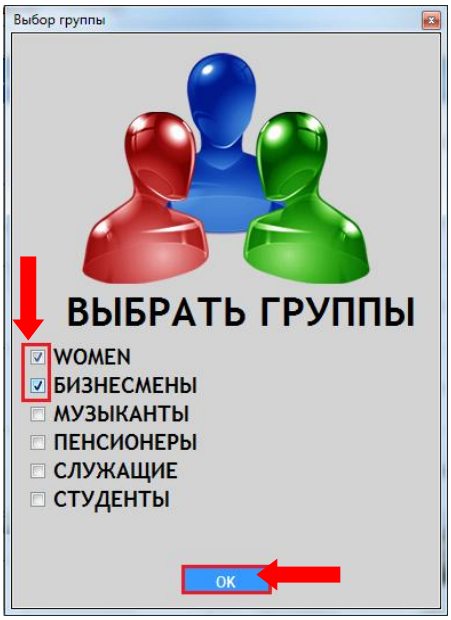
- В списке клиентов вручную установить галочку в колонке **«Адрес»** в строках тех клиентов, которым будет отправляться сообщение.



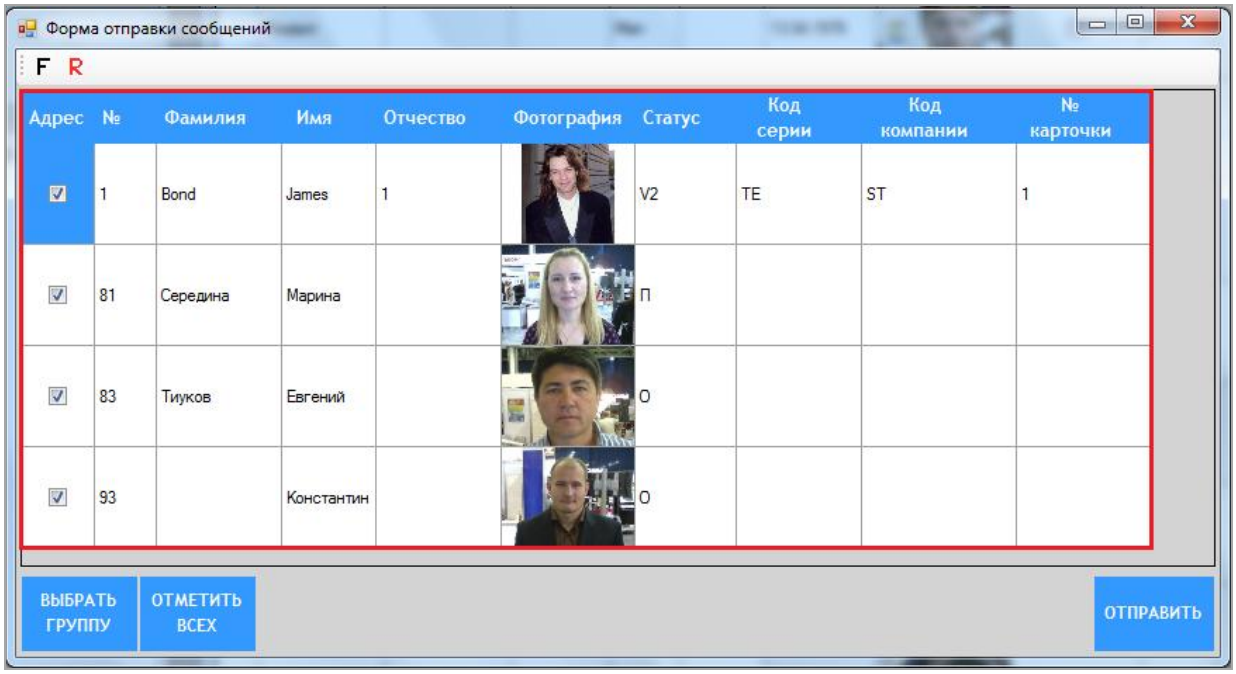
- В случае если сообщение будет отправляться всем клиентам из списка, то нажать на кнопку **«Отметить всех»**. Галочки будут проставлены автоматически всем клиентам.



- В случае если сообщение будет отправляться клиентам по группам, то нажать на кнопку **«Выбрать группу».** Откроется окно, в котором необходимо выбрать группы, установив галочку. Когда группы выбраны - нажать кнопку OK.

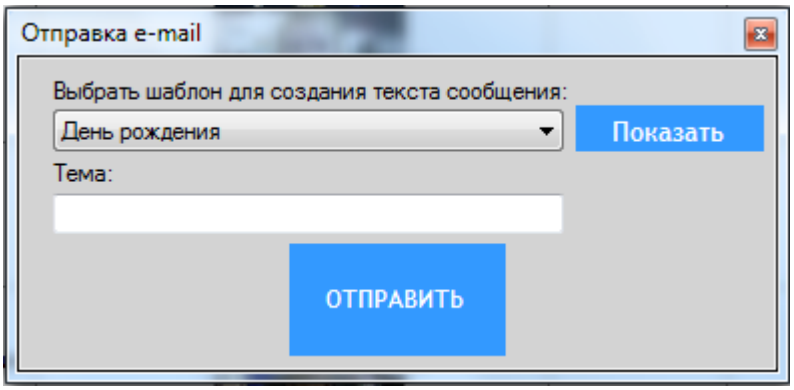


Таким образом, в списке останутся только клиенты, относящиеся к выбранным группам. Галочки будут проставлены автоматически.



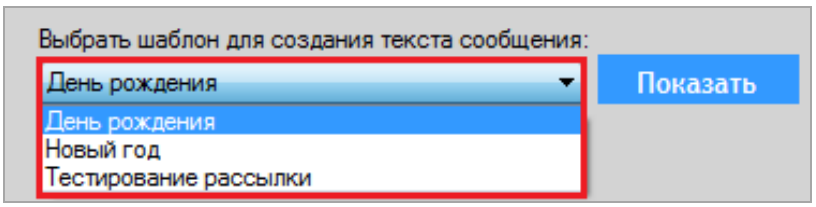
2. После того, как список получателей сформирован, необходимо нажать кнопку **«Отправить»**, расположенную в нижнем правом углу формы.

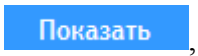
3. После нажатия откроется форма **«Отправка E-mail»**.



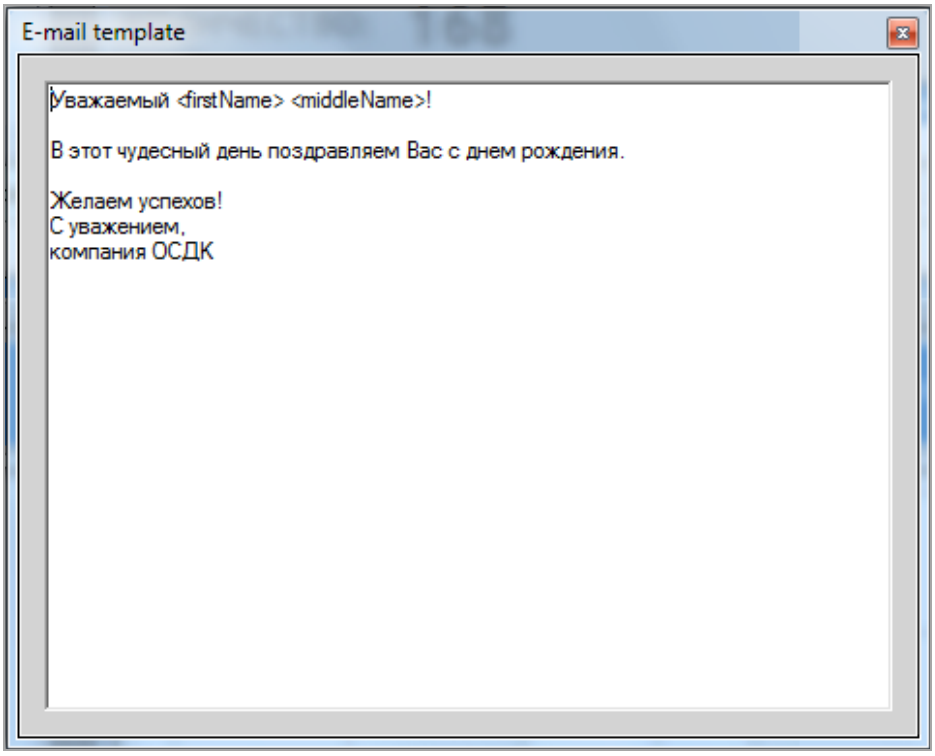
На данном этапе необходимо:

1) Из выпадающего списка выбрать шаблон рассылки (подробнее о создании шаблонов E-mail рассылок в п. «Создание шаблонов для E-mail рассылок»).

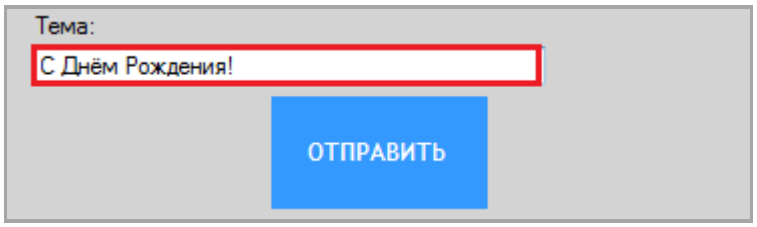


Для быстрого просмотра текста выбранного шаблона необходимо нажать кнопку 

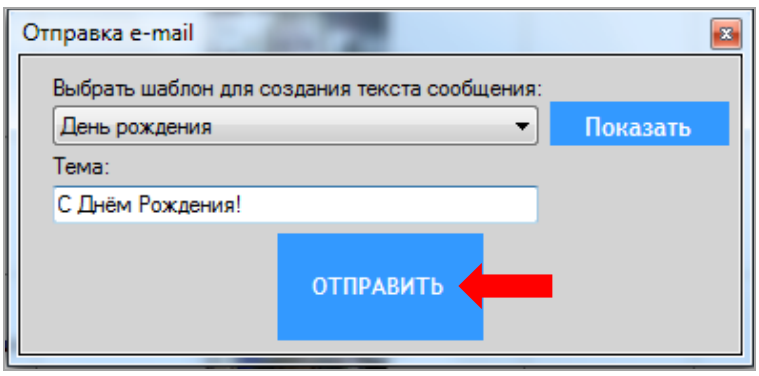
, после чего откроется окно с текстом сообщения.



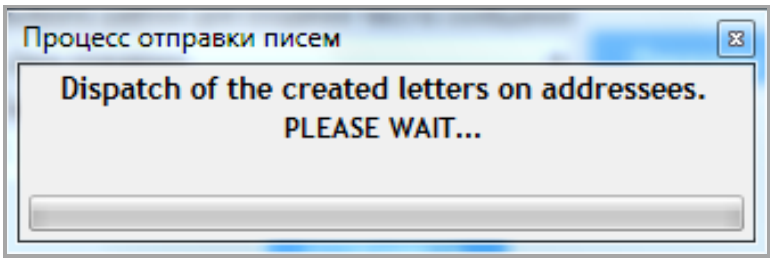
2) Далее необходимо с помощью клавиатуры ввести тему сообщения, которая будет отображаться в электронном письме.



3) Для отправки E-mail рассылки нажать кнопку **«Отправить»**.

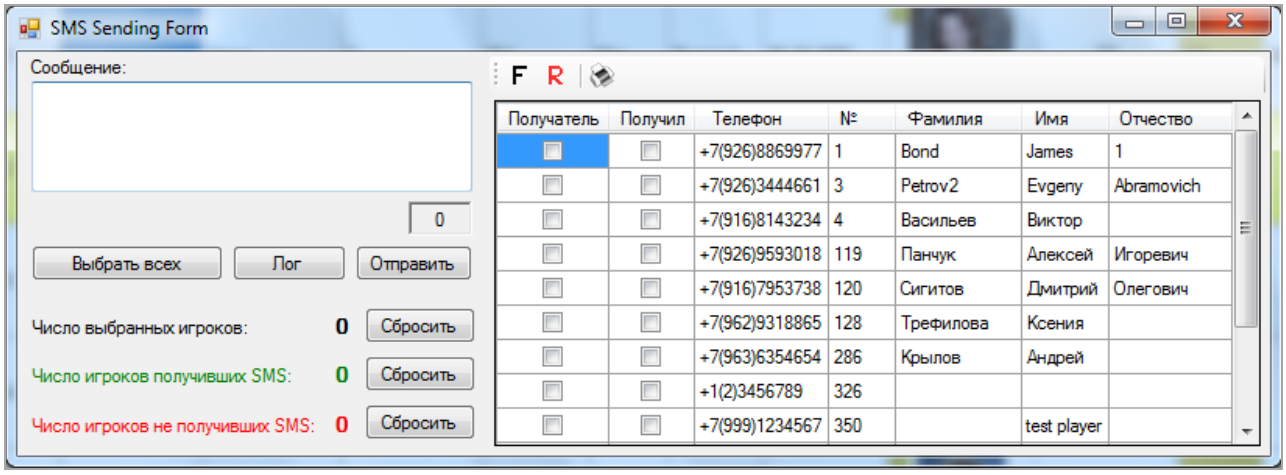


После нажатия кнопки начнётся процесс отправки, который может занять некоторое время.



6.6 Рассылка SMS-сообщений.

В **Обзорной форме игроков** при нажатии на кнопку SMS открывается форма **«SMS Sending Form»**, предназначенная отправки клиентам SMS-сообщений.



Отправка SMS-сообщений осуществляется клиентам, отвечающим следующим обязательным требованиям:

✓ На карточке клиента (закладка **«Контакты»**) указан номер мобильного телефона клиента.

✓ На карточке клиента (закладка **«Контакты»**) выбран способ связи с клиентом посредством SMS.



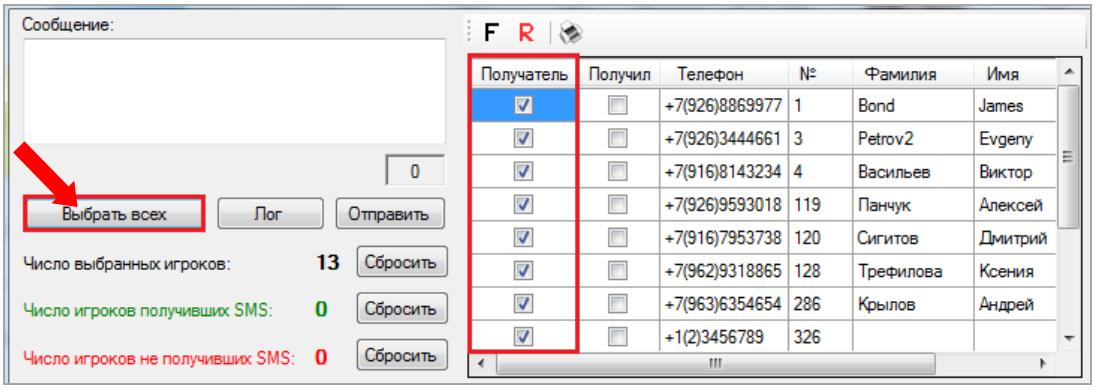
Чтобы сделать рассылку SMS-сообщений, необходимо выполнить следующие действия:

4. Выбрать клиентов, которым будет осуществлена SMS рассылка, одним из способов:

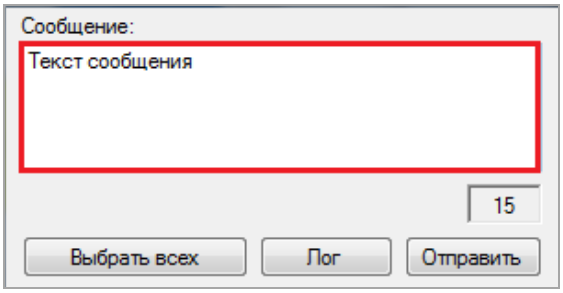
- В списке клиентов вручную установить галочку в колонке **«Получатель»** в строках тех клиентов, которым будет отправляться сообщение.

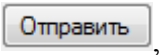


- В случае если сообщение будет отправляться всем клиентам из списка, то нажать на кнопку Выбрать всех. Галочки будут проставлены автоматически всем клиентам.

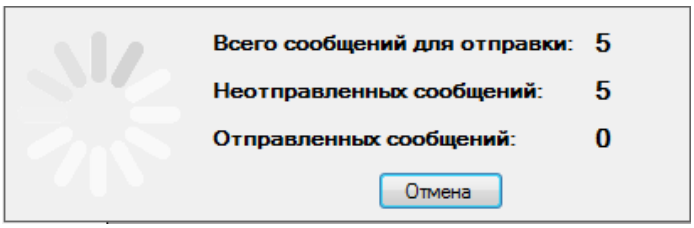


5. В блоке **«Сообщение»** ввести текст сообщения (не более 70 символов). Количество введённых символов отображается под полем ввода справа.

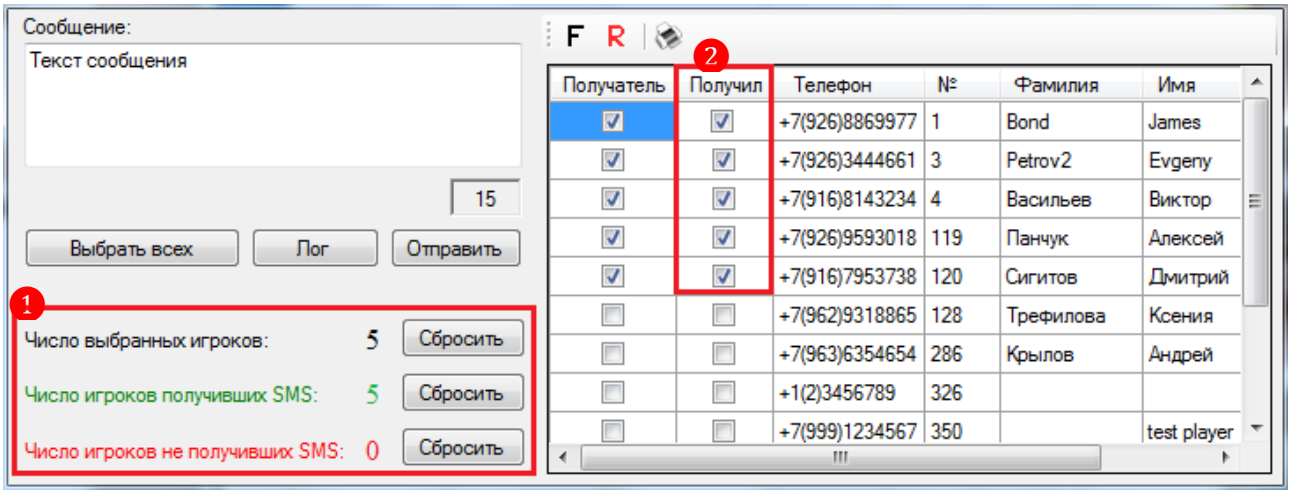


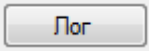
6. Для отправки сообщения нажать кнопку 

, после чего начнётся отправка SMS выбранным клиентам и откроется окно состояния отправки.

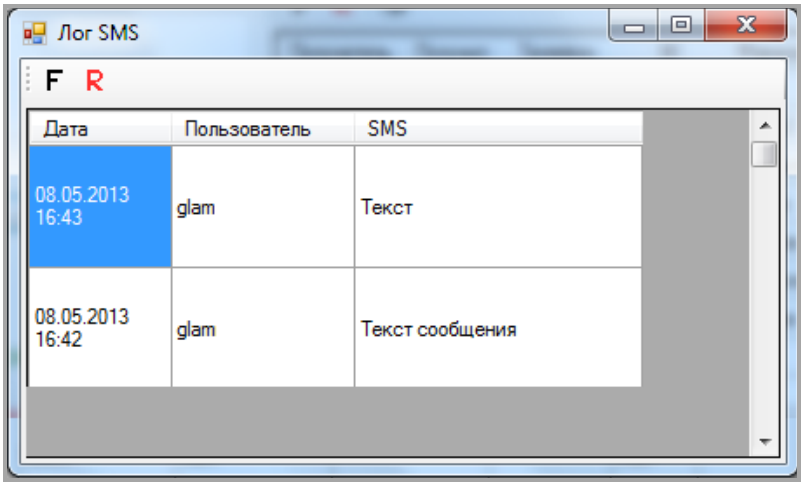


По окончании процесса отправки в форме отобразится отчёт по отправленным SMS (1), а в строках клиентов, получивших сообщение, в колонке **«Получил»** будет стоять галочка (2).



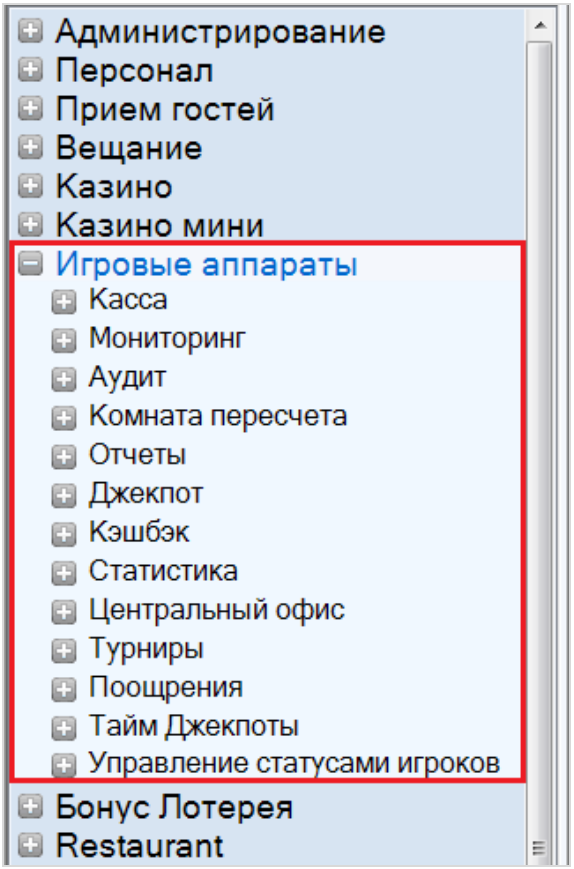
Для просмотра общего списка отправленных ранее SMS-сообщений необходимо нажать на кнопку 

, после чего откроется форма со списком, в котором отобразятся дата и время отправки, отправитель, текст сообщения.


Лог SMS
F
R
Дата
Пользователь
SMS
08.05.2013 16:43
glam
Текст
08.05.2013 16:42
glam
Текст сообщения

7 Функционал модуля «Игровые аппараты».

Через раздел меню **«Игровые аппараты»** осуществляются кассовые операции, аудит и мониторинг состояния игровых аппаратов, просмотр различных отчётов и сбор статистики (джекпоты, операции, доходность и т.п.), управление системой поощрений (Promotions), управление джекпотами, настройки сервиса и мониторинг турниров.



Подробное описание функционала модуля **«Игровые аппараты»** содержится в следующих пунктах данного раздела.

7.1 Описание бизнес-процесса игры на аппаратах с точки зрения клиента.

Для понимания работы и основного функционала системы SlotLogic в режиме слотов рассмотрим бизнес-процесс игры на аппаратах с точки зрения клиента:

1. Клиент регистрируется в системе (**«Приём гостей» → «Обзорная форма игроков» → «Новый игрок»**).

1.1. При регистрации клиент получает персональную карту.

2. Клиент пополняет баланс карты через кассу (**«Игровые аппараты» → «Касса» → «Касса»**).

3. Клиент подходит к игровому аппарату.

3.1. Игровой аппарат заблокирован.

4. Клиент прикладывает свою персональную карту к считывателю игрового аппарата.

4.1. В результате происходит авторизация, игровой аппарат разблокируется и позволит выбрать игру, а также ввести деньги через купюроприемник.

5. Клиент выбирает игру и нажимает кнопку зачисления денег на игровой аппарат.

5.1. В результате со счета карты на счет игрового аппарата начисляется денежная сумма и преобразуется в кредиты с учетом деноминации, установленной на игровом аппарате.

5.2. Если баланс карты нулевой, никакая сумма зачислена не будет.

5.3. Если баланс карты меньше чем шаг списания, установленный в системе, будет списана вся сумма с карты.

6. Клиент начинает играть.

7. Клиент может решить зачислить деньги через купюроприемник.

8. В любой момент, клиент может закончить игру и вынуть карту.

8.1. В результате, если на аппарате оставались кредиты, они будут преобразованы в денежную сумму с учетом деноминации, установленной на игровом аппарате, и будут перечислены со счета игрового аппарата на счет карты клиента.

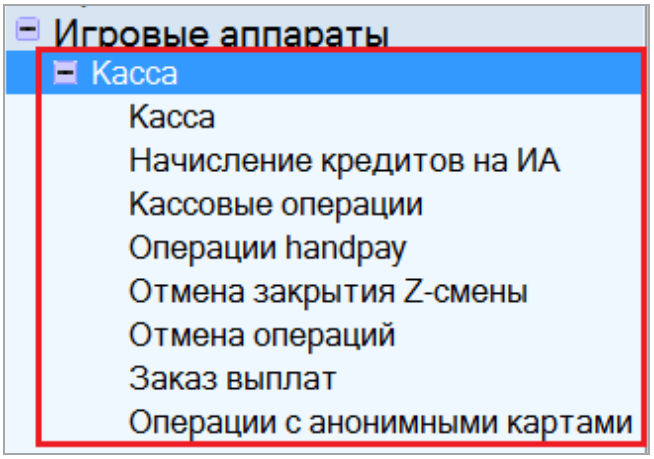
9. Также клиент может сначала списать деньги с аппарата на карту, а затем вынуть карту.

10. При необходимости возможна ручная выдача денежных средств (из кассы) клиенту со счёта игрового аппарата – handpay.

7.2 Функционал кассового модуля.

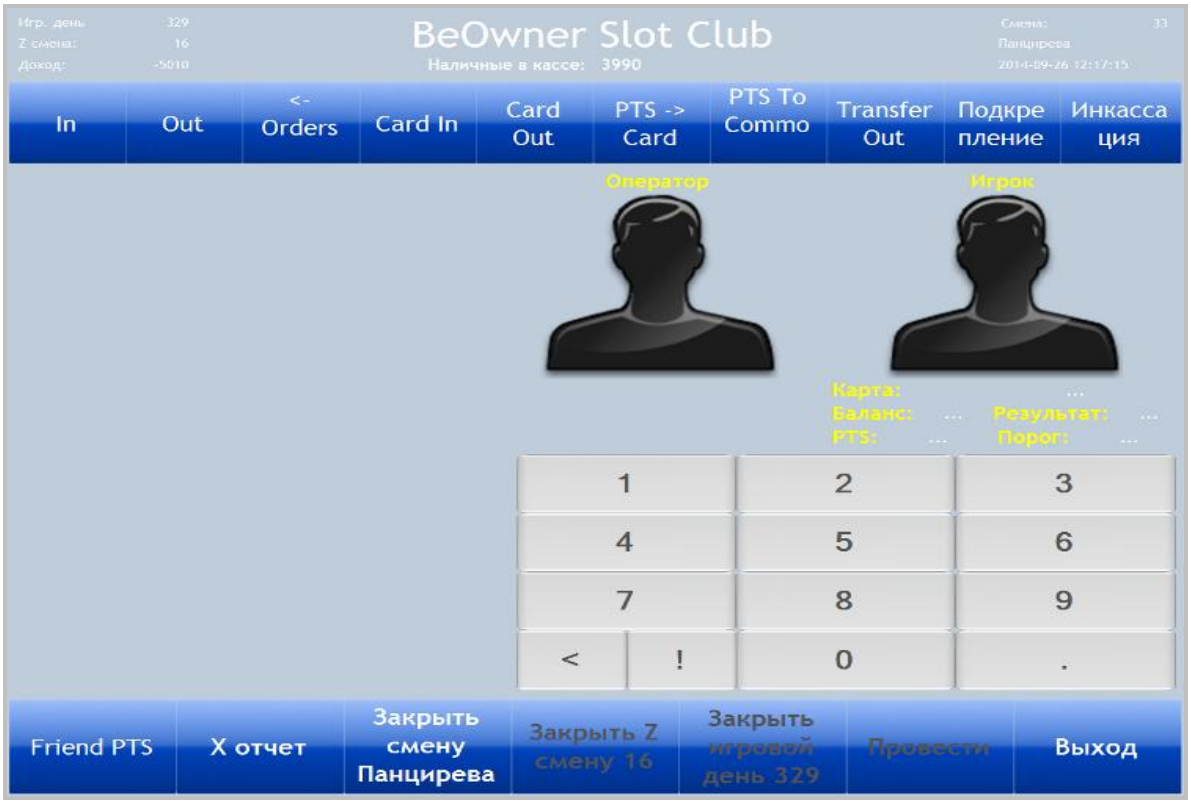
Через раздел меню **«Игровые аппараты»** → **«Касса»** выполняются следующие функции:

- Открытие/закрытие игрового дня/смены, внесение/инкассация, X-отчёты.
- Внесение/снятие денежных средств на счёт бонусных карт.
- Зачисление на бонусные карты PTS.
- Обмен PTS на товары и услуги.
- Прямое начисление кредитов на счёт игровых аппаратов.
- Операции Handpay.
- Операции Cash Credit и Count.
- Отмена кассовых операций.
- Просмотр отчётности по кассовым операциям.



Для обеспечения работы кассового модуля в системе должны быть выполнены соответствующие настройки (подробнее о настройке кассы в п. «Настройка кассы»), а также подключен и настроен считыватель карт.

Кассовые операции осуществляются кассиром с помощью формы **«Касса»** (**«Игровые аппараты»** → **«Касса»** → **«Касса»**).



Кассовая форма содержит следующие элементы:

➢ **Панель текущего состояния.**



1. Порядковый номер игрового дня.
2. Порядковый номер Z-смены в игровом дне.
3. Доход в текущем игровом дне.
4. Название клуба.
5. Сумма наличных денег в кассе.
6. Порядковый номер смены кассира в Z-смене.
7. Фамилия кассира, работающего в текущую смену.
8. Текущие дата и время (системные дата и время компьютера, на котором осуществляется работа с кассовым модулем).

➢ **Рабочая область кассовой формы.**

1. Область с полями для ввода данных по совершаемым кассовым операциям. Поля становятся активными после нажатия расположенных слева соответствующих кнопок.

Перечень используемых полей:

✓ **Игрок** - в данном поле отображается фамилия игрока, чья бонусная карта была приложена к считывателю для совершения какой-либо кассовой операции, либо который был выбран из списка после нажатия кнопки **«Игрок».**

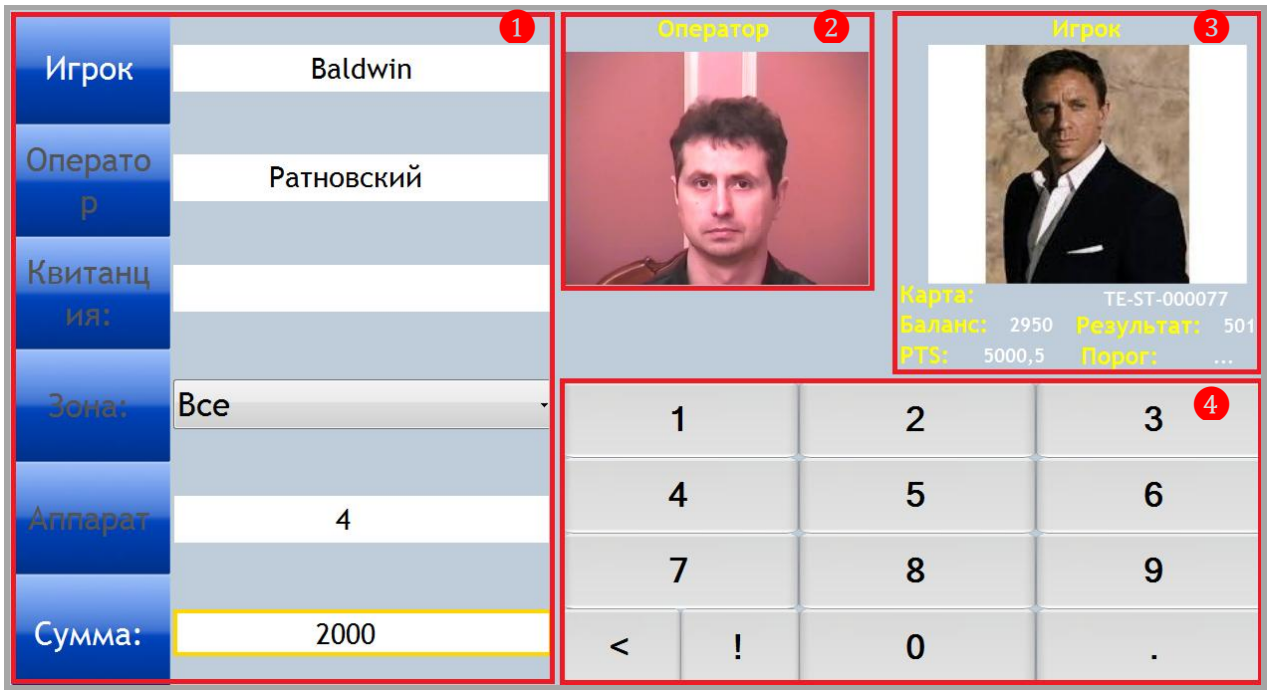
✓ **Оператор** - в данном поле, после нажатия кнопки **«Оператор»**, выбирается слот оператор, который будет нажимать кнопку (поворачивать ключ) на игровом аппарате для проведения операции (при выплатах handpay и начислениях кредитов на игровые аппараты).

✓ **Квитанция** - в данном поле вводится номер квитанции на получение выплаты по handpay, выданной игроку слот оператором (при использовании квитанций).

✓ **Зона** – в данном поле, после нажатия кнопки **«Зона»**, выбирается зона расположения игрового аппарата, со счёта которого необходимо произвести выплату handpay.

✓ **Аппарат** - в данном поле после нажатия кнопки **«Аппарат»** выбирается аппарат, со счёта которого необходимо произвести выплату или заказ handpay.

✓ **Сумма** – в данном поле вводится сумма совершаемой кассовой операции.



2. Область отображения фотографии слот оператора, выбранного в поле **Оператор** (при совершении операций по выплате / заказу handpay).

3. Область отображения информации об игроке, выбранного для совершения какой-либо операции:

✓ Фотография игрока.

✓ Номер бонусной карты игрока.

✓ Баланс бонусной карты.

✓ Количество накопленных клиентом PTS (счёт PTS).

✓ Результат игрока в денежном эквиваленте (**Out – In**, т.е. сумма полученных игроком денег за вычетом суммы, которую он внёс через кассу клуба).

✓ Порог списания - минимальная сумма PTS, при накоплении которой, игрок может перевести её со счёта PTS на основной счёт бонусной карты.

4. Калькулятор, с помощью которого осуществляется ввод сумм денежных средств по совершаемым кассовым операциям.

✓ 1, 2, ……0 – кнопки ввода цифр.

✓ < – кнопка для удаления введённых в поле **«Сумма»** цифр по одной.

✓ ! – кнопка для удаления введённой в поле **«Сумма»** суммы целиком (одним нажатием).

✓ . – кнопка «точка» - десятичный разделитель, используется для разделения целой и дробной частей вводимой суммы.

➢ **Функциональные кнопки (верхняя панель).**



1. **«In»** – используется для проведения трёх типов операций:
   - Начисление кредитов на счёт игрового аппарата через слот оператора.
   - Операции Cash Credit.
   - Операции Count.
2. **«Out»** – используется для выплаты заказанных handpay.
3. **«← Orders →» -** используется при выплате handpay для выбора нужной выплаты из общего списка выплат, заказанных кассиром через форму **«Заказ выплат»**.
4. **«Card In» -** используется для совершения операции внесения денежных средств на счёт бонусной карты клиента.
5. **«Card Out» -** используется для совершения операции снятия денежных средств со счёта бонусной карты клиента (обналичивание).
6. **«PTS → Card» -** используется для совершения операции зачисления накопленных клиентом PTS со счёта PTS на денежный счёт бонусной карты.
7. **«PTS to Commodities» -** используется для совершения операции обмена накопленных клиентом PTS на какие-либо товары и услуги.
8. **«PTS → JP» -** используется для совершения операции перевода PTS с бонусной карты игрока на игровой аппарат в виде кредитов.
9. **«Transfer Out»/«Transfer In» –** используется для перевода наличных денег между кассами клуба.
10. **«Подкрепление» -** используется для внесения денежных средств в кассу.
11. **«Инкассация» -** используется для изъятия денежных средств из кассы.

- **Функциональные кнопки (нижняя панель).**



1. **«Friend PTS» -** используется для проверки PTS, начисленных клиенту «от друзей».

Примечание: В случае если в настройках «PTS от друзей» не установлена галочка в строке «Активировать», то кнопка «Friend PTS» не будет отображаться на кассовой форме.

2. **«X-отчёт» -** используется для просмотра, экспорта и печати X-отчёта по кассовым операциям игрового дня.
3. **«Закрыть смену**…**» -** используется для закрытия смены кассира на кассах клуба.
4. **«Закрыть Z-смену**…**» -** используется для закрытия Z-смены на кассах клуба.
5. **«Закрыть игровой день**…**» -** используется для закрытия игрового дня.
6. **«Провести» -** используется для проведения кассовой операции.
7. **«Выход» -** используется для закрытия кассовой формы.

7.2.1 Порядок работы с кассой.

Ежедневно на кассе выполняются следующие обязательные процедуры:

- Открытие игрового дня.
- Закрытие игрового дня.

Открытие игрового дня включает в себя комплекс следующих операций:

1. Открытие игрового дня.
2. Открытие Z-смены.
3. Открытие смены кассира.
4. Внесение в кассу наличных денежных средств для обеспечения выплат и размена.

Закрытие игрового дня включает в себя комплекс следующих операций:

1. Изъятие выручки из кассы (инкассация).
2. Закрытие смены кассира.
3. Закрытие Z-смены с печатью (или экспортом) Z-отчета.
4. Закрытие игрового дня.

Примечание: Перед закрытием игрового дня необходимо проводить аудит игровых аппаратов, в результате которого формируются данные о доходности аппаратов (подробнее об этом в разделе «Аудит»).

Внимание! В случае если в клубе установлено более одной кассы, то игровой день можно открыть / закрыть только на одной главной кассе и только после закрытия Z-смены на всех кассах клуба. На обычных кассах операции открытия / закрытия игрового дня недоступны (кнопка «Открыть игровой день…» / «Закрыть игровой день…» неактивна).

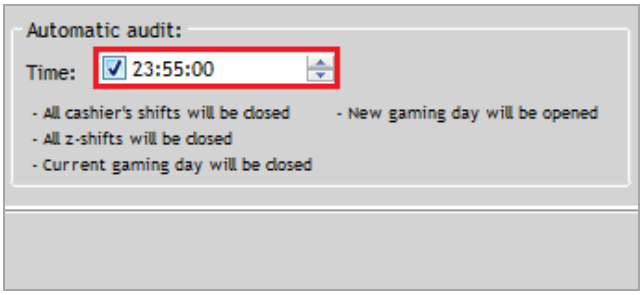
При пересменке кассиров выполняются следующие операции:

1. Закрытие смены текущего кассира.
2. Выход из системы.
3. Вход в систему под логином и паролем другого (сменяющего) кассира.
4. Открытие смены кассира.

Внимание! При пересменке кассиров Z-смена и игровой день не закрываются. Z-смена может быть закрыта только после закрытия всех смен кассиров.

Также в системе с помощью настроек (**«Настройки» → «Игровые аппараты» → «Настройки»**) можно задать проведение процедуры аудита игровых аппаратов и закрытия/открытия игрового дня автоматически ежедневно в указанное время. При этом системой автоматически будут выполнены следующие процедуры:

- ✓ **Все смены кассиров будут закрыты.**
- ✓ **Все Z-смены будут закрыты.**
- ✓ **Текущий игровой день будет закрыт.**
- ✓ **Новый игровой день будет открыт.**



Если галочка не установлена, то перечисленные выше процедуры, в том числе и аудит игровых аппаратов, необходимо выполнять вручную.

В течение же игрового дня при работе с клиентами кассиру предстоит выполнять такие операции, как:

- Внесение/снятие денежных средств на счёт бонусных карт.
- Зачисление на бонусные карты PTS.
- Проверка начислений PTS «от друзей».
- Обмен PTS на товары и услуги.
- Прямое начисление кредитов на счёт игровых аппаратов.
- Операции Handpay (заказ и выплата).
- Операции Cash Credit.
- Операции Count.

Рассмотрим все перечисленные операции подробнее в следующих пунктах раздела.

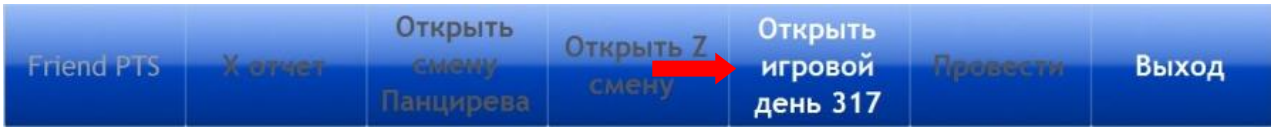
7.2.2 Открытие игрового дня (главная касса).

Открытие нового игрового дня проводится на главной кассе с открытием Z-смены и смены кассира – это обязательные операции, выполняемые кассиром в начале каждого игрового дня, иначе функционал кассы будет недоступен (кнопки интерфейса неактивны).

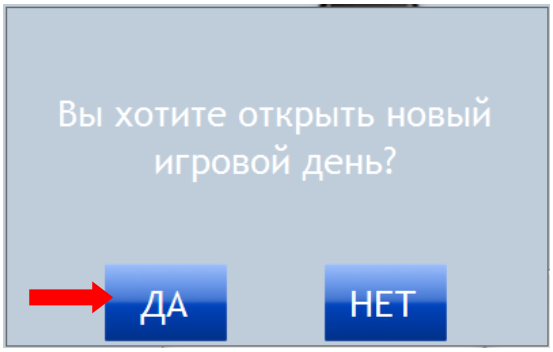
Порядок действий следующий:

1. Открыть форму кассы (**«Игровые аппараты» → «Касса» → «Касса»**).

2. Нажать кнопку **«Открыть игровой день…»**, расположенную на нижней панели формы.



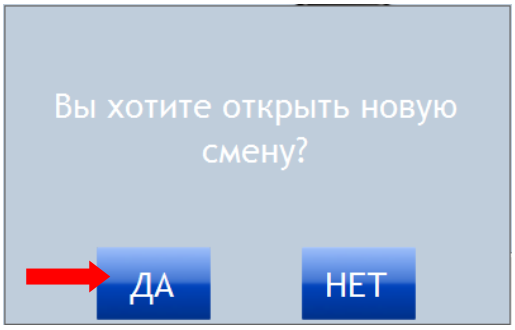
3. В открывшемся окне нажать **«Да»** для подтверждения открытия нового игрового дня.



4. Игровой день открыт. Теперь необходимо открыть Z-смену, нажав на кнопку **«Открыть Z-смену»**, которая стала активной после открытия игрового дня.



5. Подтвердить открытие новой смены, нажав **«Да»** в открывшемся окне.



6. Z-смена открыта. Теперь необходимо открыть смену кассира, нажав на кнопку **«Открыть смену….»**.



Примечание: В кассовой форме на кнопке «Открыть смену….» будет отображаться фамилия кассира, под логином и паролем которого будет произведён вход в систему.

В результате открытия нового игрового дня, Z смены и смены кассира, необходимые для проведения кассовых операций кнопки, расположенные в интерфейсе кассовой формы, станут доступными.



На всех обычных кассах клуба **«Открытие Z-смены»** и **«Открытие смены кассира»** выполняются аналогично.

7.2.3 Внесение денежных средств в кассу (Подкрепление).

Внесение – это операция внесения в кассу наличных денежных средств, обеспечивающая возможность выдачи денег клиентам (например, выплата handpay) и размен.

Порядок действий следующий:

1. Нажать кнопку **«Подкрепление»**, расположенную на верхней панели кассовой формы.



2. После нажатия цвет кнопки изменится на красный, а в левой части формы появится поле **«Сумма»** для ввода суммы, которая будет внесена в кассу.



Необходимо с помощью кнопок калькулятора кассовой формы (либо с компьютерной клавиатуры) ввести сумму, добавляемую в кассу, и нажать кнопку **«Провести»**.

После этого внесённая в кассу сумма денежных средств доступна для выплат и размена.

Сумма внесенных таким образом наличных – это не выручка и она не влияет на доходность, а в X-отчете фиксируется как **«Подкрепление»** (Reinforcement) с положительным значением.

X-REPORT

Operation	Count	Amount	Cancelled Count	Cancelled Amount
SELL	0	0.00	0	0.00
BUY	0	0.00	0	0.00
REINFORCEMENT	1	5000.00	0	0.00
ENCASHMENT	0	0.00	0	0.00
CARD IN	0	0.00	0	0.00
CARD OUT	0	0.00	0	0.00
TRANSFER OUT	0	0.00	0	0.00
TRANSFER IN	0	0.00	0	0.00
Total	1	5000.00	0	0.00

7.2.4 Перевод наличных денег между кассами (Transfer Out/In).

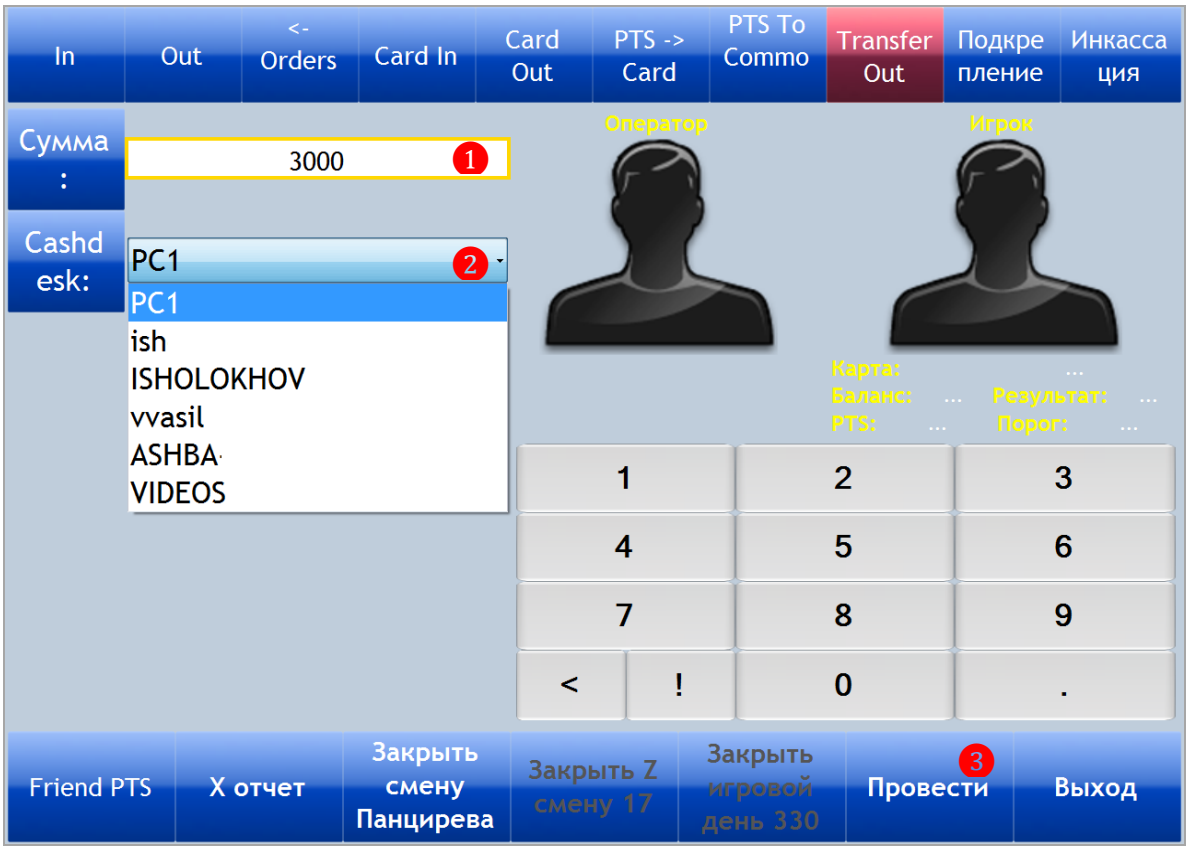
В случае если в какой-либо кассе закончились наличные денежные средства, то можно перевести их из другой кассы, воспользовавшись специальной кнопкой **«Transfer Out/In»** на кассовой форме.

Порядок действий будет следующий:

1. На кассе, с которой нужно выполнить перевод, необходимо нажать кнопку **«Transfer Out»**.



2. После нажатия цвет кнопки изменится на красный, а в левой части формы появятся поля **«Сумма»** и **«Cashdesk»**.



В поле **«Сумма»** необходимо с помощью кнопок калькулятора кассовой формы (либо с компьютерной клавиатуры) ввести сумму перевода, а в поле **«Cashdesk»** из выпадающего списка выбрать кассу, на которую нужно выполнить данный перевод. Для проведения перевода нажать кнопку **«Провести»**.

3. Далее необходимо принять данный перевод на кассе, для которой он был предназначен. Для этого на принимающей кассе необходимо нажать кнопку **«Transfer In»**, подсвеченную зелёным цветом.



4. После нажатия цвет кнопки изменится на красный, а в левой части формы отобразится сумма переведённых с другой кассы наличных и название кассы. Для принятия наличных нажать кнопку **«Провести»**.



В X-отчете операции перевода наличных между кассами фиксируются как **«Transfer Out»** с отрицательным значением, а получение перевода - **«Transfer In»** с положительным значением.

X-REPORT

Operation	Count	Amount	Cancelled Count	Cancelled Amount
SELL	1	1500.00	0	0.00
BUY	1	-2000.00	0	0.00
REINFORCEMENT	2	10000.00	0	0.00
ENCASHMENT	1	-5000.00	0	0.00
CARD IN	1	2000.00	0	0.00
CARD OUT	1	-1000.00	0	0.00
TRANSFER_OUT	1	-3000.00	0	0.00
TRANSFER_IN	1	3000.00	0	0.00
Total	9	5500.00	0	0.00

7.2.5 Изъятие денежных средств из кассы (Инкассация).

Операция изъятия денежных средств из кассы проводится в случае, если необходимо выполнить изъятие наличных денежных средств из кассы (например, для сдачи инкассаторам).

Порядок действий следующий:

1. Нажать кнопку **«Инкассация»**, расположенную на верхней панели кассовой формы.



2. После нажатия цвет кнопки изменится на красный, а в левой части формы появится поле **«Сумма»** для ввода суммы, которая будет изъята из кассы.



Необходимо с помощью кнопок калькулятора кассовой формы (либо с компьютерной клавиатуры) ввести изымаемую сумму и нажать кнопку **«Провести»**.

После этого денежные средства на указанную сумму можно изъять из кассы.

Сумма изъятых наличных фиксируется в X-отчете как **«Инкассация»** (Encashment) с отрицательным значением.

X-REPORT

Operation	Count	Amount	Cancelled Count	Cancelled Amount
SELL	0	0.00	0	0.00
BUY	0	0.00	0	0.00
REINFORCEMENT	1	5000.00	0	0.00
ENCASHMENT	1	-5000.00	0	0.00
CARD IN	0	0.00	0	0.00
CARD OUT	0	0.00	0	0.00
TRANSFER OUT	0	0.00	0	0.00
TRANSFER IN	0	0.00	0	0.00
Total	2	0.00	0	0.00

7.2.6 Внесение денежных средств на счёт бонусной карты (Card In).

Операция внесения денежных средств на счёт бонусной карты осуществляется кассиром при обращении на кассу игрока с его персональной картой.

Порядок действий следующий:

1. Нажать кнопку **«Card In»**, расположенную на верхней панели кассовой формы.

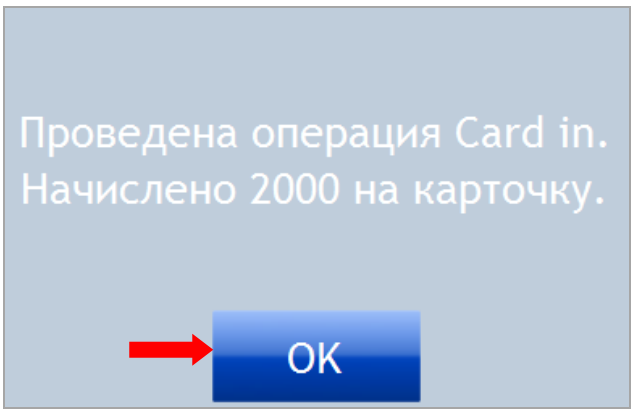


2. После нажатия цвет кнопки изменится на красный. Необходимо взять у игрока бонусную карту и положить её на считыватель.

3. После того, как карточка считается, в поле **«Игрок»** отобразятся фамилия игрока, номер и баланс карты. Далее необходимо с помощью кнопок калькулятора кассовой формы (либо с компьютерной клавиатуры) в поле **«Сумма»** ввести сумму пополнения карты и нажать кнопку **«Провести»**.



4. В открывшемся окне нажать **«Ок»** для подтверждения проведения операции.



После этого указанная сумма будет зачислен на счёт бонусной карты игрока.

Внимание! Во время выполнения операций начисления средств на карту (Card In) и списания средств с карты (Card Out), бонусная карта должна находиться на считывателе до тех пора, пока кассир не проведет операцию и не увидит окно подтверждения. Если во время проведения операции карта снимается со считывателя (кассир снимает карту или по другим причинам), то проведение операции невозможно. В этом случае операцию необходимо провести снова.

Суммы внесенных на счёт карт игроков денежных средств – это не выручка и она не влияет на доходность, а в X-отчете фиксируется как **«Card In»** с положительным значением.

X-REPORT

Operation	Count	Amount	Cancelled Count	Cancelled Amount
SELL	0	0.00	0	0.00
BUY	0	0.00	0	0.00
REINFORCEMENT	1	5000.00	0	0.00
ENCASHMENT	1	-5000.00	0	0.00
CARD IN	1	2000.00	0	0.00
CARD OUT	0	0.00	0	0.00
TRANSFER OUT	0	0.00	0	0.00
TRANSFER IN	0	0.00	0	0.00
Total	3	2000.00	0	0.00

7.2.7 Снятие денежных средств со счёта бонусной карты (Card Out).

Операция снятия денежных средств со счёта бонусной карты осуществляется кассиром при обращении на кассу игрока с его персональной картой.

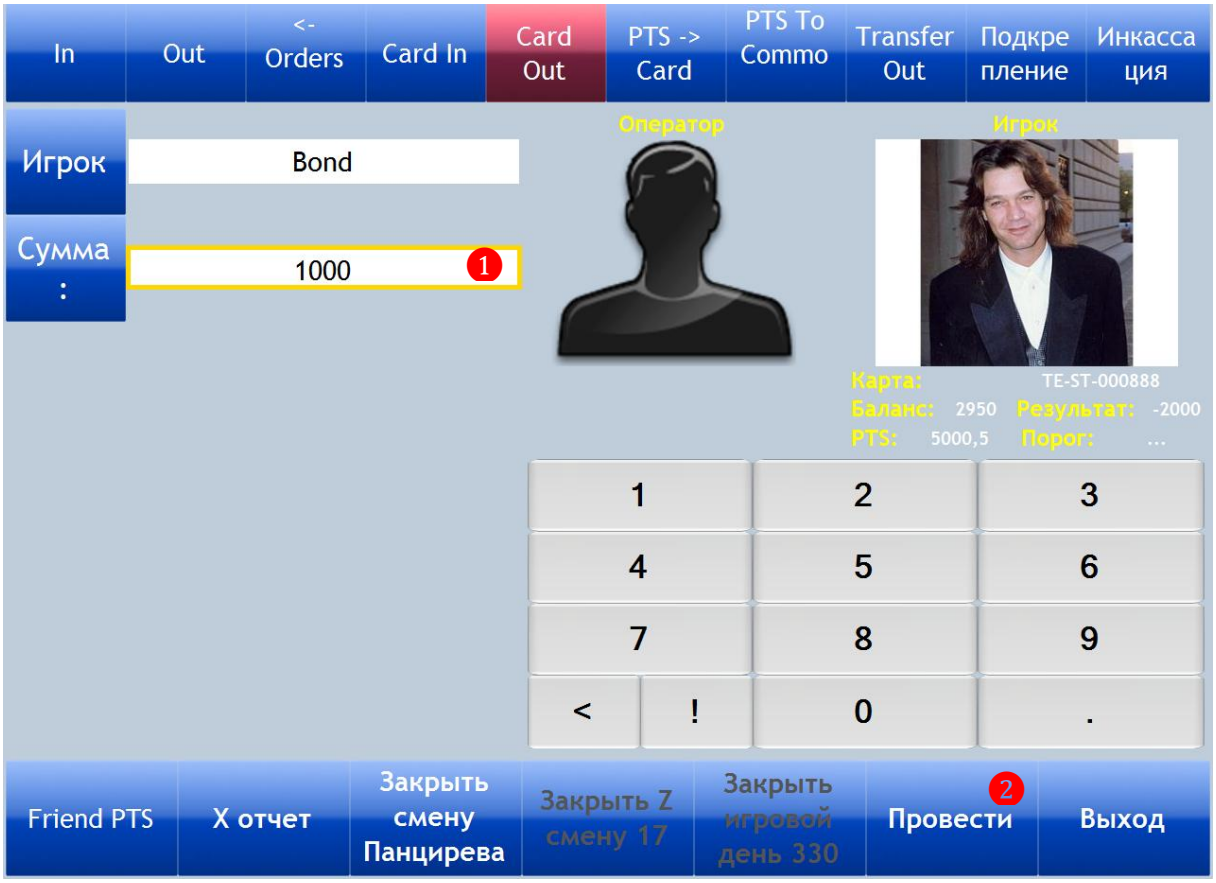
Порядок действий следующий:

1. Нажать кнопку **«Card Out»**, расположенную на верхней панели кассовой формы.

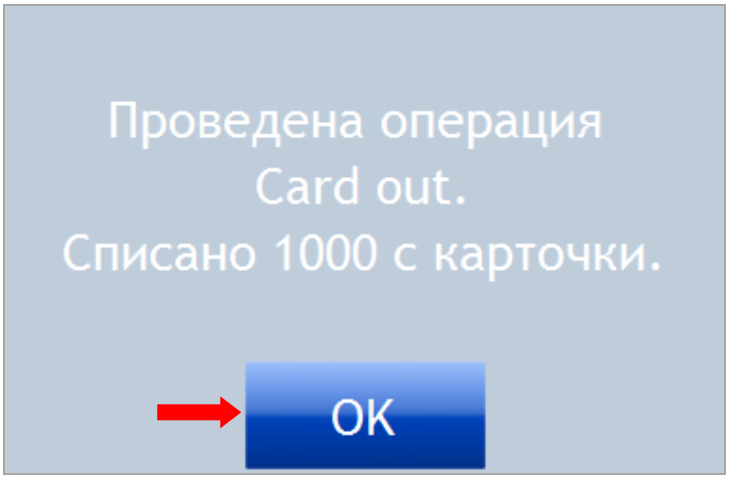


2. После нажатия цвет кнопки изменится на красный. Необходимо взять у игрока бонусную карту и положить её на считыватель.

3. После того, как карточка считается, в поле **«Игрок»** отобразятся фамилия игрока, номер и баланс карты. Далее необходимо с помощью кнопок калькулятора кассовой формы (либо с компьютерной клавиатуры) в поле **«Сумма»** ввести сумму снимаемых с карты средств и нажать кнопку **«Провести».**



4. В открывшемся окне нажать **«Ок»** для подтверждения проведения операции.



После этого указанная сумма будет списана со счёта бонусной карты игрока.

Внимание! Во время выполнения операций начисления средств на карту (Card In) и списания средств с карты (Card Out), бонусная карта должна находиться на считывателе до тех пора, пока кассир не проведет операцию и не увидит окно подтверждения. Если во время проведения операции карта снимается со считывателя (кассир снимает карту или по другим причинам), то проведение операции невозможно. В этом случае операцию необходимо провести снова.

Суммы списанных со счёта карт игроков денежных средств в X-отчете фиксируется как **«Card Out»** с отрицательным значением.

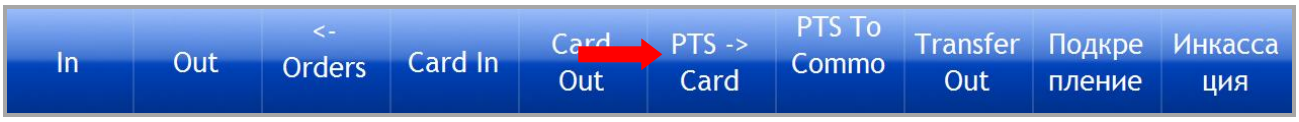
X-REPORT

Operation	Count	Amount	Cancelled Count	Cancelled Amount
SELL	0	0.00	0	0.00
BUY	0	0.00	0	0.00
REINFORCEMENT	1	5000.00	0	0.00
ENCASHMENT	1	-5000.00	0	0.00
CARD IN	1	2000.00	0	0.00
CARD OUT	1	-1000.00	0	0.00
TRANSFER OUT	0	0.00	0	0.00
TRANSFER IN	0	0.00	0	0.00
Total	4	1000.00	0	0.00

7.2.8 Зачисление PTS на денежный счёт бонусной карты (PTS → Card).

Операция зачисления накопленных клиентом PTS со счёта PTS на денежный счёт бонусной карты осуществляется кассиром при обращении на кассу игрока с его персональной картой.

Данные операции осуществляются на кассовой форме («Slots» → «Cashdesk» → «Cashdesk») с помощью кнопки **«PTS → Card»**.



Операции **«PTS → Card»** могут проводиться в одном из двух режимов:

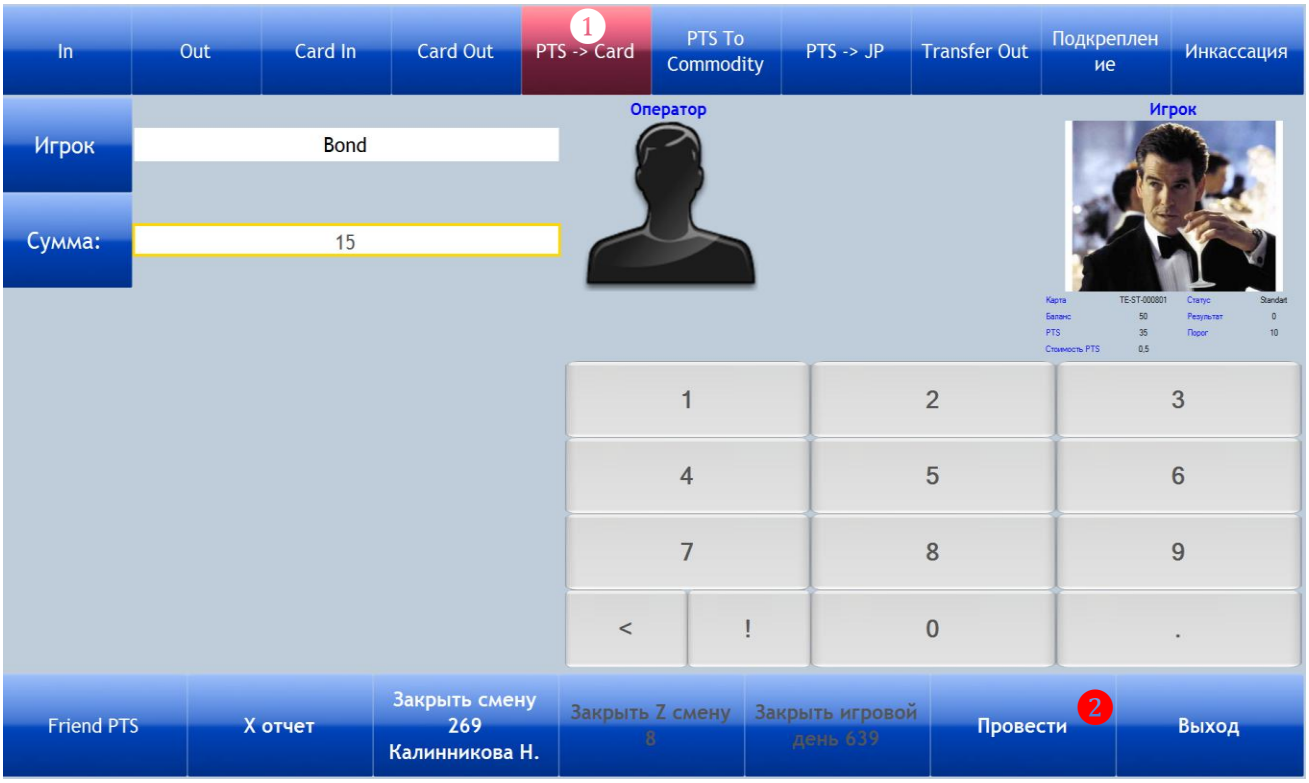
➢ **Обычный** - для проведения операции достаточно приложить к считывателю только бонусную карту игрока.

➢ **С проверкой карт сотрудников** - для проведения операции «PTS → Card» менеджеру клуба и/или кассиру смены необходимо подтвердить её проведение, приложив к считывателю свои персональные карты. После успешной процедуры проверки карт сотрудников кнопка **«PTS → Card»** станет активной и операцию перевода PTS можно проводить.

Примечание: Процедура проверки персональных карт сотрудников позволяет осуществлять контроль над всеми операциями «PTS → Card», проводимыми на кассе клуба, что исключает какие-либо мошеннические действия, связанные с переводами PTS на денежные счета бонусных карт клиентов.

Для возможности проводить операции **«PTS → Card»** с проверкой карт необходимо выполнить в системе соответствующие настройки (подробнее об этом в п. «Настройка модуля поощрений») и закрепить за сотрудниками, состоящими на должностях **Менеджер** и **Кассир**, персональные карты.

При проведении операции перевода накопленных клиентом PTS со счёта PTS на денежный счёт его бонусной карты **в обычном режиме**, кассиру необходимо открыть кассовую форму, нажать кнопку **«PTS → Card»**, приложить к считывателю бонусную карту игрока. После того, как карточка считается, в поле **«Игрок»** отобразятся фамилия игрока, номер, справа баланс карты, баланс PTS, порог списания и стоимость PTS, а слева в поле **«Сумма»** будет указана сумма, которую можно перевести на денежный счёт. Для зачисления необходимо нажать кнопку **«Провести»**.



Порядок расчёта суммы для перевода на денежный счёт игрока:

✓ Определятся сумма PTS, доступная для перевода, с учётом порога списания бонусов PTS для данного игрока.

*В нашем примере на карте игрока **35** PTS, шаг списания **10** – значит, сумма PTS для перевода должна быть кратна **10**. Таким образом, мы можем перевести на денежный счёт игрока **30** PTS, а **5** PTS останутся на счёте PTS.*

✓ По умолчанию стоимость **1 бонуса PTS = 1** (в валюте клуба). Если в настройках системы задана другая стоимость PTS, то при зачислении сумма PTS, доступная для перевода, умножается на стоимость PTS, соответствующую статусу игрока.

*В нашем примере для перевода доступно **30** PTS, стоимость **1 бонуса PTS = $0,5**. Таким образом, на денежный счёт данного игрока мы можем перевести **$15** (30*0,5).*

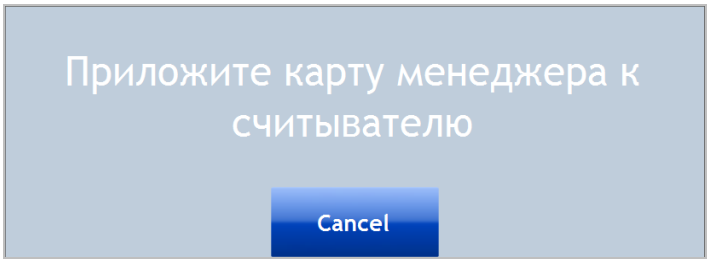
При проведении операции перевода накопленных клиентом PTS со счёта PTS на денежный счёт его бонусной карты **в режиме проверки карт сотрудников**, порядок действий следующий:

1. Нажать кнопку **«PTS → Card»**, расположенную на верхней панели кассовой формы.



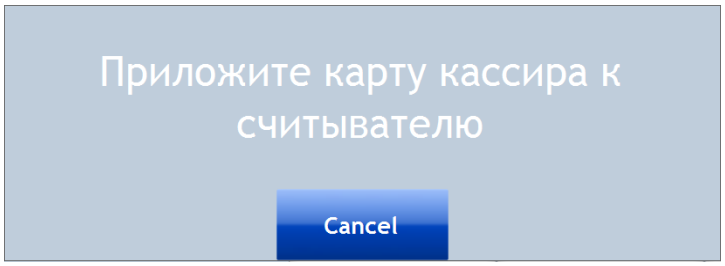
2. После нажатия появится диалоговое окно следующего вида.

а) Если в настройках активирована строка **«Проверять карту менеджера на кассе»**:



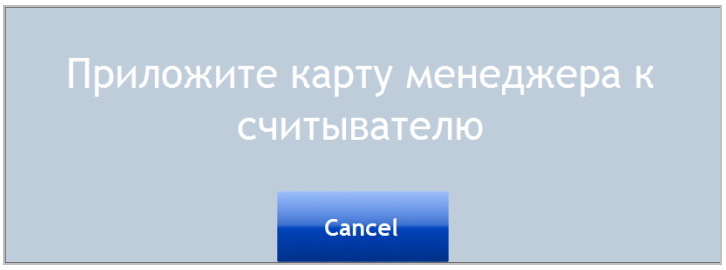
Менеджеру необходимо положить на считыватель свою персональную карту. После того, как карта считается, нажать кнопку **«Ok»**.

b) Если в настройках активирована строка **«Проверять карту кассира на кассе»**:

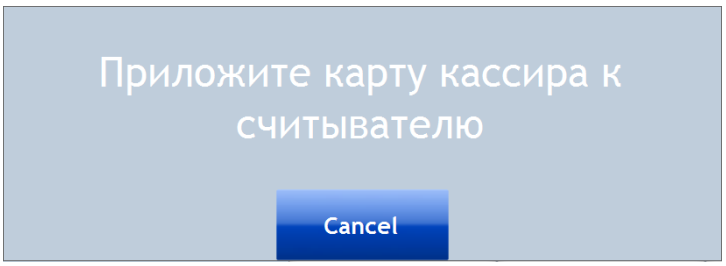


Кассиру смены необходимо положить на считыватель свою персональную карту. После того, как карта считается, нажать кнопку **«Ok»**.

c) Если в настройках активирована строка **«Проверять карту менеджера на кассе»** и строка **«Проверять карту кассира на кассе»**, то первым откроется окно **a**:



Менеджеру необходимо положить на считыватель свою персональную карту. После того, как карта считается, нажать кнопку **«Ok»**. Затем откроется окно **b**:

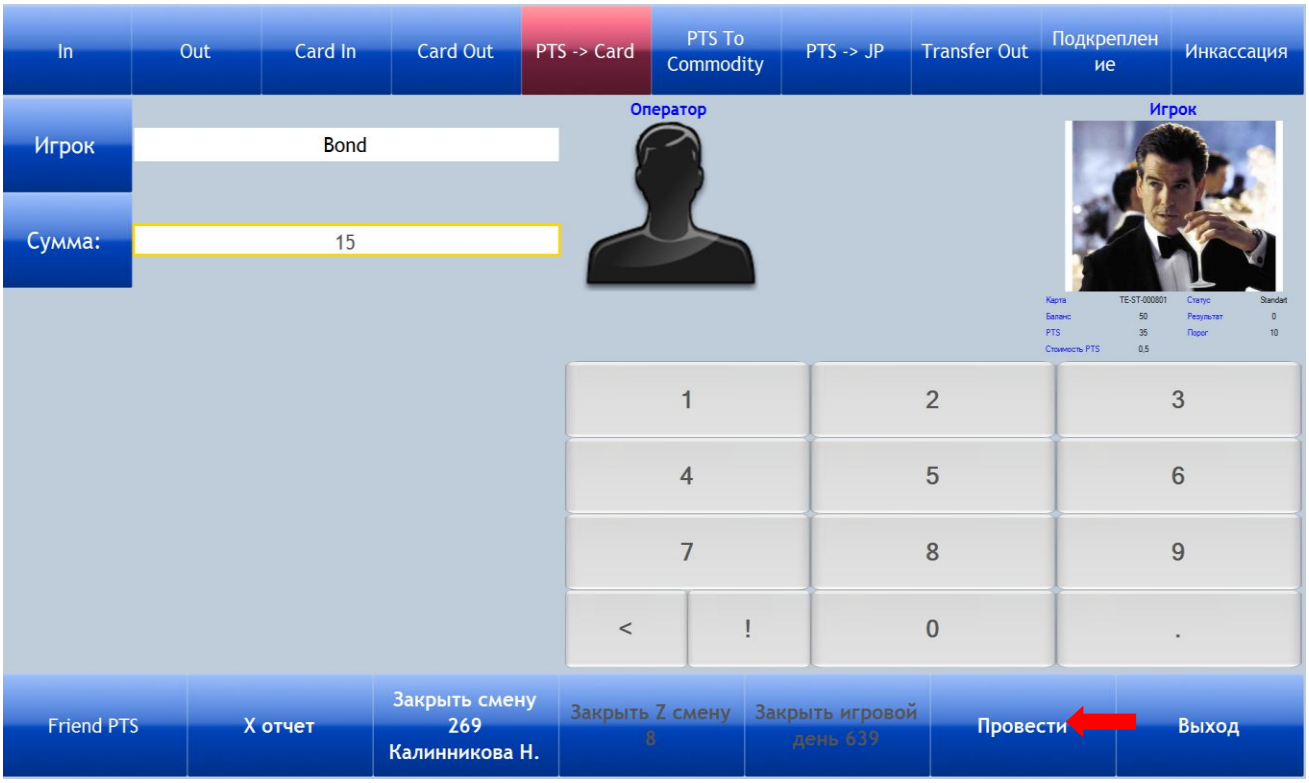


Кассиру смены необходимо положить на считыватель свою персональную карту. После того, как карта считается, нажать кнопку **«Ok»**.

Внимание! Для подтверждения выполнения операций «PTS → Card» действуют только персональные карты менеджера клуба (должность Менеджер) и/или кассира смены (должность Кассир).

3. По окончании проверки карт цвет кнопки **«PTS → Card»** изменится на красный и операцию можно проводить. Необходимо взять у игрока бонусную карту и положить её на считыватель.

4. После того, как карточка считается, в поле **«Игрок»** отобразятся фамилия игрока, номер, справа баланс карты, баланс PTS, порог списания и стоимость PTS, а слева в поле **«Сумма»** будет указана сумма, которую можно перевести на денежный счёт. Для зачисления необходимо нажать кнопку **«Провести»**.



После этого указанная сумма PTS будет зачислена на денежный счёт бонусной карты игрока.

Примечание: При выполнении операции зачисления PTS на денежный счёт бонусной карты, можно единоразово зачислить только наибольшую сумму PTS, кратную значению «Порог». Поле «Сумма» редактированию не подлежит. Оставшуюся сумму PTS можно будет зачислить только после того, как она достигнет порогового значения.

Например, игрок накопил 2500 PTS, порог списания равен 1000, стоимость 1 бонуса PTS равна 1. При зачислении PTS на денежный счёт в поле «Сумма» отобразится 2000 - и эта сумма зачислится на баланс карты, 500 PTS останутся на счёте PTS.

Суммы PTS, зачисленные на денежные счета бонусных карт, в X- и Z-отчете фиксируются как **«PTS → Card»** с отрицательным значением.

X-REPORT

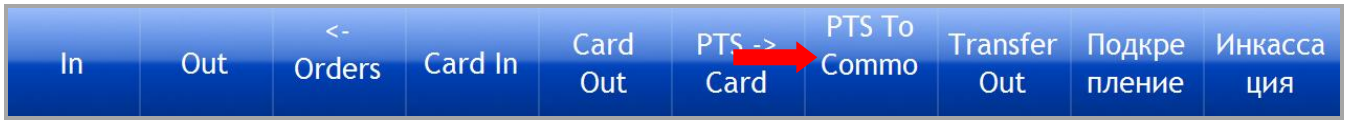
Operation	Count	Amount	Cancelled Count	Cancelled Amount
SELL	1	1500.00	0	0.00
BUY	1	-2000.00	0	0.00
REINFORCEMENT	1	2000.00	0	0.00
ENCASHMENT	1	-5000.00	0	0.00
CARD IN	1	2000.00	0	0.00
CARD OUT	1	-1000.00	0	0.00
TRANSFER OUT	0	0.00	0	0.00
TRANSFER IN	0	0.00	0	0.00
Total	6	500.00	0	0.00
PTS->CARD	1	-5000.00	0	0.00

7.2.9 Обмен PTS на товары и услуги (PTS to Commodities).

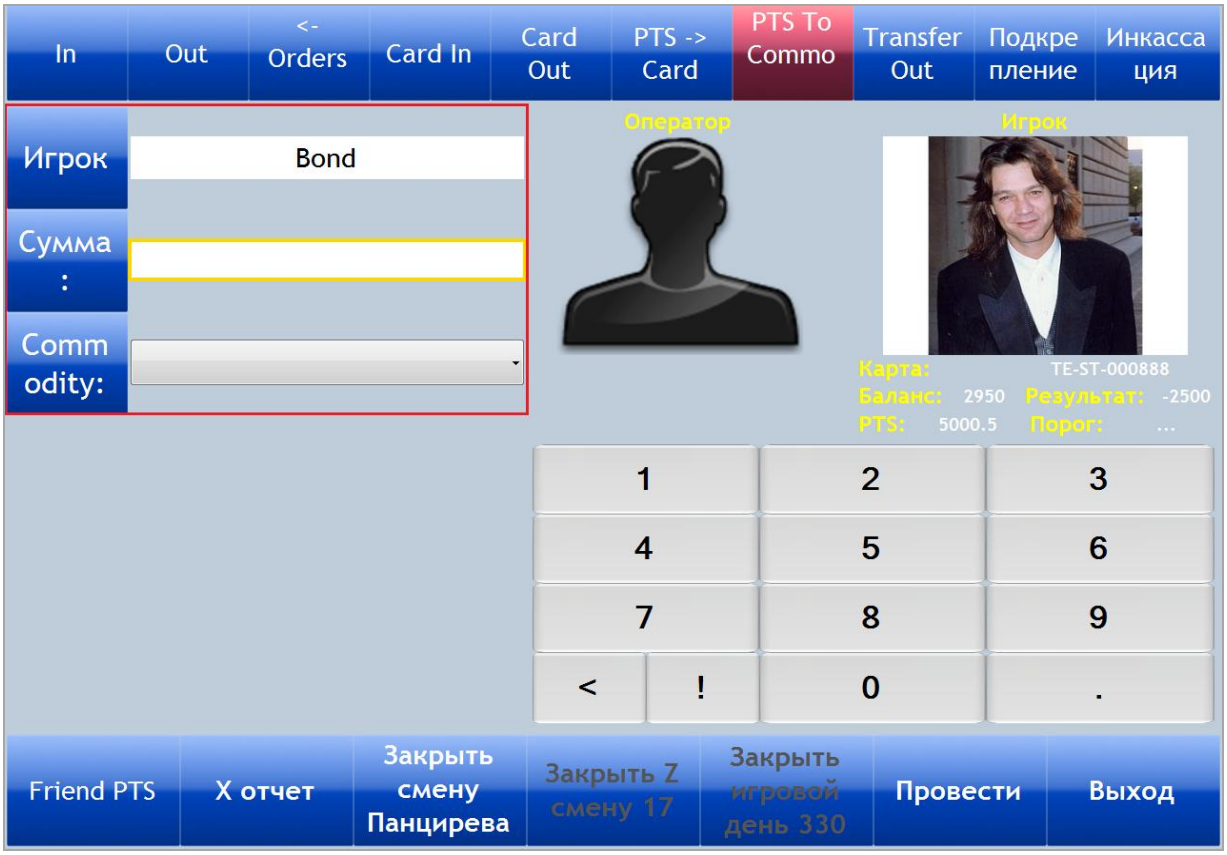
С помощью системы SlotLogic на кассе может быть реализована такая возможность, как обмен накопленных игроками PTS на различные товары и услуги (например: напитки, сигареты и т.п.).

При совершении операции обмена PTS на товары и услуги порядок действий следующий:

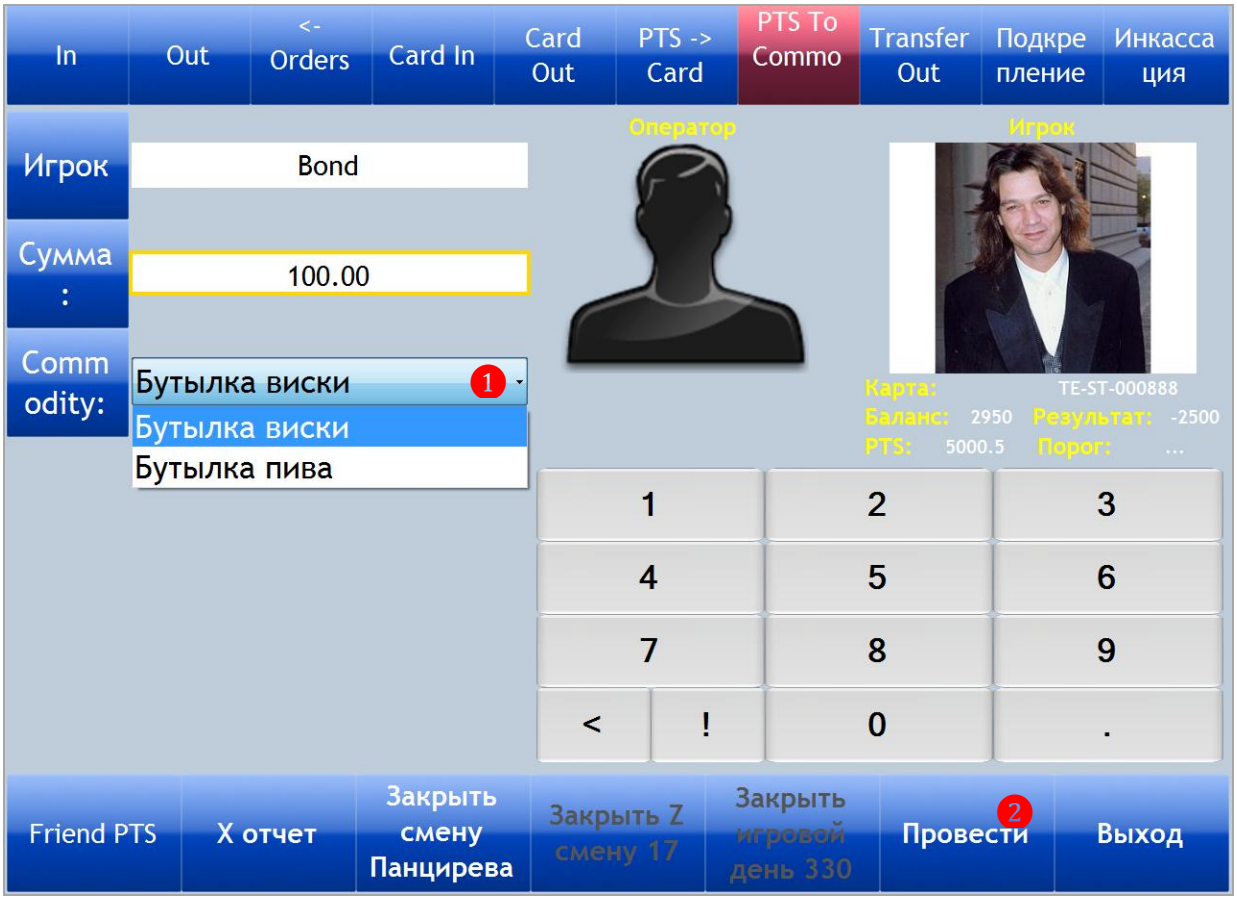
1. Игрок подходит к кассе клуба со своей бонусной картой.
2. Кассир на кассовой форме нажимает на кнопку **«PTS to Commodities»**.



3. После нажатия цвет кнопки изменится на красный. Кассиру необходимо приложить карту игрока к считывателю, после чего в левой части формы появятся поля **«Игрок»**, **«Сумма»** и **«Commodity»**.



4. Далее в поле **«Commodity»** из выпадающего списка нужно выбрать товар или услугу, на которую игрок желает обменять PTS (подробнее о настройке списка товаров и услуг в п. «Товары и услуги»). После выбора товара / услуги, в поле **«Сумма»** отобразится стоимость его в PTS. При необходимости значение в поле **«Сумма»** можно отредактировать вручную. Для проведения операции нажать кнопку **«Провести»**.



Стоимость товаров / услуг, приобретённых игроком за PTS, будет списана со счёта PTS его бонусной карты.

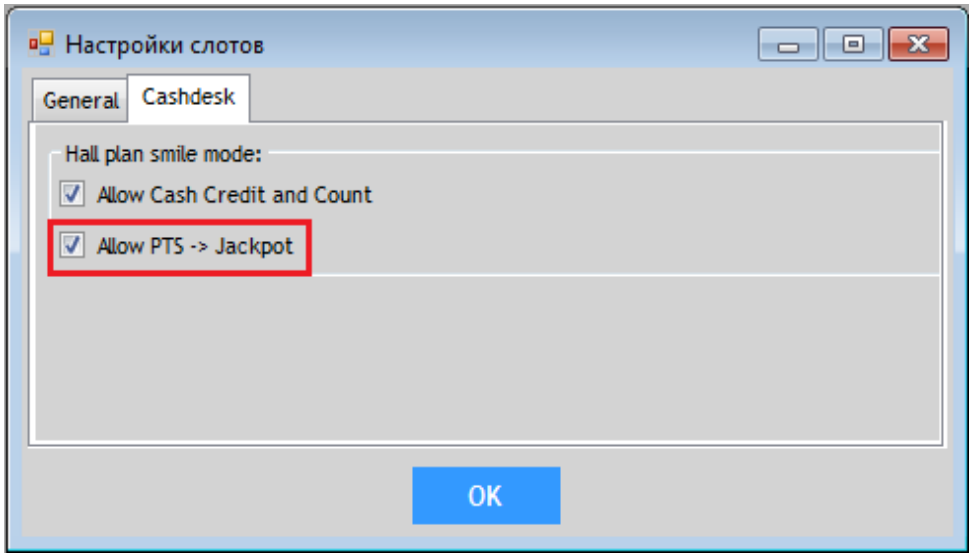
Суммы PTS, которые игроки обменяли на товары и услуги, в X- и Z-отчете фиксируются как **«PTS → Commodity»** с отрицательным значением.

X-REPORT

Operation	Count	Amount	Cancelled Count	Cancelled Amount
SELL	1	1500.00	0	0.00
BUY	1	-2000.00	0	0.00
REINFORCEMENT	2	10000.00	0	0.00
ENCASHMENT	1	-5000.00	0	0.00
CARD IN	1	2000.00	0	0.00
CARD OUT	1	-1000.00	0	0.00
TRANSFER OUT	1	-3000.00	0	0.00
TRANSFER IN	1	3000.00	0	0.00
COUNT	0	0.00	0	0.00
Total	11	5500.00	0	0.00
PTS->CARD	0	0.00	0	0.00
PTS->COMMODITY	1	-100.00	0	0.00

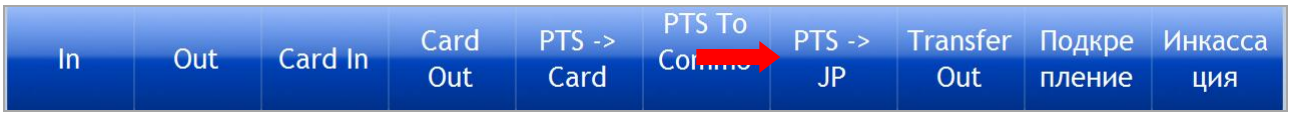
7.2.10 Перевод PTS на игровой аппарат (PTS → JP).

В системе SlotLogic реализована возможность перевода PTS с бонусной карты игрока на игровой аппарат в виде кредитов. Для этого необходимо активировать данную опцию в системе с помощью настроек на форме **«Настройки слотов»** («Настройки» → «Игровые аппараты» → «Настройки → вкладка «Cashdesk»), установив галочку в строке **«Allow PTS→ Jackpots»**.



Операции «PTS → JP» осуществляются кассиром через кассовую форму при обращении игрока. Порядок действий должен быть следующий:

1. Игрок подходит к кассе клуба со своей бонусной картой.
2. Кассир в кассовой форме нажимает кнопку **«PTS → JP»**.

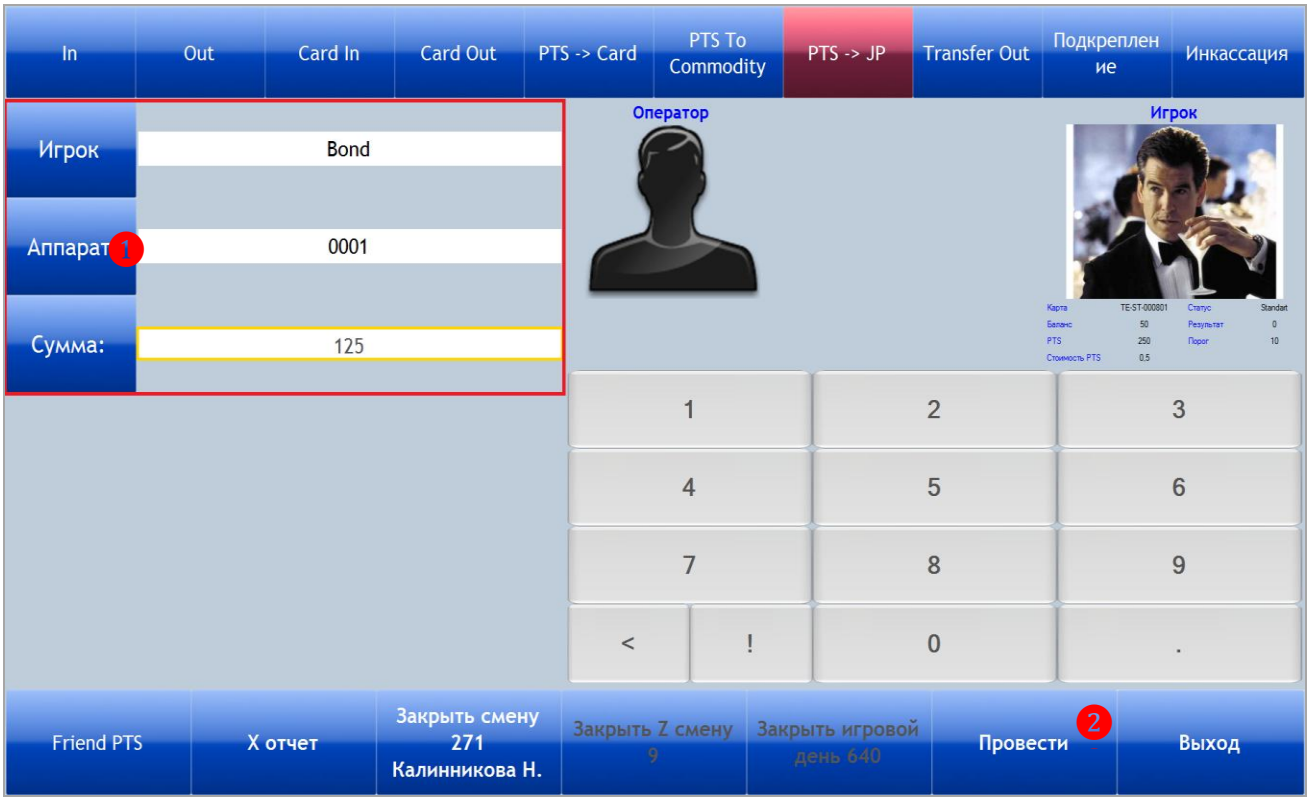


Внимание! В случае если в настройках системы НЕ установлена галочка в строке «Allow PTS→Jackpots» («Настройки» → «Игровые аппараты» → «Настройки» → вкладка «Cashdesk»), то кнопка «PTS → JP» не будет отображаться на кассовой форме.

3. После нажатия цвет кнопки изменится на красный. Необходимо приложить карту игрока к считывателю.

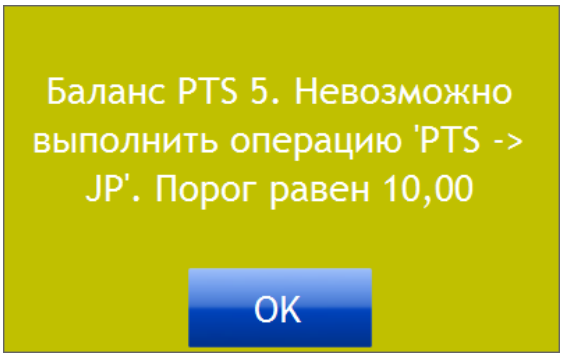


4. После считывания карты, касса автоматически перейдёт в режим для проведения операции **«PTS → JP»**. В поле **«Игрок»** отобразится фамилия игрока – владельца бонусной карты, а в поле **«Сумма»** - сумма, доступная для начисления на аппарат. Для выбора нужного аппарата необходимо нажать кнопку **«Аппарат»**, для проведения операции нажать кнопку **«Провести»**.



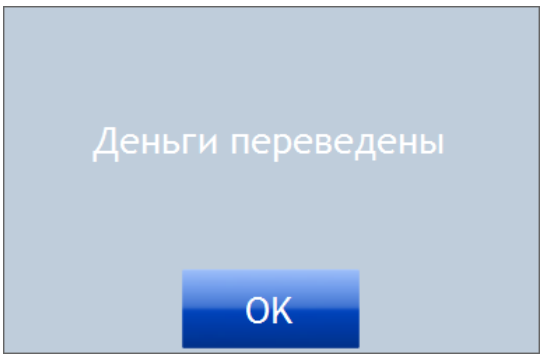
Примечание: При проведении операции «PTS → JP» поля «Игрок» и «Сумма» изменению и редактированию не подлежат. Сумма для начисления на аппарат всегда кратна порогу списания PTS, заданному в настройках системы («Игровые аппараты» → «Поощрения» → «Обзор поощрений» → кнопка «Настройки»).

В случае если на бонусной карте игрока сумма PTS меньше порога списания, то после считывания карты в окне кассы появится диалоговое окно с сообщением о невозможности выполнить операцию «PTS → JP».



5. При успешном проведении операции переведённая сумма PTS будет начислена на аппарат в виде игровых кредитов, а в окне кассы появится диалоговое окно с сообщением **«Деньги переведены»**. Для закрытия окна нажать кнопку 

.



Порядок расчёта суммы для перевода на игровой аппарат:

✓ Определятся сумма PTS, доступная для перевода, с учётом порога списания бонусов PTS для данного игрока.

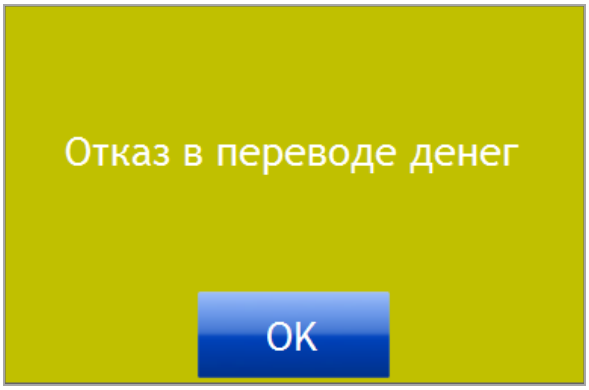
*Например, на карте игрока **250** PTS, шаг списания **10** – значит, сумма PTS для перевода должна быть кратна **10**. Таким образом, мы можем перевести на игровой аппарат **250** PTS.*

✓ По умолчанию стоимость **1 бонуса PTS = 1** (в валюте клуба). Если в настройках системы задана другая стоимость PTS, то при зачислении сумма PTS, доступная для перевода, умножается на стоимость PTS, соответствующую статусу игрока.

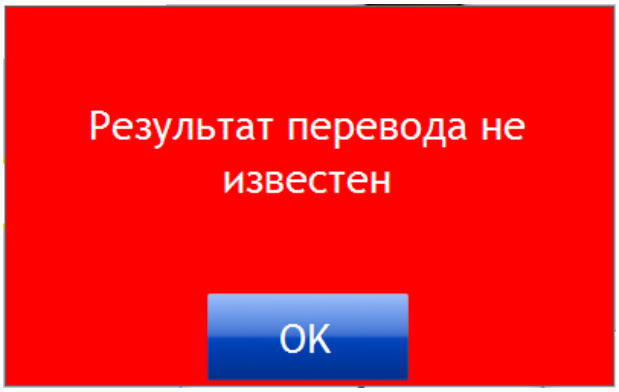
*Например, для перевода доступно **250** PTS, стоимость **1 бонуса PTS** = **$0,5**. Таким образом, на игровой аппарат мы можем перевести **$125** (250*0,5).*

Обращаем внимание, что в игровых аппаратах суммы по операциям **«PTS → JP»** фиксируются счётчиком джекпота.

В случаях, когда выполнение операции **«PTS → JP»** невозможно по каким-либо причинам (игровой аппарат выключен, дверь аппарата открыта и т.п.), то после нажатия кнопки **«Провести»** в окне кассы появится диалоговое окно с сообщением **«Отказ в переводе денег».**



или



В X- и Z-отчетах операции перевода PTS на игровые аппараты фиксируются как **«PTS → JACKPOT»** с отрицательным значением.

X-REPORT

Operation	Count	Amount	Cancelled Count	Cancelled Amount
SELL	1	1500.00	0	0.00
BUY	1	-2000.00	0	0.00
REINFORCEMENT	2	10000.00	0	0.00
ENCASHMENT	1	-5000.00	0	0.00
CARD IN	1	2000.00	0	0.00
CARD OUT	1	-1000.00	0	0.00
TRANSFER OUT	1	-3000.00	0	0.00
TRANSFER IN	1	3000.00	0	0.00
COUNT	0	0.00	0	0.00
Total	11	5500.00	0	0.00
PTS->CARD	0	0.00	0	0.00
PTS->COMMODITY	0	0.00	0	0.00
PTS->JACKPOT	3	-1060.00	0	0.00

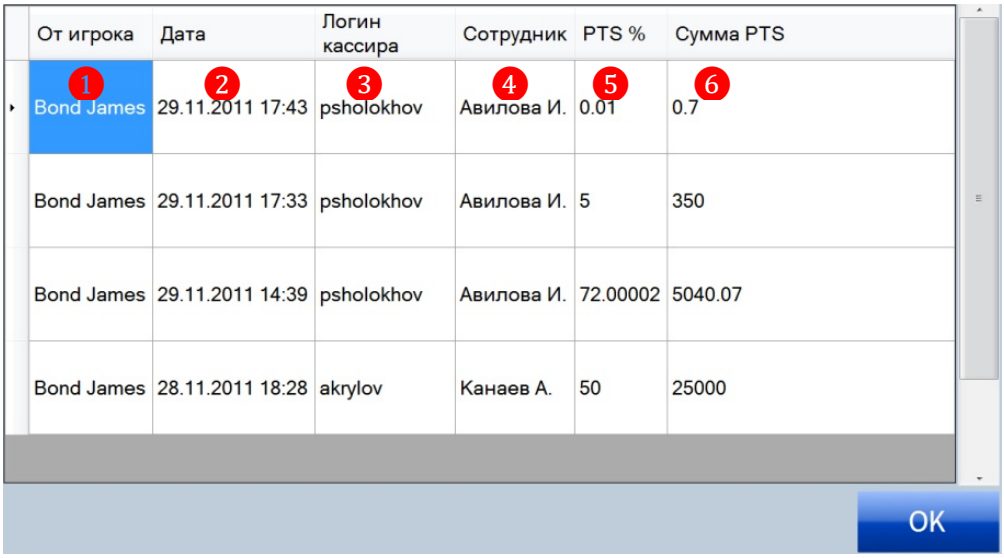
7.2.11 Проверка PTS, начисленных «от друзей» (Friend PTS).

В случае если клиент желает проверить были ли произведены на его счёт PTS начисления PTS за приглашенных им в клуб друзей (новых игроков), то порядок действий следующий:

1. Игрок подходит к кассе клуба со своей бонусной картой.
2. Кассир в кассовой форме нажимает кнопку **«Friend PTS»**.



3. После нажатия цвет кнопки изменится на красный. Необходимо приложить карту игрока к считывателю. В результате откроется форма со списком, в котором будет отображена история по начисленным игроку PTS «от друзей».



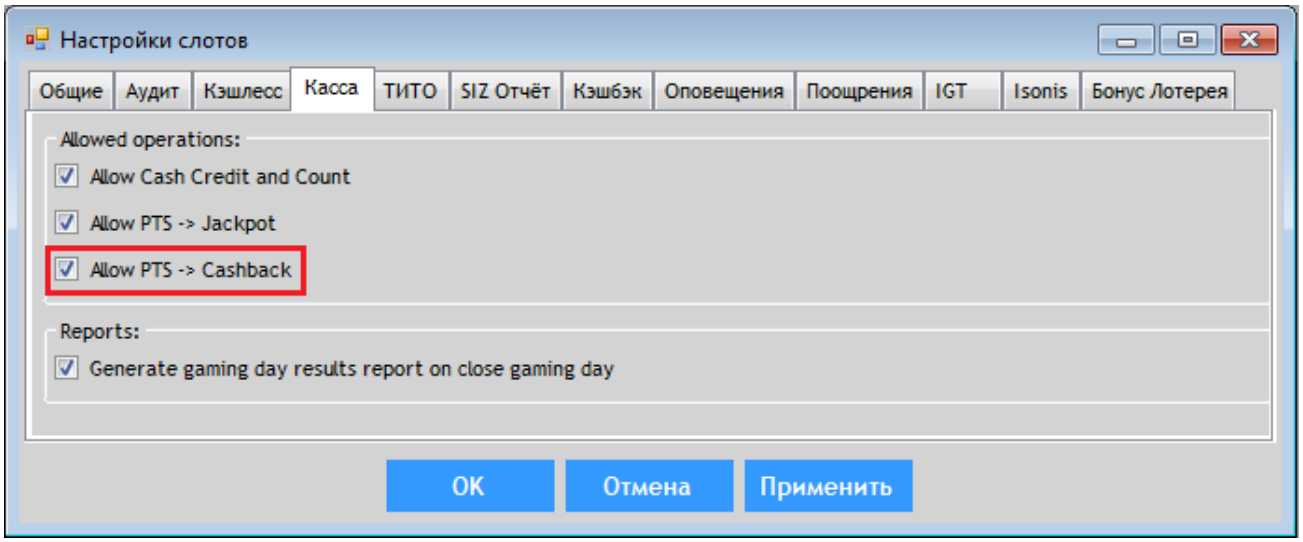
1) Номер игрока, от которого клиенту были начислены PTS.
2) Дата и время начисления PTS.
3) Логин кассира, который проводил операцию **«PTS → Card»**.
4) Фамилия кассира, который проводил операцию **«PTS → Card»**.
5) Установленный процент отчисления PTS на момент начисления.
6) Сумма начисленных PTS «от друзей».

После проверки, для закрытия данной формы, необходимо нажать кнопку 

.

7.2.12 Перевод PTS в кэшбэк (PTS → Cashback).

В системе SlotLogic реализована возможность перевода бонусов со счёта PTS игрока на его счёт Cashback для дальнейшего зачисления на игровой аппарат в виде кредитов. Для этого необходимо активировать данную опцию в системе с помощью настроек на форме **«Настройки слотов»** («Настройки» → «Игровые аппараты» → «Настройки → вкладка **«Касса»**), установив галочку в строке **«Allow PTS → Cashback»**.



Операции «PTS → Cashback» осуществляются кассиром через кассовую форму при обращении игрока. Порядок действий должен быть следующий:

1. Игрок подходит к кассе клуба со своей бонусной картой.
2. Кассир в кассовой форме нажимает кнопку **«PTS в Кэшбэк»**.



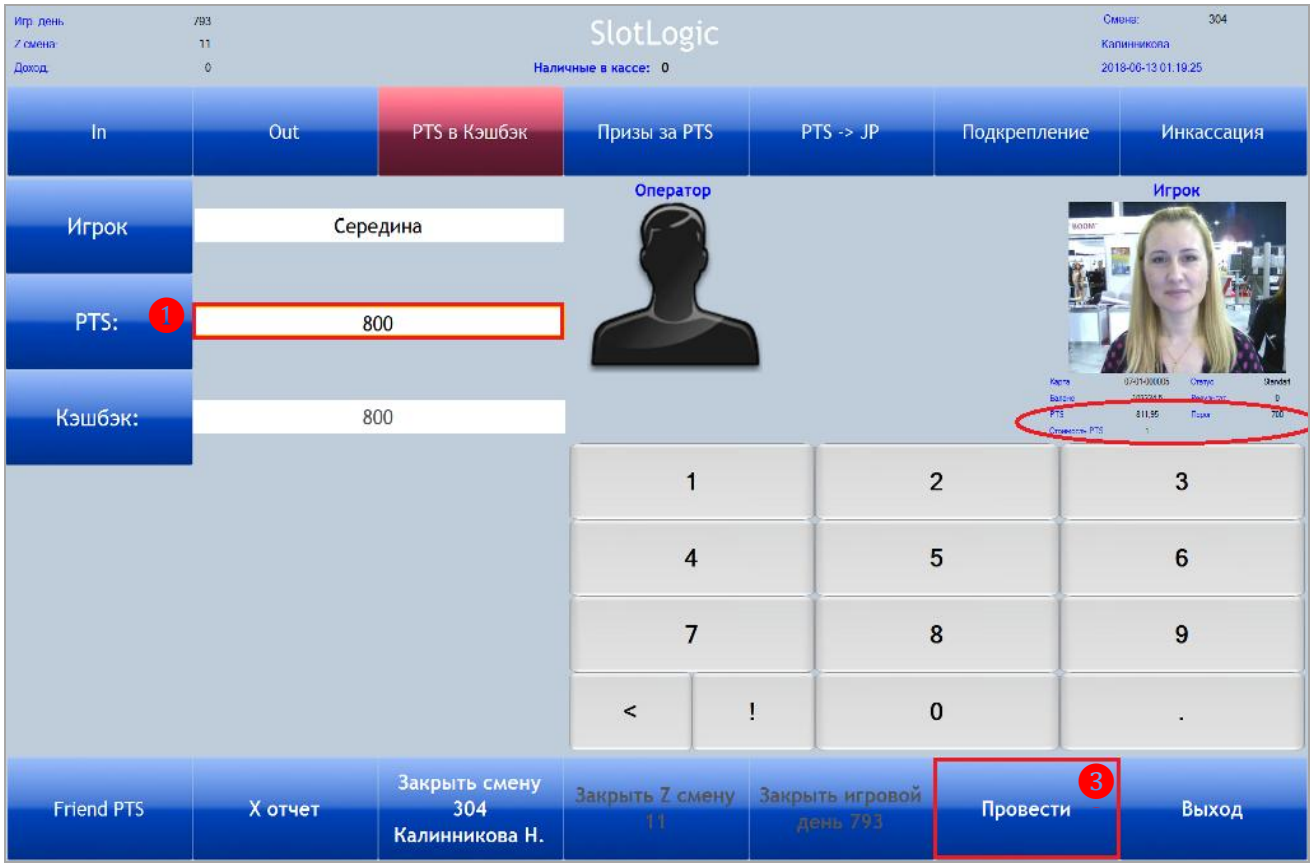
Внимание! В случае если в настройках системы НЕ установлена галочка в строке «Allow PTS → Cashback» («Настройки» → «Игровые аппараты» → «Настройки» → вкладка «Касса»), то кнопка «PTS в Кэшбэк» не будет отображаться на кассовой форме.

3. После нажатия цвет кнопки изменится на красный. Необходимо приложить карту игрока к считывателю.



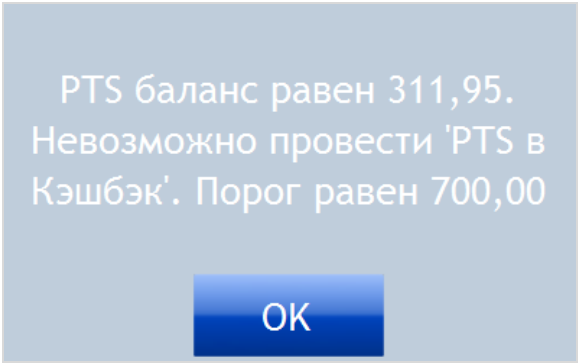
4. После считывания карты, касса автоматически перейдёт в режим для проведения операции **«PTS → Cashback»**. Справа на форме отобразятся фото владельца карты, сумма накопленных PTS, порог списания и стоимость PTS. Далее необходимо:

1) В поле **«PTS»** ввести сумму PTS, которую нужно перевести на счёт Cashback.
2) В поле **«Кэшбэк»** автоматически будет рассчитана сумма Cashback, которая зачислится игроку.
3) Для проведения операции нажать кнопку **«Провести»**.



Примечание: *По умолчанию стоимость* ***1 бонуса PTS = 1*** *(в валюте клуба). Если в настройках системы задана другая стоимость PTS, то при переводе* ***PTS в кэшбэк*** *сумма PTS, доступная для перевода, умножается на стоимость PTS, соответствующую статусу игрока. Например, для перевода доступно* ***800*** *PTS, стоимость* ***1 бонуса PTS*** *=* ***$0,5****. Таким образом, на счёт Cashback будет переведено* ***$400*** *(800*0,5).*

В случае если на бонусной карте игрока сумма PTS меньше порога списания, то после считывания карты в окне кассы появится диалоговое окно с сообщением о невозможности выполнить операцию ***«PTS → Cashback»****.*



После проведения на кассе операции **«PTS → Cashback»** игрок может приложить свою бонусную карту к считывателю игрового аппарата, и переведённая сумма кэшбэк будет начислена на аппарат в виде игровых кредитов.

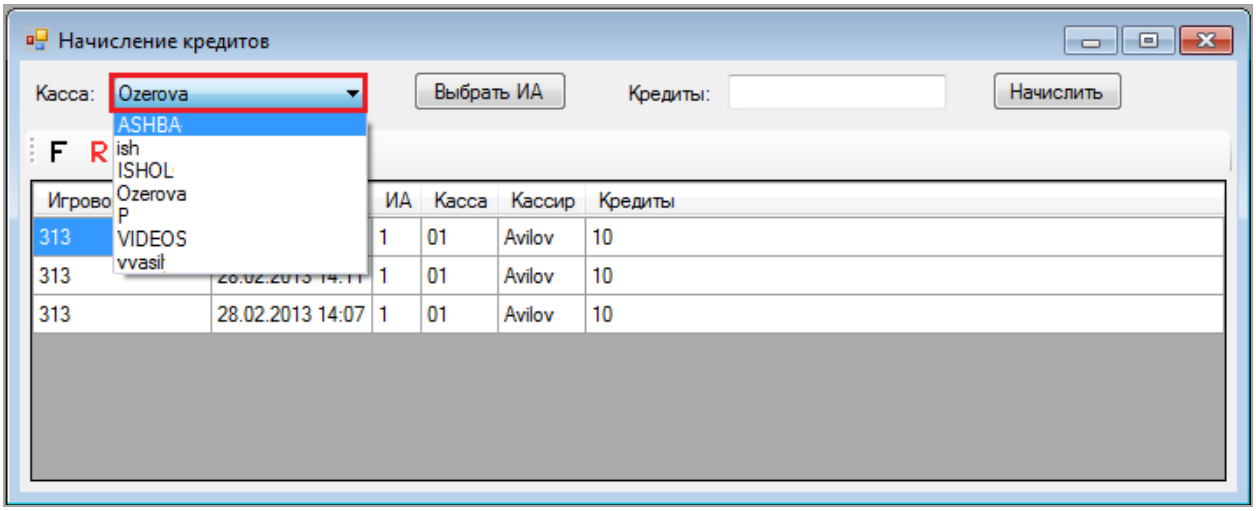
7.2.13 Удалённое начисление кредитов на счёт игрового аппарата.

Может возникнуть ситуация, в которой потребуется начислить кредиты на аппарат удаленно (например, с рабочего места кассира). Для того чтобы это сделать необходимо, чтобы игровой аппарат был разблокирован. Соответственно на считывателе игрового аппарата должна лежать бонусная карта клиента.

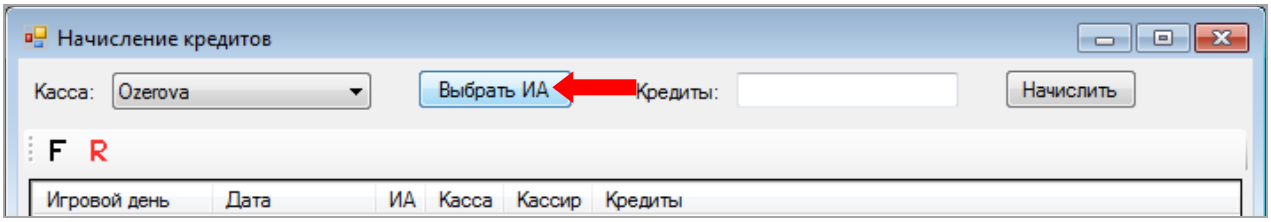
Операция удалённого зачисления кредитов на счёт игрового аппарата осуществляется кассиром следующим образом:

1. Выбрать в главном меню системы **«Игровые аппараты»** → **«Касса»** → **«Начисление кредитов на ИА»**.

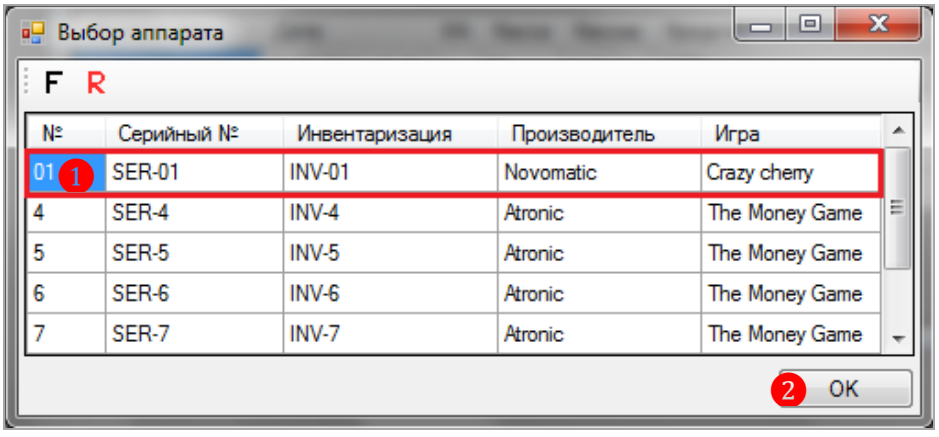
2. В открывшейся форме **«Начисление кредитов»** в строке **«Касса»** из выпадающего списка выбрать кассу, в которую внесена сумма, зачисляемая на счёт аппарата.



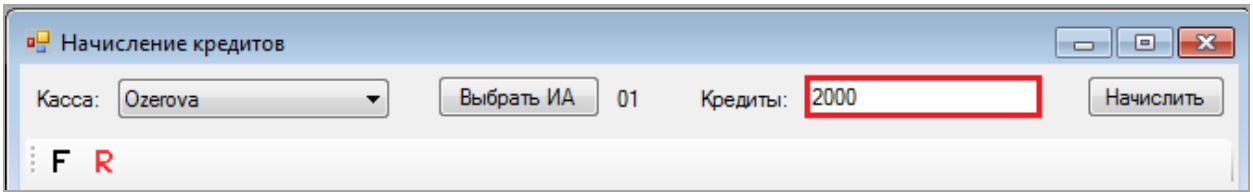
3. Нажать кнопку Выбрать ИА.

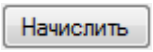


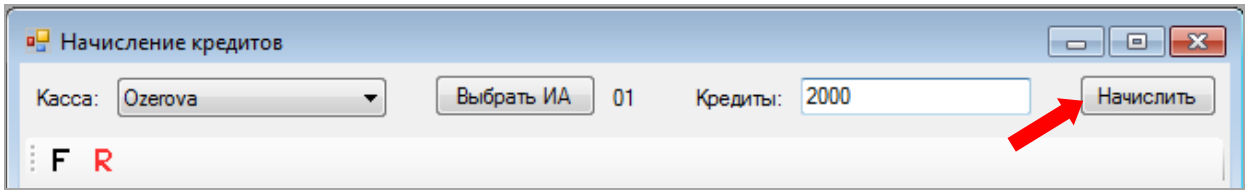
4. В открывшейся форме **«Выбор аппарата»** в списке кликом левой кнопкой мыши по строке выбрать игровой аппарат, на счёт которого необходимо начислить кредиты, и нажать кнопку OK.



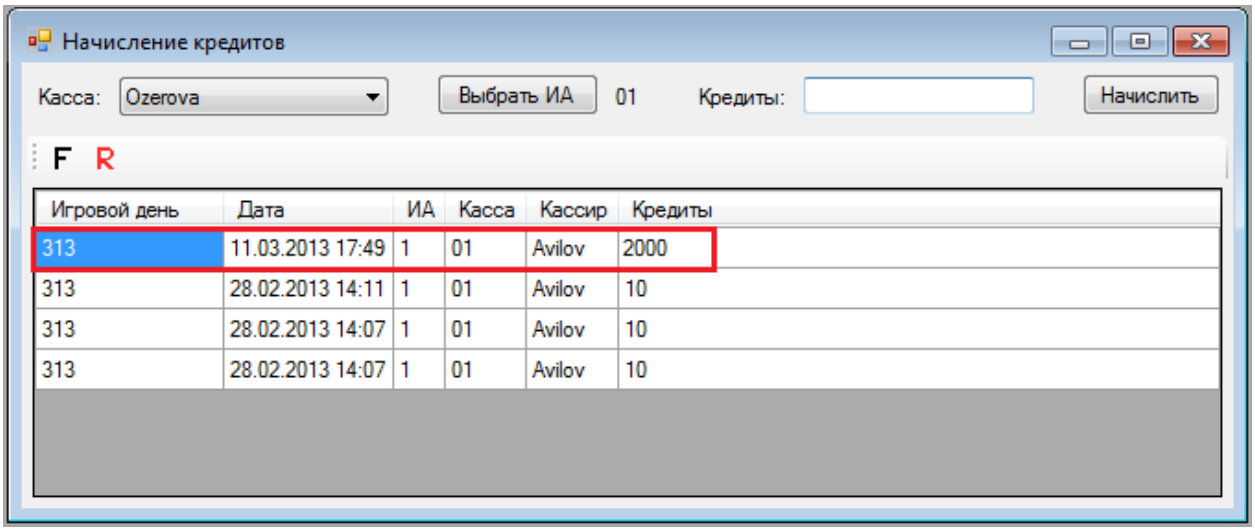
5. В троке **«Кредиты»** с помощью клавиатуры ввести сумму, которую необходимо зачислить на счёт выбранного аппарата.



6. Нажать кнопку  для зачисления.



После этого указанная сумма будет зачислена на счёт выбранного игрового аппарата, а проведённая операция отобразится в общем списке.



✓ **Игровой день** – игровой день, в котором была проведена операция начисления.
✓ **Дата** – дата и время проведения операции начисления.
✓ **ИА** - номер игрового аппарата, на счёт которого было выполнено начисление кредитов.
✓ **Касса** – номер кассы, в которую была внесена сумма, зачисленная на счёт аппарата.
✓ **Кассир** – фамилия кассира, выполнившего операцию начисления.
✓ **Кредиты** – сумма, зачисленная на счёт аппарат.

7.2.14 Зачисление кредитов на счёт игрового аппарата через слот оператора (In).

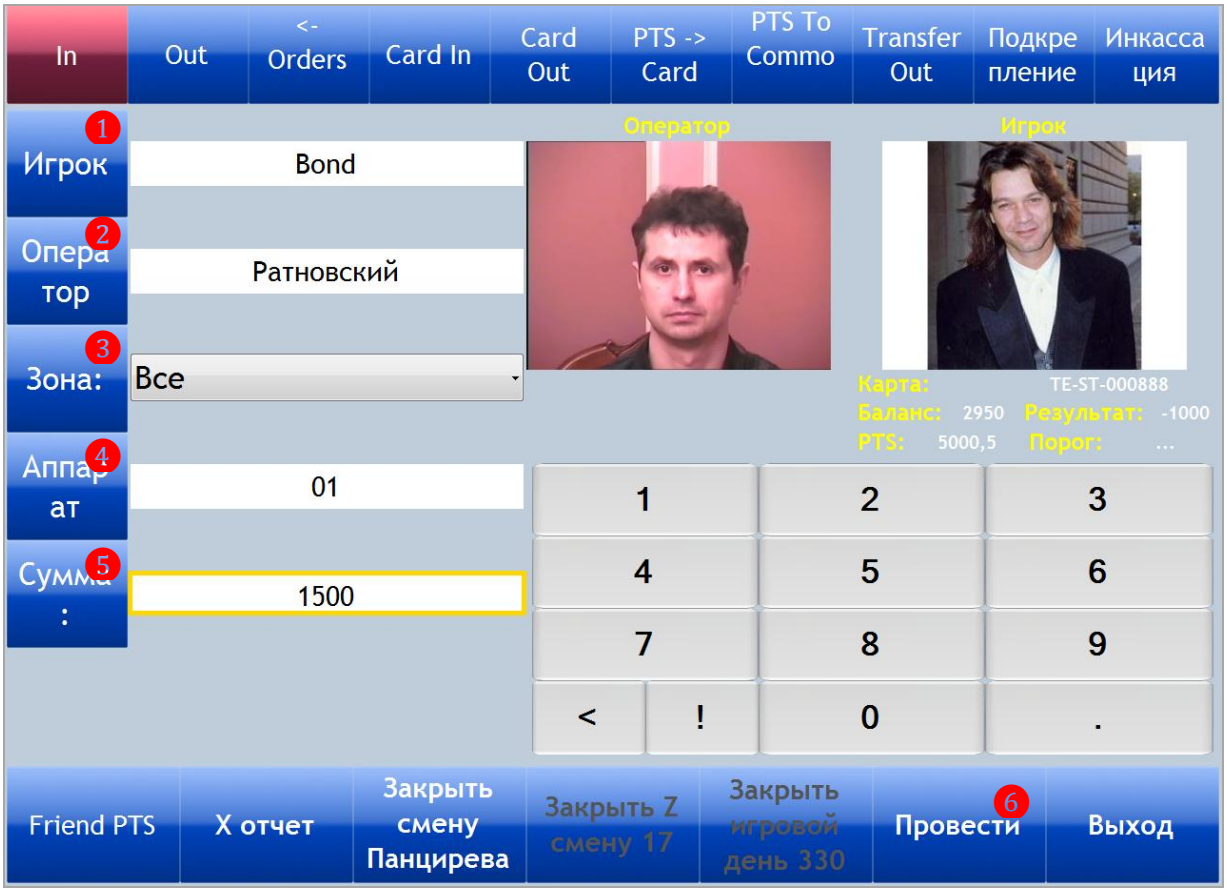
Зачисление кредитов на счёт игрового аппарата через слот оператора осуществляется с помощью кнопки **«In»**, расположенной в кассовой форме.

Порядок действий следующий:

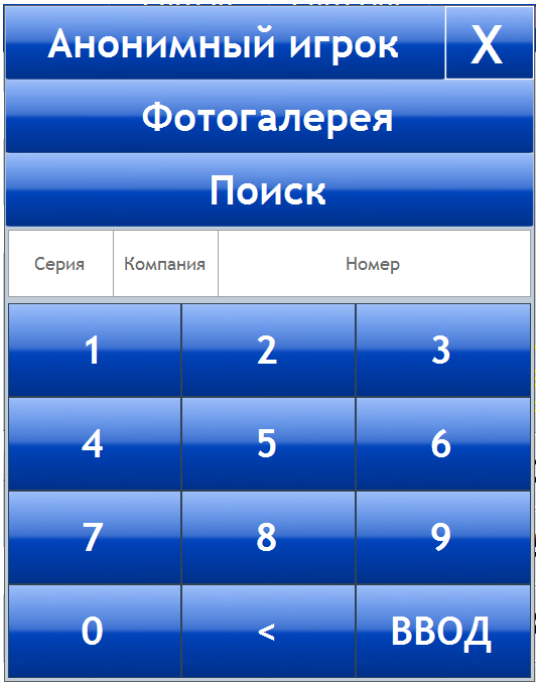
1. Нажать кнопку **«In»**, расположенную на верхней панели кассовой формы.



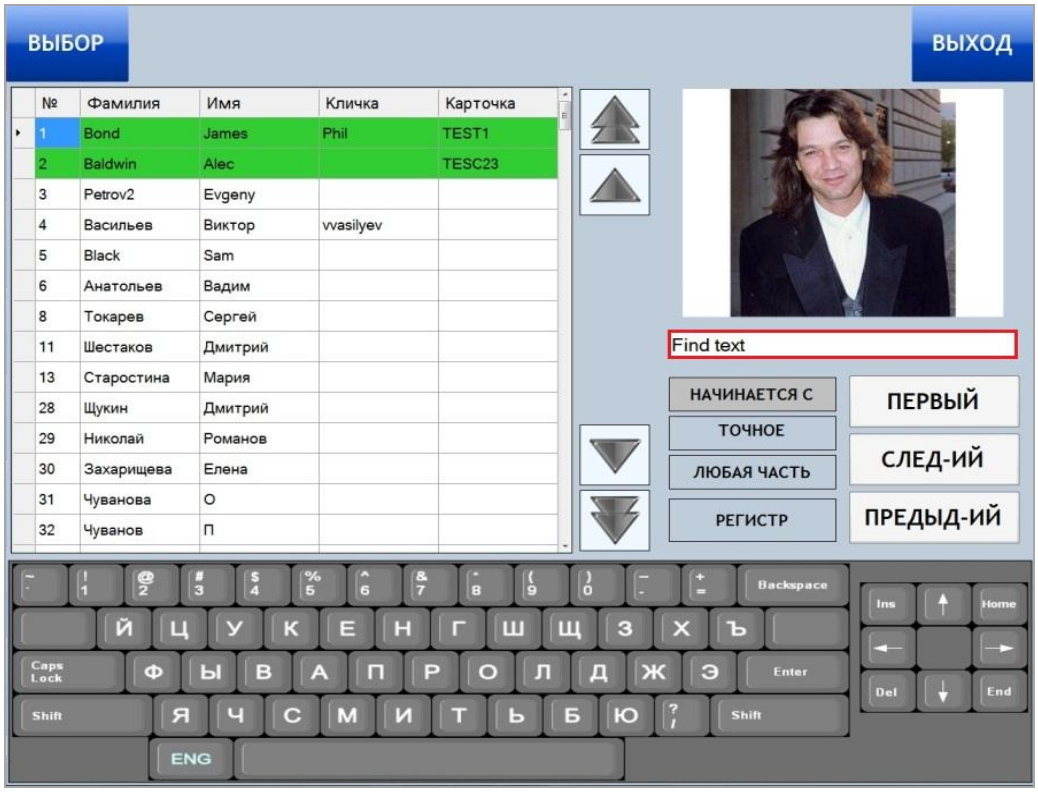
2. После нажатия цвет кнопки изменится на красный. В левой части формы появятся поля для заполнения:



1) Игрок – нажать кнопку, одним из способов выбрать игрока, зачисляющего кредиты на счёт игрового аппарата:

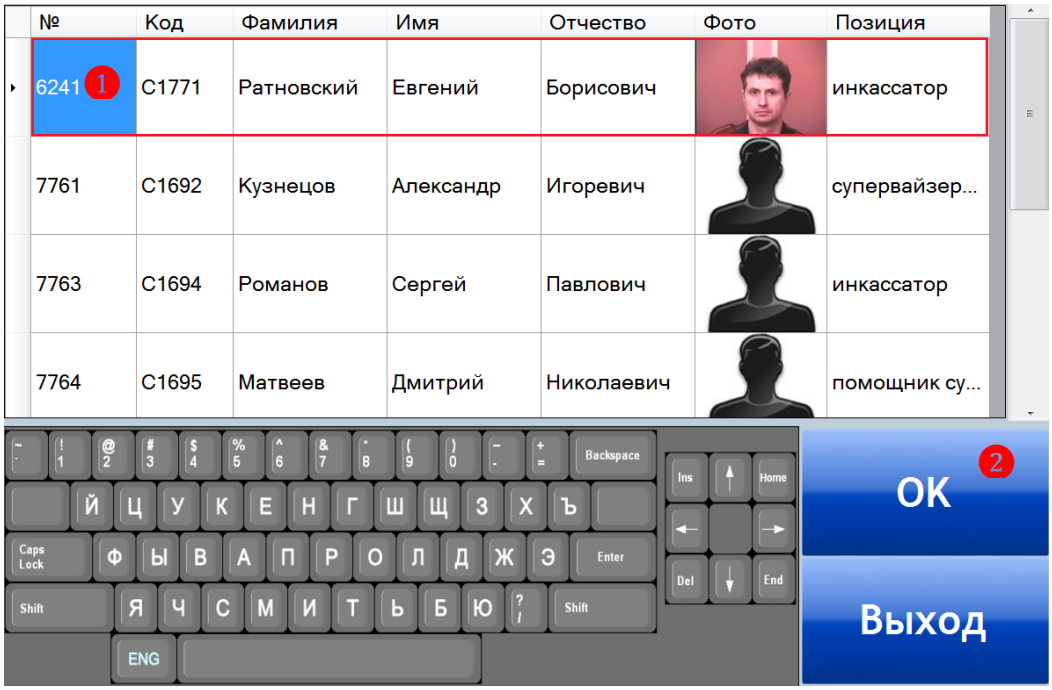


- Нажать кнопку **«Анонимный игрок»**, если указывать конкретного игрока не требуется.
- Нажать кнопку **«Фотогалерея»** для выбора игрока из списка присутствующих (двойной клик левой кнопкой мыши на фотографии игрока).
- Ввести номер бонусной карты игрока с помощью отображающегося калькулятора (либо с клавиатуры).
- Нажать кнопку **«Поиск»** для поиска нужного игрока в общем списке зарегистрированных в системе игроков. Форма поиска имеет аналогичный функционал, как и стандартная система фильтрации в системе. Поле ввода располагается под окном отображения фотографий игроков.

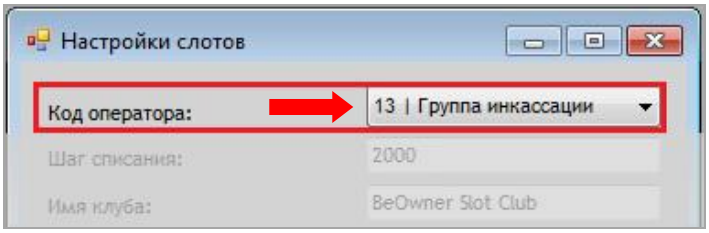


После того, как нужный игрок найден, необходимо кликнуть левой кнопкой мыши на его строку и нажать кнопку **«Выбор»**, расположенную в левом верхнем углу формы.

2) Оператор – нажать кнопку, из открывшегося списка выбрать слот оператора (клик левой кнопкой мыши по строке), который будет нажимать кнопку (поворачивать ключ) на игровом аппарате для проведения операции зачисления кредита, и нажать кнопку **«Ок»**.



Примечание: В списке слот операторов будут отображаться только те сотрудники, должность которых соответствует должности, указанной в настройках аппаратов в строке «Код оператора» («Настройки» → «Игровые аппараты» → «Настройки»).



3) Зона – из выпадающего списка выбрать зону, в которой расположен игровой аппарат.

4) Аппарат – нажать кнопку и выбрать игровой аппарат, на счёт которого производится начисление кредита.

5) Сумма – с помощью калькулятора (либо с клавиатуры) ввести сумма, зачисляемую на счёт выбранного аппарат.

6) Для проведения операции нажать кнопку **«Провести»**.

После этого операция зачисления проведена по кассе и слот оператор может провести операцию зачисления на игровом аппарате (нажать специальную кнопку или повернуть ключ).

Суммы денежных средств, зачисленных таким образом на счета игровых аппаратов, фиксируются в X- и Z-отчете как **«Продажа»** (Sell) с положительным значением.

X-REPORT

Operation	Count	Amount	Cancelled Count	Cancelled Amount
SELL	1	1500.00	0	0.00
BUY	0	0.00	0	0.00
REINFORCEMENT	1	5000.00	0	0.00
ENCASHMENT	1	-5000.00	0	0.00
CARD IN	1	2000.00	0	0.00
CARD OUT	1	-1000.00	0	0.00
TRANSFER OUT	0	0.00	0	0.00
TRANSFER IN	0	0.00	0	0.00
Total	5	2500.00	0	0.00

7.2.15 Операции выплат (Out).

С помощью кнопки **«Out»**, расположенной в кассовой форме, производятся выплаты **handpay** (ручная выплата), заказанных на игровых аппаратах игроками, имеющими бонусные карты.

Порядок действий следующий:

1. Игрок делает **handpay** на аппарате на определённую сумму.

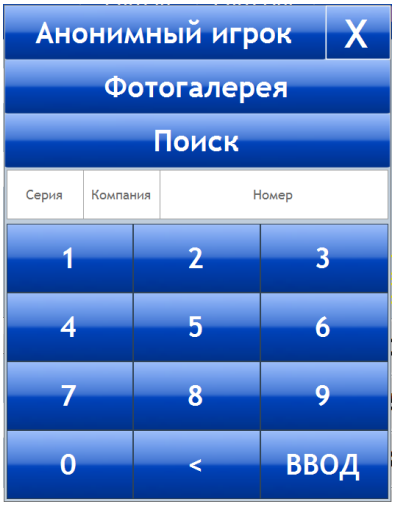
2. Слот оператор проводит данный **handpay** с помощью ключа.

3. Игрок идет на кассу.

4. Кассиру необходимо нажать кнопку **«Out»**, расположенную на верхней панели кассовой формы.

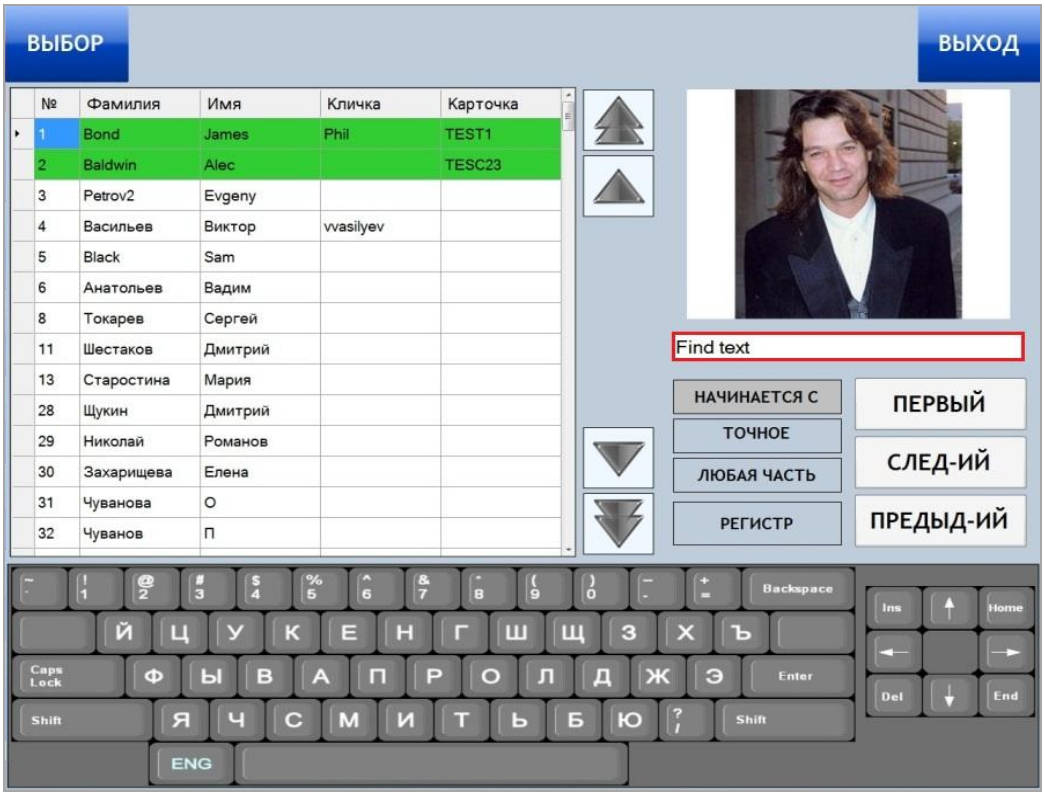


5. После нажатия цвет кнопки изменится на красный. Необходимо нажать кнопку **«Игрок»** и одним из способов выбрать игрока, которому будет осуществляться выплата.



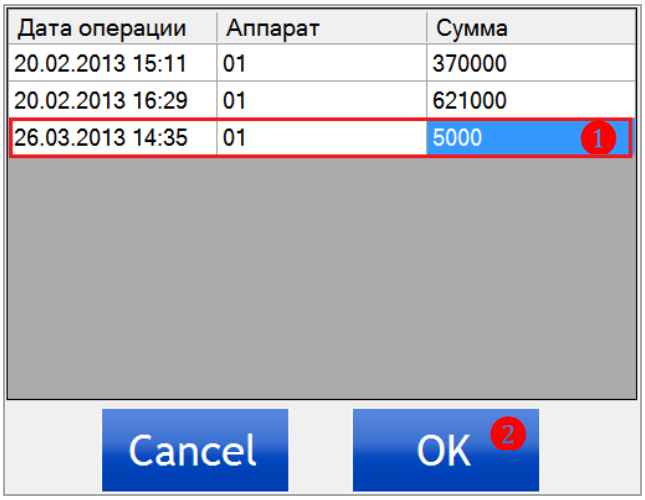
- Нажать кнопку **«Анонимный игрок»**, если указывать конкретного игрока не требуется.
- Нажать кнопку **«Фотогалерея»** для выбора игрока из списка присутствующих (двойной клик левой кнопкой мыши на фотографии игрока).

- Ввести номер бонусной карты игрока с помощью отображающегося калькулятора (либо с клавиатуры).
- Нажать кнопку **«Поиск»** для поиска нужного игрока в общем списке зарегистрированных в системе игроков. Форма поиска имеет аналогичный функционал, как и стандартная система фильтрации в системе. Поле ввода располагается под окном отображения фотографий игроков.

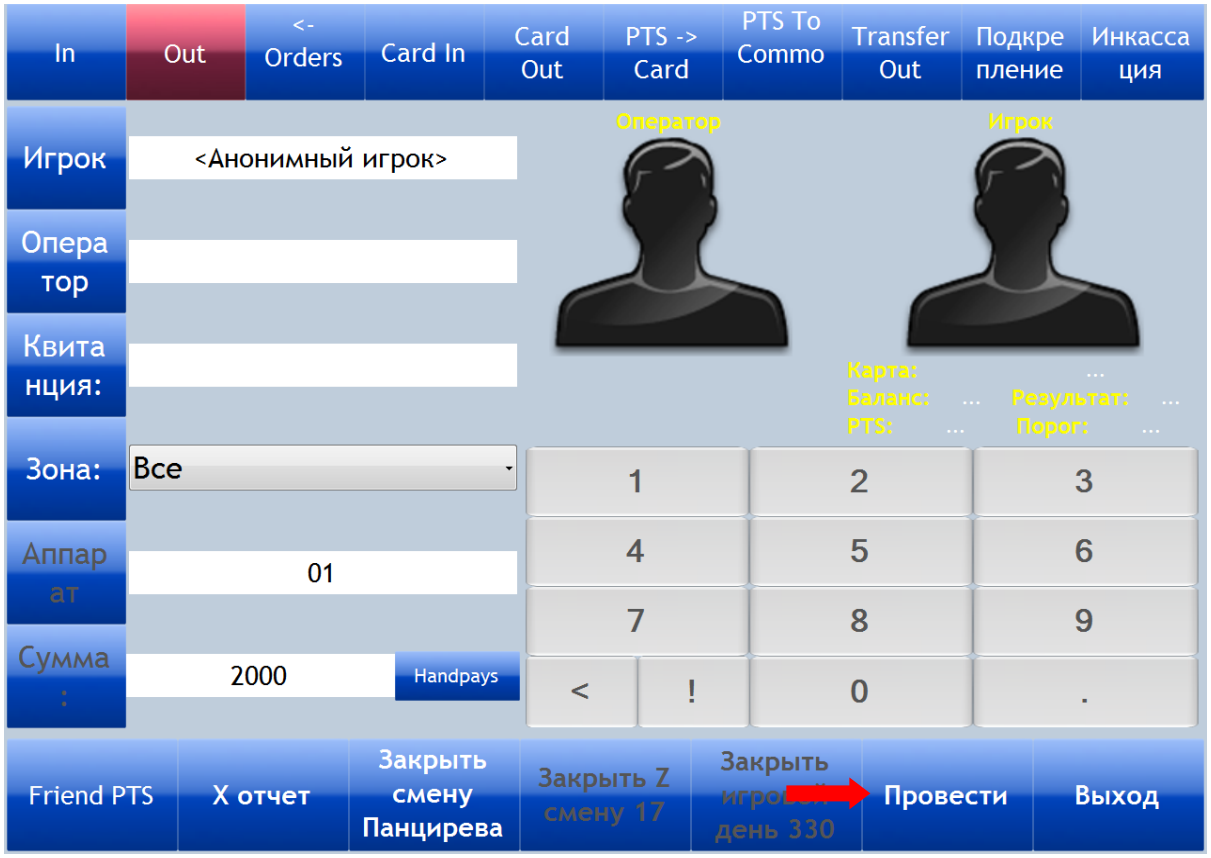


После того, как нужный игрок найден, необходимо кликнуть левой кнопкой мыши на его строку и нажать кнопку **«Выбор»**, расположенную в левом верхнем углу формы.

6. После этого откроется форма со списком заказанных игроком handpay. Необходимо кликом левой кнопкой мыши выбрать handpay, по которому будет производиться выплата игроку, и нажать кнопку **«Ок».**



7. После выбора handpay, поля **«Зона»**, **«Аппарат»** и **«Сумма»** заполнятся автоматически. Далее необходимо нажать кнопку **«Провести».**



После того, как операция выплаты проведена по кассе, кассир может выдать игроку денежные средства на указанную сумму.

Суммы выплат фиксируются в X- и Z-отчете как **«Покупка»** (Buy) с отрицательным значением.

X-REPORT

Operation	Count	Amount	Cancelled Count	Cancelled Amount
SELL	1	1500.00	0	0.00
BUY	1	-2000.00	0	0.00
REINFORCEMENT	1	5000.00	0	0.00
ENCASHMENT	1	-5000.00	0	0.00
CARD IN	1	2000.00	0	0.00
CARD OUT	1	-1000.00	0	0.00
TRANSFER OUT	0	0.00	0	0.00
TRANSFER IN	0	0.00	0	0.00
Total	6	500.00	0	0.00

7.2.16 Заказ выплат (handpay).

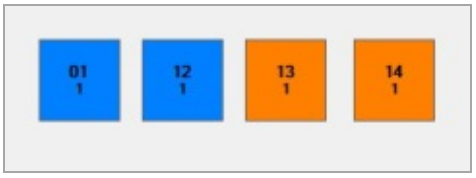
Заказ выплат (handpay) с игровых аппаратов осуществляется кассиром с помощью специальной формы, для открытия которой необходимо в главном меню выбрать **«Игровые аппараты» → «Касса» → «Заказ выплат»**.



С помощью данной формы можно заказать выплаты только для игровых аппаратов, интерфейс которых НЕ настроен на работу по SAS протоколу. В карточках таких аппаратов НЕ должна стоять галочка в строке **«SAS»** («Настройки» → «Игровые аппараты» → «План зала»).



Такие игровые аппараты выделены на схеме заказа выплат цветом, соответствующим производителю, и доступны для выбора при заказе выплат.

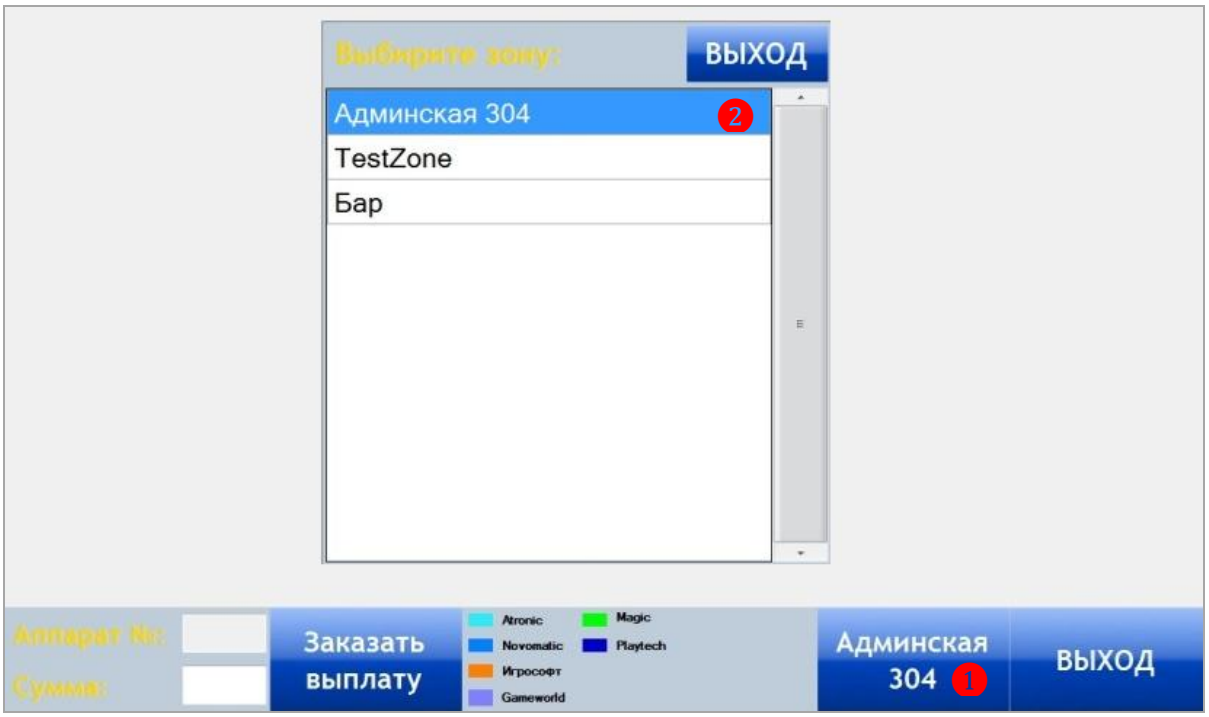


Все игровые аппараты, интерфейс которые работает по SAS протоколу, выделены на схеме заказа выплат серым цветом, независимо от производителя, и не доступны для выбора при заказе выплат.

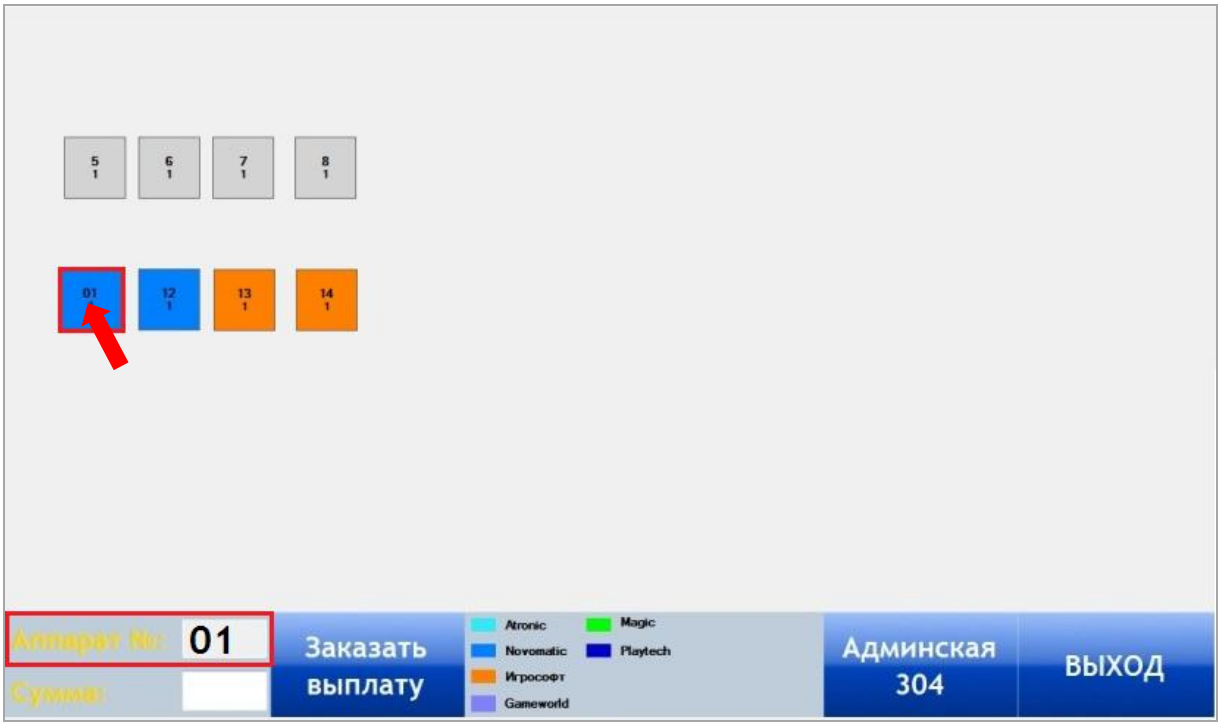


Порядок действий при заказе выплат:

1. Кассир, нажав на форме заказа выплат кнопку выбора зоны, выбирает зону расположения игрового аппарата, на котором будет сделан handpay:



2. После выбора зоны на форме отобразится план зала, на котором необходимо, выбрать игровой аппарат для проведения операции, кликнув по нему любой кнопкой мыши. Ниже в поле **«Аппарат №»** отобразится номер выбранного аппарата.



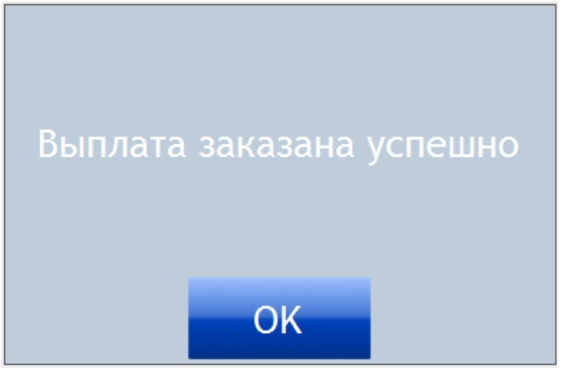
3. Далее необходимо в поле **«Сумма»** с помощью клавиатуры ввести сумму, на которую будет сделан handpay на аппарате.



4. Нажать кнопку **«Заказать выплату»**.



5. После нажатия кнопки появится диалоговое окно с сообщением об успешном заказе выплаты, в котором необходимо нажать кнопку **«Ок».**



6. После проведения операции нажать кнопку **«Выход»** для закрытия формы.



7. После заказа handpay, слот оператор может провести данный handpay на игровом аппарате с помощью ключа.

Заказанные таким образом выплаты (handpay) обналичиваются игроками либо зачисляются на счёт их бонусных карт на кассе (операции «Orders»).

7.2.17 Операции выплаты Handpay (Orders).

Операции выплаты handpay осуществляются кассиром с помощью кассовой формы. При проведении данных операций клиентом может быть выбран один из двух способов получения заказанной выплаты:

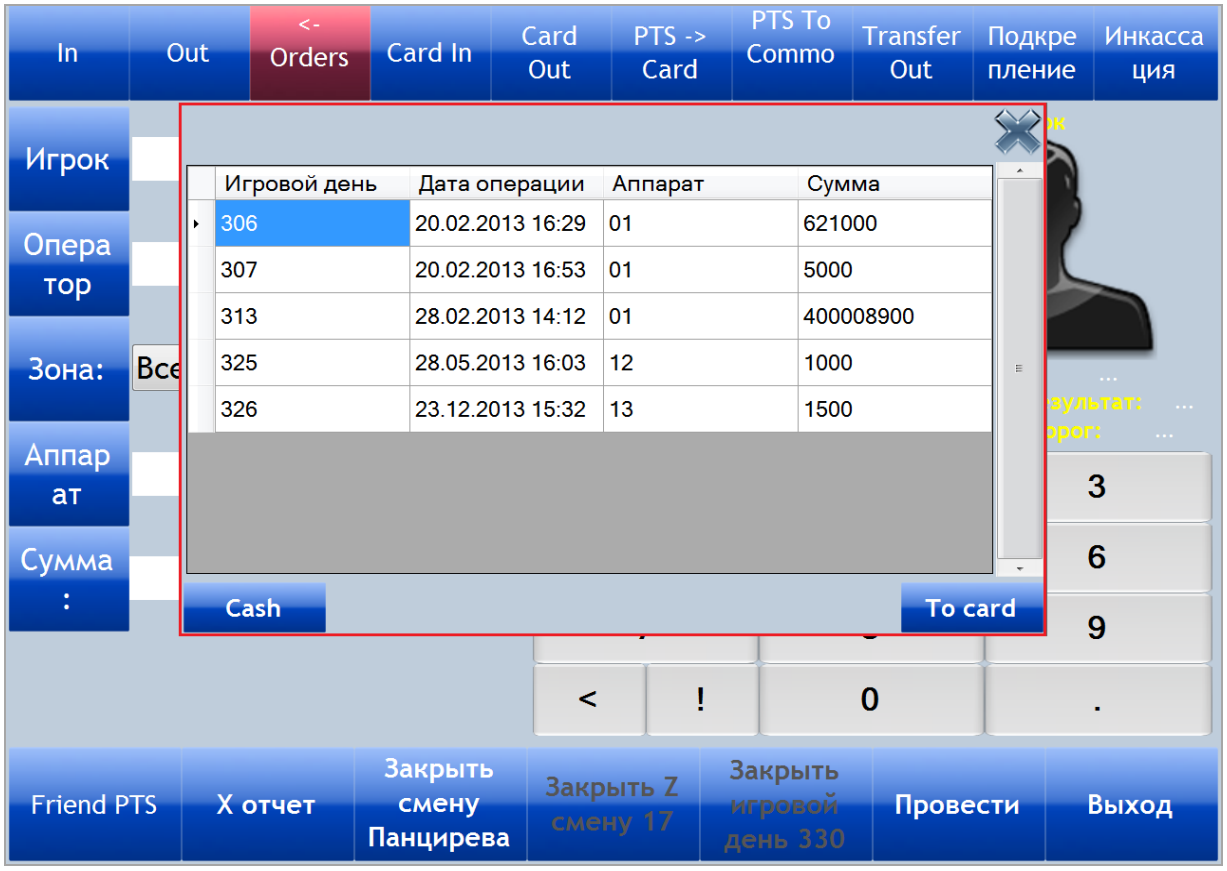
- Наличными денежными средствами.
- Зачислением суммы выплаты на счёт бонусной карты (при наличии бонусной карты).

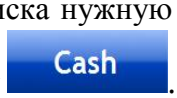
Порядок действий следующий:

1. Необходимо нажать кнопку «**Orders»**, расположенную на верхней панели кассовой формы.

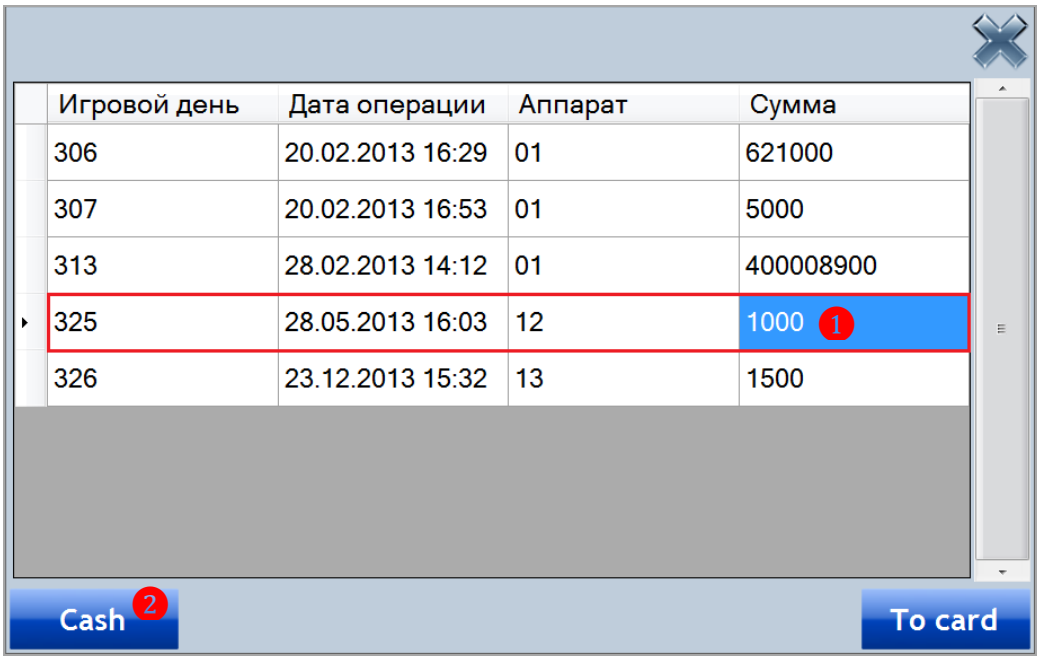


2. После нажатия цвет кнопки изменится на красный и откроется список всех заказанных выплат.

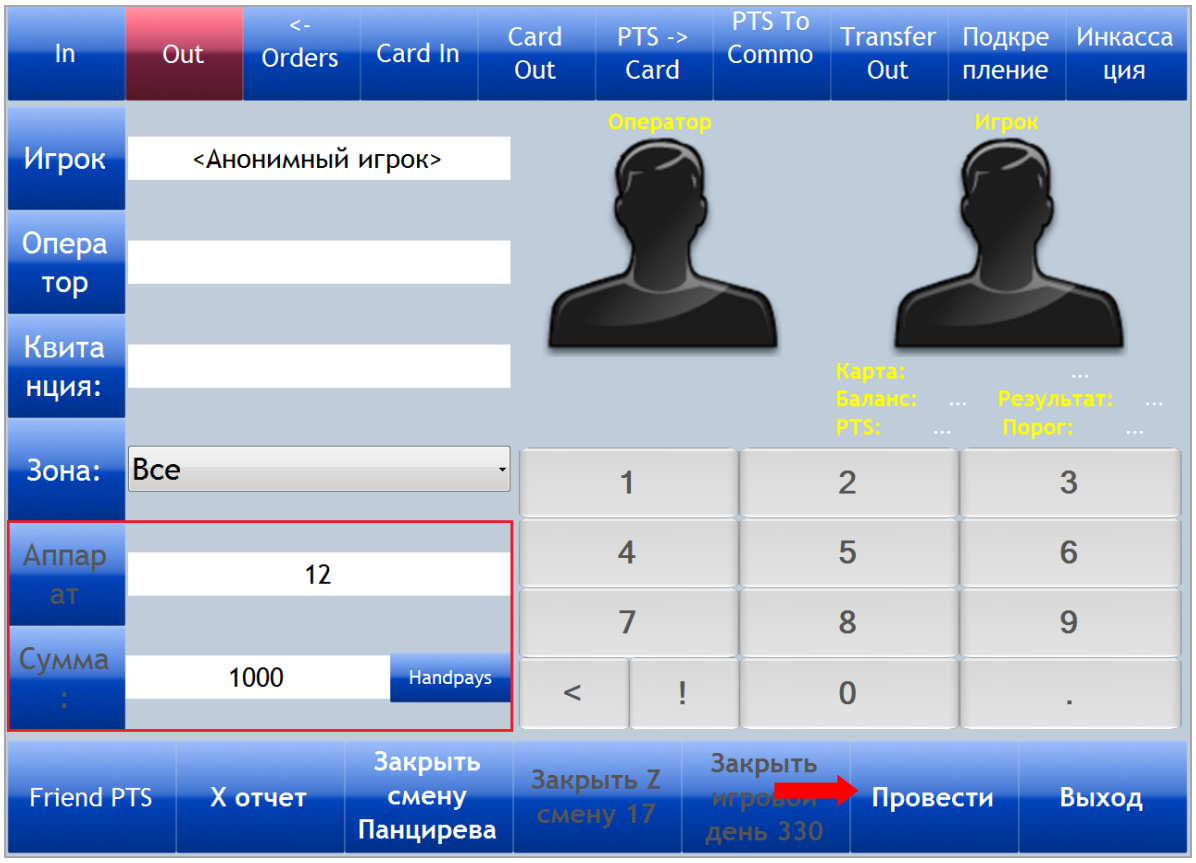


а) Для выплаты **наличными** необходимо выбрать из списка нужную выплату, кликнув по любой ячейке строки левой кнопкой мыши, и нажать кнопку 

.



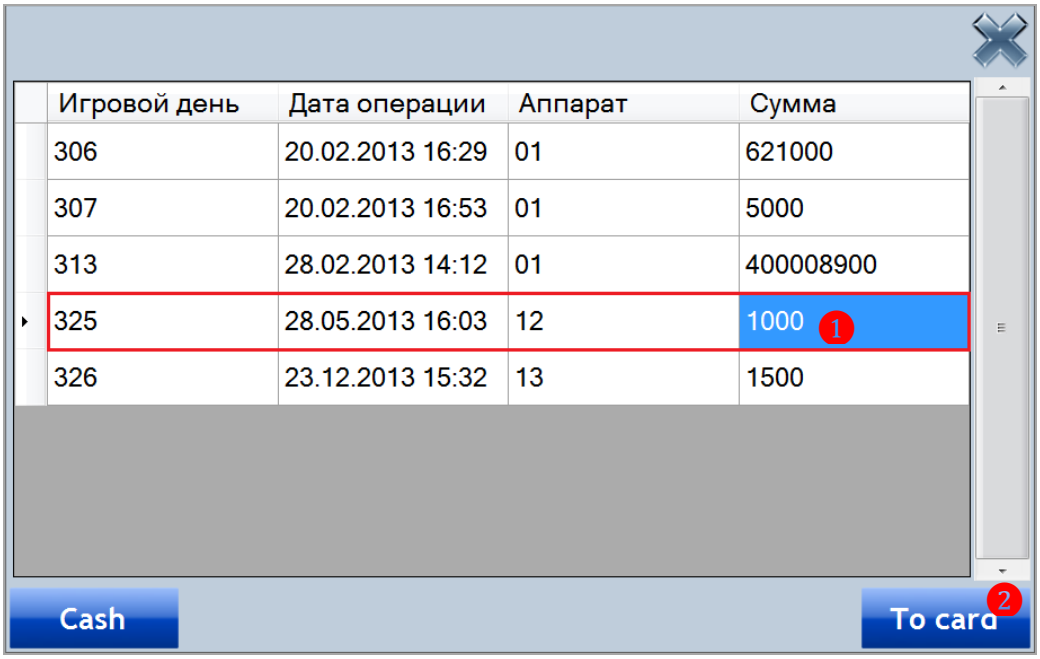
После нажатия кнопки, касса автоматически перейдёт в режим для проведения операции **«Out»**. В поле **«Аппарат»** отобразится номер аппарата, на котором была заказана выплата, а в поле **«Сумма»** - сумма заказанной выплаты. Для проведения операции необходимо нажать кнопку **«Провести»**.



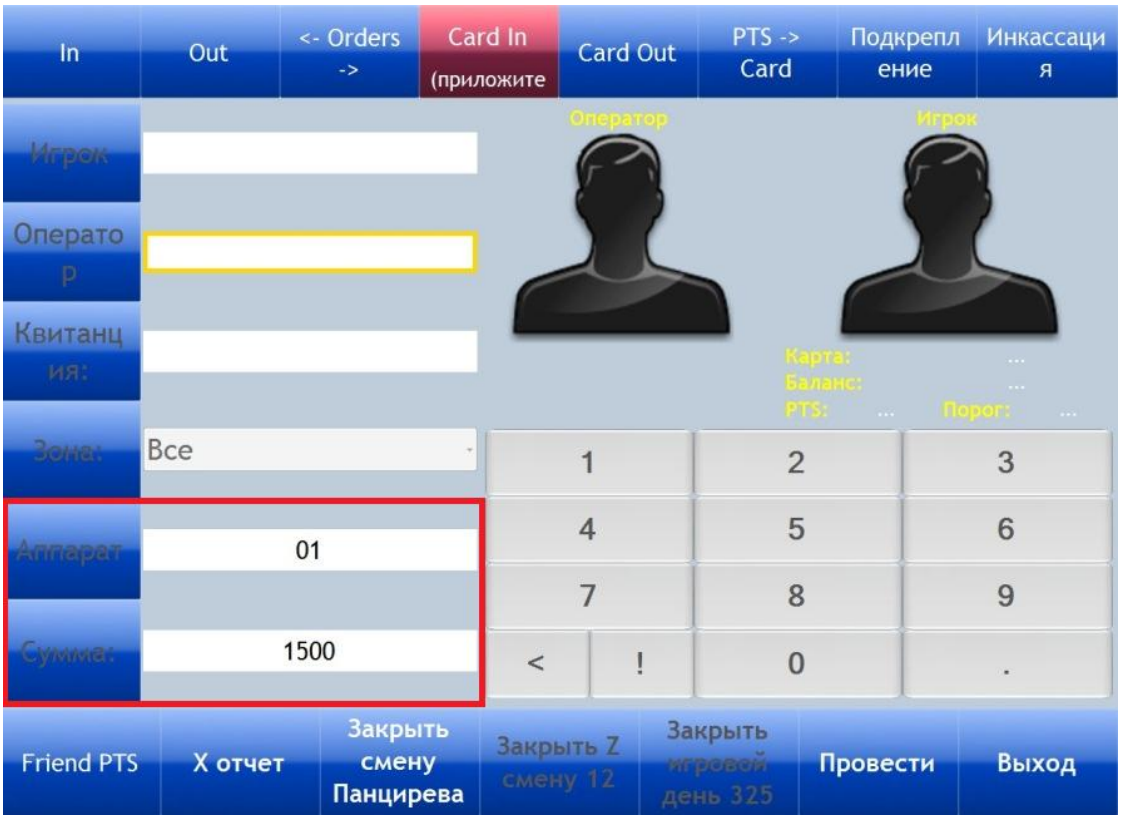
После того, как операция выплаты проведена по кассе, кассир может выдать игроку денежные средства на указанную сумму.

b) Для зачисления суммы **на счёт бонусной карты** игрока необходимо выбрать из списка нужную выплату, кликнув по любой ячейке строки левой кнопкой мыши, и нажать кнопку 

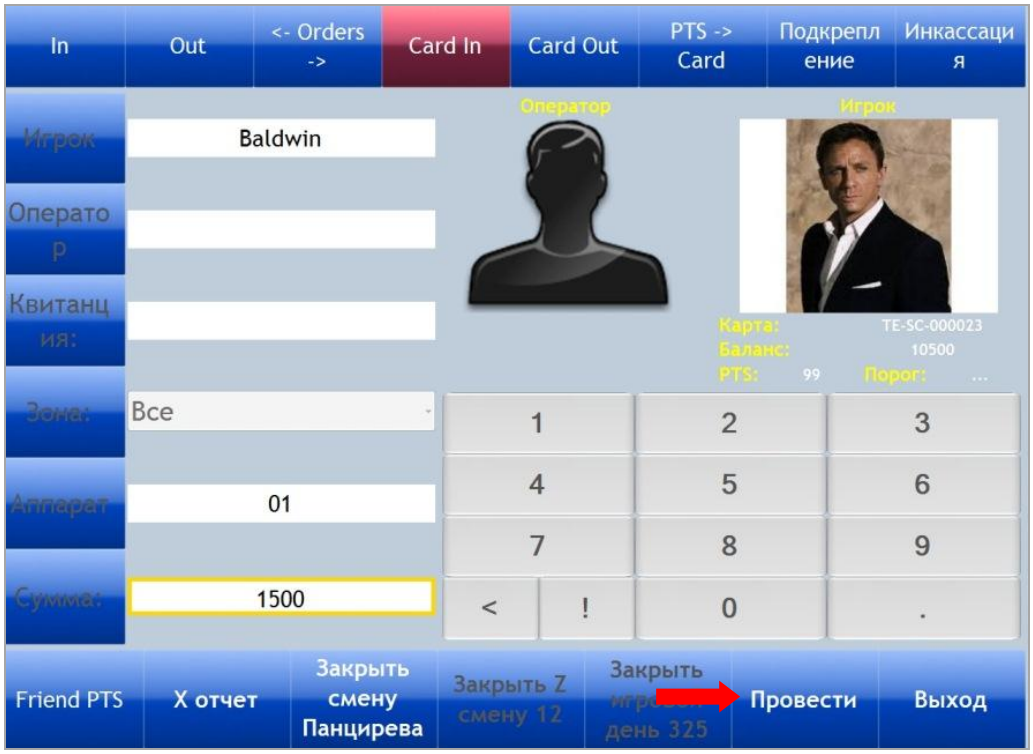
.



После нажатия кнопки, касса автоматически перейдёт в режим для проведения операции **«Card In»**. В поле **«Аппарат»** отобразится номер аппарата, на котором была заказана выплата, а в поле **«Сумма»** - сумма заказанной выплаты. Необходимо положить на считыватель бонусную карту игрока.



После того, как карточка считается, в поле **«Игрок»** отобразятся фамилия игрока, номер и баланс карты. Для проведения операции необходимо нажать кнопку **«Провести»**.



Таким образом, указанная сумма будет зачислен на счёт бонусной карты игрока.

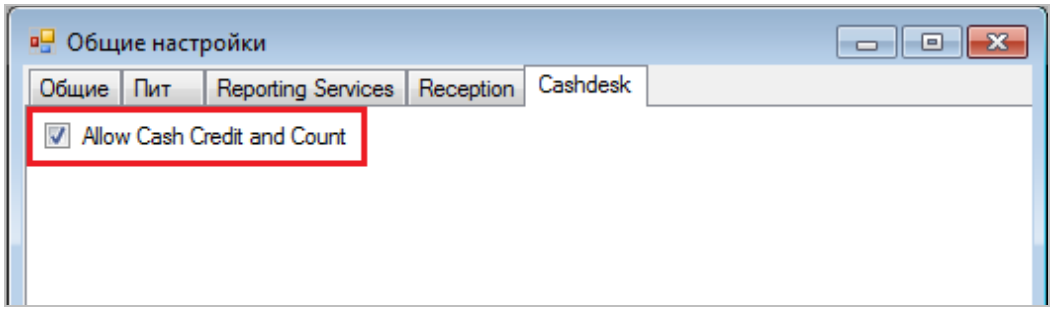
7.2.18 Операции Cash Credit.

Cash Credit – это операции по выемке денег из купюроприемников игровых аппаратов с внесением их в кассу клуба. Данные операции можно проводить по мере необходимости в течение игрового дня.

Операции Cash Credit делятся на два типа:

- **Без участия Count Room** (комнаты пересчёта) – для небольших клубов, в которых Count Room не организована, и снятые с игровых аппаратов наличные денежные средства передаются сразу на кассу.
- **С участием Count Room** – для клубов с Count Room.

Для возможности проведения операций Cash Credit в системе должны быть выполнены настройки (**«Настройки»** → **«Общие настройки»** → вкладка **«Cashdesk»** и установить галочку для активации **- «Allow Cash Credit and Count»**).



Рассмотрим порядок выполнения операций **Cash Credit** **без участия Count Room.**

1. В течение игрового дня слот-оператор под присмотром сотрудника охраны производит выемку денег из купюроприемника одного или нескольких игровых аппаратов.

2. Слот-оператор пересчитывает купюры.

3. Затем слот-оператор передаёт деньги кассиру на кассе.

4. Кассир принимает купюры и пересчитывает их.

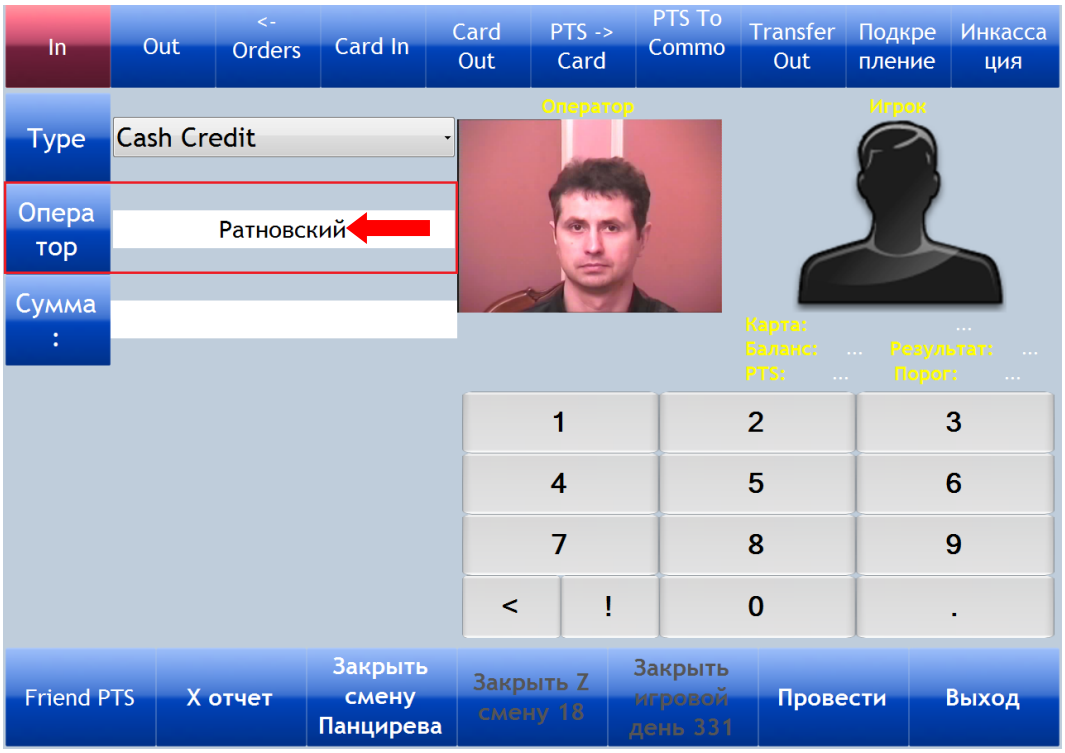
5. Если сумма верна, то кассир нажимает на кассовой форме кнопку **«In»**.



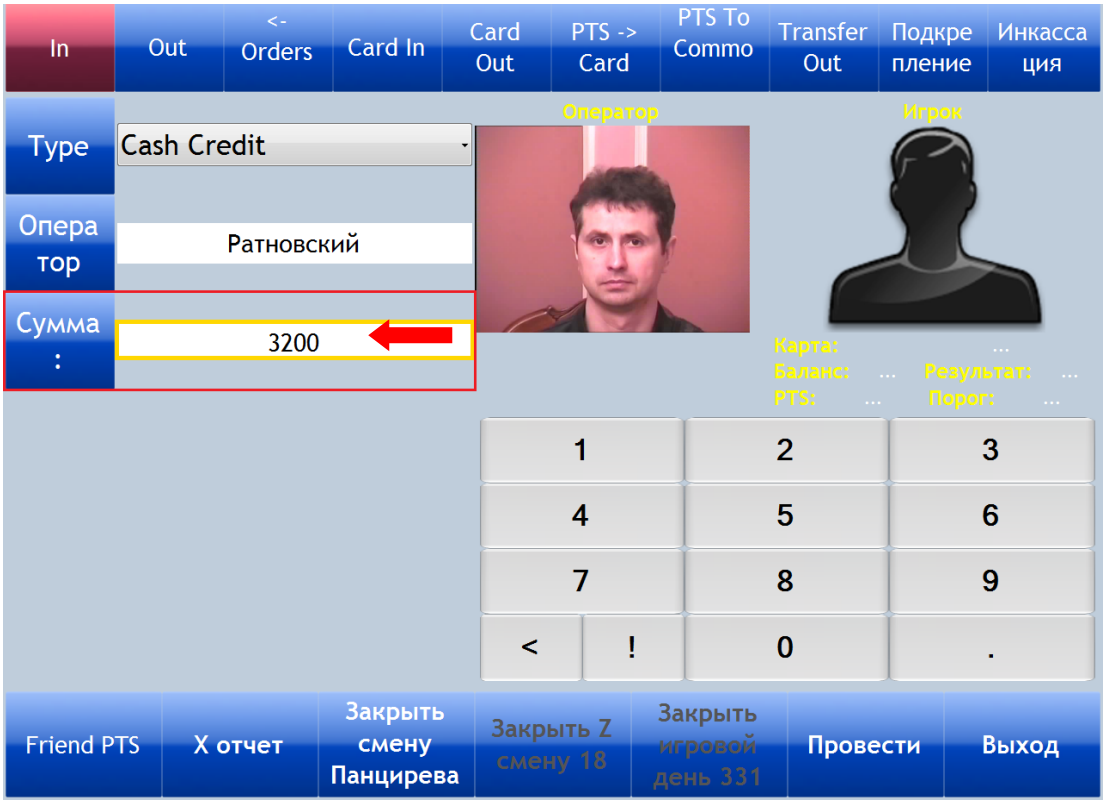
6. После нажатия цвет кнопки изменится на красный. В левой части формы в появившемся поле **«Type»** из выпадающего списка необходимо выбрать тип операции **Cash Credit**.



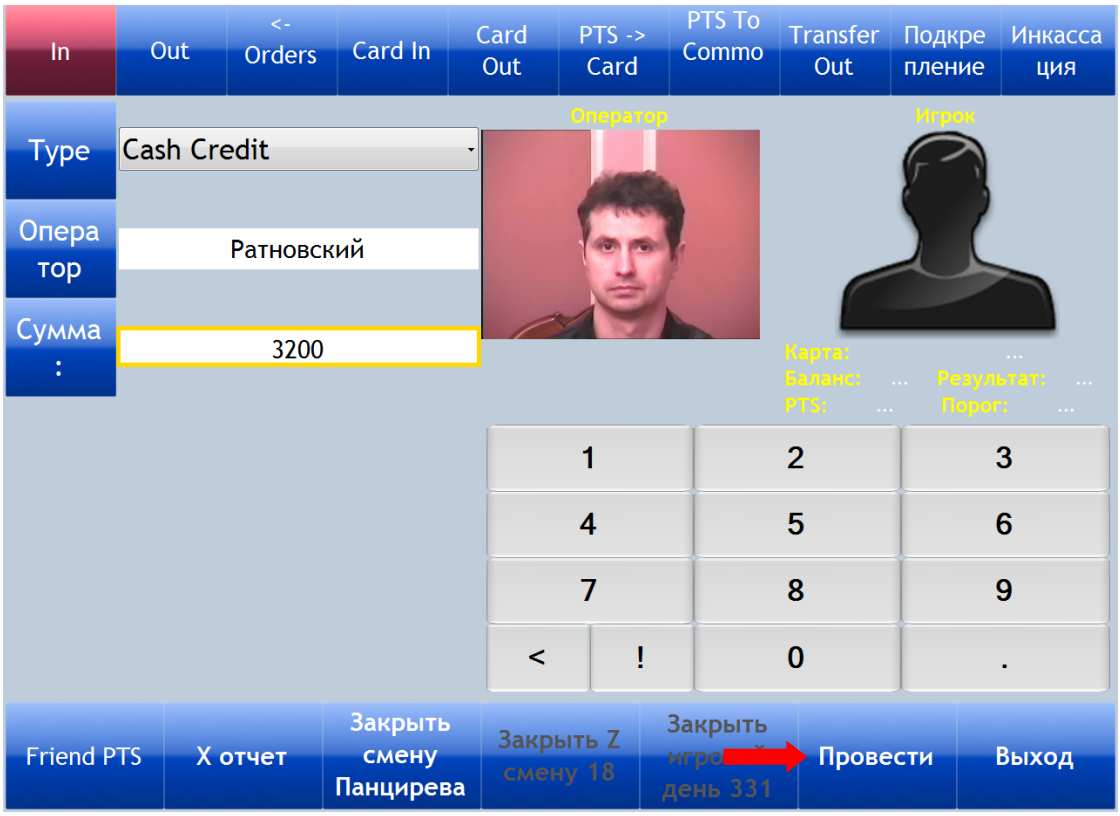
7. Далее, нажав кнопку **«Оператор»**, выбрать нужного слот-оператора.



8. В поле **«Сумма»** с помощью кнопок калькулятора кассовой формы (либо с компьютерной клавиатуры) ввести сумму, которая вносится в кассу.



9. Для проведения операции нажать кнопку **«Провести»**.



Порядок выполнения операций **Cash Credit <u>с участием Count Room.</u>**

1. В течение игрового дня слот-оператор под присмотром сотрудника охраны производит выемку денег из купюроприемника одного или нескольких игровых аппаратов.

2. Далее слот-оператор относит снятые с аппаратов купюры в Count Room для пересчёта.

3. После пересчёта слот-оператор вводит данные о снятии в систему SlotLogic (**«Игровые аппараты» → «Комната пересчёта» → «Ввод снятий с ИА и каунта»**).

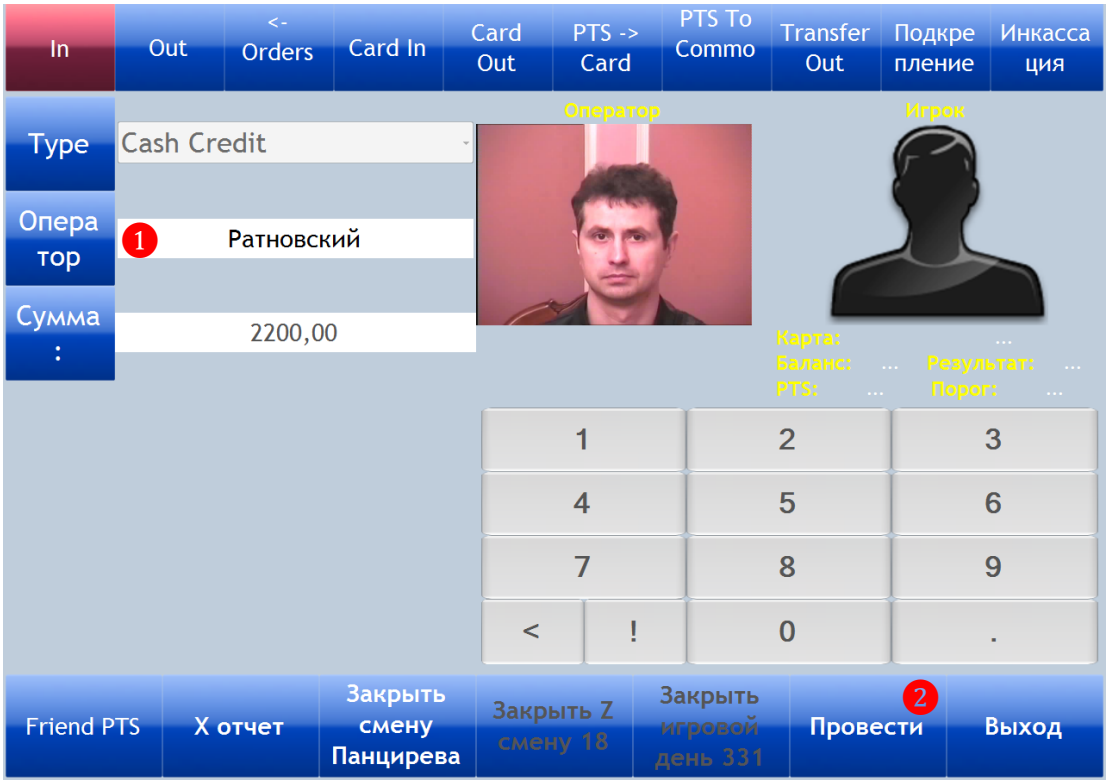
4. После ввода данных о снятии на кассу слот-оператор передаёт деньги кассиру на кассе.

5. Кассир принимает купюры и пересчитывает их.

6. Если сумма верна, то кассир нажимает на кассовой форме кнопку **«In»**, подсвеченную зелёным цветом.



7. После нажатия цвет кнопки изменится на красный. В левой части формы отобразится тип операции **Cash Credit** и сумма. Необходимо, нажав кнопку **«Оператор»**, выбрать нужного слот-оператора и для проведения операции нажать кнопку «Провести».



Все выполняемые в течение игрового дня операции **Cash Credit** фиксируются в X- и Z-отчете с положительным значением.

X-REPORT

Operation	Count	Amount	Cancelled Count	Cancelled Amount
SELL	1	1500.00	0	0.00
BUY	1	-2000.00	0	0.00
REINFORCEMENT	2	10000.00	0	0.00
ENCASHMENT	1	-5000.00	0	0.00
CARD IN	1	2000.00	0	0.00
CARD OUT	1	-1000.00	0	0.00
TRANSFER OUT	1	-3000.00	0	0.00
TRANSFER IN	1	3000.00	0	0.00
CASH CREDIT	4	5200.00	0	0.00
COUNT	0	0.00	0	0.00
Total	13	10700.00	0	0.00

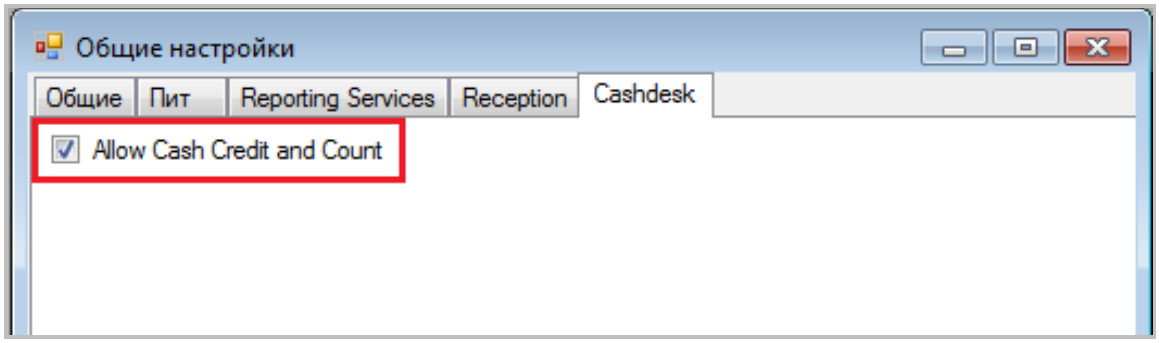
7.2.19 Операции Count.

Count – это операция по выемке денег из купюроприемников игровых аппаратов с внесением их в кассу клуба, которая выполняется единоразово после проведения аудита перед закрытием игрового дня.

Так же, как и операции Cash Credit, операции Count делятся на два типа:

- **Без участия Count Room** – для небольших клубов, в которых Count Room не организована, и снятые с игровых аппаратов наличные денежные средства передаются сразу на кассу.
- **С участием Count Room** – для клубов с Count Room.

Для возможности проведения операций Count в системе также должны быть выполнены настройки (**«Настройки»** → **«Общие настройки»** → вкладка **«Cashdesk»** и установить галочку для активации - **«Allow Cash Credit and Count»**).



Рассмотрим порядок выполнения операций **Count без участия Count Room.**

1. Перед закрытием игрового дня слот-оператор под присмотром сотрудника охраны производит выемку денег из купюроприемников игровых аппаратов.

2. Слот-оператор пересчитывает купюры.

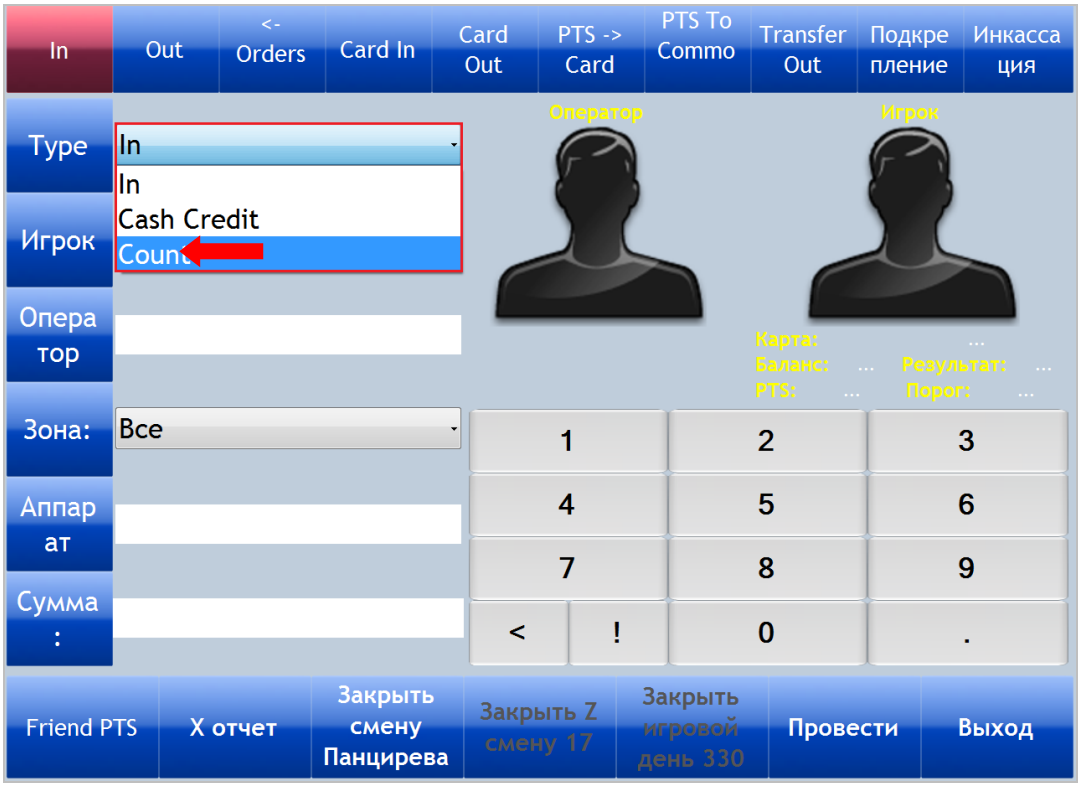
3. Далее слот-оператор передаёт деньги кассиру на кассе.

4. Кассир принимает купюры и пересчитывает их.

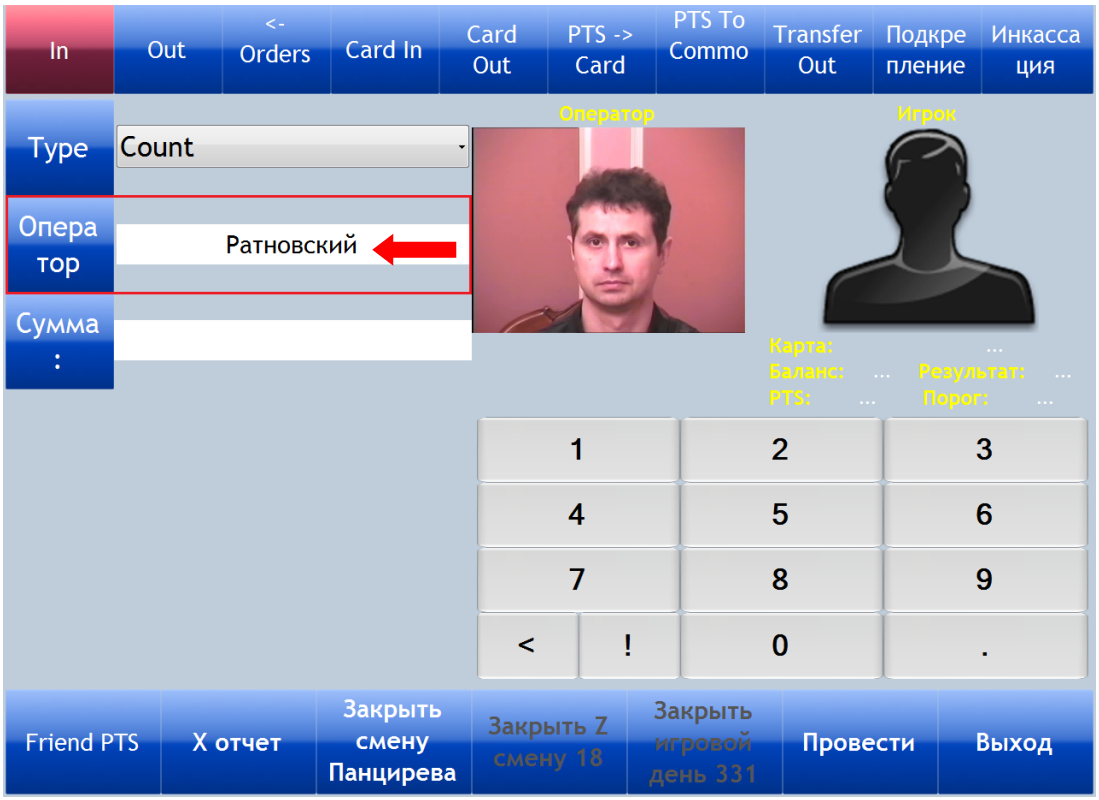
5. Если сумма верна, то кассир нажимает на кассовой форме кнопку **«In»**.



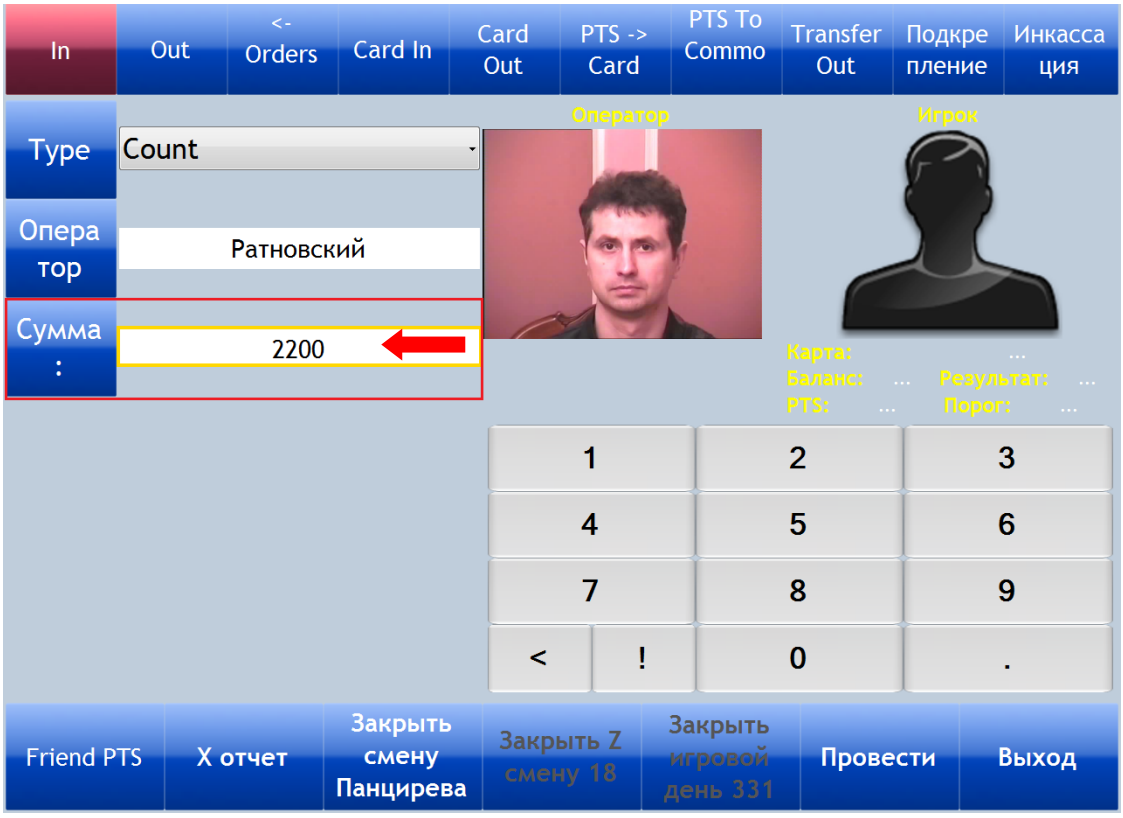
6. После нажатия цвет кнопки изменится на красный. В левой части формы в появившемся поле **«Type»** из выпадающего списка необходимо выбрать тип операции **Count**.



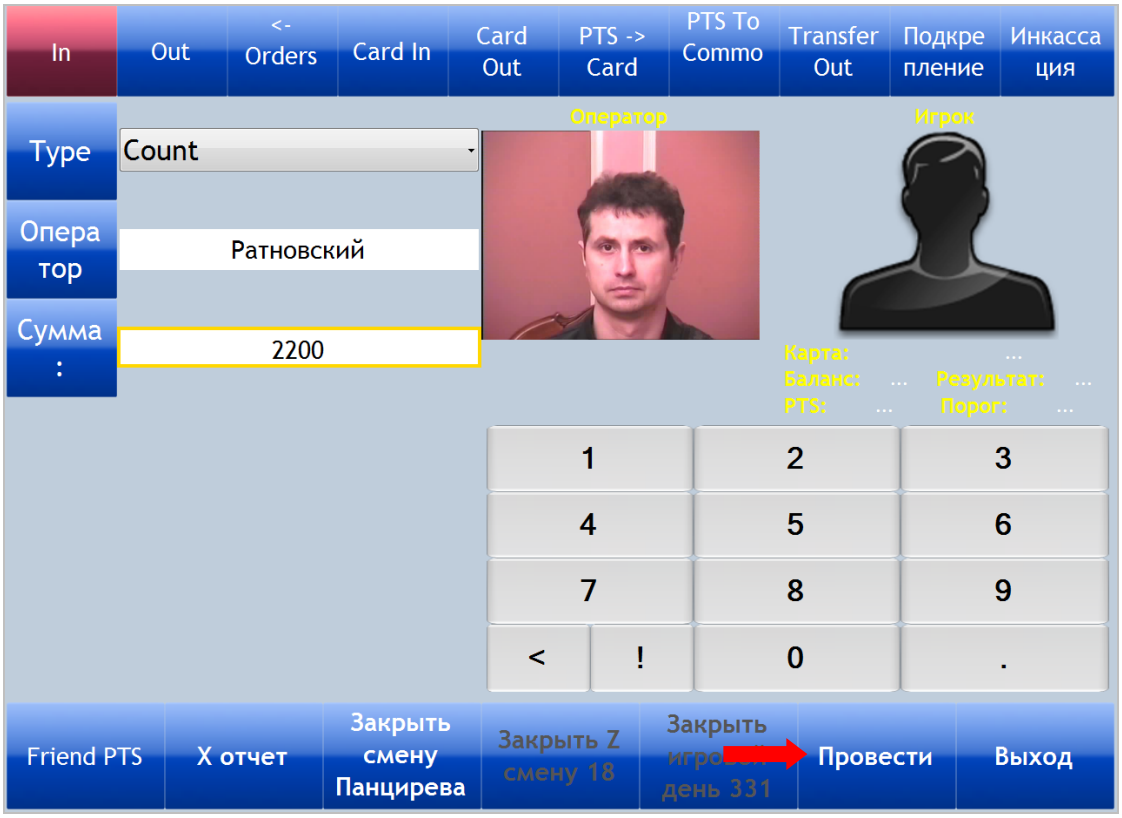
7. Далее, нажав кнопку **«Оператор»**, выбрать нужного слот-оператора.



8. В поле **«Сумма»** с помощью кнопок калькулятора кассовой формы (либо с компьютерной клавиатуры) ввести сумму, которая вносится в кассу.



9. Для проведения операции нажать кнопку **«Провести»**.



Порядок выполнения операций **Count <u>с участием Count Room.</u>**

1. Перед закрытием игрового дня слот-оператор под присмотром сотрудника охраны производит выемку денег из купюроприемников игровых аппаратов.

2. Далее слот-оператор относит снятые с аппаратов купюры в Count Room для пересчёта.

3. После пересчёта слот-оператор вводит данные о снятии в систему SlotLogic (**«Игровые аппараты» → «Комната пересчёта» → «Ввод снятий с ИА и каунта»**).

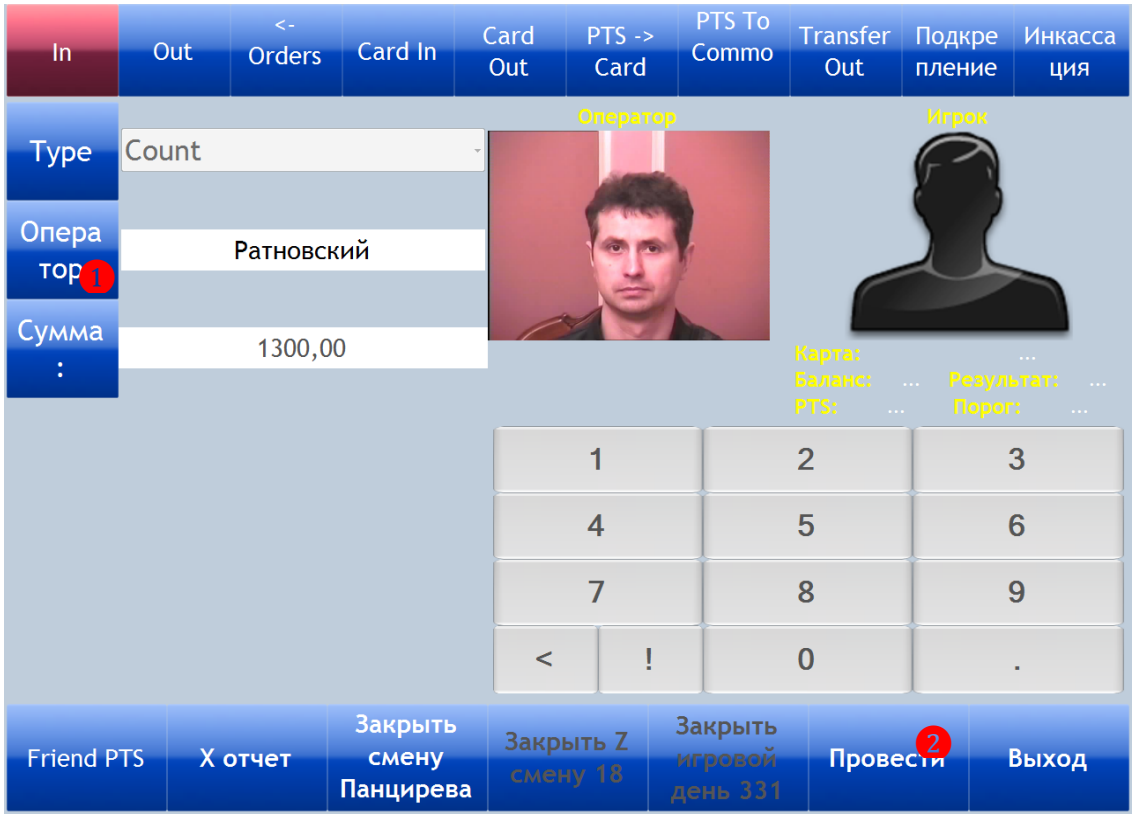
4. После ввода данных о снятии на кассу слот-оператор передаёт деньги кассиру на кассе.

5. Кассир принимает купюры и пересчитывает их.

6. Если сумма верна, то кассир нажимает на кассовой форме кнопку **«In»**, подсвеченную зелёным цветом.



7. После нажатия цвет кнопки изменится на красный. В левой части формы отобразится тип операции **Count** и сумма зачисления. Необходимо, нажав кнопку **«Оператор»**, выбрать нужного слот-оператора и для проведения операции нажать кнопку **«Провести».**



Операции **Count** фиксируются в X- и Z-отчете с положительным значением.

X-REPORT

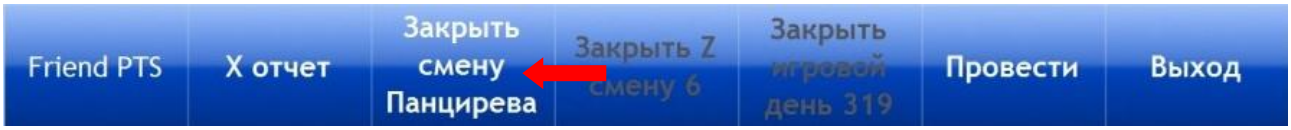
Operation	Count	Amount	Cancelled Count	Cancelled Amount
SELL	1	1500.00	0	0.00
BUY	1	-2000.00	0	0.00
REINFORCEMENT	2	10000.00	0	0.00
ENCASHMENT	1	-5000.00	0	0.00
CARD IN	1	2000.00	0	0.00
CARD OUT	1	-1000.00	0	0.00
TRANSFER OUT	1	-3000.00	0	0.00
TRANSFER IN	1	3000.00	0	0.00
CASH CREDIT	4	5200.00	0	0.00
COUNT	1	1300.00	0	0.00
Total	14	12000.00	0	0.00

7.2.20 Закрытие игрового дня.

Закрытие игрового дня – это обязательная операция, выполняемая **на главной кассе** по окончании каждого игрового дня кассиром, работавшим с системой последним.

Порядок действий следующий:

1. Открыть форму кассы (**«Игровые аппараты» → «Касса» → «Касса»**).
2. Нажать кнопку **«Закрыть смену…»**, расположенную на нижней панели формы.

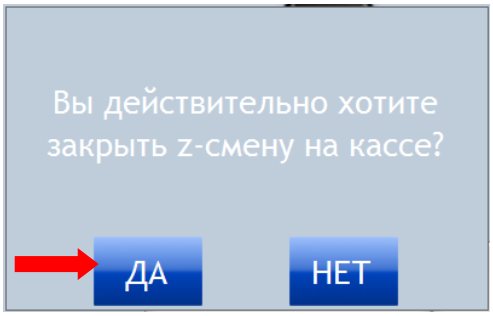


3. Смена кассира закрыта. Теперь необходимо закрыть Z-смену, нажав на кнопку **«Закрыть Z-смену»**.

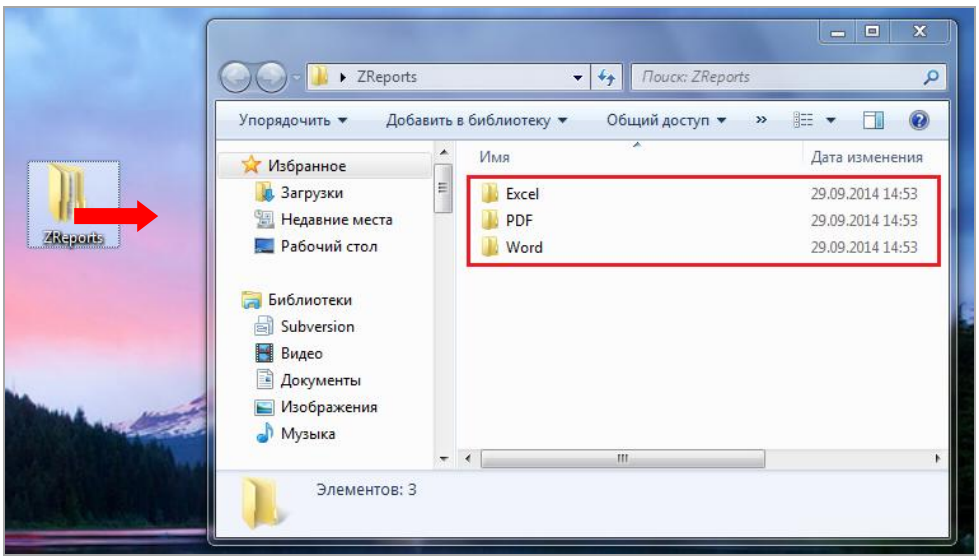


Внимание! При закрытии Z-смены баланс на кассе должен быть нулевой. Для выравнивания баланса необходимо провести операцию инкассации.

4. Подтвердить закрытие Z-смены, нажав **«Да»** в открывшемся окне.



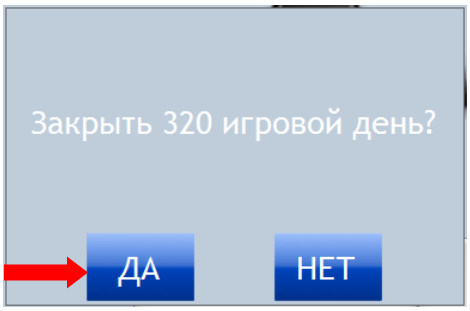
На данном этапе откроется Z-отчёт, который также автоматически сохранится на рабочем столе компьютера в папке **«ZReports»** в трёх форматах: Excel, PDF, Word.



5. Z-смена закрыта. Теперь можно закрыть игровой день, нажав на кнопку **«Закрыть игровой день...»**.



6. В открывшемся окне нажать **«Да»** для подтверждения закрытия игрового дня.



Внимание! В случае если в клубе установлено более одной кассы, то игровой день на главной кассе можно закрыть только после закрытия Z-смены на всех кассах клуба.

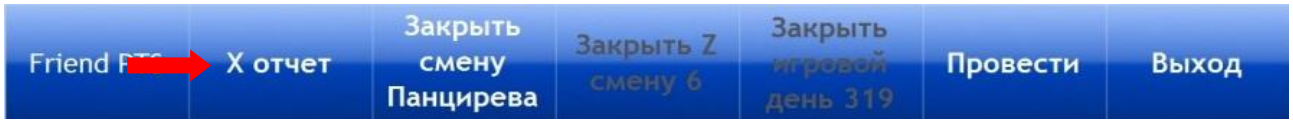
Примечание: На всех обычных кассах клуба «Закрытие смены кассира» и «Закрытие Z-смены» выполняются аналогично.

7.2.21 X-отчет.

X-отчет – это отчет без гашения, который предназначен для контроля работы кассира и показывает сколько операций и какие суммы были проведены в течение игрового дня.

Снимать показания по X-отчёту можно сколько угодно раз по мере необходимости. При каждом закрытии Z-смены X-отчёт снимается и открывается автоматически.

Для снятия X-отчёта необходимо нажать кнопку **«X отчёт»**, расположенную на нижней панели кассовой формы.



Сформированный X-отчёт откроется в новой форме, в которой все отчётные данные будут сгруппированы по разделам:

1. «Шапка» отчёта – в данном разделе отображается название клуба, дата и время снятия отчёта.

2. Сведения о кассе – в данном разделе отображаются сведения о кассе (название, игровой день, z-смена), на которой был снят этот отчёт.

3. X-отчёт – в данном разделе отображается следующая информация:

a) Суммарный баланс по картам.

- **Card balance (previos gaming day)** – суммарный баланс по картам за предыдущий игровой день.
- **Card balance (current gaming day)** - суммарный баланс по картам в текущем игровом дне.
- **Card balance difference** – разница между суммами **Card balance (current gaming day)** и **Card balance (previos gaming day)**.

b) Список операций каждого типа, проведённых кассиром с момента открытия игрового дня и до момента снятия X-отчёта.

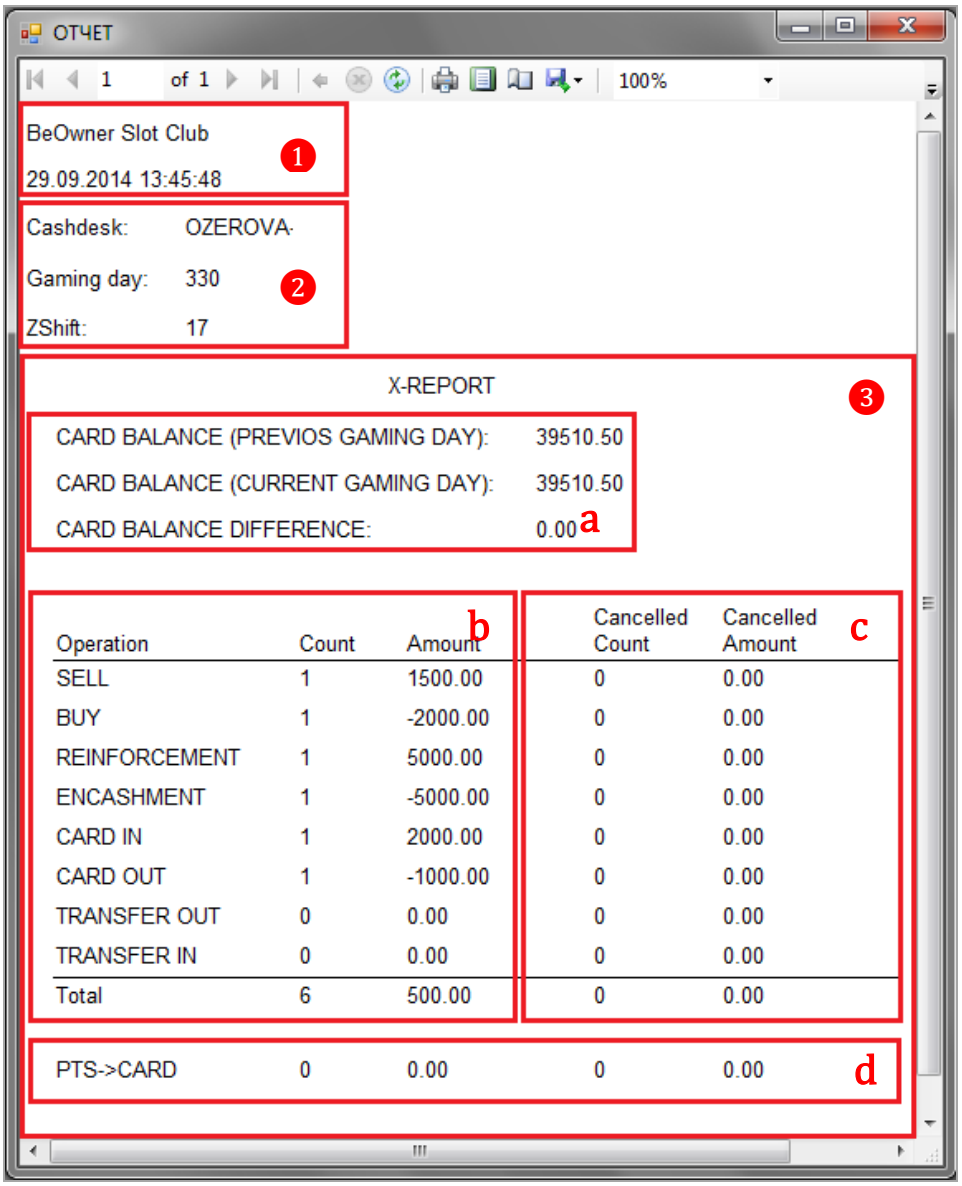
- **Operation –** наименование операций.
- **Count –** количество операций каждого типа.
- **Amount –** общая сумма по операциям каждого типа.
- **Total** – общее количество всех операций и итоговая сумма по ним.

c) Данные по отменённым операциям в текущем игровом дне на момент снятия X-отчёта.

- **Cancelled Count** - количество отменённых операций каждого типа.
- **Cancelled Amount** - общая сумма по отменённым операциям каждого типа.
- **Total** - общее количество всех отменённых операций и итоговая сумма по ним.

d) Данные по операциям «**PTS → CARD**», выполненным в текущем игровом дне на момент снятия X-отчёта.

- **Count –** количество операций «**PTS → CARD**».
- **Amount –** итоговая сумма по операциям «**PTS → CARD**».
- **Cancelled Count –** количество отменённых операций «**PTS → CARD**».
- **Cancelled Amount –** итоговая сумма по отменённым операциям «**PTS → CARD**».



В верхней части формы отчёта расположены следующие кнопки:

 - кнопки перелистывания страниц отчёта назад / вперёд.

 - кнопки возврата к первой / к последней странице отчёта.



- строка отображения номера текущей страницы в общем количестве страниц отчёта.

 - кнопка обновления данных отчёта.

 - кнопка прекращения обновления данных.

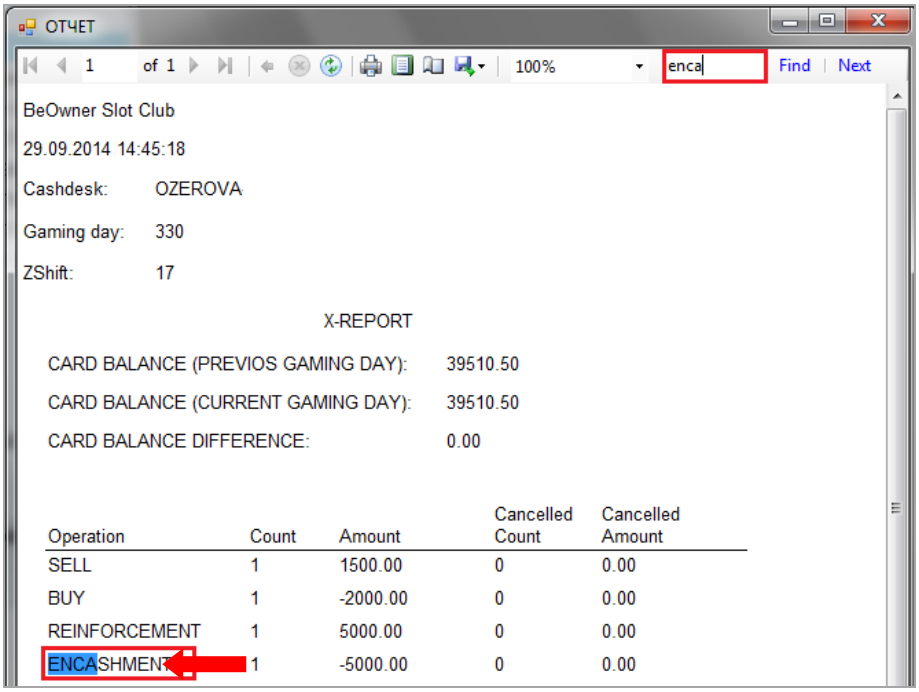
 - кнопка возврата к предыдущему варианту отчёта (до обновления).



- строка выбора масштаба отображения отчёта.



- строка поиска данных по отчёту. Необходимо ввести в поле строки искомые данные и нажать **«Find»** - если в отчёте присутствуют искомые данные, то они будут подсвечены синим цветом.



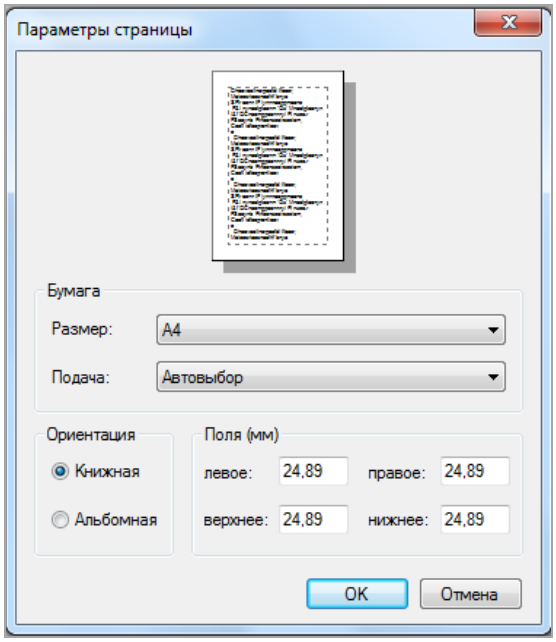
Для просмотра всех найденных вариантов поиска используется кнопка **«Next»**.

➢ **Печать X-отчёта.** Если к компьютеру подключен стандартный принтер, то сформированный X-отчёт можно отправить на печать, нажав кнопку , расположенную на верхней панели формы отчёта.

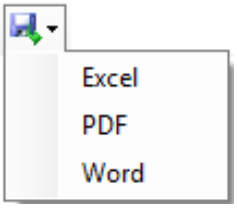


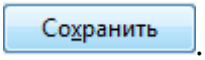
Предварительно можно просмотреть выводимый на печать отчет в окне предпросмотра, нажав кнопку . Повторное нажатие на кнопку закрывает окно предпросмотра.

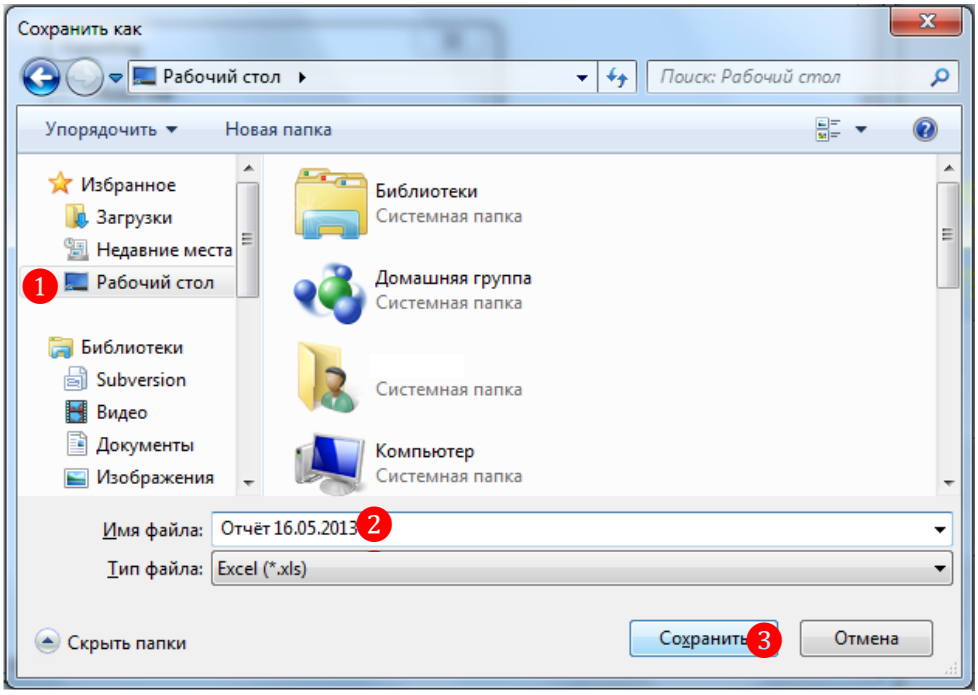
Если необходимо выполнить настройки параметров печати страницы, то нужно нажать кнопку , после чего откроется стандартное окно настройки.



- **Экспорт X-отчёта.** В случае если X-отчёт необходимо сохранить на компьютер в виде файла, то нужно нажать кнопку  и выбрать из выпадающего списка тип сохраняемого файла: Excel, PDF, Word.



Затем в открывшемся окне выбрать место сохранения, в строке **«Имя файла»** ввести название файла и нажать кнопку .

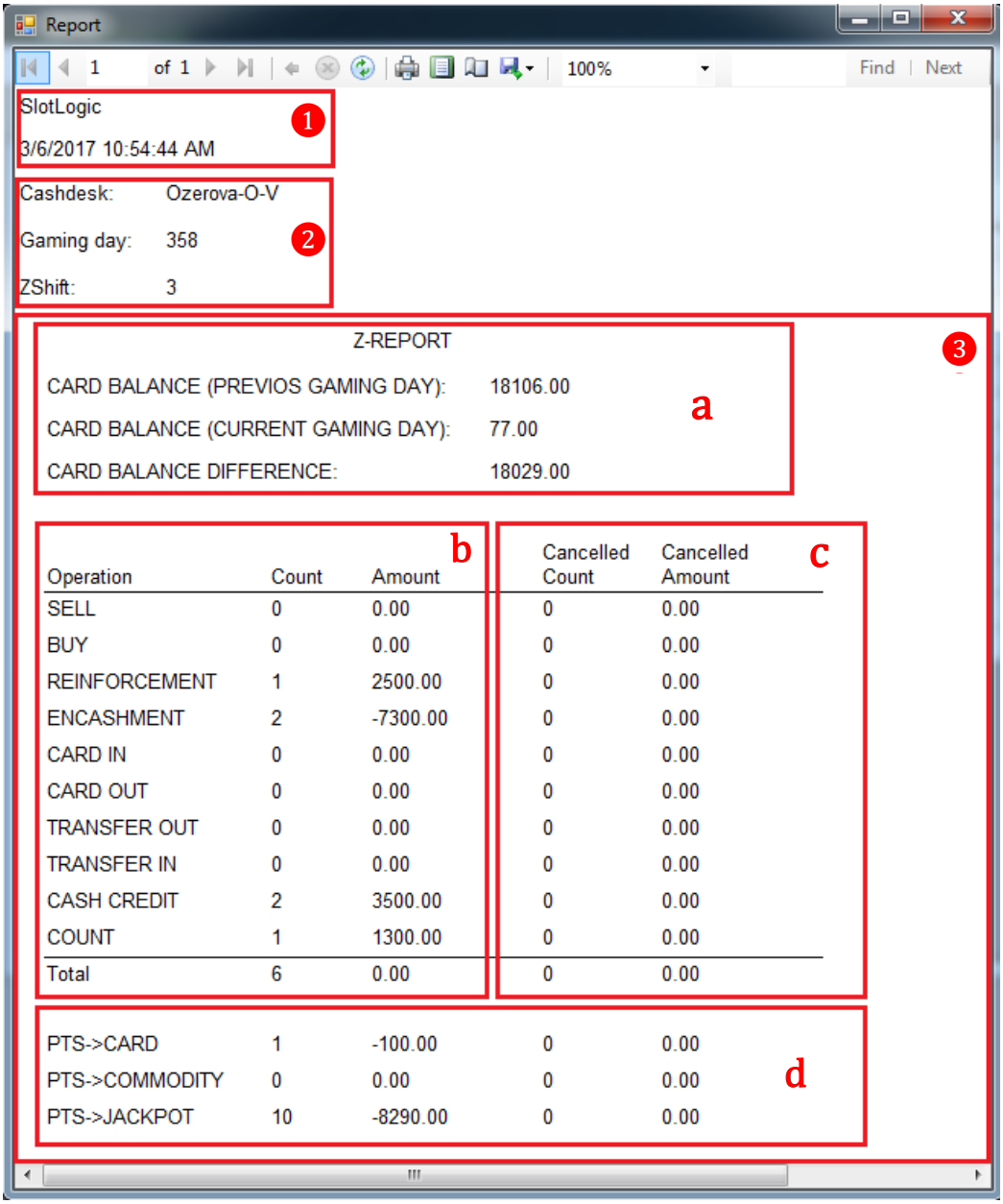


7.2.22 Z-отчет.

Z-отчет – это кассовый отчет с гашением, который делает кассир в конце своей смены, показывающий сколько операций и какие суммы были проведены в течение игрового дня.

В системе SlotLogic Z-отчёт снимается и открывается автоматически при каждом закрытии Z-смены.

По содержанию Z-отчёт аналогичен X-отчёту, все данные также сгруппированы по разделам:



1. «Шапка» отчёта – в данном разделе отображается название клуба, дата и время снятия отчёта.

2. Сведения о кассе – в данном разделе отображаются сведения о кассе (название, игровой день, z-смена), на которой был снят этот отчёт.

3. Z-Report – в данном разделе содержатся отчётные данные:

a) Суммарный баланс по картам.

- **Card balance (previos gaming day)** – суммарный баланс по картам за предыдущий игровой день.

- **Card balance (current gaming day)** - суммарный баланс по картам в текущем игровом дне.
- **Card balance difference** – разница между **Card balance (current gaming day)** и **Card balance (previos gaming day)**.

b) Список операций каждого типа, проведённых кассиром с момента открытия Z-смены и до момента закрытия Z-смены.

- **Operation –** наименование операций.
- **Count –** количество операций каждого типа.
- **Amount –** общая сумма по операциям каждого типа.
- **Total** – общее количество всех операций и итоговая сумма по ним.

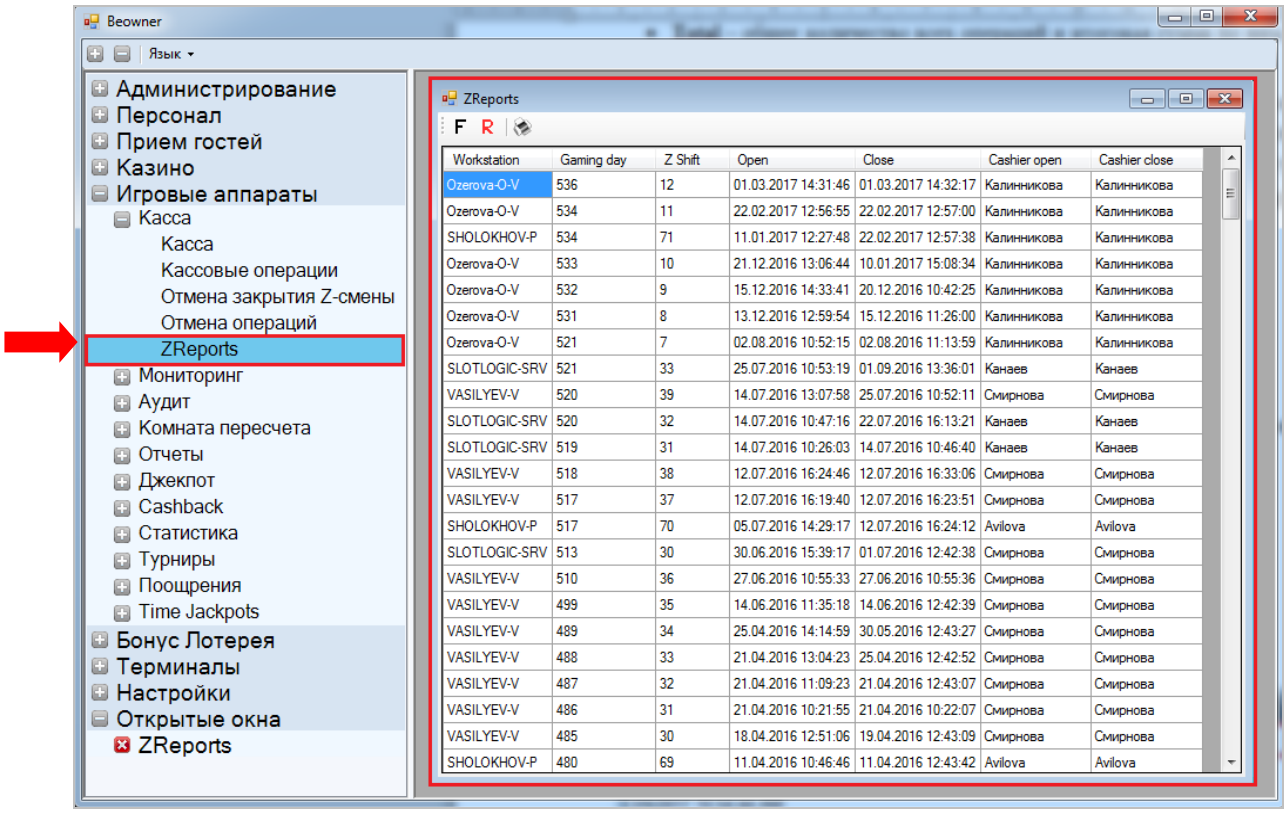
c) Данные по отменённым операциям в течение Z-смены:

- **Cancelled Count -** количество отменённых операций каждого типа.
- **Cancelled Amount -** общая сумма по отменённым операциям каждого типа.
- **Total -** общее количество всех отменённых операций и итоговая сумма по ним.

d) Данные по операциям «**PTS → CARD**», «**PTS → COMMODITY**», «**PTS → JACKPOT**», выполненным в течение Z-смены:

- **Operation –** наименование операций.
- **Count –** количество операций.
- **Amount –** итоговая сумма по операциям.
- **Cancelled Count –** количество отменённых операций.
- **Cancelled Amount –** итоговая сумма по отменённым операциям.

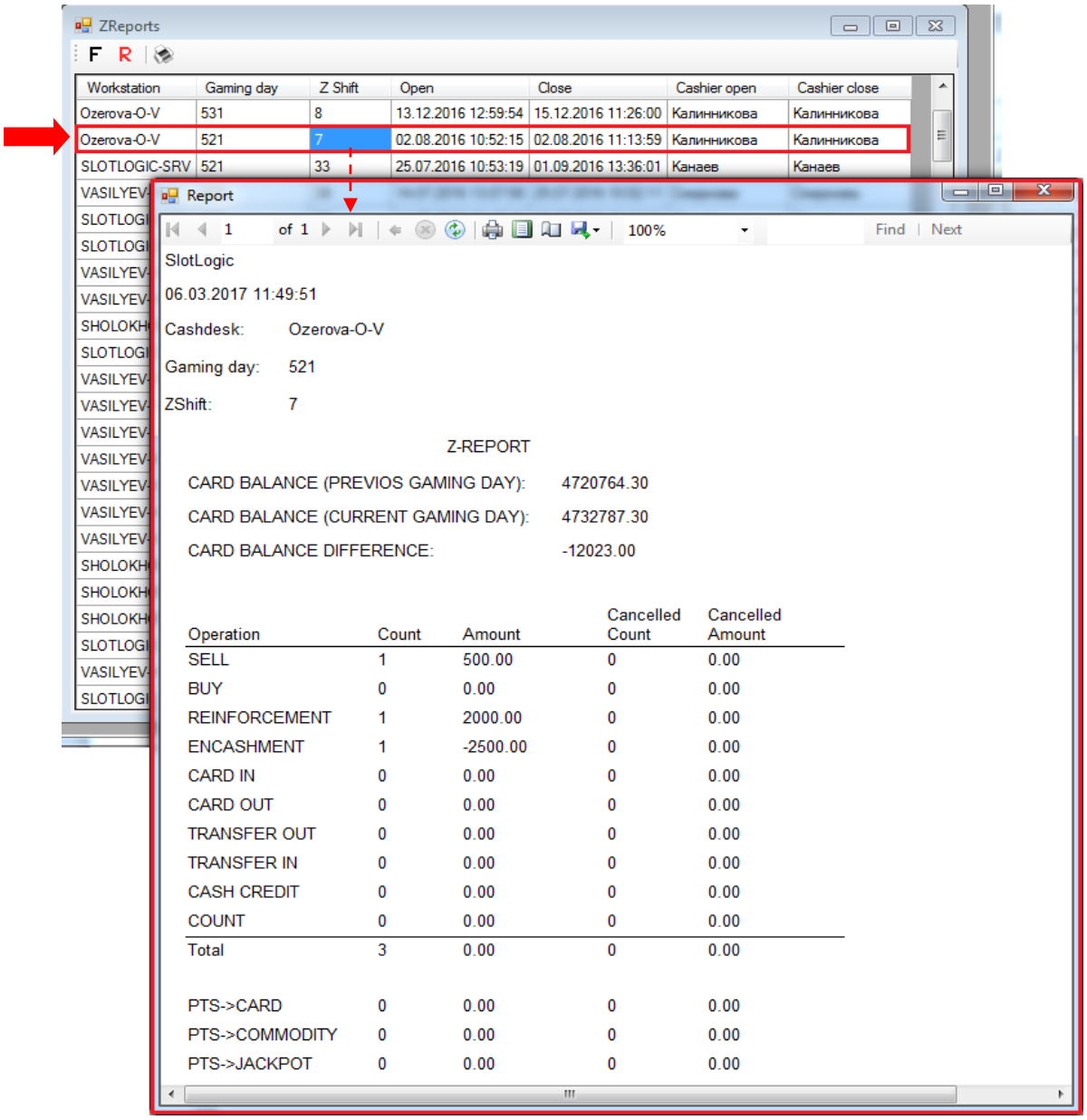
История Z-отчётов хранится в системе и доступна для просмотра и повторной выгрузки в разделе **«Игровые аппараты» → «Касса» → «ZReports».** При открытии в форму в виде таблицы загружается список всех когда-либо сформированных на кассах клуба Z-отчётов.



Содержание таблицы:

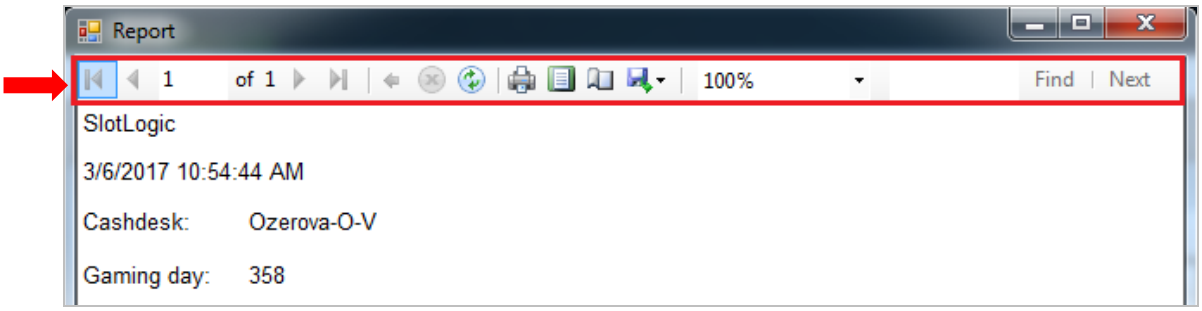
Колонки	Описание
Workstation	Название кассы в системе, на которой был сформирован Z-отчёт.
Gaming day	Порядковый номер игрового дня, в котором был сформирован Z-отчёт.
Z Shift	Порядковый номер Z-смены, в которой был сформирован Z-отчёт.
Open	Дата и время открытия игрового дня.
Close	Дата и время закрытия игрового дня.
Cashier open	Фамилия кассира выполнившего открытие игрового дня.
Cashier close	Фамилия кассира выполнившего закрытие игрового дня.

Для просмотра Z-отчёта выберите в списке нужную запись и откройте его двойным кликом левой кнопки мыши по строке. В течение нескольких секунд в новом окне откроется Z-отчёт за выбранную смену.

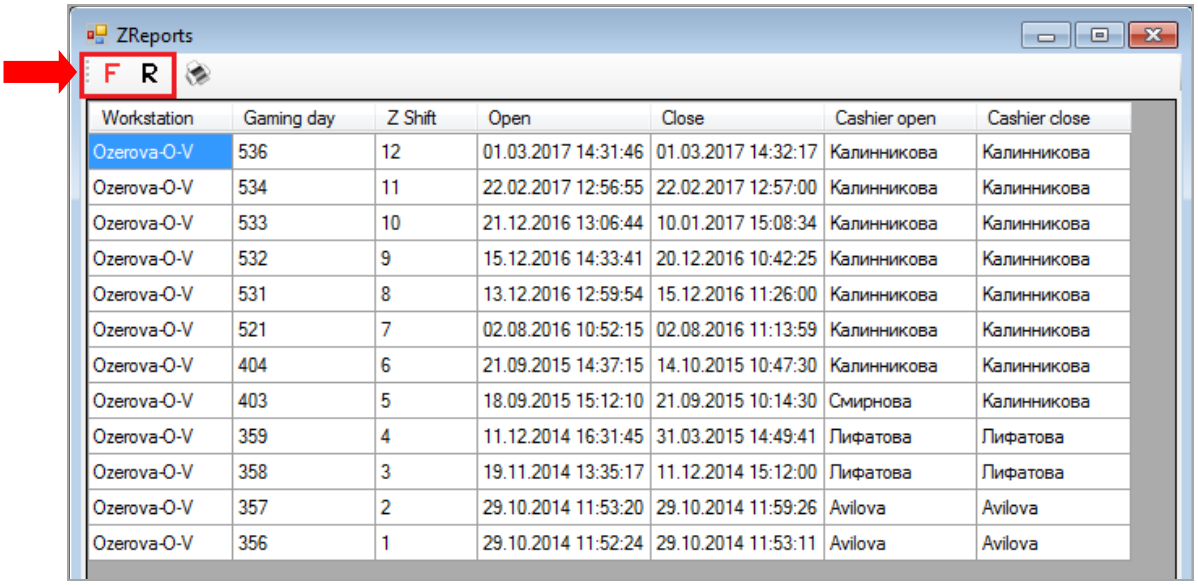


Функционал формы Z-отчёта аналогичен функционалу форм прочих отчётов:

- Просмотр.
- Печать.
- Экспорт ***(Word / PDF / Excel)***.



Обращаем внимание, что на форме **«ZReports»** действует стандартная система фильтрации и поиска данных по каждой из колонок таблицы. Таким образом, можно быстро отфильтровать записи по названию кассы, фамилии кассира и т.п.



Workstation	Gaming day	Z Shift	Open	Close	Cashier open	Cashier close
Ozerova-O-V	536	12	01.03.2017 14:31:46	01.03.2017 14:32:17	Калинникова	Калинникова
Ozerova-O-V	534	11	22.02.2017 12:56:55	22.02.2017 12:57:00	Калинникова	Калинникова
Ozerova-O-V	533	10	21.12.2016 13:06:44	10.01.2017 15:08:34	Калинникова	Калинникова
Ozerova-O-V	532	9	15.12.2016 14:33:41	20.12.2016 10:42:25	Калинникова	Калинникова
Ozerova-O-V	531	8	13.12.2016 12:59:54	15.12.2016 11:26:00	Калинникова	Калинникова
Ozerova-O-V	521	7	02.08.2016 10:52:15	02.08.2016 11:13:59	Калинникова	Калинникова
Ozerova-O-V	404	6	21.09.2015 14:37:15	14.10.2015 10:47:30	Калинникова	Калинникова
Ozerova-O-V	403	5	18.09.2015 15:12:10	21.09.2015 10:14:30	Смирнова	Калинникова
Ozerova-O-V	359	4	11.12.2014 16:31:45	31.03.2015 14:49:41	Лифатова	Лифатова
Ozerova-O-V	358	3	19.11.2014 13:35:17	11.12.2014 15:12:00	Лифатова	Лифатова
Ozerova-O-V	357	2	29.10.2014 11:53:20	29.10.2014 11:59:26	Avilova	Avilova
Ozerova-O-V	356	1	29.10.2014 11:52:24	29.10.2014 11:53:11	Avilova	Avilova

F (filter) – кнопка установки фильтра.

R (reset) – кнопка сброса фильтра.

Чтобы вывести данный список на печать или сохранить на компьютере, необходимо воспользоваться кнопкой .

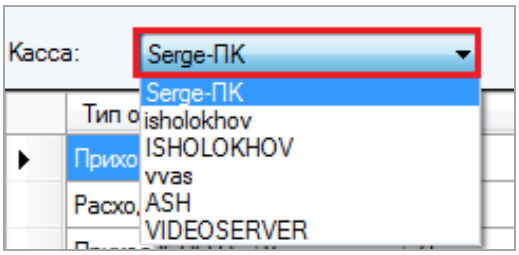
7.2.23 Отчёт по кассовым операциям.

Для просмотра отчёта по проведённым на кассе операциям необходимо выполнить следующее:

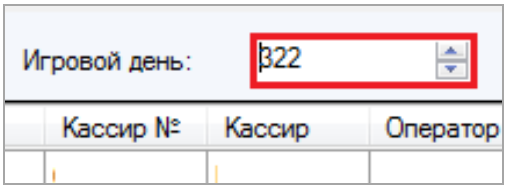
1. Выбрать в главном меню системы **«Игровые аппараты» → «Касса» → «Кассовые операции».**

2. В открывшейся форме **«Операции кассы слот аппаратов»** указать следующее:

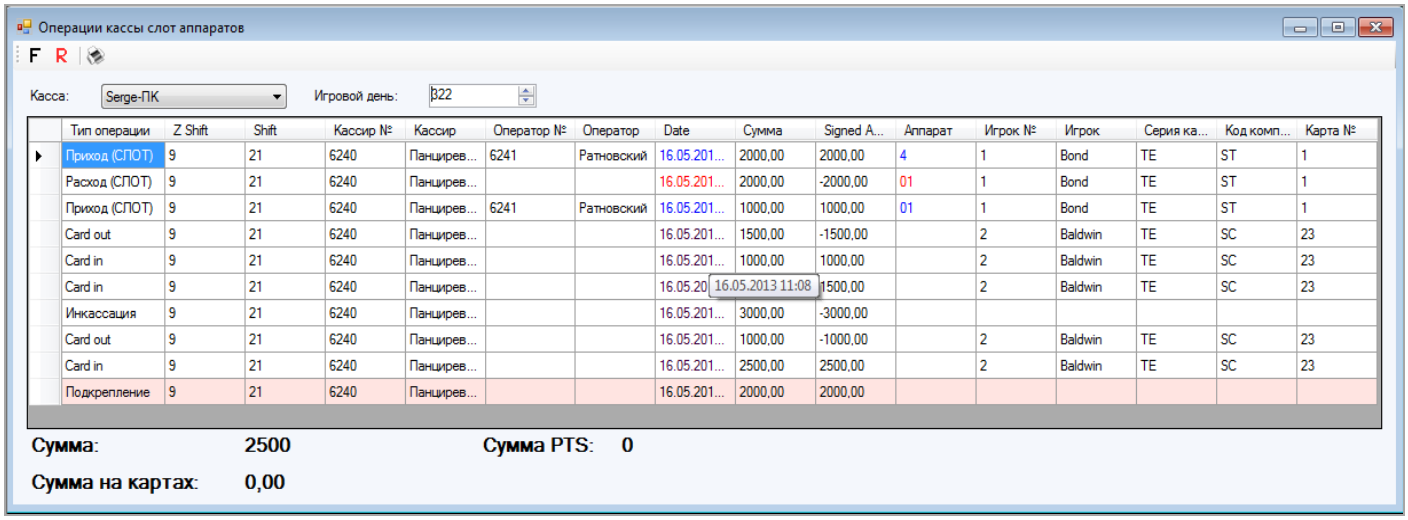
✓ В строке **«Касса»** из выпадающего списка выбрать кассу, по которой необходимо посмотреть отчёт.



✓ В строке **«Игровой день»** с помощью кнопок  (либо ввести с клавиатуры) указать игровой день.



После этого будет открыт список с кассовыми операциями, проведёнными в течение указанного игрового дня.



Тип операции	Z Shift	Shift	Кассир №	Кассир	Оператор №	Оператор	Date	Сумма	Signed A...	Аппарат	Игрок №	Игрок	Серия ка...	Код комп...	Карта №
Приход (СЛОТ)	9	21	6240	Панцирев...	6241	Ратновский	16.05.201...	2000,00	2000,00	4	1	Bond	TE	ST	1
Расход (СЛОТ)	9	21	6240	Панцирев...			16.05.201...	2000,00	-2000,00	01	1	Bond	TE	ST	1
Приход (СЛОТ)	9	21	6240	Панцирев...	6241	Ратновский	16.05.201...	1000,00	1000,00	01	1	Bond	TE	ST	1
Card out	9	21	6240	Панцирев...			16.05.201...	1500,00	-1500,00		2	Baldwin	TE	SC	23
Card in	9	21	6240	Панцирев...			16.05.201...	1000,00	1000,00		2	Baldwin	TE	SC	23
Card in	9	21	6240	Панцирев...			16.05.20	16.05.2013 11:08	1500,00		2	Baldwin	TE	SC	23
Инкассация	9	21	6240	Панцирев...			16.05.201...	3000,00	-3000,00						
Card out	9	21	6240	Панцирев...			16.05.201...	1000,00	-1000,00		2	Baldwin	TE	SC	23
Card in	9	21	6240	Панцирев...			16.05.201...	2500,00	2500,00		2	Baldwin	TE	SC	23
Подкрепление	9	21	6240	Панцирев...			16.05.201...	2000,00	2000,00						

В данном отчёте отображаются следующие данные по операциям:

1. Тип операции.

2. Z Shift – порядковый номер Z-смены.

3. Shift – порядковый номер смены кассира.

4. Номер кассира, совершившего операцию.

5. Фамилия кассира, совершившего операцию.

6. Номер слот оператора (по операциям выплаты handpay и зачисления денежных средств на аппараты через слот оператора).

7. Фамилия слот оператора (по операциям выплаты handpay и зачисления денежных средств на аппараты через слот оператора).

8. Дата и время совершения операции.

9. Сумма операции.

10. Signet Amount – сумма операции со знаком (+/-). То есть прибыло денег в кассу или убыло.

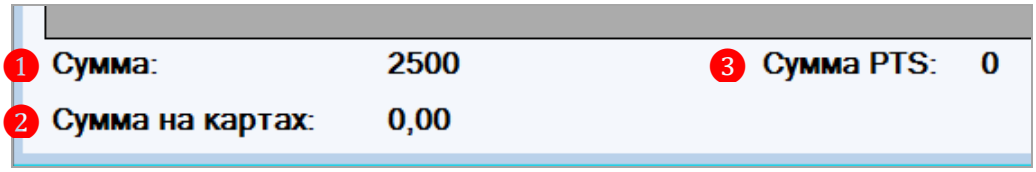
11. Номер аппарата, на котором была совершена операция (по операциям выплаты handpay и зачисления денежных средств на аппараты через слот оператора).

12. Номер игрока, участвовавшего в операции (владелец бонусной карты).

13. Фамилия игрока, участвовавшего в операции (владелец бонусной карты).

14. Серия карты, код подсерии, номер - номер бонусной карты, участвовавшей в операции.

Под списком операций отображаются итоговые данные по выбранному игровому дню:

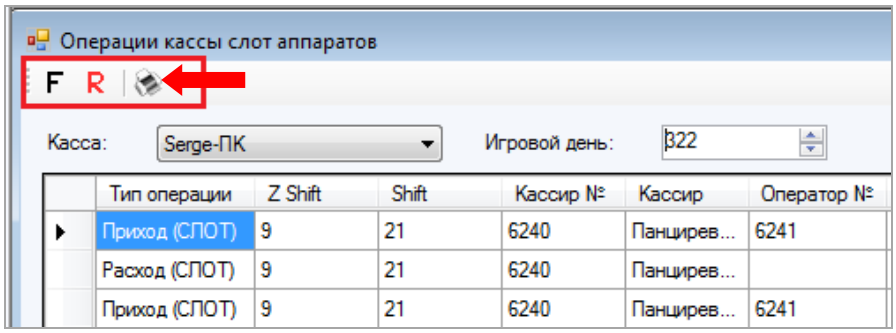


1) Сумма – общая сумма наличных денежных средств, которая находилась в кассе на момент закрытия выбранного игрового дня.

2) Сумма на картах – общая сумма денежных средств, находящихся на счетах бонусных карт игроков, по состоянию на выбранный игровой день.

3) Сумма PTS – общая сумма PTS, которая была переведена со счётов PTS на денежные счёта бонусных карт игроков в течение выбранного игрового дня.

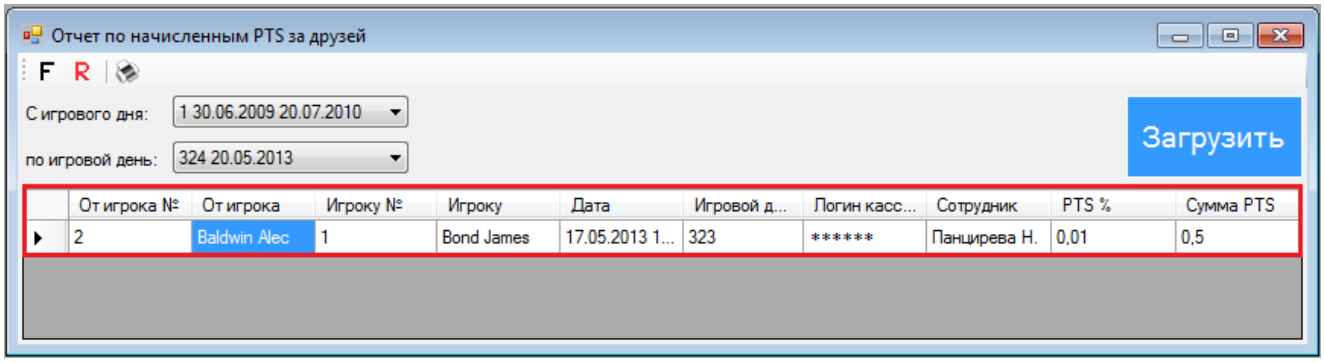
Обращаем внимание, что в данной форме действует стандартная система фильтрации и печати отчета.



7.2.24 Отчёт о PTS, начисленных «от друзей».

Для просмотра отчета о PTS начисленных от «друзей» необходимо в главном меню системы выбрать **«Игровые аппараты» → «Отчеты» → «Начисленные за друзей PTS»**.

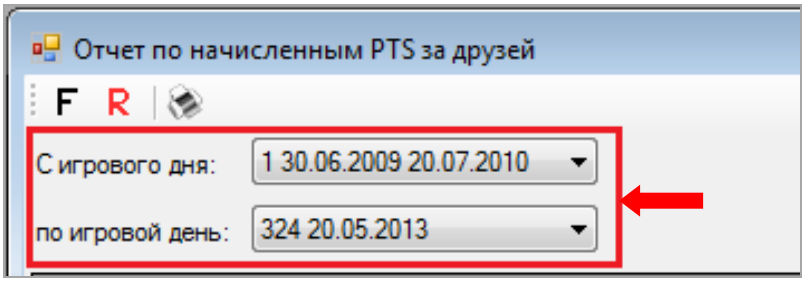
В открывшейся форме **«Отчёт по начисленным PTS за друзей»** отобразится отчёт, в котором будут содержаться данные по начисленным игрокам PTS «от друзей» за период с 1-го по текущий игровой день.



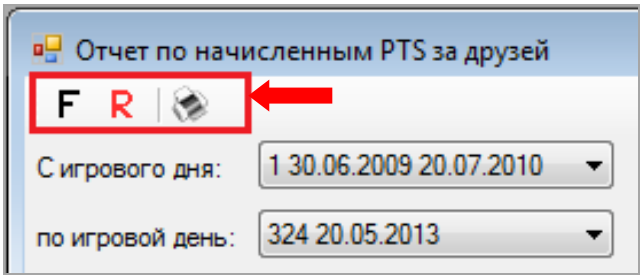
В данном отчёте отображаются следующие данные:

1. **От игрока №** - номер игрока, от которого были начислены PTS.
2. **От игрока** - фамилия и имя игрока, от которого были начислены PTS.
3. **Игроку №** - номер игрока, которому были начислены PTS.
4. **Игроку** - фамилия и имя игрока, которому были начислены PTS.
5. **Дата** - дата и время начисления PTS.
6. **Игровой день** - игровой день начисления PTS.
7. **Логин кассира** - логин кассира, который проводил операцию **«PTS → Card»**.
8. **Сотрудник** - фамилия кассира, который проводил операцию **«PTS → Card»**
9. **PTS %** - установленный процент отчисления на момент начисления PTS.
10. **Сумма PTS** - сумма начисленных PTS.

По умолчанию данный отчет загружается за период с 1-го по текущий игровой день. С помощью выпадающих списков предоставляется возможность выбора другого диапазона.



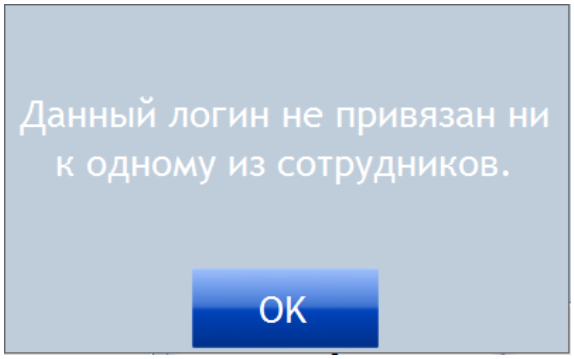
Также в данной форме действует стандартная система фильтрации и печати отчета.



7.2.25 Возможные ошибки при работе с кассой.

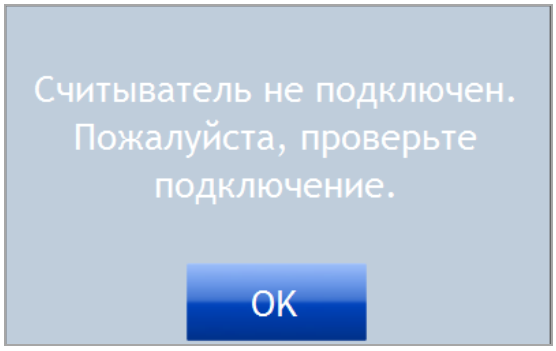
В процессе работы с кассовым модулем пользователи могут совершать различные ошибки (некорректные действия), о которых система в большинстве случаев будет уведомлять с помощью сообщений во всплывающих диалоговых окнах. Рассмотрим подробнее такие ошибки и способы их устранения.

➢ **Ошибка 1:** Логин, под которым пользователь вошел в систему, не назначен ни одному из сотрудников. При открытии кассовой формы появляется сообщение **«Данный логин не привязан ни к одному из сотрудников»**.



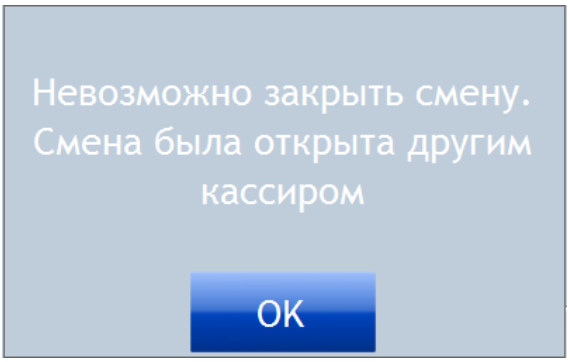
Решение: Необходимо назначить логин одному из сотрудников, зарегистрированному в системе (подробнее о назначение логинов в п. «Назначение логинов сотрудникам»).

➢ **Ошибка 2:** Считыватель карт не подключен к рабочему месту либо подключен неправильно. При открытии кассовой формы появляется сообщение **«Считыватель не подключен. Пожалуйста, проверьте подключение»**.



Решение: Необходимо проверить подключение считывателя. После проверки снова открыть кассовую форму.

➢ **Ошибка 3:** При пересменке кассиров не было выполнено закрытие смены кассира. Новый кассир пытается закрыть смену предыдущего кассира, в результате чего появляется сообщение **«Невозможно закрыть смену. Смена была открыта другим кассиром»**.



Решение: Выйти из системы. Войти в систему под логином предыдущего кассира. Закрыть смену данного кассира. Снова выйти из системы, а затем войти под логином кассира, который начинает работать с кассой.

➢ **Ошибка 4:** При выполнении кассовой операции была допущена ошибка (указана неверная сумма либо был выбран неверный тип операции). Например: В кассу положили для размена денежные средства на сумму 1500, а при проведении операции внесения по ошибке указали сумму 2000. Операция уже проведена и отображается в X-отчёте.

X-REPORT

Operation	Count	Amount	Cancelled Count	Cancelled Amount
SELL	1	1500.00	0	0.00
BUY	1	-2000.00	0	0.00
REINFORCEMENT	1	2000.00	0	0.00
ENCASHMENT	1	-5000.00	0	0.00
CARD IN	1	2000.00	0	0.00
CARD OUT	1	-1000.00	0	0.00
TRANSFER OUT	0	0.00	0	0.00
TRANSFER IN	0	0.00	0	0.00
Total	6	500.00	0	0.00

Решение: Отменить операцию внесения. Для этого необходимо:

1. В главном меню системы выбрать **«Игровые аппараты» → « Касса» → «Отмена операций».**

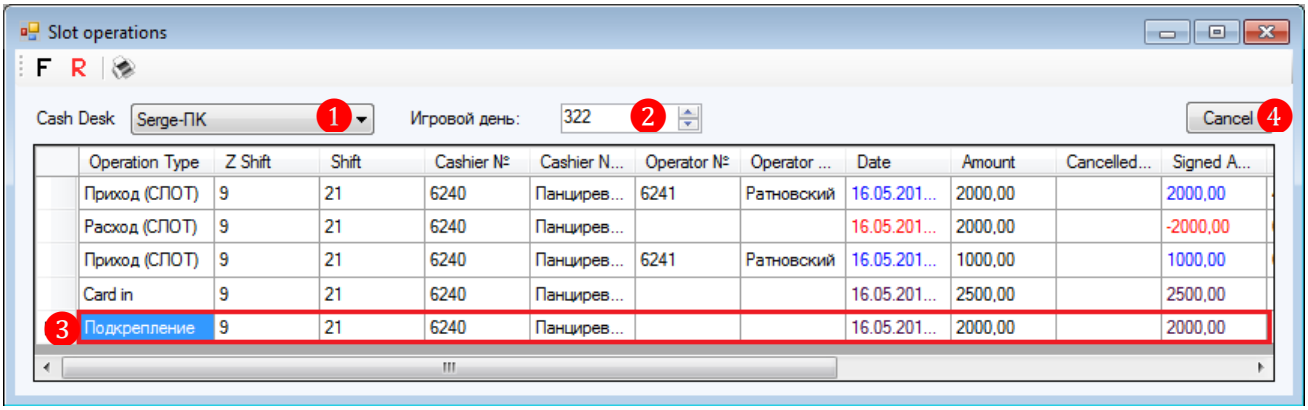
2. В открывшейся форме выполнить следующее:

✓ В строке **«Cash Desk»** из выпадающего списка выбрать имя кассы, на которой была проведена ошибочная операция.

✓ В строке **«Игровой день»** указать номер игрового дня, в котором была проведена ошибочная операция (если ошибка допущена не в текущем игровом дне).

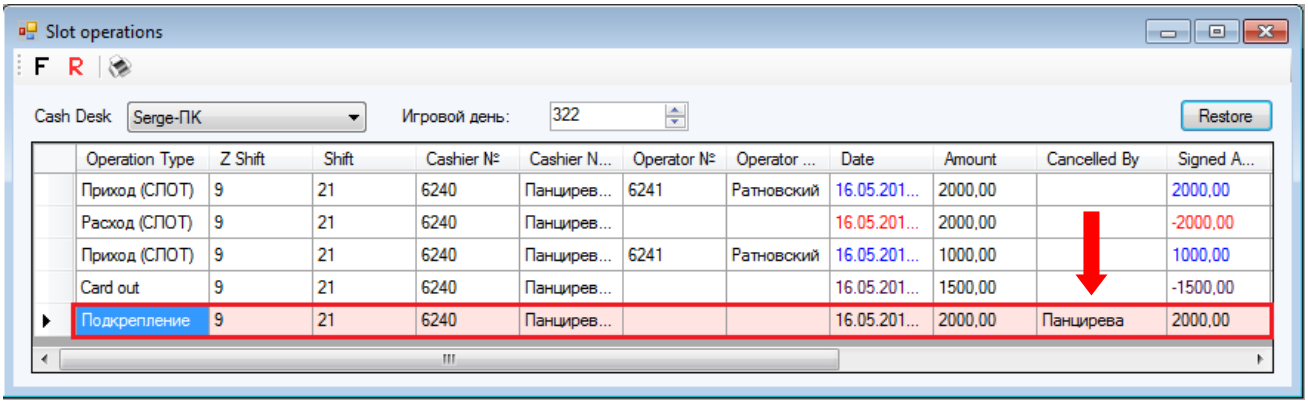
✓ В списке операций кликом левой кнопкой мыши выделить строку с ошибочной операцией.

✓ Нажать кнопку Cancel.



Таким образом, ошибочно проведённая операция будет отменена и в X-отчёте отражена не будет.

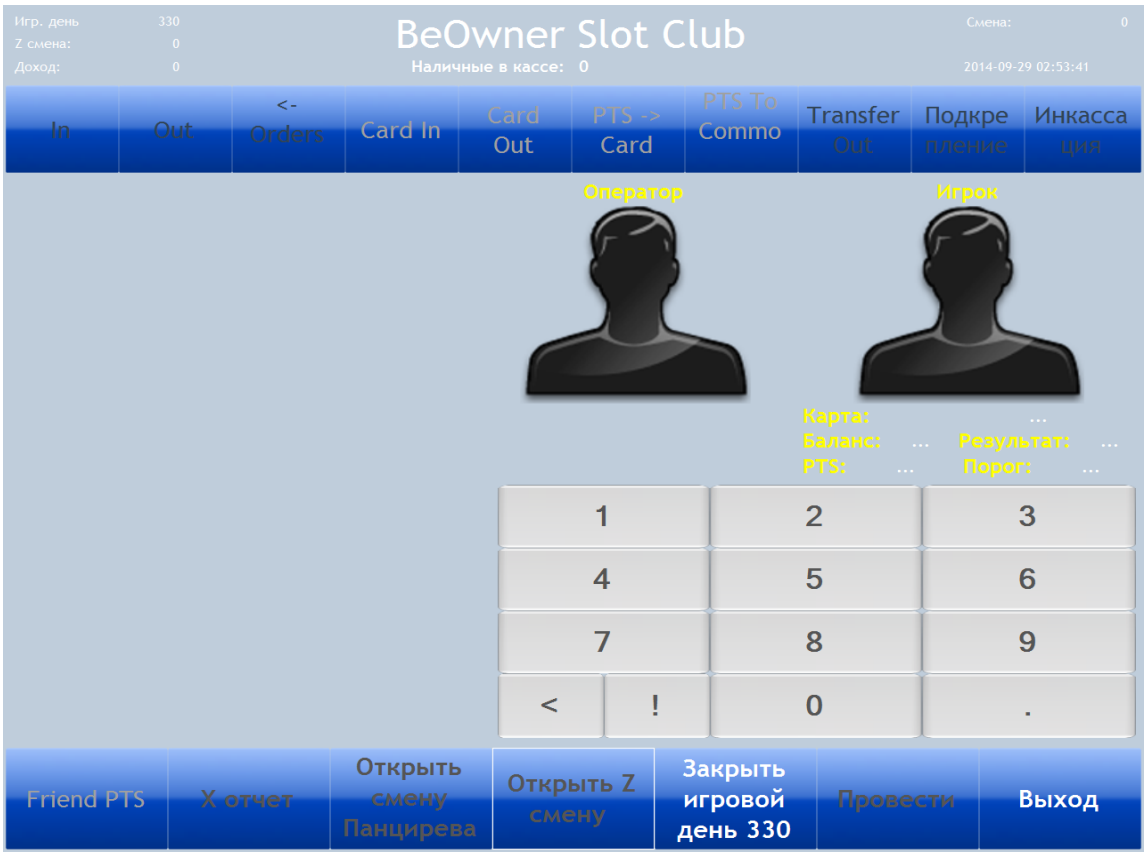
В общем списке операций строка отменённой операции списке будет выделена красным цветом, в колонке **«Cancelled By»** указана фамилия кассира, выполнившего её отмену.



В случае если случайно была отменена не та операция, то её можно восстановить, нажав кнопку Restore (будет отображаться на месте кнопки Cancel).

Внимание! Проведенные кассовые операции зачисления / снятия денежных средств на счёт карты (Card In / Card Out) и зачисления PTS со счёта PTS на денежный счёт карты отменить невозможно (PTS → Card).

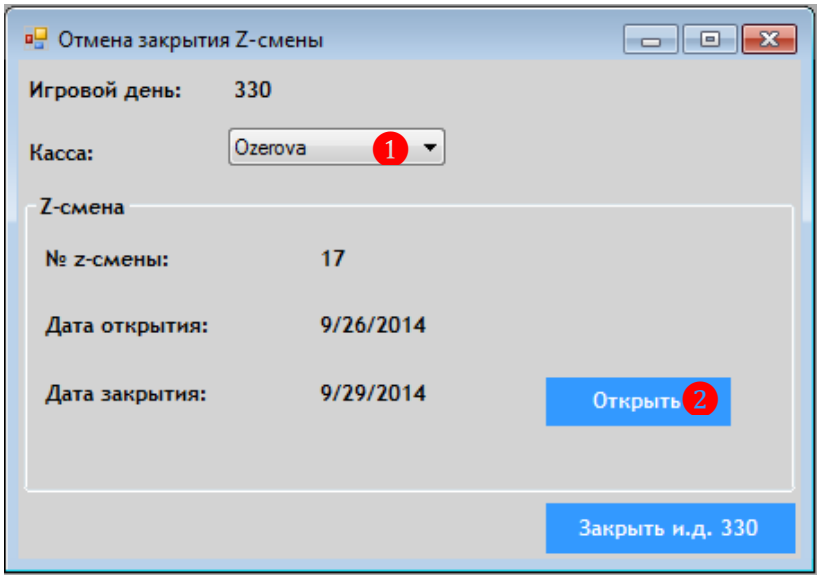
➢ **Ошибка 5:** При пересменке кассиров (либо по иной причине) случайно было выполнено закрытие Z-смены. Новый кассир открывает кассовую форму, но Z-смена закрыта и функционал формы недоступен (кнопки неактивны).



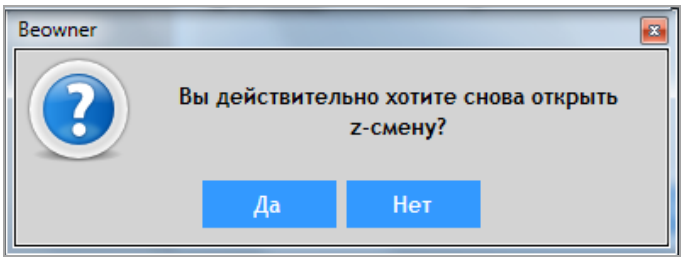
Решение: Отменить закрытие Z-смены. Для этого необходимо:

1. В главном меню системы выбрать **«Игровые аппараты» → « Касса» → «Отмена закрытия Z-смены».**

2. В открывшейся форме в строке **«Касса»** из выпадающего списка выбрать имя кассы, на которой необходимо выполнить отмену закрытия Z-смены, и в конце строки **«Дата закрытия»** нажать кнопку Открыть.

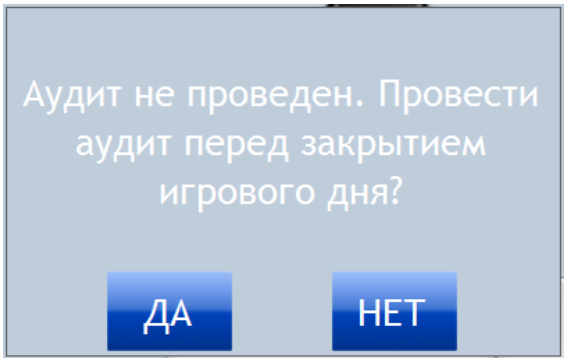


3. Затем в появившемся окне нажать **«Да»** для подтверждения открытия Z-смены.



4. После появления окна с сообщением об открытии Z-смены необходимо перейти в кассовую форму и открыть смену кассира, который начинает работать с кассой.

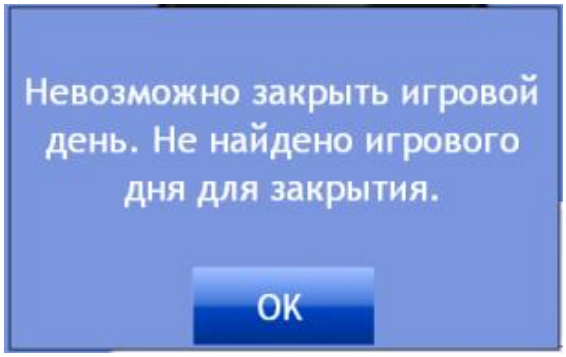
➢ **Ошибка 6:** Перед закрытием игрового дня кассир не провел аудит игровых аппаратов. При попытке закрыть игровой день появляется сообщение **«Аудит не проведен. Провести аудит перед закрытием игрового дня»**.



Решение 1: Нажать на кнопку **«Да»**. Процедура закрытия игрового дня будет прервана, кассир может закрыть кассовую форму и приступить к проведению аудита. По окончании проведения аудита необходимо снова открыть кассовую форму и завершить процедуру закрытия игрового дня, нажав на кнопку **«Закрыть игровой день...»**.

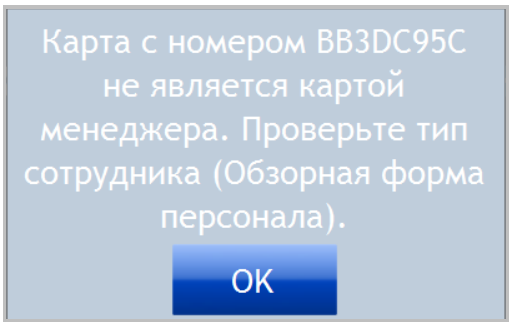
Решение 2: Нажать на кнопку **«Нет»**. Игровой день будет закрыт без проведения аудита игровых аппаратов.

➢ **Ошибка 7:** Кассир закрывает игровой день в тот же календарный день, когда он был открыт. В результате появляется сообщение **«Невозможно закрыть игровой день. Не найдено игрового дня для закрытия»**.

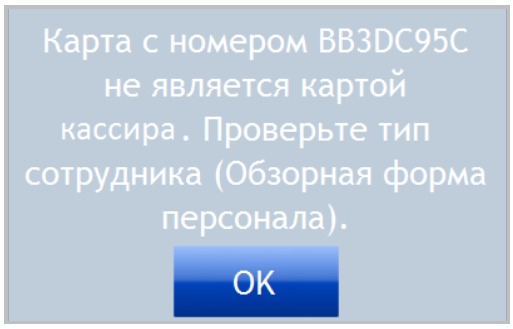


Решение: Игровой день не может быть закрыт в тот же день, когда он был открыт.

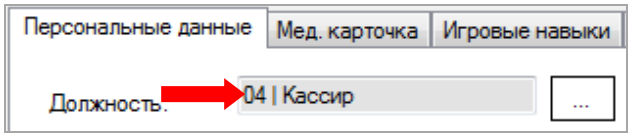
➢ **Ошибка 8:** При включенном режиме проверки карт сотрудников для подтверждения проведения операции **«PTS → Card»**, карта, приложенная к считывателю для проверки, не является картой менеджера / кассира. При считывании карты в кассовой форме появляется сообщение:

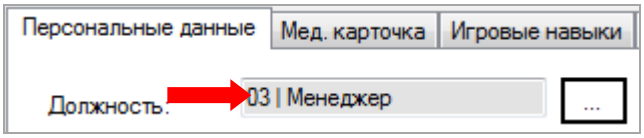


или

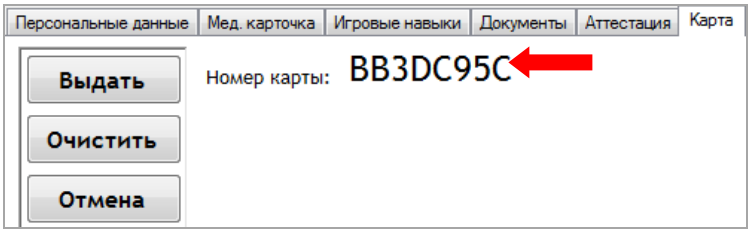


Решение: 1. Необходимо перейти в обзорную форму персонала, открыть карточку сотрудника, за которым закреплена данная карта, и на закладке **«Персональные данные»** проверить тип должности сотрудника, указанный в строке **«Должность»**. Для кассира должен быть указан тип **«Кассир»**, для менеджера – **«Менеджер»**.

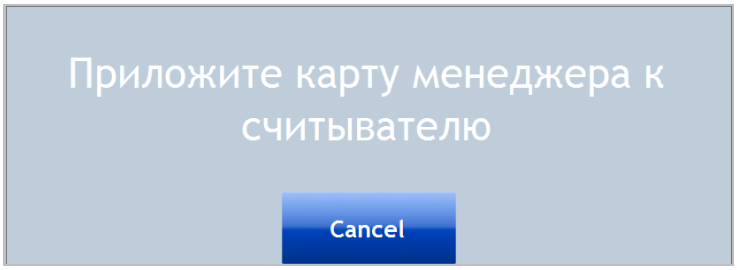




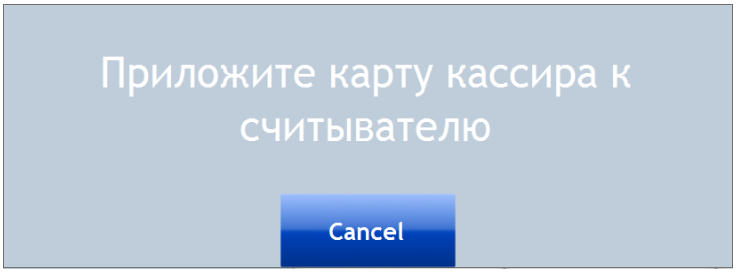
2. В случае если тип должности указан верно, но данная ошибка всё равно возникает, то необходимо перейти на закладку **«Карта»** и сверить номер карты сотрудника с номером карты, прикладываемой к считывателю для проверки. Номер карты, прикладываемой к считывателю (номер отображается в сообщении об ошибке), должен соответствовать номеру карты, закреплённой за сотрудником (на закладке **«Карта»**).



➢ **Ошибка 9:** При включенном режиме проверки карт сотрудников, для подтверждения проведения операции **«PTS → Card»**, к считывателю приложен неверный тип карты (например, карта игрока). Считывание карты не происходит, в кассовой форме отображается сообщение:



или



Решение: Для подтверждения выполнения операций **«PTS → Card»** действуют только персональные карты сотрудников: менеджера клуба (должность Менеджер) и/или кассира смены (должность Кассир).

7.3 Проведение операций без бонусной карты с помощью смартфона и приложения «Cardless».

Приложение **«Cardless»** предназначено для смартфонов на базе **ОС Android 4.3** и выше.

После инсталляции приложения и регистрации клиента и его смартфона в системе клуба создаётся аккаунт со счётом, который синхронизируется с денежным счётом бонусной карты клиента и Promo счётом или счётом PTS. Таким образом смартфон полностью заменяет клиенту его бонусную карту.

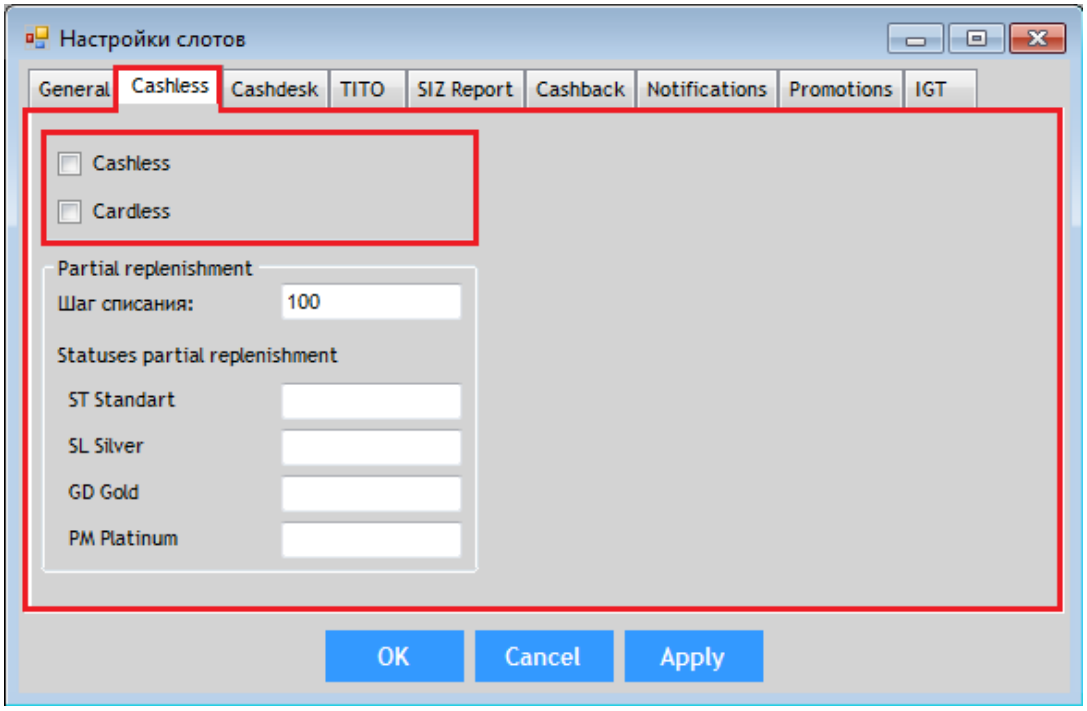
В качестве считывающего устройства на кассах выступает **Bluetooth Low Energy(BLE)-адаптер**, а в аппаратах RFID-считыватель с подключенным **Bluetooth-модулем** (BTI Board).

Приложение **«Cardless»** может работать в одном из двух режимов:

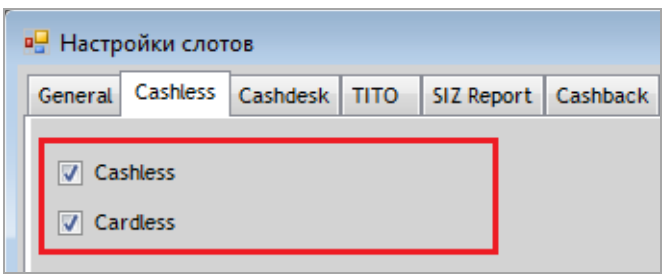
✓ **С опцией Cashless** – когда клиент зачисляет и выводит кредиты с игрового аппарата безналичным способом (со счёта/на счёт бонусной карты).

✓ **Без опции Cashless** – когда клиент зачисляет кредиты на игровой аппарат через купюроприемник или «с ключа» (**Remote In**), выводит кредиты способом «с ключа» (**Handpay**).

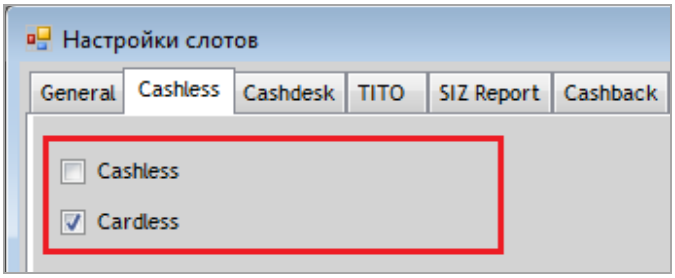
Включение и настройка режимов **«Cardless»** осуществляется на форме **«Настройки слотов»** («Настройки» → «Игровые аппараты» → «Настройки → вкладка «Cashless»).



- Включен **«Cardless»** в режиме **Cashless**:



- Включен **«Cardless»** в режиме **без Cashless**:



Регистрация смартфона клиента в системе осуществляется в его регистрационной карточке на закладке **«Bluetooth»** (**«Прием гостей»** → **«Обзор игроков»**).

7.3.1 Порядок работы с приложением «Cardless» в режиме Cashless.

В режиме **Cashless** клиент может использовать свой смартфон чтобы:

✓ Авторизовываться на кассах и игровых аппаратах клуба;
✓ Зачислять денежные средства на счёт бонусной карты (***Card In***);
✓ Снимать денежные средства со счёта бонусной карты (***Card Out***);
✓ Зачислять кредиты и Promo-кредиты на игровой аппарат со счёта бонусной карты (***In***);
✓ Выводить кредиты с игрового аппарата на счёт бонусной карты (***Out***);

С точки зрения клиента бизнес-процесс игры на аппаратах **в режиме Cashless** выглядит следующим образом:

1. Клиент регистрируется в клубе. Выдача персональной бонусной карты при этом необязательна.

2. На смартфон клиента скачивается и устанавливается приложение **«Cardless»**, после чего телефон регистрируется в системе **«SlotLogic»**.

3. Чтобы внести денежные средства на счёт бонусной карты клиент обращается на кассу. Кассир нажимает в окне кассы кнопку «**Card In**». Для идентификации в системе клиент подносит смартфон с запущенным приложением **«Cardless»** к считывателю, подключенному к кассе, и нажимает кнопку внизу экрана. Если идентификация прошла успешно, то кассир принимает наличные от клиента и проводит операцию **Card In** (как с картой). Денежные средства сразу зачисляются на счёт бонусной карты, текущий баланс клиент видит на экране своего смартфона.

4. Чтобы зачислить кредиты со счёта бонусной карты на игровой аппарат клиент перед началом игры подносит смартфон с запущенным приложением **«Cardless»** к считывателю, встроенному в аппарат, и нажимает кнопку внизу экрана. Авторизовавшись, клиент в приложении вводит сумму для зачисления на аппарат и нажимает на кнопку «**Card In**». Кредиты сразу зачисляются на аппарат. В случае если у клиента на счёте есть Promo-кредиты, то в первую очередь приложение предложит списать их.

5. Клиент играет на аппарате, в процессе игры приложение **«Cardless»** на смартфоне может быть закрыто. Если во время игры Bluetooth-соединение было прервано или работа приложения **«Cardless»** завершена, то для следующего шага потребуется повторно выполнить подключение.

6. По окончании игры, чтобы вывести кредиты с игрового аппарата на бонусную карту, клиент нажимает в приложении **«Cardless»** на кнопку **«Card Out»**. Вся сумма кредитов сразу выводится с аппарата на счёт бонусной карты клиента.

7. Если клиент хочет снять денежные средства со счёта бонусной карты, то он обращается на кассу. Кассир нажимает в окне кассы кнопку «**Card Out**». Для идентификации в системе клиент подносит смартфон с запущенным приложением **«Cardless»** к считывателю, подключенному к кассе, и нажимает кнопку внизу экрана. Если идентификация прошла успешно, то кассир проводит операцию **Card Out** (как с картой) и выдаёт клиенту наличные. Выданная сумма сразу списывается со счёта бонусной карты, текущий баланс клиент видит на экране своего смартфона.

7.3.2 Внесение денежных средств на счёт карты с помощью смартфона (Card In).

Операция внесения денежных средств на счёт бонусной карты с помощью смартфона осуществляется кассиром при обращении клиента на кассу.

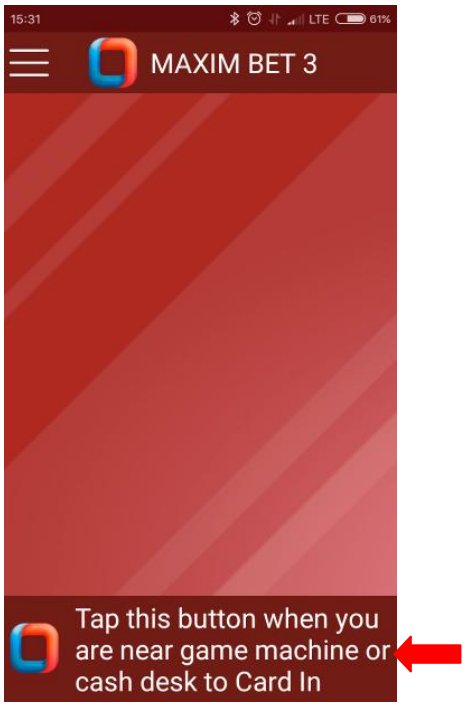
Порядок действий следующий:

1. На смартфоне клиента включить **Bluetooth** и запустить приложение «**Cardless**».

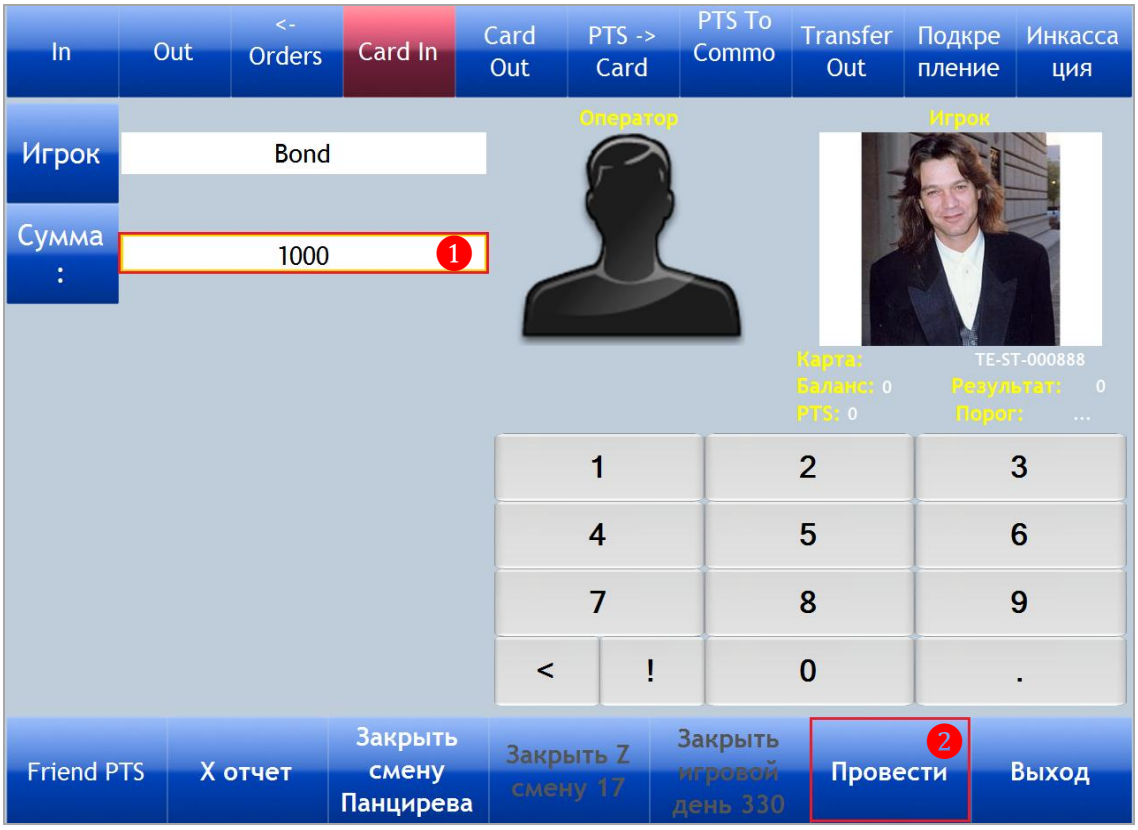
2. В окне кассы нажать кнопку **«Card In»**, расположенную на верхней панели формы. После нажатия цвет кнопки изменится на красный.



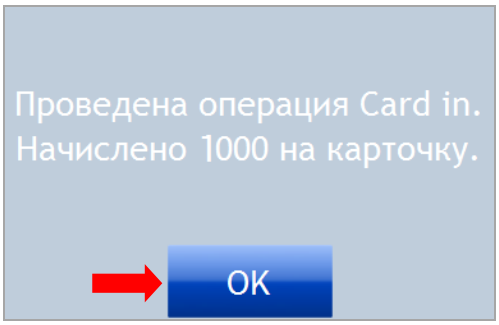
3. Для идентификации в системе поднести смартфон клиента с запущенным приложением **«Cardless»** к считывателю, подключенному к кассе, и нажать на кнопку внизу экрана.



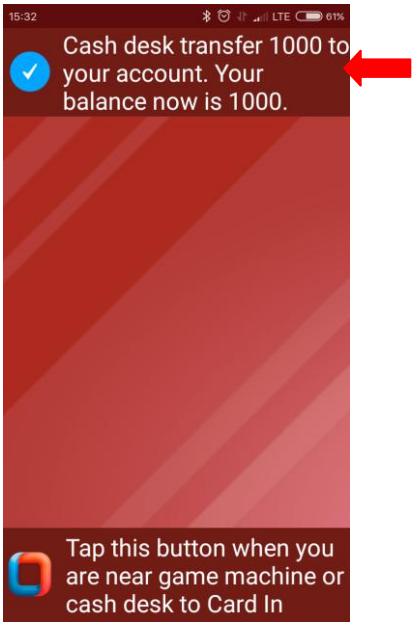
4. При успешной идентификации в окне кассы в поле **«Игрок»** отобразится фамилия клиента, а справа номер и баланс его бонусной карты. С помощью кнопок калькулятора кассовой формы (либо с компьютерной клавиатуры) в поле **«Сумма»** ввести сумму пополнения счёта карты и нажать кнопку **«Провести»**.



5. В появившемся окне нажать **«Ок»** для подтверждения проведения операции.



После этого указанная сумма будет зачислена на счёт бонусной карты клиента. На экране смартфона в приложении **«Cardless»** появится сообщение о зачислении средств и текущем балансе клиента.



Внимание! Во время выполнения операций начисления средств на карту (Card In) и списания средств с карты (Card Out), смартфон должен находиться у считывателя до тех пора, пока кассир не проведет операцию и не увидит окно подтверждения. Если во время проведения операции смартфон убирается от считывателя либо прерывается Bluetooth-соединение, то проведение операции невозможно. В этом случае операцию необходимо провести снова.

7.3.3 Снятие денежных средств со счёта карты с помощью смартфона (Card Out).

Операция снятия денежных средств со счёта бонусной карты с помощью смартфона осуществляется кассиром при обращении клиента на кассу.

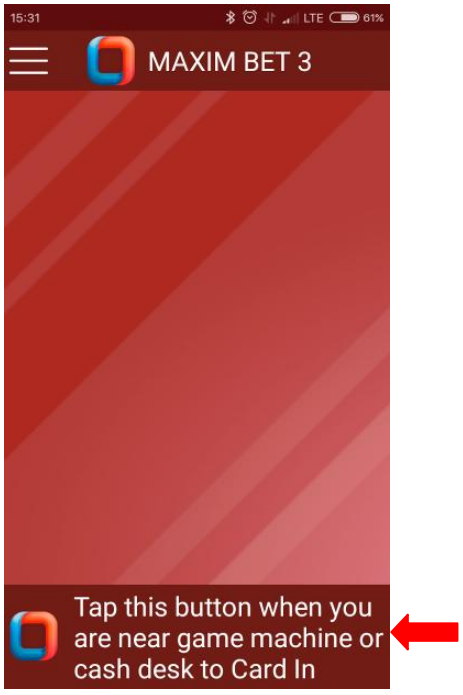
Порядок действий следующий:

1. На смартфоне клиента включить **Bluetooth** и запустить приложение «**Cardless**».

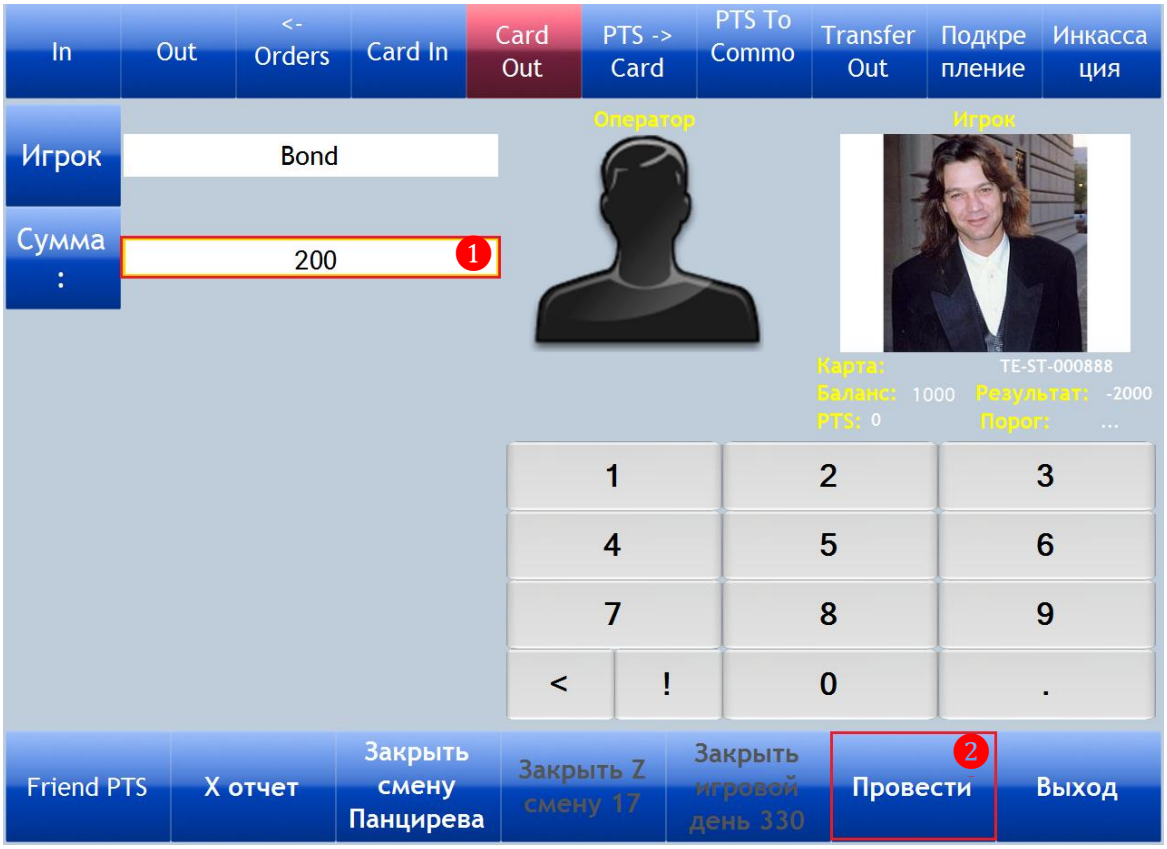
2. В окне кассы нажать кнопку **«Card Out»**, расположенную на верхней панели формы. После нажатия цвет кнопки изменится на красный.



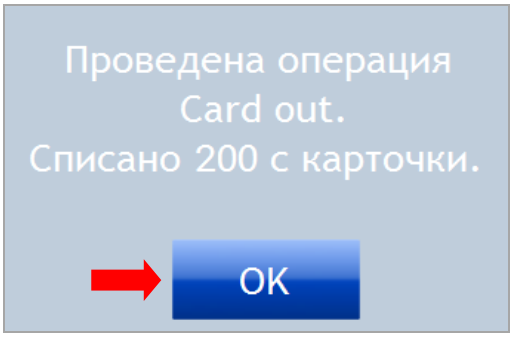
3. Для идентификации в системе поднести смартфон клиента с запущенным приложением **«Cardless»** к считывателю, подключенному к кассе, и нажать на кнопку внизу экрана.



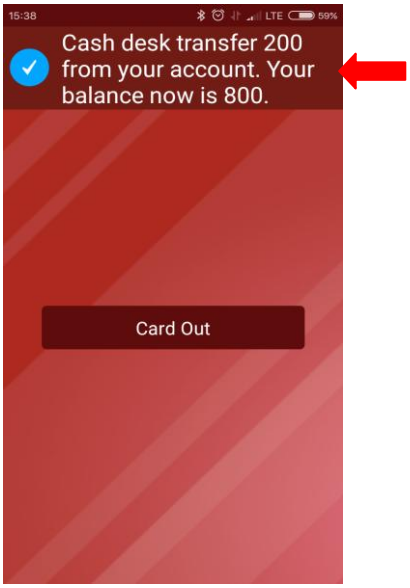
4. При успешной идентификации в окне кассы в поле **«Игрок»** отобразится фамилия клиента, а справа номер и баланс его бонусной карты. С помощью кнопок калькулятора кассовой формы (либо с компьютерной клавиатуры) в поле **«Сумма»** ввести сумму снимаемых с карты средств и нажать кнопку **«Провести»**.



5. В появившемся окне нажать **«Ок»** для подтверждения проведения операции.



После этого указанная сумма будет списана со счёта бонусной карты клиента. На экране смартфона в приложении **«Cardless»** появится сообщение о списании средств и текущем балансе клиента.



Внимание! Во время выполнения операций начисления средств на карту (Card In) и списания средств с карты (Card Out), смартфон должен находиться у считывателя до тех пора, пока кассир не проведет операцию и не увидит окно подтверждения. Если во время проведения операции смартфон убирается от считывателя либо прерывается Bluetooth-соединение, то проведение операции невозможно. В этом случае операцию необходимо провести снова.

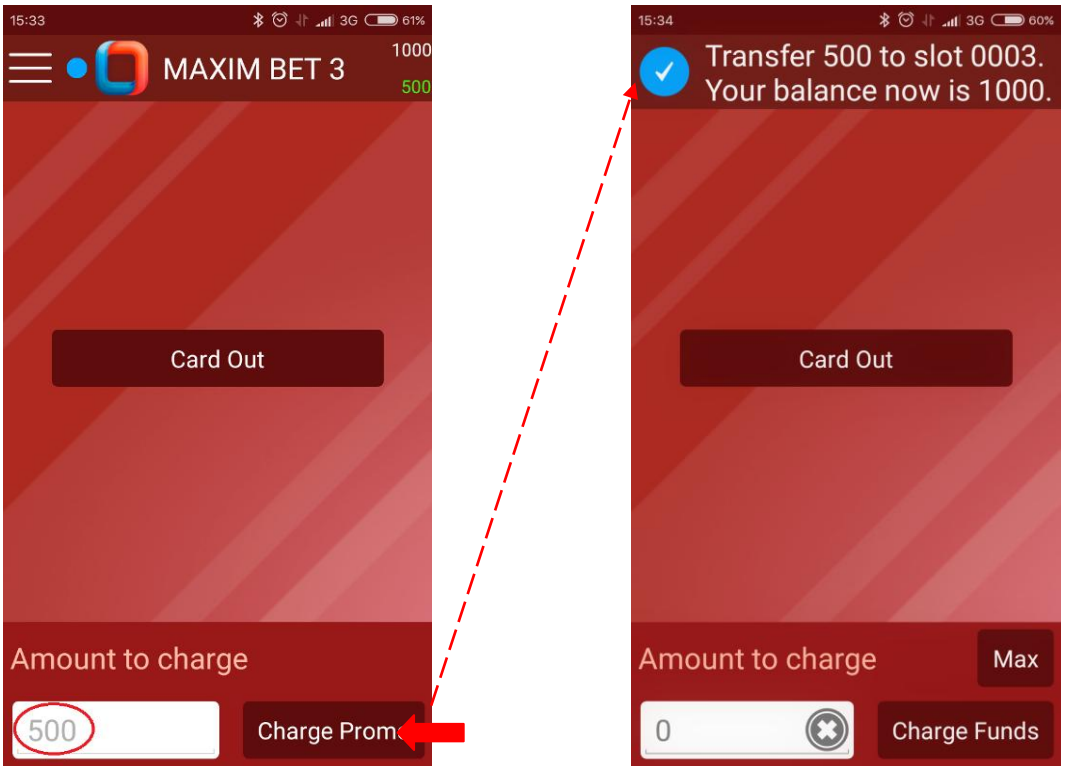
7.3.4 Зачисление кредитов на счёт ИА с помощью смартфона (In).

Перед проведением операции зачисления кредитов на аппарат со счёта бонусной карты с помощью смартфона клиент пополняет баланс карты через кассу. После чего клиент подходит к игровому аппарату. Далее порядок действий следующий:

1. На смартфоне клиент включает **Bluetooth** (если не включен) и запускает приложение «**Cardless**».

2. Клиент подносит свой смартфон к считывателю, встроенному в аппарат. В результате происходит авторизация, клиент может выбрать игру, а также зачислить кредиты.

3. В случае если у клиента на счёте есть Promo-кредиты, то в первую очередь в приложении в поле **«Amount to charge»** отобразится сумма Promo-кредитов, доступная для списания. На данном этапе клиент нажимает кнопку **«Charge Promo»** для подтверждения их списания и зачисления на игровой аппарат.

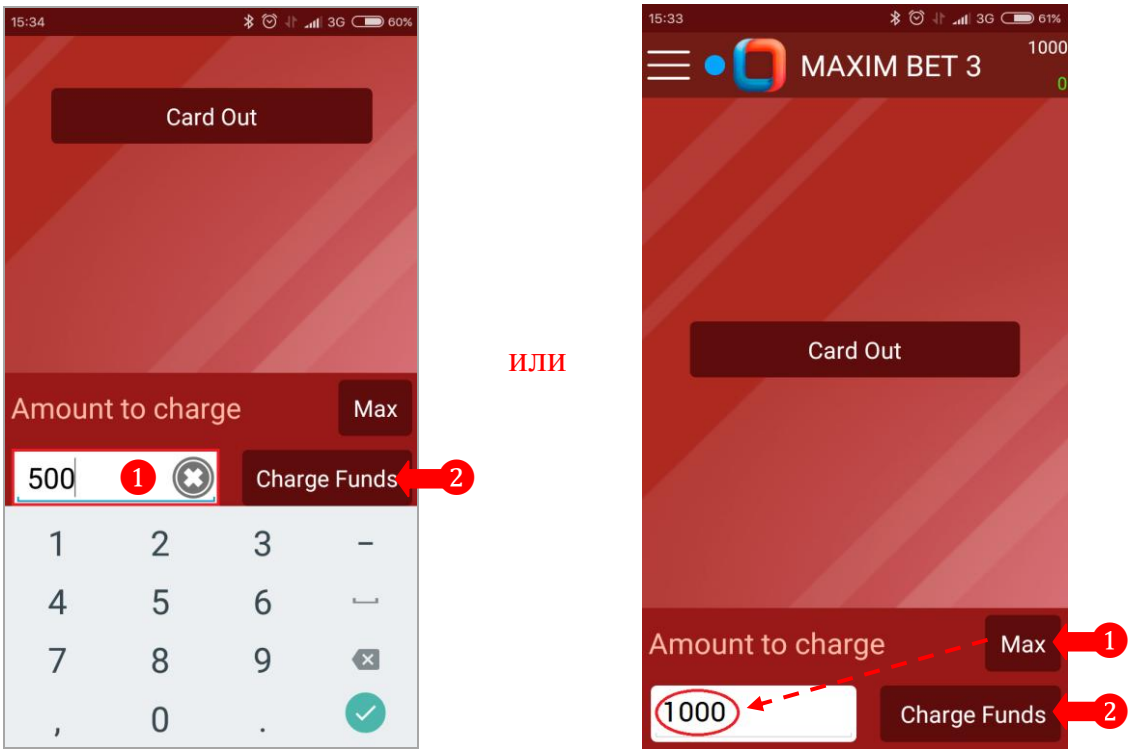


После нажатия кнопки Promo-кредиты будут списаны и преобразованы в кредиты с учетом деноминации, установленной на игровом аппарате. На экране смартфона в приложении появится сообщение о зачислении средств и текущем балансе клиента.

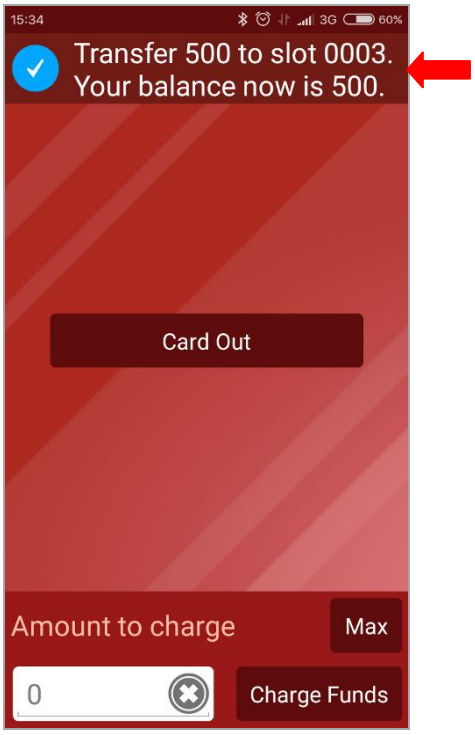
Примечание: При зачислении на игровой аппарат Promo-кредиты списываются в полном объёме. Сумма Promo-кредитов, зачисляемая на аппарат, редактированию не подлежит.

4. В случае если у клиента нет Promo-кредитов либо их недостаточно для игры, то он зачисляет средства с денежного счёта бонусной карты. Для этого клиент на смартфоне

нажимает на поле **«Amount to charge»** и вводит сумму для зачисления на аппарат, затем нажимает кнопку **«Charge Funds»**. Если клиент хочет зачислить на аппарат средства со счёта карты в полном объёме, то он просто нажимает кнопку **«Max»**, а затем «**Charge Funds**».



После нажатия кнопки средства будут списаны с карты и преобразованы в кредиты с учетом деноминации, установленной на игровом аппарате. На экране смартфона в приложении появится сообщение о зачислении средств и текущем балансе клиента.



Далее клиент играет на аппарате, в процессе игры приложение **«Cardless»** на смартфоне может быть закрыто.

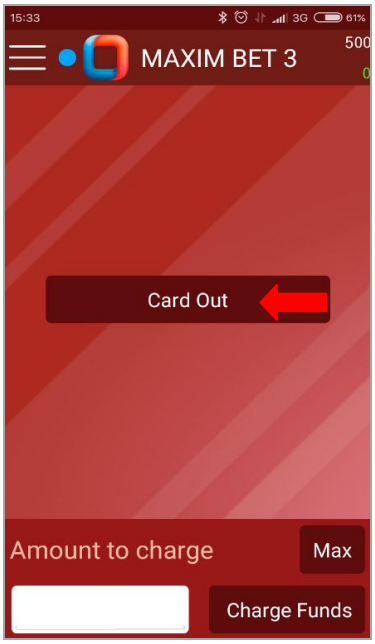
В любой момент клиент может закончить игру и вывести кредиты с аппарата на карту. Для этого, если Bluetooth-соединение было прервано или работа приложения **«Cardless»** завершена, потребуется выполнить подключение повторно.

Также доступна ручная выдача денежных средств (из кассы) клиенту со счёта игрового аппарата через слот-оператора (handpay).

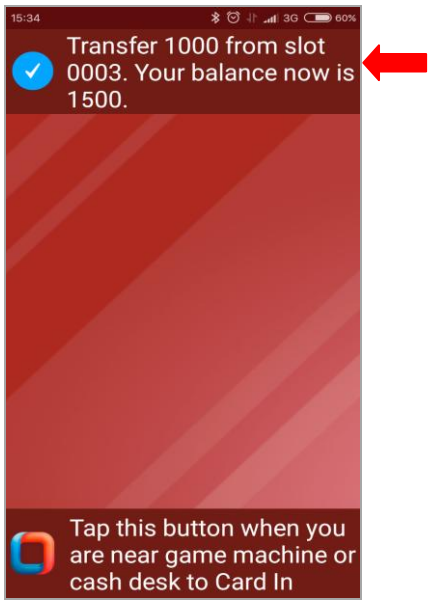
7.3.5 Вывод кредитов со счёта ИА с помощью мобильного телефона (Out).

Клиент закончил игру и хочет вывести кредиты с аппарата на счёт бонусной карты с помощью смартфона. В этом случае порядок действий следующий:

1. Клиент открывает на смартфоне приложение **«Cardless»** (если не запущено или свёрнуто) и нажимает на кнопку **«Card Out»**, отображающуюся в центре экрана.



После нажатия кнопки оставшиеся на аппарате кредиты будут преобразованы в денежную сумму (с учетом деноминации) и перечислены со счета аппарата на счет бонусной карты клиента. На экране смартфона в приложении появится сообщение о зачислении средств на карту и текущем балансе клиента.



В случае если вывод кредитов с аппарата с помощью смартфона невозможен (не удаётся установить подключение либо устройство разряжено), то доступна ручная выдача денежных средств (из кассы) клиенту со счёта игрового аппарата через слот-оператора (handpay).

Внимание! В случае если клиент отошёл от игрового аппарата (или ушел из клуба) и не вывел кредиты, то другой клиент не сможет вывести их с помощью смартфона на счёт своей карты. В этом случае также возможен только ручной вывод кредитов со счёта игрового аппарата через слот-оператора (handpay).

7.3.6 Порядок работы с приложением «Cardless» в режиме без Cashless.

В режиме **без Cashless** клиент может использовать свой смартфон чтобы:

- ✓ Авторизовываться на кассах и игровых аппаратах клуба;
- ✓ Играть на аппаратах и получать бонусы PTS на счёт PTS бонусной карты;
- ✓ Зачислять бонусы PTS на денежный счёт бонусной карты (***PTS → Card***);
- ✓ Переводит бонусы PTS на игровой аппарат (***PTS → JP***).

С точки зрения клиента бизнес-процесс игры на аппаратах **в режиме без Cashless** выглядит следующим образом:

1. Клиент регистрируется в клубе. Выдача персональной бонусной карты при этом необязательна.

2. На смартфон клиента скачивается и устанавливается приложение **«Cardless»**, после чего телефон регистрируется в системе **«SlotLogic»**.

3. Клиент подходит к игровому аппарату и перед началом игры подносит смартфон с запущенным приложением **«Cardless»** к считывателю, встроенному в аппарат, и нажимает кнопку внизу экрана. В результате происходит авторизация, клиент может выбрать игру, а также зачислить кредиты.

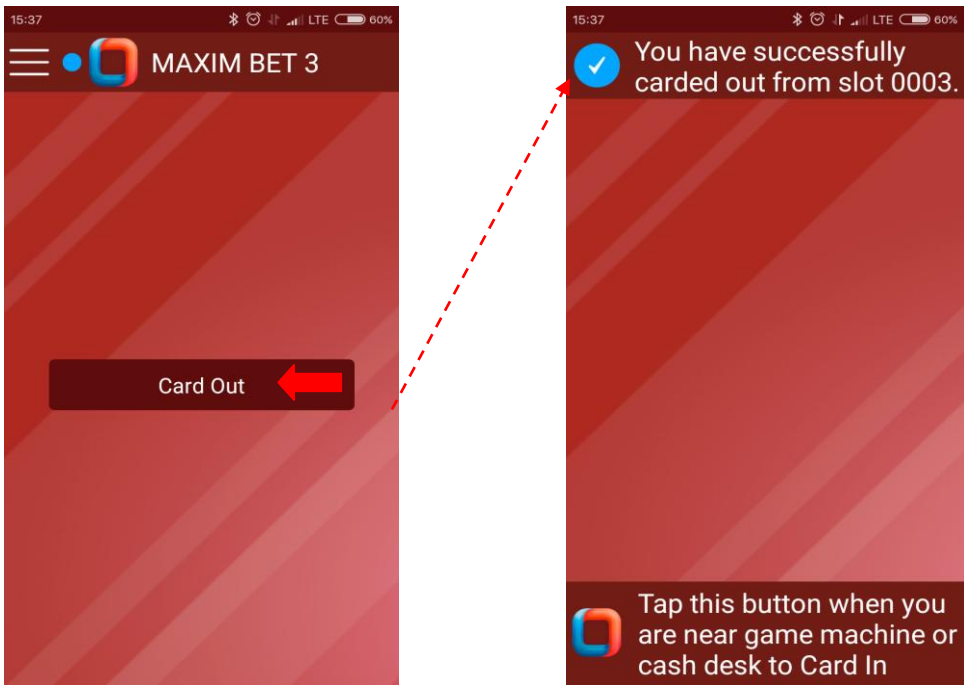
4. Чтобы зачислить кредиты на игровой аппарат клиент вставляет деньги в купюроприемник аппарата. Кредиты сразу зачисляются на аппарат.

5. Клиент играет на аппарате, за игру ему начисляются бонусы PTS. В процессе игры приложение **«Cardless»** на смартфоне может быть закрыто.

6. В любой момент клиент может закончить игру по одному из следующих сценариев:

6.1 Если клиент в выигрыше, то он выводит кредиты с аппарата способом «с ключа» (handpay). В результате сумма кредитов на аппарате станет равна **0**, тогда игровая сессия будет считаться оконченной и автоматически произойдет отвязка аккаунта клиента от аппарата.

6.2 Клиент нажимает в приложении **«Cardless»** на кнопку **«Card Out»**, происходит разрыв соединения без отвязки аккаунта клиента от аппарата. В этом случае кредиты останутся на аппарате, и клиент в любой момент сможет вернуться к игре либо завершить игру и вывести кредиты с аппарата способом «с ключа» (handpay).



6.3 Если клиент в проигрыше и сумма кредитов на аппарате равна **0**, тогда игровая сессия будет считаться оконченной и автоматически произойдет отвязка аккаунта клиента от аппарата.

7.3.7 Зачисление PTS на денежный счёт карты с помощью смартфона (PTS → Card).

Операция зачисления накопленных клиентом бонусов PTS со счёта PTS на денежный счёт бонусной карты с помощью смартфона осуществляется кассиром при обращении клиента на кассу.

Порядок действий следующий:

1. На смартфоне клиента включить **Bluetooth** и запустить приложение «**Cardless**».

2. В окне кассы нажать кнопку **«PTS → Card»**, расположенную на верхней панели формы. После нажатия цвет кнопки изменится на красный.



Примечание: *Если в системе включен* ***режим проверки карт сотрудников****, то для проведения операции* ***«PTS → Card»*** *менеджеру клуба и/или кассиру смены необходимо подтвердить её проведение, приложив к считывателю свои персональные карты. После успешной процедуры проверки карт сотрудников кнопка* ***«PTS → Card»*** *станет активной и операцию перевода PTS можно проводить.*

3. Для идентификации в системе поднести смартфон клиента с запущенным приложением **«Cardless»** к считывателю, подключенному к кассе, и нажать на кнопку внизу экрана.



4. При успешной идентификации в окне кассы в поле **«Игрок»** отобразится фамилия клиента, а справа номер его бонусной карты, денежный баланс и баланс PTS. В поле **«Сумма»** будет указана сумма накопленных клиентом PTS, которую можно перевести на денежный счёт. Для зачисления необходимо нажать кнопку **«Провести»**.



После проведения операции указанная сумма PTS будет зачислена на денежный счёт бонусной карты клиента.

Примечание: При выполнении на кассе операции зачисления PTS на денежный счёт бонусной карты клиента, можно единоразово зачислить только наибольшую сумму PTS, кратную значению «Порог». Поле «Сумма» редактированию не подлежит. Оставшуюся сумму PTS можно будет зачислить только после того, как она достигнет порогового значения.

7.3.8 Перевод PTS на игровой аппарат с помощью смартфона (PTS → JP).

Перевод PTS на игровой аппарат с помощью смартфона осуществляются кассиром через кассовую форму при обращении клиента на кассу.

Порядок действий следующий:

1. На смартфоне клиента включить **Bluetooth** и запустить приложение «**Cardless**».

2. Кассир в кассовой форме нажимает кнопку **«PTS → JP»**. После нажатия цвет кнопки изменится на красный.

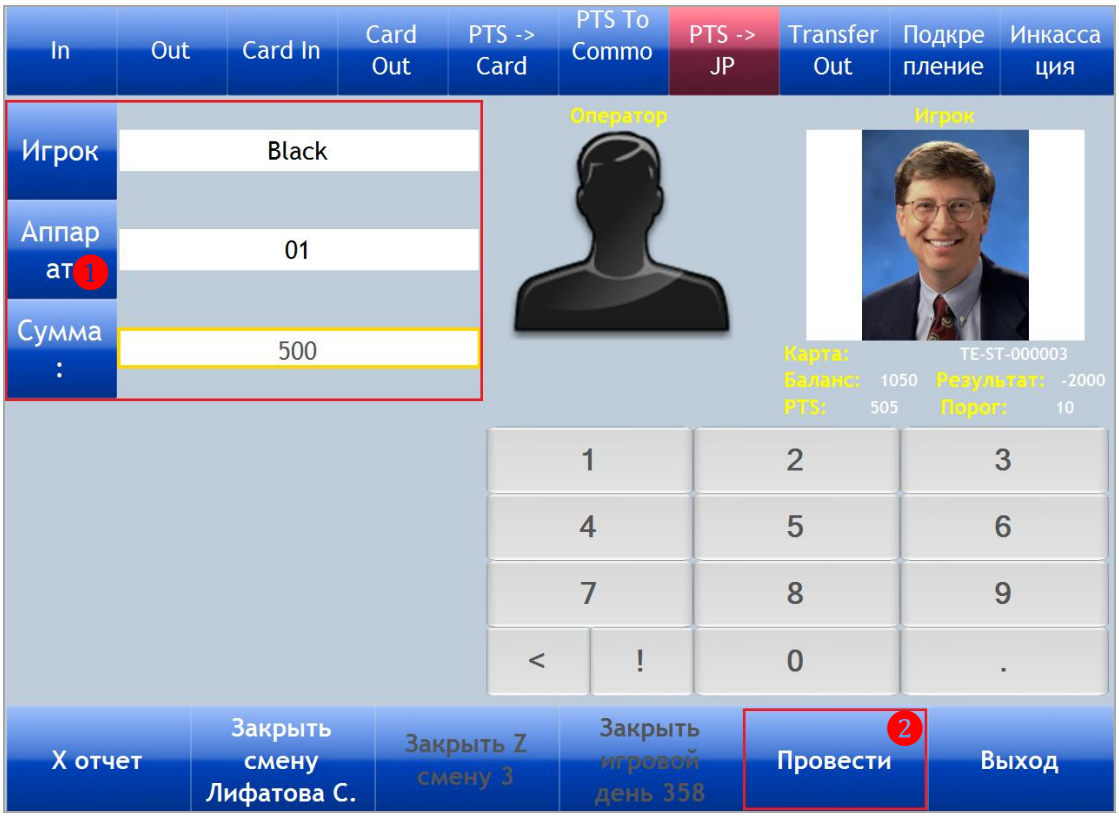


Внимание! В случае если в настройках системы НЕ установлена галочка в строке «Allow PTS→Jackpots» («Настройки» → «Игровые аппараты» → «Настройки» → вкладка «Cashdesk»), то кнопка «PTS → JP» не будет отображаться на кассовой форме.

3. Для идентификации в системе поднести смартфон клиента с запущенным приложением **«Cardless»** к считывателю, подключенному к кассе, и нажать на кнопку внизу экрана.

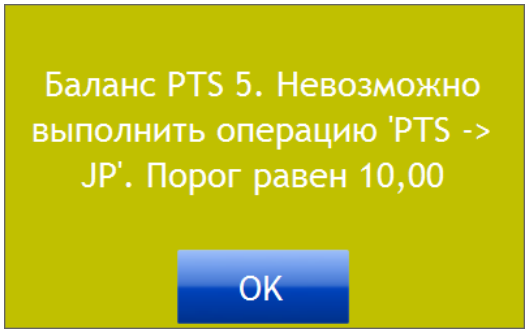


4. При успешной идентификации касса автоматически перейдёт в режим для проведения операции **«PTS → JP»**. В поле **«Игрок»** отобразится фамилия игрока – владельца бонусной карты, а в поле **«Сумма»** - сумма PTS, доступная для начисления на аппарат. Для выбора нужного аппарата необходимо нажать кнопку **«Аппарат»**, для проведения операции нажать кнопку **«Провести»**.



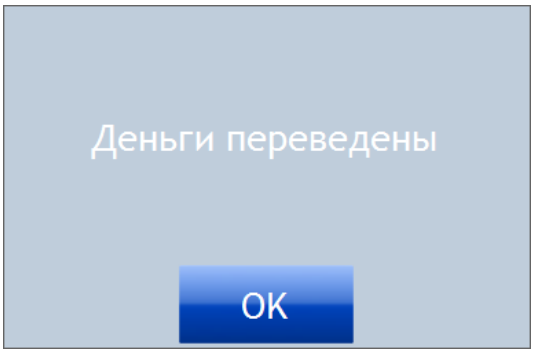
Примечание: При проведении операции «PTS → JP» поля «Игрок» и «Сумма» изменению и редактированию не подлежат. Сумма PTS для начисления на аппарат всегда кратна порогу списания PTS, заданному в настройках системы («Игровые аппараты» → «Поощрения» → «Обзор поощрений» → кнопка «Настройки»).

В случае если на бонусной карте игрока сумма PTS меньше порога списания, то после считывания карты в окне кассы появится диалоговое окно с сообщением о невозможности выполнить операцию «PTS → JP».



5. При успешном проведении операции переведённая сумма PTS будет начислена на аппарат в виде игровых кредитов, а в окне кассы появится диалоговое окно с сообщением **«Деньги переведены»**. Для закрытия окна нажать кнопку 

.



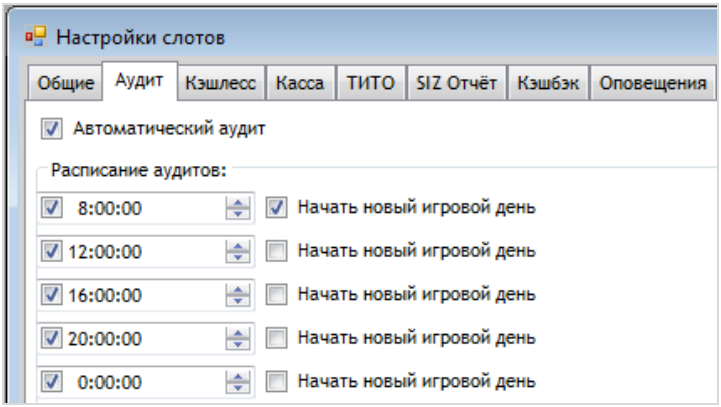
Обращаем внимание, что в игровых аппаратах суммы по операциям **«PTS → JP»** фиксируются счётчиком джекпота.

7.4 Аудит.

Для того чтобы узнать доходность, которую приносят игровые аппараты, необходимо периодически проводить аудит. Периодичность проведения аудита может быть любой: раз в день, раз в неделю или любая другая, удобная для клуба.

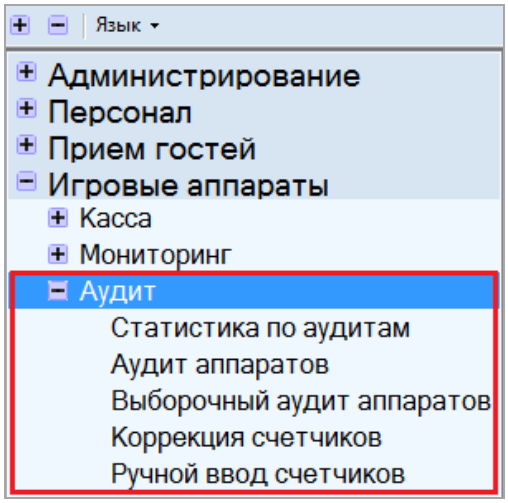
При проведении процедуры аудита выполняется загрузка в систему значений счётчиков аппаратов, по которым и рассчитывается доходность.

Также в системе с помощью настроек можно задать расписание проведения процедур аудита игровых аппаратов автоматически ежедневно в указанное время (**«Настройки»** → **«Игровые аппараты»** → **«Настройки»** вкладка **«Аудит»**).



Значения счетчиков аппаратов с поддержкой SAS-протокола фиксируются сервером автоматически.

Аудит игровых аппаратов, просмотр статистики по проведённым аудитам, а также ручной ввод и коррекция счётчиков аппаратов осуществляется в системе через раздел меню **«Игровые аппараты»** → **«Аудит»**.



Рассмотрим перечисленный функционал подробнее в следующих пунктах текущего раздела.

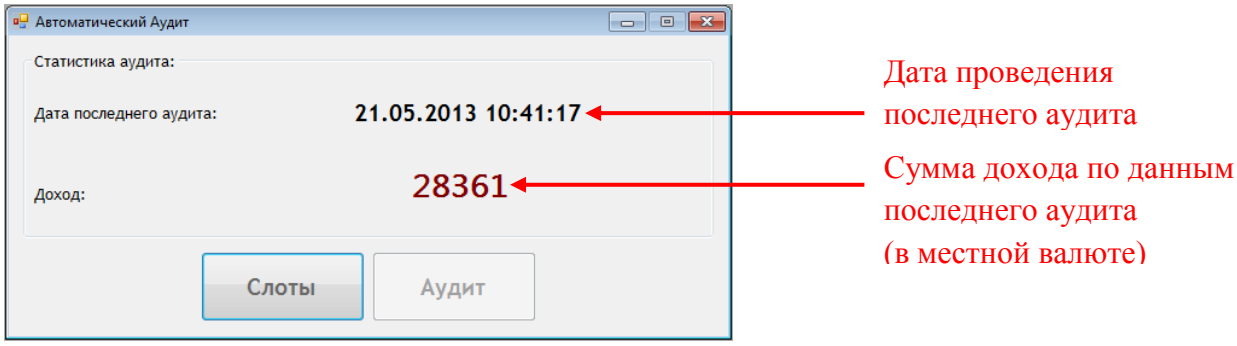
7.4.1 Проведение аудита игровых аппаратов.

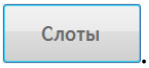
Перед проведением аудита необходимо с помощью формы мониторинга состояния аппаратов убедиться в том, что все аппараты подключены корректно («Игровые аппараты» → «Мониторинг» → «Мониторинг SMIB`ов и ИА», столбец «Slot»).

Также рекомендуется, чтобы в момент проведения аудита на аппаратах никто не играл.

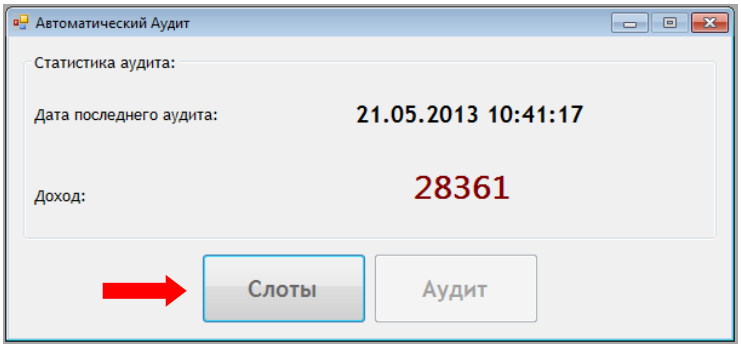
Для проведения очередного аудита необходимо выполнить следующее:

1. В главном меню системы выбрать **«Игровые аппараты» → «Аудит» → «Аудит аппаратов»**. Откроется форма для проведения аудита - **«Автоматический аудит».**



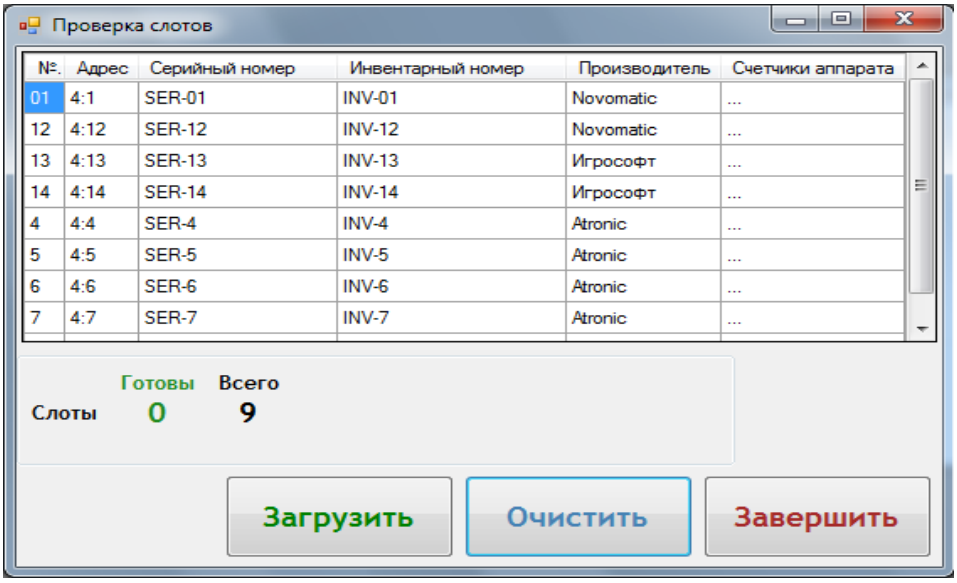
2. Для открытия формы загрузки данных счётчиков игровых аппаратов нажать кнопку 

.

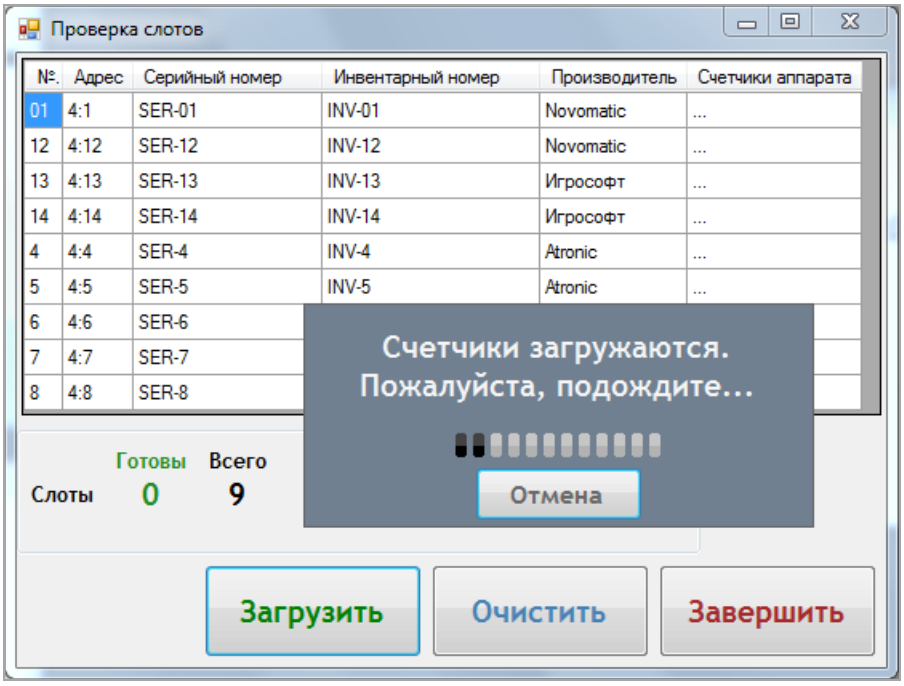


3. Откроется форма **«Проверка слотов»**, в которой отображаются все подключенные игровые аппараты клуба. В списке содержатся следующие данные:

- Номер аппарата.
- Адрес аппарата.
- Серийный номер аппарата.
- Инвентарный номер аппарата.
- Производитель аппарата.
- Результат загрузки счётчиков аппарата.

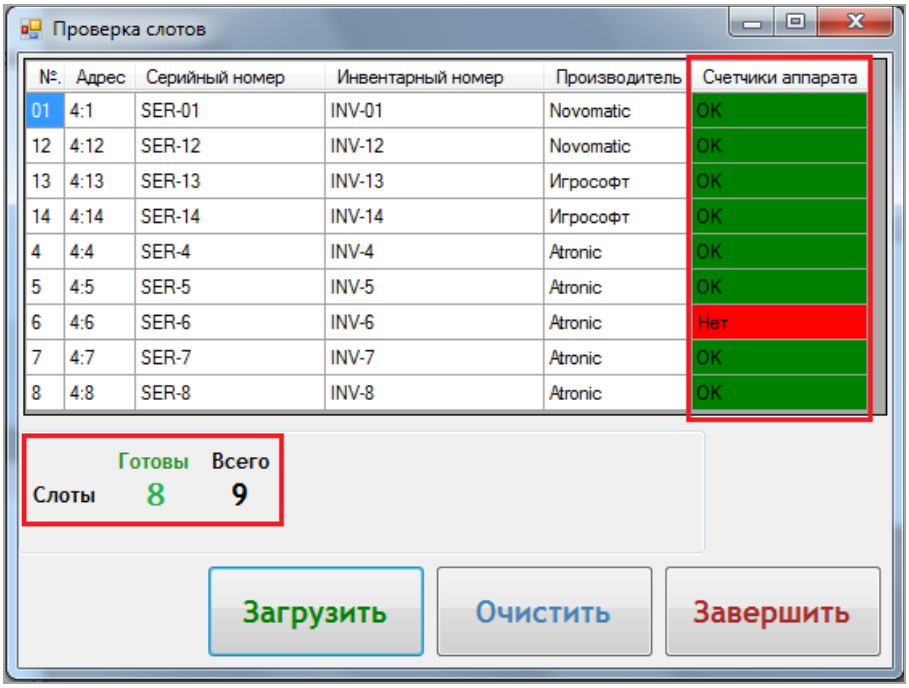


Для загрузки данных счётчиков в систему необходимо нажать кнопку Загрузить, после чего начнётся загрузка, которая может занять некоторое время (в зависимости от количества аппаратов).



4. По окончании загрузки в столбце **«Счётчики аппаратов»** отобразится результат загрузки:

- OK - загрузка прошла успешно.
- Нет - загрузка не выполнена (возможно, аппарат не подключен).
- Готовы Всего / Слоты 8 9 - счётчики загружены по 8-ми аппаратам из 9-ти.



В случае если Вы не хотите сохранять загруженные данные и продолжать аудит, то необходимо нажать на кнопку 

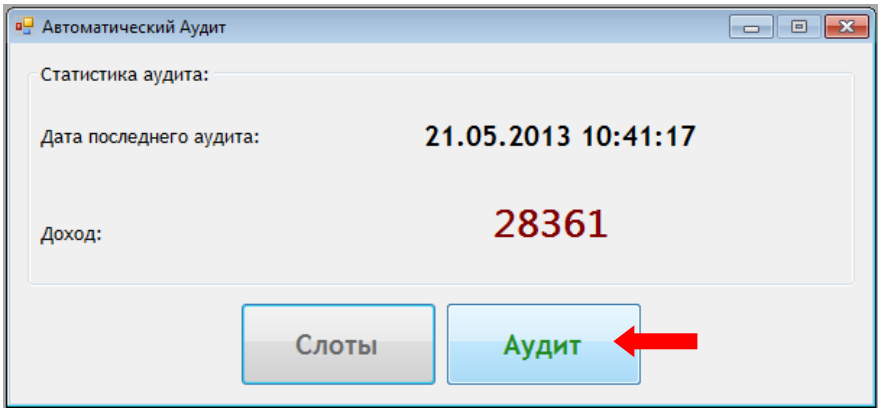
и закрыть форму, нажав на кнопку .

Для продолжения аудита, необходимо нажать на кнопку 

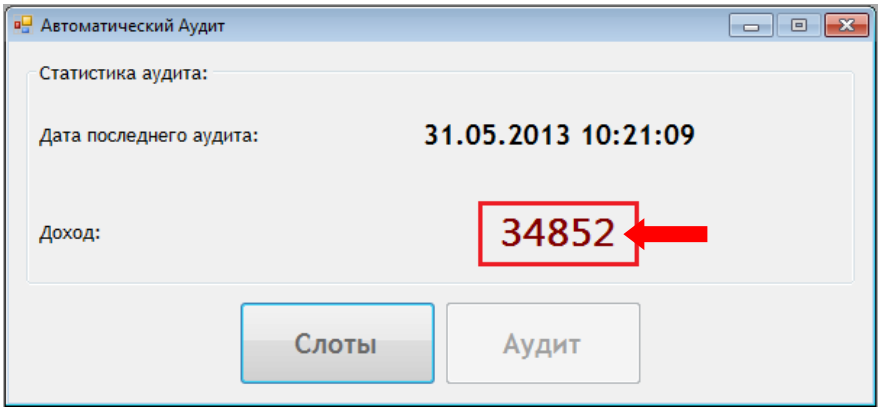
.

5. Далее, для расчёта доходности на основе загруженных данных счётчиков, необходимо на форме **«Автоматический аудит»** нажать кнопку 

.



После нажатия кнопки произойдет автоматический расчёт, и полученная сумма дохода по аппаратам отобразится на форме.



Примечание: При аудите доходность аппаратов рассчитывается относительно даты последнего аудита. То есть, для расчётов берётся период, начало которого – это дата и время последнего аудита (в нашем примере 21.05.13, 10:41), а окончание – дата и время очередного аудита (в нашем примере 31.05.13, 10:21).

Просмотр данных по каждому проведенному аудиту доступен на форме **«Audits statistic»** («Slots» → «Audit» → «Audits statistic», подробнее см. «Статистика по аудитам»).

Просмотр финансовой и игровой статистики ИА, основанной на данных аудита, доступен на форме **«New hall plan»** («Slots» → «Monitoring» → «New hall plan», подробнее см. «Мониторинг»).

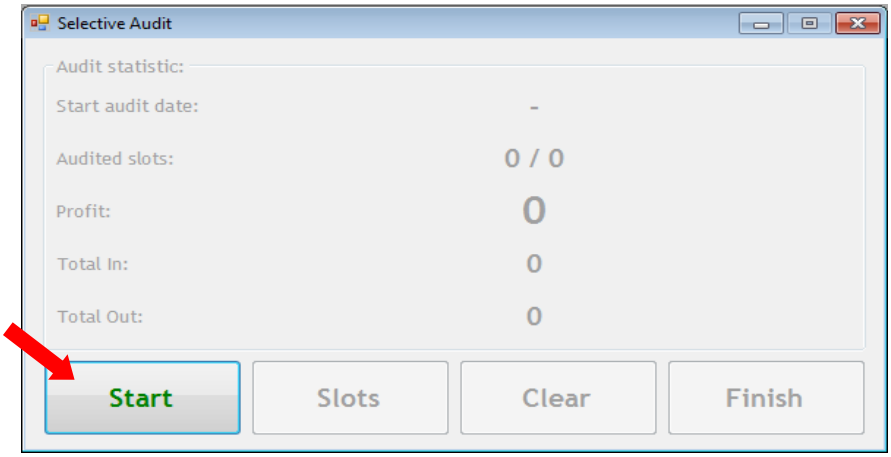
7.4.2 Проведение выборочного аудита игровых аппаратов.

Если необходимо выполнить аудит вручную по каждому игровому аппарату, либо выборочно по некоторым аппаратам, то в этом случае Вы можете провести выборочный аудит.

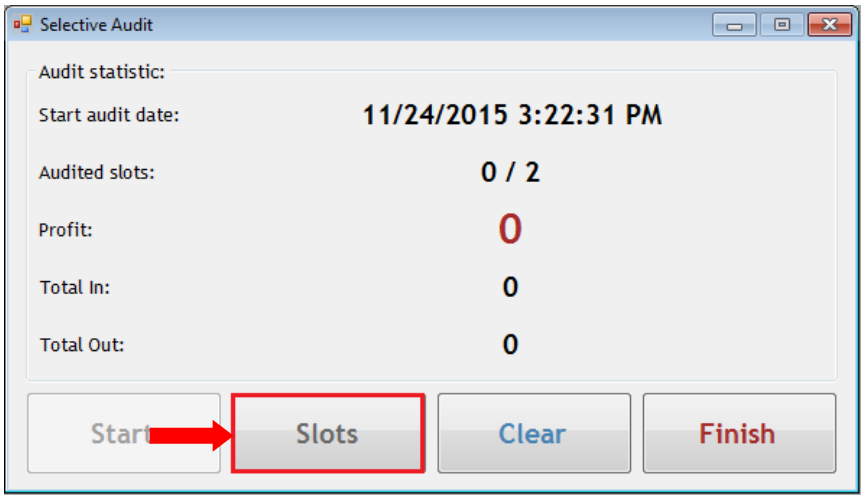
Порядок действий при проведении выборочного аудита:

1. В главном меню системы выбрать **«Slots» → «Audit» → «Selective Audit»**.

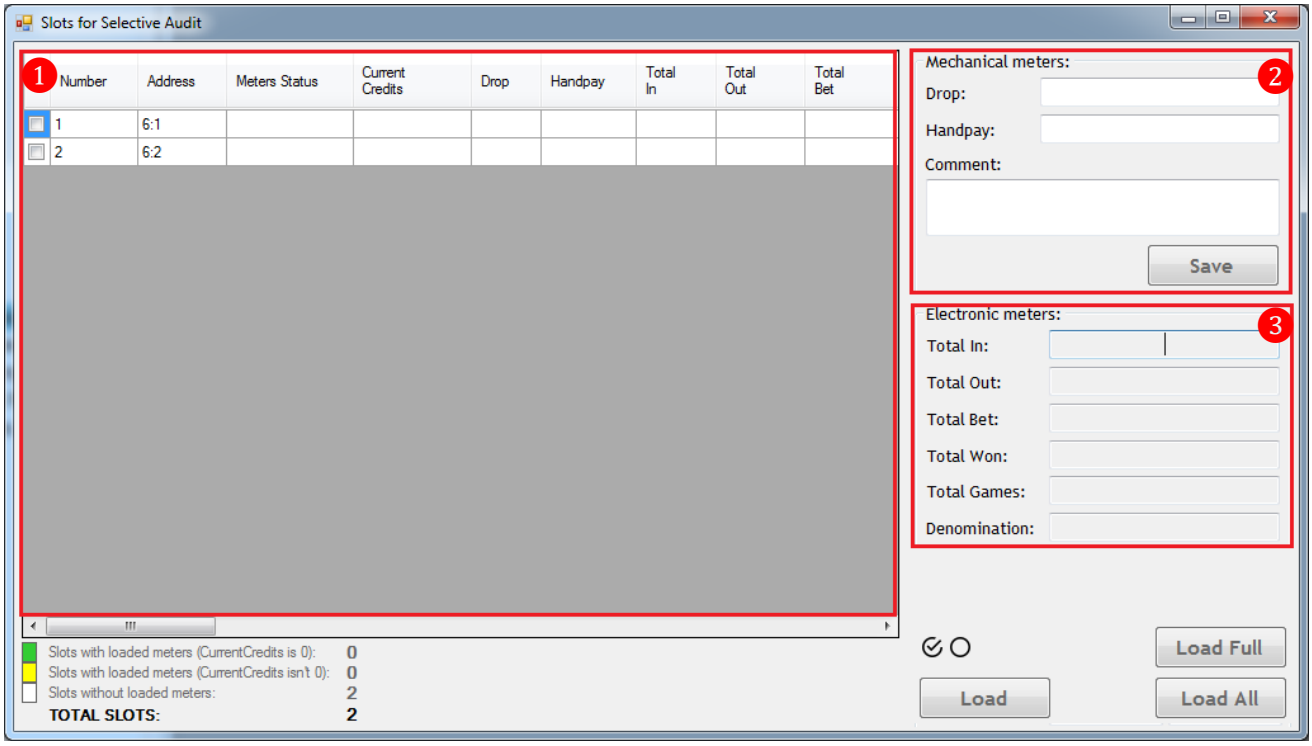
2. Откроется форма для проведения аудита - **«Selective Audit»**. Для запуска процесса выборочного аудита необходимо нажать кнопку Start.



3. Далее, для открытия формы выбора аппаратов и загрузки данных их счётчиков, нажать кнопку Slots.



4. Откроется форма **«Slots for Selective Audit»**.



Данная форма содержит следующие элементы:

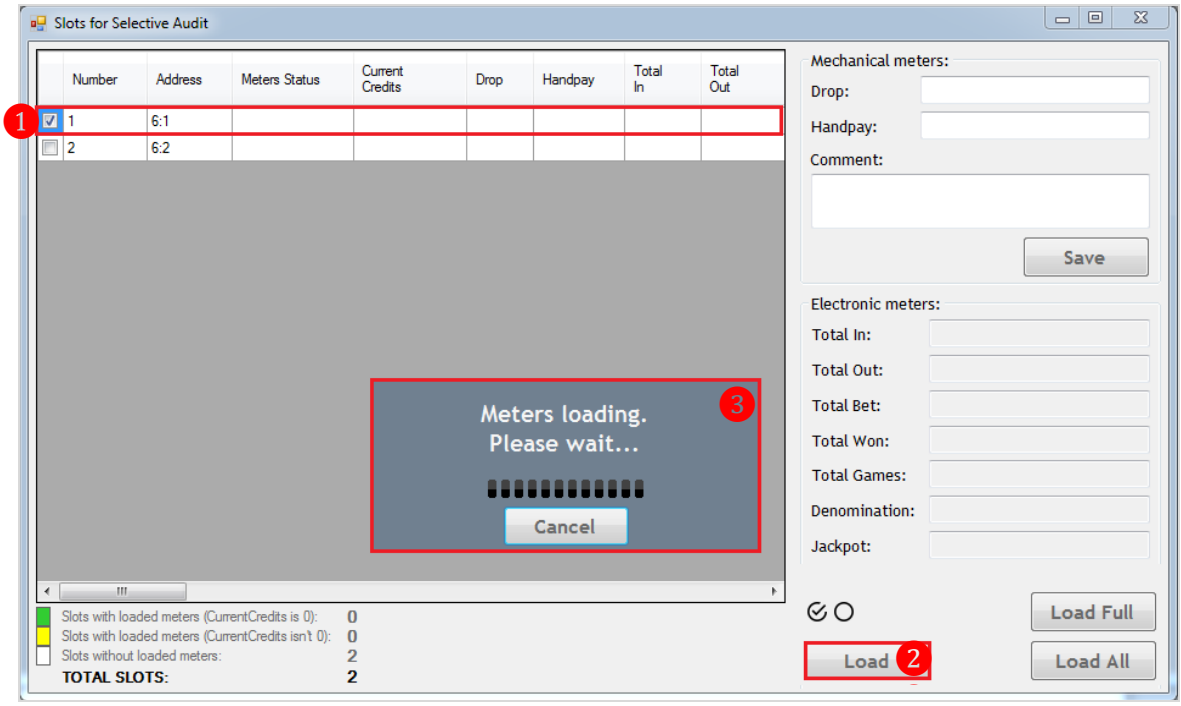
1 Список игровых аппаратов клуба, включающий колонки для загрузки данных:

Колонки	Содержание
Number	Номер аппарата
Address	Адрес аппарата
Meters Status	Статус аппарата в момент проведения аудита: • ONLINE - аппарат находился в сети. • OFFLINE - аппарат не находился в сети. • [red] - не были получены значения счётчиков аппарата.
Current Credit	Текущее значение кредитов на ИА
Drop	Значения электронных и механических счётчиков ИА
Handpay	
Total In	
Total Out	
Total Bet	
Total Won	
Total Games	
Wins и т.п.	
Profit	Доход аппарата
Comment	Комментарий к аппарату (вводится в поле **«Comment»** [3] при необходимости)

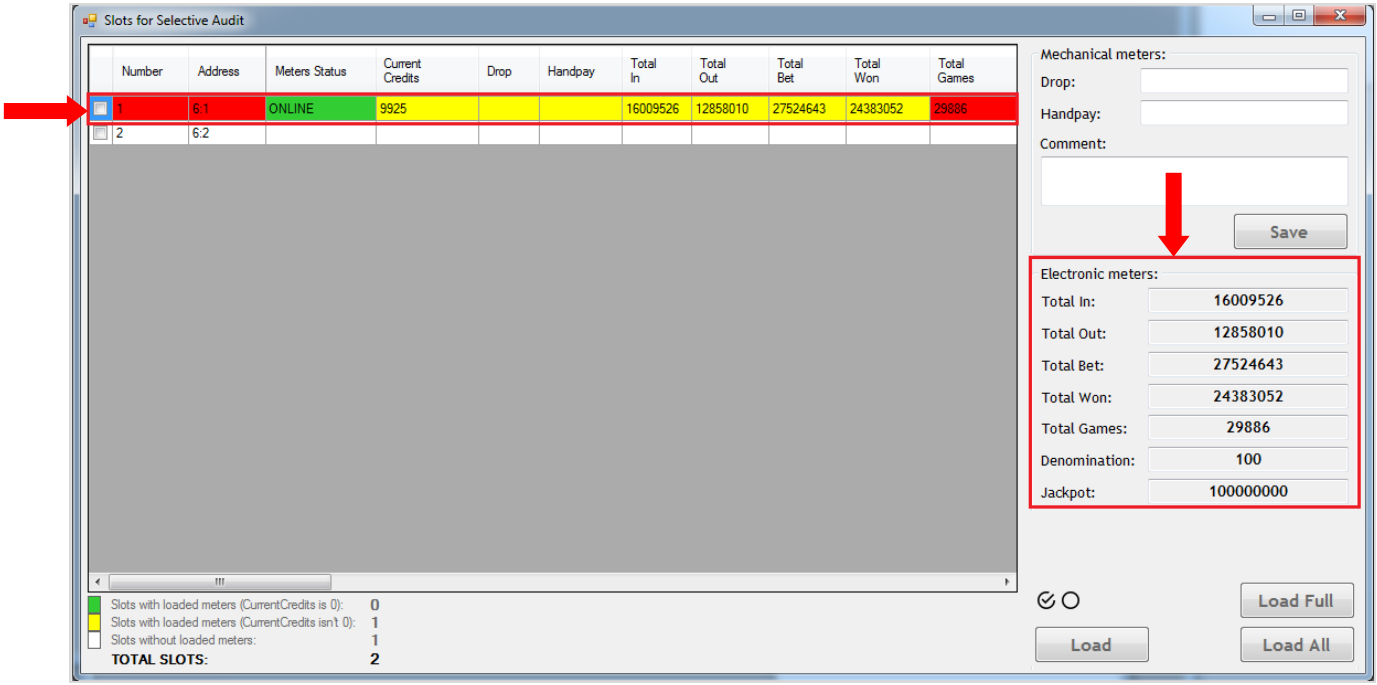
2 Поля для ввода значений механических счётчиков аппарата (Drop, Handpay) и комментария. Заполняются при желании, так как на доходность аппаратов не влияют, только для статистики.

3 Поля отображения значений электронных счётчиков аппарата (Total In, Total Out, Total Bet, Total Won, Total Games, Denomination, Jackpot, Total Bonus).

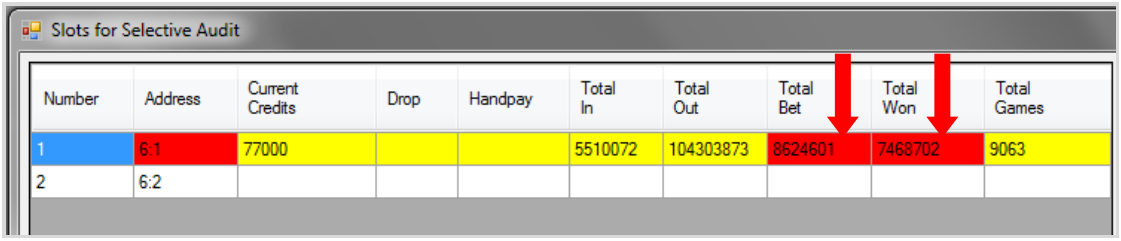
На данном этапе необходимо выбрать из списка нужный аппарат, установив галочку перед его номером, и нажать кнопку Load, после чего начнётся загрузка его счётчиков.



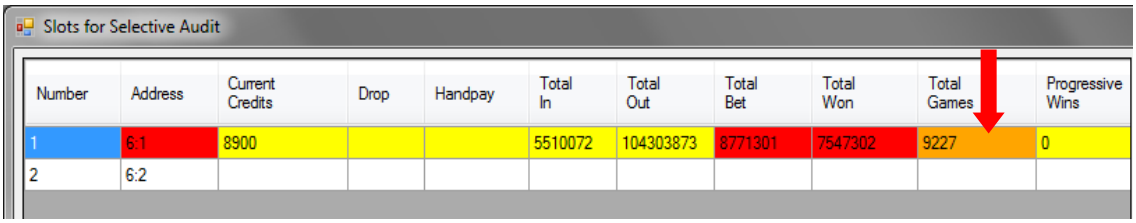
5. По окончании загрузки значения счётчиков отобразятся в таблице и справа на форме.



- В случае если значение какого-либо загруженного электронного счётчика ИА подсвечено красным фоном - значит, данное значение превышает допустимую разницу. Корректировку таких значений можно выполнить вручную сразу либо позже через форму **«Audits statistic»** («Slots» → «Audit» → «Audits statistic», подробнее в п. «Корректировка значений счётчиков ИА»).

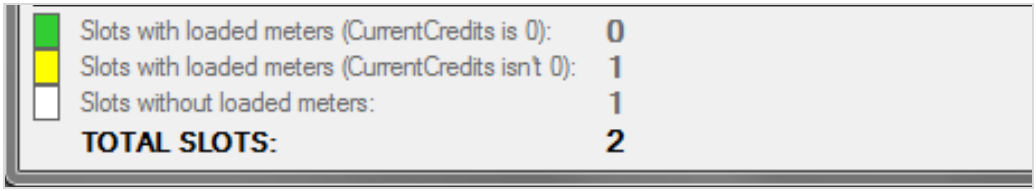


- В случае если значение какого-либо загруженного электронного счётчика ИА подсвечено оранжевым фоном - значит, данное значение по каким-либо причинам некорректное. Корректировку таких значений также можно выполнить вручную сразу либо позже через форму **«Audits statistic»** («Slots» → «Audit» → «Audits statistic», подробнее в п. «Корректировка значений счётчиков ИА»).



Внимание! Для клубов, использующих сервис централизации данных, рекомендуется проводить коррекцию в процессе процедуры выборочного аудита («Selective Audit») непосредственно сразу после загрузки значений счетчиков ИА. В тех клубах, где сервис централизации данных не используется, можно проводить коррекцию счетчиков последнего аудита через форму «Audits Statistc».

Под таблицей внизу формы отображается состояние текущей процедуры выборочного аудита с описанием условных обозначений в списке ИА:



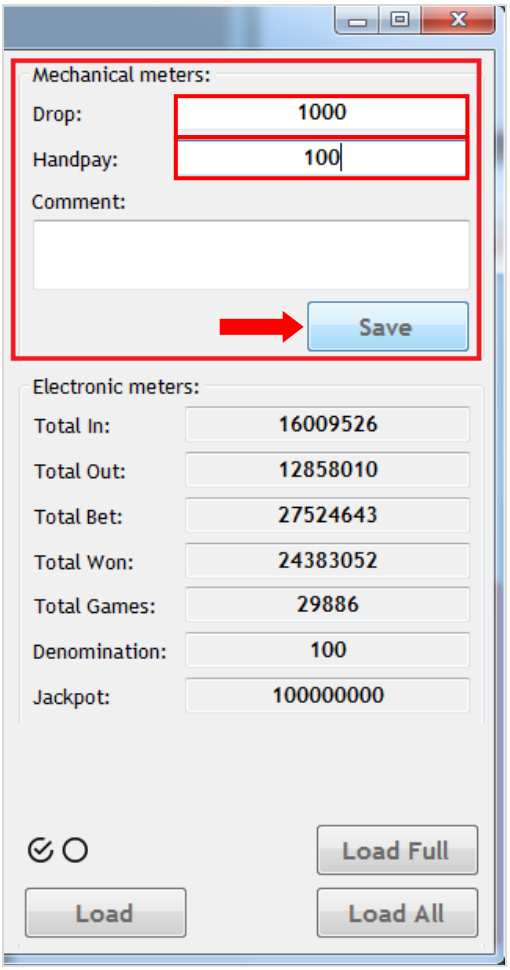
– аппараты без кредитов с загруженными счётчиками.

– аппараты с кредитами с загруженными счётчиками.

– аппараты без загруженных счётчиков.

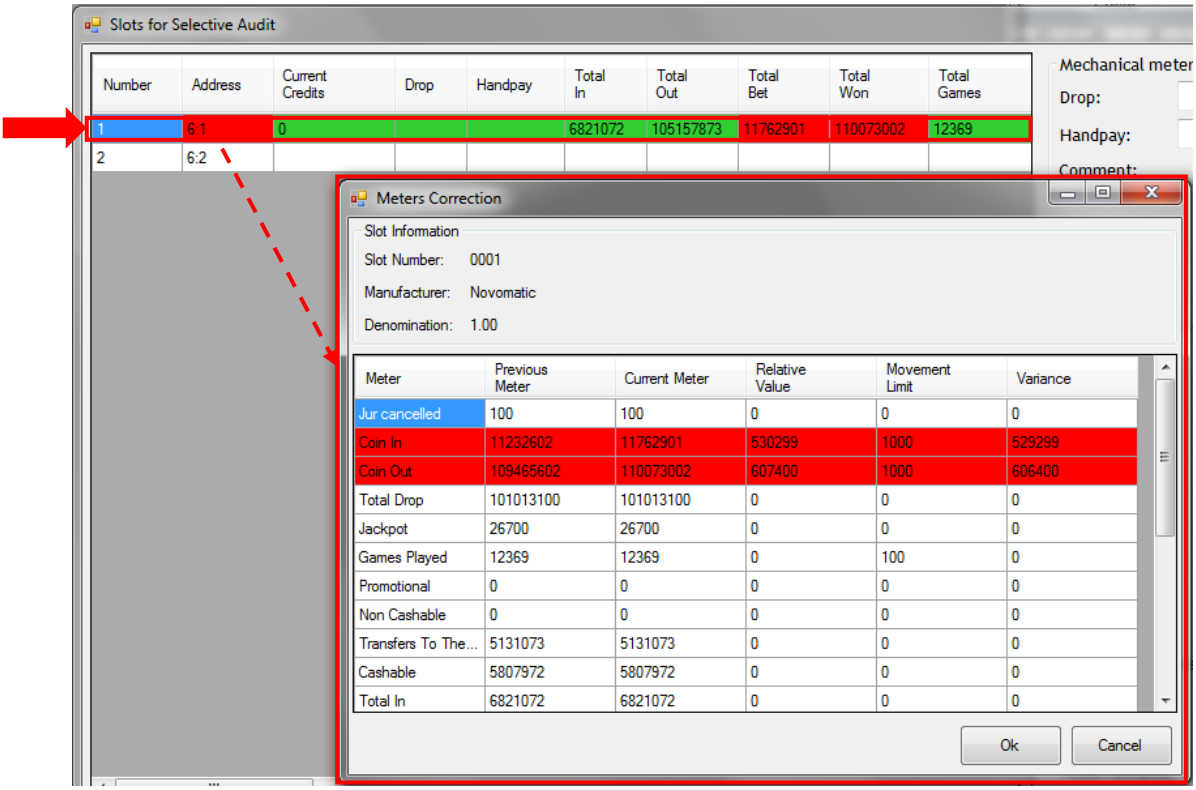
TOTAL SLOTS – всего игровых аппаратов.

В правой части формы с помощью клавиатуры введите значения механических счётчиков аппарат - **Drop** и **Handpay**, и комментарий при необходимости. Для сохранения нажмите кнопку Save.

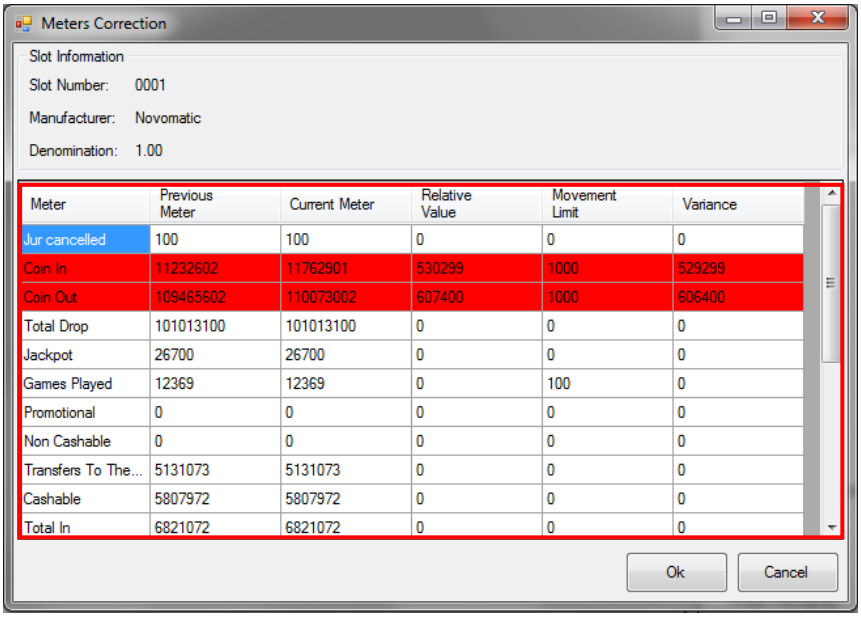


После нажатия кнопки значения счетчиков ИА будут сохранены в базу данных, также будет рассчитана доходность аппарата (колонка **«Profit»**).

6. Далее, если при загрузке были получены подозрительные значения счётчиков или значения, превышающие допустимую разницу, их можно сразу скорректировать. Для этого двойным кликом мыши по строке с номером аппарата откройте форму **«Meters Correction»**.



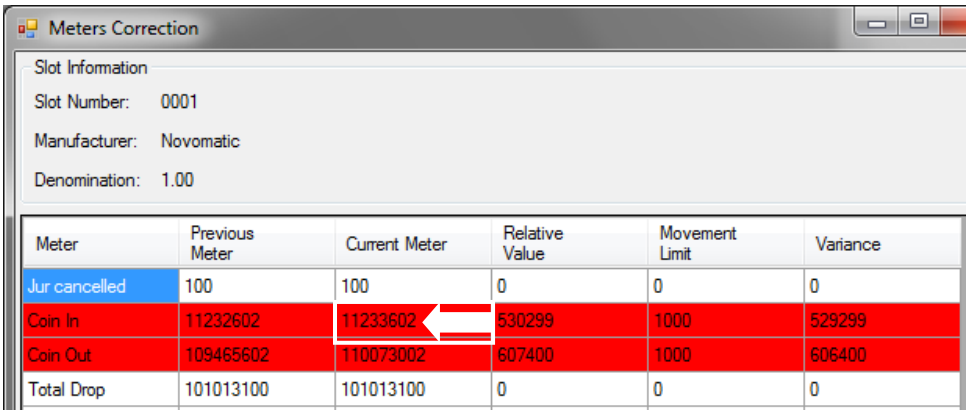
7. На форме **«Meters Correction»** будет отображаться таблица со списком всех загруженных значений счётчиков ИА.



Колонки	Содержание
Meter	Названия счётчиков ИА
Previous Meter	Значения счётчиков, загруженные во время предыдущего аудита ИА
Current Meter	Значения счётчиков, загруженные во время текущего аудита ИА, ***Current Meter ≤ Previous Meter + Movement Limit***
Relative Meter	Разница между значениями ***Current Meter*** и ***Previous Meter***, ***Relative Meter ≤ Movement Limit***
Movement Limit	Величина допустимой разницы между значениями ***Current Meter*** и ***Previous Meter***
Variance	Величина превышения значением ***Current Meter*** допустимой разницы, ***Variance = Relative Meter - Movement Limit*** (разница < **0** отображается как **0**)

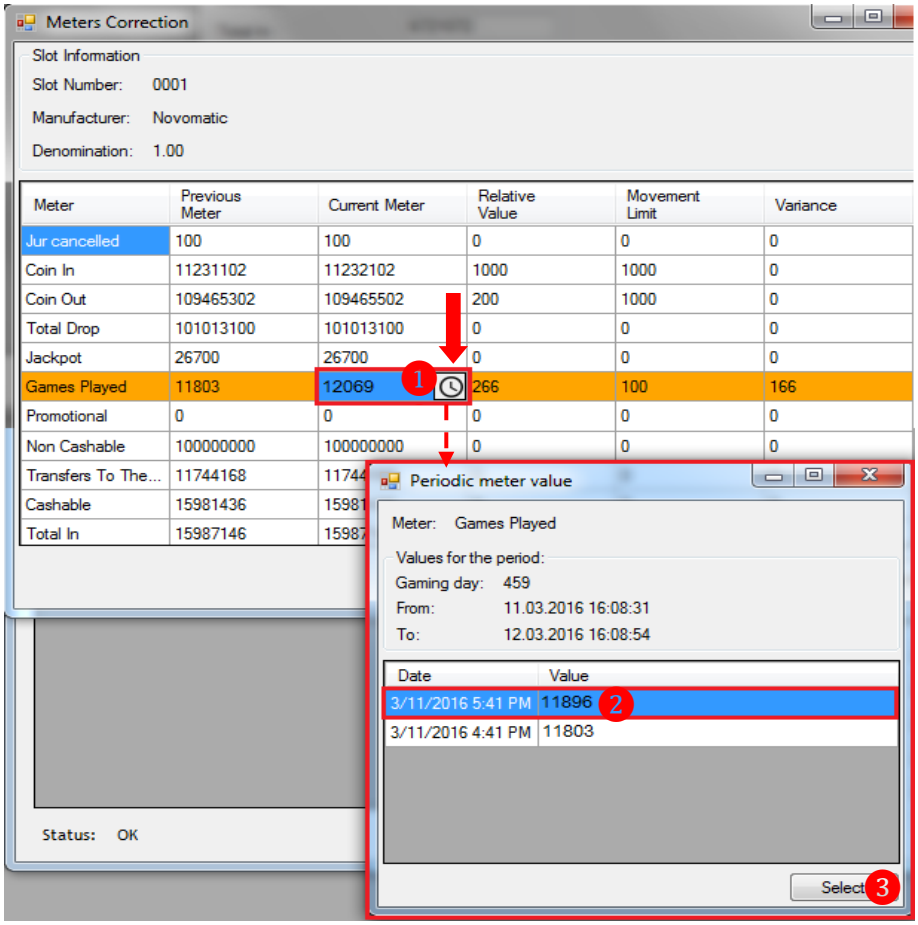
Все некорректные и подозрительные значения счётчиков, полученные в результате текущего аудита, подсвечиваются красным и оранжевым фоном соответственно.

Для того чтобы выполнить корректировку, необходимо в колонке ***Current Meter*** двойным кликом мыши активировать ячейку с некорректным значением и с помощью клавиатуры ввести новое значение счётчика. В нашем примере текущее значение счётчика **Coin In** не должно превышать ***11233602*** *(11232602 + 1000).*

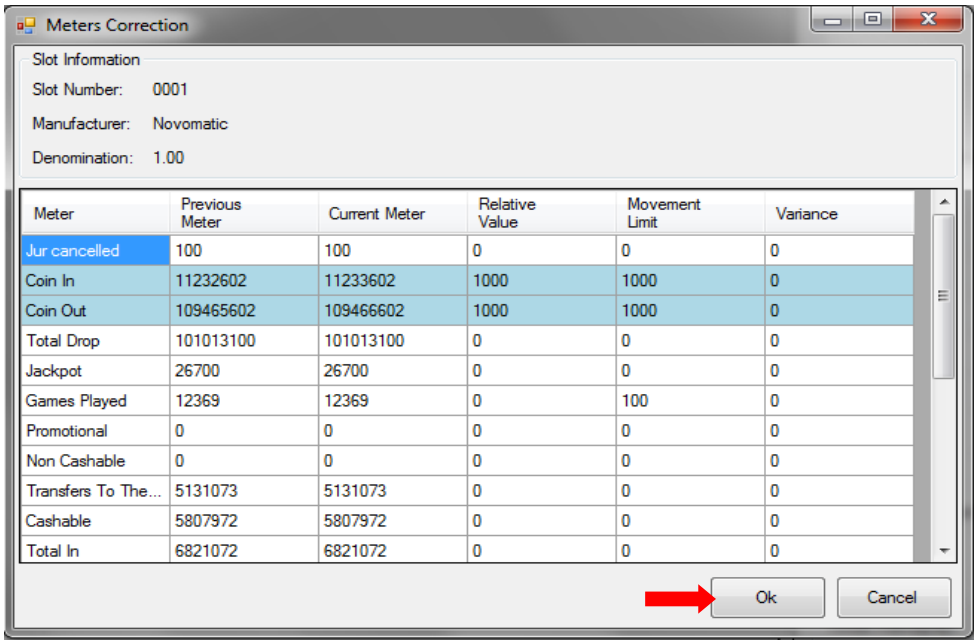


Таким же образом в колонке **Current Meter** редактируются все некорректные значения счётчиков аппарата.

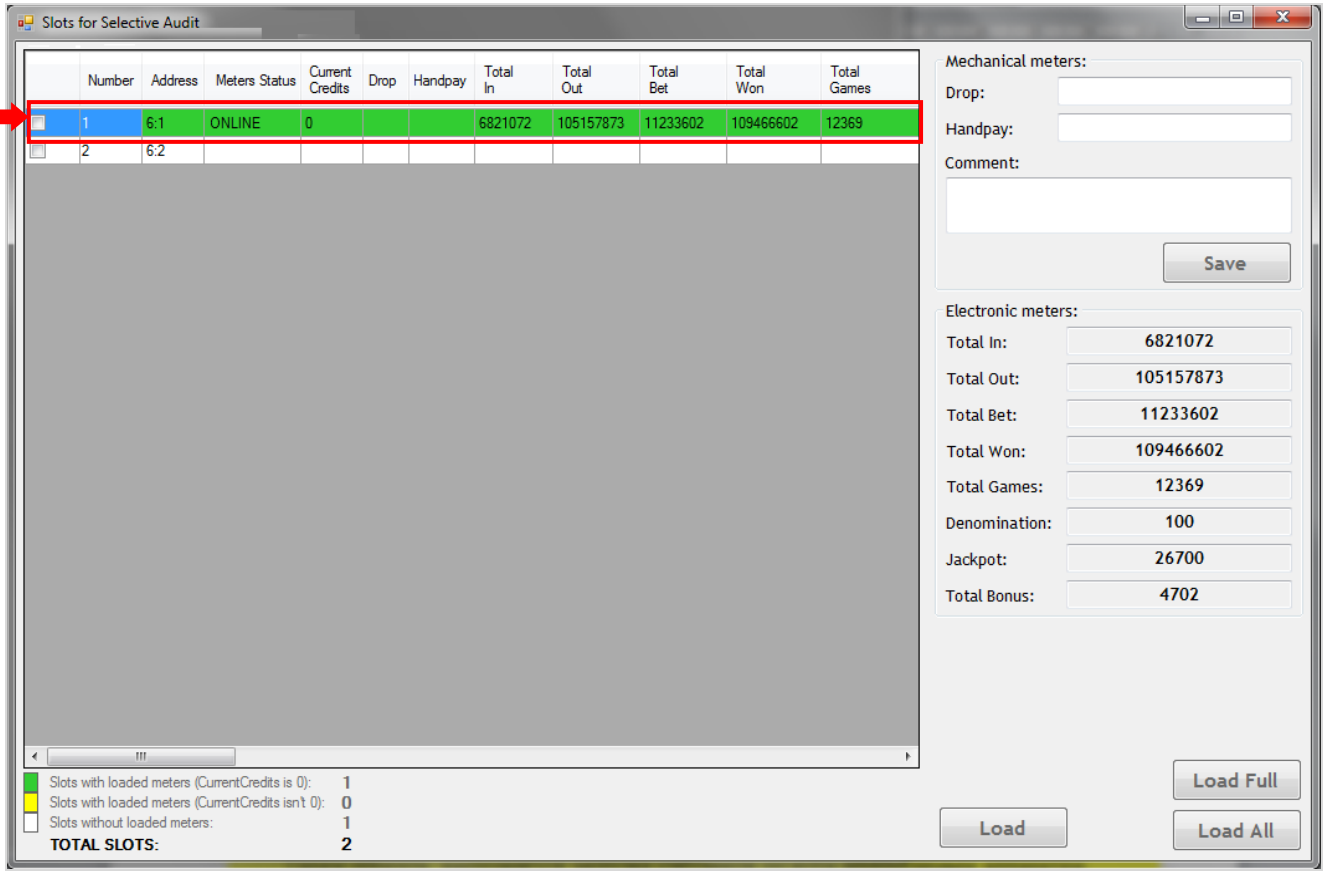
Примечание: *В случае если в системе активирована опция* ***«Periodic meters»*** *(«Settings» → «Slots» → «Settings»), то при корректировке значение счётчика можно выбрать из промежуточных значений, полученных в результате автоматических опросов ИА в рамках игрового дня. Для этого необходимо в колонке* ***Current Meter*** *навести курсор мыши на нужную ячейку и нажать на появившийся значок* *. В открывшейся форме* ***«Periodic meter value»*** *кликом мыши выбрать строку с верным значением счётчика и нажать* ***«Select»****.*



8. Если введённые значения счётчиков корректны, то подсветка строк изменится на серый. По окончании корректировки необходимо нажать кнопку **«ОК»** для сохранения введённых значений.



После сохранения скорректированные значения счётчиков аппарата перезапишутся в базе, и в списке аппаратов он уже не будет подсвечиваться красным или оранжевым цветом.

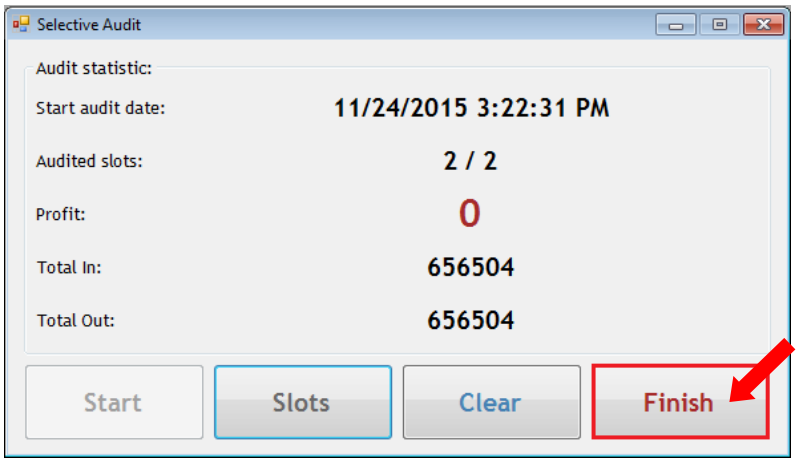


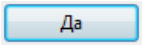
Таким образом выполняется загрузка счётчиков по всем необходимым аппаратам.

9. По окончании загрузки/ввода значений счётчиков игровых аппаратов, необходимо закрыть данную форму, нажав на кнопку .

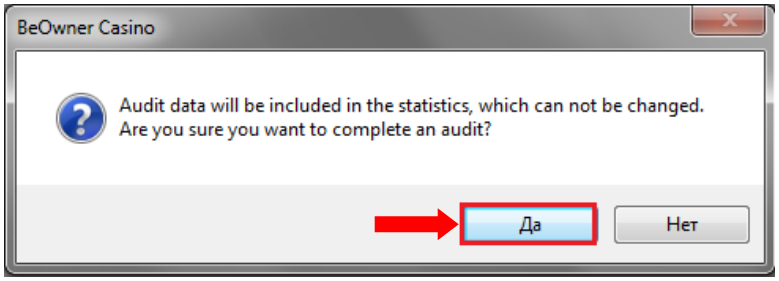
10. После закрытия формы слотов на форме **«Selective Audit»** отобразятся результаты проведённого аудита (дата и время, количество аппаратов, доход). Для сохранения результатов необходимо нажать кнопку 

.



11. Далее необходимо подтвердить завершение аудита, нажав в открывшемся окне кнопку 

.



Примечание: Как при полном аудите, так и при выборочном аудите доходность аппаратов рассчитывается относительно даты последнего аудита. То есть, для расчётов берётся период, начало которого – это дата и время последнего аудита, а окончание – дата и время очередного аудита.

Просмотр данных по каждому проведенному аудиту доступен на форме **«Audits statistic»** («Slots» → «Audit» → «Audits statistic», подробнее см. «Статистика по аудитам»).

Просмотр финансовой и игровой статистики ИА, основанной на данных аудита, доступен на форме **«New hall plan»** («Slots» → «Monitoring» → «New hall plan», подробнее см. «Мониторинг»).

7.4.3 Проведение аудита игровых аппаратов в разрезе по играм.

В системе «SlotLogic» реализована возможность осуществлять аудит счётчиков игровых аппаратов с детализацией по играм.

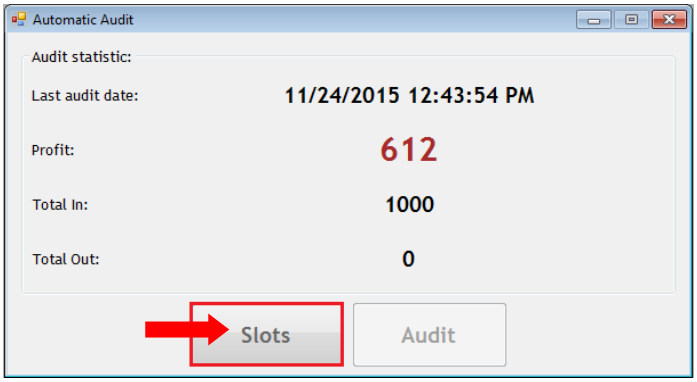
Внимание! Для работы данного функционала в настройках системы «SlotLogic» должна быть включена опция «Games audit» (подробнее см. «Настройка опций ИА»). Также должен быть настроен список SAS игр (подробнее см. «Настройка списка SAS игр») и выполнена привязка SAS игр к аппаратам (подробнее см. «Привязка SAS игр к ИА»).

Порядок проведения автоматического аудита ИА в разрезе по играм.

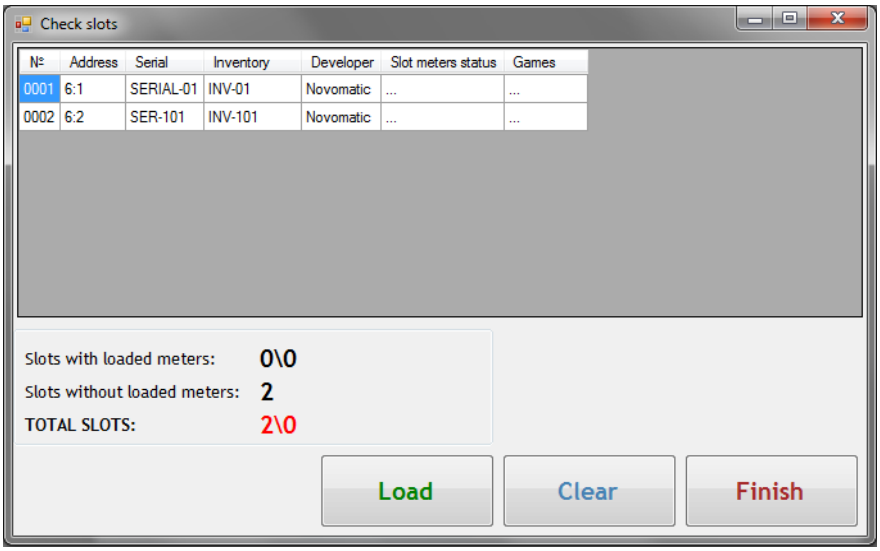
1. В главном меню системы выбрать **«Slots» → «Audit» → «Slots audit»**.

Примечание: Перед проведением аудита необходимо с помощью формы мониторинга состояния аппаратов убедиться в том, что все аппараты подключены корректно («Slots» → «Monitoring» → «Slots/SMIBs monitoring», столбец «Slot») и на них никто не играет.

2. В открывшейся форме **«Automatic Audit»** для перехода на форму загрузки значений счётчиков игровых аппаратов нажать кнопку Slots.

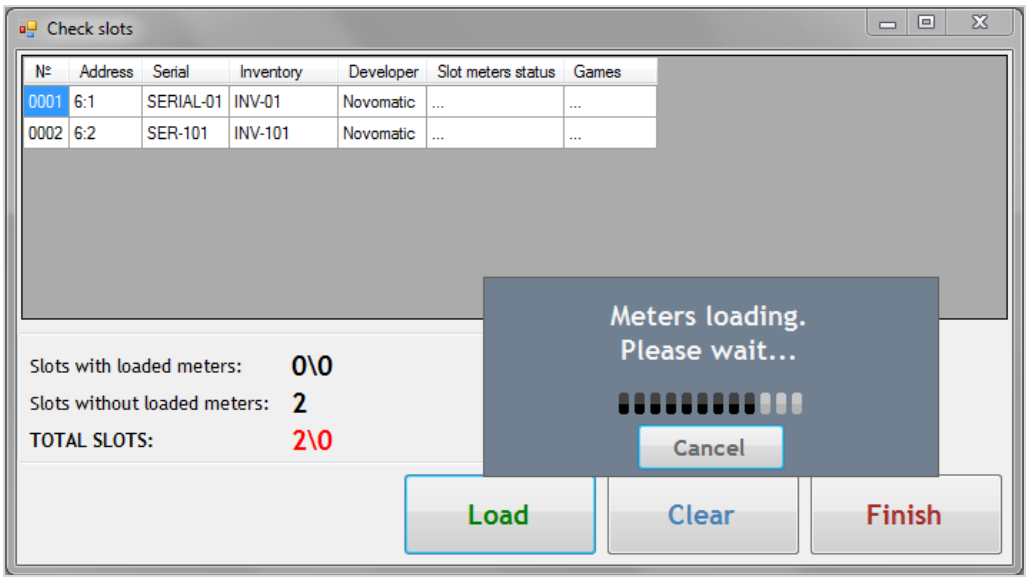


3. Откроется форма **«Check slots»**, в которой отображается список игровых аппаратов клуба.



- **№** - номер аппарата.
- **Address** - адрес аппарата.
- **Serial** - серийный номер аппарата.
- **Inventory** - инвентарный номер аппарата.
- **Developer** - производитель аппарата.

Для загрузки значений счётчиков в систему необходимо нажать кнопку Load, после чего начнётся загрузка, которая может занять некоторое время (в зависимости от количества аппаратов).



Примечание: Аудит счётчиков ИА с детализацией по играм может занять больше времени, чем аудит счётчиков ИА без детализации.

4. По окончании загрузки в таблице отобразится статус процедуры:

- **Slot meters status:**

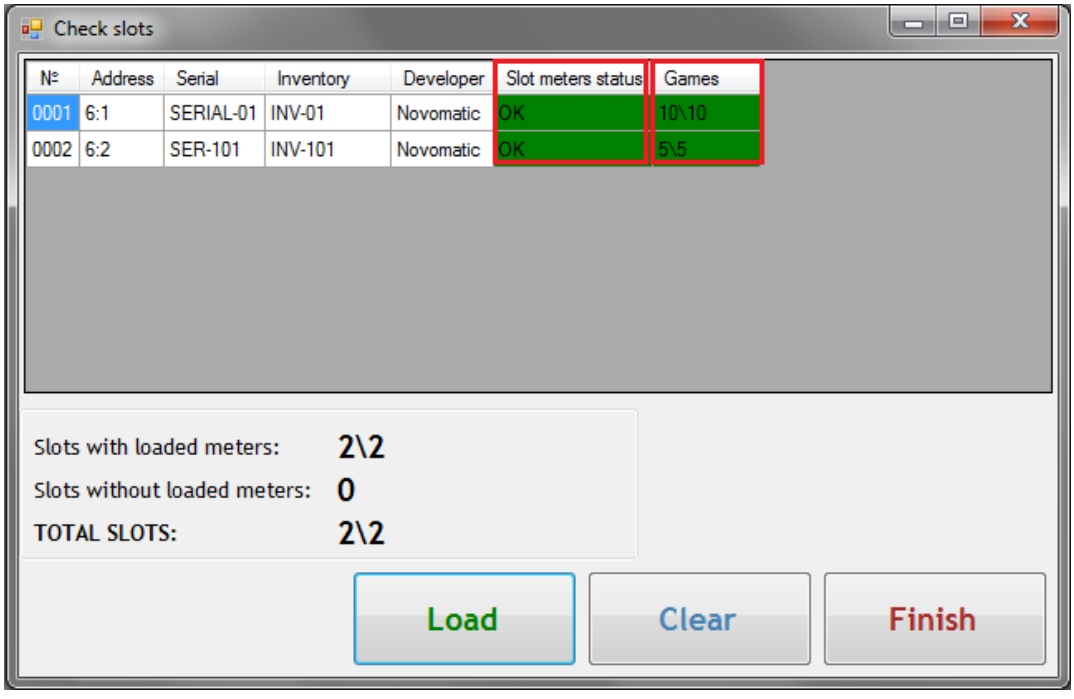
OK - загрузка прошла успешно.

Нет - загрузка не выполнена (возможно, аппарат не подключен).

- **Games**

10\10 - загрузка прошла успешно, данные загружены по всем SAS играм.

8\10 - данные загружены не по всем SAS играм (рекомендуется повторить загрузку).



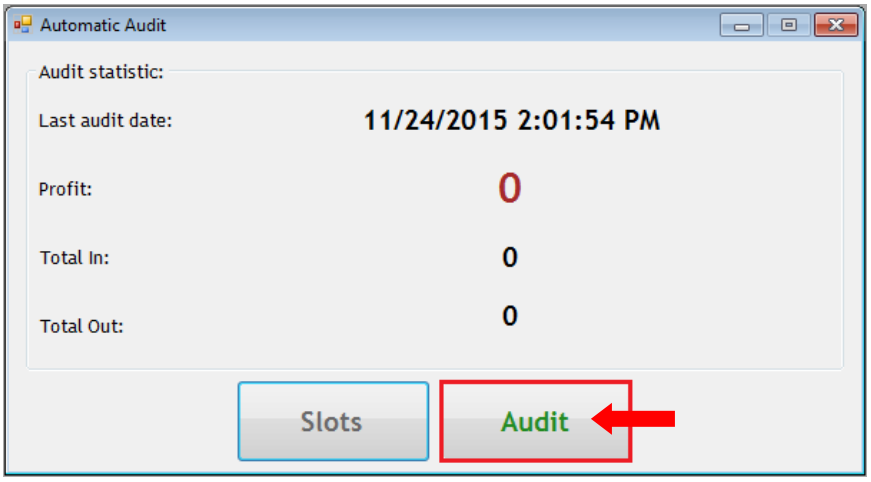
Под таблицей отображается общий результат загрузки счётчиков игровых аппаратов:

- **Slots with loaded meters** – количество аппаратов с загруженными значениями счётчиков / SAS игр.
- **Slots without loaded meters** - количество аппаратов без загруженных значений счётчиков и SAS игр.
- **Total Slots** - общее количество аппаратов.

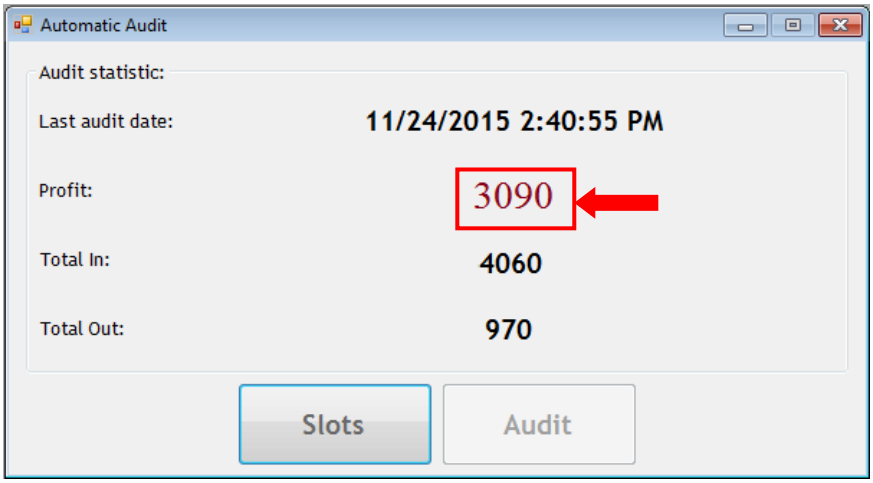
В случае если Вы не хотите сохранять загруженные данные и продолжать аудит, то необходимо нажать на кнопку Clear и закрыть форму, нажав на кнопку .

Для продолжения аудита, необходимо нажать на кнопку Finish.

5. Далее, для расчёта доходности аппаратов на основе загруженных значений счётчиков, необходимо на форме **«Automatic Audit»** нажать кнопку Audit.



После нажатия кнопки произойдет автоматический расчёт, и полученная сумма дохода по аппаратам отобразится на форме.



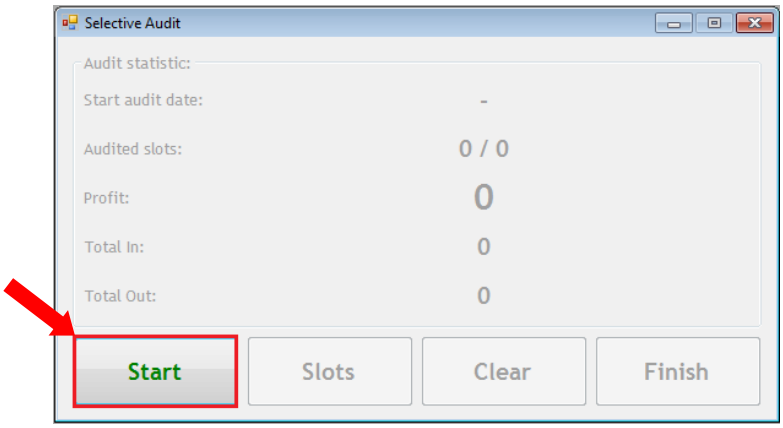
Просмотр статистики ИА с детализацией по играм доступен на форме **«New hall plan»** («Slots» → «Monitoring» → «New hall plan», подробнее см. «Статистика по играм»).

При необходимости также можно провести выборочный аудит игровых аппаратов с детализацией по SAS играм.

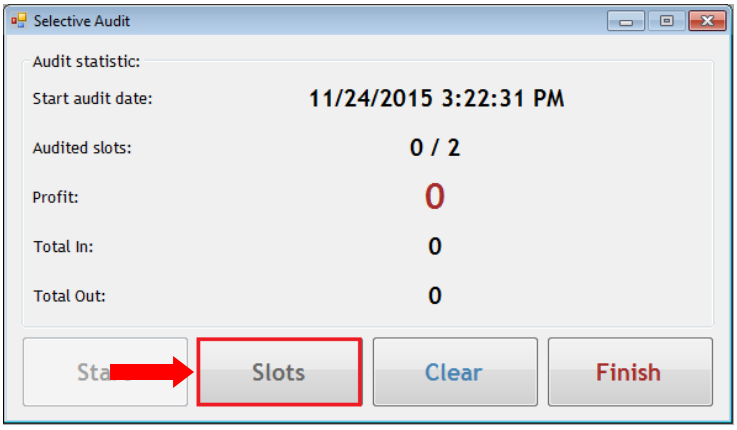
Порядок проведения выборочного аудита ИА в разрезе по играм.

1. В главном меню системы выбрать **«Slots» → «Audit» → «Slots selective audit»**.

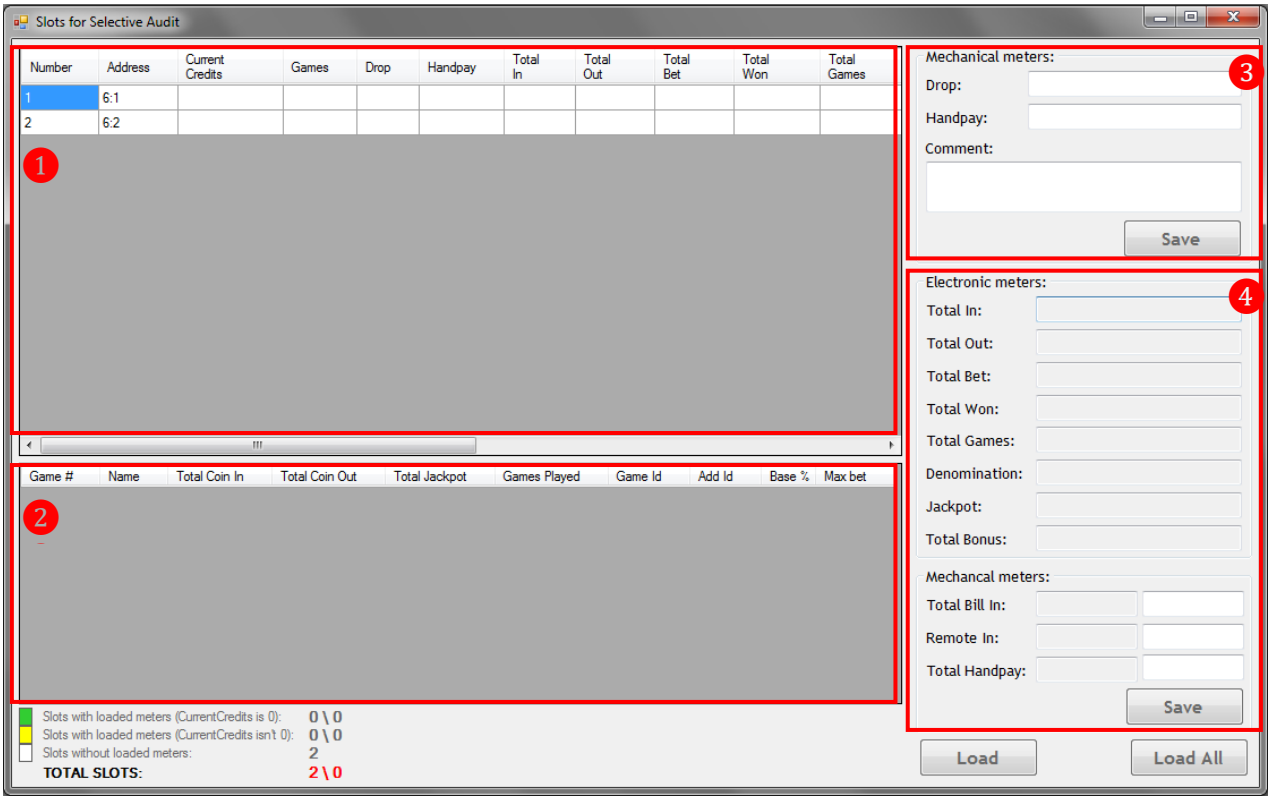
2. В открывшейся форме **«Selective Audit»** для запуска процесса выборочного аудита необходимо нажать кнопку Start.



3. Далее, для открытия формы выбора аппаратов и загрузки значений их счётчиков, нажать кнопку Slots.



4. Откроется форма **«Slots for Selective Audit»**.



Данная форма содержит следующие элементы:

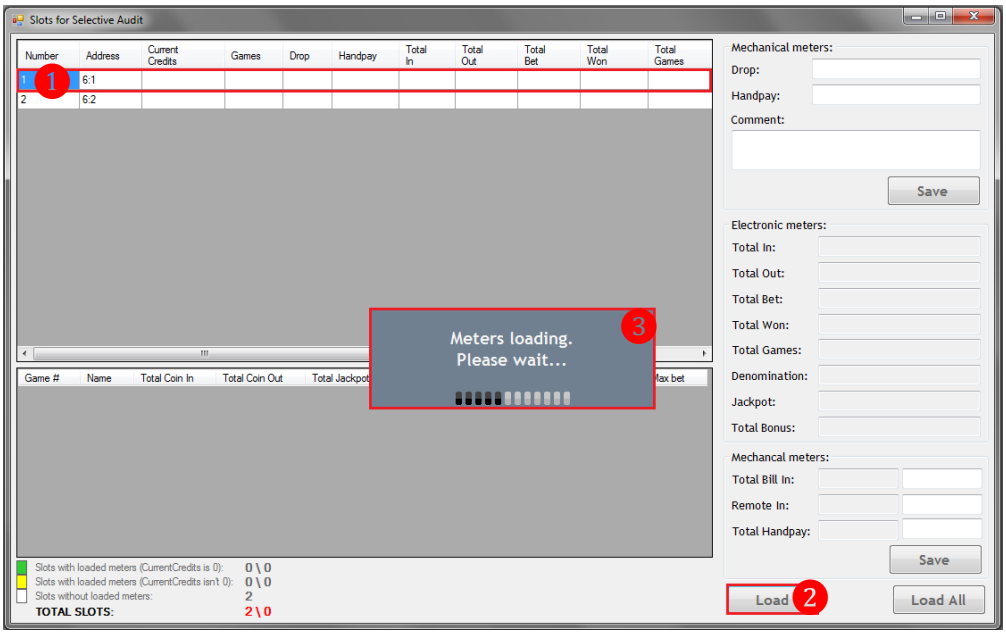
1) Общая таблица для загрузки значений счётчиков ИА.

2) Таблица для загрузки значений счётчиков ИА в разрезе по SAS играм.

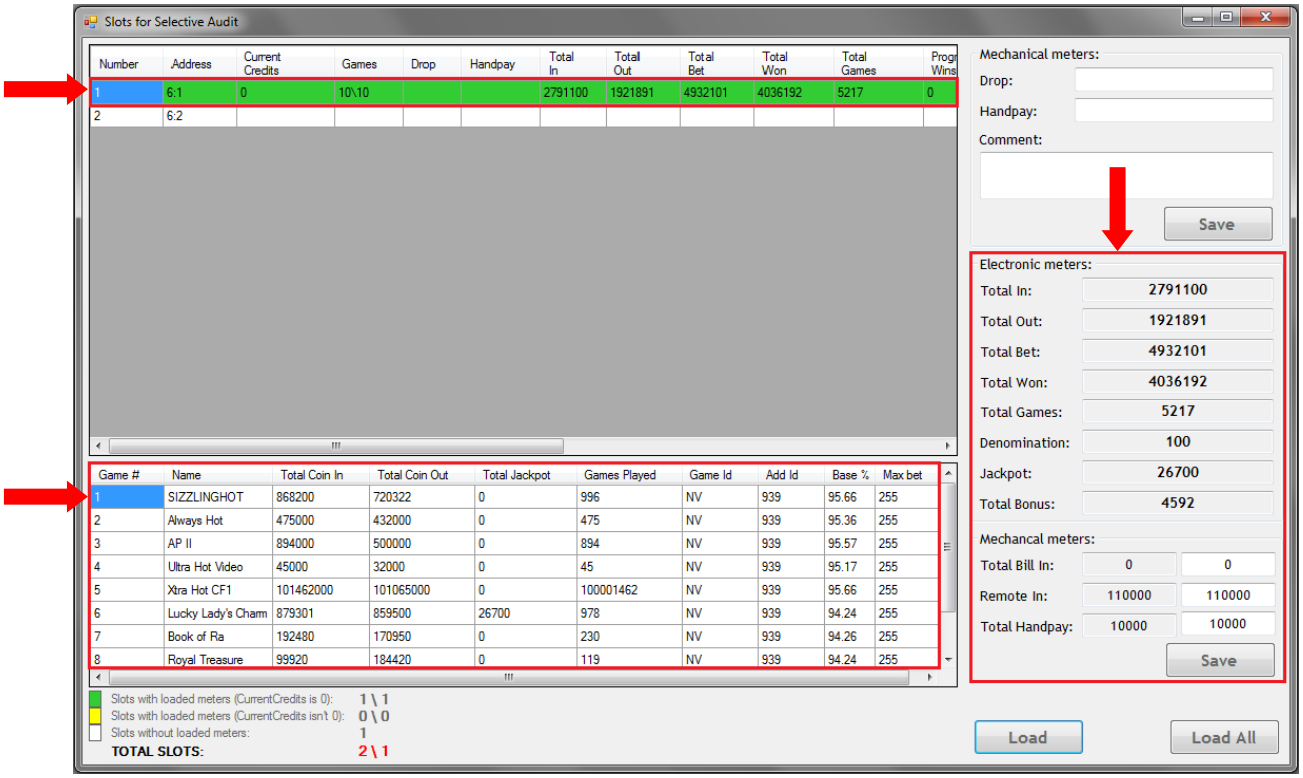
3) Поля для ввода значений механических счётчиков аппарата (Drop, Handpay). Заполняются при желании, так как на доходность аппаратов не влияют, только для статистики.

4) Поля для отображения значений электронных и механических счётчиков аппарата (Total In, Total Out, Total Bet, Total Won, Total Games, Denomination, Jackpot и т.п.).

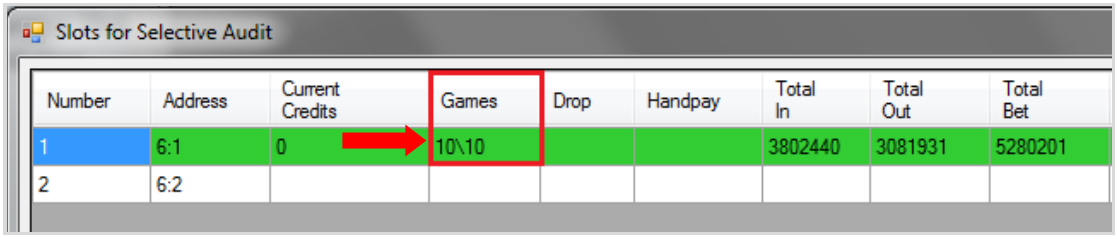
На данном этапе необходимо выбрать из списка нужный аппарат (нажатием левой кнопкой мыши на любую ячейку строки) и нажать кнопку Load, после чего начнётся загрузка значений его электронных счётчиков.



5. По окончании загрузки значения счётчиков отобразятся в верхней таблице и справа на форме.



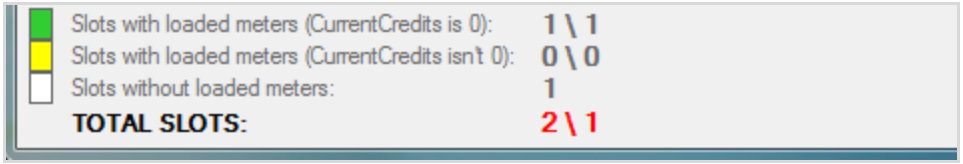
Обращаем внимание, что в верхней таблице отобразится дополнительная колонка **«Games»**, в которой будет указано, по скольким играм из общего числа игр на аппарате загрузились данные.



В нижней таблице отобразятся значения счётчиков ИА в разрезе по SAS играм, которые есть на данном аппарате.

Показатели	Описание
Game #	Номера игр в аппарате (загружаются из ИА по SAS).
Name	Названия игр (назначенные, загружаются из системы).
Total Coin In	Значение счётчика **Total Coin In** для каждой игры (загружаются из ИА по SAS).
Total Coin Out	Значение счётчика **Total Coin Out** для каждой игры (загружаются из ИА по SAS).
Total Jackpot	Значение счётчика **Total Jackpot** для каждой игры (загружаются из ИА по SAS).
Games Played	Значение счётчика **Games Played** для каждой игры (загружаются из ИА по SAS).
Game Id	Идентификатор игр по производителю (загружаются из ИА по SAS).
Add Id	Дополнительный идентификатор игр (загружаются из ИА по SAS).
Base %	Процент отдачи, заложенный в игре (загружается из ИА по SAS).
Max Bet	Величина максимально возможной ставки в игре (загружается из ИА по SAS). Актуально только для ИА старых модификаций.

Под таблицей внизу формы отображаются строки состояния текущей процедуры выборочного аудита с описанием условных обозначений в списке ИА:



– аппараты без кредитов с загруженными счётчиками / аппараты без кредитов с загруженными счётчиками игр.

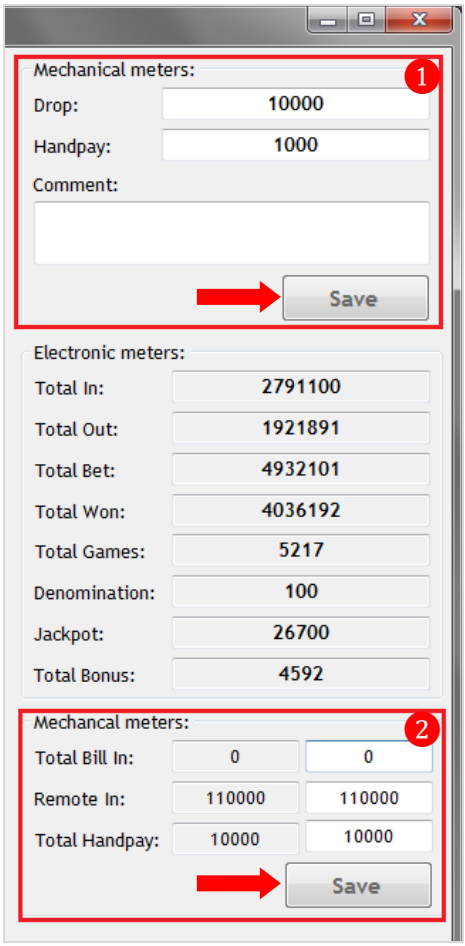
– аппараты с кредитами с загруженными счётчиками / аппараты с кредитами с загруженными счётчиками игр.

– аппараты без загруженных счётчиков.

TOTAL SLOTS – всего игровых аппаратов / игровых аппаратов с загруженными счётчиками игр.

С помощью клавиатуры введите значения механических счётчиков аппарат - **Drop** и **Handpay**, при необходимости скорректируйте значения счетчиков **Total Bill In, Remote In,**

Total Handpay. Для сохранения загруженных и введённых значений счётчиков аппарата нажмите кнопку Save.

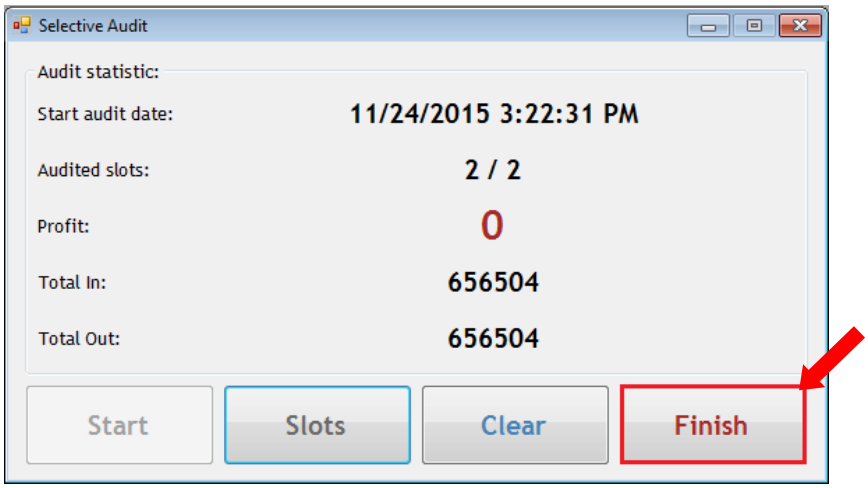


После нажатия кнопки значения счетчиков ИА будут сохранены в базу данных, также будет рассчитана доходность аппарата (колонка **«Profit»**).

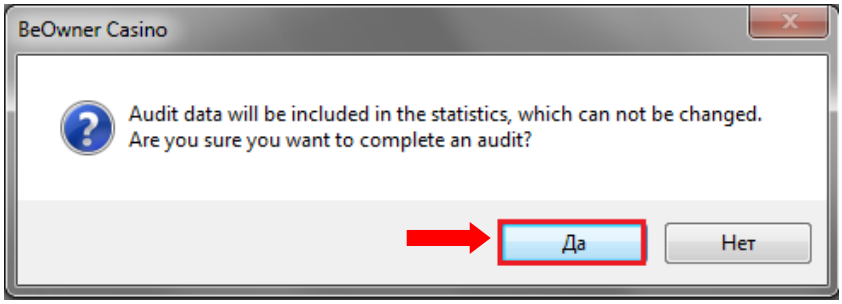
Таким образом, выполняется загрузка счётчиков по всем необходимым аппаратам.

6. По окончании загрузки/ввода значений счётчиков игровых аппаратов, необходимо закрыть данную форму, нажав на кнопку .

7. После закрытия формы слотов на форме **«Selective Audit»** отобразятся результаты проведённого аудита (дата и время, количество аппаратов, доход). Для сохранения результатов необходимо нажать кнопку Finish.



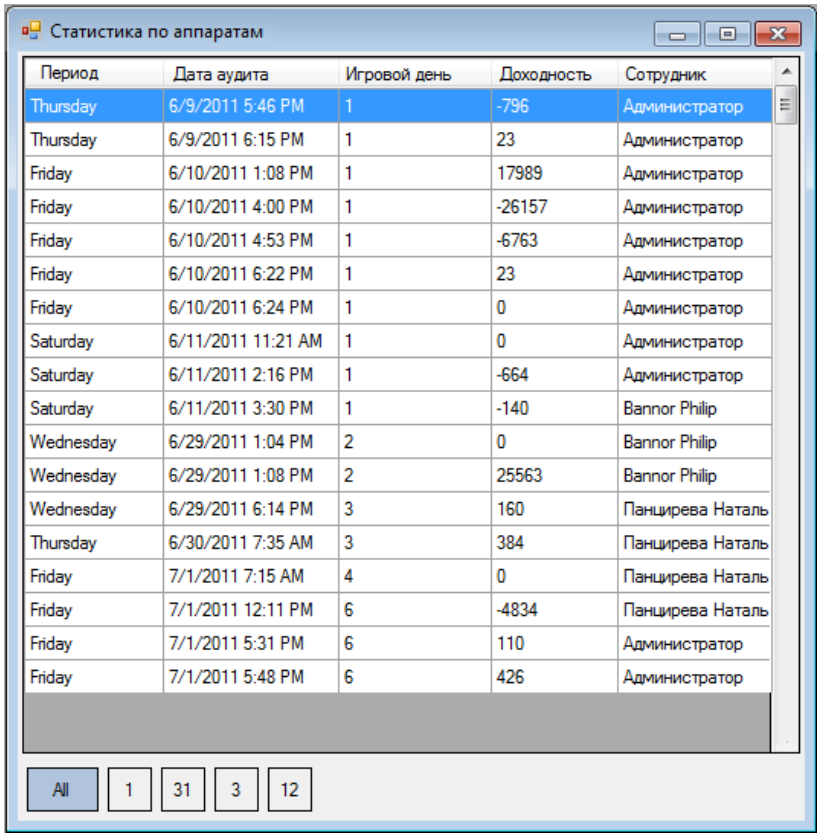
8. Далее необходимо подтвердить завершение аудита, нажав в открывшемся окне кнопку Да.



Просмотр статистики ИА с детализацией по играм также будет доступен на форме **«New hall plan»** («Slots» → «Monitoring» → «New hall plan», подробнее см. «Статистика по играм»).

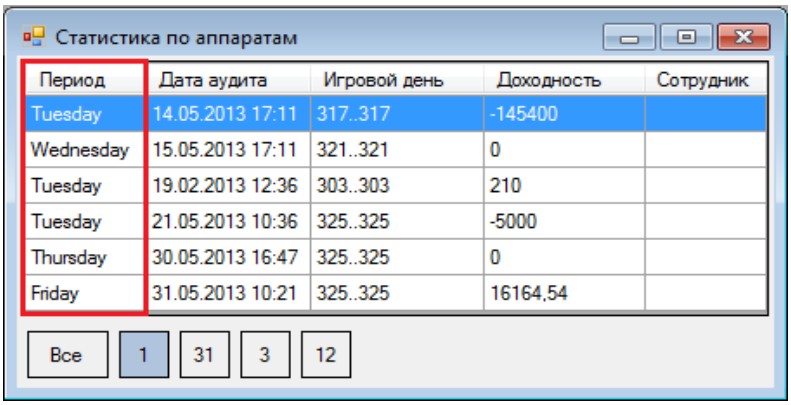
7.4.4 Статистика по проведённым аудитам.

Для просмотра данных по каждому проведенному аудиту необходимо в главном меню системы выбрать **«Slots» → «Audit» → «Audits statistic»**.

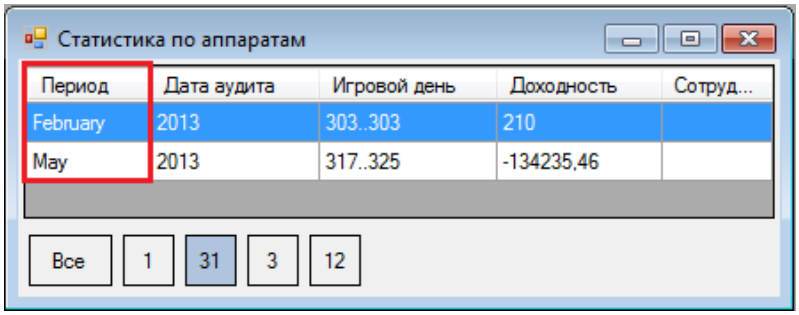


Представленные в таблице данные можно сгруппировать следующим образом:

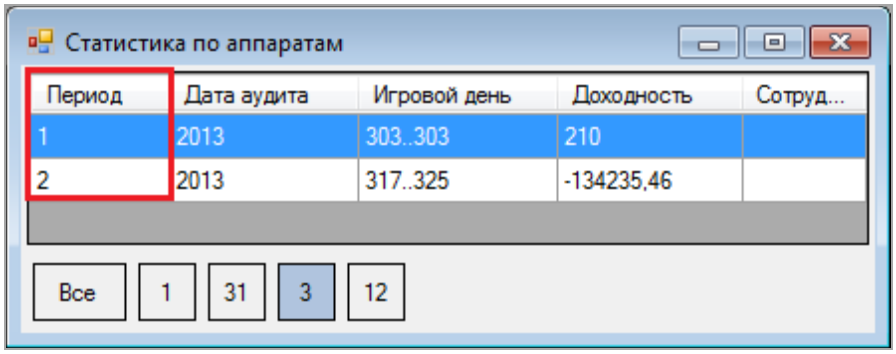
✓ По **дням**, нажав на кнопку [1].



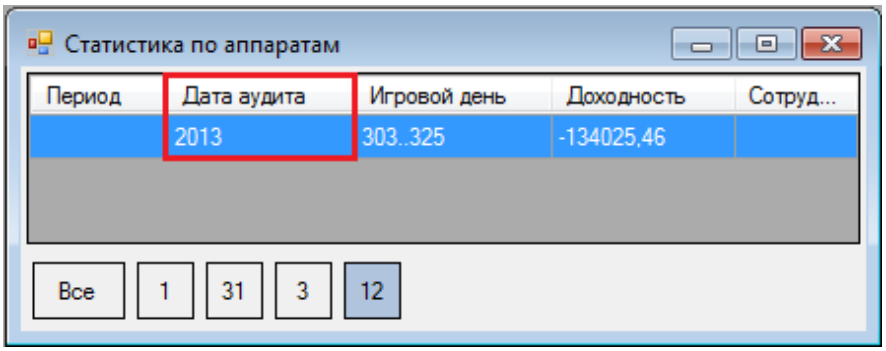
✓ По **месяцам**, нажав на кнопку [31].



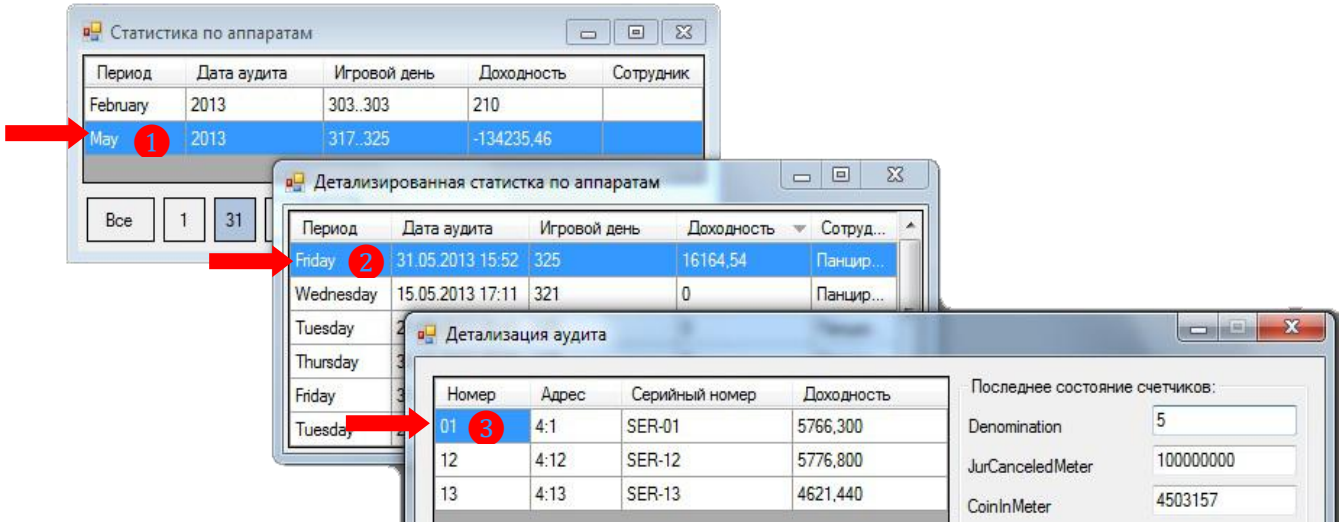
✓ По **кварталам**, нажав на кнопку [3].



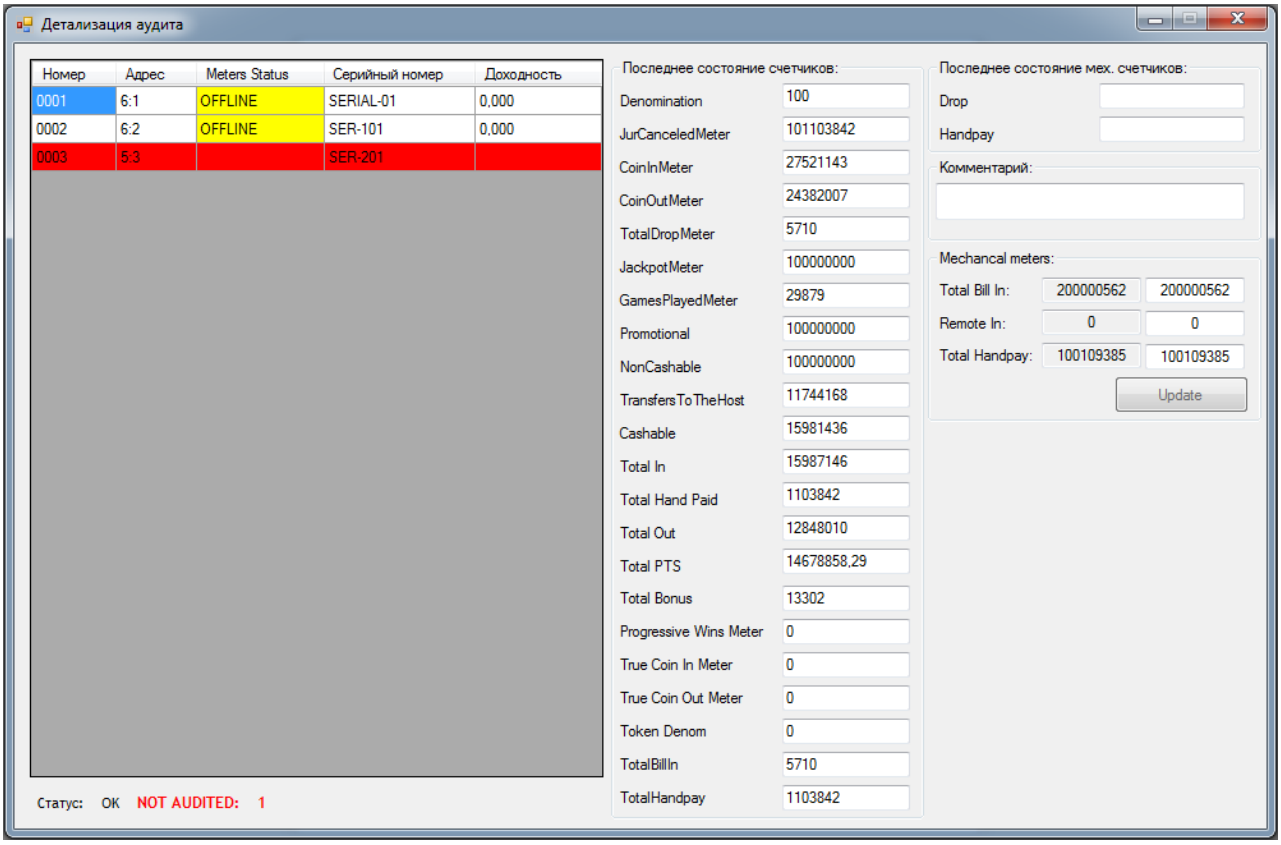
✓ По **годам**, нажав на кнопку [12].



Если аудиты сгруппированы по **дням**, **месяцам**, **кварталам** или **годам**, то двойным кликом левой кнопкой мыши откроется форма с аудитами, которые входят в группу, сформированную по выбранному критерию. Если снова кликнуть двойным щелчком левой кнопкой мыши, то откроется форма **«Детализация аудита»** с детализацией до уровня счетчиков аппаратов.



Также можно детализировать проведенный аудит до уровня счетчиков аппаратов, если выбрана группировка **«Все»**. Форма с детализацией открывается двойным кликом левой кнопкой мыши на выбранном аудите.



В левой части формы отображаются аппараты, которые участвовали в аудите. Если счетчики аппарата не изменялись с предыдущего аудита (например, на аппарате никто не играл), то в этом списке он будет отсутствовать. В колонке **«Meters Status»** отображается статус аппарата на момент проведения аудита:

- ONLINE - аппарат находился в сети.
- OFFLINE - аппарат не находился в сети.
- - не были получены значения счётчиков аппарата.

В правой части формы отображается последний срез счетчиков для выбранного аппарата на момент проведения аудита. При необходимости значение любого электронного или механического счётчика можно скорректировать (подробнее см. «Корректировка значений счётчиков ИА»).

7.4.5 Корректировка значений счётчиков ИА, полученных при аудите.

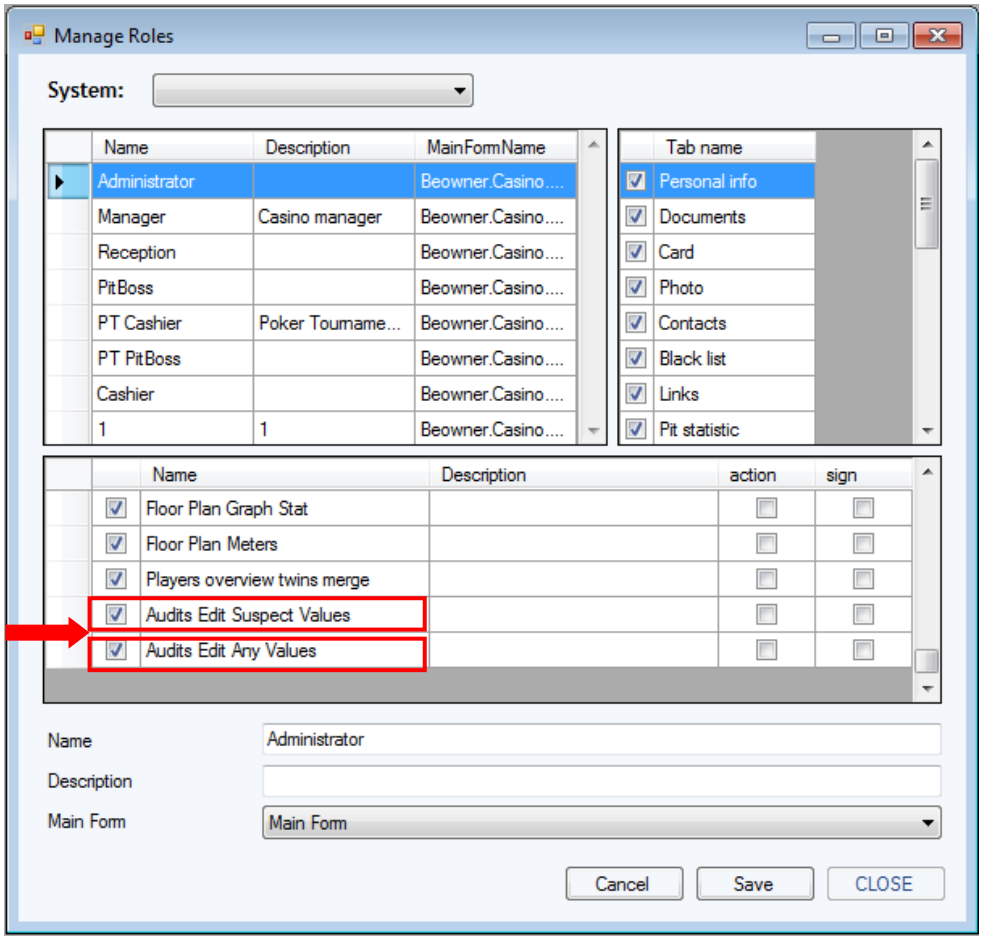
В случае если при проведении выборочного аудита игровых аппаратов по каким-либо счётчикам были загружены подозрительные (некорректные) значения либо значения, превышающие допустимую разницу, то корректировку таких значений можно выполнить вручную через форму **«Audits statistic»**.

Внимание! Для клубов, использующих сервис централизации данных, рекомендуется проводить коррекцию в процессе процедуры выборочного аудита («Selective Audit») непосредственно сразу после загрузки значений счетчиков ИА. В тех клубах, где сервис централизации данных не используется, можно проводить коррекцию счетчиков последнего аудита через форму «Audits Statistc».

Для возможности корректировки значений счётчиков, полученных в результате аудита игровых аппаратов, у пользователя должны быть включены соответствующие права (**«Administration» → «Roles»**):

✓ **Audit Edit Suspect Values** – право на корректировку подозрительных значений счётчиков ИА.

✓ **Audit Edit Any Values** – право на корректировку любых значений счётчиков ИА.

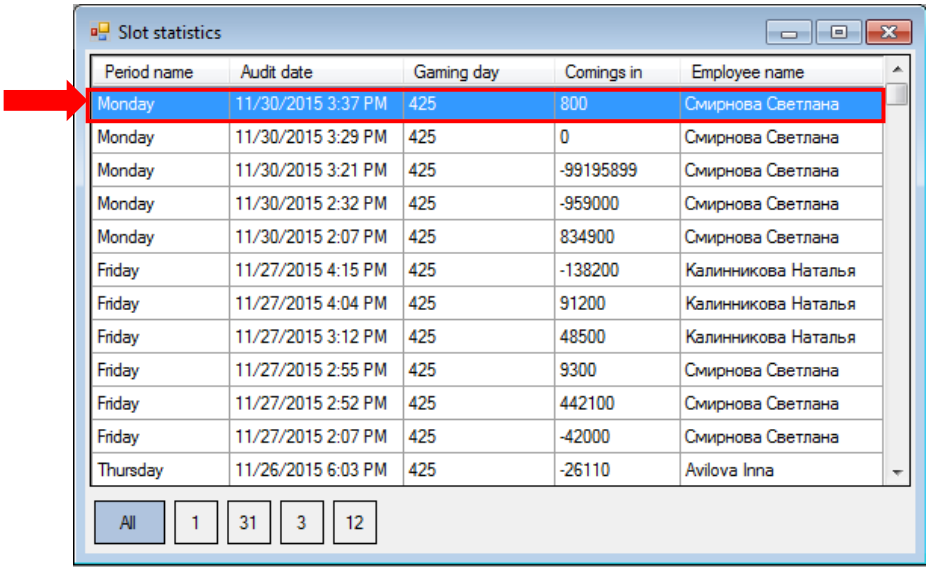


Порядок действий при корректировке значений счётчиков ИА:

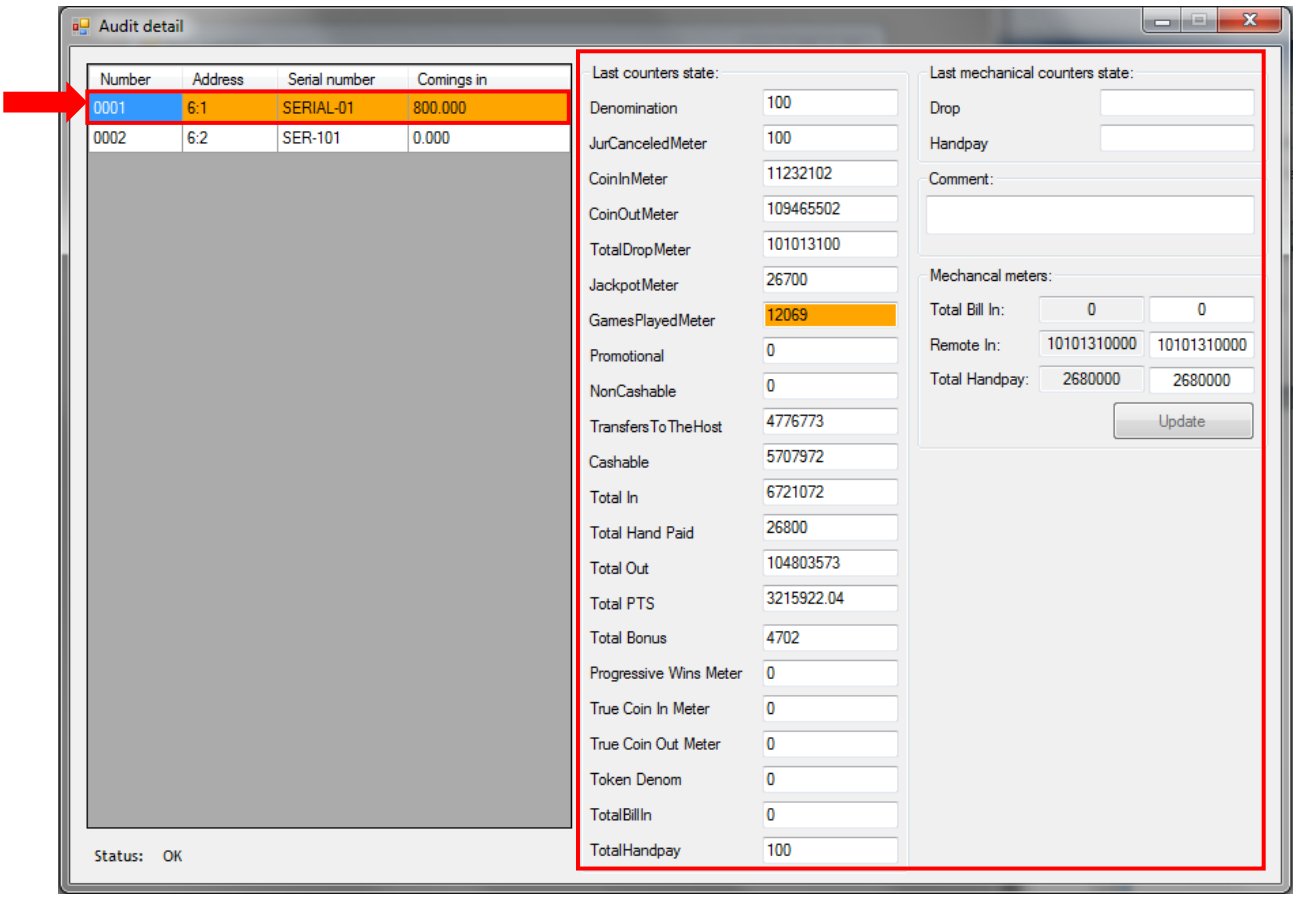
1. Для открытия формы **«Audit detail»** в главном меню системы выбрать **«Slots»** → **«Audit»** → **«Audits statistic»**.

2. В открывшейся форме двойным кликом мыши по строке выбрать последний аудит, при проведении которого были получены подозрительные значения счётчиков либо значения, превышающие допустимую разницу.

Внимание! Возможность корректировки значений счётчиков ИА доступна только для последнего (по дате и времени) аудита. Данные предыдущих аудитов редактированию не подлежат.



3. В открывшейся форме детализации аудита слева в таблице отобразится список проаудированных аппаратов, а справа загруженные значения электронных и механических счётчиков по выбранному в списке аппарату. Выбор аппарата осуществляется кликом мыши по строке либо кнопками со стрелками **(↓) / (↑)** на клавиатуре.

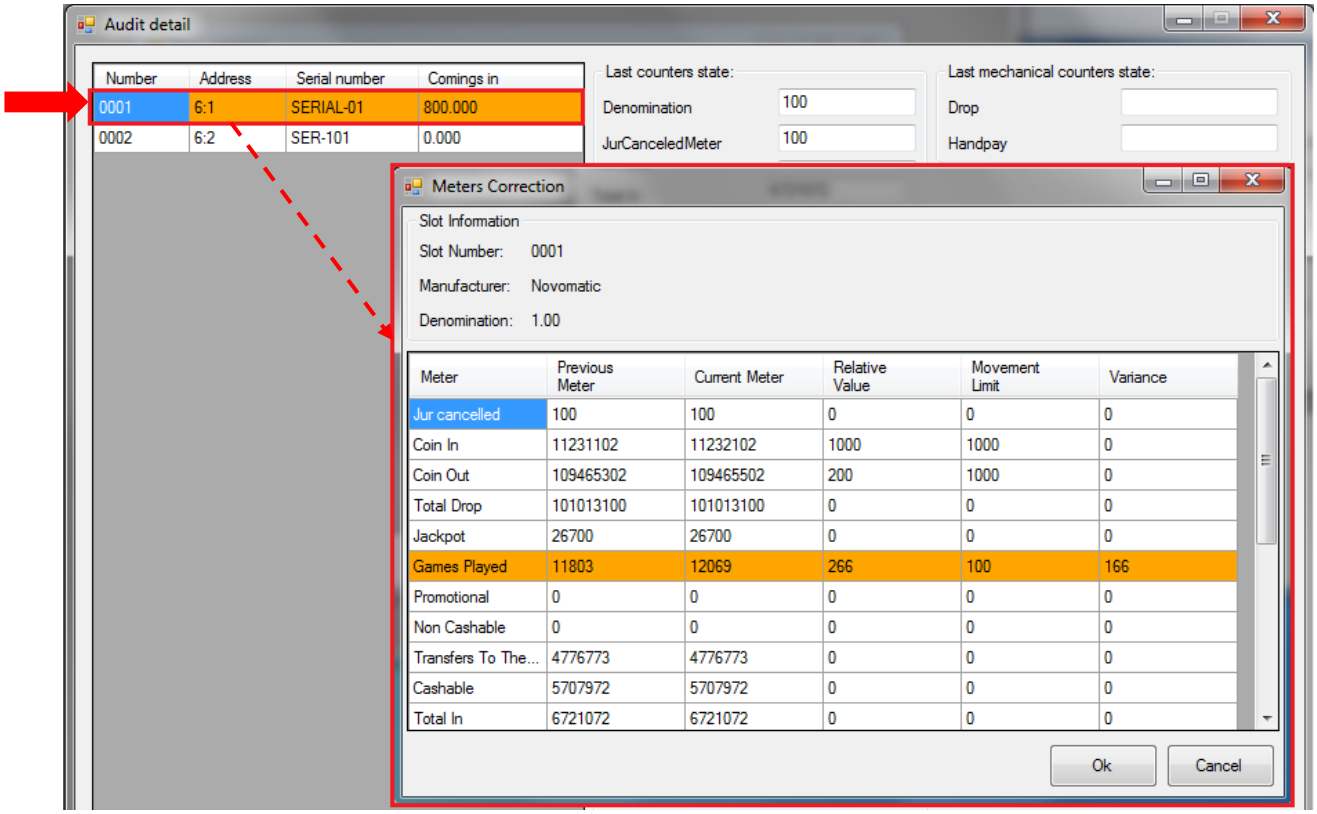


- В случае если строка в списке аппаратов подсвечена красным фоном - значит, загруженное значение какого-либо электронного счётчика превышает допустимую разницу. Справа на форме счётчики, значения которых превышают допустимую разницу, также будут

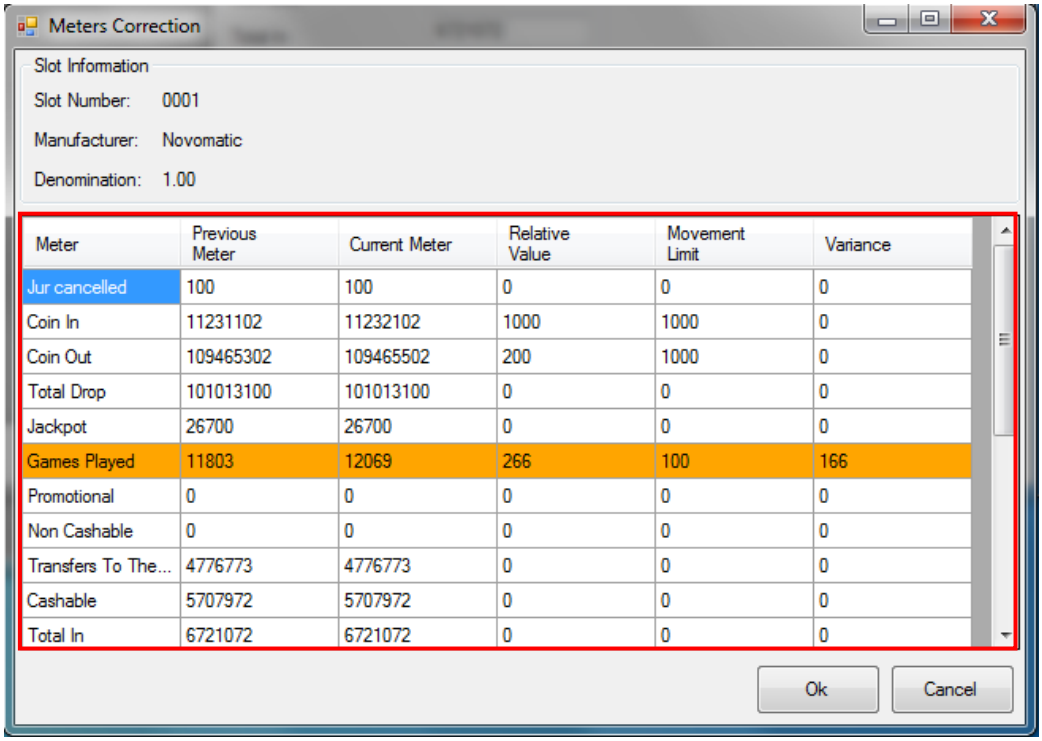
подсвечены красным фоном. Подозрительные значения счётчиков будут подсвечены оранжевым фоном.

- В случае если строка в списке аппаратов подсвечена оранжевым фоном - значит, загруженное значение какого-либо электронного счётчика является подозрительным. Справа на форме подозрительные значения счётчиков также будут подсвечены оранжевым фоном.

Выберите аппарат, значения счётчиков которого необходимо скорректировать, и двойным кликом мыши по строке откройте форму **«Meters Correction»**.



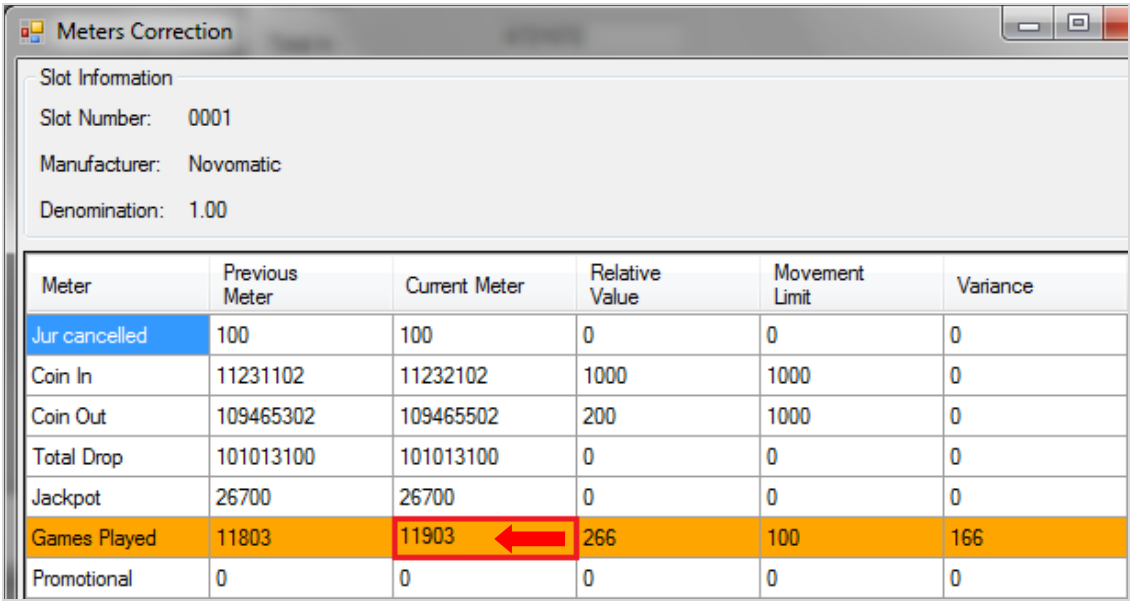
4. На форме **«Meters Correction»** будет отображаться таблица со списком всех значений счётчиков ИА, загруженных во время последней процедуры аудита.



Колонки	Содержание
Meter	Названия счётчиков ИА
Previous Meter	Значения счётчиков, загруженные во время предыдущего аудита ИА
Current Meter	Значения счётчиков, загруженные во время последнего аудита ИА, ***Current Meter ≤ Previous Meter + Movement Limit***
Relative Meter	Разница между значениями ***Current Meter*** и ***Previous Meter***, ***Relative Meter ≤ Movement Limit***
Movement Limit	Величина допустимой разницы между значениями ***Current Meter*** и ***Previous Meter***
Variance	Величина превышения значением ***Current Meter*** допустимой разницы, ***Variance = Relative Meter - Movement Limit*** (разница < **0** отображается как **0**)

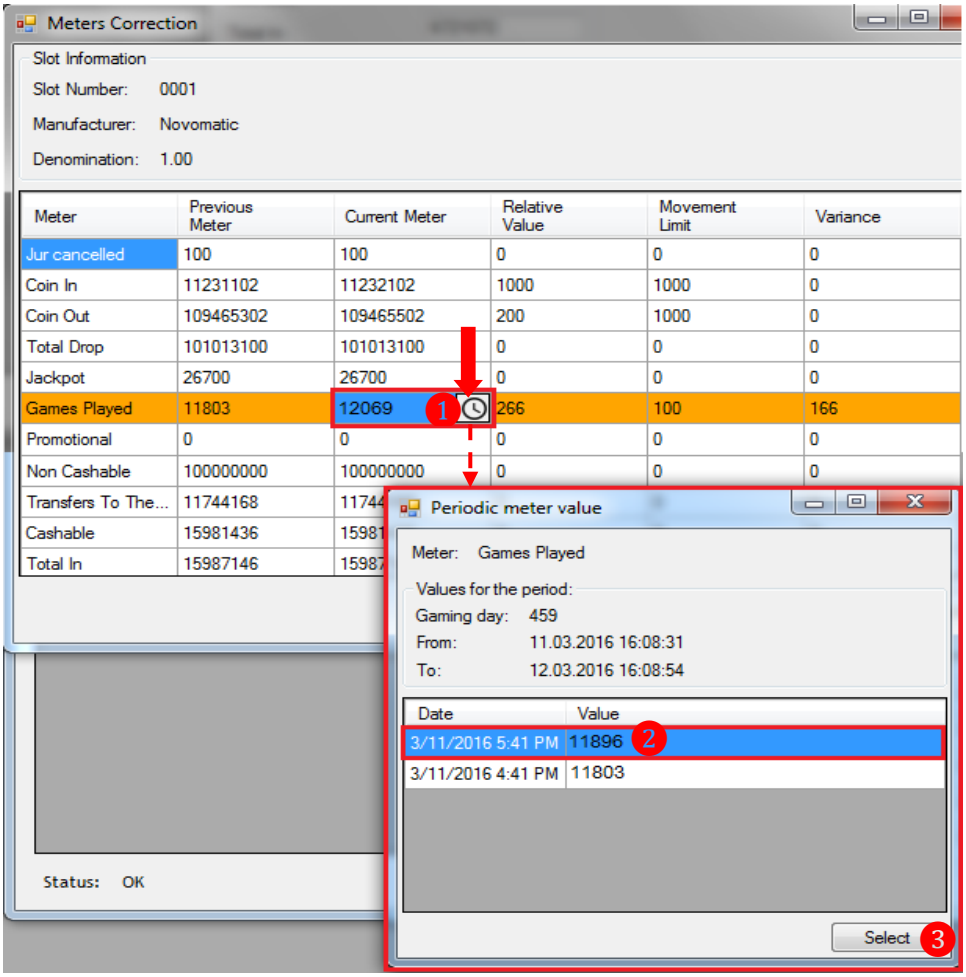
Все некорректные и подозрительные значения счётчиков, полученные в результате последнего аудита, подсвечиваются красным и оранжевым фоном соответственно.

Для того чтобы выполнить корректировку, необходимо в колонке ***Current Meter*** двойным кликом мыши активировать ячейку с некорректным значением и с помощью клавиатуры вручную ввести новое значение счётчика. В нашем примере текущее значение счётчика **Games Played** не должно превышать ***11903*** *(11803 + 100).*

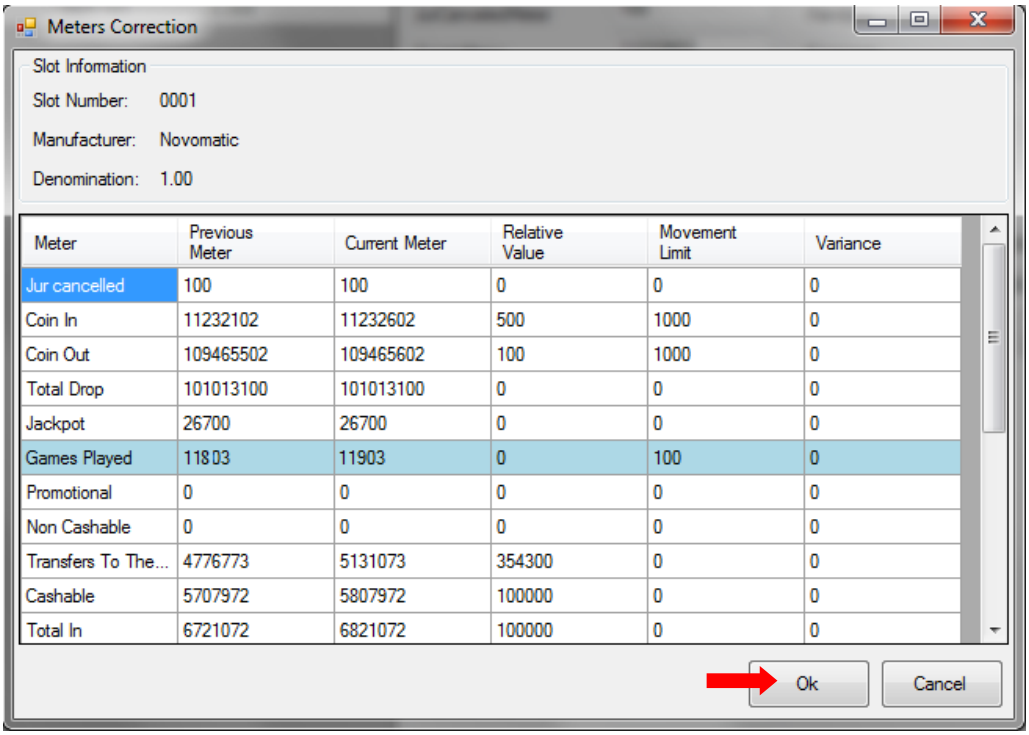


Таким же образом в колонке **Current Meter** редактируются все некорректные значения счётчиков аппарата.

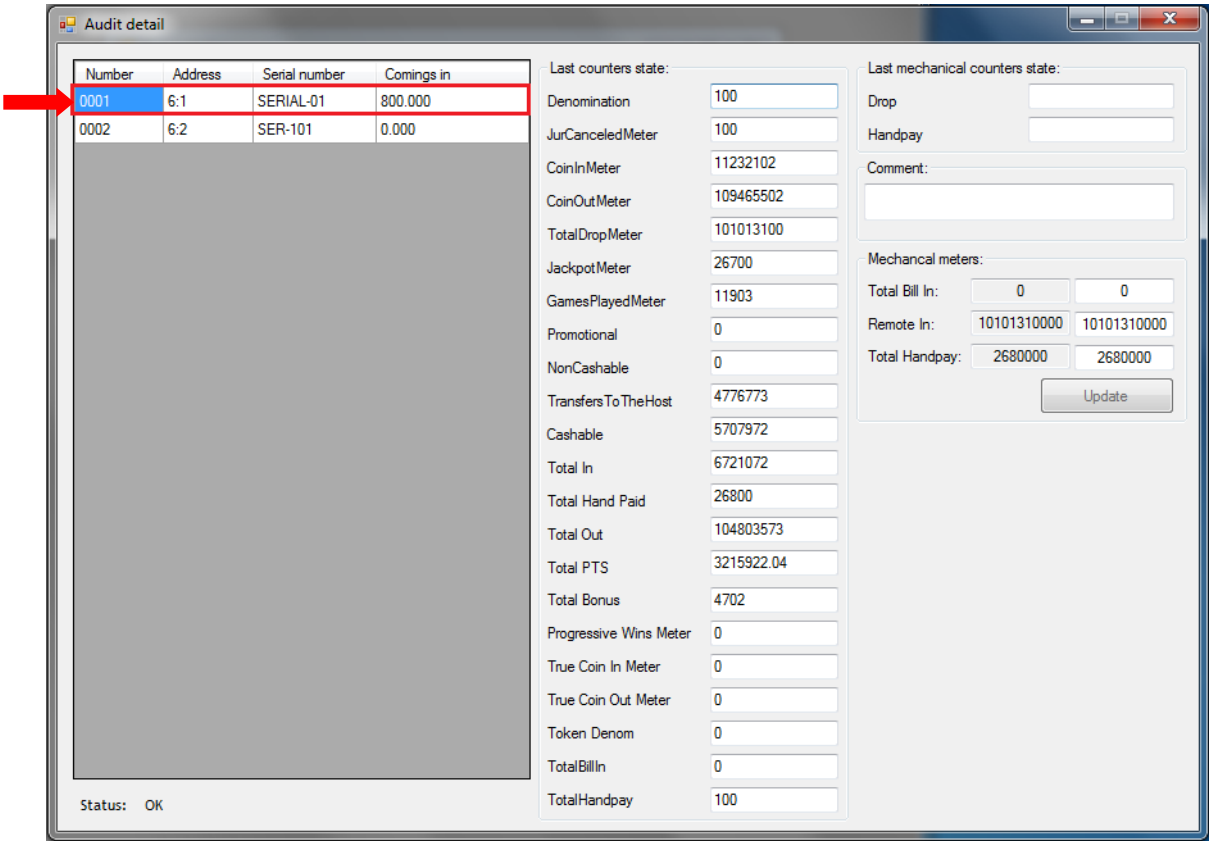
Примечание: *В случае если в системе активирована опция* ***«Periodic meters»*** *(«Settings» → «Slots» → «Settings»), то при корректировке значение счётчика можно выбрать из промежуточных значений, полученных в результате автоматических опросов ИА в рамках игрового дня. Для этого необходимо в колонке* ***Current Meter*** *навести курсор мыши на нужную ячейку и нажать на появившийся значок* *. В открывшейся форме* ***«Periodic meter value»*** *кликом мыши выбрать строку с верным значением счётчика и нажать* ***«Select»****.*



5. Если введённые значения счётчиков корректны, то подсветка строк изменится на серый. По окончании корректировки значений счётчиков выбранного аппарата необходимо нажать кнопку **«ОК»** для сохранения введённых значений.



После сохранения скорректированные значения счётчиков аппарата перезапишутся в базе, и в списке аппаратов он уже не будет подсвечиваться красным или оранжевым цветом.



В случае если нужно внести корректировки не по одному аппарату, то необходимо проделать описанные выше действия (с **3** по **5**) для каждого из аппаратов, подсвеченных в списке красным и оранжевым фоном.

7.4.6 Настройка корректировочных коэффициентов для счетчиков ИА.

Значения счетчиков игровых аппаратов, получаемые по SAS-протоколу, ограничены максимальным значением, равным 99,999,999. После превышения этого значения, по SAS-протоколу начинают поступать «обрезанные» значения.

Для предотвращения сброса счетчиков в системе «SlotLogic» и сохранения реальных значений счетчиков в базу данных, был введен специальный алгоритм коррекции значений счетчиков. Таким образом, в системе существует специальная таблица, в которой хранятся корректировочные коэффициенты для каждого счетчика каждого аппарата. Таблица подлежит редактированию, как в ручном, так и в автоматическом режиме. Первоначально таблица заполнена нулевыми значениями.

Рассмотрим алгоритм коррекции счетчиков на конкретном примере.

1) Запрос нового значения для счетчика Drop.

2) По SAS-протоколу было получено число 700.

3) Предположим, что корректировочный коэффициент для счетчика Drop равен 2.

4) Умножаем корректировочный коэффициент на 100,000,000. Получаем: 200,000,000.

5) Прибавляем к полученному значению счетчика Drop значение корректировочного коэффициента. Получаем 700 + 200,000,000 = 200,000,700 – реальное значение счетчика в аппарате.

6) Сравниваем 200,000,700 со значением, полученным в предыдущий аудит.

7) Если предыдущее значение было меньше (например, 200,000,050), значит, очередного «переполнения» в аппарате не было и новое значение (200,000,700) сохраняется в базу данных.

8) Если предыдущее значение было больше (например, 200,000,800), значит, в аппарате произошло переполнение.

8.1. Корректировочный коэффициент для счетчика Drop инкрементируется и становится равным 3.

8.2. Новое значение счетчика Drop пересчитывается в соответствии с новым корректировочным коэффициентом: 700 + (3 * 100,000,000) = 300,000,700.

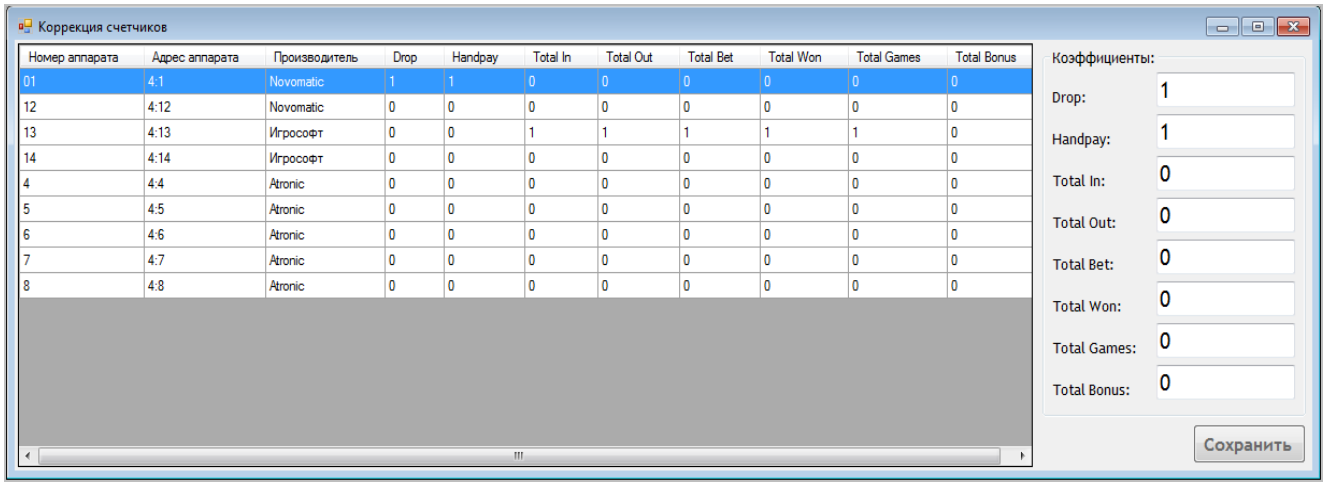
8.3. В базу данных сохраняется пересчитанное значение счетчика Drop.

Ручное редактирование таблицы корректировочных коэффициентов требуется только при первоначальной настройке. В дальнейшем, при необходимости, коэффициенты будут инкрементироваться автоматически в момент проведения аудита.

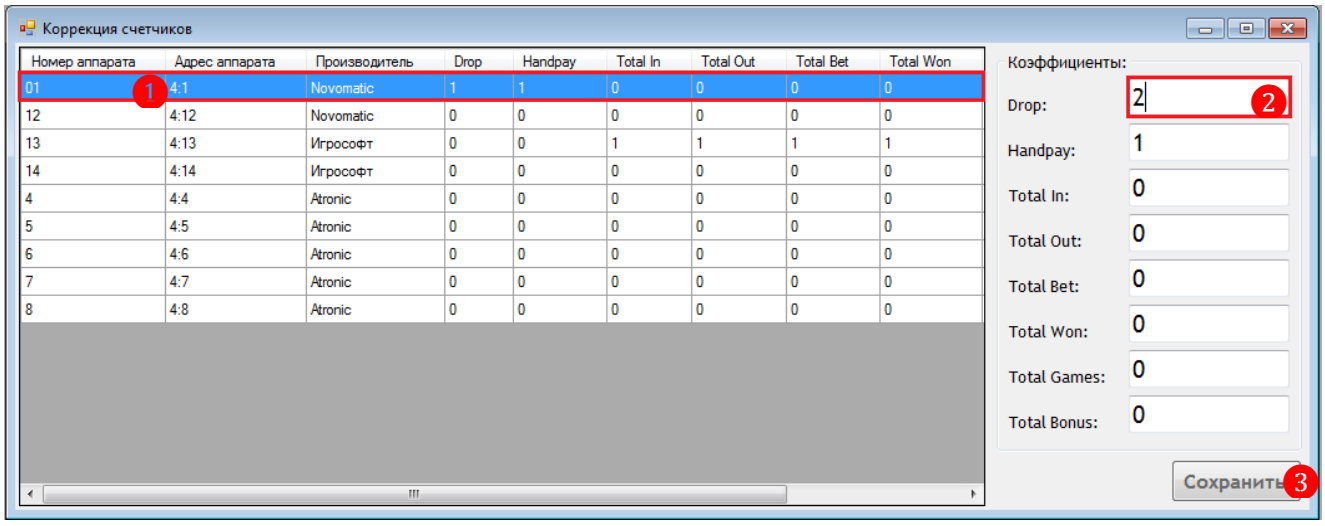
Для первоначального редактирования корректировочных коэффициентов необходимо выполнить следующее:

1. В главном меню системы выбрать **«Игровые аппараты» → «Аудит» → «Коррекция счётчиков».**

2. Откроется форма **«Коррекция счётчиков»**. В левой части формы отображается таблица со списком всех подключенных игровых аппаратов клуба и текущие корректировочные коэффициенты для счётчиков, в правой - поля для редактирования коэффициентов.



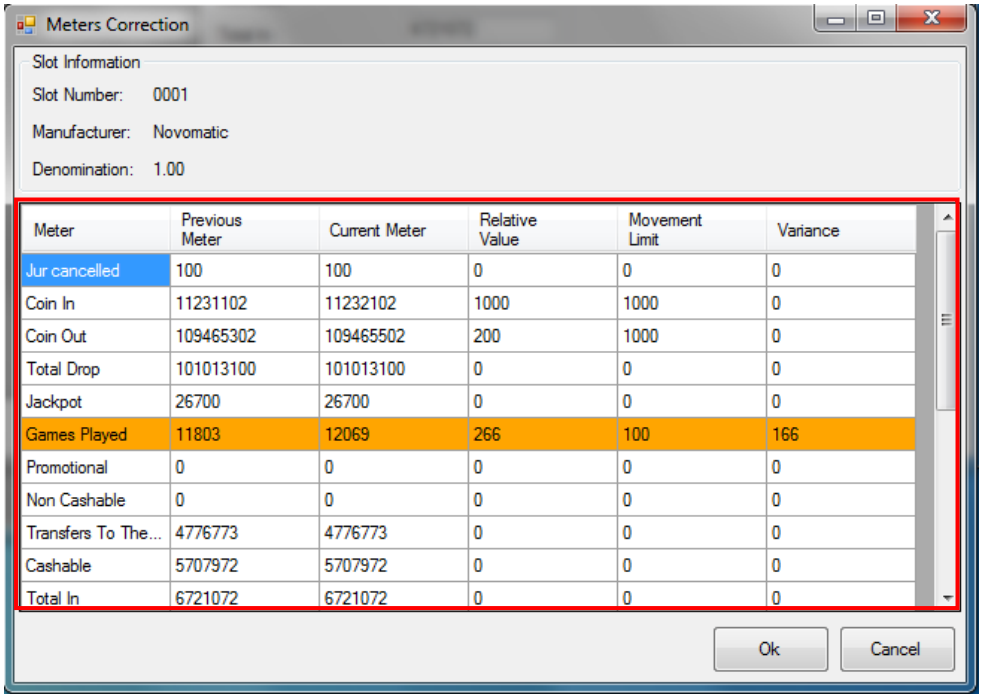
Необходимо выбрать аппарат в таблице (нажатием левой кнопкой мыши на любую ячейку строки) и в соответствующем поле **«Коэффициенты»** задать требуемое значение коэффициента для какого-либо счётчика (например, Drop). Для сохранения нажать на кнопку Сохранить.



Таким же образом устанавливаются корректировочные коэффициенты для всех остальных игровых аппаратов.

7.4.7 Настройка величин допустимой разницы значений счётчиков ИА (Movement Limit).

При выполнении корректировки на форме **«Meters Correction»** отображается таблица со списком значений счётчиков ИА, загруженных во время последней процедуры аудита. Все некорректные и подозрительные значения счётчиков подсвечиваются красным и оранжевым фоном соответственно.



Колонки	Содержание
Meter	Названия счётчиков ИА
Previous Meter	Значения счётчиков, загруженные во время предыдущего аудита ИА
Current Meter	Значения счётчиков, загруженные во время последнего аудита ИА, ***Current Meter ≤ Previous Meter + Movement Limit***
Relative Meter	Разница между значениями ***Current Meter*** и ***Previous Meter***, ***Relative Meter ≤ Movement Limit***
Movement Limit	Величина допустимой разницы между значениями ***Current Meter*** и ***Previous Meter***
Variance	Величина превышения значением ***Current Meter*** допустимой разницы, ***Variance = Relative Meter - Movement Limit*** (разница < **0** отображается как **0**)

Из данной таблицы следует, что параметр **Movement Limit** представляет собой величину допустимой разницы между текущим значением какого-либо счётчика аппарата (**Current Meter**) и его предыдущим значением (**Previous Meter**), полученными при аудите. Таким образом, если полученное текущее значение счётчика превысит его предыдущее значение более чем на величину **Previous Meter**, то оно будет считаться некорректным, подозрительным и подсветится красным / оранжевым фоном. Корректировку таких значений можно выполнить вручную сразу в процессе выборочного аудита (**«Selective Audit»**) либо позже через форму **«Audits statistic»** («Slots» → «Audit» → «Audits statistic», подробнее в п. «Корректировка значений счётчиков ИА»).

В системе «SlotLogic» параметр **Movement Limit** можно настраивать для любого счётчика игрового аппарата. Порядок действия следующий:

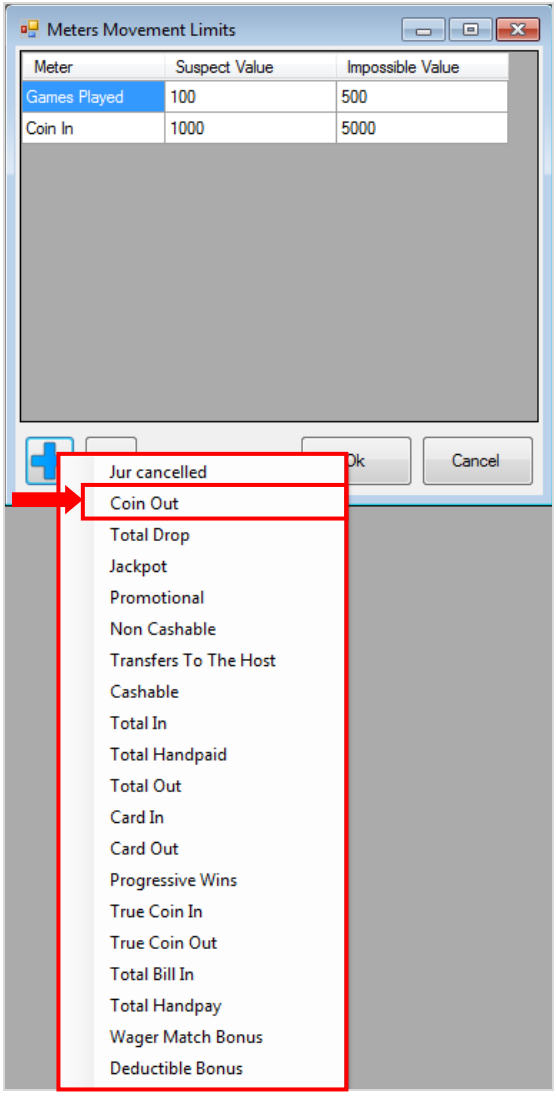
Настройка величины допустимой разницы для счётчиков ИА.

1. В главном меню системы выбрать **«Settings»** → **«Slots»** → **«Meters movement limit»**.

2. В открывшейся форме нажать кнопку .

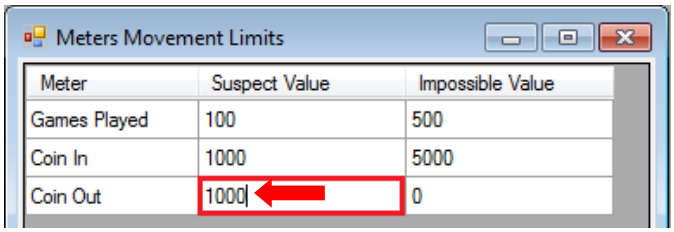


3. В появившемся списке кликом левой кнопки мыши выберите название счётчика, для которого необходимо настроить величину допустимой разницы.

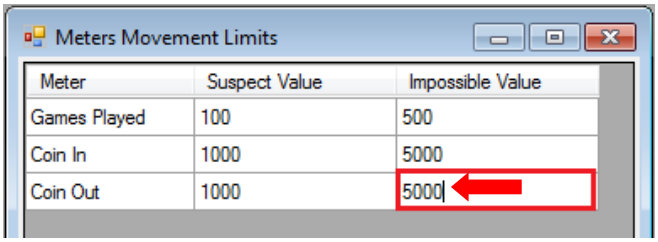


4. После выбора счётчик отобразится в списке таблицы. Теперь необходимо двойным кликом мыши активировать ячейку в колонке **«Suspect Value»** и с помощью клавиатуры

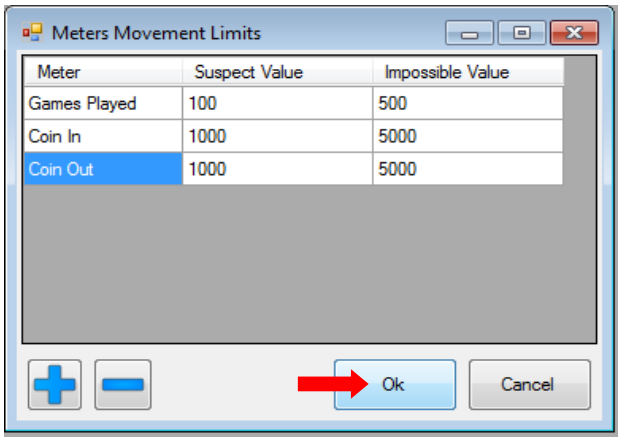
ввести минимальную величину допустимой разницы, при превышении которой значения счётчика будут считаться системой подозрительными и подсвечиваться оранжевым фоном.



5. Далее необходимо двойным кликом мыши активировать ячейку в колонке **«Impossible Value»** и с помощью клавиатуры ввести максимальную величину допустимой разницы, при превышении которой значения счётчика будут считаться системой некорректными и подсвечиваться красным фоном.

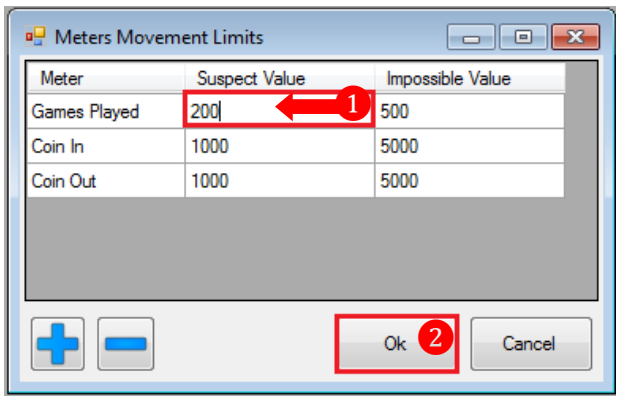


6. Для сохранения введённых значений нажать кнопку **«Ok»**.



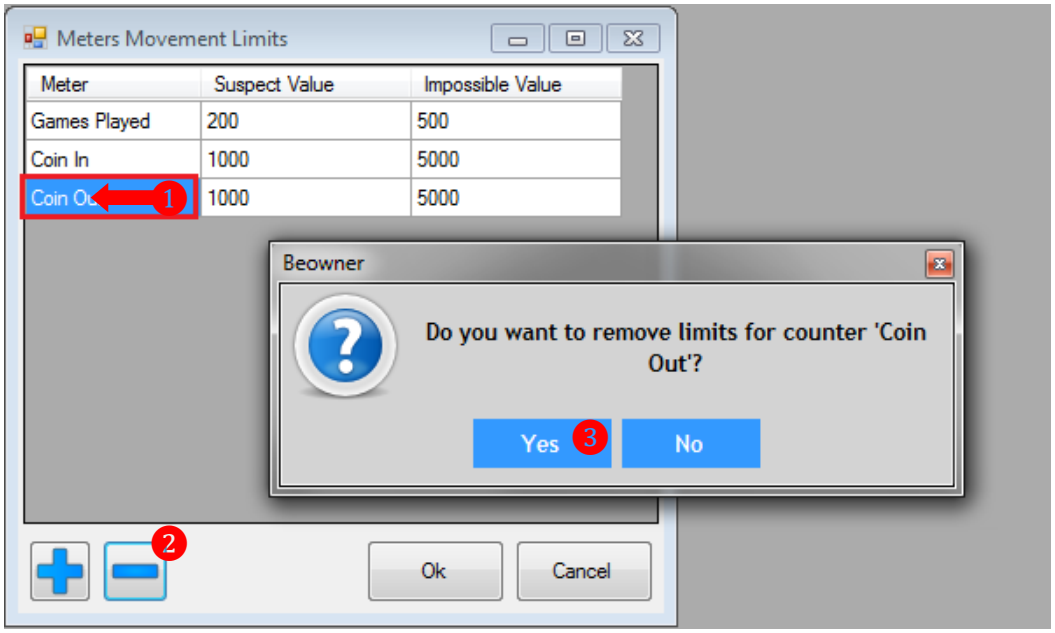
<u>Редактирование величины допустимой разницы для счётчиков ИА.</u>

Если в дальнейшем для какого-либо счётчика потребуется отредактировать минимальную/максимальную величину допустимой разницы, то необходимо на этой же форме двойным кликом мыши активировать ячейку в колонке **«Impossible Value» / «Suspect Value»** и с помощью клавиатуры ввести новое значение. Для сохранения изменений нажать кнопку **«Ok»**.



Удаление величины допустимой разницы для счётчиков ИА.

Чтобы для какого-либо счётчика удалить минимальную/максимальную величину допустимой разницы, то необходимо на этой же форме кликом мыши по строке выбрать название счётчика и нажать на кнопку . В появившемся диалоговом окне выбрать **«Yes»** для подтверждения действия. Для сохранения изменений нажать кнопку **«Ok»**.



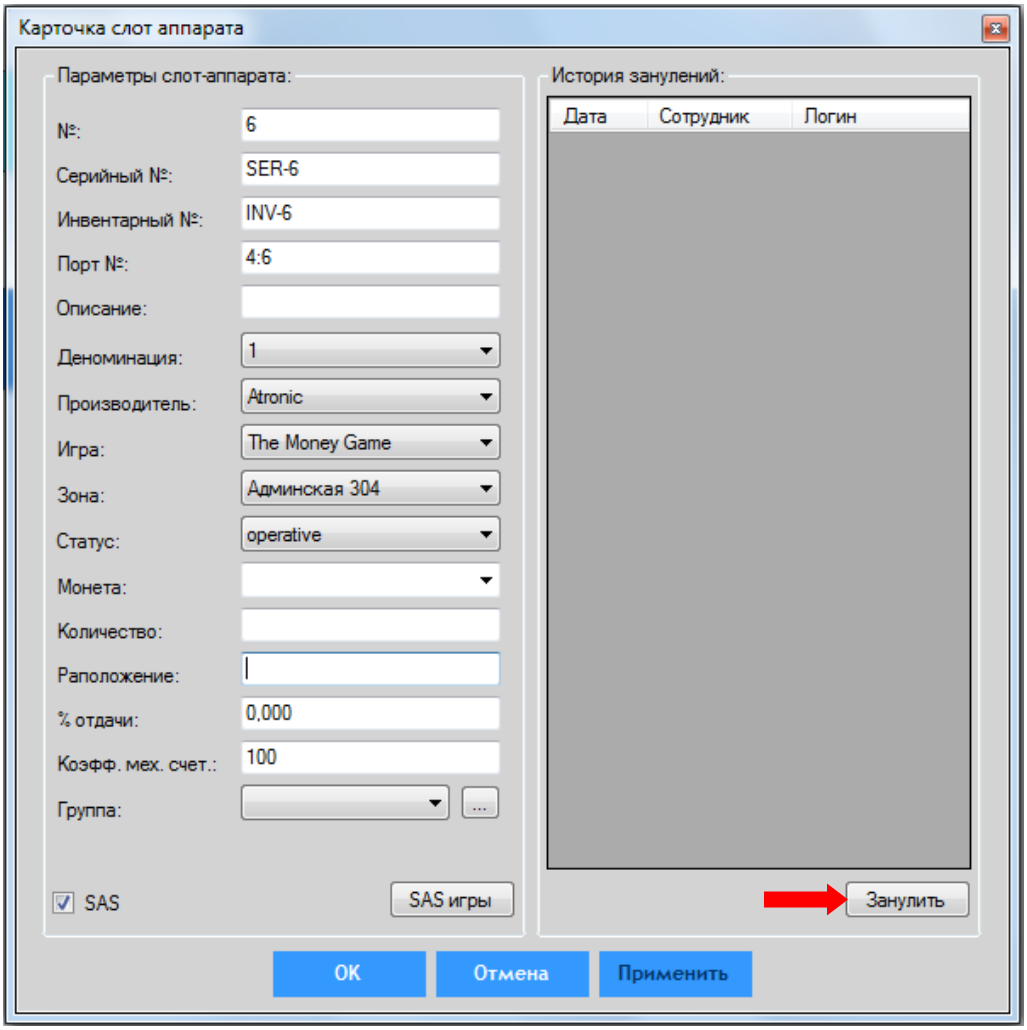
7.4.8 Обнуление счётчиков.

В случае если требуется физическое обнуление счётчиков игрового аппарата, также требуется сброс всех корректировочных коэффициентов для всех счетчиков этого аппарата.

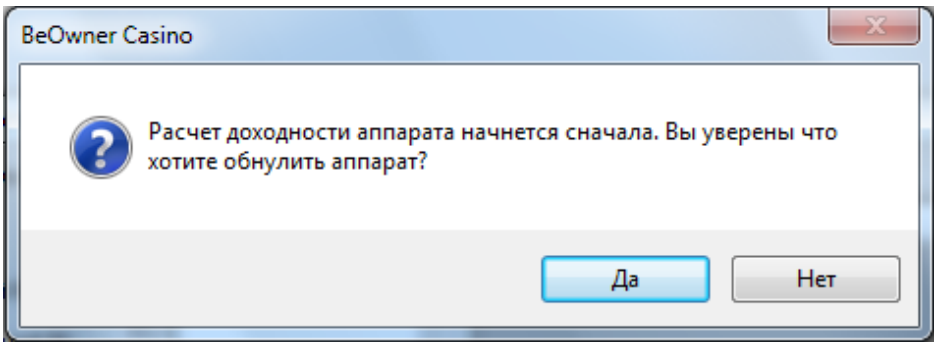
Для того чтобы это произошло автоматически, процедуру обнуления необходимо выполнять следующим образом:

1. Провести аудит аппарата (**«Игровые аппараты» → «Аудит» → «Выборочный аудит аппаратов»**).

2. Указать системе «SlotLogic», что игровой аппарат будет обнулен. Для этого необходимо открыть карточку аппарата (**«Настройки» → «Игровые аппараты» → «План зала»**) и нажать кнопку Занулить.



3. В открывшемся диалоговом окне нажать кнопку Да для подтверждения обнуления счётчиков.



4. Далее необходимо в обязательном порядке ещё раз провести аудит аппарата (**«Игровые аппараты» → «Аудит» → «Выборочный аудит аппаратов»**).

Выполнение вышеописанных действий необходимо для следующего:

- ✓ Сброс корректировочных коэффициентов пройдет автоматически.
- ✓ Счетчики сохранятся правильно.
- ✓ Доходность будет рассчитана корректно.

7.4.9 Порядок действий при замене / перестановке игрового аппарата.

Перед **заменой / перестановкой** игрового аппарата необходимо в обязательном порядке выполнить процедуру обнуления его счётчиков (подробнее об этом в предыдущем п. «Обнуление счётчиков»).

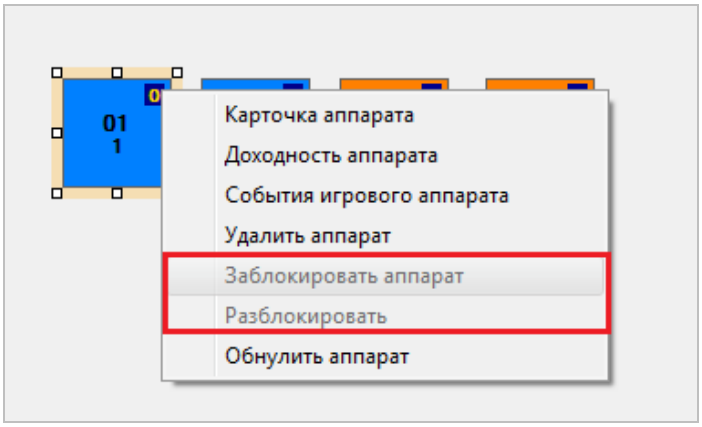
Внимание! Процедуру обнуления счётчиков необходимо выполнять во всех случаях, когда аппарат заменяется или переставляется.

В случае если требуется произвести **замену аппарата**, то для нового аппарата необходимо выполнить следующее:

1. Обнулить новый аппарат, если это необходимо.

2. Убедиться, что во время перестановок не сбилась адресация и режим работы SMIB (**все 4 джампера в правом блоке должны быть подняты вверх**). После чего можно подключать SMIB к аппарату и общей сети.

3. Зайти в **«Игровые аппараты» → «Мониторинг» → «Схема зала»** и попытаться заблокировать / разблокировать новый аппарат, чтобы убедиться в правильности выставленного адреса на SMIB.



Внимание! Аппарат будет реагировать на команду блокировки / разблокировки только в случае, если главная дверь аппарата закрыта.

4. Провести аудит нового аппарата (**«Игровые аппараты» → «Аудит» → «Выборочный аудит аппаратов»**).

5. Если новый аппарат был обнулен, вышеописанных действий будет достаточно. **Если новый аппарат не был обнулен, то:**

5.1. Необходимо вручную внести в систему значения счетчиков **Drop, Handpay, Total In, Total Out, Total Bet, Total Won, Total Games** (**«Игровые аппараты» → «Аудит» → «Ручной ввод счётчиков»**).

5.2. Зайти в **«Игровые аппараты» → «Аудит» → «Коррекция счётчиков»** и выставить для аппарата коэффициенты коррекции с учетом того, что по SAS-протоколу не могу передаваться значения, превышающие 99.999.999 (подробнее об этом в п. «Настройка корректировочных коэффициентов»).

5.3. Повторно провести аудит аппарата (**«Игровые аппараты» → «Аудит» → «Выборочный аудит аппаратов»**).

В случае если аппараты **переставляются** в зале местами, то действия, описанные для замены аппаратов, необходимо выполнить для всех аппаратов, которые переставляются.

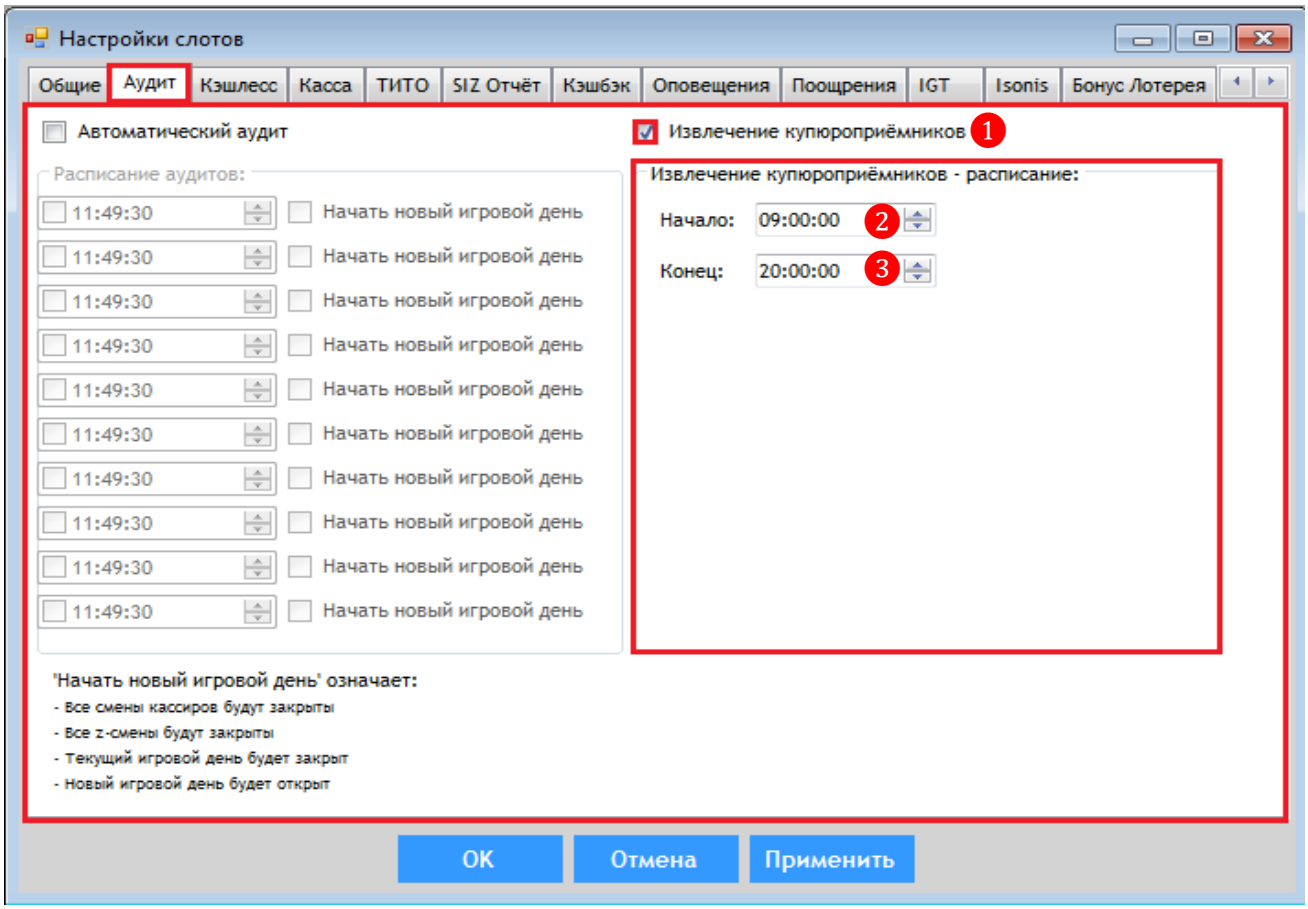
Внимание! Если в зале запущен джекпот, то, после выполнения всех вышеописанных действий, требуется выполнить перезагрузку сервера клуба, так как джекпот рассчитывается исходя из значений счетчиков игровых аппаратов.

7.4.10 Извлечение купюроприёмников игровых аппаратов.

В системе SlotLogic реализована возможность автоматической фиксации процедур извлечения купюроприёмников из игровых аппаратов. Таким образом, когда слот-оператор будет производить выемку денег из купюроприемников, в систему будут загружаться значения счётчиков **Total Bill In** игровых аппаратов и подсчитываться сумма купюр.

Для включения автоматической фиксации извлечения купюроприёмников необходимо активировать данную опцию на форме **«Настройки слотов»** («Настройки» → «Игровые аппараты» → «Настройки → вкладка «Аудит»), установив галочку в строке **«Извлечение купюроприёмников»** и задав расписание (ежедневно в указанный период времени):

- **Начало** – время начала извлечения купюроприёмников.
- **Конец** – время окончания извлечения купюроприёмников.

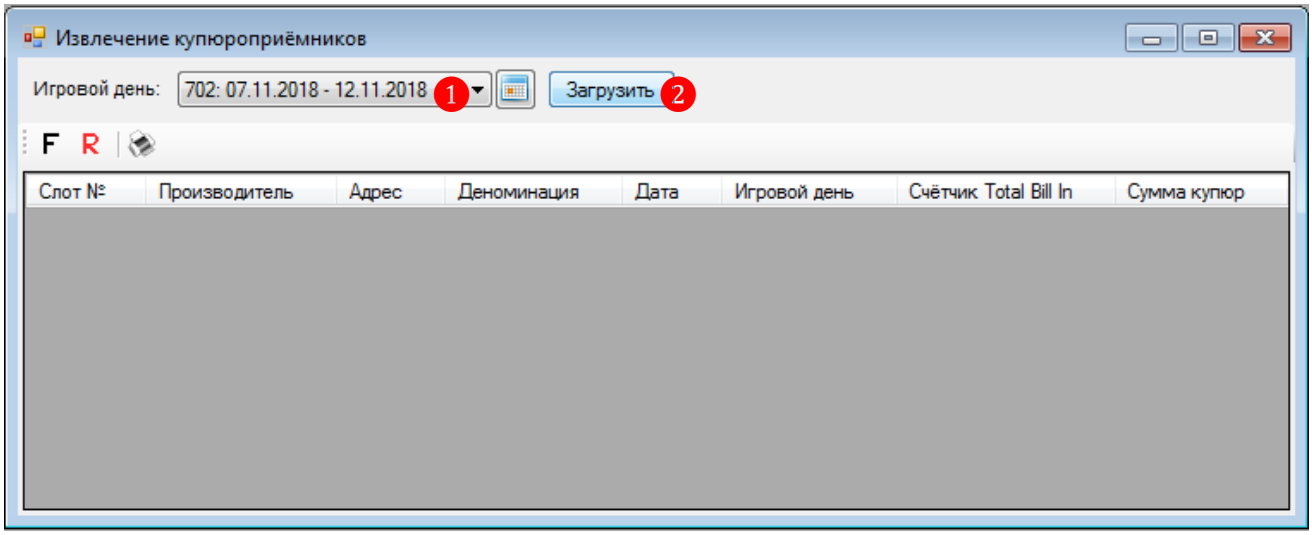


Примечание: Извлечения купюроприёмников будут фиксироваться системой ежедневно в указанный период времени. Извлечение купюроприёмника, выполненное вне расписания, зафиксировано не будет.

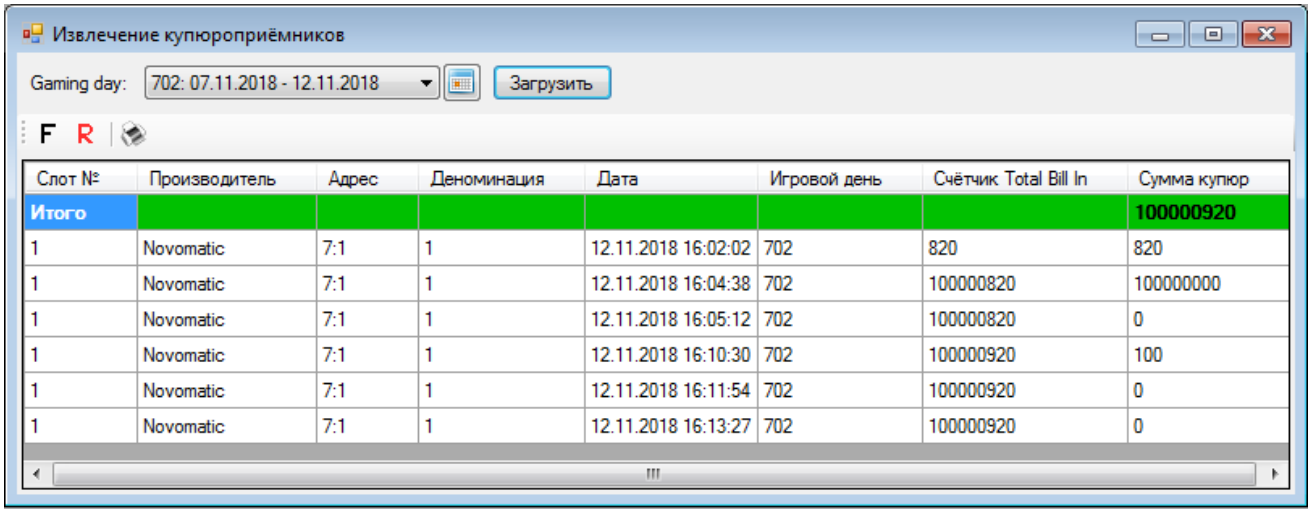
Для просмотра данных по процедурам извлечения купюроприёмников из игровых аппаратов необходимо выполнить следующее:

1. В главном меню системы выбрать **«Игровые аппараты»** → **«Аудит»** → **«Извлечение купюроприёмников»**.

2. В открывшейся форме в поле **«Игровой день»** из выпадающего списка выбрать игровой день, за который вы хотите посмотреть данные, и нажать кнопку **«Загрузить»**.



В результате в таблицу загрузятся данные по извлечениям купюроприёмников в выбранном игровом дне.



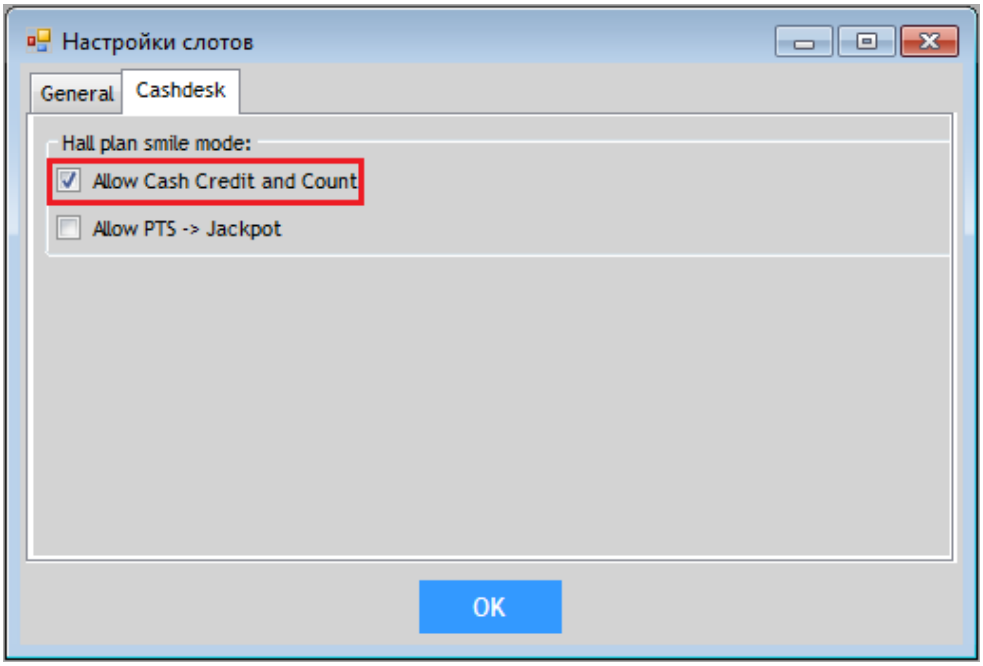
Параметры	Описание
Слот №	Номер игрового аппарата
Производитель	Производитель игрового аппарата
Адрес	Адрес игрового аппарата
Деноминация	Деноминация на игровом аппарате
Дата	Дата и время извлечения купюроприёмника из игрового аппарата
Игровой день	ID-номер игрового дня
Счётчик Total Bill In	Значение счётчика **Total Bill In**
Сумма купюр	Сумма купюр в купюроприёмнике на момент извлечения (в валюте клуба)

В верхней строке таблицы, выделенной зеленым цветом, отображаются суммарные значения колонки **Сумма купюр**.

7.5 Комната пересчёта.

Комната пересчёта (Count Room) – это организованное помещение с видеонаблюдением (CCTV), предназначенное для пересчёта наличных денег, снятых с игровых аппаратов, и ввода данных о снятии в базу для проведения операций **Cash Credit** и **Count**. Как правило, комнаты пересчёта организуют в крупных клубах.

Для возможности проведения операций **Cash Credit** и **Count** в системе SlotLogic необходимо активировать данную опцию с помощью настроек на форме **«Настройки слотов»** («Настройки» → «Игровые аппараты» → «Настройки → вкладка «Cashdesk»), установив галочку в строке **«Allow Cash Credit and Count»**.



Бизнес-процесс операций Cash Credit и Count при наличии комнаты пересчёта выглядит следующим образом:

1. В течение игрового дня слот-оператором под присмотром сотрудника охраны производится выемка денег из купюроприемника одного или нескольких игровых аппаратов.

2. Слот-оператор относит снятые с аппаратов купюры в Count Room.

3. Слот-оператор пересчитывает купюры под видеокамерами.

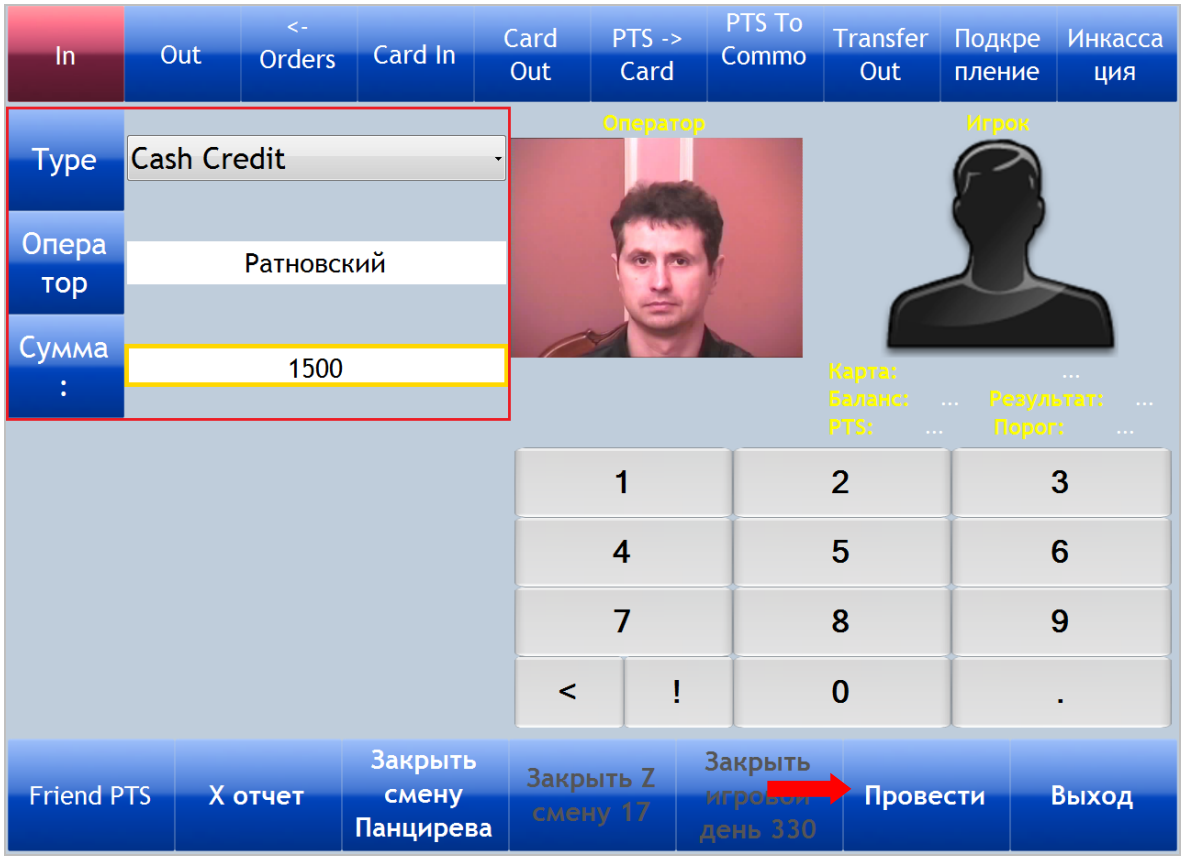
4. Далее слот-оператор вводит данные о снятии в систему.

5. После ввода данных о снятии слот-оператор передаёт деньги кассиру на кассе.

6. Кассир принимает купюры и пересчитывает их.

7. Если сумма верна, то кассир нажимает на кассовой форме кнопку **«In»**, подсвеченную зелёным цветом.

8. После нажатия цвет кнопки изменится на красный. В левой части формы отобразится тип операции (**Cash Credit** или **Count)** и сумма. Указав нужного слот-оператора, для проведения операции кассир нажимает кнопку **«Провести»**.



Рассмотрим порядок проведения операций **Cash Credit** и **Count** более подробно в следующих пунктах данного раздела.

7.5.1 Порядок проведения операций Cash Credit.

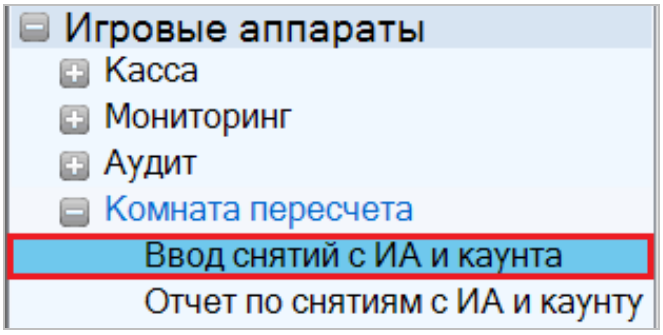
Cash Credit – это операция по выемке денег из купюроприемников игровых аппаратов с внесением их в кассу клуба. Операции Cash Credit можно проводить по мере необходимости в течение игрового дня.

Порядок выполнения операции Cash Credit:

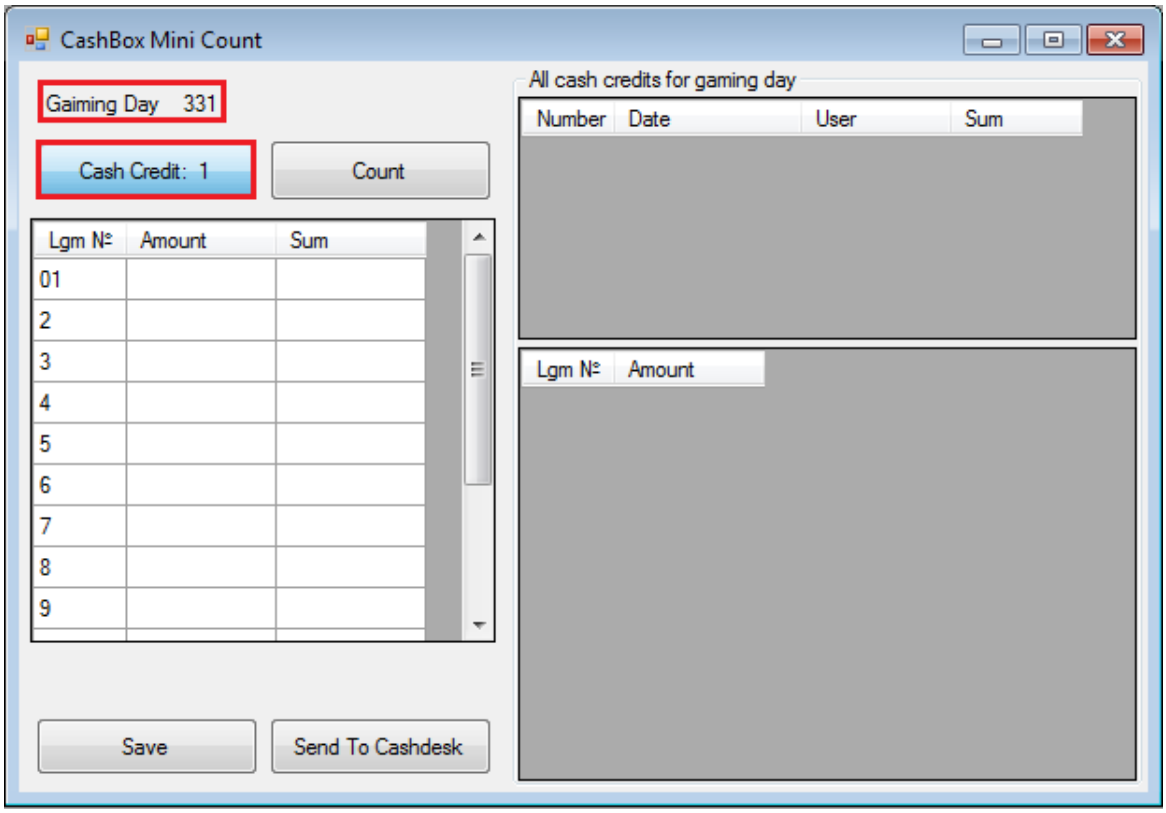
1. Слот-оператор под присмотром сотрудника охраны производит выемку денег из купюроприемника одного или нескольких игровых аппаратов.

2. Далее слот-оператор относит снятые с аппаратов купюры в Count Room для пересчёта.

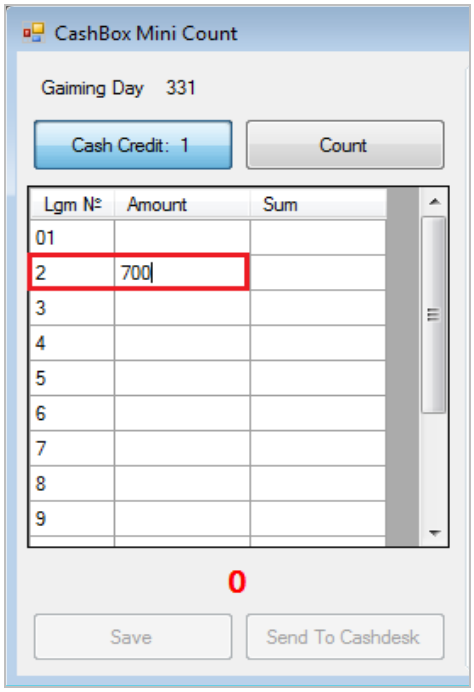
3. Затем слот-оператор вводит данные о снятии в систему SlotLogic. Для этого необходимо в меню системы выбрать **«Игровые аппараты» → «Комната пересчёта» → «Ввод снятий с ИА и каунта»**.



4. Откроется форма **«CashBox Mini Count»,** в верхней части которой будет отображаться **номер игрового дня** и **порядковый номер операции Cash Credit** в текущем игровом дне.

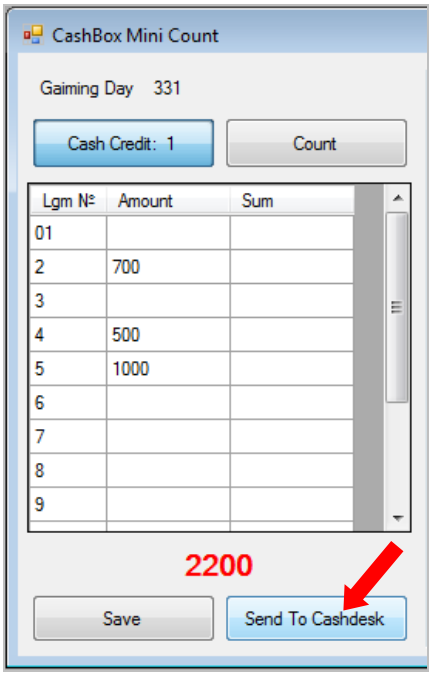


Необходимо в колонке **«Amount»** напротив номера игрового аппарата (**Lgm №**) с помощью клавиатуры ввести сумму изъятых из него купюр.



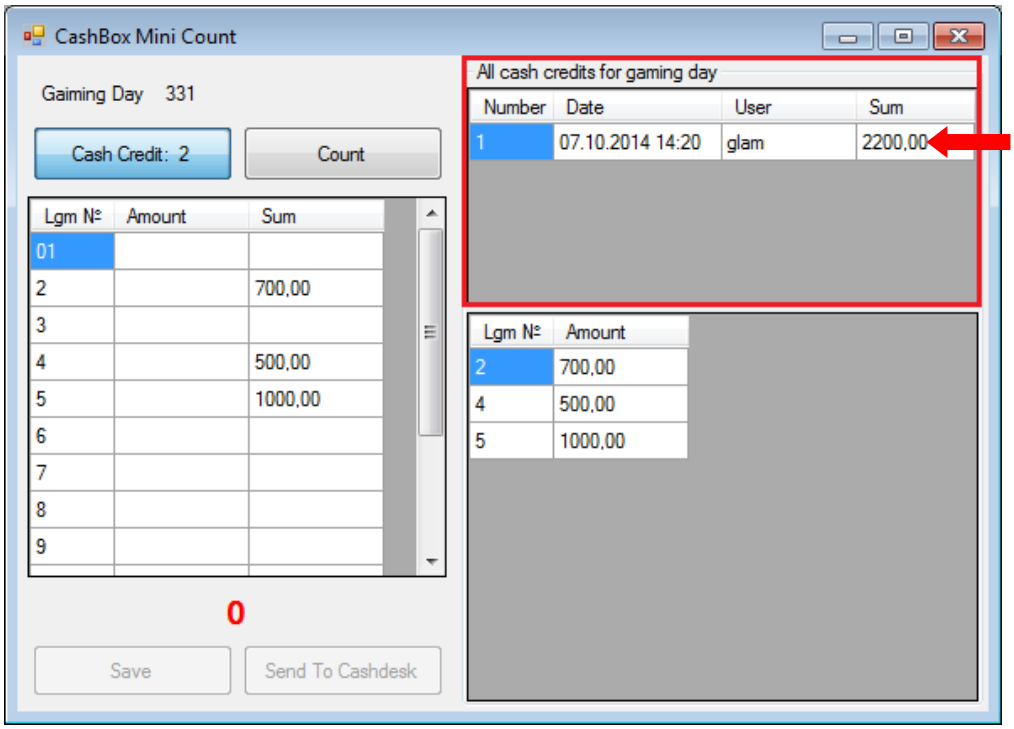
Таким же образом вводятся данные о снятии и по остальным аппаратам.

5. Когда все снятые суммы зафиксированы, то для передачи данных по операции Cash Credit на кассу, необходимо нажать кнопку Send To Cashdesk.

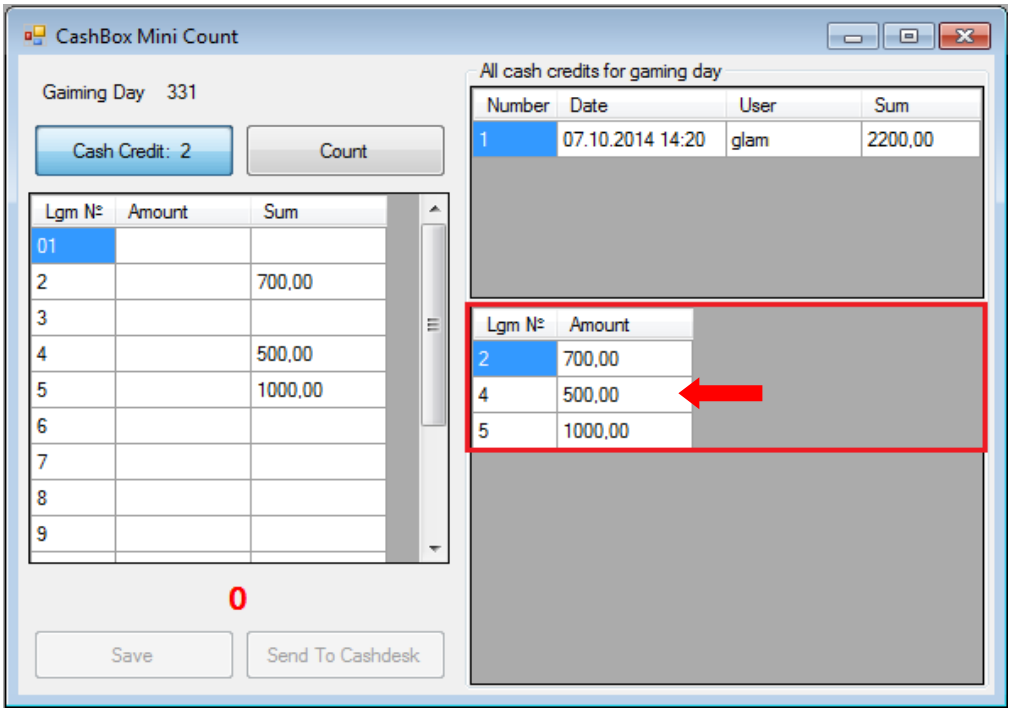


В случае если данные о снятии введены не по всем аппаратам, и нужно просто сохранить промежуточный результат, то необходимо воспользоваться кнопкой Save. В этом случае после закрытия формы, введённые данные сохранятся в системе.

После нажатия кнопки Send To Cashdesk, введённые по снятиям суммы автоматически добавятся в колонку **«Sum»**, а сама операция передачи данных на кассу отобразится в правой части формы в списке **«All cash credit for gaming day»** с указанием даты, времени, общей суммы и логина исполнителя.



В списке ниже отобразится детальная информация по данной операции в разрезе по игровым аппаратам.



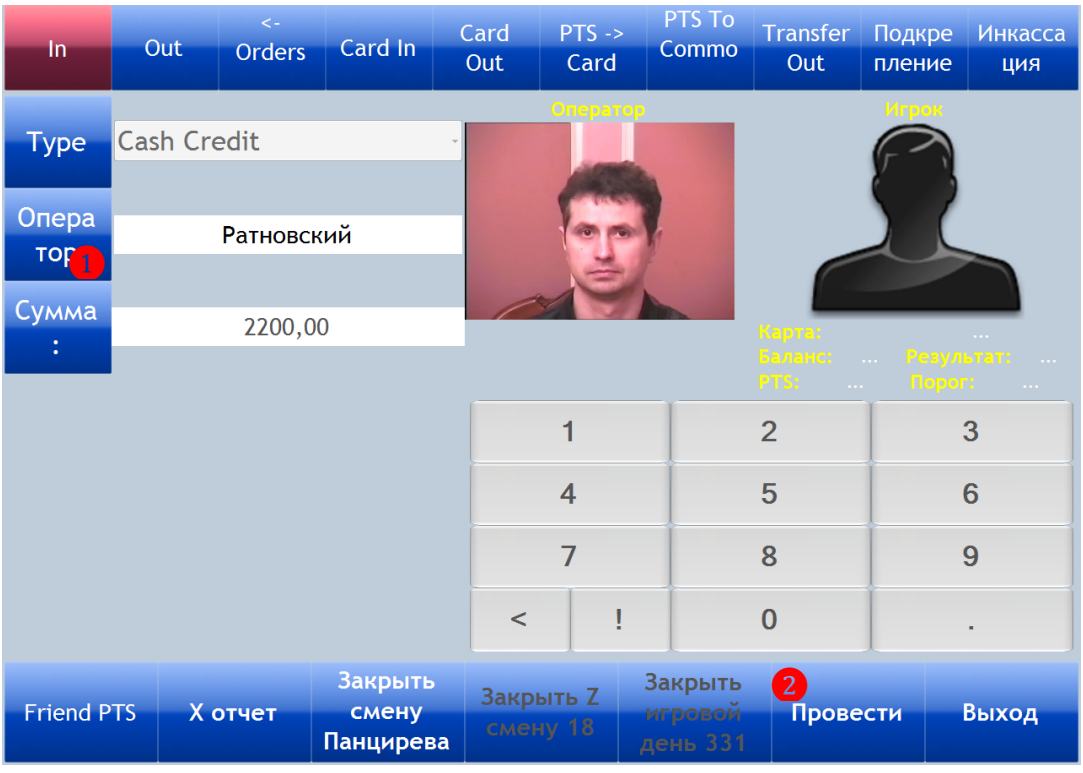
6. После передачи данных о снятии на кассу слот-оператор передаёт деньги кассиру.

7. Кассир принимает купюры и пересчитывает их.

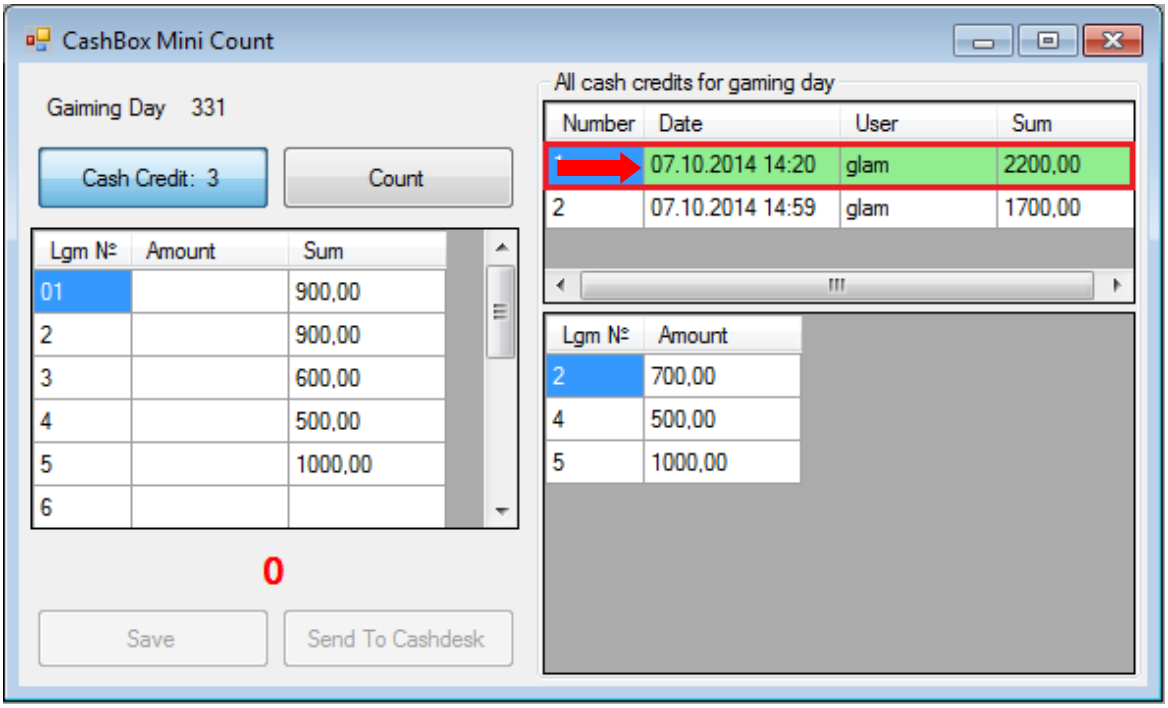
8. Если сумма верна, то кассир нажимает на кассовой форме кнопку **«In»**, подсвеченную на тот момент зелёным цветом.



9. После нажатия цвет кнопки изменится на красный. В левой части формы отобразится тип операции **Cash Credit** и сумма. Необходимо, нажав кнопку **«Оператор»**, выбрать нужного слот-оператора и для проведения операции нажать кнопку **«Провести»**.



Все подтверждённые и проведённые на кассе операции **Cash Credit** подсвечиваются в списке формы **«CashBox Mini Count»** зелёным цветом.



7.5.2 Порядок проведения операций Count.

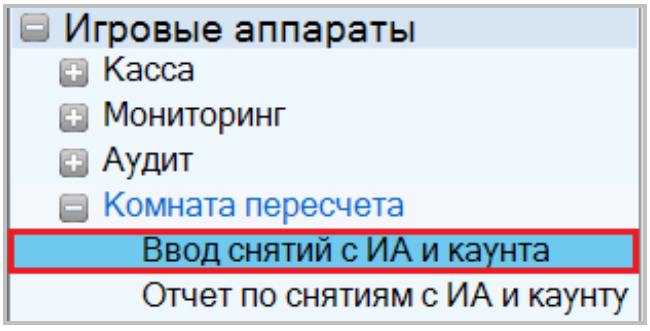
Count – это операция по выемке денег из купюроприемников игровых аппаратов с внесением их в кассу клуба, которая выполняется единоразово после проведения аудита перед закрытием игрового дня.

Порядок выполнения операции Count:

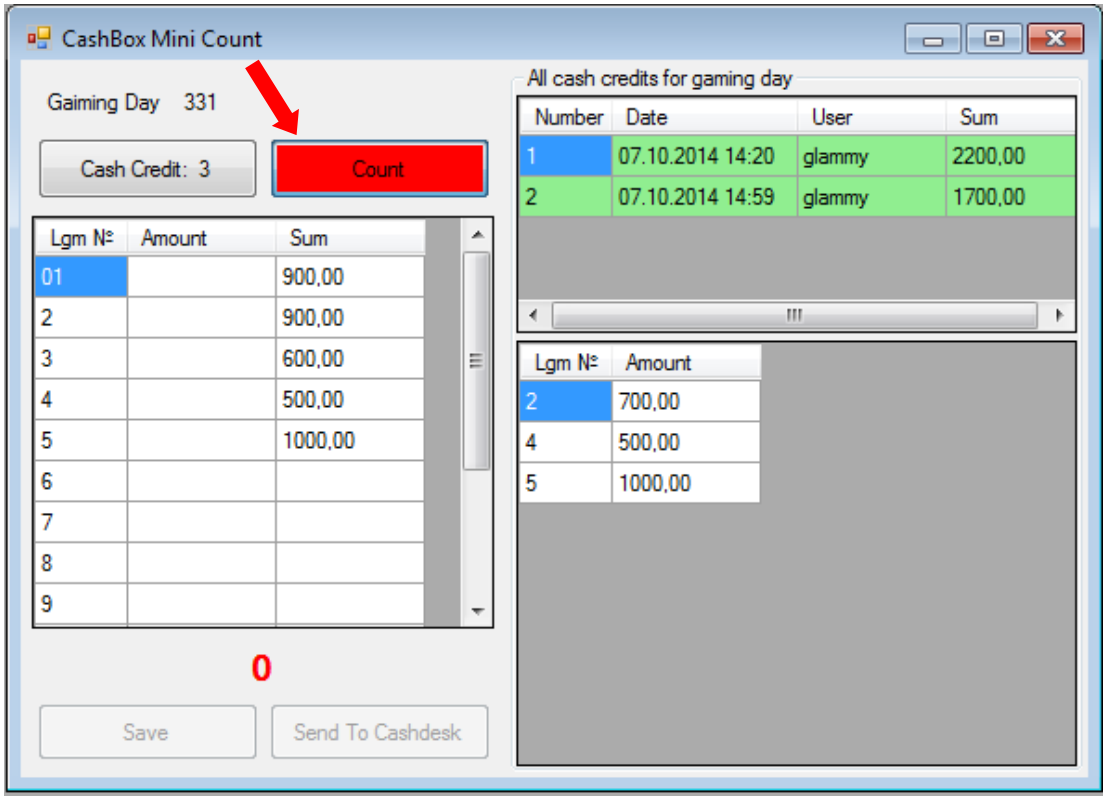
1. Перед закрытием игрового дня слот-оператор под присмотром сотрудника охраны производит выемку денег из купюроприемников игровых аппаратов.

2. Далее слот-оператор относит снятые с аппаратов купюры в Count Room для пересчёта.

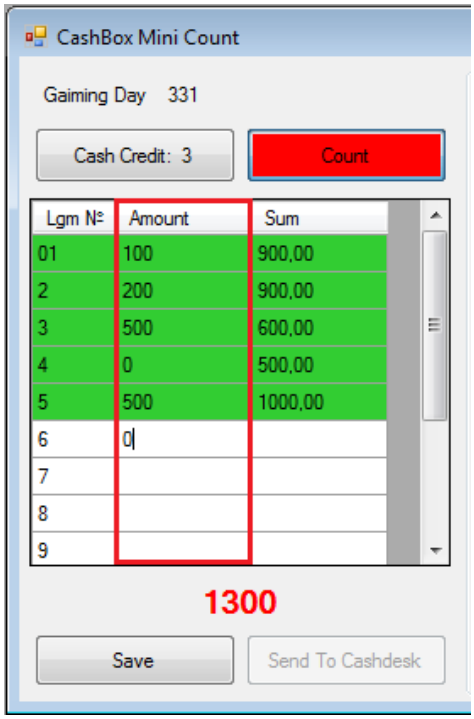
3. Затем слот-оператор вводит данные о снятии в систему SlotLogic. Для этого необходимо в меню системы выбрать **«Игровые аппараты» → «Комната пересчёта» → «Ввод снятий с ИА и каунта»**.



4. В открывшейся форме **«CashBox Mini Count»** необходимо нажать кнопку **«Count»**, после чего её цвет изменится на красный.

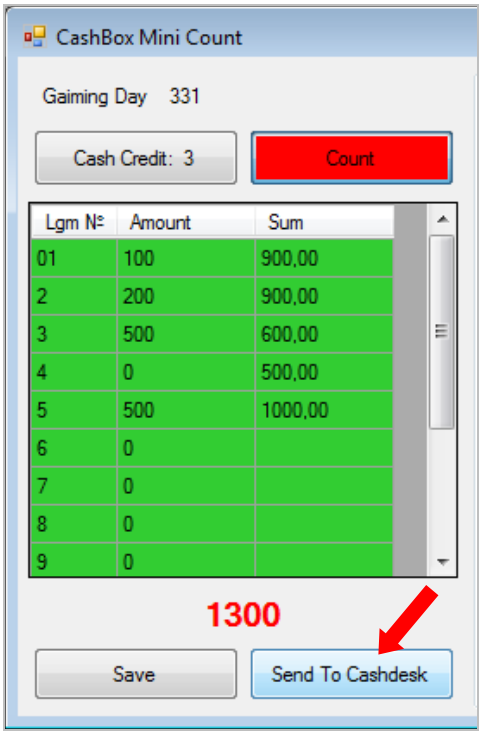


Далее необходимо в колонке **«Amount»** напротив номера каждого игрового аппарата (**Lgm №**) с помощью клавиатуры ввести сумму изъятых из него купюр. Если с каких-либо аппаратов было снято **0** купюр, то в поле **«Amount»** необходимо вводить **0**. После ввода сумм цвет строк будет меняться на зелёный.



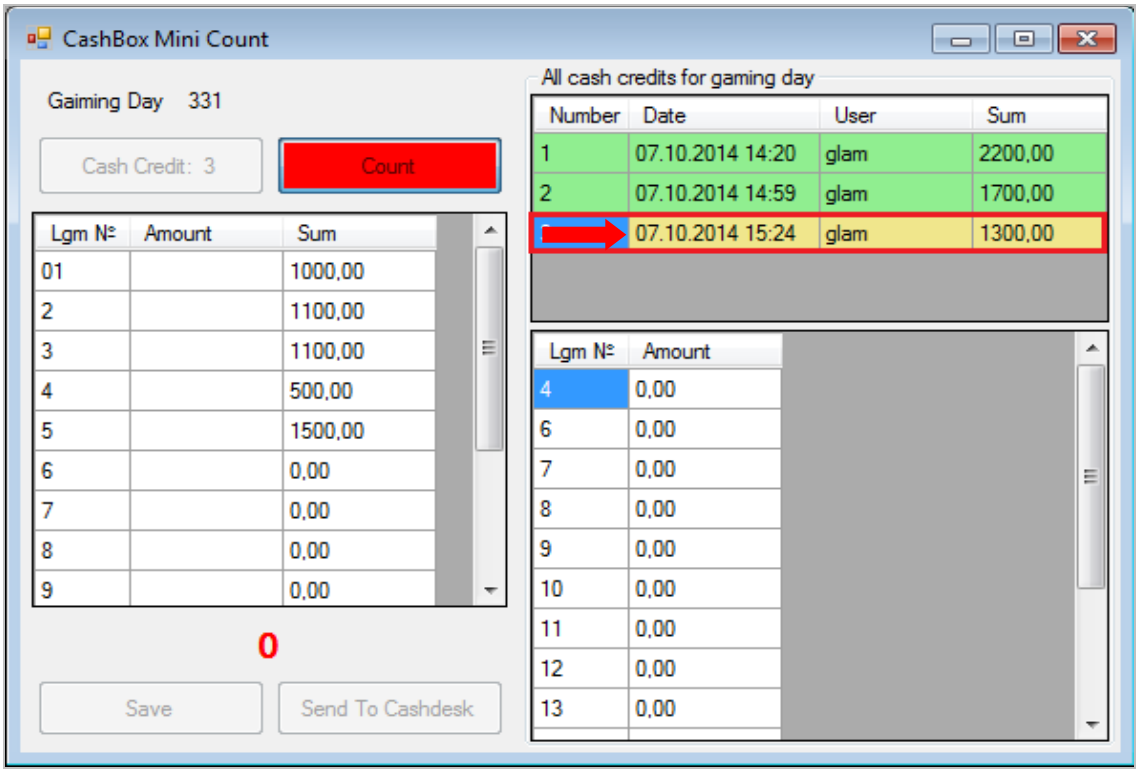
Таким образом вводятся данные о снятии по всем игровым аппаратам.

5. Когда все снятые суммы зафиксированы, то для передачи данных по операции Count на кассу, необходимо нажать кнопку Send To Cashdesk.

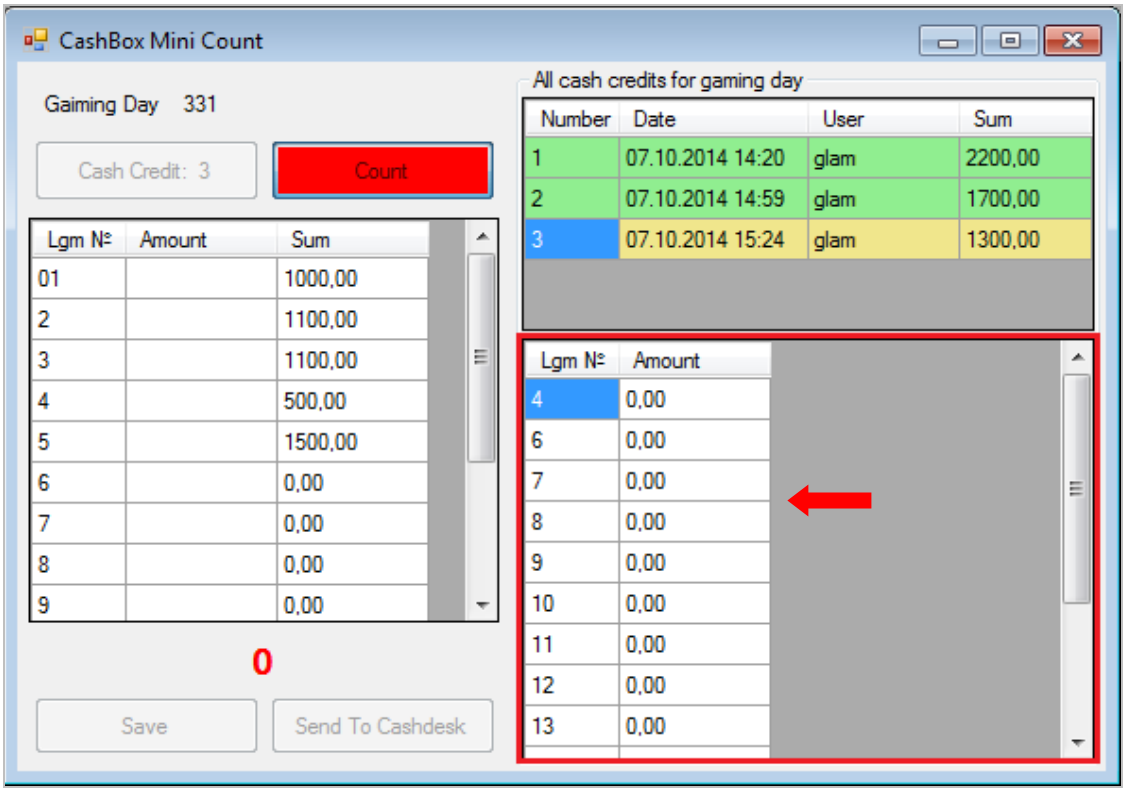


В случае если данные о снятии введены не по всем аппаратам, и нужно просто сохранить промежуточный результат, то необходимо воспользоваться кнопкой Save. В этом случае после закрытия формы, введённые данные сохранятся в системе.

После нажатия кнопки Send To Cashdesk, введённые по снятиям суммы автоматически добавятся в колонку **«Sum»**, а сама операция передачи данных на кассу отобразится в правой части формы в списке **«All cash credit for gaming day»** с указанием даты, времени, общей суммы и логина исполнителя.



В списке ниже отобразится детальная информация по данной операции в разрезе по игровым аппаратам.



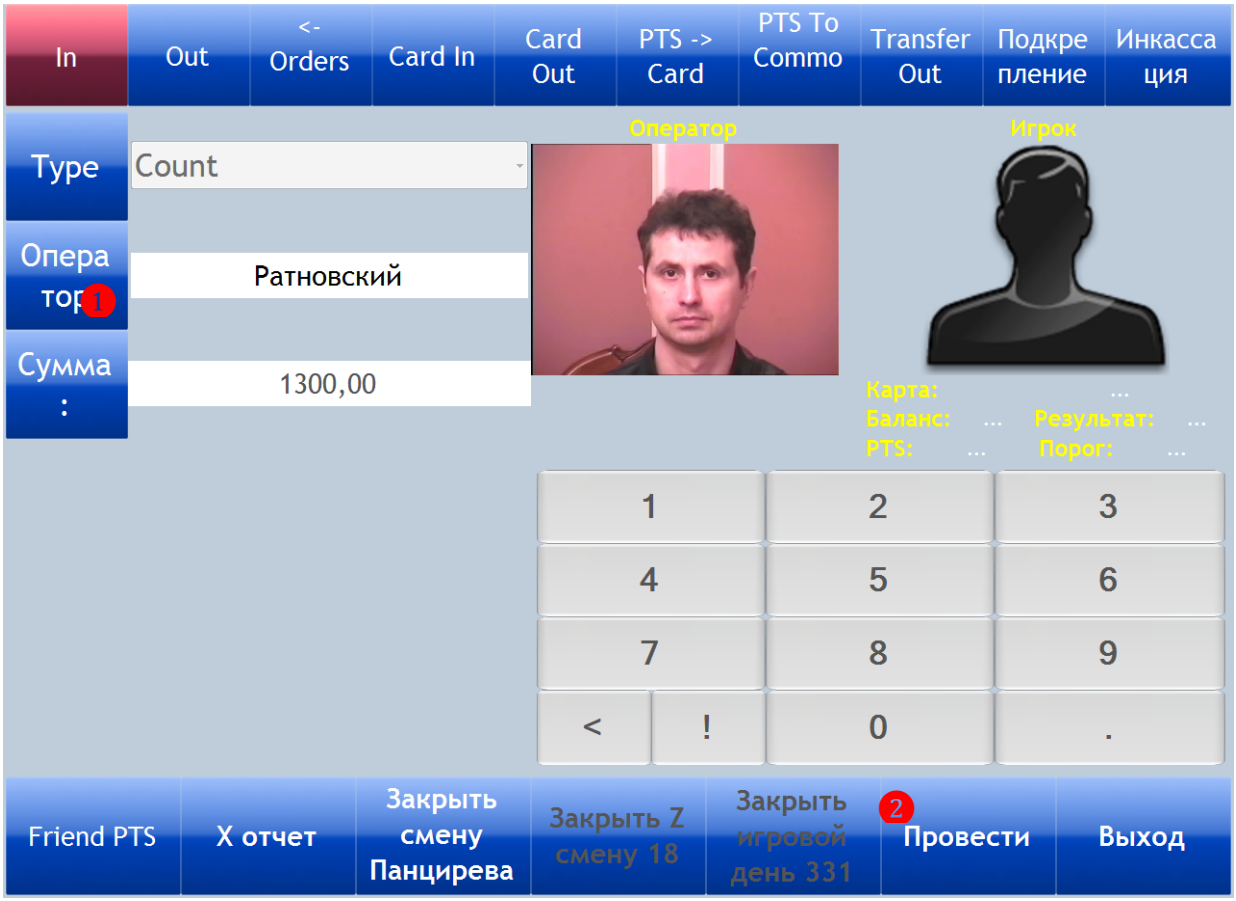
6. После передачи данных о снятии на кассу слот-оператор передаёт деньги кассиру.

7. Кассир принимает купюры и пересчитывает их.

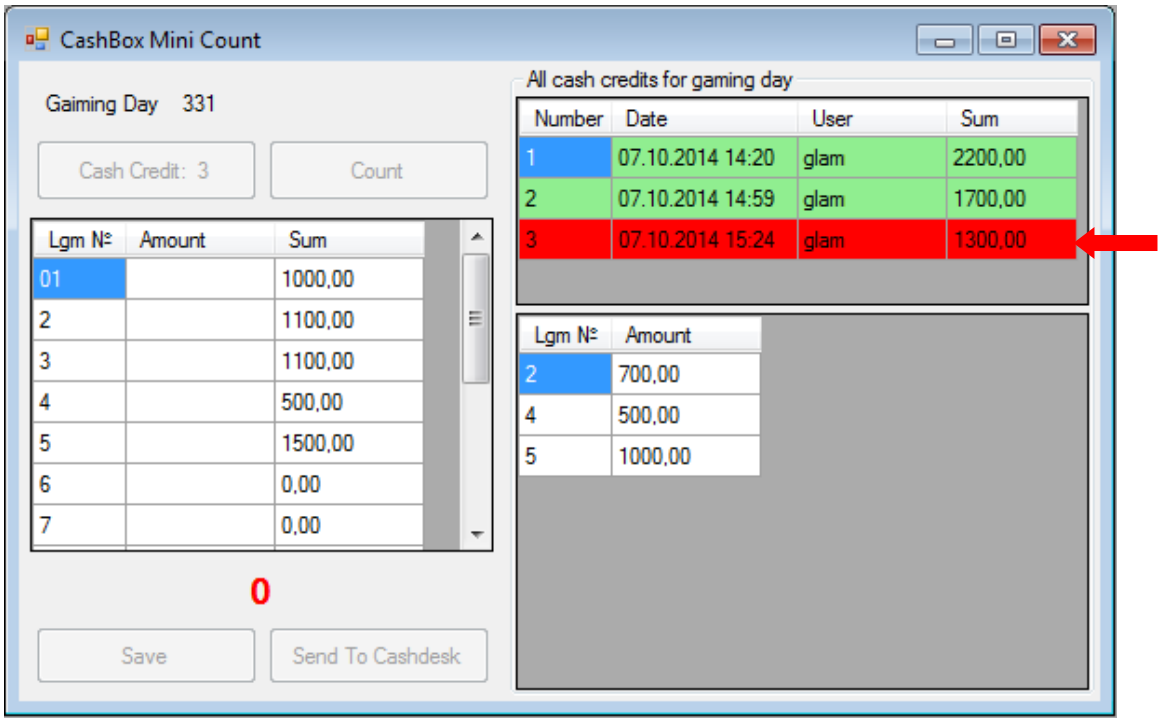
8. Если сумма верна, то кассир нажимает на кассовой форме кнопку **«In»**, подсвеченную на тот момент зелёным цветом.



9. После нажатия цвет кнопки изменится на красный. В левой части формы отобразится тип операции **Count** и сумма. Необходимо, нажав кнопку **«Оператор»**, выбрать нужного слот-оператора и для проведения операции нажать кнопку **«Провести»**.



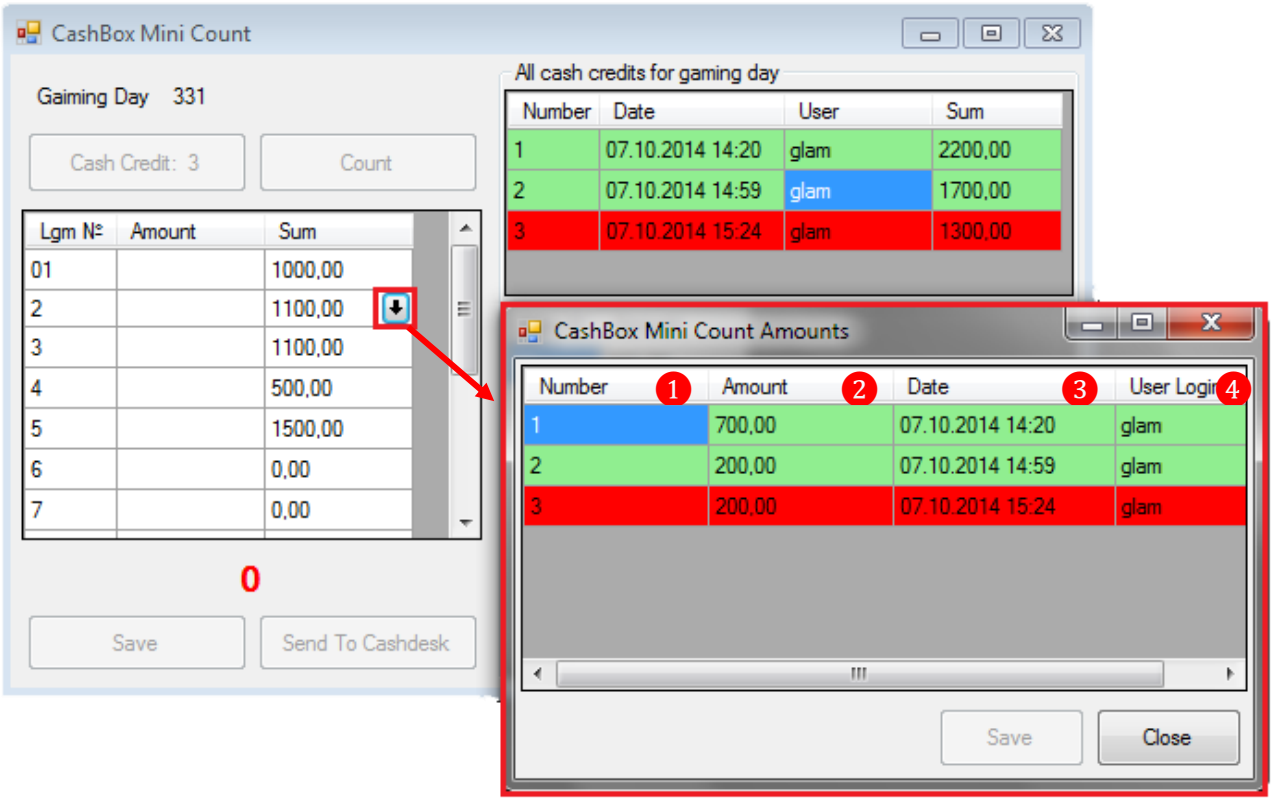
Подтверждённая и проведённая на кассе операция **Count** подсвечивается в списке формы **«CashBox Mini Count»** красным цветом.

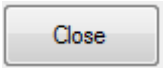


Если для любого из списка игровых аппаратов левой кнопкой мыши нажать на значение в колонке **«Sum»**, то откроется форма с детальной информацией по операциям выемки купюр за текущий игровой день:

1) **Number –** порядковый номер операции Cash Credit/Count в текущем игровом дне.
2) **Amount –** сумма операции.
3) **Date –** дата и время передачи на кассу.

4) **User Login –** логин исполнителя.

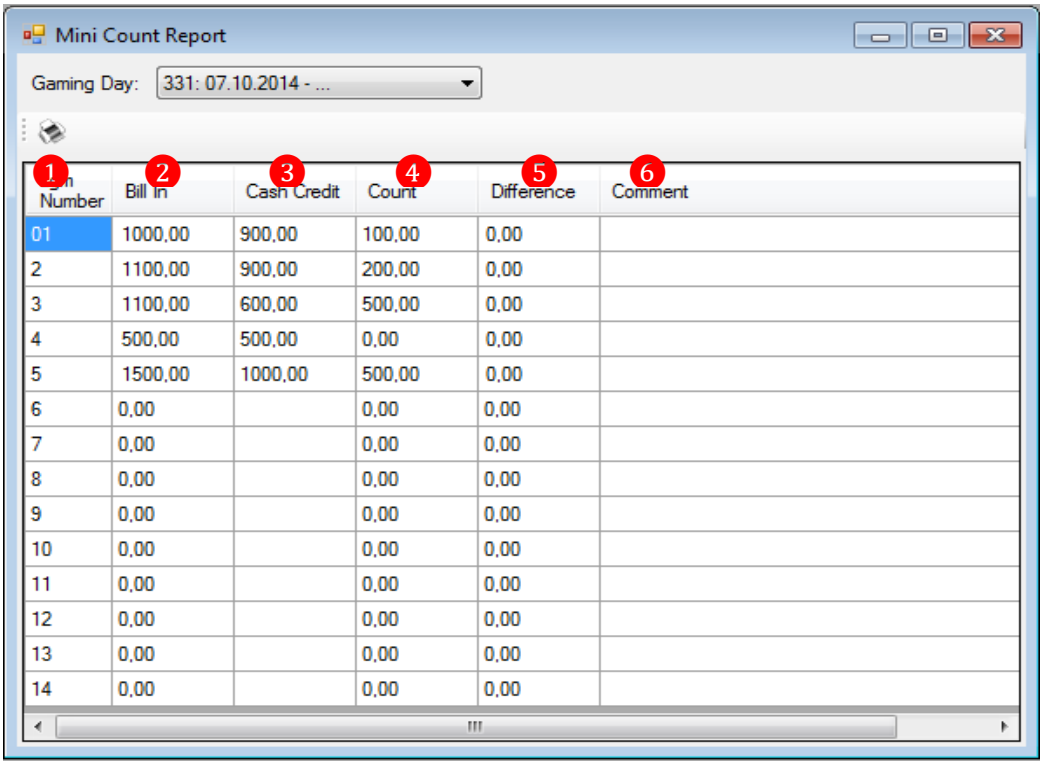


Для закрытия детальной формы необходимо воспользоваться кнопкой 

.

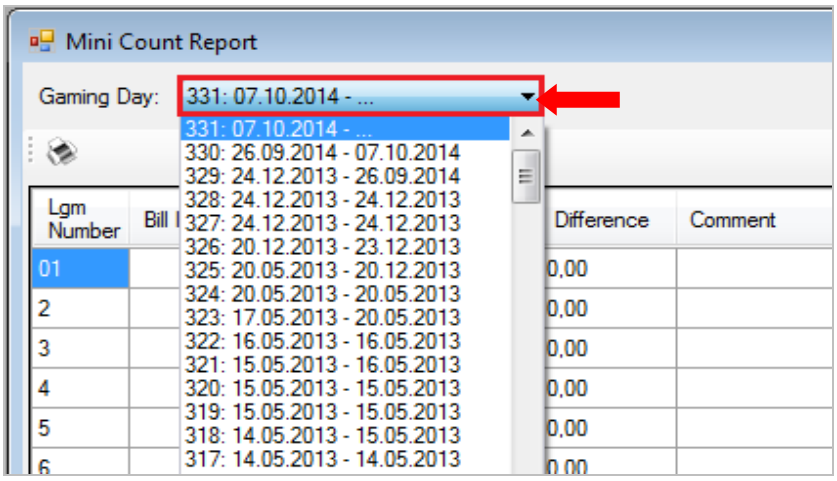
7.5.3 Отчет по операциям Cash Credit и Count, выполненным с вводом через Count Room.

Данные по операциям Cash Credit и Count, выполненным с вводом через Count Room, доступны для просмотра в форме **«Mini Count Report»** (**«Игровые аппараты» → «Комната пересчёта» → «Отчёт по снятиям с ИА и каунту»**). Отчет формируется автоматически по каждому игровому дню в разрезе по игровым аппаратам.

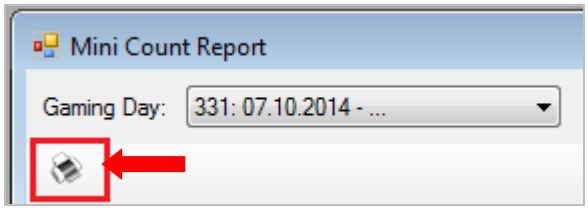


1. **Lgm Number –** номер игрового аппарата.
2. **Bill In –** сумма принятых купюр по данным счётчика купюроприемника игрового аппарата за игровой день.
3. **Cash Credit –** общая сумма по операциям **Cash Credit** за игровой день.
4. **Count -** сумма по операции **Count** в данном игровом дне.
5. **Difference –** разница между значениями колонок **Cash Credit/Count** и **Bill In**.
6. **Comment –** поле для ввода какого либо комментария при необходимости.

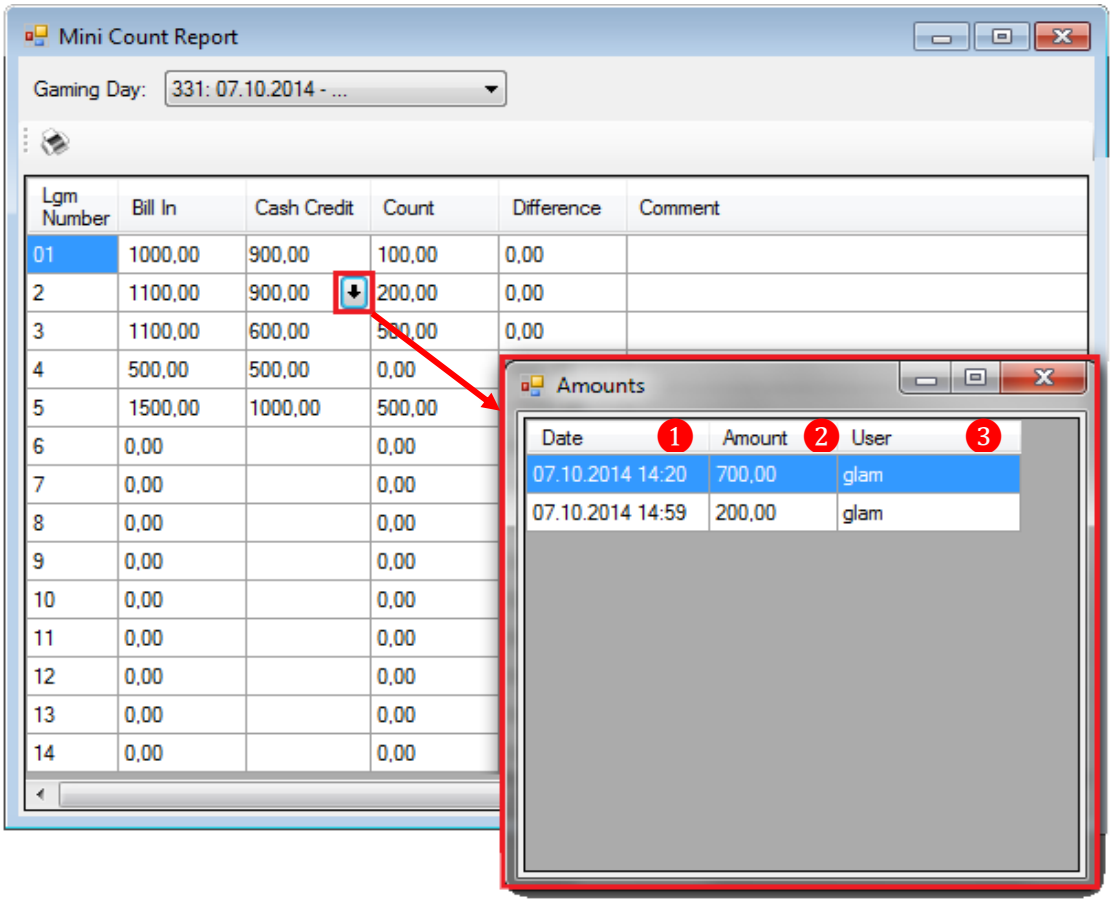
По умолчанию в отчёт загружаются данные за текущий игровой день. Чтобы выбрать другой игровой день, необходимо воспользоваться кнопкой, расположенной вверху формы.



Также в данной форме действует стандартная система печати данных:



Кроме этого, если в отчёте в строке какого-либо игрового аппарата левой кнопкой мыши нажать на значение в колонке **«Cash Credit»**, то откроется форма с детальной информацией по всем операциям **Cash Credit** за выбранный игровой день по этому аппарату.



1) **Date –** дата и время передачи на кассу.
2) **Amount –** сумма операции.
3) **User –** логин исполнителя.

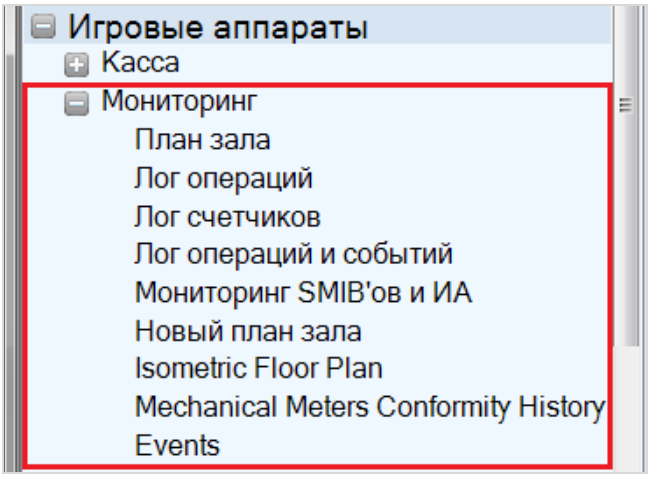
7.6 Мониторинг.

В разделе меню **«Игровые аппараты» → «Мониторинг»** выполняется мониторинг* параметров состояния и доходности игровых аппаратов:

- Доходность игровых аппаратов суммарно по зоне и клубу (**«Новый план зала»**).
- Статистика и анализ загруженности ИА (Slot Tracking) (**«Новый план зала»**).
- Финансовая статистика по ИА (Slots Monitoring) (**«Новый план зала»**).
- Мониторинг активности игроков в режиме он-лайн (Players Tracking) (**«Новый план зала»**).
- Статистика по игрокам в режиме он-лайн (Players Tracking Statistic) (**«Новый план зала»**).
- Средняя доходность и доходность ИА в режиме он-лайн (**«Новый план зала»**).
- Статистика по игровым аппаратам в разрезе по играм (**«Новый план зала»**).
- Статистика по начисленным джекпотам (**«Новый план зала»**).
- Мониторинг счётчиков ИА по результатам аудитов (**«Новый план зала»**).
- Мониторинг промежуточных значений счётчиков ИА (**«Periodic meters»**).
- SMIB и игровые аппараты (**«Мониторинг SMIB`ов и ИА»**).
- Мониторинг текущего состояния ИА в изометрическом отображении (**«Isometric Floor Plan»**).

А также логирование**:

- Денежных операций, совершаемых на кассе и игровых аппаратах (**«Лог операций»**).
- Значений счётчиков игровых аппаратов (**«Лог счётчиков»**).
- Операций и событий, происходящих на ИА (**«Лог операций и событий»**).
- Операций и событий системы «SlotLogic» («**Events**»).



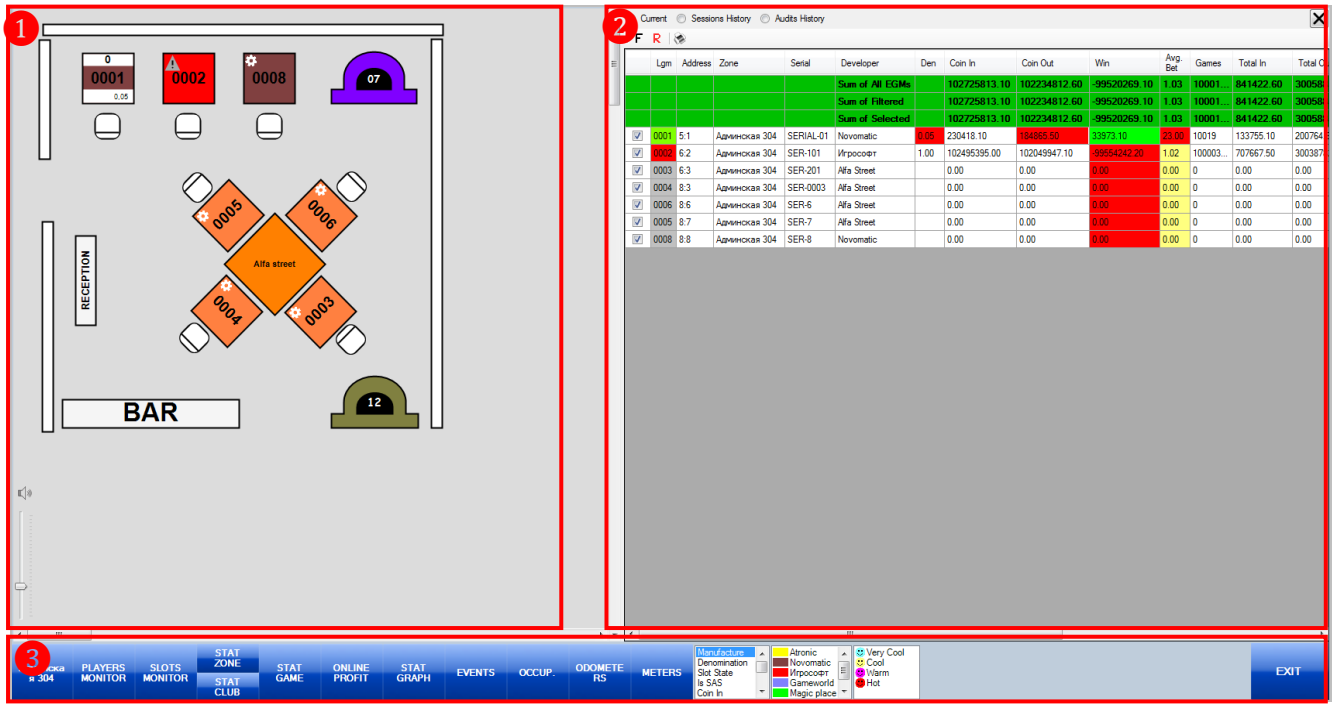
* *Мониторинг – процесс сбора и анализа данных / параметров / состояния какого-либо объекта для вынесения суждения о поведении / состоянии данного объекта в целом.*

** *Логирование информации – это процедура просмотра информации (логов) о прошедших событиях и операциях, их сортировка по различным критериям.*

Рассмотрим перечисленные процедуры мониторинга и логирования подробнее в следующих пунктах текущего раздела.

7.6.1 Мониторинг состояния и доходности игровых аппаратов (New Hall Plan).

Чтобы открыть форму для проведения мониторинга состояния и доходности игровых аппаратов, необходимо в главном меню системы выбрать **«Игровые аппараты» → «Мониторинг» → «Новый план зала»**.



Форма **«Новый план зала»** содержит следующие элементы:

1. План-схема игровой зоны клуба в двухмерном отображении.

2. Данные о доходности игровых аппаратов, статистика по игрокам и т.п. (отображаются на форме после нажатия соответствующих кнопок на панели управления).

3. Панель управления с кнопками:



1) Кнопка для выбора зоны клуба.

2) Кнопка для онлайн мониторинга активности игроков (подробнее в п. «Players Tracking»).

3) Кнопка для онлайн мониторинга финансовой статистики по игровым аппаратам (подробнее в п. «Slots Monitoring»).

4) Кнопка для просмотра доходности игровых аппаратов суммарно по зоне (подробнее в п. «Stat Zone»).

5) Кнопка для просмотра доходности игровых аппаратов суммарно по клубу (подробнее в п. «Stat Club»).

6) Кнопка для просмотра статистики по аппаратам зоны в разрезе по играм (подробнее в п. «Stat Game»).

7) Кнопка для просмотра графика доходности игровых аппаратов в режиме он-лайн (подробнее в п. «Online Profit»).

8) Кнопка для просмотра статистики аппаратов зоны в разрезе по играм в виде графика (подробнее в п. «Stat Graph»).

9) Кнопка для просмотра событий игровых аппаратов (подробнее в п. «Slot Events»).

10) Кнопка для просмотра статистики и анализа загруженности игровых аппаратов зоны (подробнее в п. «Slot Tracking»).

11) Кнопка для просмотра текущего состояния активных джекпотов.

12) Кнопка для просмотра значений счётчиков игровых аппаратов зоны по данным аудита, а также загрузка и просмотр текущих значений (подробнее в п. «Meters»).

13) Кнопка для просмотра статистики по начисленным джекпотам (подробнее в п. «Jackpots»).

14) Кнопка для мониторинга численности игроков (с картами/без карт) в зале, **Coin In**, **Coin Out** и **Win** в режиме реального времени, а также графического анализа этих данных за разные дни (подробнее в п. «Мониторинг и графический анализ»).

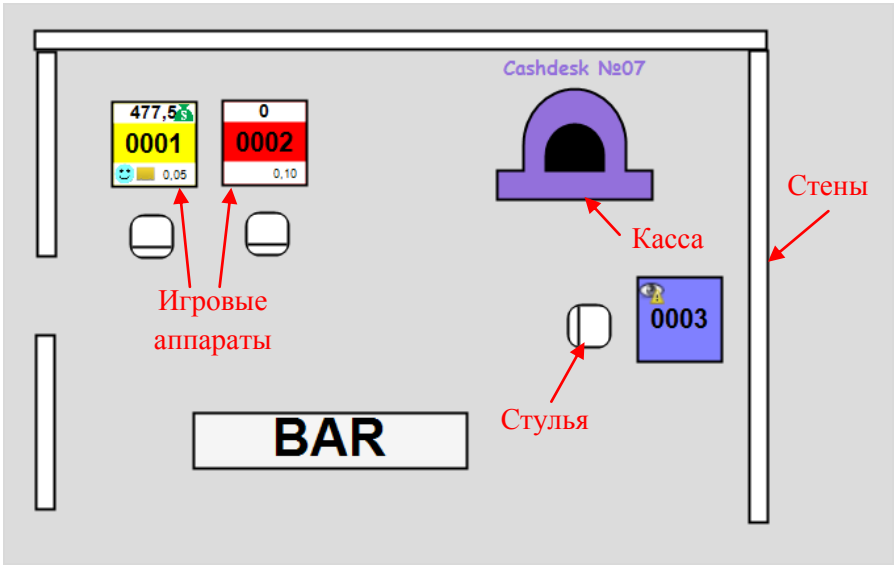
15) Фильтры для игровых аппаратов на плане в зависимости от производителя, состояния, кредитов и деноминации.

16) Кнопка для закрытия формы.

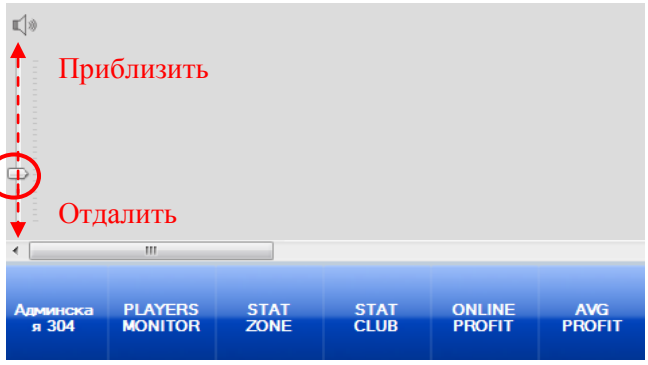
Примечание: Настройка прав доступа пользователей к функционалу формы «Новый план зала» осуществляется на форме «Управление ролями» («Администрирование» → «Роли»).

Создание и редактирование плана зоны осуществляется с помощью формы **«Hall Plan»** (**«Settings»** → **«Slots»** → **«New hall plan Designer»**). Подробнее об этом в пункте «Настройка "New Floor Plan"».

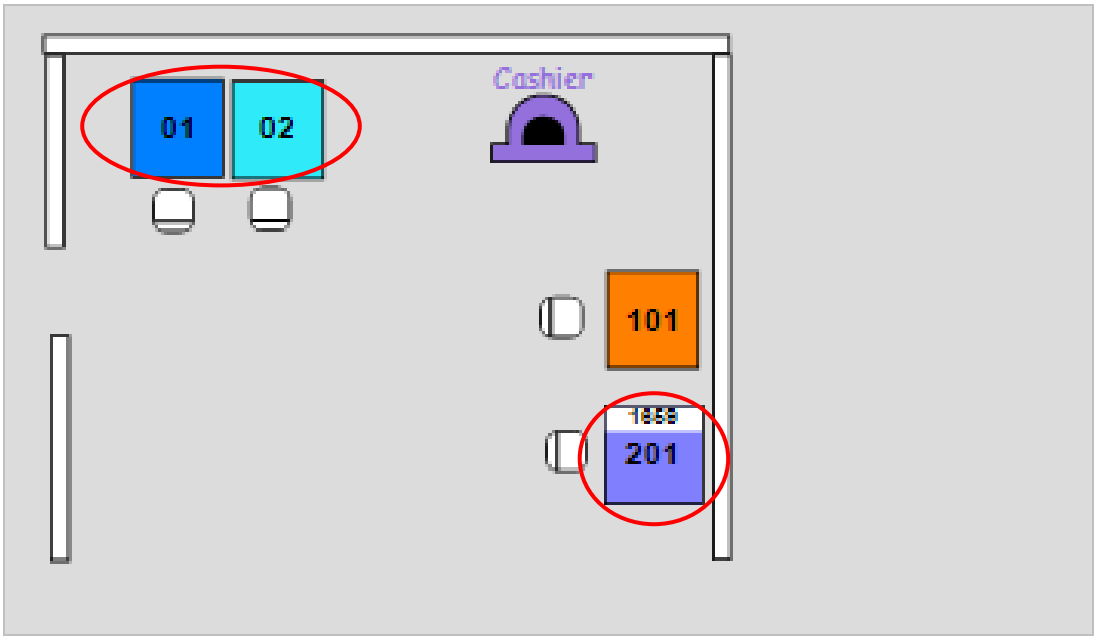
На плане могут быть обозначены границы зала, кассы, игровые аппараты и стулья.



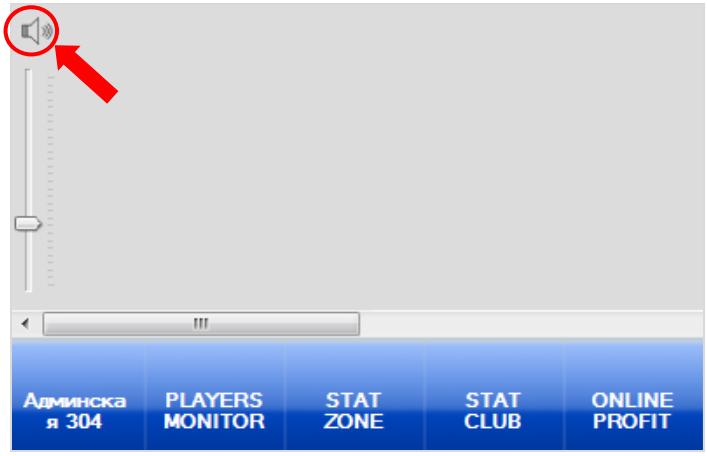
Для масштабирования плана необходимо использовать бегунок, расположенный в левом нижнем углу плана. Бегунок вверх – приблизить план, вниз – отдалить план.



Обращаем внимание, что при отдалении плана на элементах, обозначающих игровые аппараты, будут видны не все обозначения. Например, только номер или номер и баланс.



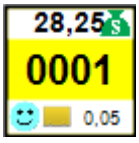
Для включения/отключения звукового сигнала оповещения на плане необходимо пользоваться кнопкой, расположенной над бегунком масштабирования.

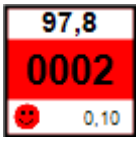
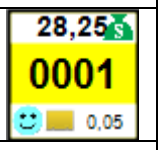


 - звук включен.

 - звук отключен.

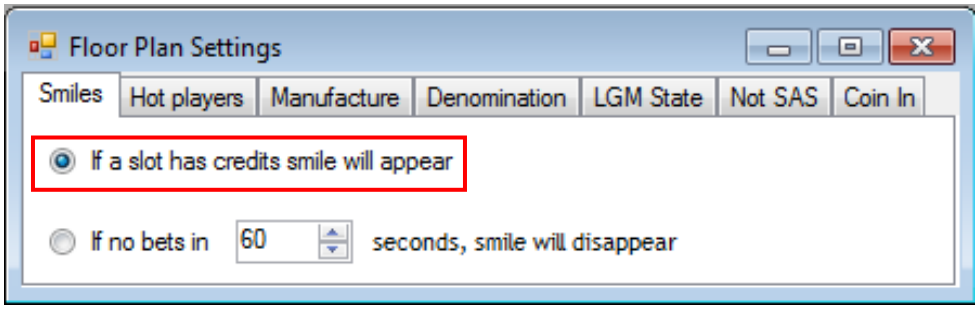
На элементах, обозначающих на плане игровые аппараты, может отображаться следующая информация:

Обозначение	Значение	Пример
0001, 0002 и т.п.	Номер игрового аппарата	
28,25	• В режиме просмотра - текущий баланс игрового аппарата (в валюте клуба). • При использовании фильтра **«Coin In»** - текущее значение ***Coin In*** по аппарату с начала игрового дня.	
0,05	Деноминация	

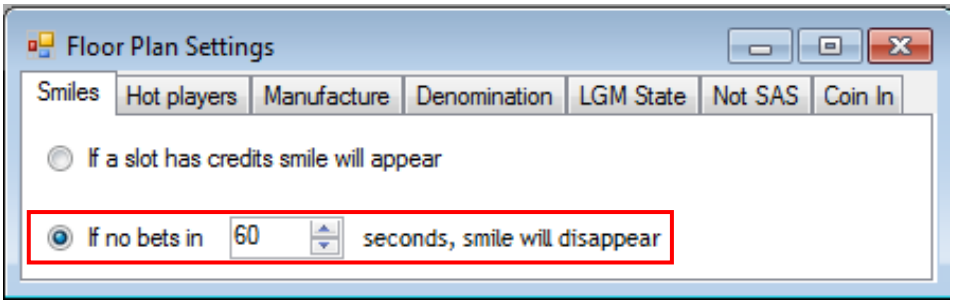
	**«Карта»** - если в аппарат вставлена карта игрока. Цвет **«Карты»** зависит от **статуса игрока** согласно его персональной карте (настройки см. в п. «Статусы игроков»). Если **«Карта»** не отображается - значит, игрок без карты.	
	**«Смайл»** - если на аппарате **есть кредиты** (режим отображения зависит от настроек*); Цвет **«Смайла»** зависит от **активности игры** игрока. ***Например:*** *Неактивный игрок (от 0 до 9)* - ***Very Cool***  *Малоактивный игрок (от 10 до 19)* - ***Cool***  *Средне активный игрок (от 20 до 29)* - ***Warm***  *Очень активный игрок (от 30 и более)* - ***Hot***  (подробнее см. в п. «Настройка фильтров для формы «New Floor Plan»)	 
	**«Мешок денег»** - если на аппарате выпал джекпот (но ещё не был начислен)	
	**«Замок»** - если аппарат заблокирован	
	**«Внимание!»** - если на аппарате произошла какая-либо ошибка или аппарат отключен (сопровождается звуковым сигналом, вкл./выкл. звука крайней кнопкой слева на плане)	
	**«Тех. обслуживание»** - если в данный момент аппарат находится на тех. обслуживании	

* *Режим отображения значка **«Смайл»** в статусе игрового аппарата задаётся в настройках системы с помощью формы **«Floor plan Settings»** («Настройки» → «Игровые аппараты» → «Floor plan settings») на вкладке **«Smiles»** (подробнее см. в п. «Настройка фильтров для формы «New Floor Plan»):*

- *В первом случае значок **«Смайл»** будет отображаться всегда, если на аппарате есть кредиты.*



- *Во втором случае значок **«Смайл»** будет отображаться, если с момента последней ставки не прошло указанное количество времени. Если по истечении этого времени ставка не была сделана, то **«Смайл»** исчезнет.*



Кроме значков на плане для игровых аппаратов используются условные обозначения (фильтры) в виде цветовой подсветки в зависимости от следующих параметров аппаратов:

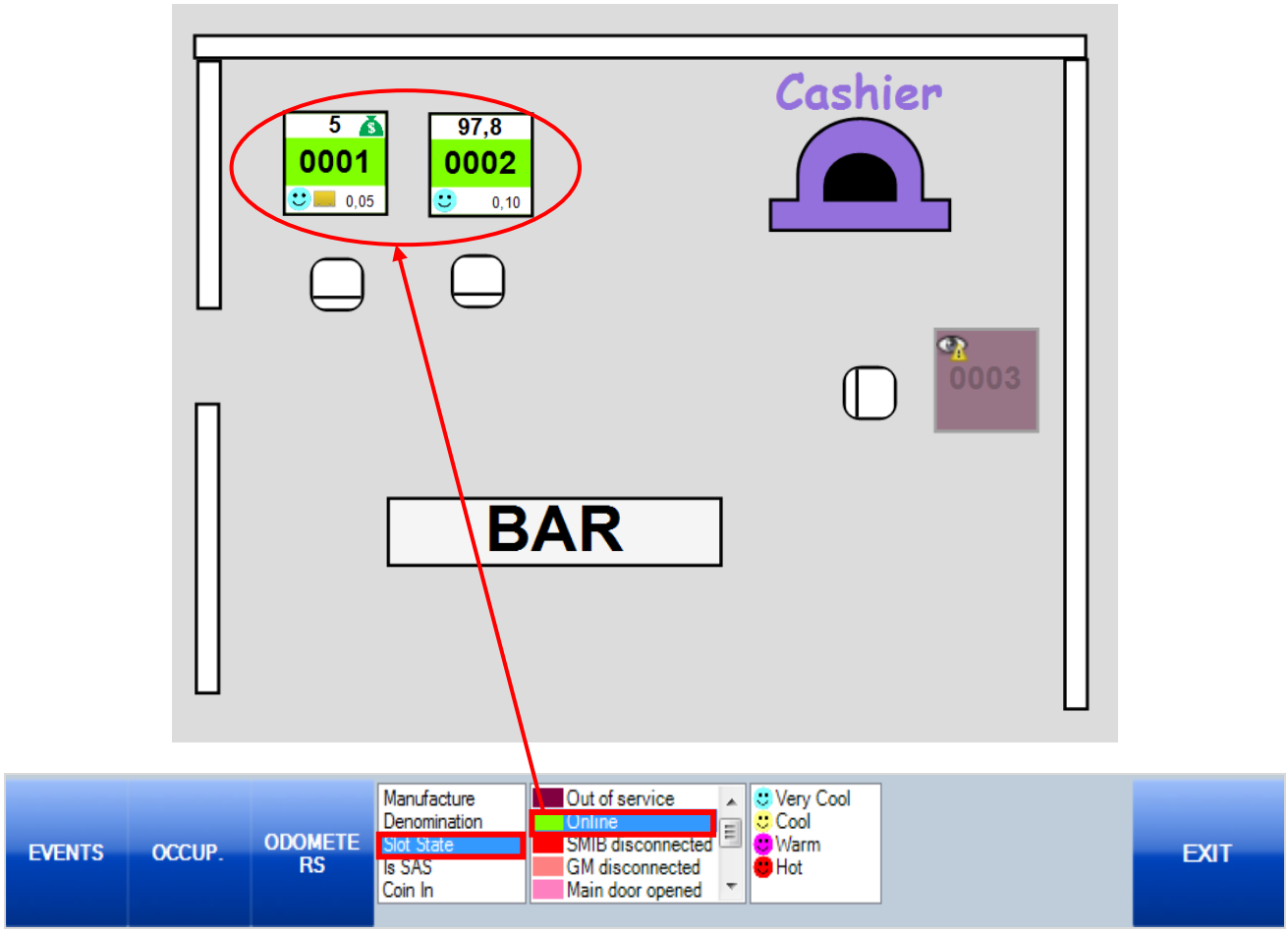


Параметры ИА	Значение	Примеры значений
Manufacture	фильтр по производителям ИА	Atronic Novomatic Игрософт Gameworld Magic place
Denomination	фильтр по деноминации ИА	0,05 0,10 50,00
Slot State	фильтр по состоянию/событиям ИА	Out of service Online SMIB disconnected GM disconnected Main door opened Logic door opened Cashbox door opened Cashbox removed
Is SAS	фильтр по типу ИА (с поддержкой SAS/без поддержки SAS)	Not SAS SAS
Coin In	фильтр по величине Coin In (сумма ставок на ИА с начала игрового дня по текущий момент)	0-10 000 10 000-20 000 20 000-30 000 30 000-40 000 40 000-100 000
Coin Out	фильтр по величине Coin Out (сумма выигрышей на ИА с начала игрового дня по текущий момент)	0-10,000 10,000-30,000 30,000-500,000
Win	фильтр по величине Win (разница между *Coin In* и *Coin Out*)	-1,000,000-0 0-1,000,000
Theo Win	фильтр по величине Teoretical Win (теоретическая прибыль клуба от проигранных на ИА кредитов в валюте) *Theo Win = (Theo Hold * Coin In) / 100*	0-10,000 10,000-50,000 50,000-100,000
Handpays	фильтр по величине Handpays (сумма, снятая с ИА с «ключа» с начала игрового дня по текущий момент)	0-100,000 100,000-1,000,000
Average Bet	фильтр по величине средней ставки на ИА	0.00-5.00 5.00-10.00 10.00-1000.00

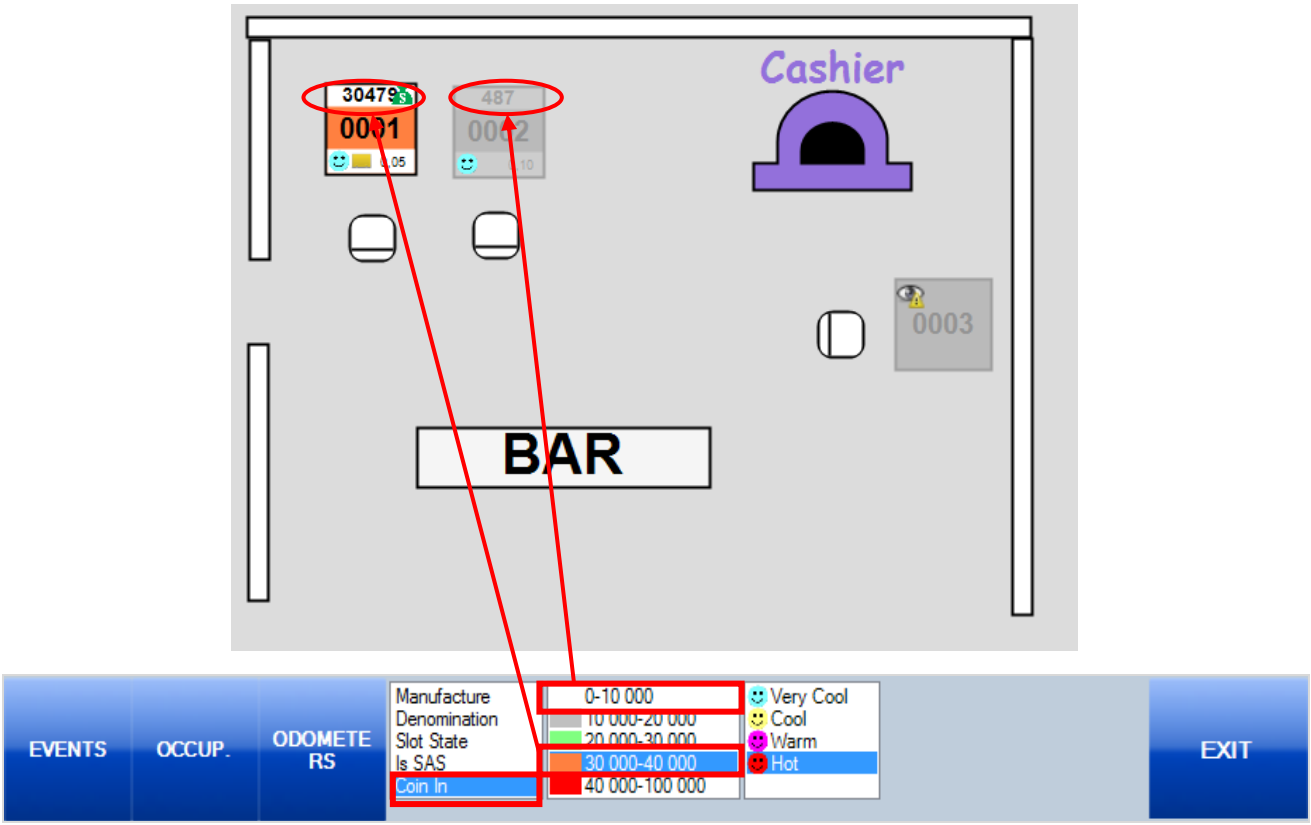
Theo Hold (%)	фильтр по величине Theoretical Hold (теоретический процент прибыли клуба от проигранных на ИА кредитов) *Theo Hold = 100% - Payback Percentage*	0.00-3.00 3.00-5.00 5.00-7.00 7.00-20.00
Occupancy (%)	фильтр по загруженности ИА (процент времени загруженности аппарата), *Occ % = (Hours Played / Total Hours) * 100*	0.00-5.00 5.00-10.00 10.00-30.00 30.00-100.00

Примечание: Цвета и значения для фильтров выбираются и устанавливаются самостоятельно в настройках системы: «Настройки» - «Игровые аппараты» - «Floor plan settings» (подробнее см. в п. «Настройка фильтров для формы «New Floor Plan»).

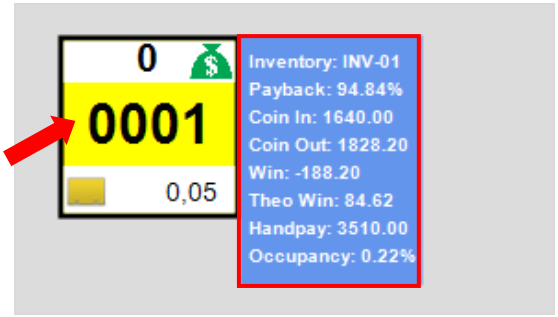
При выборе кликом левой кнопки мыши нужного значения любого из фильтров на плане будут подсвечиваться ИА только с выбранным значением, а остальные ИА будут затеняться серым цветом.



Обращаем внимание, что при применении на плане фильтров **Coin In**, **Coin Out**, **Win**, **Theo Win**, **Handpays**, **Average Bet**, **Theo Hold** или **Occupancy** на аппаратах вместо текущего баланса будет отображаться текущее значение выбранного параметра (фильтра) в целом по аппарату с начала игрового дня.



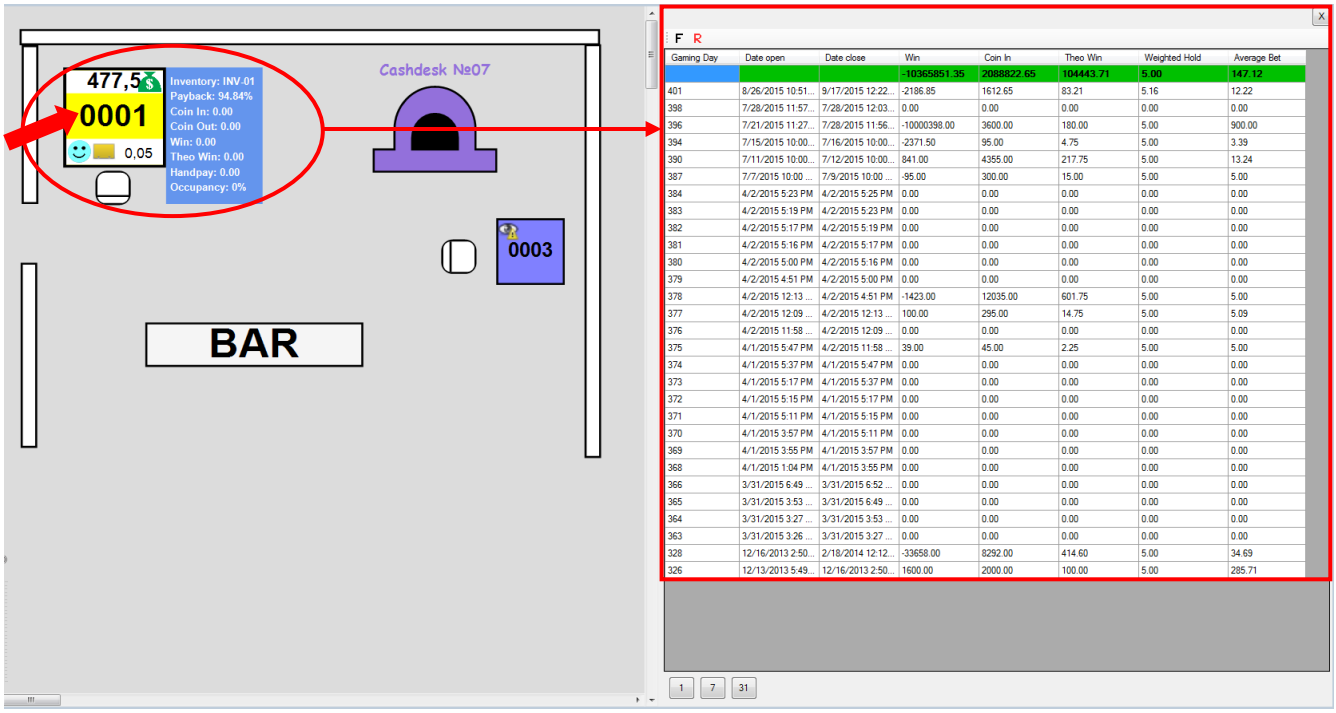
Если навести курсор мыши на аппарат, то на плане отобразится информационное окно с изменениями счётчиков и финансовых показателей данного аппарата с начала игрового дня по текущий момент времени (Инвентарный номер, Payback, Coin In, Coin Out, Win, Theo Win, Handpay, Occupancy).



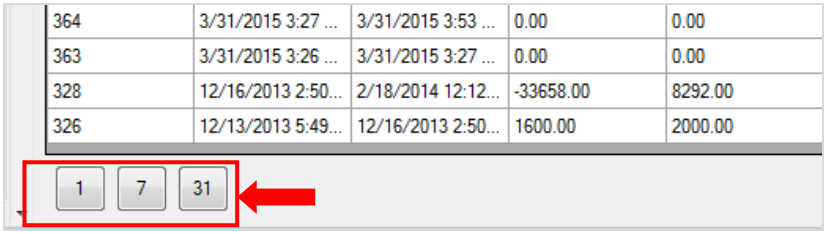
При клике мышью на аппарат в правой части формы откроется таблица со статистикой по данному аппарату с момента его подключения к клубу по текущий момент в разрезе по игровым дням. Колонки таблицы содержат следующие данные:

Показатели	Описание
Gaming Day	Номера игровых дней, когда ИА был активен (по возрастанию снизу вверх)
Data open / Data close	Дата и время открытия / закрытия игрового дня
Win	Доход клуба от ставок, сделанных на ИА в игровом дне: ***Win= Coin In - Coin Out - Jackpot***
Coin In	Сумма ставок на ИА в игровом дне
Theo Win	Теоретический доход клуба от ИА в игровом дне: ***Theo Win = [Coin In * Hold%] / 100***
Weighted Hold%	Процент прибыли клуба от проигранных на ИА кредитов в игровом дне: ***Weighted Hold % = [Win / Coin In] *100***
Average Bet	Величина средней ставки на ИА в игровом дне: ***Avg. Bet = Coin In / Games***

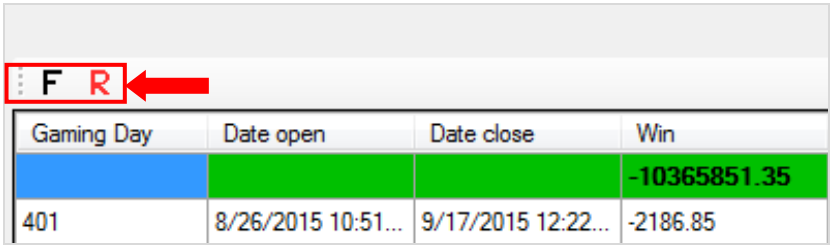
В верхней строке, выделенной зелёным цветом, отображаются суммарные значения колонок таблицы.



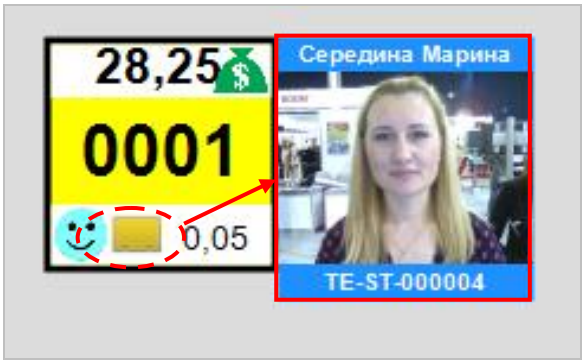
При необходимости с помощью кнопок, расположенных под таблицей, можно группировать данные статистики ИА по неделям - кнопка 7, по месяцам – кнопка 31.



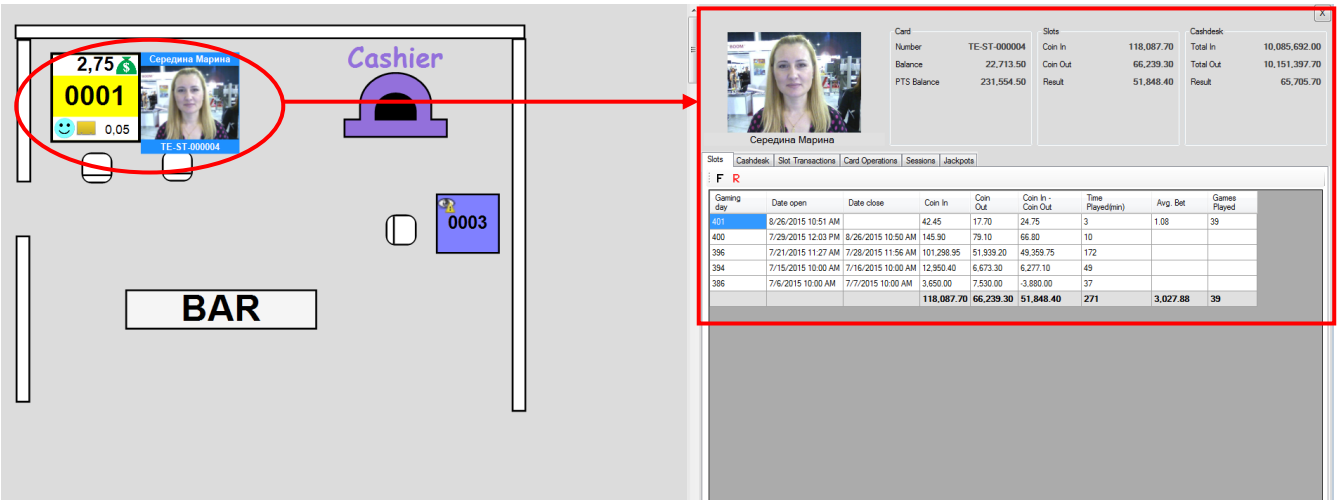
Также в данной форме действует стандартная система фильтрации и поиска данных.



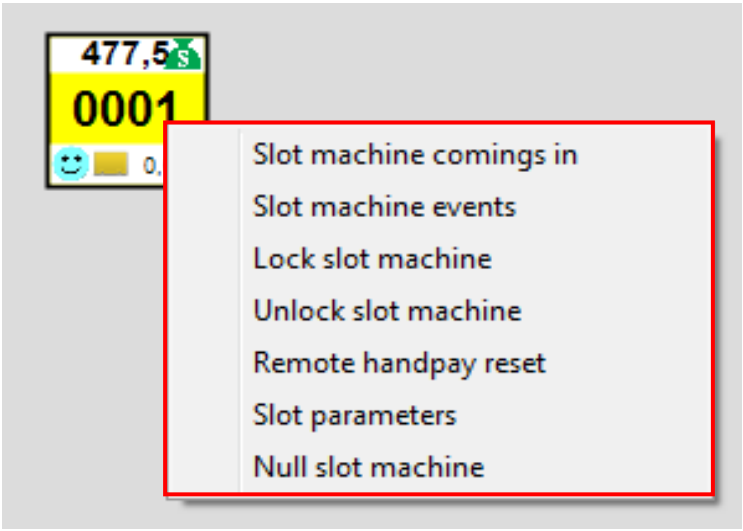
Если же на плане зала навести курсор мыши на аппарат в область значка **«Карта»**, то на плане отобразится информация о владельце карты.



Если навести курсор на аппарат в области значка **«Карта»** и нажать **левую кнопку** мыши, то справа откроется форма **«Player Tracking Statistic»** для просмотра статистики по данному игроку в разрезе по игровым дням и игровым сессиям (подробнее об этом в п. «Player Tracking Statistic»).

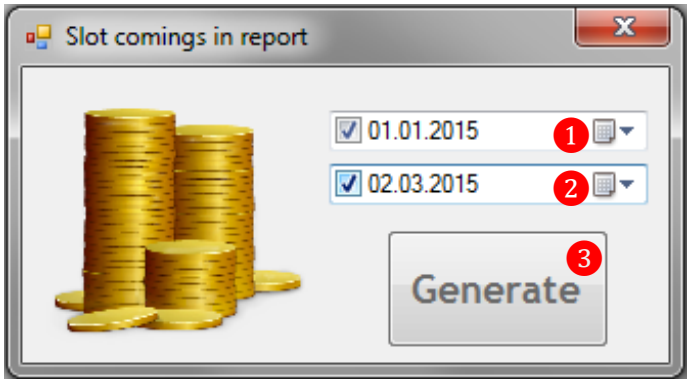


Если на аппарат навести курсор и нажать **правую кнопку** мыши, то откроется контекстное меню следующего содержания:

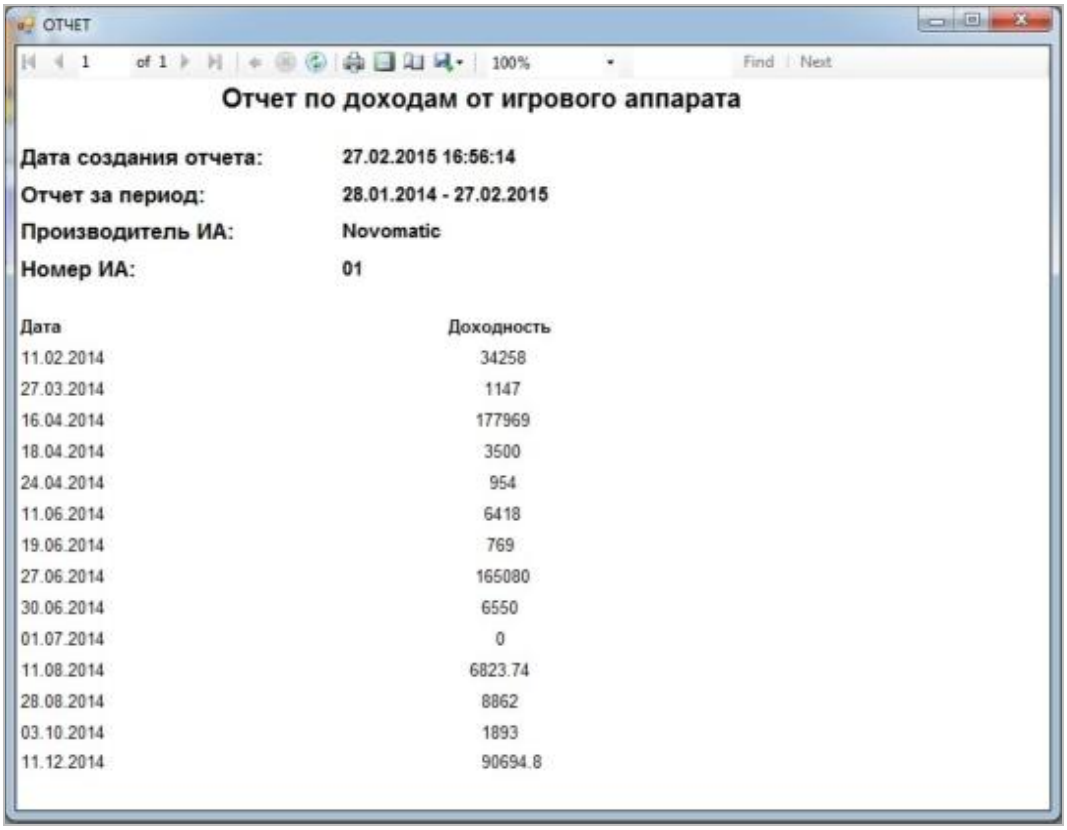


- **Slot machine comings in** – открывает форму для формирования отчёта доходности данного аппарата в разрезе по игровым дням.

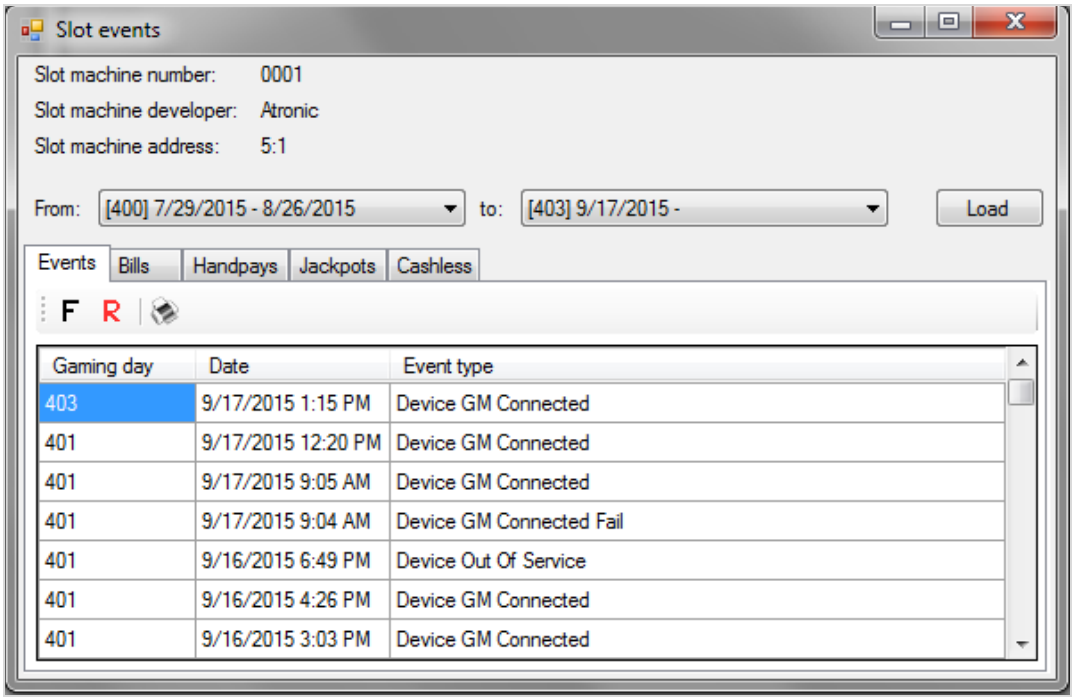
Для формирования отчёт выберите в меню данный пункт, затем в открывшейся форме задайте период для отчёта и нажмите кнопку **«Generate»**.



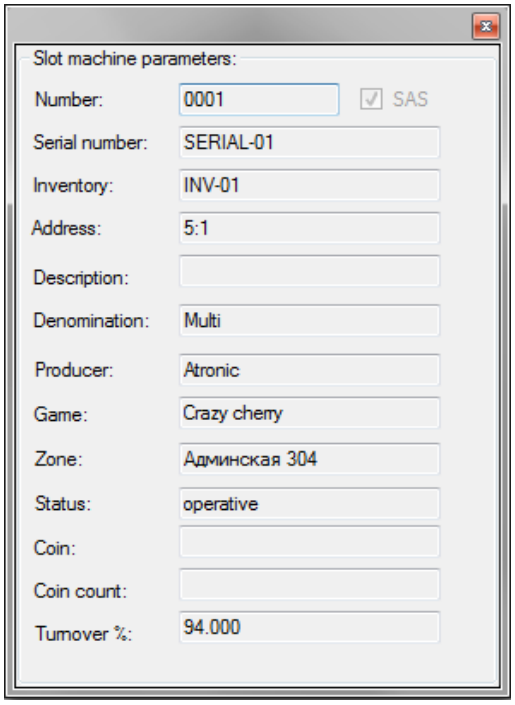
Через несколько секунд отчёт по доходности игрового аппарата будет сформирован и доступен для вывода на печать (при наличии подключенного принтера).



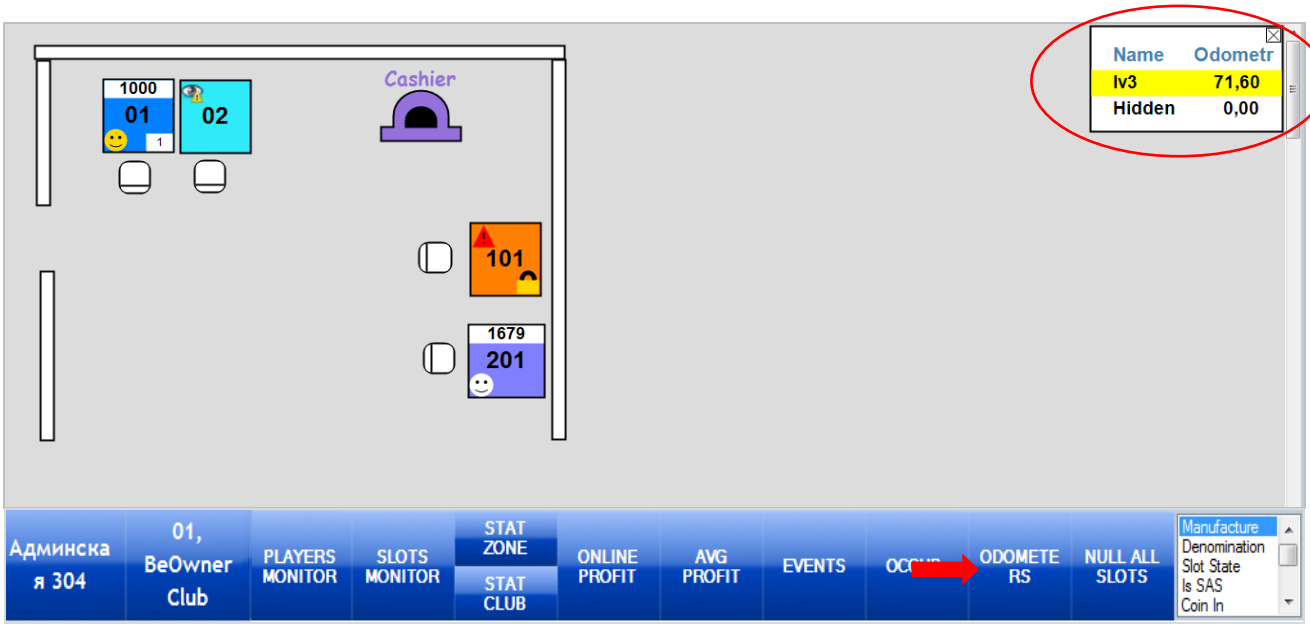
- **Slot machine events –** открывает форму для просмотра списка событий и операций на данном аппарате. В форме действует стандартная система фильтрации и поиска данных.



- **Lock slot machine –** для блокировки данного игрового аппарата.
- **Unlock slot machine –** для разблокировки данного игрового аппарата.
- **Null slot machine –** для обнуления счётчиков данного игрового аппарата.
- **Slot parameters –** для быстрого просмотра основных параметров игрового аппарата.



Если на панели управления нажать кнопку **«ODOMETERS»**, то в верхнем правом углу экрана отобразится небольшое окно со списком всех активных джекпотов и их состоянием на данный момент времени.

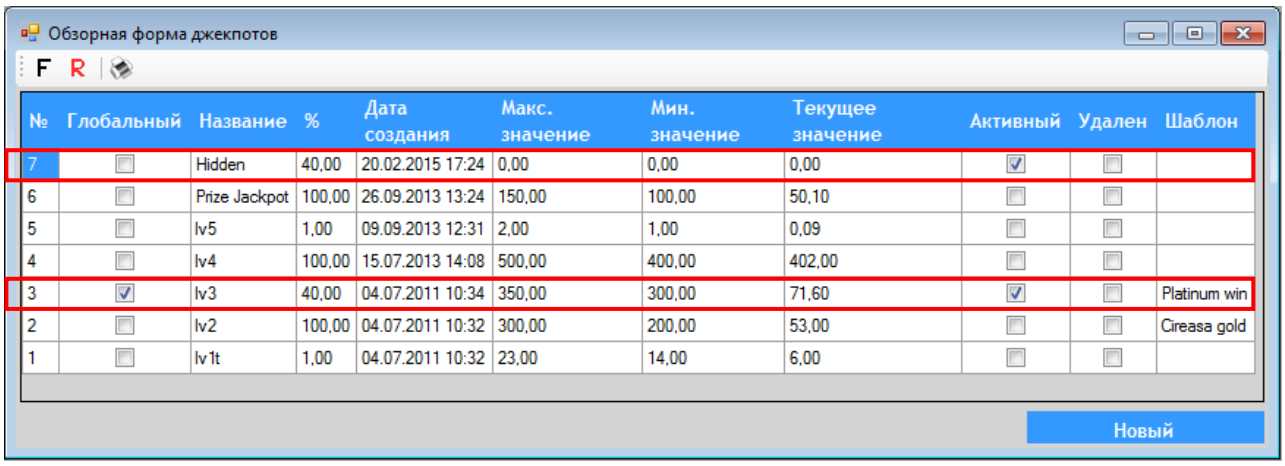


- Колонка **«Name»** - название джекпота.
- Колонка **«Odometr»** - текущая сумма джекпота.
- ▭ - желтым цветом подсвечиваются глобальные джекпоты.
- Кнопка ☒ - закрыть окно.

Если в системе нет активных джекпотов, то в окне состояния джекпотов будет отображаться надпись **«No active jackpots»**.

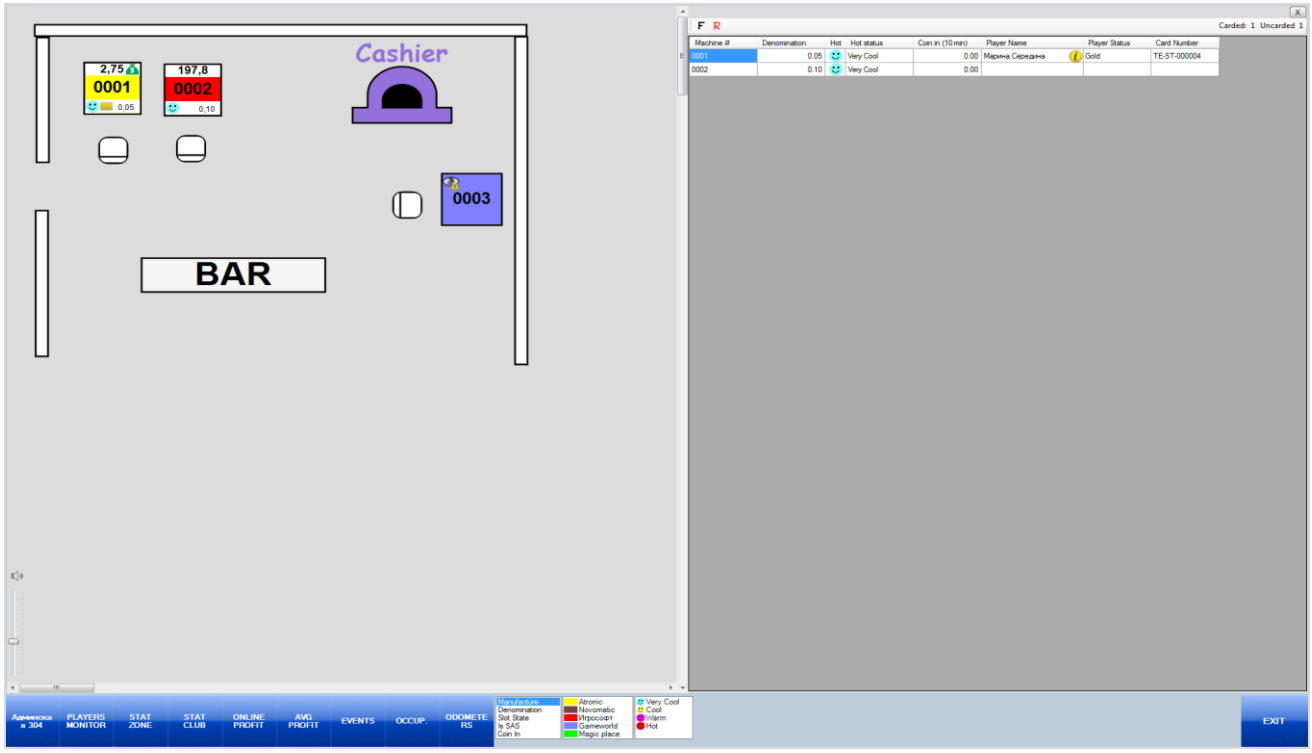


Обращаем внимание, что данные по джекпотам дублируются из обзорной формы джекпотов (**«Игровые аппараты» → «Джекпоты» → «Обзор джекпотов»**):



7.6.2 Мониторинг игроков (Players Tracking).

Чтобы просмотреть и проанализировать активность игры игроков за аппаратами необходимо воспользоваться формой **«Новый план зала»**, для открытия которой нужно в главном меню системы выбрать **«Игровые аппараты» → «Мониторинг» → «Новый план зала»**.



С помощью данной формы можно в режиме он-лайн узнать:

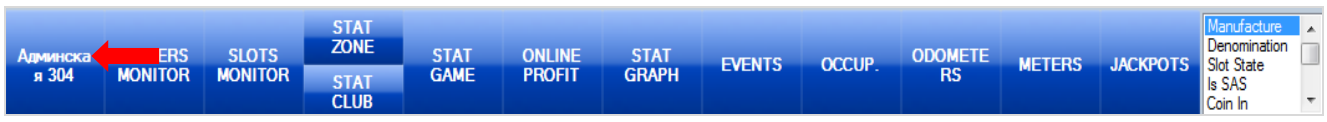
- сколько игроков в зале и какие игровые аппараты заняты;
- кто в данный момент играет на аппарате, если игрок с картой (**ФИО**, **статус**, **номер карты**).
- активность игроков (с картами и без карт) в данный момент времени (**Coin In**, **Hot Status**).

Мониторинг активности игроков позволяет пользователю наблюдать, выбирать или искать конкретных игроков, чтобы поощрить особо активных различными привилегиями, призами и бонусами, либо стимулировать не очень активных.

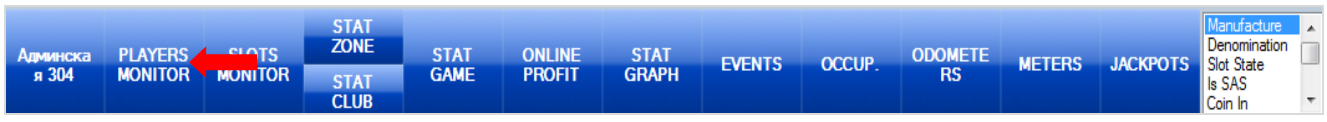
➢ **Мониторинг активности игроков.**

Порядок действий:

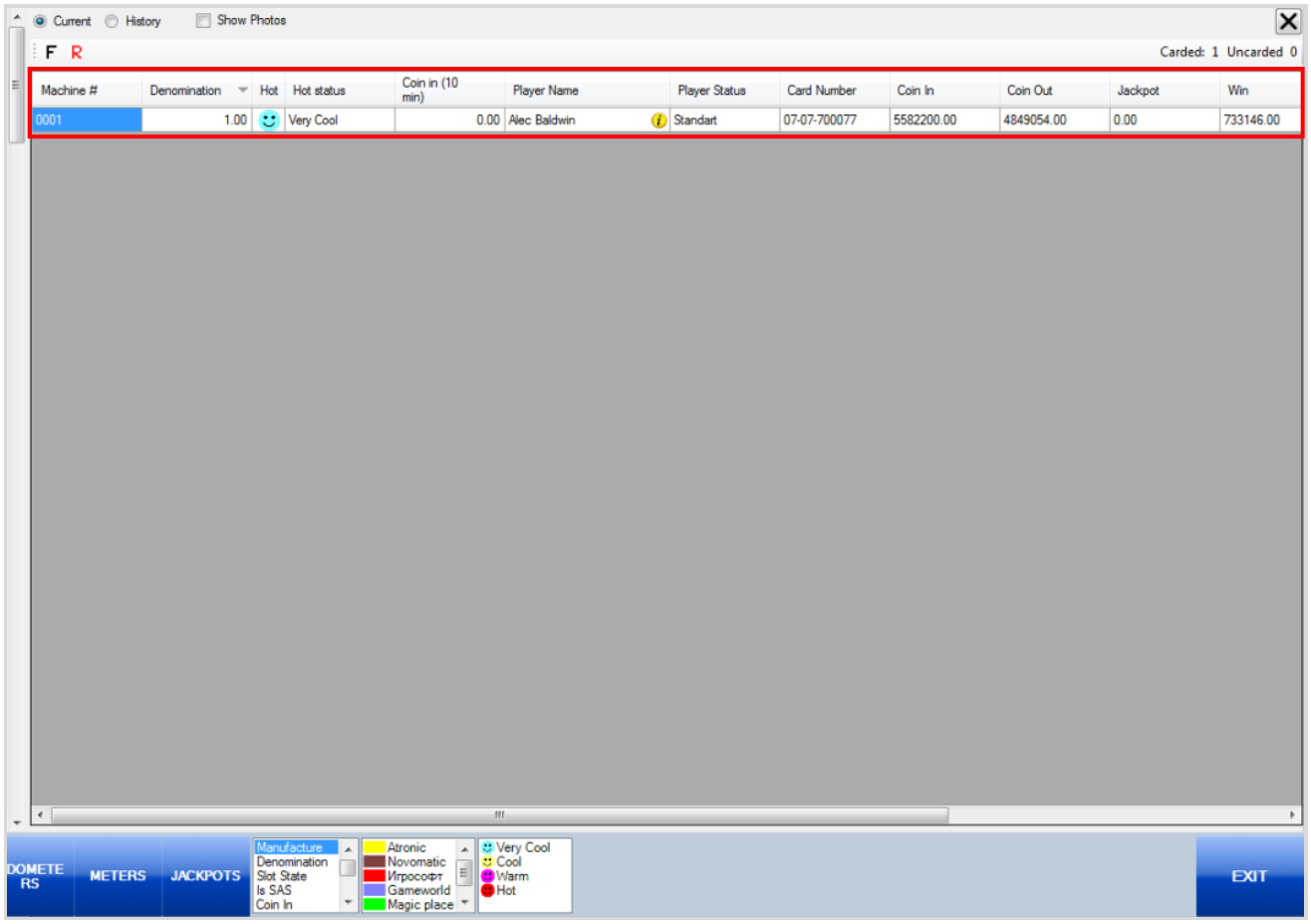
1. Выберите зону размещения игровых аппаратов, нажав на панели управления кнопку выбора зоны.



2. Когда откроется выбранная зона, нажмите кнопку **«PLAYERS MONITOR»**.



После нажатия кнопки справа откроется форма, в которой будет отображаться информация по игрокам, играющим в выбранном зале, на текущий момент времени в разрезе по игровым аппаратам.



Колонки таблицы содержат следующие данные:

Показатели	Описание
Machine #	Номер аппарата, за которым играет игрок.
Denomination	Деноминация игрового аппарата.
Hot	Значок активности игрока в данный момент времени (согласно условным обозначениям).
Hot status	Название статуса активности игрока (согласно условным обозначениям).
Coin In (xx min)	Показатель активности игры, который определяется как сумма ставок на аппарате, сделанных игроком за установленный промежуток времени по текущий момент (в валюте клуба).
Player Name (если игрок с картой)	Имя и фамилия игрока. При нажатии на значок открывается форма **«Player Tracking Statistic»** для просмотра статистики по игроку (см. п. «Player Tracking Statistic»).
Player Status (если игрок с картой)	Статус игрока по карте.
Card Number (если игрок с картой)	Номер карты игрока.
Coin In	Сумма ставок игрока.
Coin Out	Сумма выигрышей игрока, включая джекпоты.

Jackpot	Сумма выигрышей, превышающих лимит кредитов на аппарате.
Win	Сумма выигрышей игрока (без джекпотов).
Time Played (min)	Время, в течение которого игрок играет на аппарате.
Avg. Bet	Average Bet (средняя ставка) - отношение суммы ставок к количеству сыгранных игр (спинов). ***Avg. Bet = Coin In / Games Played***
Games Played	Количество сыгранных игр (спинов)
PTS Earned	Сумма PTS, начисленных игроку

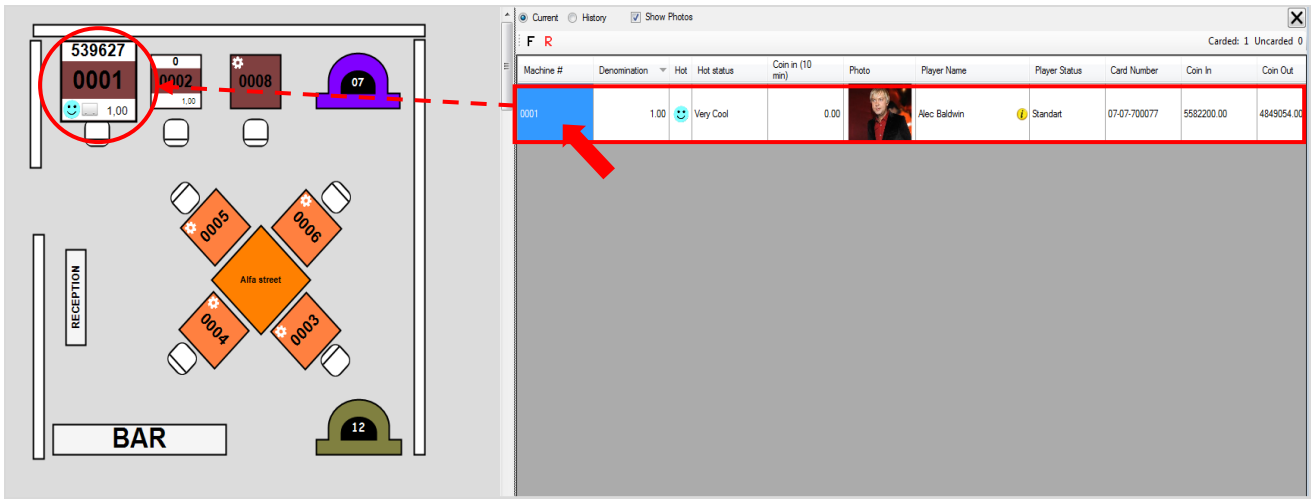
Если сверху над таблицей становить галочку в значении **«Show Photos»**, то в таблице появится колонка «**Photo**», в которой будут отображаться фотографии игроков (при их наличии в карточке игрока).



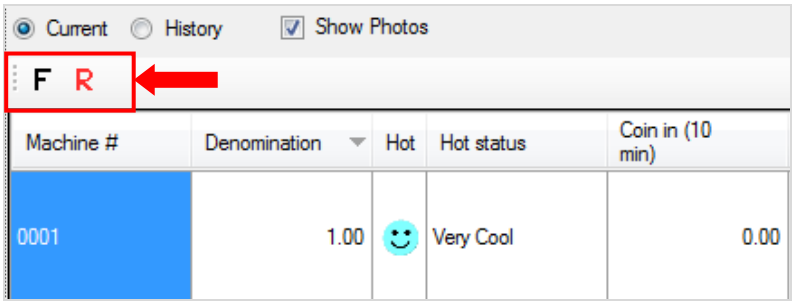
Справа над таблицей отображается информация о количестве игроков с картой (**Carded**) и без карты (**Uncarded**), играющих на аппаратах в данный момент времени.



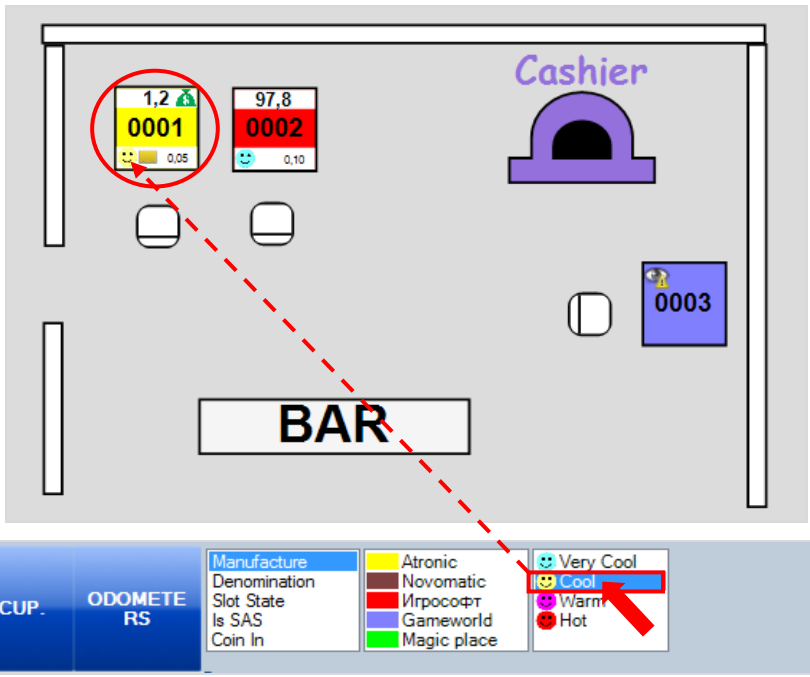
Для того чтобы быстро найти конкретный игровой аппарат или игрока на плане, необходимо выполнить двойной клик мышью по соответствующей строке таблицы на форме **«Players Monitor»**. В результате искомый игровой аппарат/игрок выделится на плане с мигающим значком **«Смайл»**.



Обращаем внимание, что в данной форме также действует стандартная система фильтрации и поиска данных.



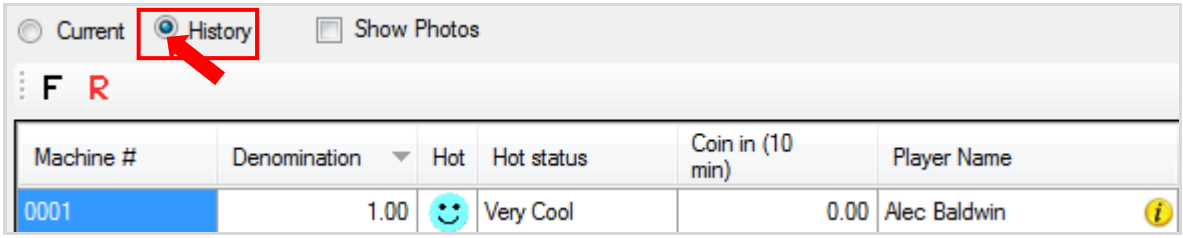
Для того чтобы выделить на плане группу аппаратов в зависимости от статуса активности игроков (**Hot Status**), необходимо на панели управления в списке условных обозначений кликом мыши выбрать соответствующий статус. В результате на плане игровые аппараты с выбранным статусом отобразятся с мигающим значком **«Смайл»**.



Примечание: Статусы активности игроков (Hot Status) задаются самостоятельно в настройках системы: «Настройки» - «Игровые аппараты» - «Floor plan settings» (подробнее см. в п. «Настройка фильтров для формы «New Floor Plan»).

По умолчанию в таблицу формы **«Players Monitor»** загружаются данные за текущий игровой день. В случае если требуется просмотреть детальные данные статистики по игрокам за предыдущие периоды, то необходимо выполнить следующее:

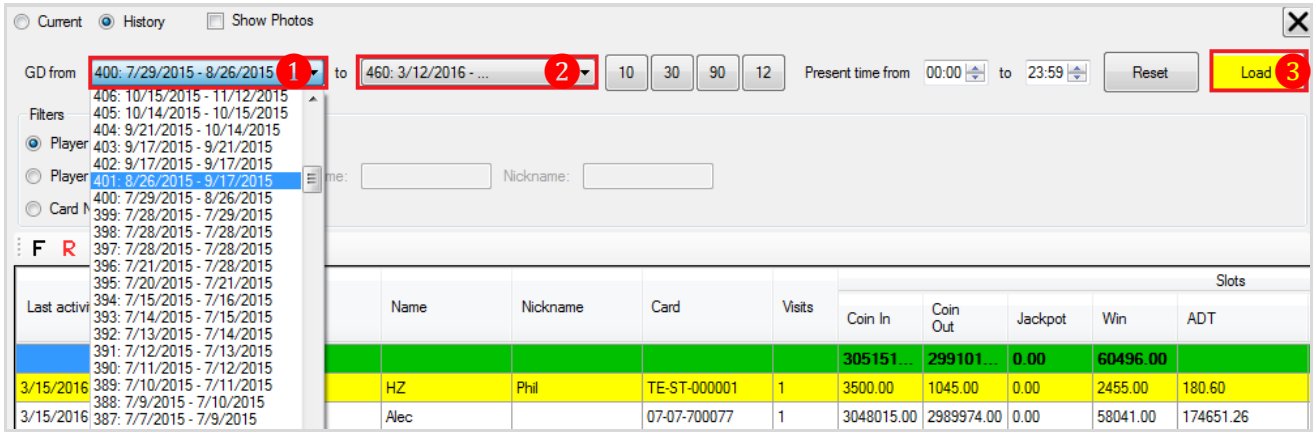
1. В верхнем левом углу формы установить метку в значение **«History»**.



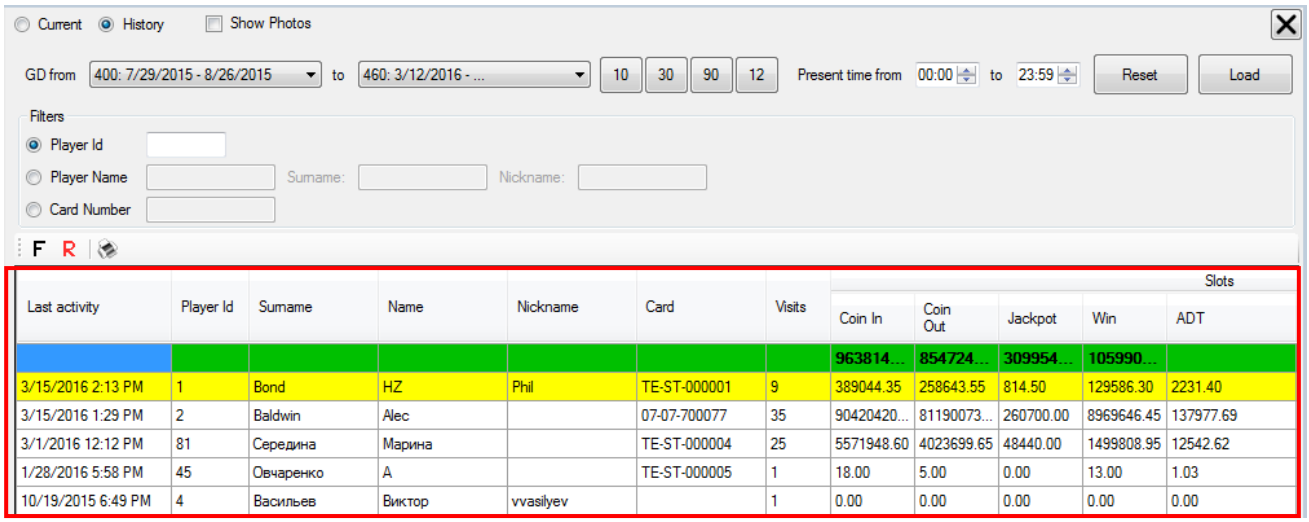
2. С помощью появившегося над таблицей фильтра выбрать нужный игровой день либо период. Чтобы загрузить данные за последние **10**, **30 90** дней или **год**, можно воспользоваться кнопками 

соответственно. При необходимости можно задать время.

3. Для начала загрузки данных необходимо нажать кнопку 



После нажатия кнопки в таблицу будут загружены данные статистики за выбранный период времени в разрезе по игрокам.

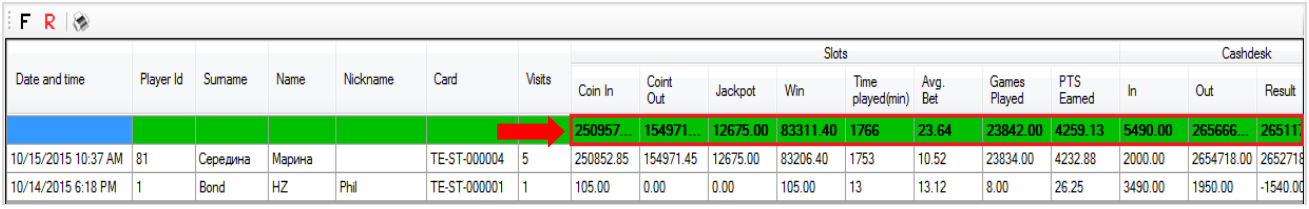


Колонки таблицы содержат данные по игрокам, их результатам и операциям на ИА суммарно за выбранный период времени.

Показатели	Описание
Last activity	Дата и время последней активности игрока в выбранном периоде
Player ID	ID игрока (согласно обзорной форме игроков)
Surname	Фамилия игрока
Name	Имя игрока
Nickname	Ник игрока
Card (если игрок с картой)	Номер карты игрока
Visits	Количество визитов игрока за выбранный период
Slots	
Coin In	Сумма ставок игрока
Coin Out	Сумма выигрышей игрока, включая джекпоты
Jackpot	Сумма выигрышей, превышающих лимит кредитов на аппарате

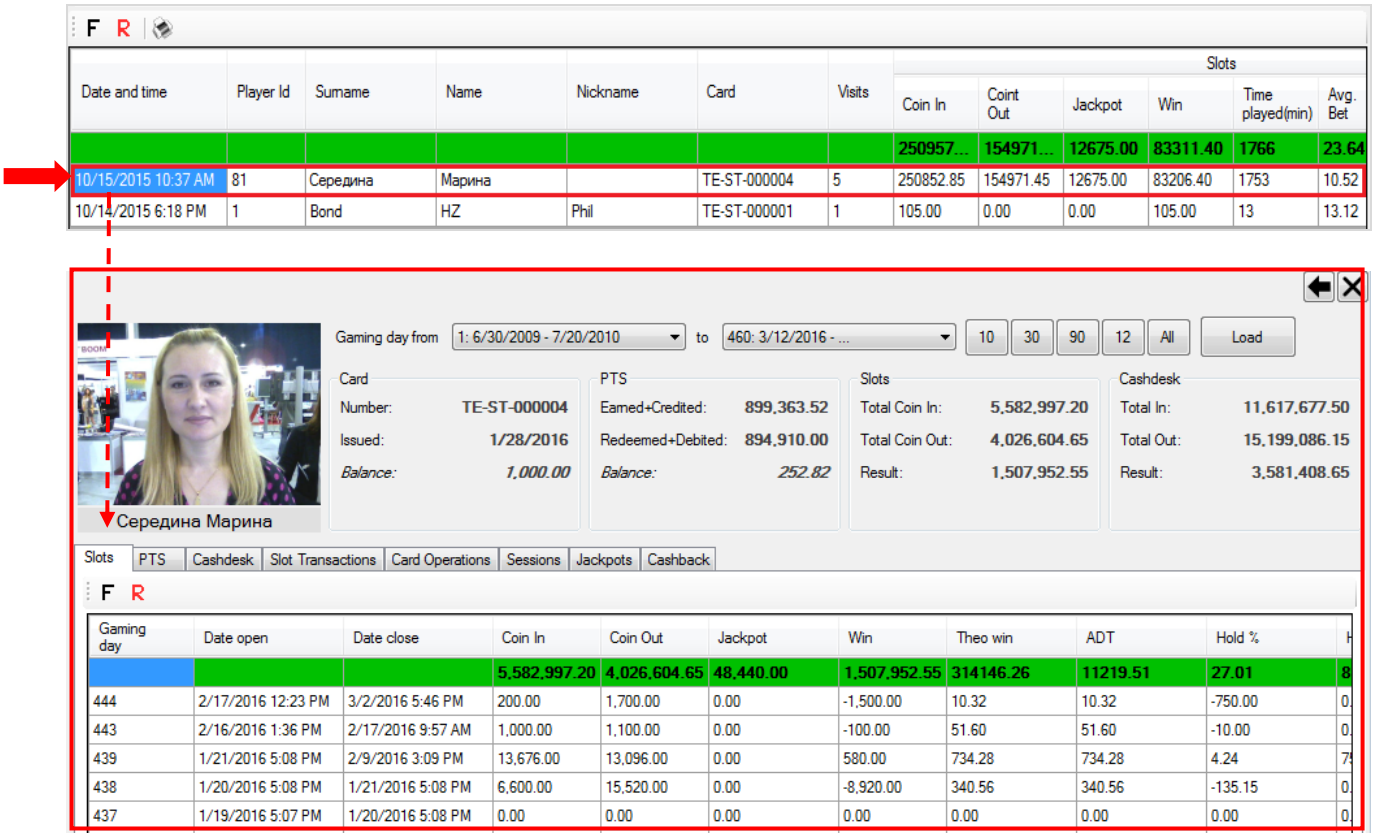
Win	Сумма выигрышей игрока (без джекпотов)
ADT Average Daily Theo Win	Усредненный теоретический доход клуба за определённое количество игровых дней ***ADT = SUM(Theo Win) / COUNT (GD)***
Time Played (min)	Время, в течение которого игрок играл на аппаратах
Avg. Bet	Average Bet (средняя ставка) - отношение суммы ставок к количеству сыгранных игр (спинов) ***Avg. Bet = Coin In / Games Played***
Games Played	Количество сыгранных игр (спинов)
PTS Earned	Сумма PTS, заработанных игроком
Cashdesk	
In	Общая сумма денег, внесённая игроком на кассе (на счёт карты, на счёт аппарата)
Out	Общая сумма денег, выданная игроку на кассе
Result	Результат - разница между ***Out*** и ***In***
PTS Redeemed	Сумма PTS, списанных и начисленных на карту игрока
Transactions	
Bill In	Суммы по операциям внесения игроком денег на аппарат через купюроприёмник
Handpays	Суммы по операциям Handpay
Jackpots	Суммы по операциям начисления выпавших игроку джекпотов на аппарат
Card To Slot	Суммы по операциям зачисления кредитов с карты игрока на аппарат
Slot To Card	Суммы по операциям снятия кредитов с аппарата с зачислением на карту игрока

В верхней строке таблицы, выделенной зелёным цветом, отображаются суммарные значения колонок по всем игрокам за выбранный период времени.



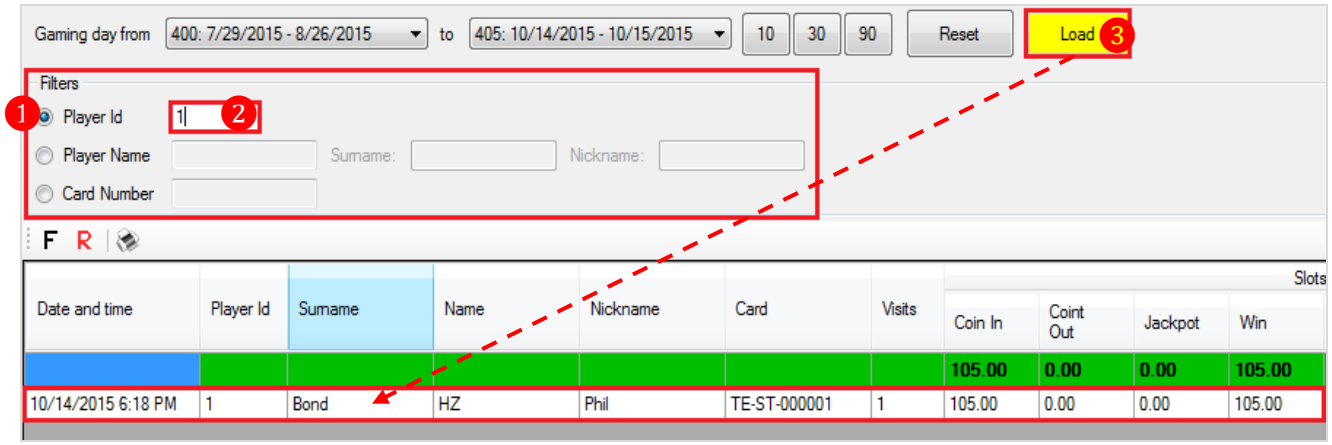
Date and time	Player Id	Surname	Name	Nickname	Card	Visits	Slots								Cashdesk		
							Coin In	Coint Out	Jackpot	Win	Time played(min)	Avg. Bet	Games Played	PTS Earned	In	Out	Result
							250957...	154971...	12675.00	83311.40	1766	23.64	23842.00	4259.13	5490.00	265666...	26511
10/15/2015 10:37 AM	81	Середина	Марина		TE-ST-000004	5	250852.85	154971.45	12675.00	83206.40	1753	10.52	23834.00	4232.88	2000.00	2654718.00	2652718
10/14/2015 6:18 PM	1	Bond	HZ	Phil	TE-ST-000001	1	105.00	0.00	0.00	105.00	13	13.12	8.00	26.25	3490.00	1950.00	-1540.00

Двойным нажатием левой кнопкой мыши по строке любого игрока открывается форма **«Player Tracking Statistic»** с детальной статистикой по выбранному игроку в разрезе по игровым дням (подробнее об этом см. в п. «Player Tracking Statistic»).

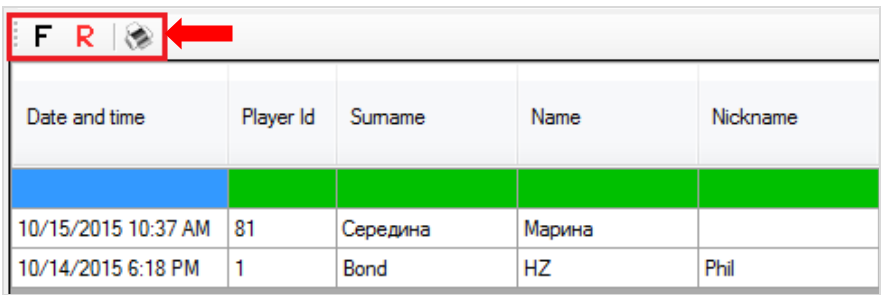


Для возврата на форму **«Players Monitor»** необходимо воспользоваться кнопкой в верхнем правом углу, для закрытия формы – кнопкой .

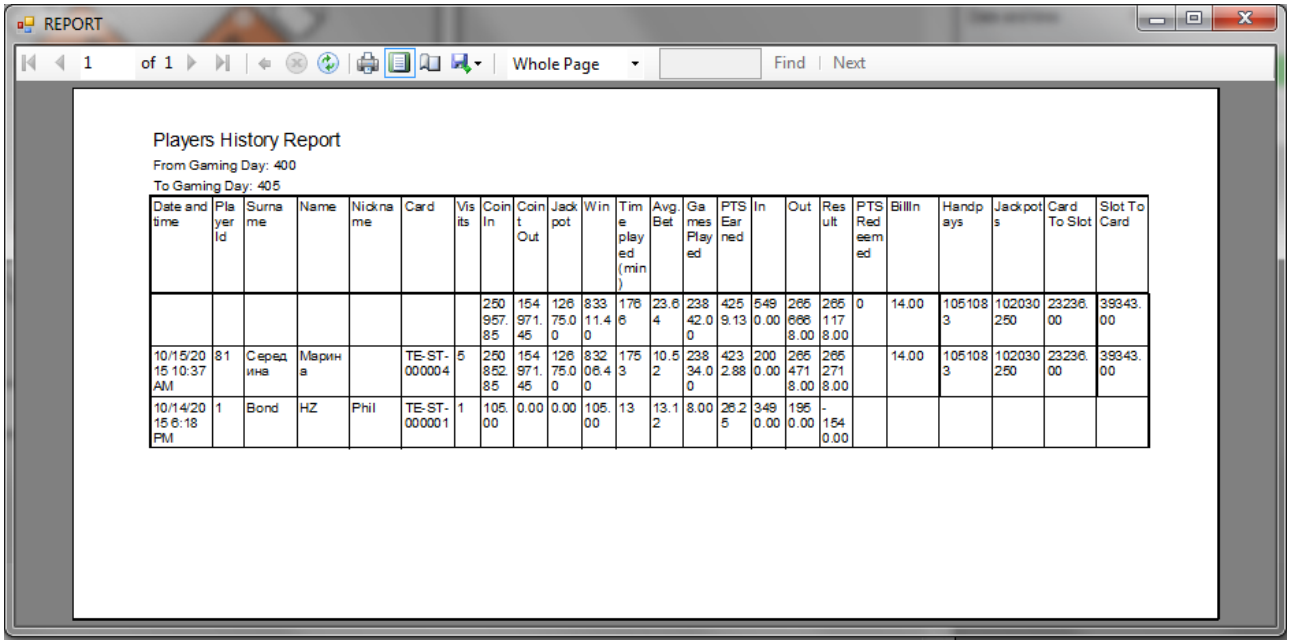
На форме **«Players Monitor»** с помощью фильтров, расположенных над таблицей можно выполнять поиск данных по таким параметрам, как **Player ID**, **Player Name** и **Card Number**.



Также в данной форме действует стандартная система фильтрации, печати и поиска данных.



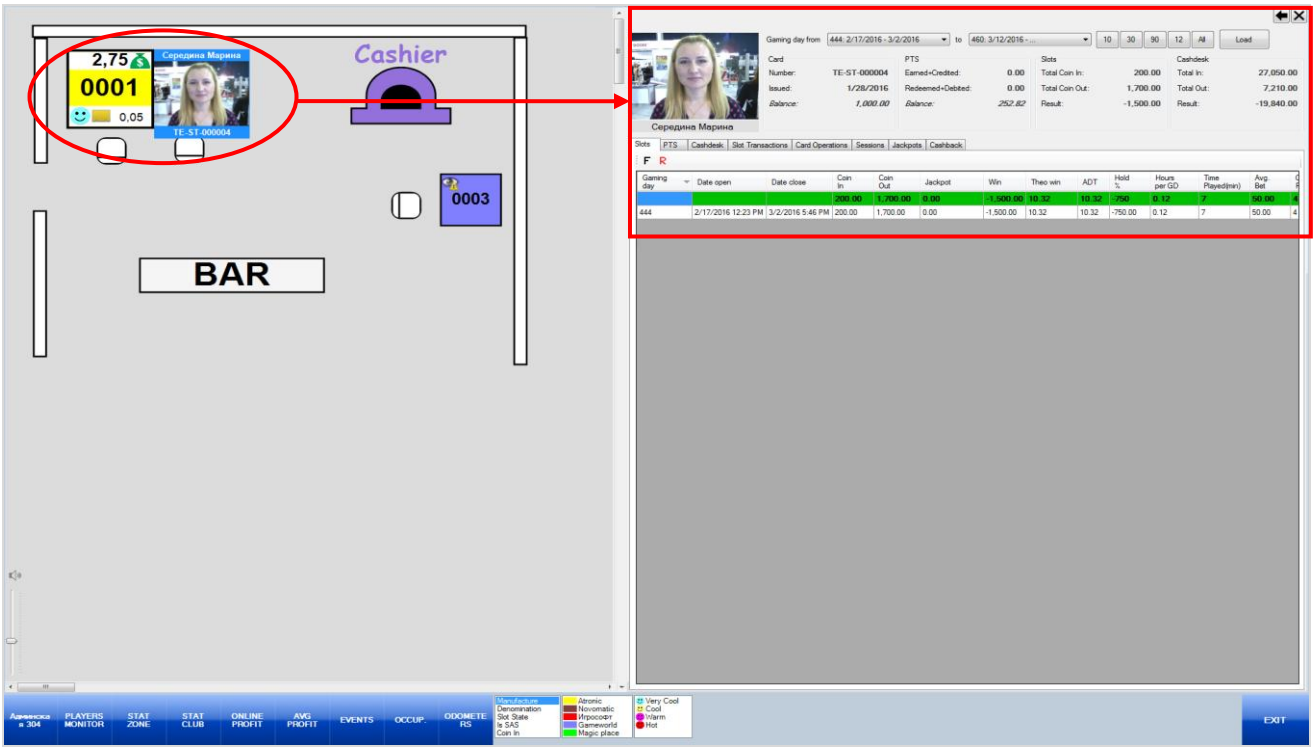
При нажатии на кнопку  таблица с данными по игрокам откроется в отдельном окне в виде отчёта, который можно распечатать или сохранить на компьютере.



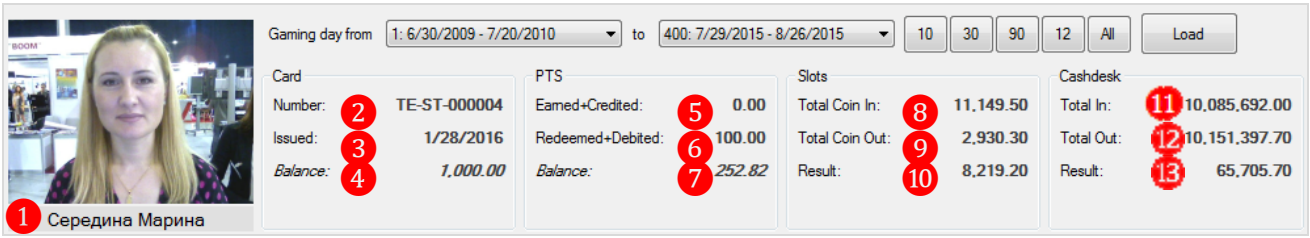
Date and time	Player Id	Surname	Name	Nickname	Card	Visits	Coin In	Coin Out	Jackpot	Win	Time played (min)	Avg. Bet	Games Played	PTS Earned	In	Out	Result	PTS Redeemed	BillIn	Handpays	Jackpots	Card To Slot	Slot To Card
							250957.85	154971.45	12675.00	83311.40	1766	23.64	23842.00	4259.13	5490.00	2656688.00	2651178.00	0	14.00	1051083	1020302 50	23236.00	39343.00
10/15/2015 10:37 AM	81	Середина	Марина		TE-ST-000004	5	250852.85	154971.45	12675.00	83206.40	1753	10.52	23834.00	4232.88	2000.00	2654718.00	2652718.00		14.00	1051083	1020302 50	23236.00	39343.00
10/14/2015 6:18 PM	1	Bond	HZ	Phil	TE-ST-000001	1	105.00	0.00	0.00	105.00	13	13.12	8.00	26.25	3490.00	1950.00	-1540.00						

7.6.3 Просмотр статистики по игрокам (Player Tracking Statistic).

Для просмотра статистики по игрокам необходимо в главном меню системы выбрать **«Игровые аппараты» → «Мониторинг» → «Новый план зала»**, навести курсор на аппарат, за которым играет игрок с картой, и нажать левую кнопку мыши. В результате справа откроется форма **«Player Tracking Statistic»**.

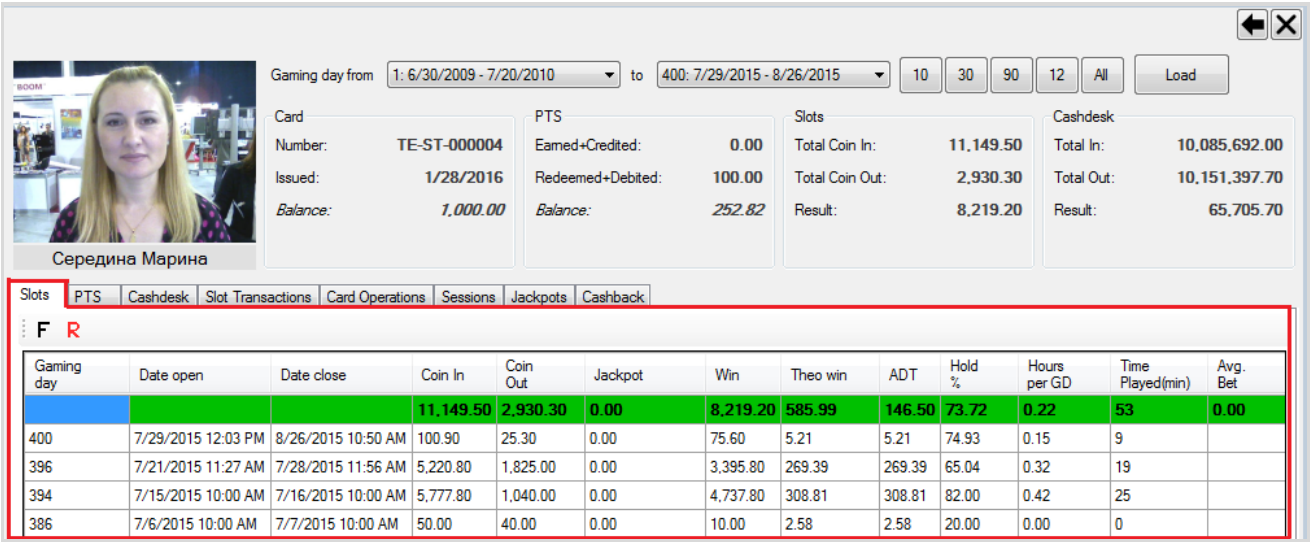


➢ В верхней части формы отображается персональная и общая информация об игроке, владельце карты:



6) **Фото** (при наличии), **фамилия и имя игрока**.
7) **Number** - номер карты игрока.
8) **Issued** – дата выдачи карты игроку.
9) **Balance** - текущий баланс карты.
10) **Earned+Credited** - сумма PTS, заработанных игроком + начисленные через форму **«Points charger»**.
11) **Redeemed+Debited** - сумма PTS, потраченных игроком + снятые через форму **«Points charger»**.
12) **Balance** - текущий баланс PTS.
13) **Total Coin In** - общая сумма ставок игрока.
14) **Total Coin Out** - общая сумма выигрышей игрока, включая джекпоты.
15) **Result** - разница между *Total Coin In* и *Total Coin Out*.
16) **Total In** - общая сумма денег, внесенная игроком на кассе.
17) **Total Out** - общая сумма денег, выданная игроку на кассе.
18) **Result** - разница между *Total Out* и *Total In*.

➢ В нижней части формы в таблице на первой вкладке **«Slots»** отображаются данные игровой статистики игрока в разрезе по игровым дням (по умолчанию за весь период активности игрока).



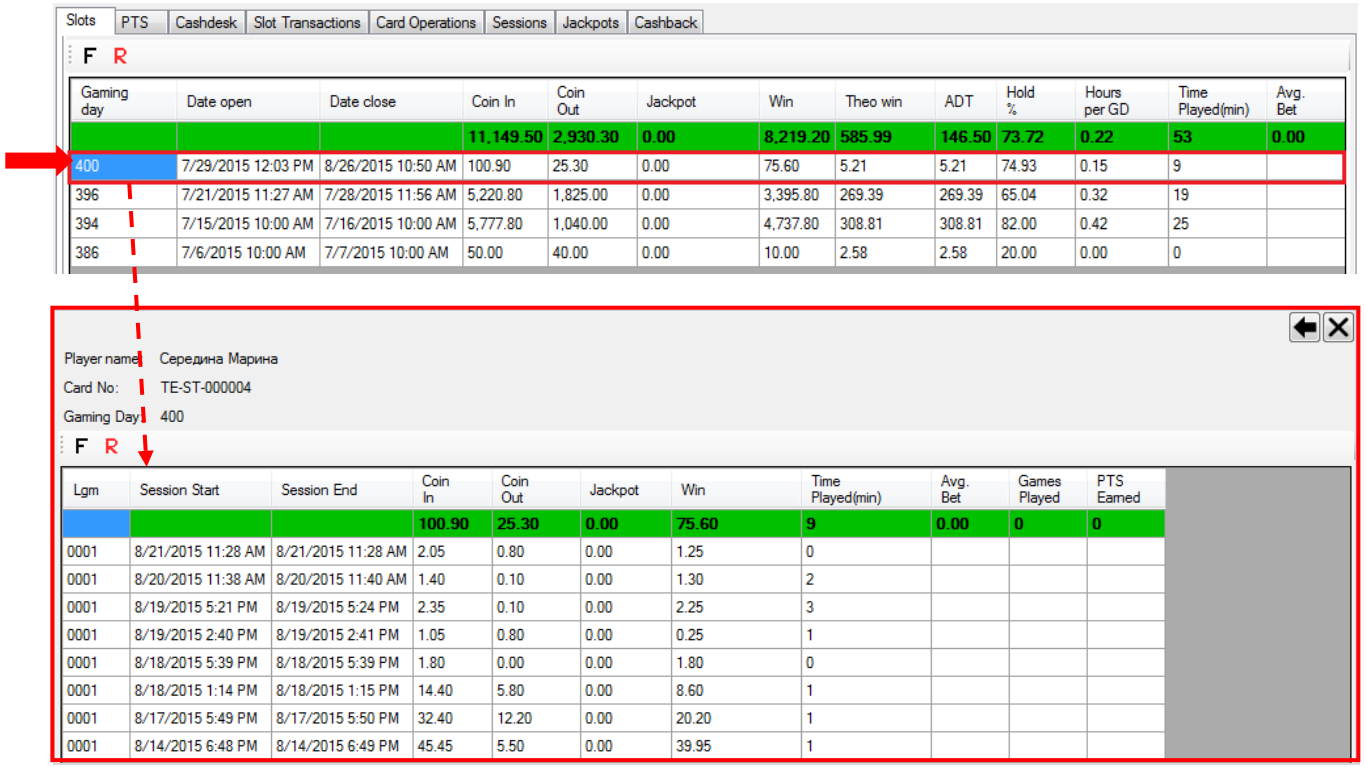
Gaming day	Date open	Date close	Coin In	Coin Out	Jackpot	Win	Theo win	ADT	Hold %	Hours per GD	Time Played(min)	Avg. Bet
			11,149.50	2,930.30	0.00	8,219.20	585.99	146.50	73.72	0.22	53	0.00
400	7/29/2015 12:03 PM	8/26/2015 10:50 AM	100.90	25.30	0.00	75.60	5.21	5.21	74.93	0.15	9	
396	7/21/2015 11:27 AM	7/28/2015 11:56 AM	5,220.80	1,825.00	0.00	3,395.80	269.39	269.39	65.04	0.32	19	
394	7/15/2015 10:00 AM	7/16/2015 10:00 AM	5,777.80	1,040.00	0.00	4,737.80	308.81	308.81	82.00	0.42	25	
386	7/6/2015 10:00 AM	7/7/2015 10:00 AM	50.00	40.00	0.00	10.00	2.58	2.58	20.00	0.00	0	

На вкладке **«Slots»** колонки таблицы содержат следующую информацию:

Показатели	Описание
Gaming day	Номер игрового дня, за который предоставлены данные (сверху текущий день, далее вниз по убыванию)
Date open	Дата и время открытия игрового дня
Date close	Дата и время закрытия игрового дня
Coin In	Общая сумма ставок игрока
Coin Out	Общая сумма выигрышей игрока, включая джекпоты
Jackpot	Сумма выигрышей, превышающих лимит кредитов на аппарате
Win	Сумма выигрышей игрока (без джекпотов)
Theo win	Теоретический доход клуба в игровом дне ***Theo Win = [Coin In * Hold%] / 100***
ADT Average Daily Theo Win	Усредненный теоретический доход клуба за определённое количество игровых дней ***ADT = SUM(Theo Win) / COUNT (GD)***
Hold %	Процент прибыли клуба в игровом дне ***Hold % = [Win / Coin In] *100***
Hours per GD (ч)	Усредненное время (ч), которое игрок играл на аппаратах за определённое количество игровых дней ***Hours per GD = [SUM(Time Played (min)) / COUNT (GD)] / 60***
Time Played (min)	Время (мин.), которое игрок играл на аппаратах (за игровой день)
Avg. Bet	Средняя ставка игрока ***Avg. Bet = Coin In / Games Played***
Games Played	Количество сыгранных игр (спинов)

В верхней строке таблицы, выделенной зеленым цветом, отображаются суммарные значения колонок.

Двойным нажатием левой кнопкой мыши по строке любого игрового дня открывается таблица с детальной статистикой по игроку за выбранный день в разрезе по игровым сессиям.

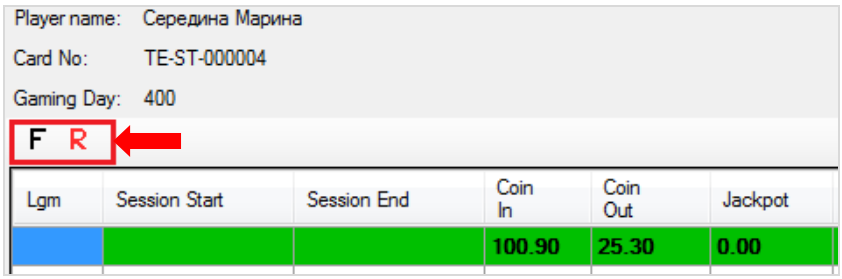


Колонки таблицы содержат следующие данные:

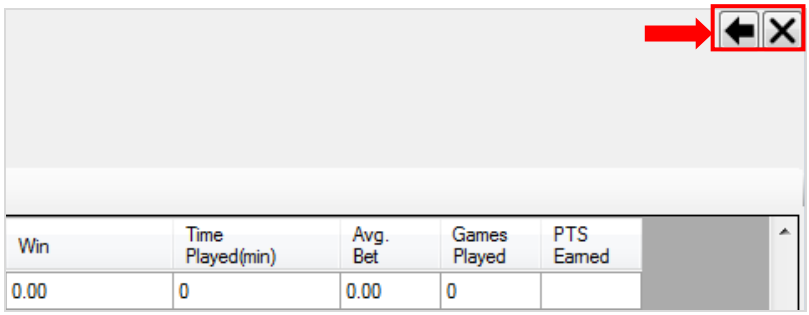
Показатели	Описание
Lgm	Номер игрового аппарата, за которым играл игрок в течение одной сессии
Session Start	Дата и время начала игровой сессии (сверху вниз по убыванию)
Session End	Дата и время окончания игровой сессии
Coin In	Общая сумма ставок игрока за сессию
Coin Out	Общая сумма выигрышей игрока за сессию, включая джекпоты.
Jackpot	Сумма выигрышей, превышающих лимит кредитов на аппарате
Win	Сумма выигрышей игрока (без джекпотов)
Time Played (min)	Продолжительность сессии в минутах
Avg. Bet	Average Bet (средняя ставка) - отношение суммы ставок к количеству сыгранных игр (спинов) за сессию: ***Avg. Bet = Coin In / Games Played***
Games Played	Количество сыгранных игр (спинов) за сессию
PTS Earned	Сумма PTS, заработанных игроком

В верхней строке таблицы, выделенной зеленым цветом, отображаются суммарные значения колонок.

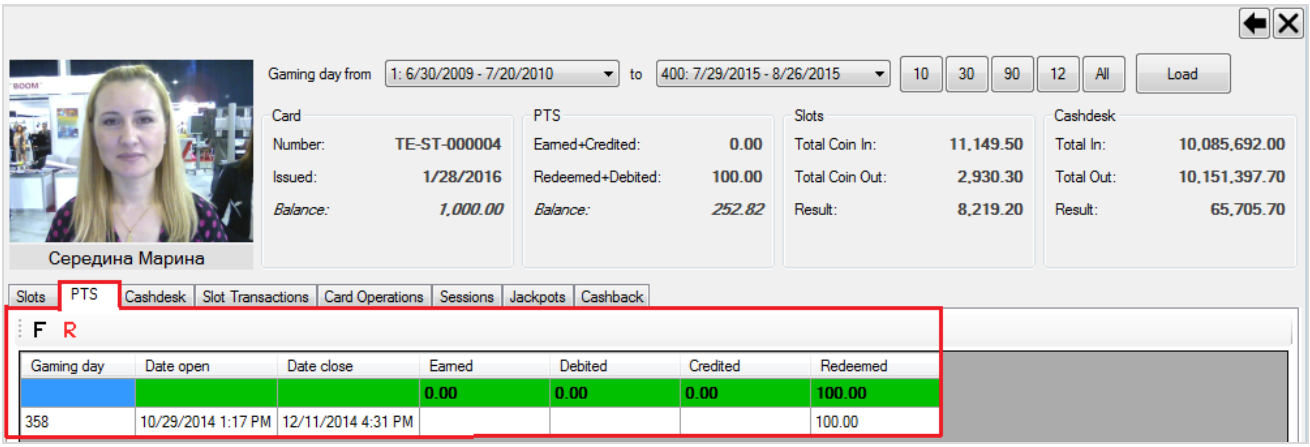
Обращаем внимание, что в форме действует стандартная система фильтрации и поиска данных.



Для возврата на предыдущую страницу формы **«Player Tracking Statistic»** необходимо воспользоваться кнопкой в верхнем правом углу, для закрытия формы – кнопкой .



➢ В таблице на вкладке **«PTS»** отображается статистика по начисленным/списанным PTS игрока в разрезе по игровым дням.

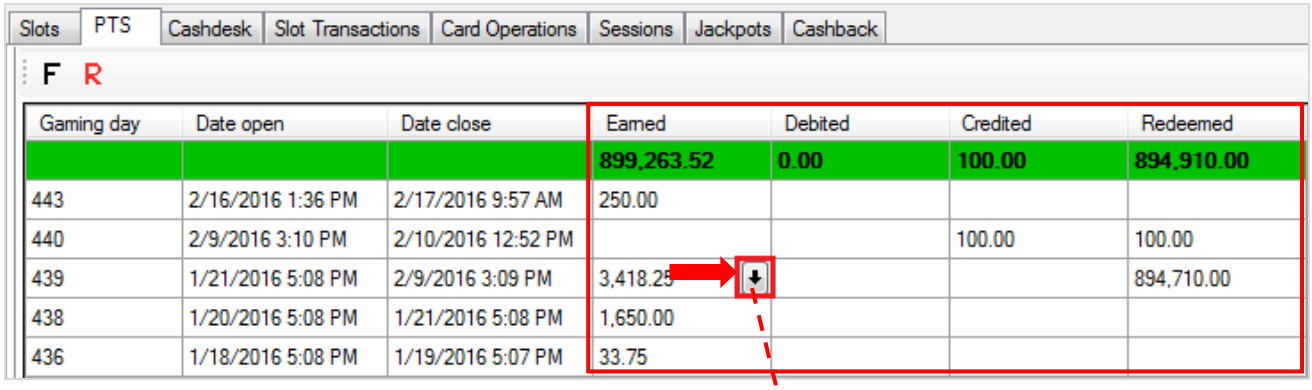


Колонки таблицы содержат следующую информацию:

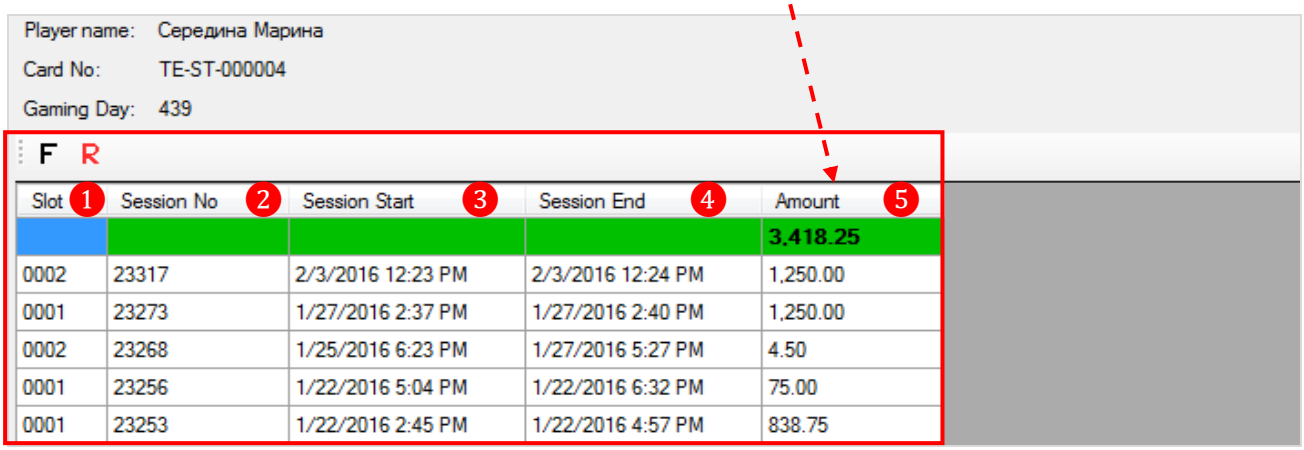
Показатели	Описание
Gaming day	Номер игрового дня, за который предоставлены данные (сверху текущий день, далее вниз по убыванию)
Date open	Дата и время открытия игрового дня
Date close	Дата и время закрытия игрового дня
Earned	Сумма PTS, заработанная игроком на аппаратах
Debited	Сумма PTS, снятая через форму **«Points charger»**
Credited	Сумма PTS, начисленная через форму **«Points charger»**
Redeemed	Сумма PTS, списанная и зачисленная на счёт карты игрока

В верхней строке таблицы, выделенной зеленым цветом, отображаются суммарные значения колонок **Earned, Debited, Credited, Redeemed**.

Значения в колонках **Earned, Debited, Credited, Redeemed** любого игрового дня можно детализировать по суммам, если навести курсор мыши на ячейку и нажать на появившуюся кнопку.

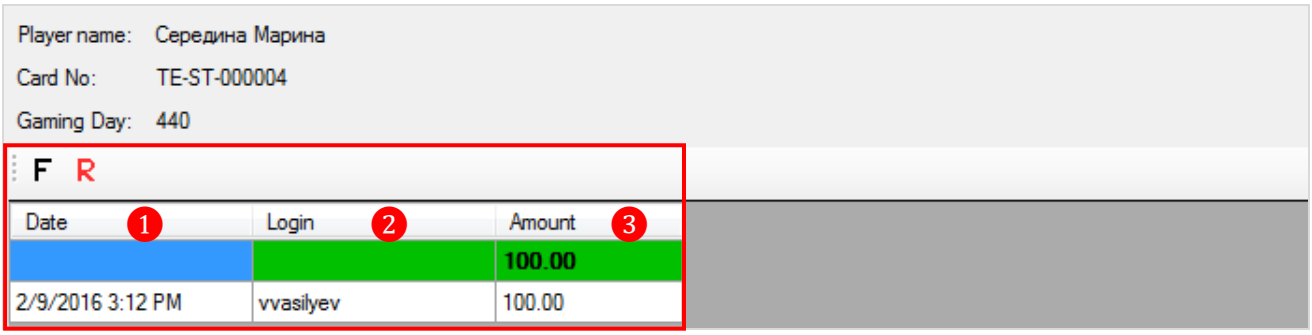


Детализация **Earned**:



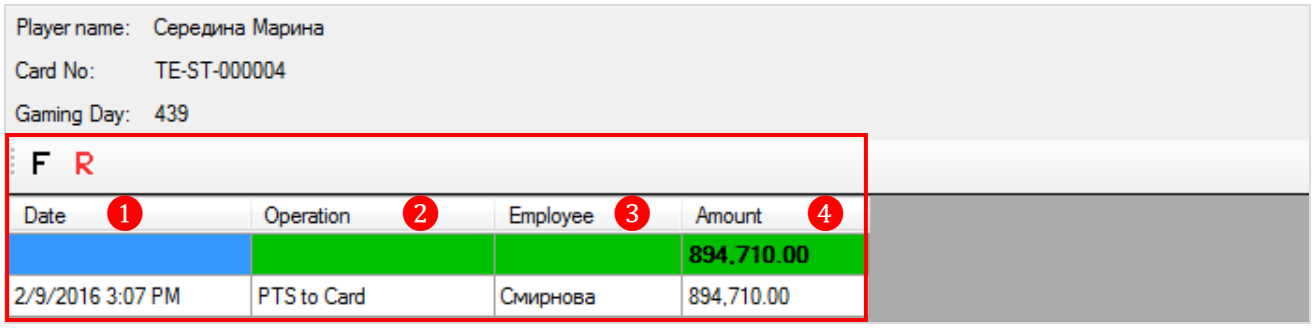
1. **Slot –** номер аппарата, за которым играл игрок.
2. **Session No -** номер игровой сессии.
3. **Session Start -** дата и время начала игровой сессии.
4. **Session End -** дата и время окончания игровой сессии.
5. **Amount –** сумма PTS, заработанная игроком во время сессии.

Детализация **Debited/Credited**:



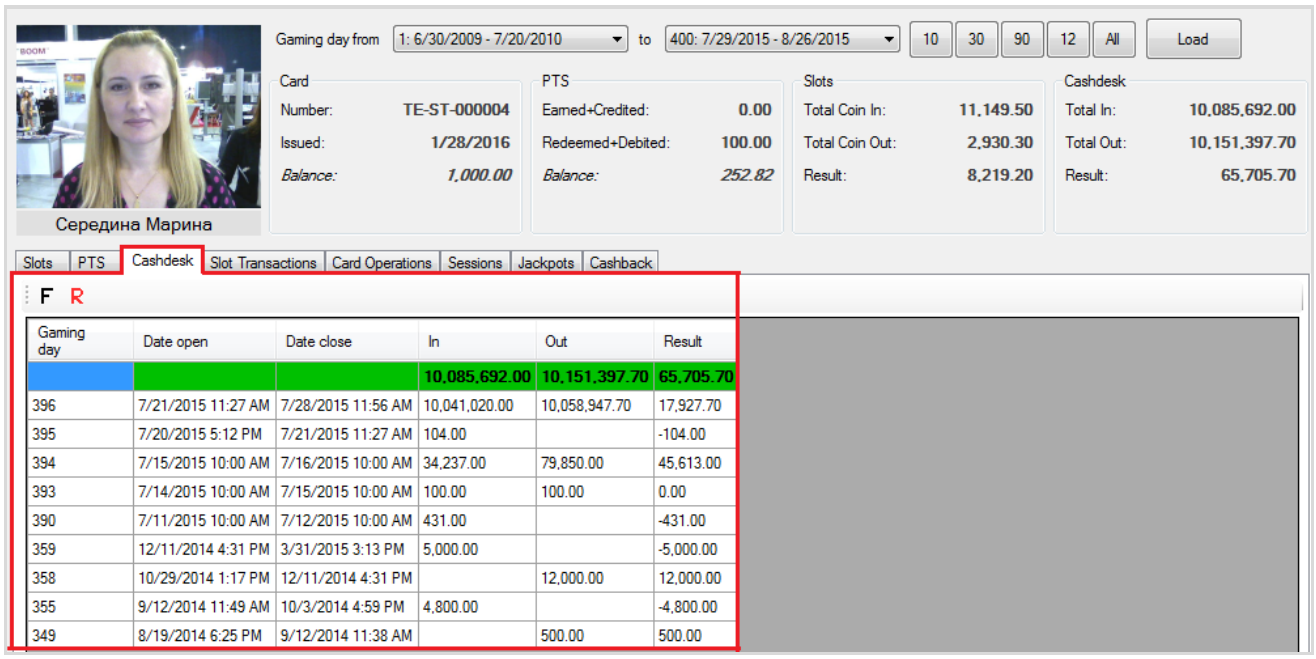
1. **Date –** дата и время совершения операции.
2. **Login –** логин сотрудника, выполнившего операцию.
3. **Amount –** сумма PTS, снятая/ начисленная через форму **«Points charger».**

Детализация **Redemeed**:



1. **Date** – дата и время списания PTS.
2. **Operation** – тип операции.
3. **Employee** – фамилия сотрудника, выполнившего операцию.
4. **Amount** – сумма PTS, списанная и зачисленная на счёт карты игрока.

➢ В таблице на вкладке **«Cashdesk»** отображается статистика по кассовым операциям игрока также в разрезе по игровым дням.

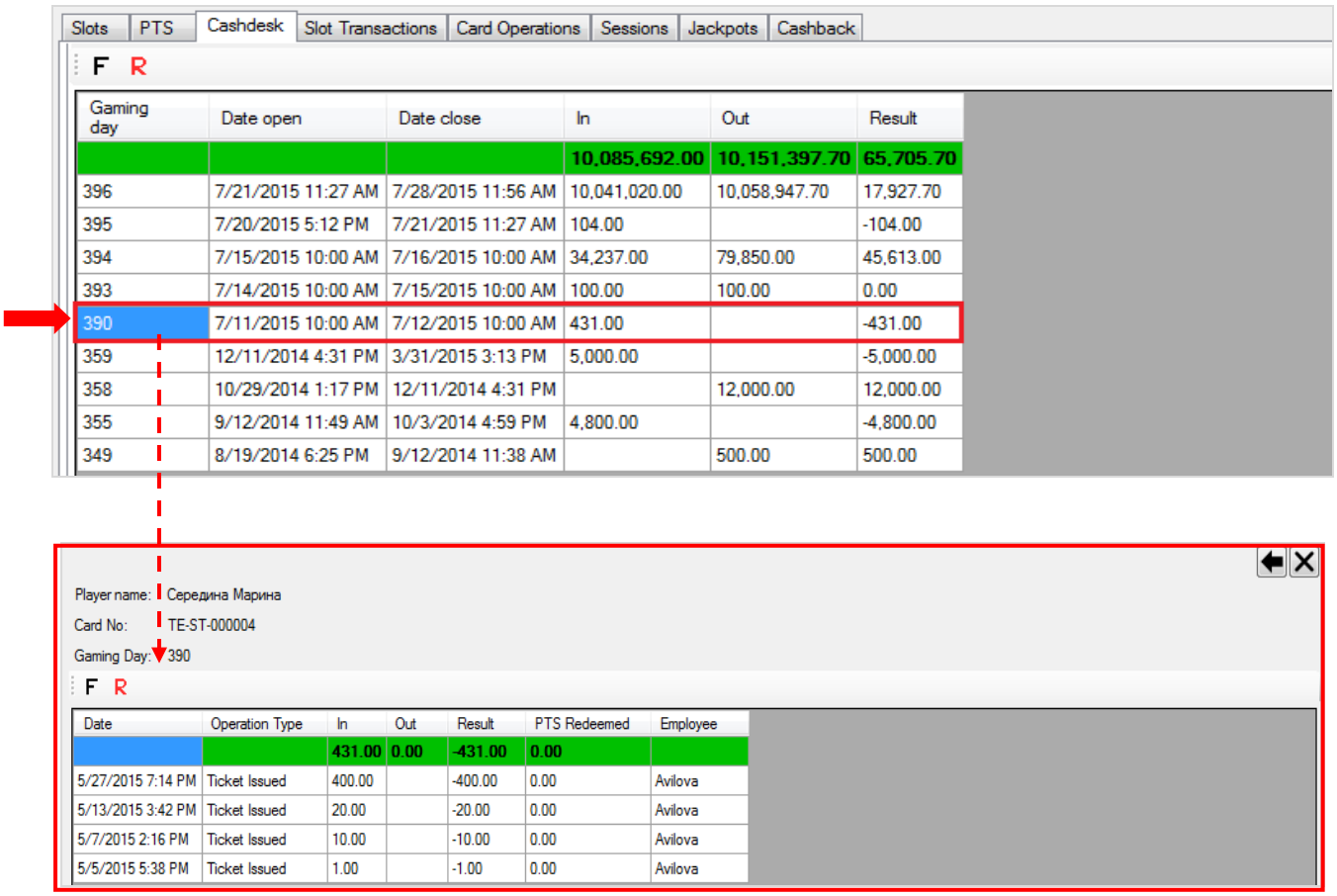


Колонки таблицы содержат следующую информацию:

Показатели	Описание
Gaming day	Номер игрового дня, за который предоставлены данные (сверху текущий день, далее вниз по убыванию)
Date open	Дата и время открытия игрового дня.
Date close	Дата и время закрытия игрового дня.
In	Общая сумма денег, внесённая игроком на кассе (на счёт карты, на счёт аппарата).
Out	Общая сумма денег, выданная игроку на кассе.
Result	Результат - разница между ***Out*** и ***In***.

В верхней строке таблицы, выделенной зеленым цветом, отображаются суммарные значения колонок **In**, **Out**, **Result**.

Двойным нажатием левой кнопкой мыши по строке любого игрового дня открывается таблица с детальным списком операций данного игрока за этот день на кассе.



Gaming day	Date open	Date close	In	Out	Result
			10,085,692.00	10,151,397.70	65,705.70
396	7/21/2015 11:27 AM	7/28/2015 11:56 AM	10,041,020.00	10,058,947.70	17,927.70
395	7/20/2015 5:12 PM	7/21/2015 11:27 AM	104.00		-104.00
394	7/15/2015 10:00 AM	7/16/2015 10:00 AM	34,237.00	79,850.00	45,613.00
393	7/14/2015 10:00 AM	7/15/2015 10:00 AM	100.00	100.00	0.00
390	7/11/2015 10:00 AM	7/12/2015 10:00 AM	431.00		-431.00
359	12/11/2014 4:31 PM	3/31/2015 3:13 PM	5,000.00		-5,000.00
358	10/29/2014 1:17 PM	12/11/2014 4:31 PM		12,000.00	12,000.00
355	9/12/2014 11:49 AM	10/3/2014 4:59 PM	4,800.00		-4,800.00
349	8/19/2014 6:25 PM	9/12/2014 11:38 AM		500.00	500.00

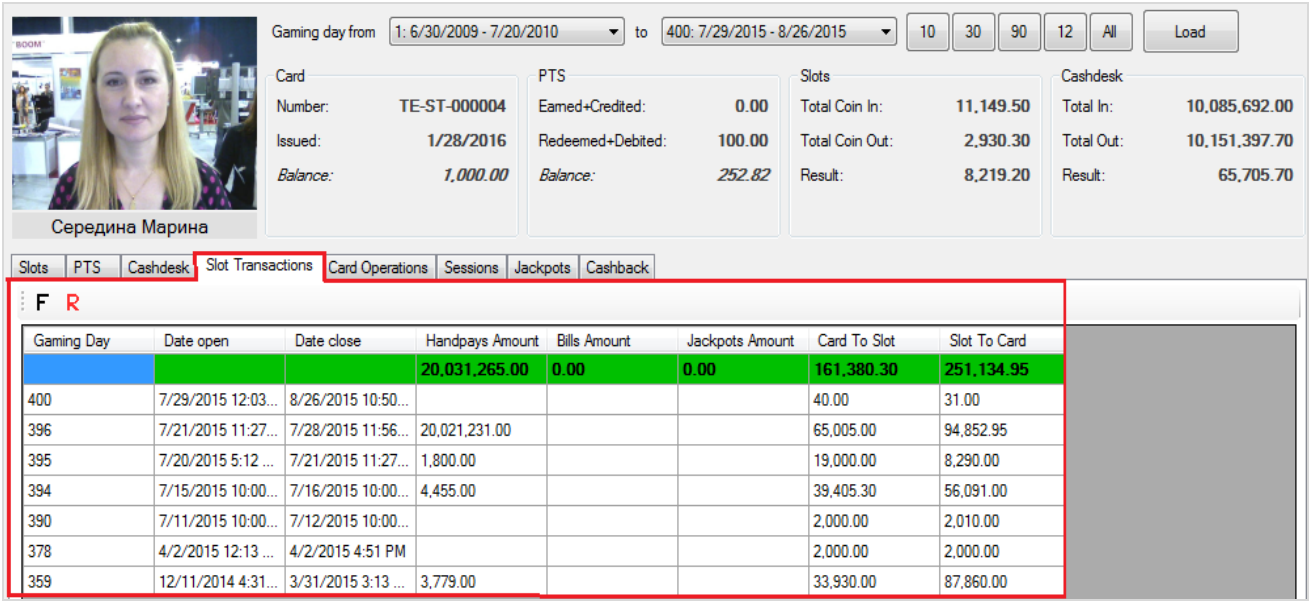
Date	Operation Type	In	Out	Result	PTS Redeemed	Employee
		431.00	0.00	-431.00	0.00	
5/27/2015 7:14 PM	Ticket Issued	400.00		-400.00	0.00	Avilova
5/13/2015 3:42 PM	Ticket Issued	20.00		-20.00	0.00	Avilova
5/7/2015 2:16 PM	Ticket Issued	10.00		-10.00	0.00	Avilova
5/5/2015 5:38 PM	Ticket Issued	1.00		-1.00	0.00	Avilova

Колонки таблицы содержат следующую информацию:

Показатели	Описание
Date	Дата и время совершения операции.
Operation Type	Тип операции.
In	Сумма по операции внесения игроком денег в кассу (на счёт карты, на счёт аппарата).
Out	Сумма по операции выдачи игроку денег из кассы.
Result	Результат - разница между ***Out*** и ***In***.
PTS Redeemed	Сумма PTS, списанная и зачисленная на счёт карты игрока
Employee	Логин кассира, выполнившего операцию.

В верхней строке таблицы, выделенной зеленым цветом, отображаются суммарные значения колонок **In**, **Out**, **Result** и **PTS Redeemed**.

➢ В таблице на вкладке **«Slot Transactions»** отображается статистика по транзакциям, выполненным игроком на игровом аппарате также в разрезе по игровым дням.

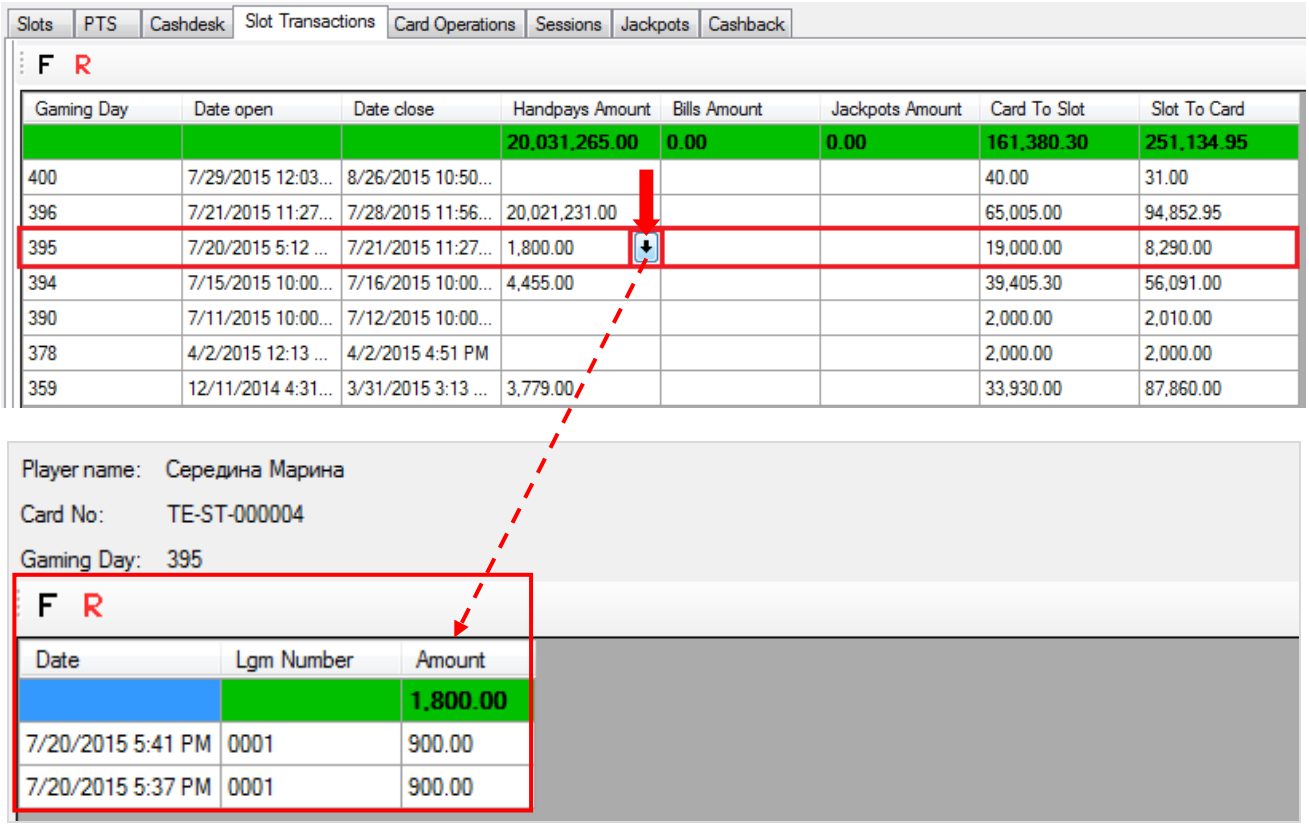


Содержание колонок таблицы:

Показатели	Описание
Gaming day	Номер игрового дня, за который предоставлены данные (сверху текущий день, далее вниз по убыванию)
Date open	Дата и время открытия игрового дня
Date close	Дата и время закрытия игрового дня
Handpays Amount	Суммы по операциям Handpay
Bills Amount	Суммы по операциям внесения игроком денег на аппарат через купюроприёмник
Jackpots Amount	Суммы по операциям начисления на аппарат выпавших игроку джекпотов
Card To Slot	Суммы по операциям зачисления кредитов с карты на аппарат
Slot To Card	Суммы по операциям снятия кредитов с аппарата с зачислением на карту

В верхней строке таблицы, выделенной зеленым цветом, отображаются суммарные значения колонок.

Для просмотра детальной статистики по транзакциям в рамках одного игрового дня необходимо выбрать тип транзакции кликом левой кнопки мыши по ячейке соответствующей колонки (**Handpays Amount**, **Bills Amount**, **Jackpots Amount**, **Card To Slot**, **Slot To Card**) и нажать на появившуюся кнопку со стрелкой . В результате откроется таблица с детализацией суммы выбранного типа транзакции за этот игровой день.



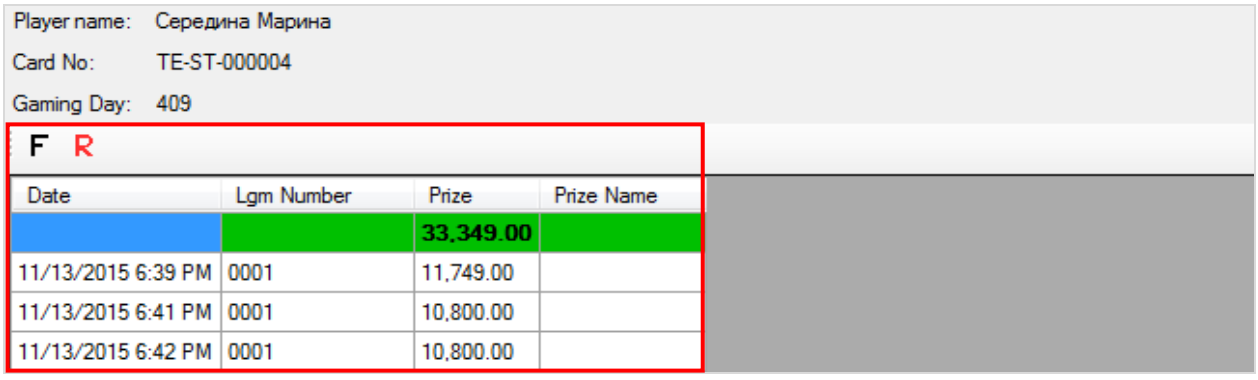
Содержание таблицы:

Показатели	Описание
Date	Дата и время выполнения транзакции на ИА
Lgm Number	Номер ИА, на котором игрок выполнил транзакцию
Amount	Сумма транзакции

Аналогичным образом детализируются суммы в колонке **Bills Amount**.

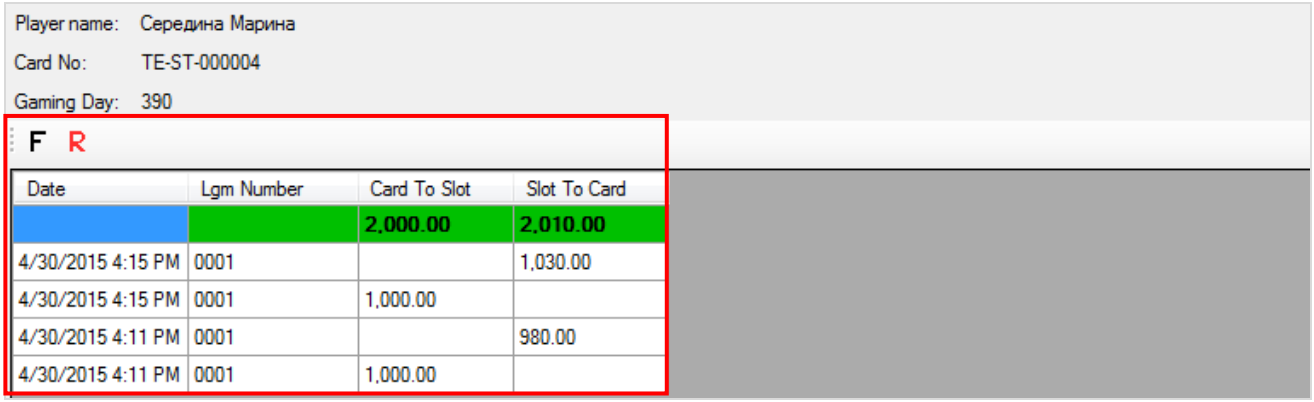
По операциям начисления выпавших игроку джекпотов (**Jackpots Amount**) предоставляется детализация по следующим показателям:

Показатели	Описание
Date	Дата и время выполнения транзакции на ИА
Lgm Number	Номер ИА, на котором игроку выпал джекпот
Prize	Сумма джекпота, начисленного на ИА
Prize Name	Название приза, если выпавший джекпот призовой

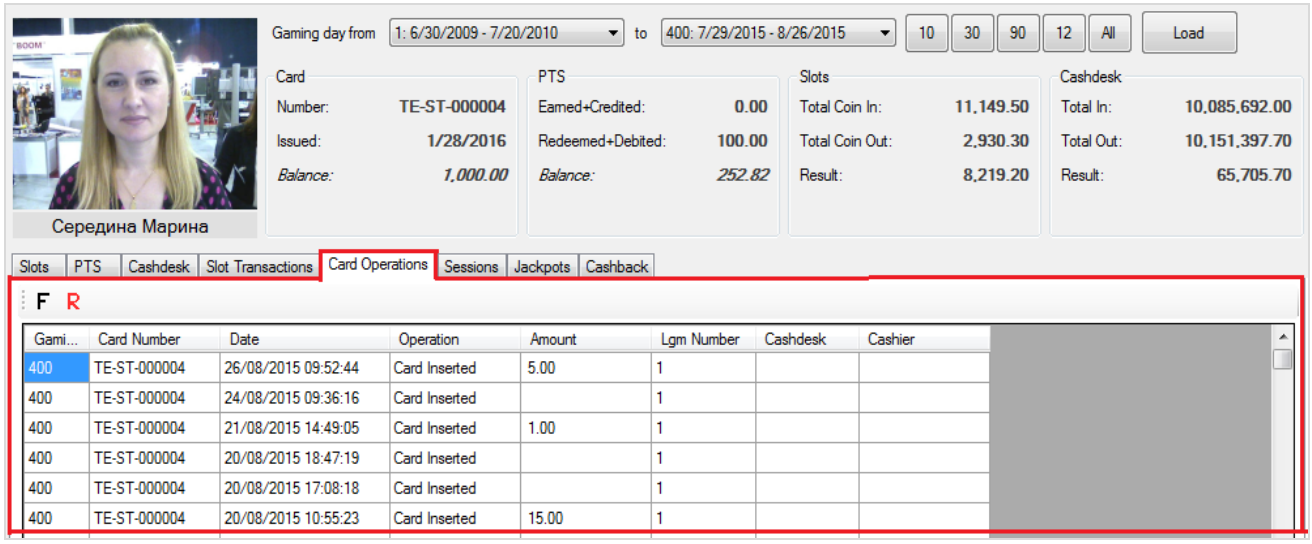


По данным колонок **Card To Slot** и **Slot To Card** детализация представлена по суммам зачисления кредитов с карты игрока на аппарат и обратно.

Показатели	Описание
Date	Дата и время выполнения транзакции на ИА
Lgm Number	Номер ИА, на котором игрок выполнил транзакцию
Card To Slot	Сумма кредитов, зачисленных с карты на аппарат
Slot To Card	Сумма кредитов, снятых с аппарата с зачислением на карту



➢ В таблице на вкладке **«Card Operations»** отображается статистика по операциям с картой игрока на кассах и игровых аппаратах.

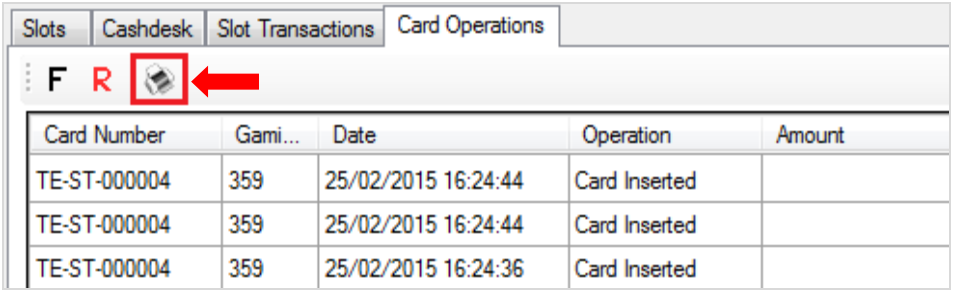


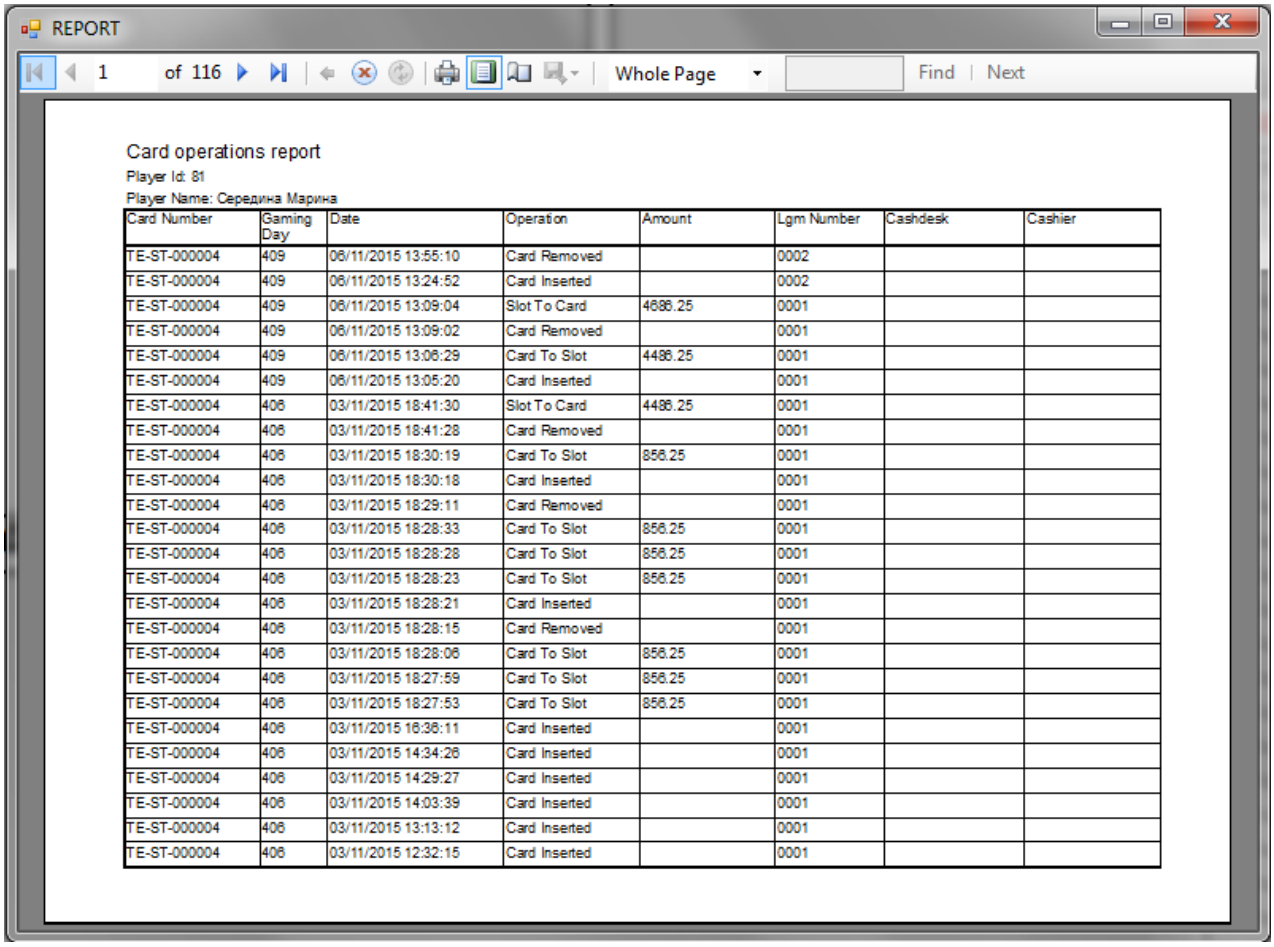
Колонки таблицы содержат следующую информацию:

Показатели	Описание
Card Number	Номер карты игрока
Gaming day	Номер игрового дня, за который предоставлены данные (сверху текущий день, далее вниз по убыванию)
Date	Дата и время совершения операции
Operation	Тип операции (Card Inserted, Card Removed, Card Issued, Card In, Card Out, Card To Slot, Slot To Card, PTS to Card и т.п.)

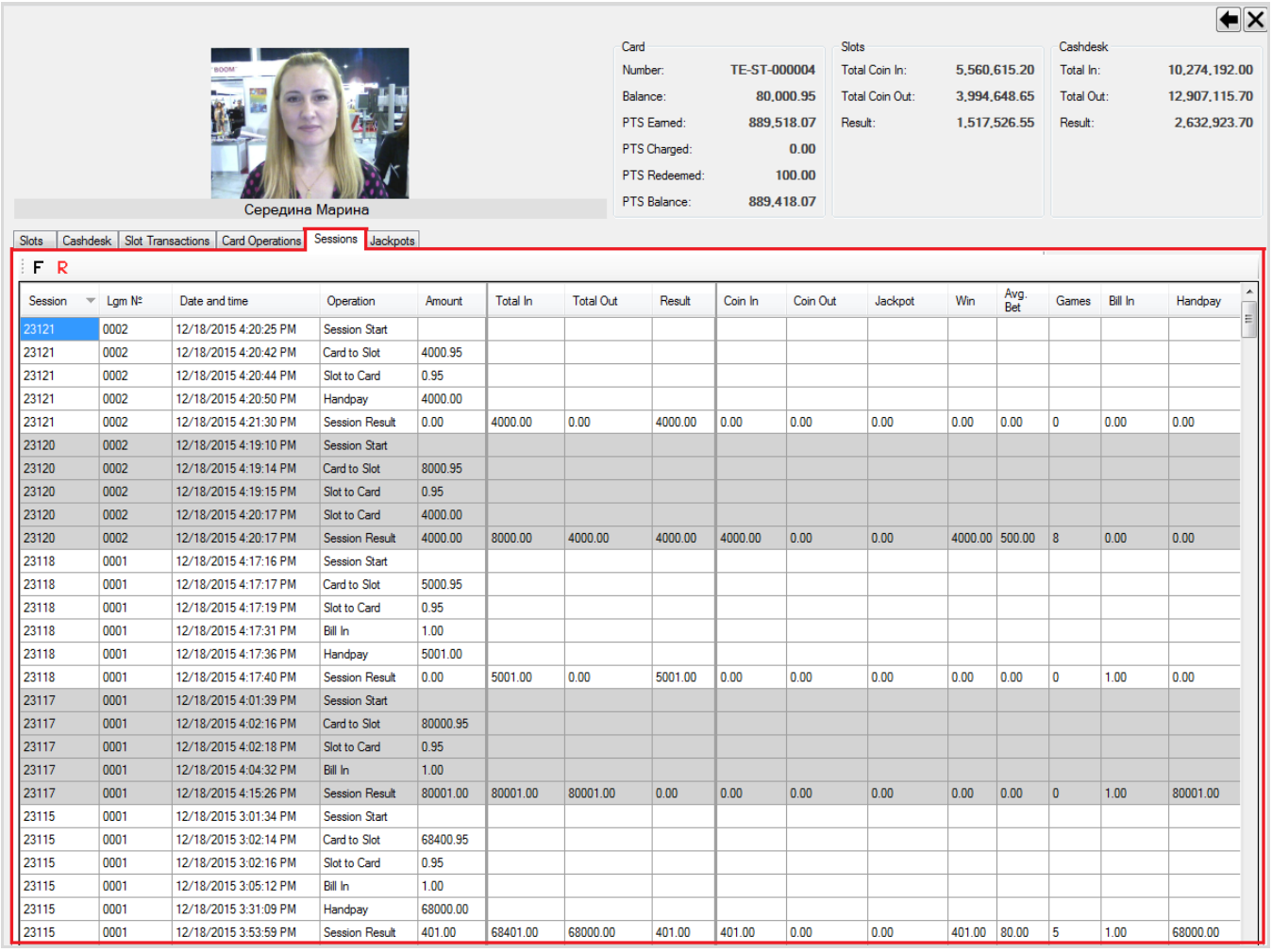
Amount	Сумма операции (по операциям с деньгами и PTS)
Lgm Number	Номер игрового аппарата, на котором была совершена операция
Cashdesk	Касса (имя), на которой была совершена операция
Cashier	Имя и фамилия кассира, выполнившего операцию

При нажатии на кнопку  список операция откроется в отдельном окне в виде отчёта, который можно распечатать или сохранить на компьютере.





- В таблице на вкладке **«Sessions»** отображается история по игровым сессиям игрока.



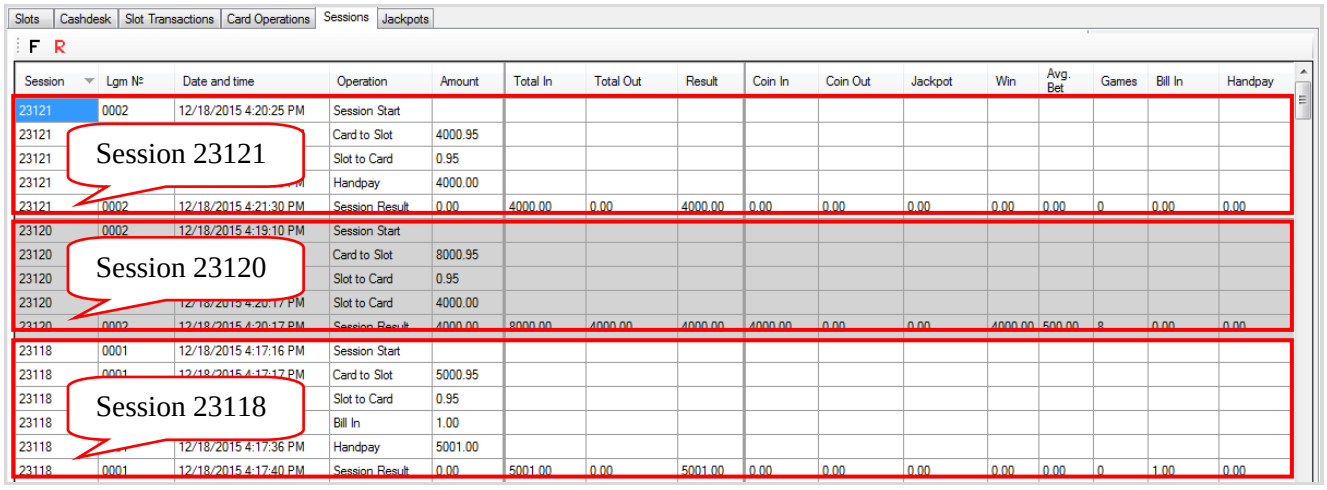
Session	Lgm №	Date and time	Operation	Amount	Total In	Total Out	Result	Coin In	Coin Out	Jackpot	Win	Avg. Bet	Games	Bill In	Handpay
23121	0002	12/18/2015 4:20:25 PM	Session Start												
23121	0002	12/18/2015 4:20:42 PM	Card to Slot	4000.95											
23121	0002	12/18/2015 4:20:44 PM	Slot to Card	0.95											
23121	0002	12/18/2015 4:20:50 PM	Handpay	4000.00											
23121	0002	12/18/2015 4:21:30 PM	Session Result	0.00	4000.00	0.00	4000.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0	0.00	0.00
23120	0002	12/18/2015 4:19:10 PM	Session Start												
23120	0002	12/18/2015 4:19:14 PM	Card to Slot	8000.95											
23120	0002	12/18/2015 4:19:15 PM	Slot to Card	0.95											
23120	0002	12/18/2015 4:20:17 PM	Slot to Card	4000.00											
23120	0002	12/18/2015 4:20:17 PM	Session Result	4000.00	8000.00	4000.00	4000.00	4000.00	0.00	0.00	4000.00	500.00	8	0.00	0.00
23118	0001	12/18/2015 4:17:16 PM	Session Start												
23118	0001	12/18/2015 4:17:17 PM	Card to Slot	5000.95											
23118	0001	12/18/2015 4:17:19 PM	Slot to Card	0.95											
23118	0001	12/18/2015 4:17:31 PM	Bill In	1.00											
23118	0001	12/18/2015 4:17:36 PM	Handpay	5001.00											
23118	0001	12/18/2015 4:17:40 PM	Session Result	0.00	5001.00	0.00	5001.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0	1.00	0.00
23117	0001	12/18/2015 4:01:39 PM	Session Start												
23117	0001	12/18/2015 4:02:16 PM	Card to Slot	80000.95											
23117	0001	12/18/2015 4:02:18 PM	Slot to Card	0.95											
23117	0001	12/18/2015 4:04:32 PM	Bill In	1.00											
23117	0001	12/18/2015 4:15:26 PM	Session Result	80001.00	80001.00	80001.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0	1.00	80001.00
23115	0001	12/18/2015 3:01:34 PM	Session Start												
23115	0001	12/18/2015 3:02:14 PM	Card to Slot	68400.95											
23115	0001	12/18/2015 3:02:16 PM	Slot to Card	0.95											
23115	0001	12/18/2015 3:05:12 PM	Bill In	1.00											
23115	0001	12/18/2015 3:31:09 PM	Handpay	68000.00											
23115	0001	12/18/2015 3:53:59 PM	Session Result	401.00	68401.00	68000.00	401.00	401.00	0.00	0.00	401.00	80.00	5	1.00	68000.00

Колонки таблицы содержат следующую информацию:

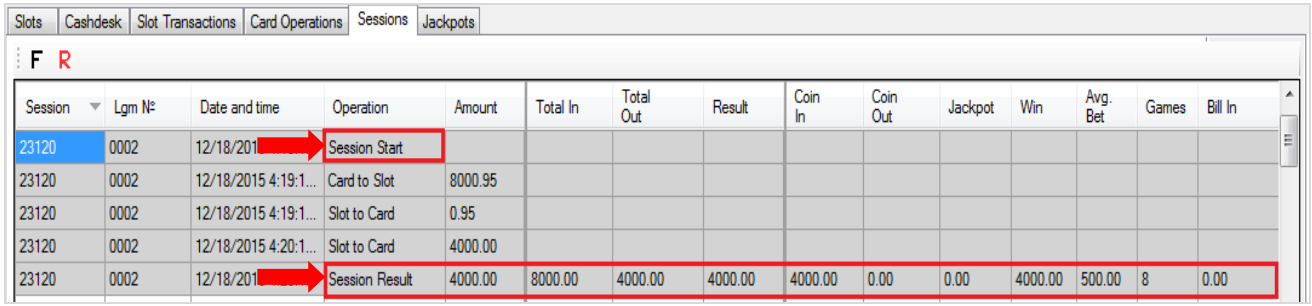
Показатели	Описание
Session	Порядковый номер сессии (сверху текущая, далее вниз по убыванию)
Lgm №	Номер игрового аппарата, на котором была совершена операция
Date and time	Дата и время совершения операции
Operation	Тип операции • Session Start (начало сессии) • Session Result (окончание и итоги сессии) • Card To Slot, Slot To Card, PTS to Card, Bill In, Handpay и т.п. (операции)
Amount	Сумма операции (по операциям с деньгами и PTS)
Total In	Общая сумма денег, внесённая на ИА за сессию
Total Out	Общая сумма денег, снятая с ИА за сессию
Result	Результат – разница между ***Total In*** и ***Total Out***
Coin In	Текущее значение суммы ставок на ИА за сессию
Coin Out	Текущее значение суммы выигрышей на ИА за сессию, включая джекпоты
Jackpot	Сумма выигрышей, превышающих лимит кредитов на аппарате

Win	Сумма выигрышей на ИА за сессию
Avg. Bet	Average Bet - средняя ставка на аппарате за сессию (отношение суммы ставок к количеству спинов)
Games	Количество сыгранных игр (спинов) на ИА за сессию
Bill In	Сумма денег, внесённая на ИА через купюроприёмник за сессию
Handpay	Сумма денег, снятых с ИА «с ключа» за сессию
Card In	Сумма кредитов, начисленных на ИА с карты за сессию
Card Out	Сумма денег, снятая с ИА на карту за сессию
Remote In	Сумма денег, начисленных на ИА «с ключа» за сессию
PTS Earned	Сумма PTS, начисленных игроку за сессию

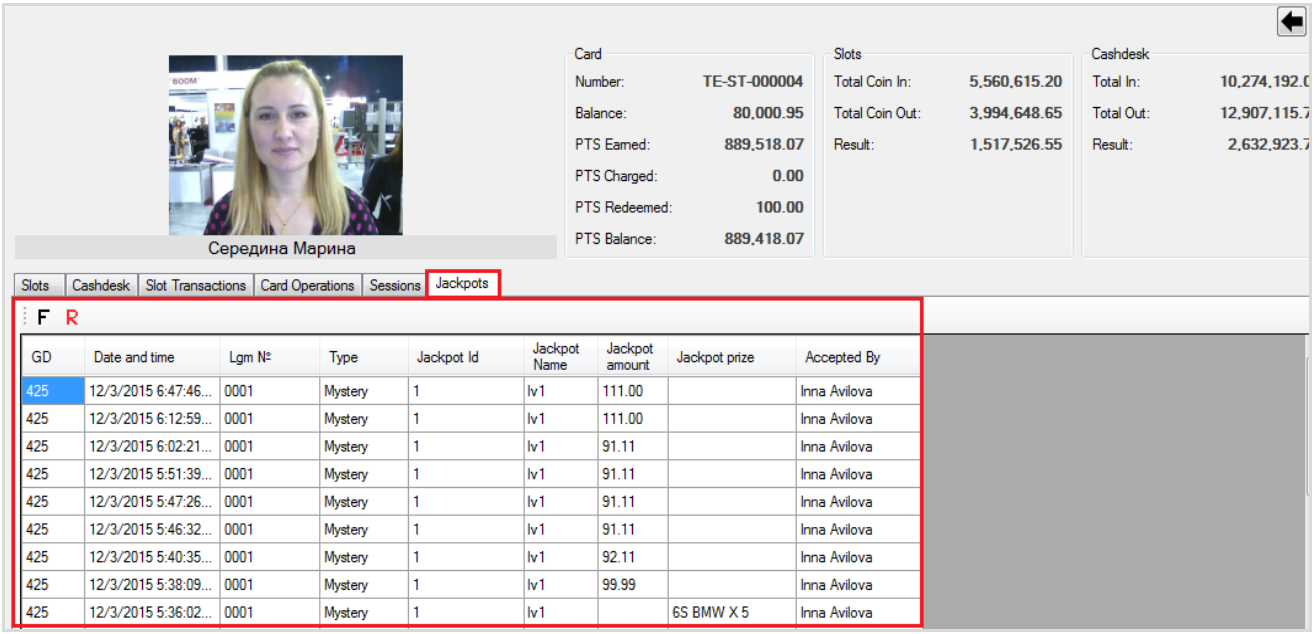
Для удобства просмотра операции в рамках одной сессии подсвечены одним фоном (белым или серым).



Начало каждой сессии обозначается как **Session Start**, а завершение - **Session Result** (в колонке **«Operation»**). В строке **Session Result** в разрезе по счётчикам ИА отображаются результаты операций игрока на конец сессии.



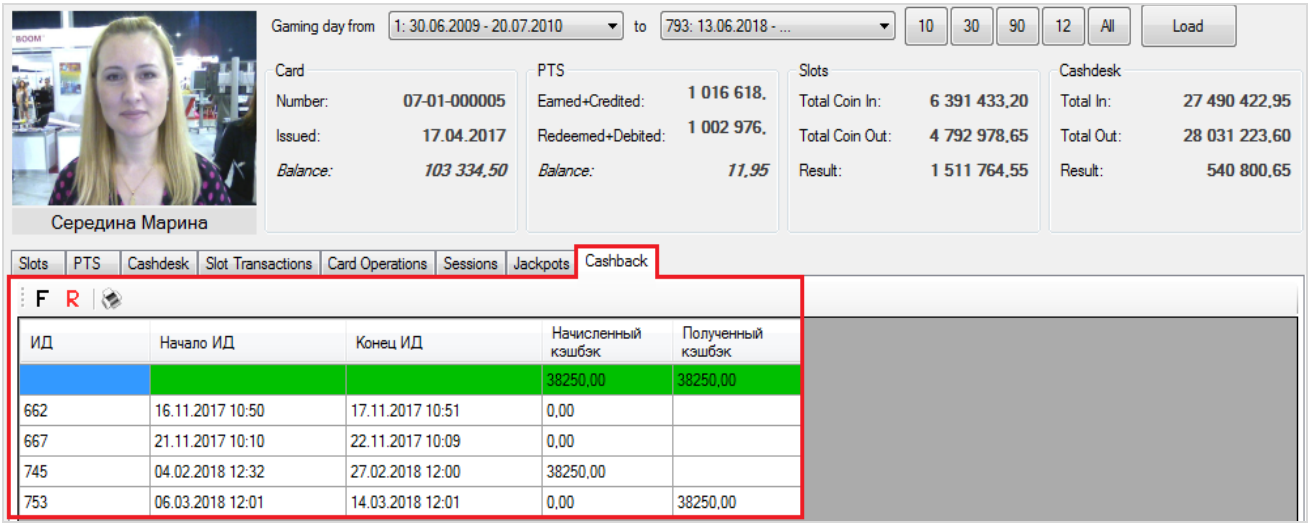
➢ В таблице на вкладке **«Jackpots»** отображается история по начисленным игроку джекпотам.



Колонки таблицы содержат следующую информацию:

Показатели	Описание
Gaming Day	Номер игрового дня
Date and time	Дата и время выпадения джекпота
Lgm №	Номер игрового аппарата, на котором выпал джекпот
Type	Тип джекпота • Mystery • Time
Jackpot Id	Id-номер джекпота
Jackpot Name	Название джекпота
Jackpot amount (для денежных джекпотов)	Сумма джекпота
Jackpot prize (для призовых джекпотов)	Название приза
Accepted By	Имя сотрудника, начислившего джекпот (если имя сотрудника не отображается, значит джекпот был начислен автоматически)

➢ В таблице на вкладке **«Cashback»** отображается история по начисленным и полученным игроком Cashback (проценты с проигранных денег).



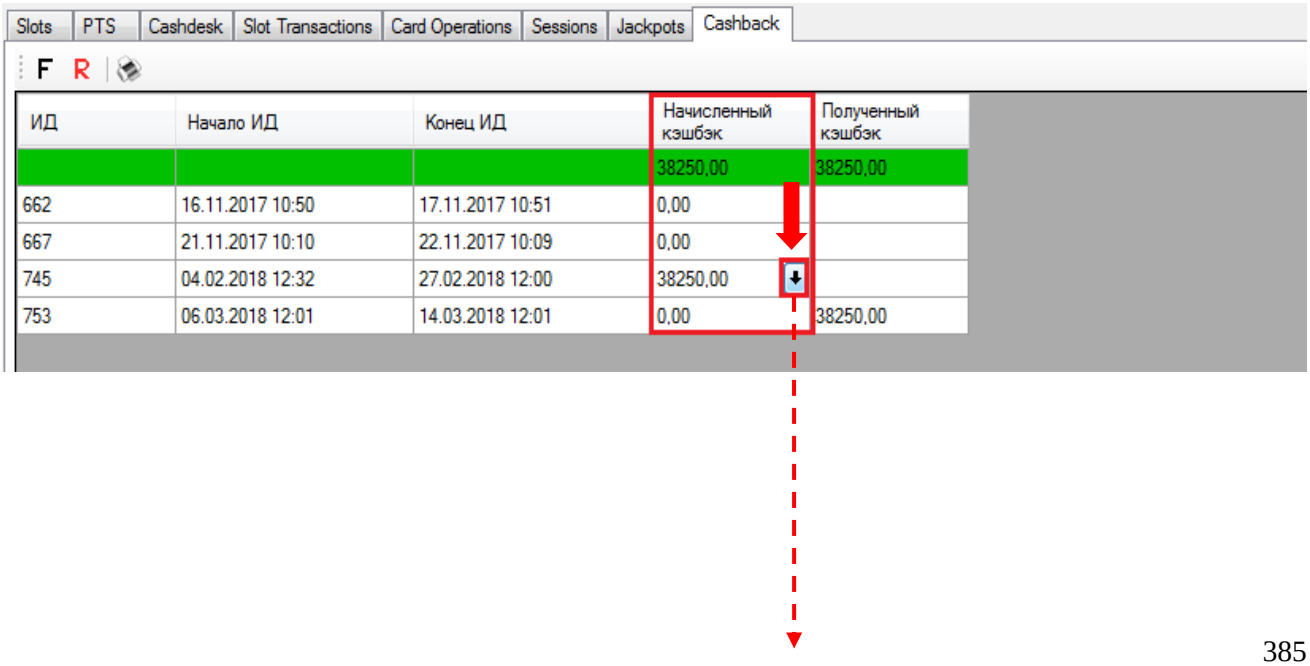
В колонках таблицы отображаются следующие данные:

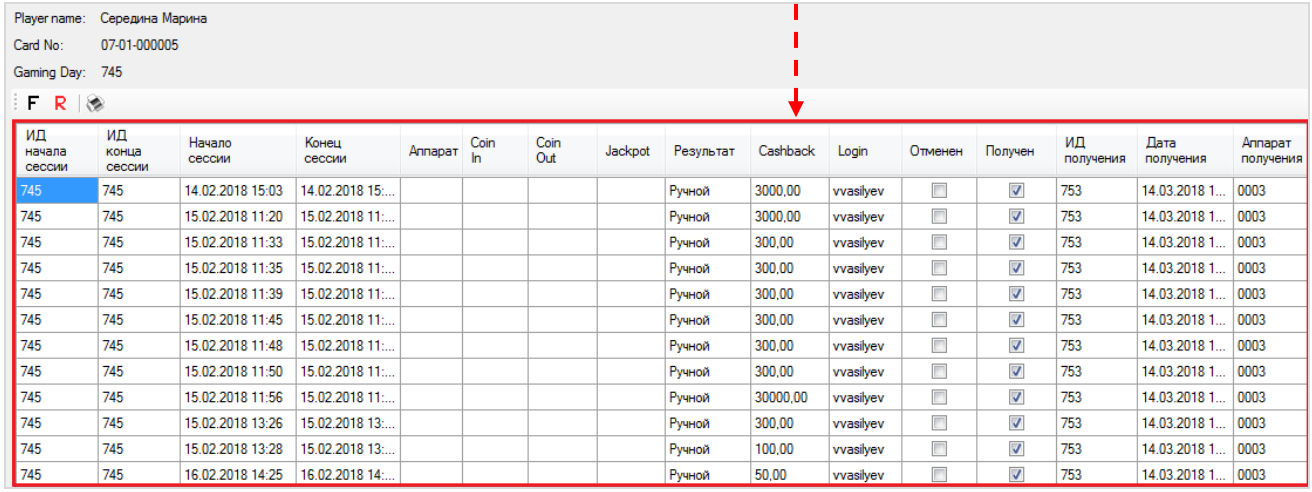
Параметры	Описание
ИД	Номер игрового дня, в котором были начислены/списаны суммы Cashback
Начало ИД	Дата и время начала игрового дня
Конец ИД	Дата и время окончания игрового дня
Начисленный кэшбэк	Сумма Cashback, начисленная на карту игроку
Полученный кэшбэк	Сумма Cashback, зачисленная с карты игрока на ИА

В верхней строке таблицы, выделенной зелёным цветом, отображаются суммарные значения колонок **Начисленный кэшбэк** и **Полученный кэшбэк**.

Значения в колонках **Начисленный кэшбэк** и **Полученный кэшбэк** любого игрового дня можно детализировать по суммам, если навести курсор мыши на ячейку и нажать на появившуюся кнопку.

Детализация **Начисленный кэшбэк**:

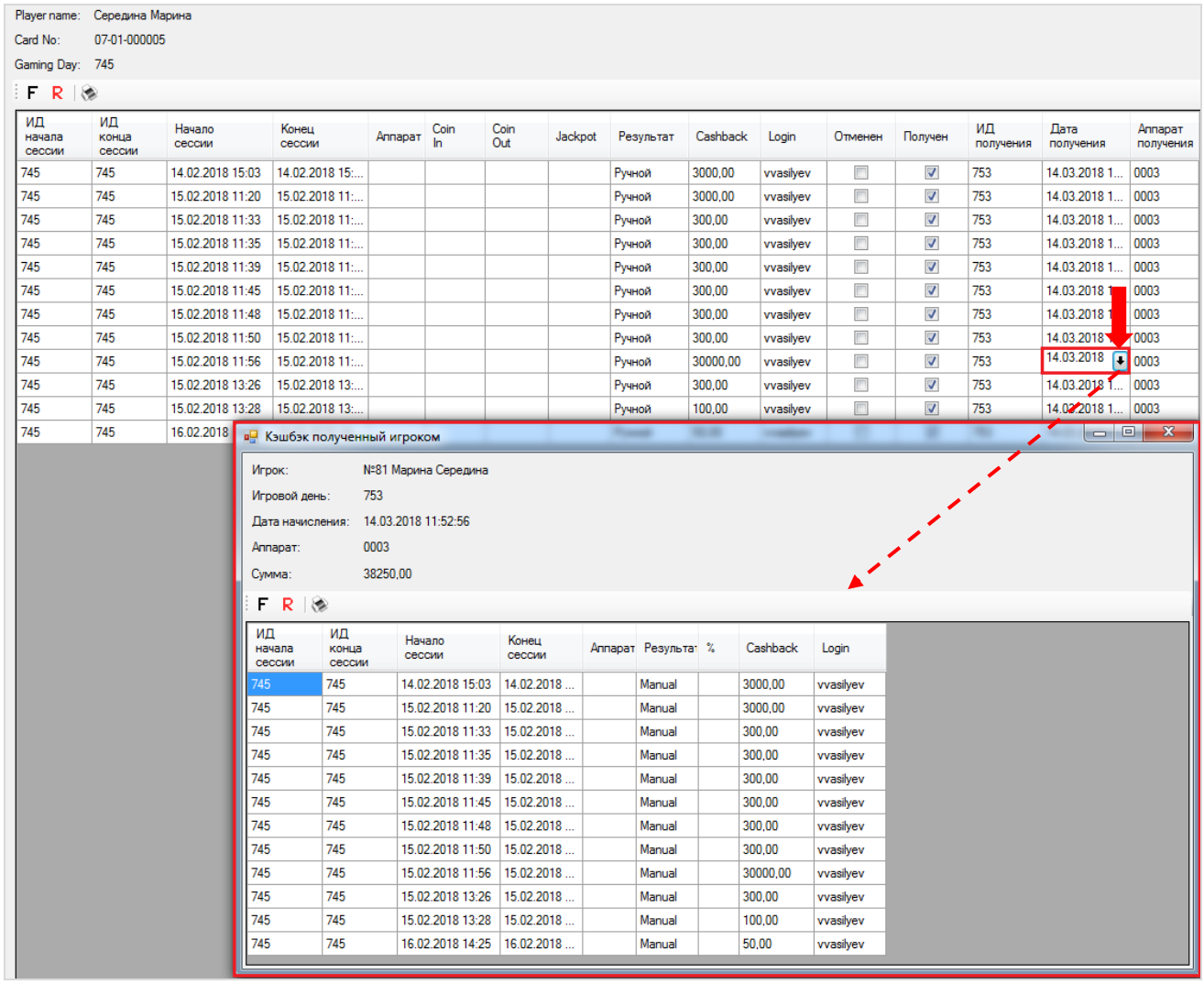




ИД начала сессии	ИД конца сессии	Начало сессии	Конец сессии	Аппарат	Coin In	Coin Out	Jackpot	Результат	Cashback	Login	Отменен	Получен	ИД получения	Дата получения	Аппарат получения
745	745	14.02.2018 15:03	14.02.2018 15:...					Ручной	3000,00	vvasilyev	☐	☑	753	14.03.2018 1...	0003
745	745	15.02.2018 11:20	15.02.2018 11:...					Ручной	3000,00	vvasilyev	☐	☑	753	14.03.2018 1...	0003
745	745	15.02.2018 11:33	15.02.2018 11:...					Ручной	300,00	vvasilyev	☐	☑	753	14.03.2018 1...	0003
745	745	15.02.2018 11:35	15.02.2018 11:...					Ручной	300,00	vvasilyev	☐	☑	753	14.03.2018 1...	0003
745	745	15.02.2018 11:39	15.02.2018 11:...					Ручной	300,00	vvasilyev	☐	☑	753	14.03.2018 1...	0003
745	745	15.02.2018 11:45	15.02.2018 11:...					Ручной	300,00	vvasilyev	☐	☑	753	14.03.2018 1...	0003
745	745	15.02.2018 11:48	15.02.2018 11:...					Ручной	300,00	vvasilyev	☐	☑	753	14.03.2018 1...	0003
745	745	15.02.2018 11:50	15.02.2018 11:...					Ручной	300,00	vvasilyev	☐	☑	753	14.03.2018 1...	0003
745	745	15.02.2018 11:56	15.02.2018 11:...					Ручной	30000,00	vvasilyev	☐	☑	753	14.03.2018 1...	0003
745	745	15.02.2018 13:26	15.02.2018 13:...					Ручной	300,00	vvasilyev	☐	☑	753	14.03.2018 1...	0003
745	745	15.02.2018 13:28	15.02.2018 13:...					Ручной	100,00	vvasilyev	☐	☑	753	14.03.2018 1...	0003
745	745	16.02.2018 14:25	16.02.2018 14:...					Ручной	50,00	vvasilyev	☐	☑	753	14.03.2018 1...	0003

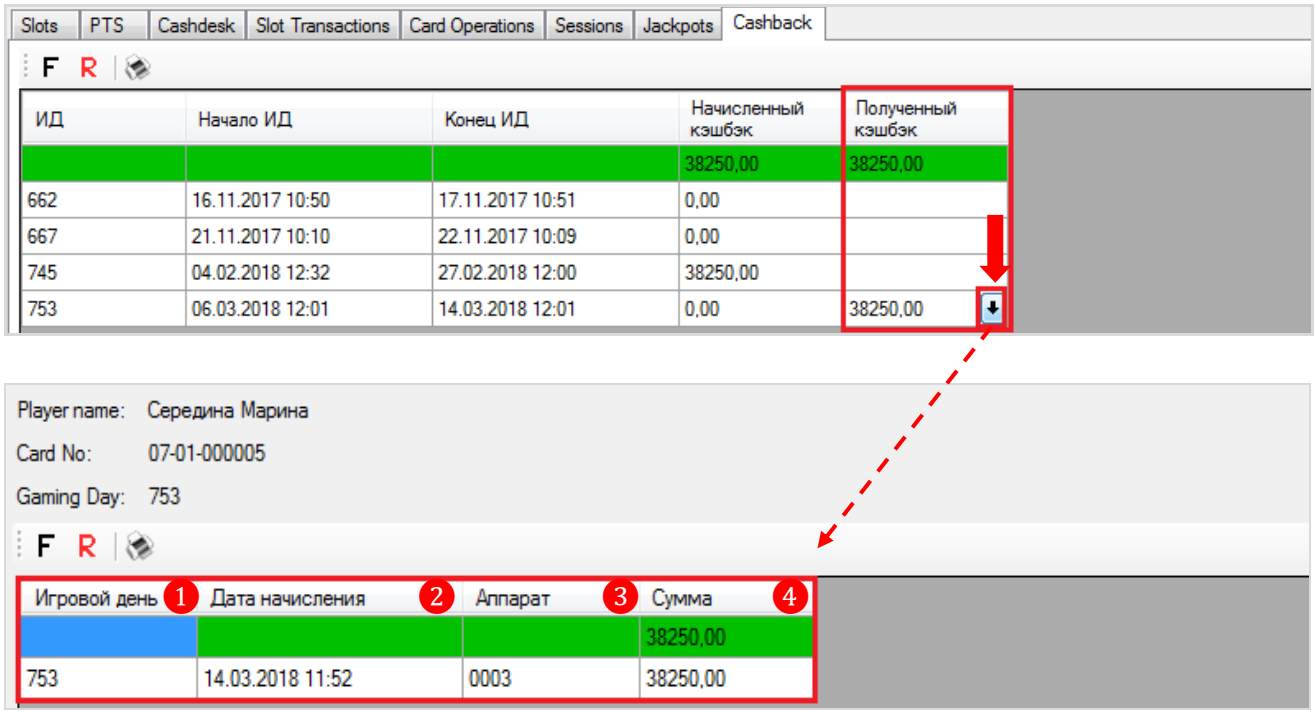
Параметры	Описание
ИД начала сессии	Номер игрового дня начала сессии.
ИД конца сессии	Номер игрового дня окончания сессии.
Начало сессии	Дата и время начала сессии.
Конец сессии	Дата и время окончания сессии.
Аппарат	Номер игрового аппарата, на котором играл игрок.
Coin In	Сумма ставок игрока.
Coin Out	Сумма выигрышей игрока.
Jackpot	Сумма выигранного игроком джекпота.
Результат	Результат игрока: ***Result = Coin In – Coin Out – Jackpot*** Если кэшбэк был начислен игроку пользователем вручную, то будет отображаться надпись **«Ручной».**
Начисленный кэшбэк	Сумма Cashback, начисленная на карту игрока.
Login	Логин сотрудника, начислившего Cashback на карту игрока вручную.
Отменён	Если установлена галочка – это значит, что данный Cashback был отменён по каким-либо причинам.
Получен	Если установлена галочка – это значит, что данный Cashback был получен игроком (зачислен на баланс аппарата).
ИД получения	Номер игрового дня, в котором Cashback был получен игроком (зачислен на баланс аппарата).
Дата получения	Дата и время, когда Cashback был получен игроком (зачислен на баланс аппарата).
Аппарат получения	Номер игрового аппарата, на котором был получен Cashback (зачислен на баланс аппарата).

В этой же форме можно посмотреть историю игрока по полученным кэшбэкам, если кликнуть по любой ячейке колонки «**Дата получения»** и нажать на появившуюся кнопку.



Параметры	Описание
ИД начала сессии	Номер игрового дня начала сессии.
ИД конца сессии	Номер игрового дня окончания сессии.
Начало сессии	Дата и время начала сессии.
Конец сессии	Дата и время окончания сессии.
Аппарат	Номер игрового аппарата, на котором играл игрок.
Результат	Результат игрока: ***Result = Coin In – Coin Out – Jackpot*** Если кэшбэк был начислен игроку пользователем вручную, то будет отображаться надпись **«Ручной».**
%	Процент при расчёте кэшбэка для игрока
Cashback	Сумма Cashback, начисленная на карту игрока.
Login	Логин сотрудника, начислившего Cashback на карту игрока вручную.

Детализация **Полученный кэшбэк**:

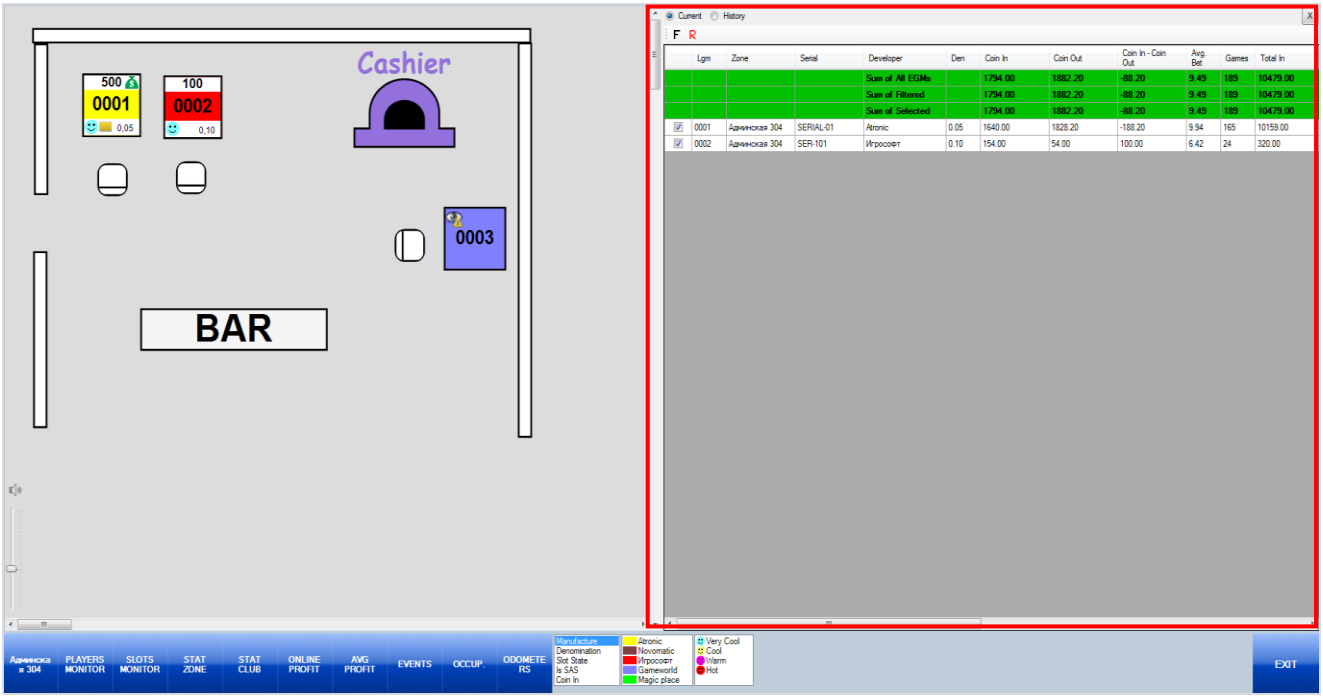


1. **Игровой день –** ID-номер игрового дня, в котором игрок получил кэшбэк.
2. **Дата начисления –** дата и время зачисления Cashback со счёта карты клиента на счёт игрового аппарата.
3. **Аппарат –** номер ИА, на счёт которого был зачислен Cashback.
4. **Сумма -** сумма Cashback, зачисленная на ИА.

В верхней строке таблицы, выделенной зелёным цветом, отображается суммарное значение колонки **«Сумма».**

7.6.4 Просмотр финансовой статистики по игровым аппаратам (Slots Monitoring).

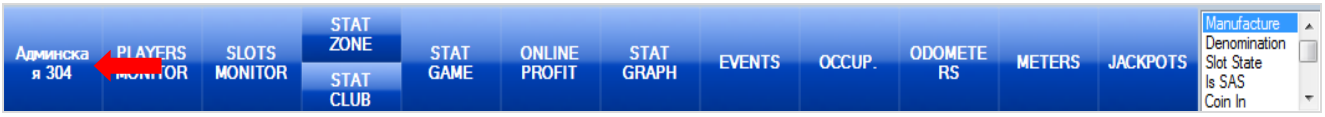
Форма **«Slots Monitoring»** (**«Игровые аппараты» → «Мониторинг» → «Новый план зала»**) предназначена для просмотра финансовой статистики по игровым аппаратам клуба/зала в режиме онлайн, а также в режиме истории в разрезе по дням, аудитам и игровым сессиям.



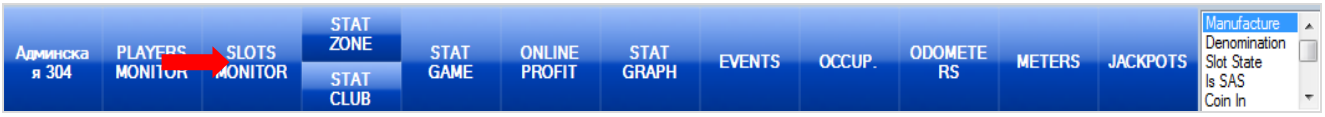
➢ **<u>Просмотр финансовой статистики по игровым аппаратам.</u>**

Порядок действий:

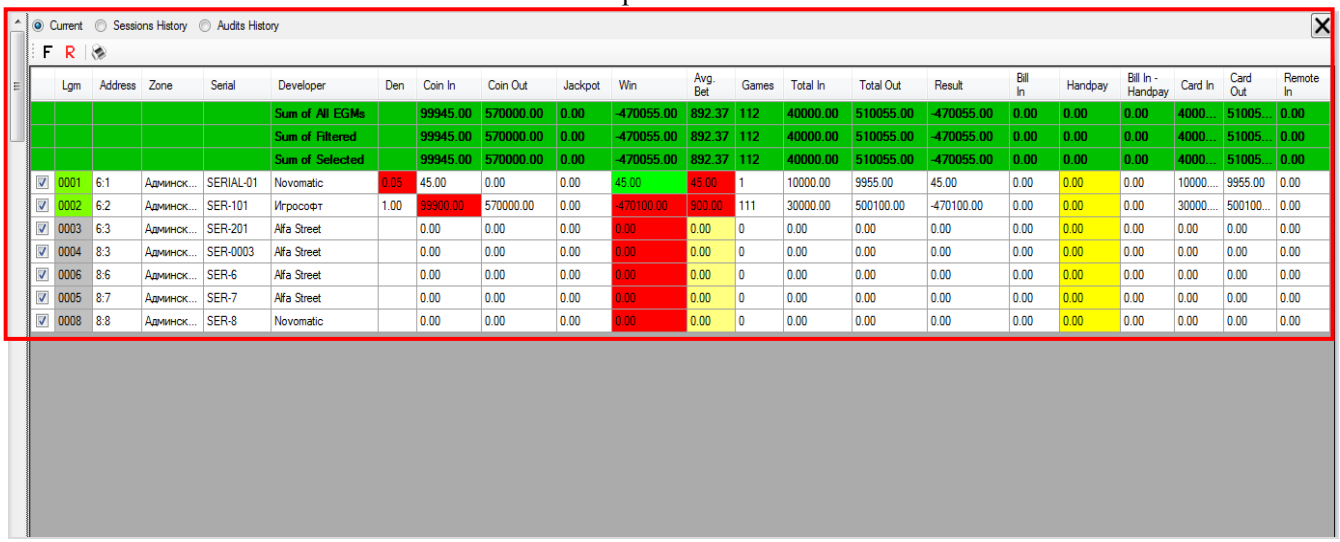
1. Выберите зону размещения игровых аппаратов, нажав на панели управления кнопку выбора зоны.



2. Когда откроется выбранная зона, нажмите кнопку **«Slots Monitor»**.



После нажатия кнопки справа откроется форма **«Slots Monitoring»**, в которой будут отображаться текущие значения основных счётчиков и финансовых показателей игровых аппаратов выбранной зоны, активных в текущем игровом дне.



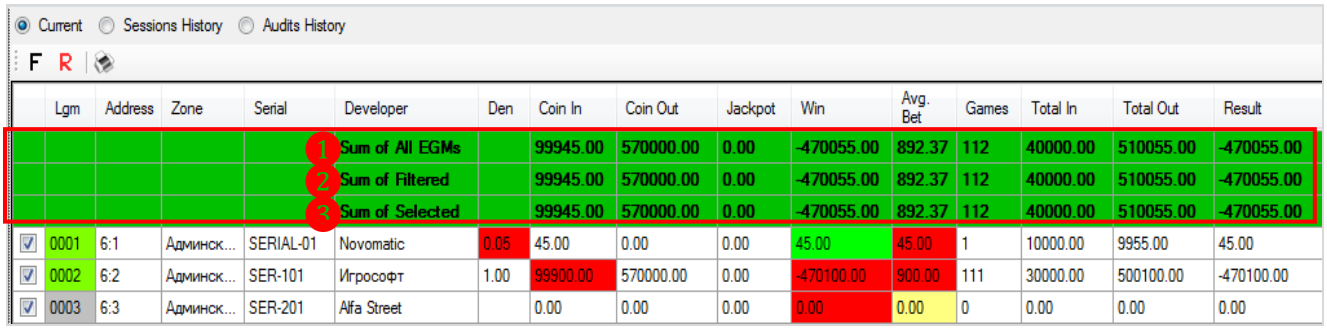
Lgm	Address	Zone	Serial	Developer	Den	Coin In	Coin Out	Jackpot	Win	Avg. Bet	Games	Total In	Total Out	Result	Bill In	Handpay	Bill In - Handpay	Card In	Card Out	Remote In
				Sum of All EGMs		99945.00	570000.00	0.00	-470055.00	892.37	112	40000.00	510055.00	-470055.00	0.00	0.00	0.00	4000...	51005...	0.00
				Sum of Filtered		99945.00	570000.00	0.00	-470055.00	892.37	112	40000.00	510055.00	-470055.00	0.00	0.00	0.00	4000...	51005...	0.00
				Sum of Selected		99945.00	570000.00	0.00	-470055.00	892.37	112	40000.00	510055.00	-470055.00	0.00	0.00	0.00	4000...	51005...	0.00
0001	6:1	Админск...	SERIAL-01	Novomatic	0.05	45.00	0.00	0.00	45.00	45.00	1	10000.00	9955.00	45.00	0.00	0.00	0.00	10000....	9955.00	0.00
0002	6:2	Админск...	SER-101	Игрософт	1.00	99900.00	570000.00	0.00	-470100.00	900.00	111	30000.00	500100.00	-470100.00	0.00	0.00	0.00	30000....	500100...	0.00
0003	6:3	Админск...	SER-201	Alfa Street		0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
0004	8:3	Админск...	SER-0003	Alfa Street		0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
0006	8:6	Админск...	SER-6	Alfa Street		0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
0005	8:7	Админск...	SER-7	Alfa Street		0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
0008	8:8	Админск...	SER-8	Novomatic		0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00

В таблице содержатся следующие данные:

Показатели	Описание	Формула
Lgm	Номера игровых аппаратов, активных в текущем игровом дне (по возрастанию сверху вниз)	***Загружается из системы***
Address	Адрес игрового аппарата (№ COM-порта для подключения к серверу и № на SMIB`e)	***Загружается из ИА по SAS***
Zone	Название зоны расположения ИА	***Загружается из системы***
Serial	Серийные номера ИА	***Загружается из системы***
Developer	Производители ИА	***Загружается из системы***
Den	Деноминация, установленная на ИА	***Загружается из ИА по SAS***
Coin In	Текущее значение суммы ставок на ИА в данном игровом дне.	***Загружается из ИА по SAS***
Coin Out	Текущее значение суммы выигрышей на ИА в данном игровом дне, включая джекпоты	***Загружается из ИА по SAS***
Jackpot	Сумма выигрышей, превышающих лимит кредитов на аппарате	***Загружается из ИА по SAS***
Win	Сумма выигрышей на ИА в текущем игровом дне	***Coin In - Coin Out - Jackpot***
AvBet	Average Bet - средняя ставка на аппарате в текущем игровом дне (отношение суммы ставок к количеству спинов)	***Avg. Bet = Coin In / Games***
Games	Количество сыгранных игр (спинов) на ИА на данный момент времени в текущем игровом дне.	***Загружается из ИА по SAS***
Total In	Общая сумма денег, внесённая на ИА в текущем игровом дне	***Total In = Bill In + Card In + Remote In***
Total Out	Общая сумма денег, снятая с ИА в текущем игровом дне	***Total Out = Card Out + Handpay + Jackpot***
Result	*Result* (результат) – разница между ***Total***	***Result = Total In - Total Out***

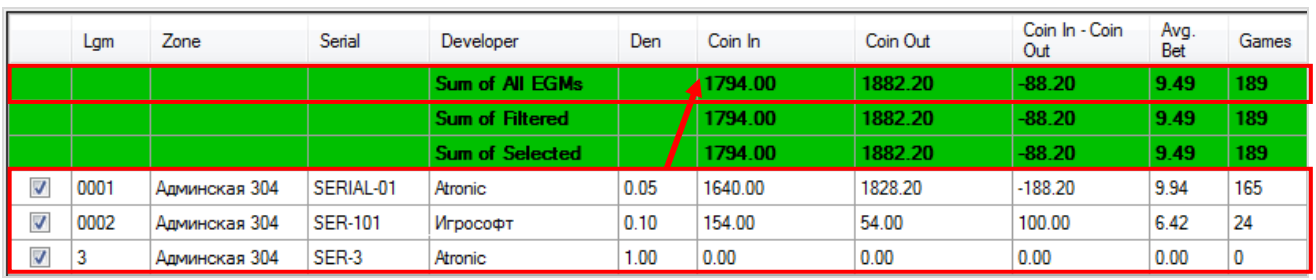
	In и ***Total Out*****.** ***Примечание:*** *Рассчитываемое для ИА значение* ***Result*** *должно равняться значению* ***Win****. Значение* ***Result*** *может превышать значение* ***Win*** *в случае, если на ИА есть кредиты.*	
Bill In	Сумма денег, внесённая на ИА через купюроприёмник в текущем игровом дне	***Загружается из ИА по SAS***
Handpay	Сумма денег, снятых с ИА «с ключа» в текущем игровом дне	***Загружается из ИА по SAS***
Bill In - Handpay	Разница между ***Bill In*** и ***Handpay***	***Bill In - Handpay***
Card In	Сумма кредитов, начисленных на ИА с карты в текущем игровом дне	***Загружается из ИА по SAS***
Card Out	Сумма денег, снятая с ИА на карту в текущем игровом дне	***Загружается из ИА по SAS***
Remote In	Сумма денег, начисленных на ИА «с ключа» в текущем игровом дне	***Загружается из ИА по SAS***
Paid Jackpots	Сумма джекпотов, выплаченных в текущем игровом дне	***Загружается из системы***
Win %	Win % - процент прибыли клуба от денег, внесённых на ИА в текущем игровом дне	***Win % = [Win) / Total Drop] * 100***
Hold %	Hold % – процент прибыли клуба от проигранных на ИА кредитов в текущем игровом дне.	***Hold % = [Win / Coin In] *100***

В верхних строках, выделенных зелёным цветом, отображаются суммарные значения колонок таблицы:



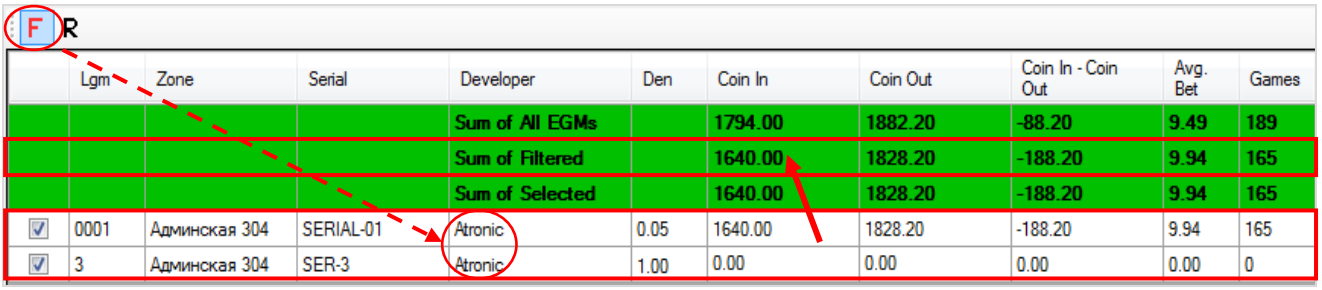
	Lgm	Address	Zone	Serial	Developer	Den	Coin In	Coin Out	Jackpot	Win	Avg. Bet	Games	Total In	Total Out	Result
					1 Sum of All EGMs		99945.00	570000.00	0.00	-470055.00	892.37	112	40000.00	510055.00	-470055.00
					2 Sum of Filtered		99945.00	570000.00	0.00	-470055.00	892.37	112	40000.00	510055.00	-470055.00
					3 Sum of Selected		99945.00	570000.00	0.00	-470055.00	892.37	112	40000.00	510055.00	-470055.00
☑	0001	6:1	Админск...	SERIAL-01	Novomatic	0.05	45.00	0.00	0.00	45.00	45.00	1	10000.00	9955.00	45.00
☑	0002	6:2	Админск...	SER-101	Игрософт	1.00	99900.00	570000.00	0.00	-470100.00	900.00	111	30000.00	500100.00	-470100.00
☑	0003	6:3	Админск...	SER-201	Alfa Street		0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0	0.00	0.00	0.00

1. <u>Sum of All EGMs</u> – суммарные значения данных по всем игровым аппаратам, активным в текущем игровом дне.



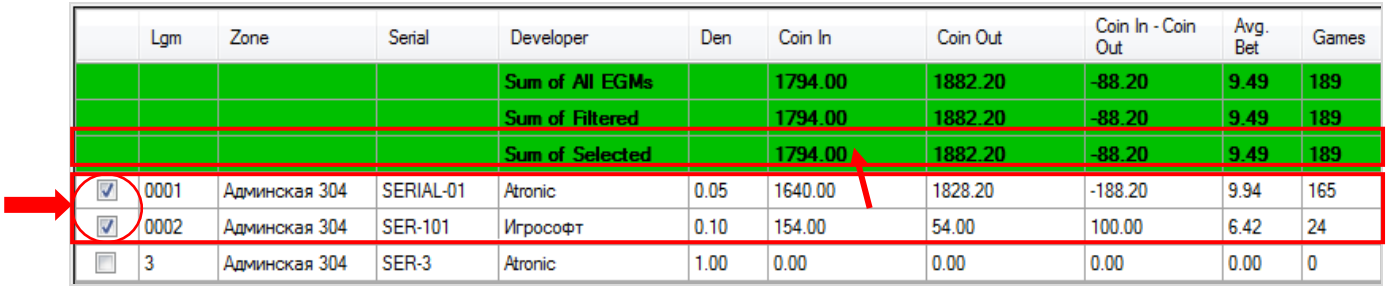
	Lgm	Zone	Serial	Developer	Den	Coin In	Coin Out	Coin In - Coin Out	Avg. Bet	Games
				Sum of All EGMs		1794.00	1882.20	-88.20	9.49	189
				Sum of Filtered		1794.00	1882.20	-88.20	9.49	189
				Sum of Selected		1794.00	1882.20	-88.20	9.49	189
☑	0001	Администрация 304	SERIAL-01	Atronic	0.05	1640.00	1828.20	-188.20	9.94	165
☑	0002	Администрация 304	SER-101	Игрософт	0.10	154.00	54.00	100.00	6.42	24
☑	3	Администрация 304	SER-3	Atronic	1.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0

2. Sum of Filtered – суммарные значения данных по активным игровым аппаратам текущего игрового дня, отфильтрованным из общего списка по каким-либо параметрам. (например, по производителю).



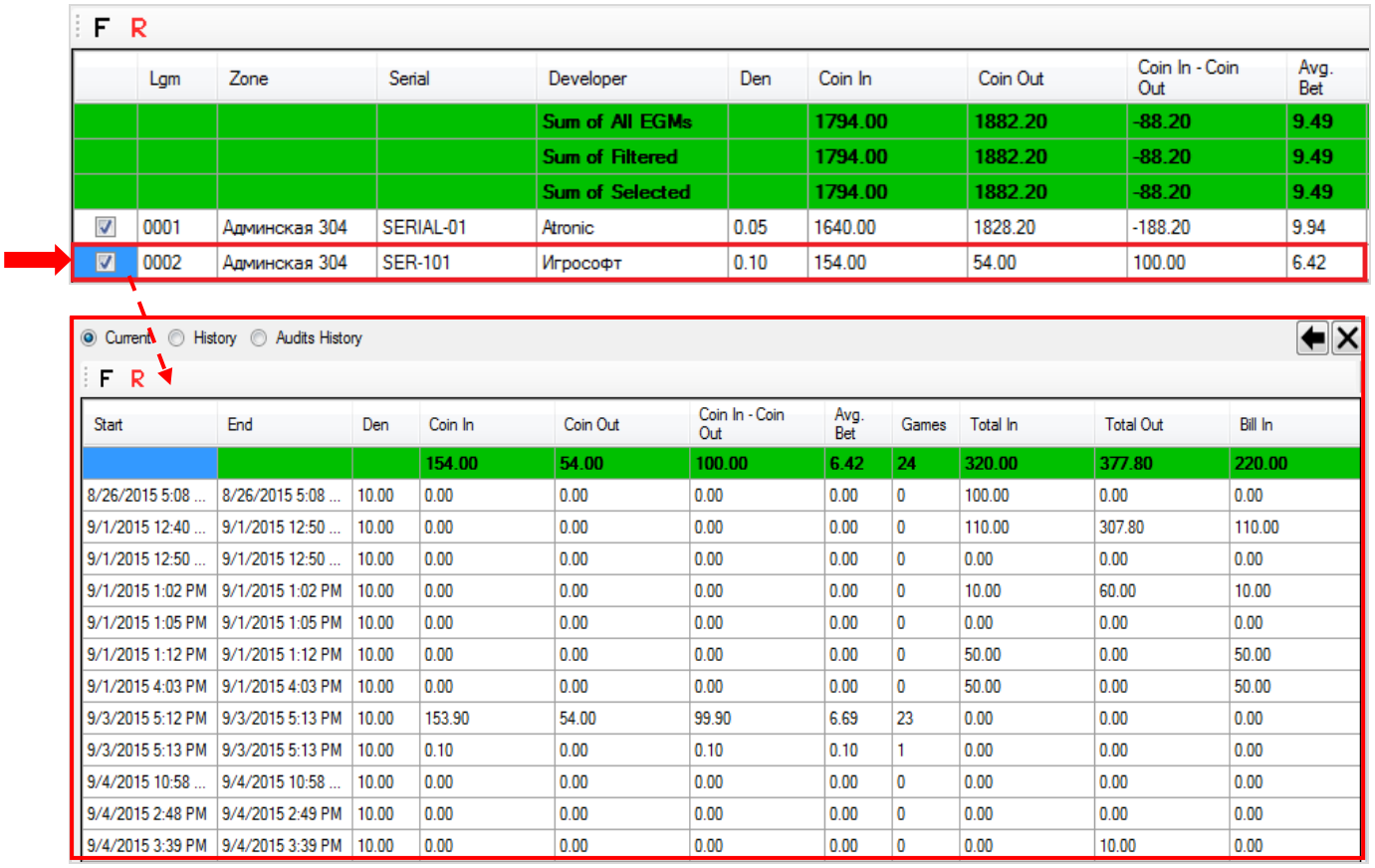
	Lgm	Zone	Serial	Developer	Den	Coin In	Coin Out	Coin In - Coin Out	Avg. Bet	Games
				Sum of All EGMs		1794.00	1882.20	-88.20	9.49	189
				Sum of Filtered		1640.00	1828.20	-188.20	9.94	165
				Sum of Selected		1640.00	1828.20	-188.20	9.94	165
☑	0001	Адмнская 304	SERIAL-01	Atronic	0.05	1640.00	1828.20	-188.20	9.94	165
☑	3	Адмнская 304	SER-3	Atronic	1.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0

3. Sum of Selected – суммарные значения данных по активным игровым аппаратам текущего игрового дня, выбранным из общего списка вручную (отмечены галочкой).



	Lgm	Zone	Serial	Developer	Den	Coin In	Coin Out	Coin In - Coin Out	Avg. Bet	Games
				Sum of All EGMs		1794.00	1882.20	-88.20	9.49	189
				Sum of Filtered		1794.00	1882.20	-88.20	9.49	189
				Sum of Selected		1794.00	1882.20	-88.20	9.49	189
☑	0001	Адмнская 304	SERIAL-01	Atronic	0.05	1640.00	1828.20	-188.20	9.94	165
☑	0002	Адмнская 304	SER-101	Игрософт	0.10	154.00	54.00	100.00	6.42	24
☐	3	Адмнская 304	SER-3	Atronic	1.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0

Двойным кликом левой кнопкой мыши по строке любого игрового аппарата открывается таблица с детальной статистикой по аппарату за текущий игровой день в разрезе по игровым сессиям.



	Lgm	Zone	Serial	Developer	Den	Coin In	Coin Out	Coin In - Coin Out	Avg. Bet
				Sum of All EGMs		1794.00	1882.20	-88.20	9.49
				Sum of Filtered		1794.00	1882.20	-88.20	9.49
				Sum of Selected		1794.00	1882.20	-88.20	9.49
☑	0001	Адмнская 304	SERIAL-01	Atronic	0.05	1640.00	1828.20	-188.20	9.94
☑	0002	Адмнская 304	SER-101	Игрософт	0.10	154.00	54.00	100.00	6.42

Start	End	Den	Coin In	Coin Out	Coin In - Coin Out	Avg. Bet	Games	Total In	Total Out	Bill In
			154.00	54.00	100.00	6.42	24	320.00	377.80	220.00
8/26/2015 5:08 ...	8/26/2015 5:08 ...	10.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0	100.00	0.00	0.00
9/1/2015 12:40 ...	9/1/2015 12:50 ...	10.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0	110.00	307.80	110.00
9/1/2015 12:50 ...	9/1/2015 12:50 ...	10.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0	0.00	0.00	0.00
9/1/2015 1:02 PM	9/1/2015 1:02 PM	10.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0	10.00	60.00	10.00
9/1/2015 1:05 PM	9/1/2015 1:05 PM	10.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0	0.00	0.00	0.00
9/1/2015 1:12 PM	9/1/2015 1:12 PM	10.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0	50.00	0.00	50.00
9/1/2015 4:03 PM	9/1/2015 4:03 PM	10.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0	50.00	0.00	50.00
9/3/2015 5:12 PM	9/3/2015 5:13 PM	10.00	153.90	54.00	99.90	6.69	23	0.00	0.00	0.00
9/3/2015 5:13 PM	9/3/2015 5:13 PM	10.00	0.10	0.00	0.10	0.10	1	0.00	0.00	0.00
9/4/2015 10:58 ...	9/4/2015 10:58 ...	10.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0	0.00	0.00	0.00
9/4/2015 2:48 PM	9/4/2015 2:49 PM	10.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0	0.00	0.00	0.00
9/4/2015 3:39 PM	9/4/2015 3:39 PM	10.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0	0.00	10.00	0.00

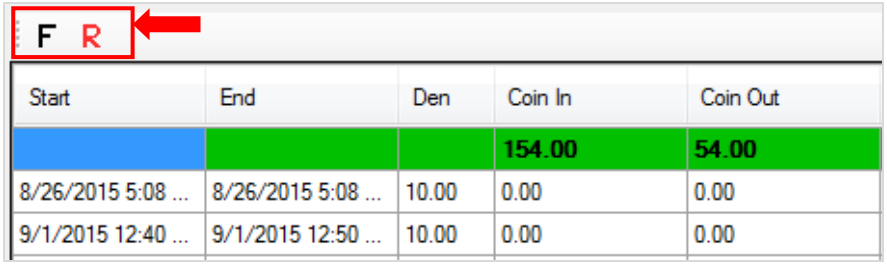
Start – дата и время начала игровой сессии.

End – дата и время окончания игровой сессии.

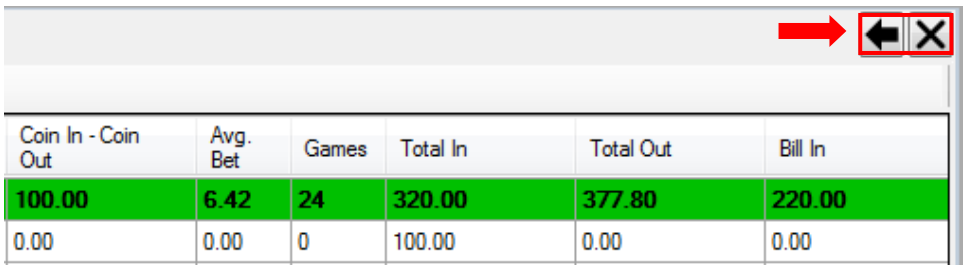
Остальные колонки таблицы содержат значения счётчиков и показателей ИА, аналогичных основной таблице формы **«Slots Monitoring»**, только в расчёте за сессию.

В верхней строке таблицы, выделенной зелёным цветом, отображаются суммарные значения колонок в целом по игровому аппарату в текущем игровом дне.

Также в данной форме действует стандартная система фильтрации и поиска данных.



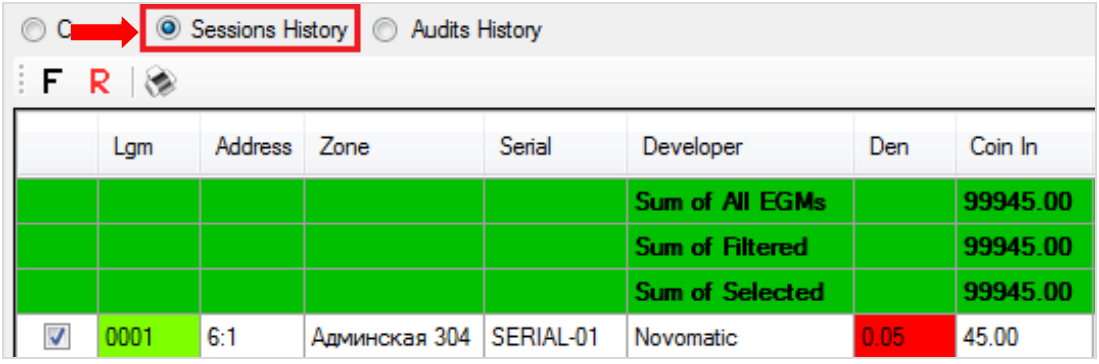
Для возврата на предыдущую страницу формы **«Slots Monitoring»** необходимо воспользоваться кнопкой в верхнем правом углу, для закрытия формы – кнопкой .



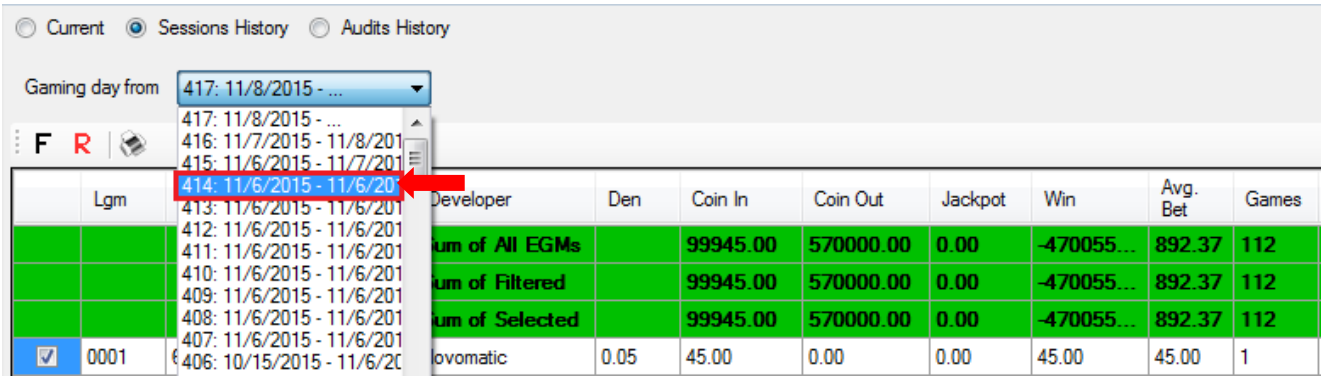
➢ **<u>Просмотр финансовой статистики ИА по игровым дням и сессиям (Sessions History).</u>**

По умолчанию в таблицу формы **«Slots Monitoring»** загружаются данные за текущий игровой день. В случае если требуется просмотреть данные статистики по игровым аппаратам за предыдущие дни, то необходимо выполнить следующее:

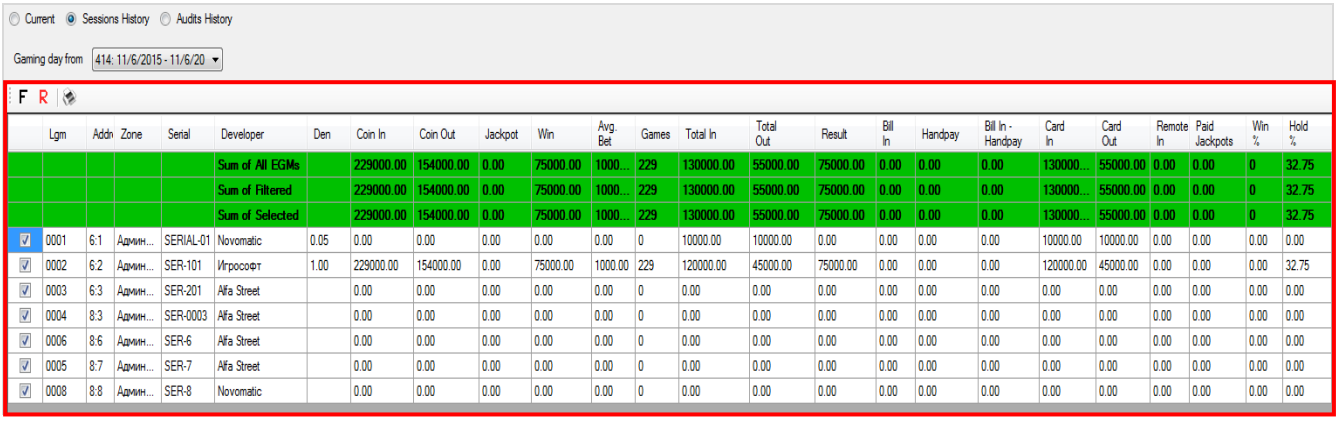
1. В верхнем левом углу формы установить метку в значение **«Sessions History»**.



2. С помощью появившегося над таблицей списка выбрать нужный игровой день.

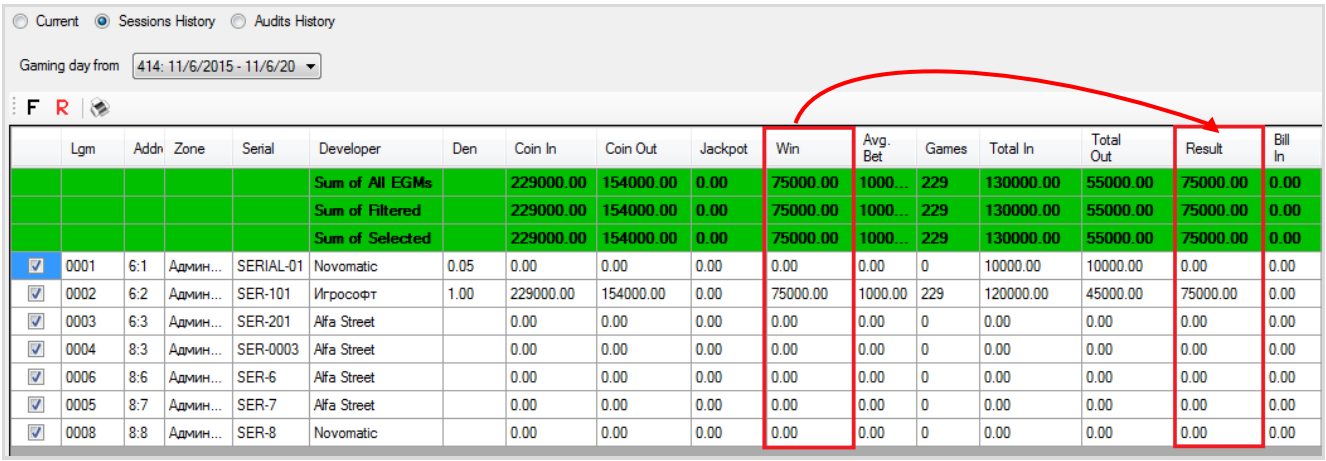


После установки игрового дня в таблицу будут загружены данные статистики по аппаратам, основанные на результатах аудита за выбранный день.



Колонки данной таблицы содержат значения счётчиков и показателей ИА, аналогичных таблице формы **«Slots Monitoring»** с текущими значениями.

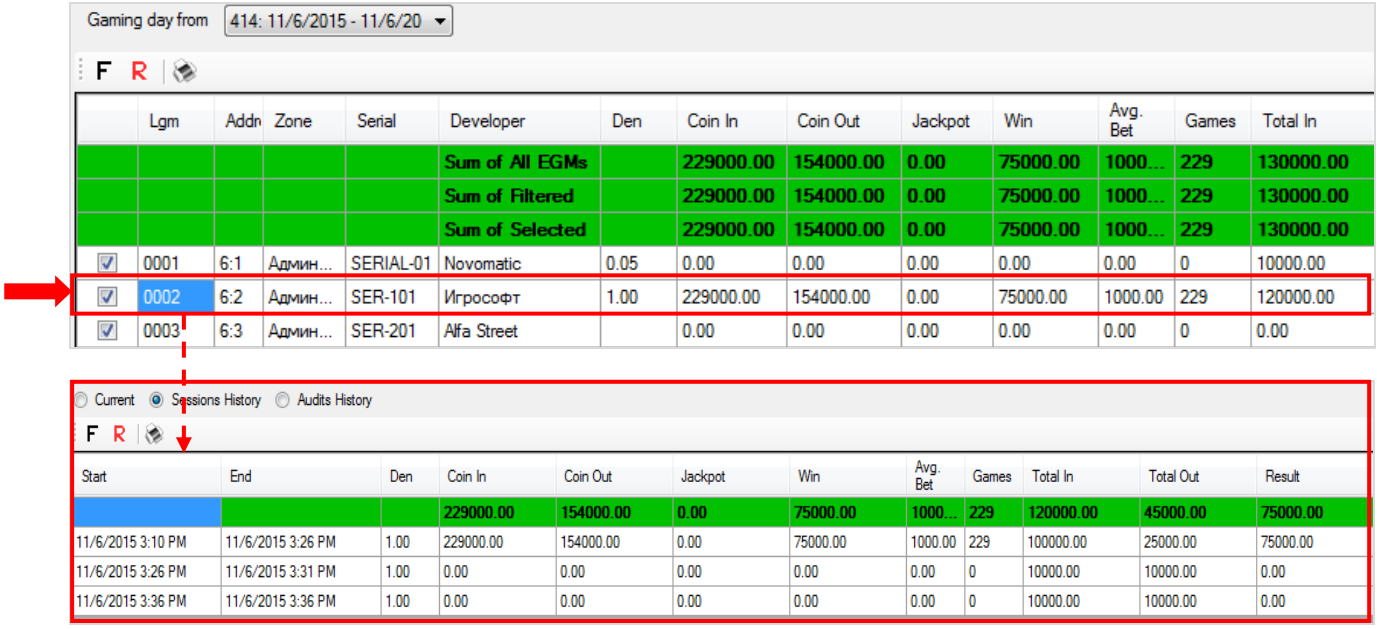
Обращаем внимание, что рассчитываемые для аппаратов значения **Result** должны равняться значениям **Win** (**Result = Win**).



- В случае если на каком-либо аппарате значение **Result** превышает значение **Win** (**Result > Win**), значит, на момент проведения данного аудита на аппарате были кредиты.
- В случае если значение **Result** меньше значения **Win** (**Result < Win**), значит, на аппарате были кредиты при проведении предыдущего аудита.

В верхней строке таблицы, выделенной зелёным цветом, отображаются общие значения колонок по всем игровым аппаратам за выбранный период времени.

Двойным кликом левой кнопкой мыши по строке любого игрового аппарата открывается таблица со статистикой по аппарату за выбранный день в разрезе по игровым сессиям.



Start – дата и время начала игровой сессии.
End – дата и время окончания игровой сессии.

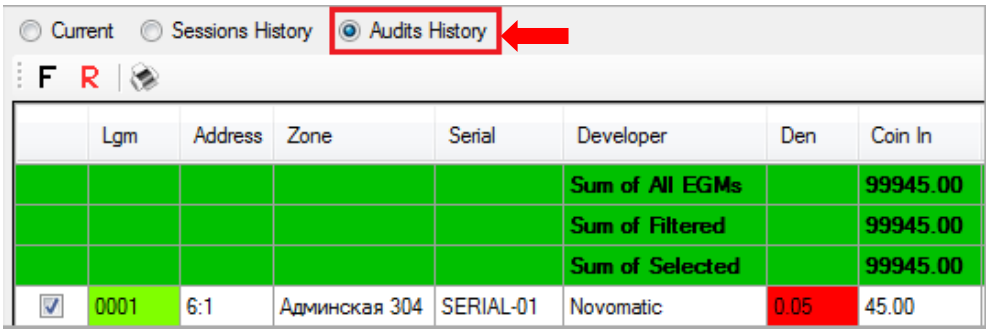
Остальные колонки таблицы содержат значения счётчиков и показателей ИА, аналогичных предыдущим таблицам формы **«Slots Monitoring»**, только в расчёте за сессию в выбранном игровом дне.

В верхней строке таблицы, выделенной зелёным цветом, отображаются суммарные значения колонок в целом по игровому аппарату за выбранный игровой день.

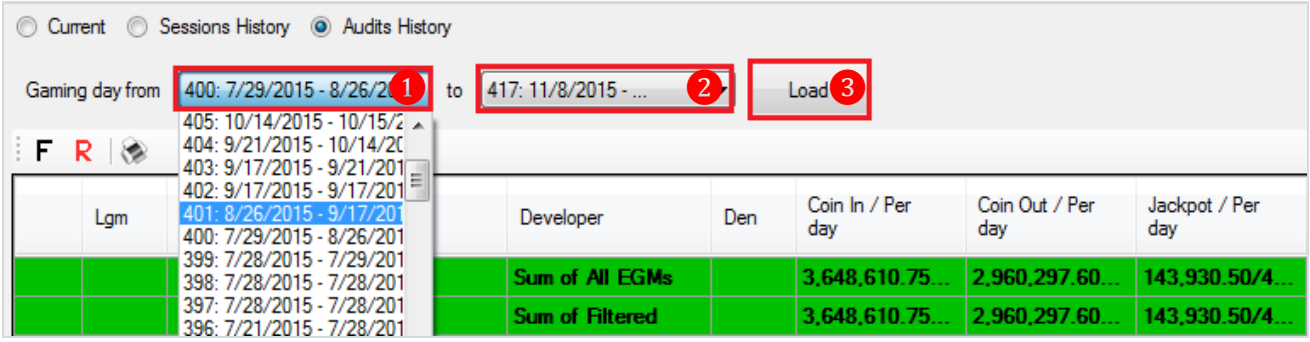
➢ **<u>Просмотр финансовой статистики ИА за период (Audits History).</u>**

В случае если требуется просмотреть данные статистики по игровым аппаратам за несколько дней (период), то необходимо выполнить следующее:

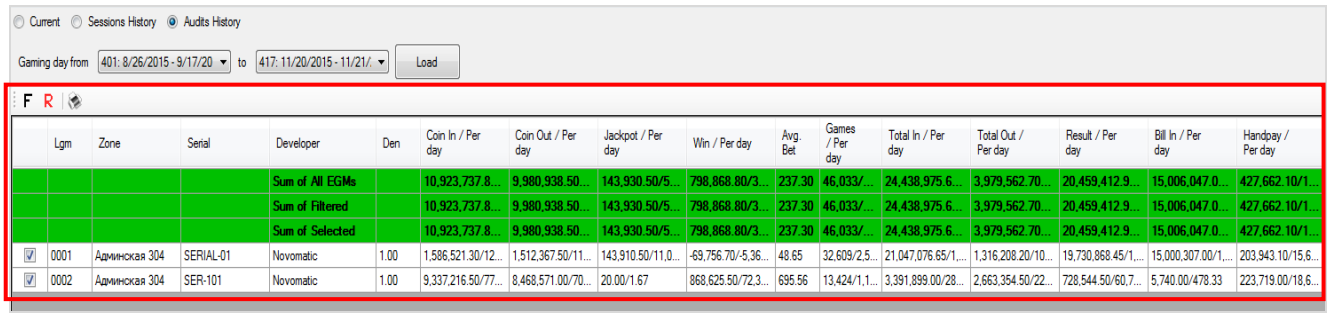
1. В верхнем левом углу формы установить метку в значение **«Audits History»**.



2. С помощью появившегося над таблицей фильтра задать нужный период, выбрав начальный и конечный игровые дни. Для загрузки данных нажать кнопку **«Load»**.

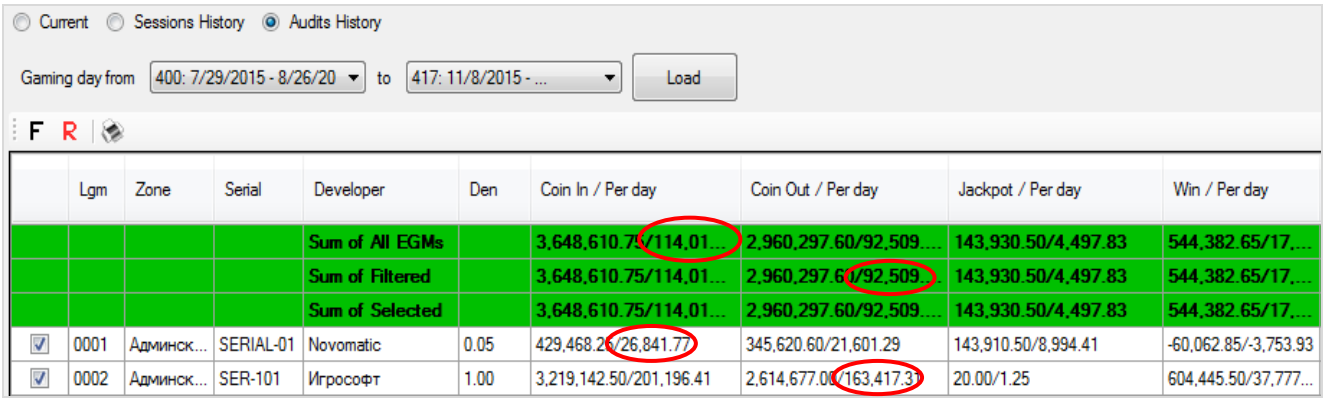


После нажатия кнопки в таблицу будут загружены данные статистики по аппаратам, основанные на результатах аудита за выбранный период.



	Lgm	Zone	Serial	Developer	Den	Coin In / Per day	Coin Out / Per day	Jackpot / Per day	Win / Per day	Avg. Bet	Games / Per day	Total In / Per day	Total Out / Per day	Result / Per day	Bill In / Per day	Handpay / Per day
				Sum of All EGMs		10,923,737.8...	9,980,938.50...	143,930.50/5...	798,868.80/3...	237.30	46,033/...	24,438,975.6...	3,979,562.70...	20,459,412.9...	15,006,047.0...	427,662.10/1...
				Sum of Filtered		10,923,737.8...	9,980,938.50...	143,930.50/5...	798,868.80/3...	237.30	46,033/...	24,438,975.6...	3,979,562.70...	20,459,412.9...	15,006,047.0...	427,662.10/1...
				Sum of Selected		10,923,737.8...	9,980,938.50...	143,930.50/5...	798,868.80/3...	237.30	46,033/...	24,438,975.6...	3,979,562.70...	20,459,412.9...	15,006,047.0...	427,662.10/1...
☑	0001	Адмиская 304	SERIAL-01	Novomatic	1.00	1,586,521.30/12...	1,512,367.50/11...	143,910.50/11,0...	-69,756.70/-5,36...	48.65	32,609/2,5...	21,047,076.65/1,...	1,316,208.20/10...	19,730,868.45/1,...	15,000,307.00/1,...	203,943.10/15,6...
☑	0002	Адмиская 304	SER-101	Novomatic	1.00	9,337,216.50/77...	8,468,571.00/70...	20.00/1.67	868,625.50/72,3...	695.56	13,424/1,1...	3,391,899.00/28...	2,663,354.50/22...	728,544.50/60,7...	5,740.00/478.33	223,719.00/18,6...

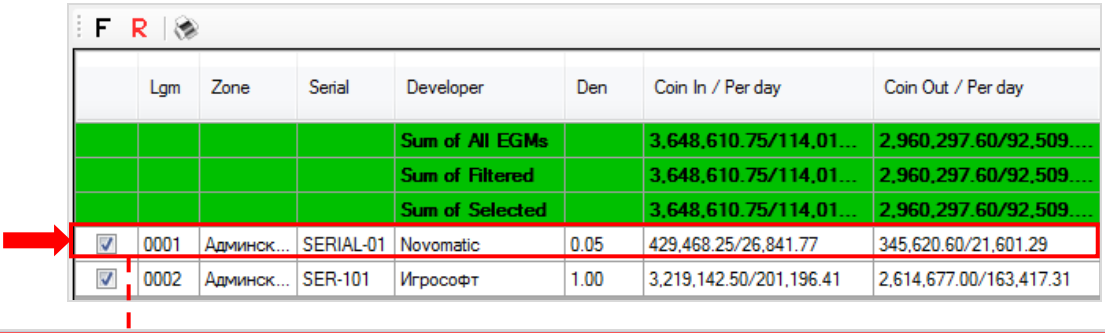
Колонки данной таблицы содержат значения счётчиков и показателей ИА, аналогичных другим таблицам формы **«Slots Monitoring»**. Значения, указанные через слэш **(/)**, – это средние значения счётчиков ИА за игровой день (**Per day**). Рассчитываются как сумма значений счётчика за выбранный период, поделённая на количество дней, когда ИА был активным.



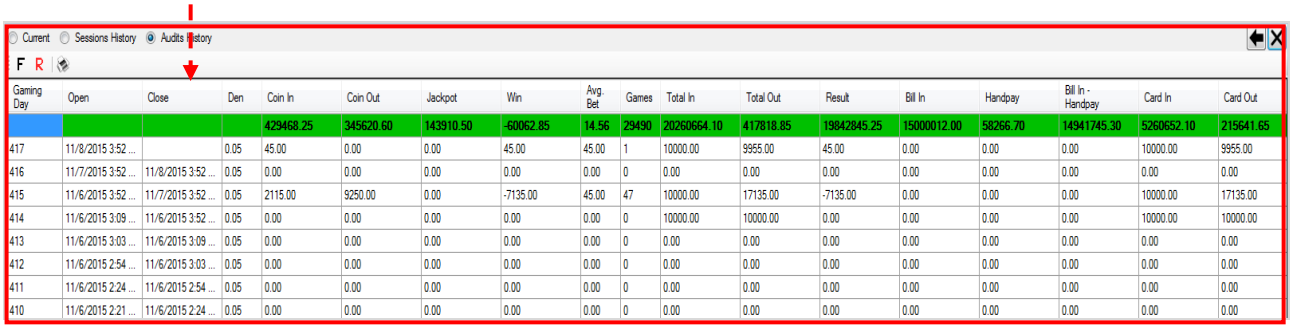
	Lgm	Zone	Serial	Developer	Den	Coin In / Per day	Coin Out / Per day	Jackpot / Per day	Win / Per day
				Sum of All EGMs		3,648,610.75/114,01...	2,960,297.60/92,509....	143,930.50/4,497.83	544,382.65/17,...
				Sum of Filtered		3,648,610.75/114,01...	2,960,297.60/92,509....	143,930.50/4,497.83	544,382.65/17,...
				Sum of Selected		3,648,610.75/114,01...	2,960,297.60/92,509....	143,930.50/4,497.83	544,382.65/17,...
☑	0001	Адмиск...	SERIAL-01	Novomatic	0.05	429,468.25/26,841.77	345,620.60/21,601.29	143,910.50/8,994.41	-60,062.85/-3,753.93
☑	0002	Адмиск...	SER-101	Игрософт	1.00	3,219,142.50/201,196.41	2,614,677.00/163,417.31	20.00/1.25	604,445.50/37,777...

В верхней строке таблицы, выделенной зелёным цветом, отображаются общие значения колонок по всем игровым аппаратам за выбранный период времени.

Двойным кликом левой кнопкой мыши по строке любого игрового аппарата открывается таблица со статистикой по данному аппарату за выбранный период в разрезе по игровым дням.



	Lgm	Zone	Serial	Developer	Den	Coin In / Per day	Coin Out / Per day
				Sum of All EGMs		3,648,610.75/114,01...	2,960,297.60/92,509....
				Sum of Filtered		3,648,610.75/114,01...	2,960,297.60/92,509....
				Sum of Selected		3,648,610.75/114,01...	2,960,297.60/92,509....
☑	0001	Адмиск...	SERIAL-01	Novomatic	0.05	429,468.25/26,841.77	345,620.60/21,601.29
☑	0002	Адмиск...	SER-101	Игрософт	1.00	3,219,142.50/201,196.41	2,614,677.00/163,417.31

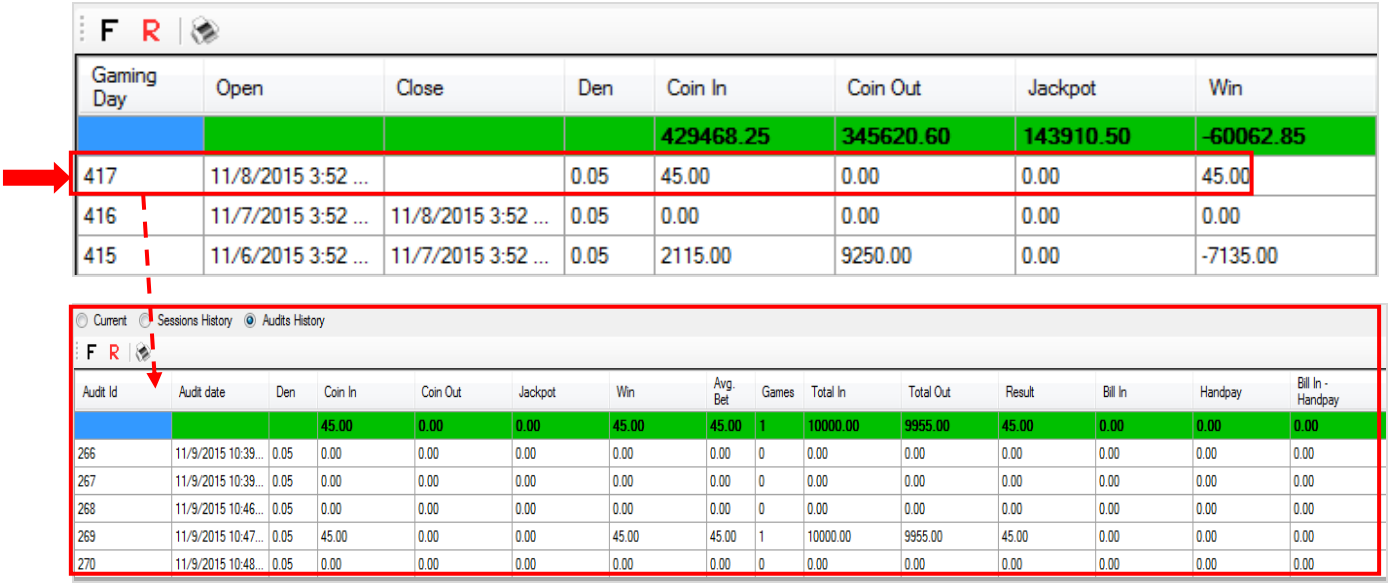


Gaming Day	Open	Close	Den	Coin In	Coin Out	Jackpot	Win	Avg. Bet	Games	Total In	Total Out	Result	Bill In	Handpay	Bill In - Handpay	Card In	Card Out
				429468.25	345620.60	143910.50	-60062.85	14.56	29490	20260664.10	417818.85	19842845.25	15000012.00	58266.70	14941745.30	5260652.10	215641.65
417	11/8/2015 3:52 ...		0.05	45.00	0.00	0.00	45.00	45.00	1	10000.00	9955.00	45.00	0.00	0.00	0.00	10000.00	9955.00
416	11/7/2015 3:52 ...	11/8/2015 3:52 ...	0.05	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
415	11/6/2015 3:52 ...	11/7/2015 3:52 ...	0.05	2115.00	9250.00	0.00	-7135.00	45.00	47	10000.00	17135.00	-7135.00	0.00	0.00	0.00	10000.00	17135.00
414	11/6/2015 3:09 ...	11/6/2015 3:52 ...	0.05	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0	10000.00	10000.00	0.00	0.00	0.00	0.00	10000.00	10000.00
413	11/6/2015 3:03 ...	11/6/2015 3:09 ...	0.05	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
412	11/6/2015 2:54 ...	11/6/2015 3:03 ...	0.05	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
411	11/6/2015 2:24 ...	11/6/2015 2:54 ...	0.05	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
410	11/6/2015 2:21 ...	11/6/2015 2:24 ...	0.05	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00

Gaming Day – номер игрового дня (по возрастанию снизу вверх).
Open – дата и время открытия игрового дня.
Close – дата и время закрытия игрового дня.

Остальные колонки таблицы содержат значения счётчиков и показателей ИА, аналогичных предыдущим таблицам формы **«Slots Monitoring»**.

Далее снова двойным кликом левой кнопкой мыши по строке любого игрового дня открывается таблица со статистикой по аппарату за выбранный игровой день в разрезе по аудитам.



Gaming Day	Open	Close	Den	Coin In	Coin Out	Jackpot	Win
				429468.25	345620.60	143910.50	-60062.85
417	11/8/2015 3:52 ...		0.05	45.00	0.00	0.00	45.00
416	11/7/2015 3:52 ...	11/8/2015 3:52 ...	0.05	0.00	0.00	0.00	0.00
415	11/6/2015 3:52 ...	11/7/2015 3:52 ...	0.05	2115.00	9250.00	0.00	-7135.00

Current Sessions History Audits History

Audit Id	Audit date	Den	Coin In	Coin Out	Jackpot	Win	Avg. Bet	Games	Total In	Total Out	Result	Bill In	Handpay	Bill In - Handpay
			45.00	0.00	0.00	45.00	45.00	1	10000.00	9955.00	45.00	0.00	0.00	0.00
266	11/9/2015 10:39...	0.05	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
267	11/9/2015 10:39...	0.05	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
268	11/9/2015 10:46...	0.05	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
269	11/9/2015 10:47...	0.05	45.00	0.00	0.00	45.00	45.00	1	10000.00	9955.00	45.00	0.00	0.00	0.00
270	11/9/2015 10:48...	0.05	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00

Audit Id – номер аудита (по возрастанию сверху вниз).
Audit date – дата и время проведения аудита.

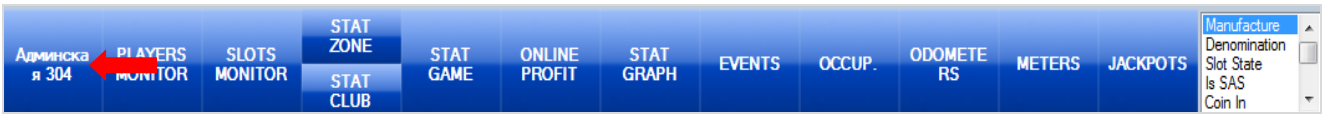
Остальные колонки таблицы содержат значения счётчиков и показателей выбранного ИА, аналогичных предыдущим таблицам формы **«Slots Monitoring»**. В верхней строке таблицы, выделенной зелёным цветом, отображаются суммарные значения колонок по всем аудитам ИА за выбранный игровой день.

7.6.5 Мониторинг доходности игровых аппаратов суммарно по зоне (Stat Zone).

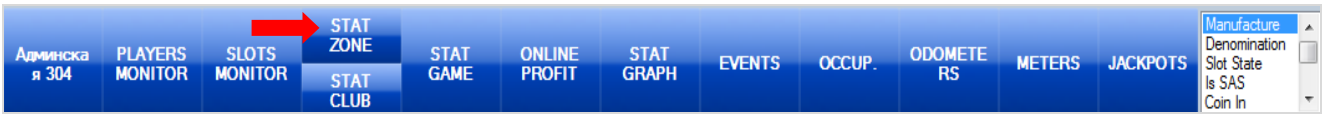
Для мониторинга доходности игровых аппаратов по зоне необходимо воспользоваться формой **«Новый план зала»**, для открытия которой нужно в главном меню системы выбрать **«Игровые аппараты» → «Мониторинг» → «Новый план зала»**.

Порядок действий:

1. Выберите зону размещения игровых аппаратов, нажав на панели управления кнопку выбора зоны.

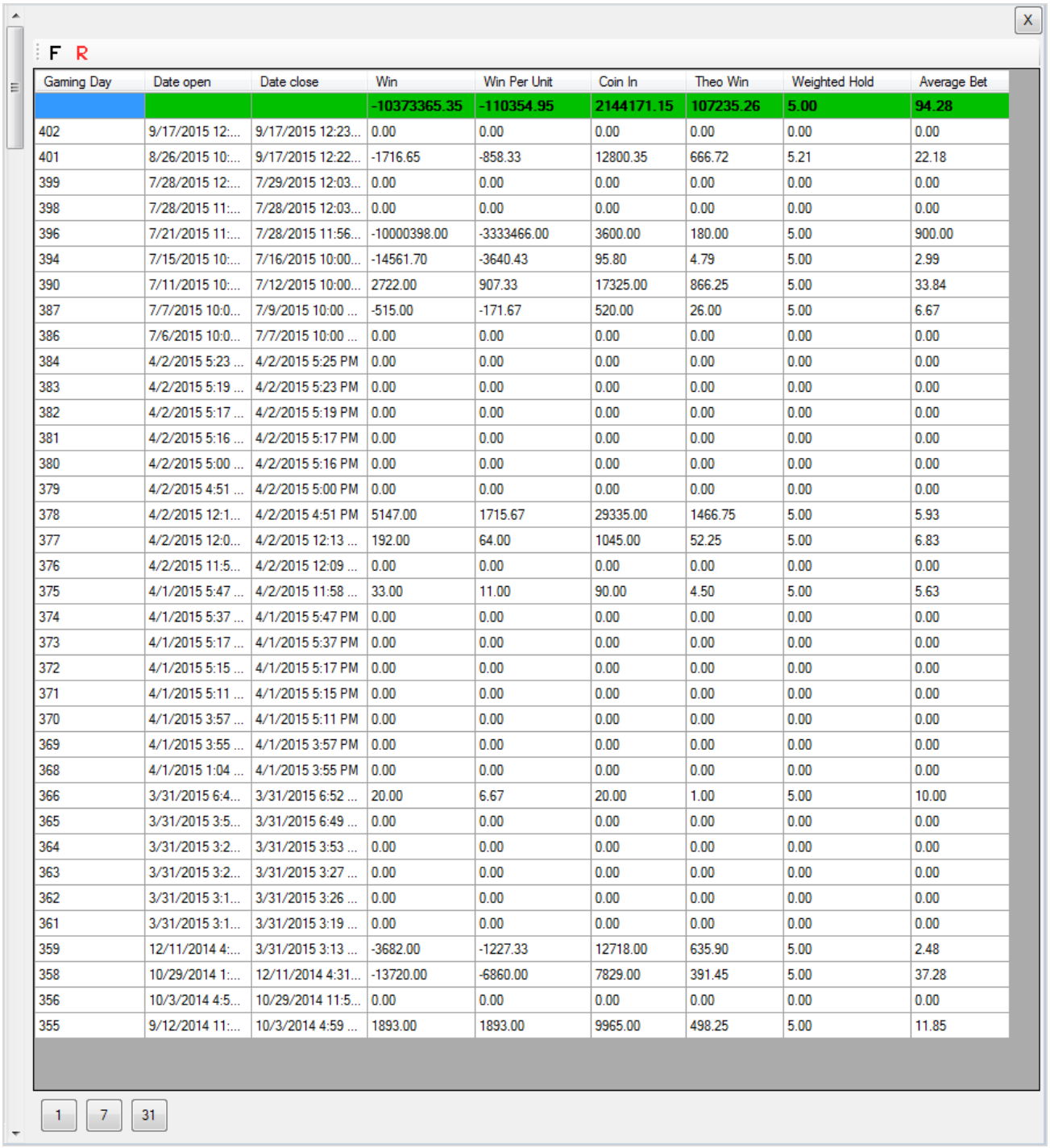


2. Когда откроется выбранная зона, нажмите кнопку **«STAT ZONE»**.



После нажатия кнопки справа откроется форма с таблицей, в которой будет отображаться доходность игровых аппаратов суммарно по выбранной зоне в разрезе по игровым дням. Таблица аналогична таблице со статистикой по ИА и содержит следующие данные:

Показатели	Описание	Формула
Gaming Day	Номера игровых дней (по возрастанию снизу вверх)	*Загружается из системы*
Data open / Data close	Дата и время открытия / закрытия игрового дня	*Загружается из системы*
Win	Доход зоны от ставок, сделанных на ИА за игровой день	*Win =Coin In - Coin Out - Jackpot*
Win Per Unit	Доход зоны от ставок в среднем на 1 аппарат	*Win Per Unit =Win / Slots Coint*
Coin In	Сумма ставок на ИА зоны за игровой день	*Загружается по SAS*
Theo Win	Теоретический доход от ИА зоны за игровой день	*Theo Win = [Coin In * Hold%] / 100*
Weighted Hold%	Процент прибыли зоны от проигранных на ИА кредитов за игровой день	*Weighted Hold% = [Win / Coin In] *100*
Average Bet	Величина средней ставки на ИА за игровой день	*Avg. Bet = Coin In / Games*

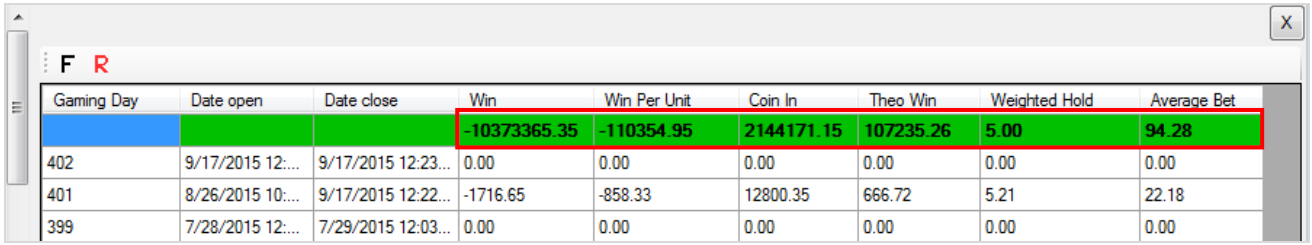


F R

Gaming Day	Date open	Date close	Win	Win Per Unit	Coin In	Theo Win	Weighted Hold	Average Bet
			-10373365.35	-110354.95	2144171.15	107235.26	5.00	94.28
402	9/17/2015 12:...	9/17/2015 12:23...	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
401	8/26/2015 10:...	9/17/2015 12:22...	-1716.65	-858.33	12800.35	666.72	5.21	22.18
399	7/28/2015 12:...	7/29/2015 12:03...	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
398	7/28/2015 11:...	7/28/2015 12:03...	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
396	7/21/2015 11:...	7/28/2015 11:56...	-10000398.00	-3333466.00	3600.00	180.00	5.00	900.00
394	7/15/2015 10:...	7/16/2015 10:00...	-14561.70	-3640.43	95.80	4.79	5.00	2.99
390	7/11/2015 10:...	7/12/2015 10:00...	2722.00	907.33	17325.00	866.25	5.00	33.84
387	7/7/2015 10:0...	7/9/2015 10:00 ...	-515.00	-171.67	520.00	26.00	5.00	6.67
386	7/6/2015 10:0...	7/7/2015 10:00 ...	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
384	4/2/2015 5:23 ...	4/2/2015 5:25 PM	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
383	4/2/2015 5:19 ...	4/2/2015 5:23 PM	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
382	4/2/2015 5:17 ...	4/2/2015 5:19 PM	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
381	4/2/2015 5:16 ...	4/2/2015 5:17 PM	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
380	4/2/2015 5:00 ...	4/2/2015 5:16 PM	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
379	4/2/2015 4:51 ...	4/2/2015 5:00 PM	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
378	4/2/2015 12:1...	4/2/2015 4:51 PM	5147.00	1715.67	29335.00	1466.75	5.00	5.93
377	4/2/2015 12:0...	4/2/2015 12:13 ...	192.00	64.00	1045.00	52.25	5.00	6.83
376	4/2/2015 11:5...	4/2/2015 12:09 ...	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
375	4/1/2015 5:47 ...	4/2/2015 11:58 ...	33.00	11.00	90.00	4.50	5.00	5.63
374	4/1/2015 5:37 ...	4/1/2015 5:47 PM	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
373	4/1/2015 5:17 ...	4/1/2015 5:37 PM	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
372	4/1/2015 5:15 ...	4/1/2015 5:17 PM	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
371	4/1/2015 5:11 ...	4/1/2015 5:15 PM	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
370	4/1/2015 3:57 ...	4/1/2015 5:11 PM	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
369	4/1/2015 3:55 ...	4/1/2015 3:57 PM	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
368	4/1/2015 1:04 ...	4/1/2015 3:55 PM	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
366	3/31/2015 6:4...	3/31/2015 6:52 ...	20.00	6.67	20.00	1.00	5.00	10.00
365	3/31/2015 3:5...	3/31/2015 6:49 ...	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
364	3/31/2015 3:2...	3/31/2015 3:53 ...	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
363	3/31/2015 3:2...	3/31/2015 3:27 ...	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
362	3/31/2015 3:1...	3/31/2015 3:26 ...	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
361	3/31/2015 3:1...	3/31/2015 3:19 ...	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
359	12/11/2014 4:...	3/31/2015 3:13 ...	-3682.00	-1227.33	12718.00	635.90	5.00	2.48
358	10/29/2014 1:...	12/11/2014 4:31...	-13720.00	-6860.00	7829.00	391.45	5.00	37.28
356	10/3/2014 4:5...	10/29/2014 11:5...	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
355	9/12/2014 11:...	10/3/2014 4:59 ...	1893.00	1893.00	9965.00	498.25	5.00	11.85

1 7 31

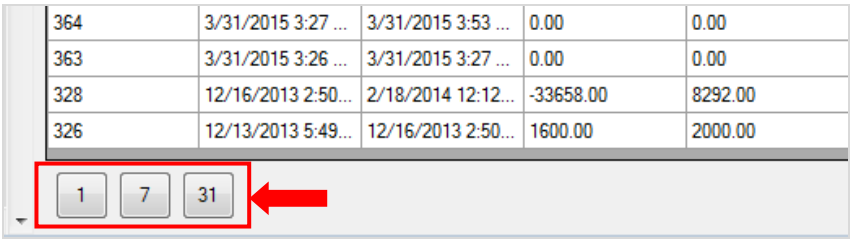
В верхней строке, выделенной зелёным цветом, отображаются значения колонок в целом по зоне.



F R

Gaming Day	Date open	Date close	Win	Win Per Unit	Coin In	Theo Win	Weighted Hold	Average Bet
			-10373365.35	-110354.95	2144171.15	107235.26	5.00	94.28
402	9/17/2015 12:...	9/17/2015 12:23...	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
401	8/26/2015 10:...	9/17/2015 12:22...	-1716.65	-858.33	12800.35	666.72	5.21	22.18
399	7/28/2015 12:...	7/29/2015 12:03...	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00

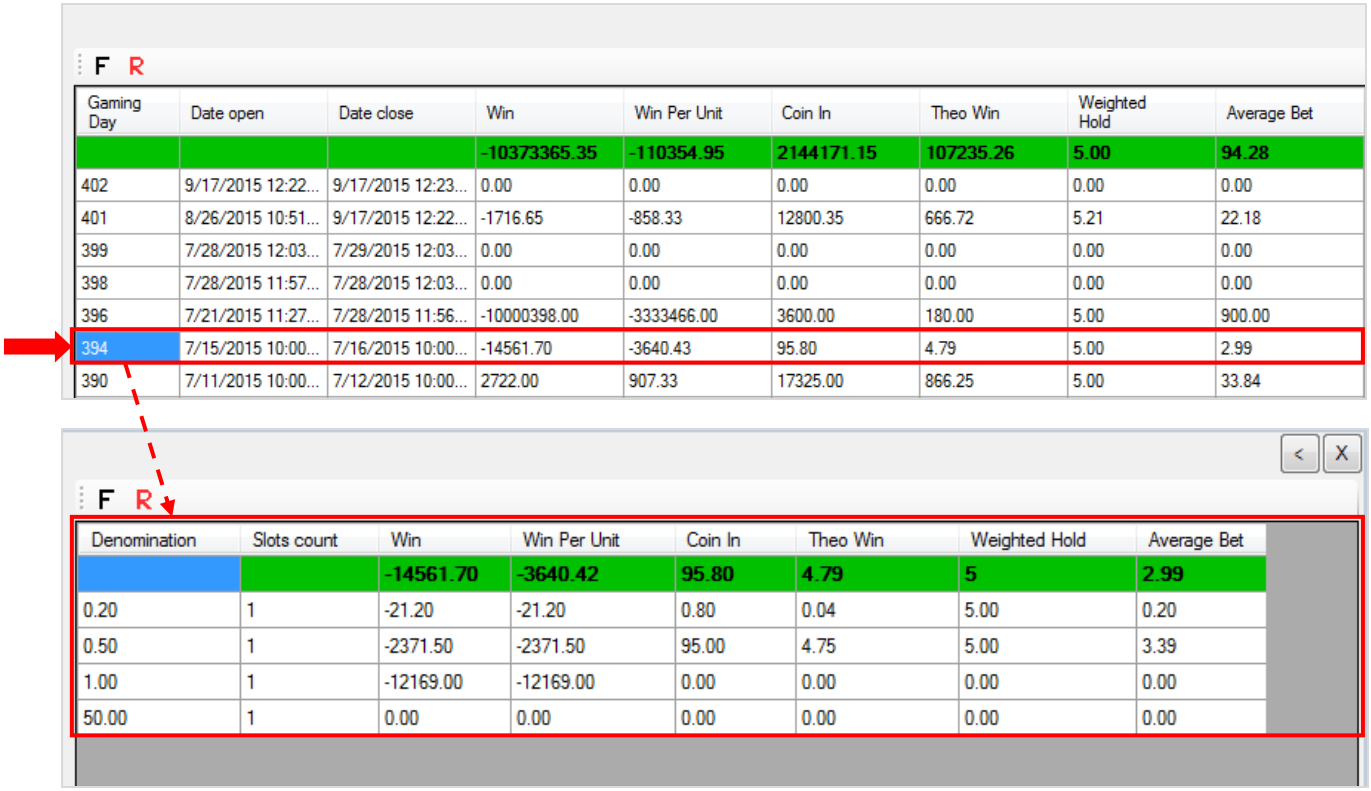
При необходимости с помощью кнопок, расположенных под таблицей, можно группировать данные статистики зоны по неделям - кнопка 7 или по месяцам – кнопка 31.



364	3/31/2015 3:27 ...	3/31/2015 3:53 ...	0.00	0.00
363	3/31/2015 3:26 ...	3/31/2015 3:27 ...	0.00	0.00
328	12/16/2013 2:50...	2/18/2014 12:12...	-33658.00	8292.00
326	12/13/2013 5:49...	12/16/2013 2:50...	1600.00	2000.00

1 7 31

Двойным кликом левой кнопкой мыши по строке любого игрового дня открывается таблица со статистикой по данному дню в разрезе по деноминациям игровых аппаратов всей зоны.



F R

Gaming Day	Date open	Date close	Win	Win Per Unit	Coin In	Theo Win	Weighted Hold	Average Bet
			-10373365.35	-110354.95	2144171.15	107235.26	5.00	94.28
402	9/17/2015 12:22...	9/17/2015 12:23...	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
401	8/26/2015 10:51...	9/17/2015 12:22...	-1716.65	-858.33	12800.35	666.72	5.21	22.18
399	7/28/2015 12:03...	7/29/2015 12:03...	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
398	7/28/2015 11:57...	7/28/2015 12:03...	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
396	7/21/2015 11:27...	7/28/2015 11:56...	-10000398.00	-3333466.00	3600.00	180.00	5.00	900.00
394	7/15/2015 10:00...	7/16/2015 10:00...	-14561.70	-3640.43	95.80	4.79	5.00	2.99
390	7/11/2015 10:00...	7/12/2015 10:00...	2722.00	907.33	17325.00	866.25	5.00	33.84

< X

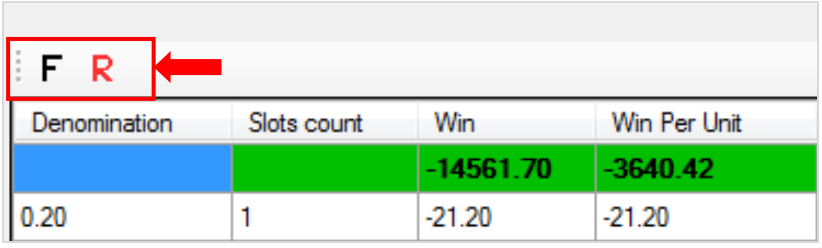
F R

Denomination	Slots count	Win	Win Per Unit	Coin In	Theo Win	Weighted Hold	Average Bet
		-14561.70	-3640.42	95.80	4.79	5	2.99
0.20	1	-21.20	-21.20	0.80	0.04	5.00	0.20
0.50	1	-2371.50	-2371.50	95.00	4.75	5.00	3.39
1.00	1	-12169.00	-12169.00	0.00	0.00	0.00	0.00
50.00	1	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00

1. **Denomination –** перечень деноминаций игровых аппаратов зоны.
2. **Slot Count** – количество игровых аппаратов с данной деноминацией, которые были активны в этом игровом дне.

Остальные колонки таблицы содержат данные статистики по зоне, аналогичные предыдущей таблице формы **«Stat Zone»**, только в разрезе по деноминациям. В верхней строке таблицы, выделенной зелёным цветом, отображаются итоговые значения колонок в целом за выбранный игровой день.

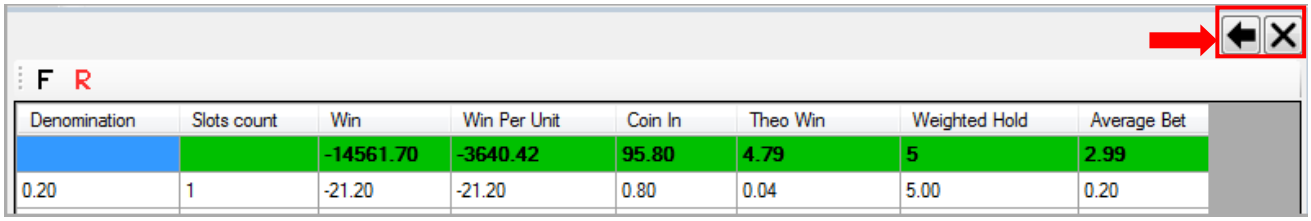
Также в данной форме действует стандартная система фильтрации и поиска данных.



F R

Denomination	Slots count	Win	Win Per Unit
		-14561.70	-3640.42
0.20	1	-21.20	-21.20

Для возврата на предыдущую страницу формы **«Stat Zone»** необходимо воспользоваться кнопкой ⬅ в верхнем правом углу, для закрытия формы – кнопкой ✖.



F R

Denomination	Slots count	Win	Win Per Unit	Coin In	Theo Win	Weighted Hold	Average Bet
		-14561.70	-3640.42	95.80	4.79	5	2.99
0.20	1	-21.20	-21.20	0.80	0.04	5.00	0.20

7.6.6 Мониторинг доходности игровых аппаратов суммарно по клубу (Stat Club).

Для мониторинга доходности игровых аппаратов в целом по клубу необходимо воспользоваться формой **«Новый план зала»**, для открытия которой нужно в главном меню системы выбрать **«Игровые аппараты» → «Мониторинг» → «Новый план зала».**

Порядок действий:

1. Выберите клуб, нажав на панели управления кнопку выбора клуба.

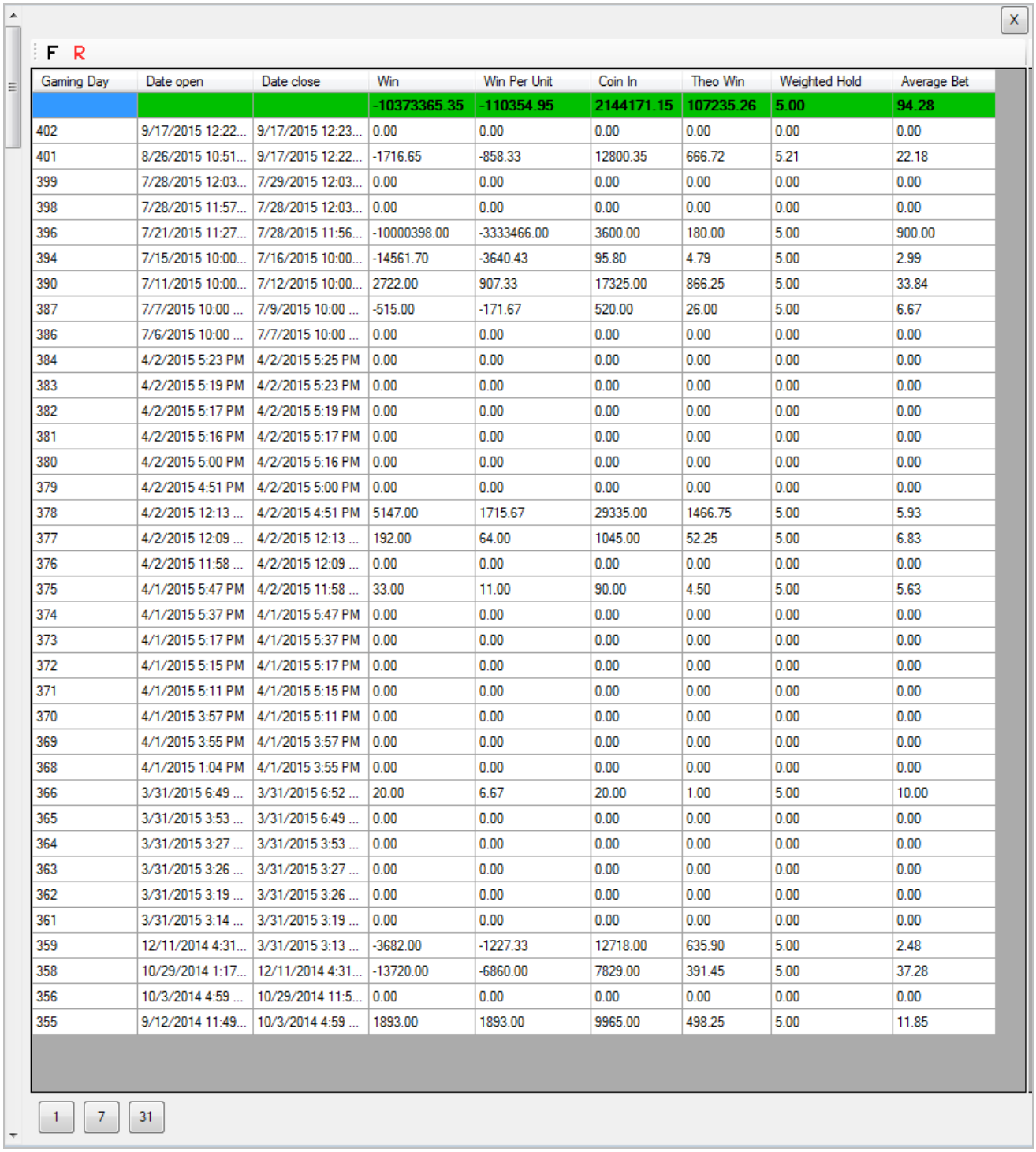


2. Далее нажмите кнопку **«STAT CLUB»**.



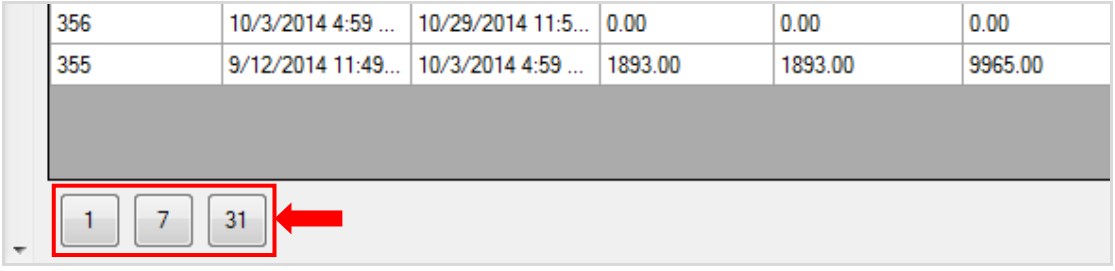
После нажатия кнопки справа откроется форма с таблицами, в которых будет отображаться доходность игровых аппаратов суммарно по клубу в разрезе по игровым дням. В верхней строке, выделенной зелёным цветом, отображаются значения колонок в целом по зоне. Таблица аналогична таблице с доходностью ИА по зоне.

Показатели	Описание	Формула
Gaming Day	Номера игровых дней (по возрастанию снизу вверх)	*Загружается из системы*
Data open / Data close	Дата и время открытия / закрытия игрового дня	*Загружается из системы*
Win	Доход клуба от ставок, сделанных на ИА за игровой день	*Win =Coin In - Coin Out - Jackpot*
Win Per Unit	Доход клуба от ставок в среднем на 1 аппарат	*Win Per Unit =Win / Slots Coint*
Coin In	Сумма ставок на ИА клуба за игровой день	*Загружается по SAS*
Theo Win	Теоретический доход клуба за игровой день	*Theo Win = [Coin In * Hold%] / 100*
Weighted Hold%	Процент прибыли клуба от проигранных на ИА кредитов за игровой день	*Weighted Hold% = [Theo Win / Coin In] *100*
Average Bet	Величина средней ставки на ИА в клубе за игровой день	*Avg. Bet = Coin In / Games*



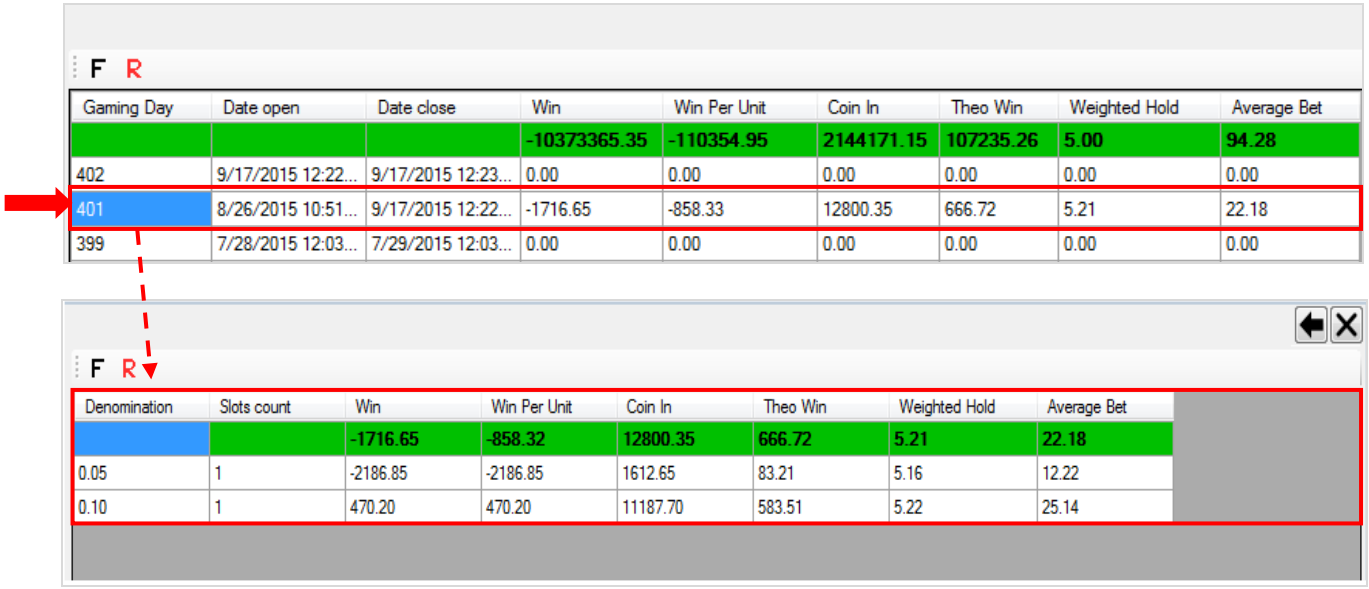
Gaming Day	Date open	Date close	Win	Win Per Unit	Coin In	Theo Win	Weighted Hold	Average Bet
			-10373365.35	-110354.95	2144171.15	107235.26	5.00	94.28
402	9/17/2015 12:22...	9/17/2015 12:23...	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
401	8/26/2015 10:51...	9/17/2015 12:22...	-1716.65	-858.33	12800.35	666.72	5.21	22.18
399	7/28/2015 12:03...	7/29/2015 12:03...	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
398	7/28/2015 11:57...	7/28/2015 12:03...	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
396	7/21/2015 11:27...	7/28/2015 11:56...	-10000398.00	-3333466.00	3600.00	180.00	5.00	900.00
394	7/15/2015 10:00...	7/16/2015 10:00...	-14561.70	-3640.43	95.80	4.79	5.00	2.99
390	7/11/2015 10:00...	7/12/2015 10:00...	2722.00	907.33	17325.00	866.25	5.00	33.84
387	7/7/2015 10:00 ...	7/9/2015 10:00 ...	-515.00	-171.67	520.00	26.00	5.00	6.67
386	7/6/2015 10:00 ...	7/7/2015 10:00 ...	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
384	4/2/2015 5:23 PM	4/2/2015 5:25 PM	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
383	4/2/2015 5:19 PM	4/2/2015 5:23 PM	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
382	4/2/2015 5:17 PM	4/2/2015 5:19 PM	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
381	4/2/2015 5:16 PM	4/2/2015 5:17 PM	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
380	4/2/2015 5:00 PM	4/2/2015 5:16 PM	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
379	4/2/2015 4:51 PM	4/2/2015 5:00 PM	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
378	4/2/2015 12:13 ...	4/2/2015 4:51 PM	5147.00	1715.67	29335.00	1466.75	5.00	5.93
377	4/2/2015 12:09 ...	4/2/2015 12:13 ...	192.00	64.00	1045.00	52.25	5.00	6.83
376	4/2/2015 11:58 ...	4/2/2015 12:09 ...	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
375	4/1/2015 5:47 PM	4/2/2015 11:58 ...	33.00	11.00	90.00	4.50	5.00	5.63
374	4/1/2015 5:37 PM	4/1/2015 5:47 PM	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
373	4/1/2015 5:17 PM	4/1/2015 5:37 PM	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
372	4/1/2015 5:15 PM	4/1/2015 5:17 PM	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
371	4/1/2015 5:11 PM	4/1/2015 5:15 PM	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
370	4/1/2015 3:57 PM	4/1/2015 5:11 PM	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
369	4/1/2015 3:55 PM	4/1/2015 3:57 PM	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
368	4/1/2015 1:04 PM	4/1/2015 3:55 PM	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
366	3/31/2015 6:49 ...	3/31/2015 6:52 ...	20.00	6.67	20.00	1.00	5.00	10.00
365	3/31/2015 3:53 ...	3/31/2015 6:49 ...	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
364	3/31/2015 3:27 ...	3/31/2015 3:53 ...	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
363	3/31/2015 3:26 ...	3/31/2015 3:27 ...	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
362	3/31/2015 3:19 ...	3/31/2015 3:26 ...	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
361	3/31/2015 3:14 ...	3/31/2015 3:19 ...	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
359	12/11/2014 4:31...	3/31/2015 3:13 ...	-3682.00	-1227.33	12718.00	635.90	5.00	2.48
358	10/29/2014 1:17...	12/11/2014 4:31...	-13720.00	-6860.00	7829.00	391.45	5.00	37.28
356	10/3/2014 4:59 ...	10/29/2014 11:5...	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
355	9/12/2014 11:49...	10/3/2014 4:59 ...	1893.00	1893.00	9965.00	498.25	5.00	11.85

Представленные в таблице данные можно также группировать по дням, неделям и месяцам с помощью кнопок, расположенных под таблицей.



356	10/3/2014 4:59 ...	10/29/2014 11:5...	0.00	0.00	0.00
355	9/12/2014 11:49...	10/3/2014 4:59 ...	1893.00	1893.00	9965.00

Двойным кликом левой кнопкой мыши по строке любого игрового дня открывается таблица со статистикой по данному дню в разрезе по деноминациям игровых аппаратов всего клуба.



F R

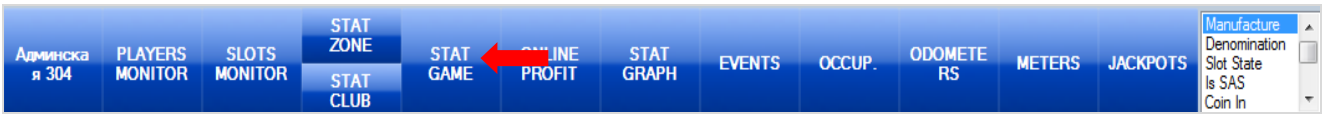
Gaming Day	Date open	Date close	Win	Win Per Unit	Coin In	Theo Win	Weighted Hold	Average Bet
			-10373365.35	-110354.95	2144171.15	107235.26	5.00	94.28
402	9/17/2015 12:22...	9/17/2015 12:23...	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
401	8/26/2015 10:51...	9/17/2015 12:22...	-1716.65	-858.33	12800.35	666.72	5.21	22.18
399	7/28/2015 12:03...	7/29/2015 12:03...	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00

F R

Denomination	Slots count	Win	Win Per Unit	Coin In	Theo Win	Weighted Hold	Average Bet
		-1716.65	-858.32	12800.35	666.72	5.21	22.18
0.05	1	-2186.85	-2186.85	1612.65	83.21	5.16	12.22
0.10	1	470.20	470.20	11187.70	583.51	5.22	25.14

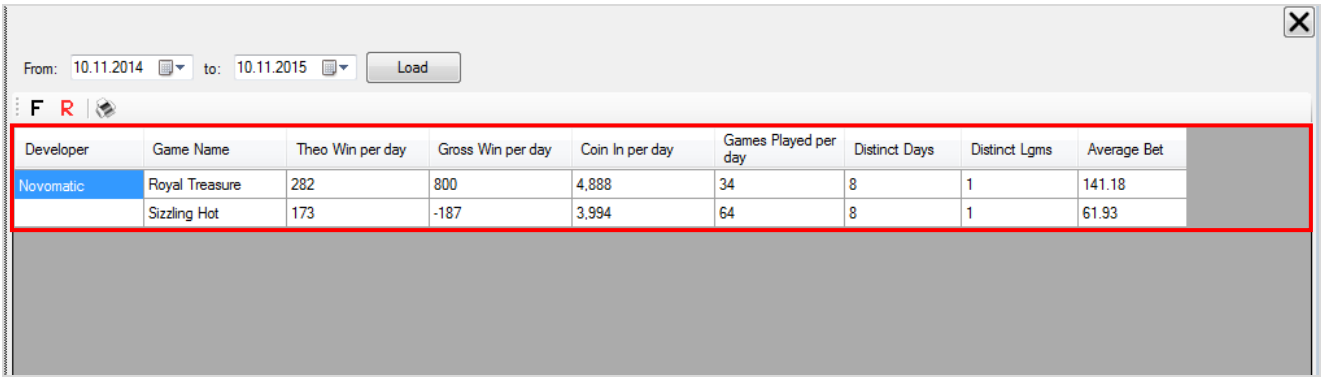
7.6.7 Просмотр статистики ИА в разрезе по играм (Stat Game).

Для просмотра статистики игровых аппаратов в разрезе по играм необходимо в форме **«Новый план зала»** на панели управления нажать кнопку **«STAT GAME»**.



Внимание! Для работы данного функционала в настройках системы «SlotLogic» должна быть включена опция «Games audit» (подробнее см. «Настройка опций ИА»). Также должен быть настроен список SAS игр (подробнее см. «Настройка списка SAS игр») и выполнена привязка SAS игр к аппаратам (подробнее см. «Привязка SAS игр к ИА»).

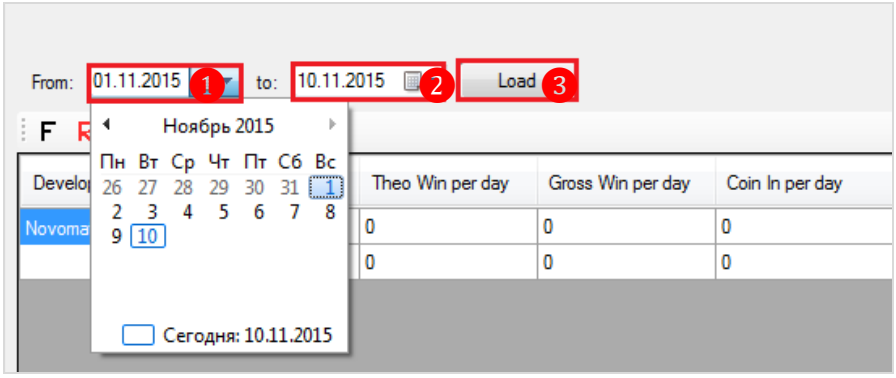
После нажатия кнопки справа на экране откроется форма с таблицей, в которой будет отображаться данные статистики по аппаратам зоны в разрезе по играм. Все показатели рассчитываются по данным аудитов игровых аппаратов.



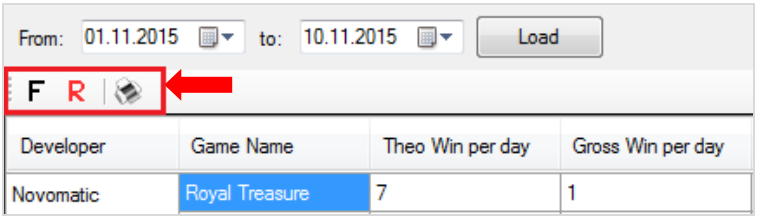
По умолчанию в таблицу загружаются данные за 1 год по текущую дату. Таблица содержит следующие показатели:

Показатели	Описание	Формула
Developer	Производители игр (ИА)	*Загружается из ИА по SAS*
Game Name	Названия игр на ИА	*Загружается из ИА по SAS*
Theo Win per day	Теоретический выигрыш в игре в расчёте за один аппарато-день	*Theo Win per day = [(Coin In * Hold%) / 100] / A. Days*
Gross Win per day	Реальный выигрыш в игре в расчёте за один аппарато-день	*Gross Win per day = (Coin In – Coin Out – Jackpot) / A. Days*
Coin In per day	Сумма ставок в игре в расчёте за один аппарато-день	*Coin In per day = Coin In / A. Days*
Games Played per day	Количество сыгранных игр (сессий) в игре в расчёте за один аппарато-день	*Games Played per day = Games Played / A. Days*
Distinct Days	Количество дней, в которые ИА с данной игрой был в клубе	*Загружается по системы*
Distinct Lgms	Количество ИА с данной игрой	*Загружается из системы*
Average Bet	Величина средней ставки в игре	*Avg. Bet = Coin In / Games Played*

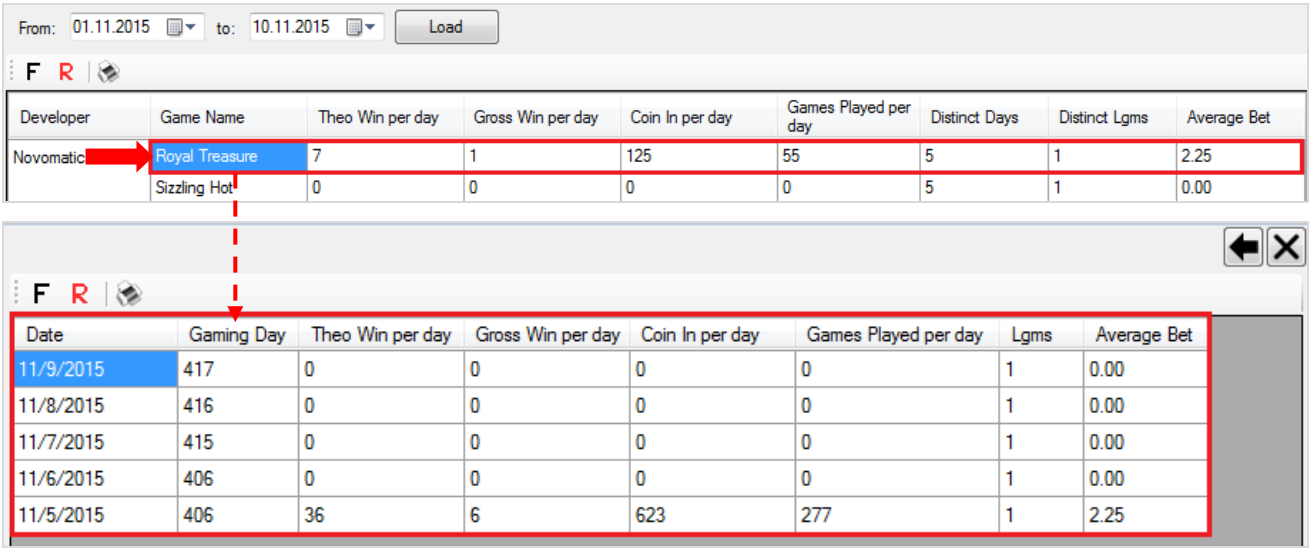
Если нужно посмотреть данные за другой период, то необходимо воспользоваться фильтром над таблицей. С помощью фильтра задайте дату начала периода и дату окончания периода, для загрузки данных нажмите кнопку Load.



Обращаем внимание, что в данной форме действует стандартная система фильтрации, печати и поиска данных.



Двойным кликом левой кнопкой мыши по строке любой игры открывается таблица с детальной статистикой по выбранной игре в разрезе по аудитам.

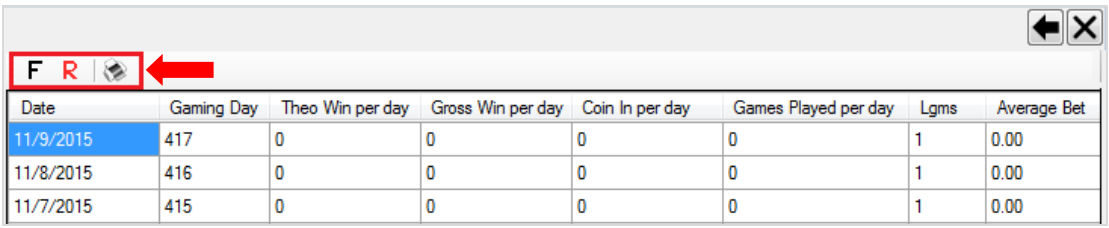


Date – дата проведения аудита ИА.

Gaming Day – порядковый номер игрового дня, в котором был проведён аудит ИА.

Остальные колонки таблицы содержат значения показателей, аналогичных основной таблице формы **«Stat Game»**.

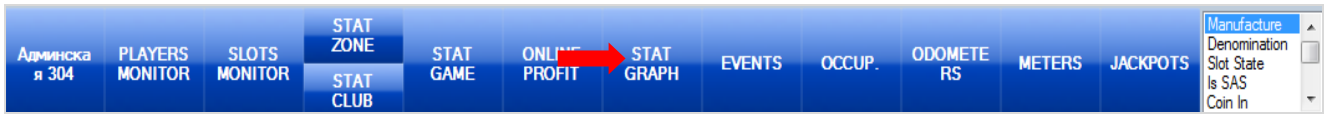
В данной форме также действует стандартная система фильтрации, печати и поиска данных.



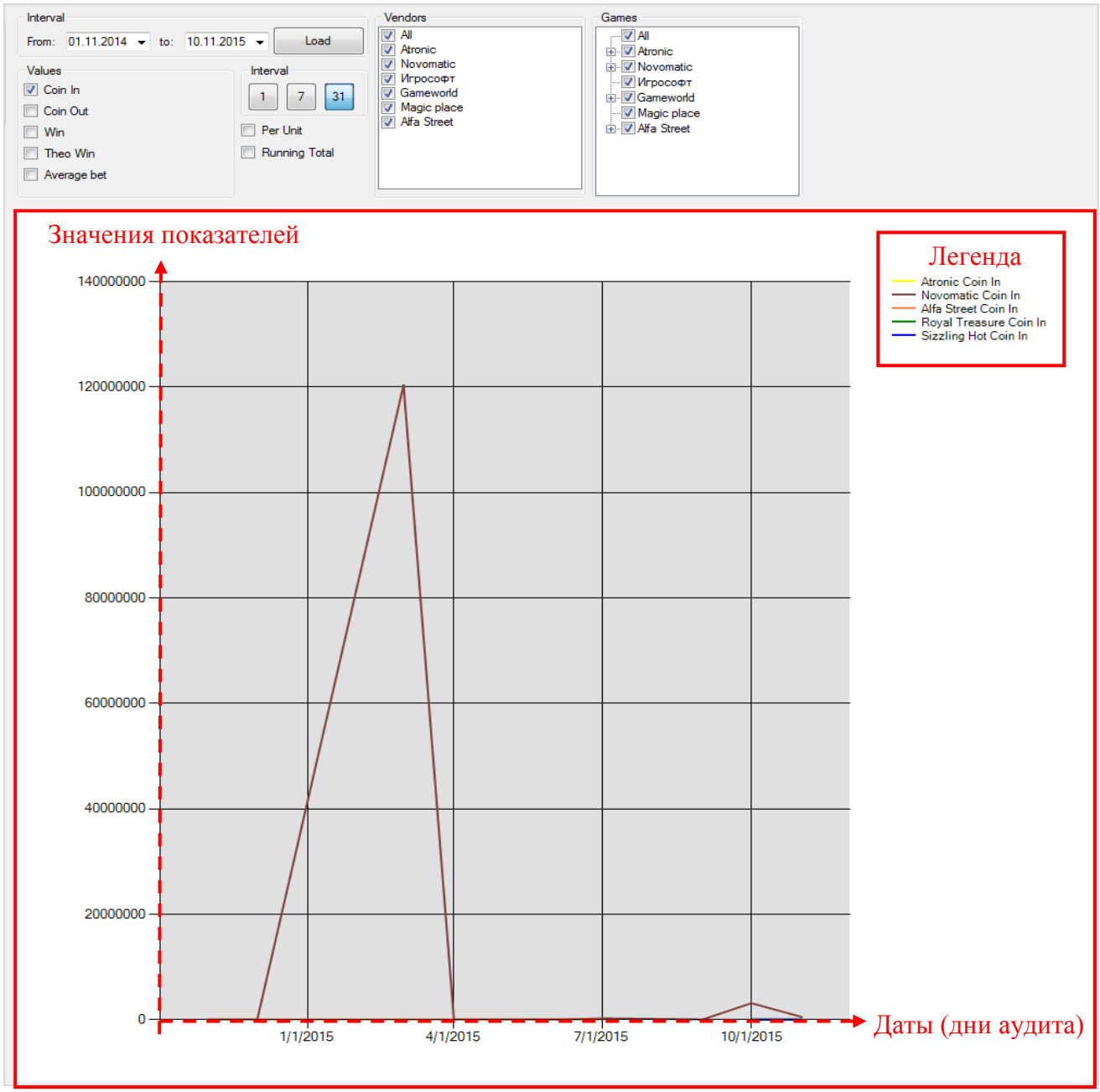
Для возврата на предыдущую страницу формы **«Stat Game»** необходимо воспользоваться кнопкой ⬅ в верхнем правом углу, для закрытия формы – кнопкой ✕.

7.6.8 Просмотр статистики ИА в разрезе по играм в виде графика (Stat Graph).

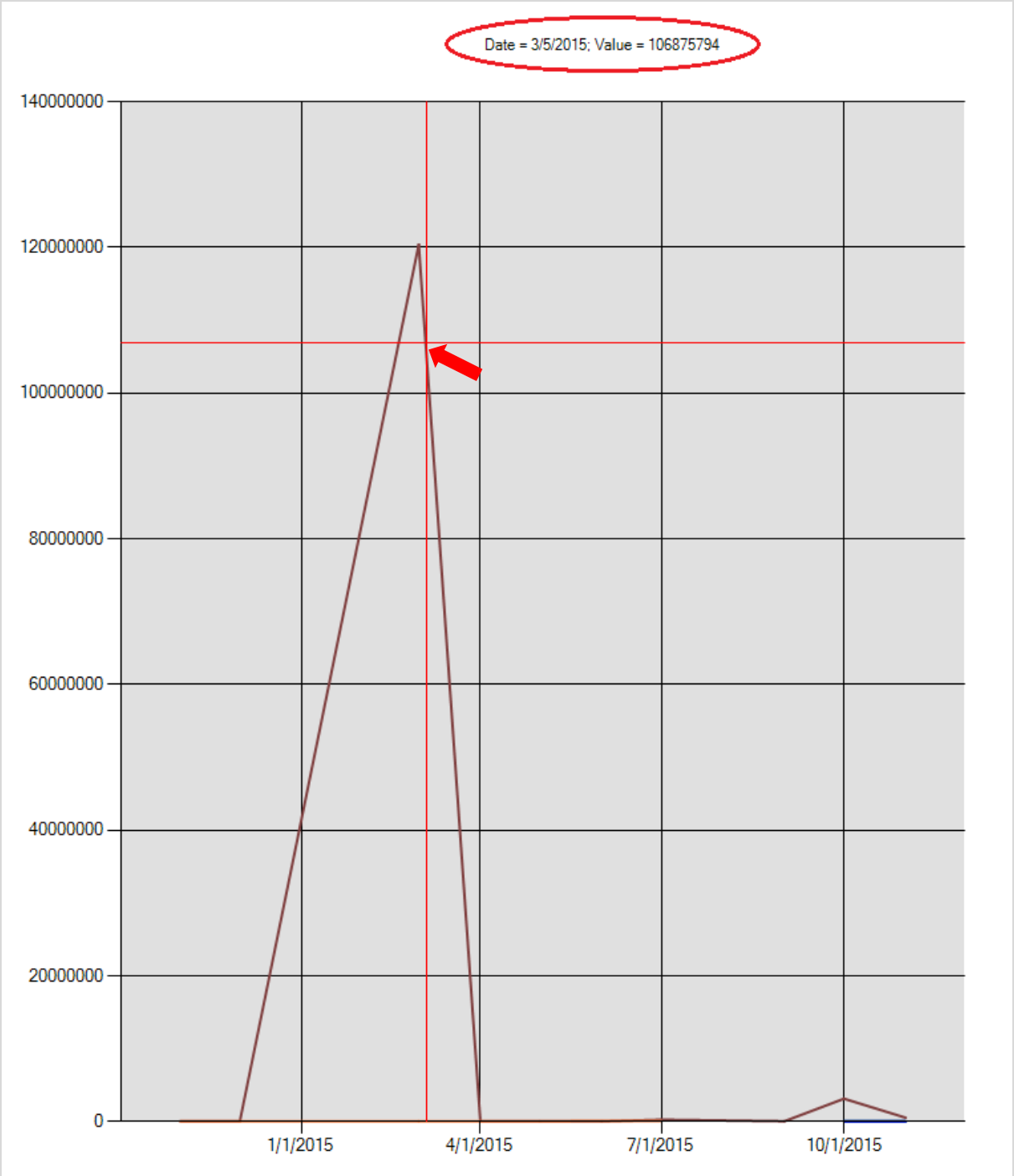
Для просмотра статистики по играм в виде графика необходимо в форме **«Новый план зала»** на панели управления нажать кнопку **«STAT GRAPH»**.



После нажатия кнопки справа на графике в виде кривой отобразится статистика по аппаратам зоны в разрезе по производителям и играм. По умолчанию на графике отображаются только значения **Coin In** в динамике за год. Все значения рассчитываются по данным аудита игровых аппаратов. Разными цветами на графике, согласно легенде (справа), обозначены производители аппаратов и игры.



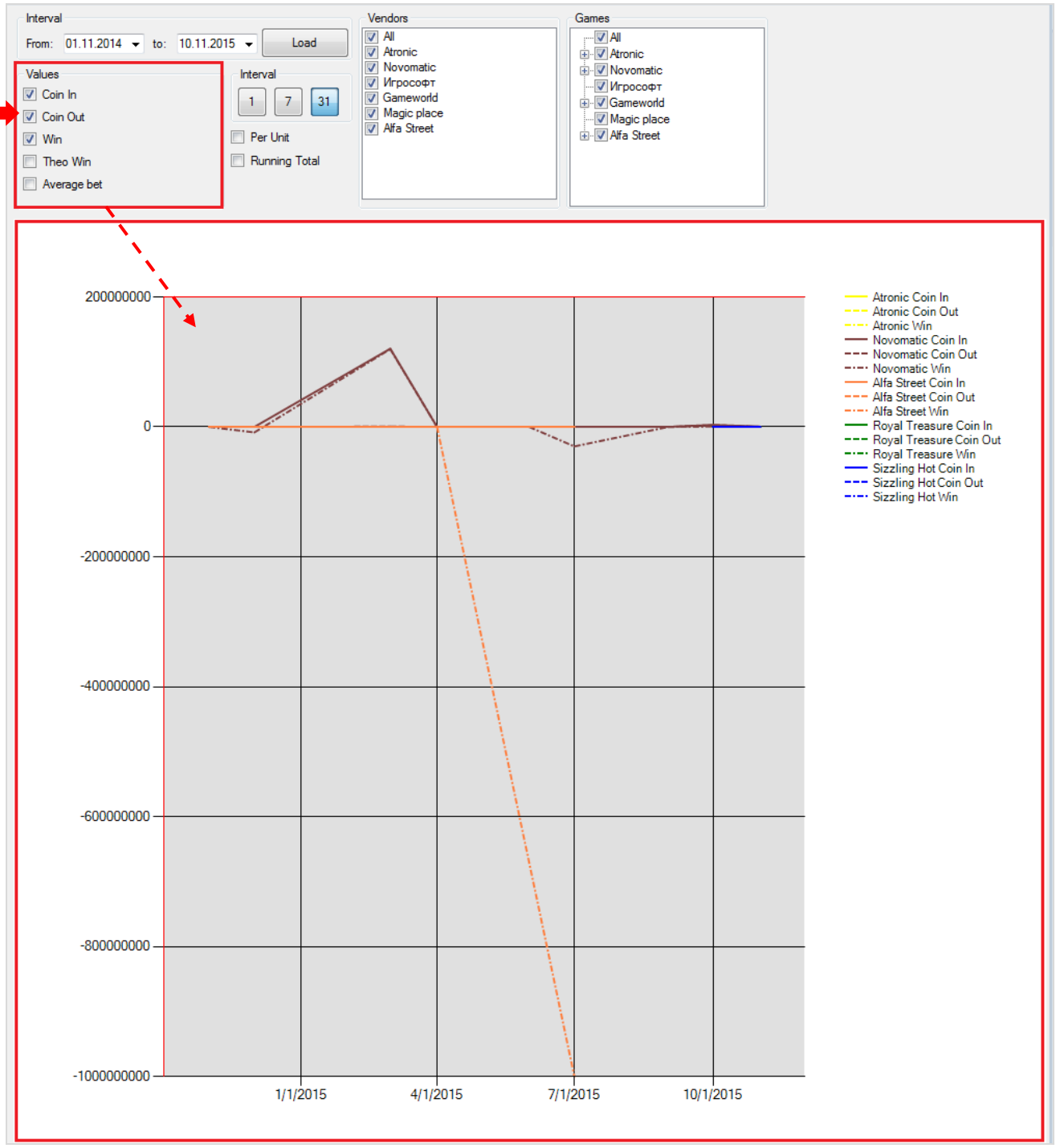
Если навести курсор на любую точку любой из линий, то сверху над графиком отобразятся дата аудита (**Date**) и точное значение показателя на эту дату (**Value**).



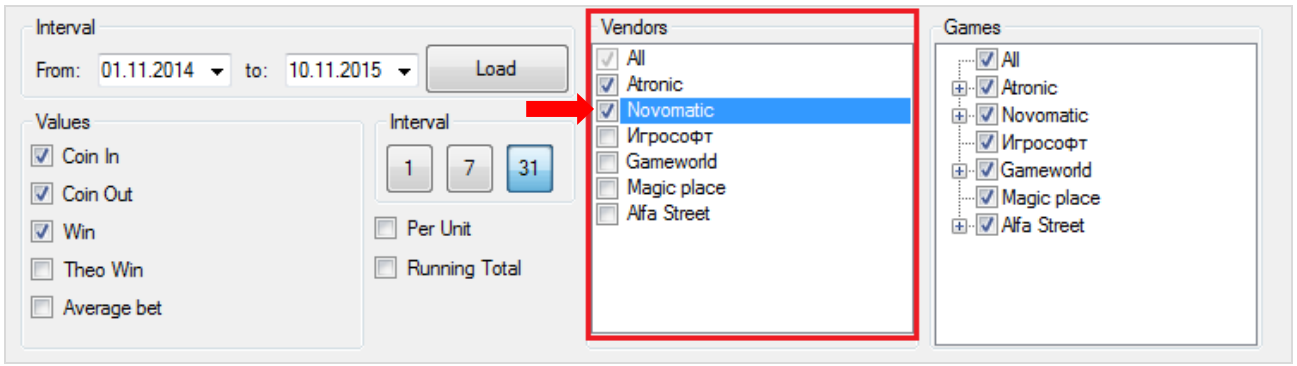
Для построения графика доступны следующие показатели:

Показатели	Описание
Coin In	Сумма ставок на аппарате/в игре
Coin Out	Сумма выигрышей на аппарате/в игре (включая джекпоты)
Win	Реальный выигрыш на аппарате/в игре
Theo Win	Теоретический выигрыш на аппарате/в игре
Average Bet	Величина средней ставки на аппарате/в игре

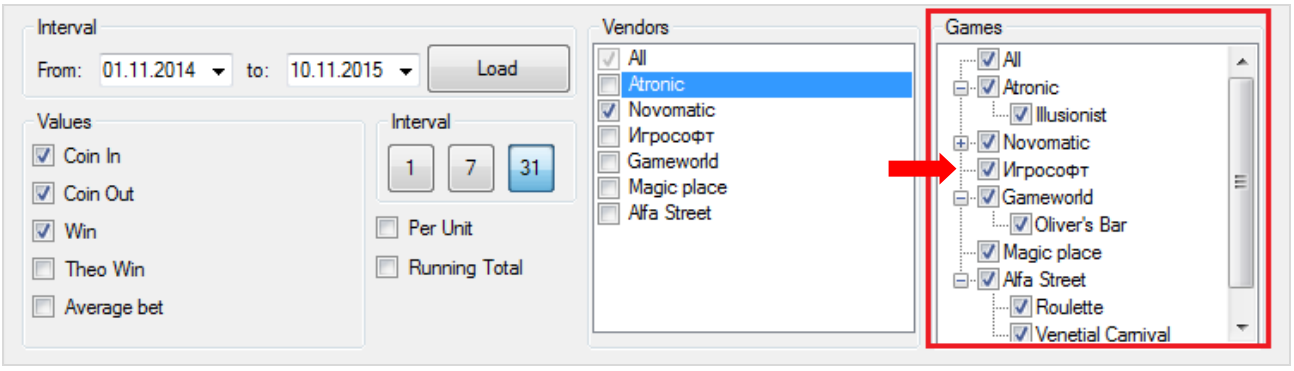
Чтобы выбрать показатели для построения графика, установите соответствующие галочки в фильтре **Values.**



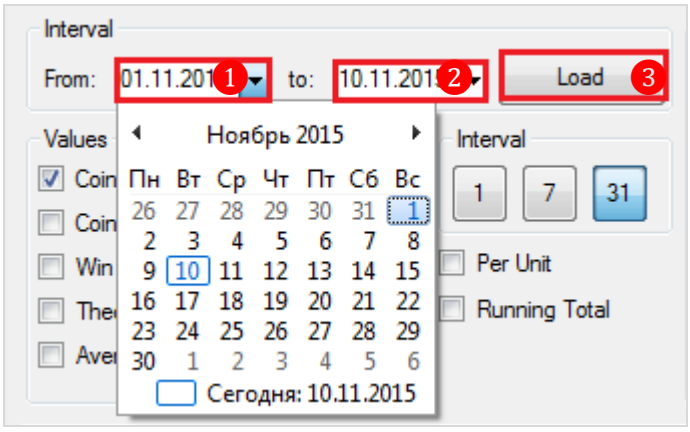
Чтобы выбрать для построения графика игровые аппараты (по производителям), необходимо установить соответствующие галочки в фильтре **Vendors**. **All** – выбрать всех.



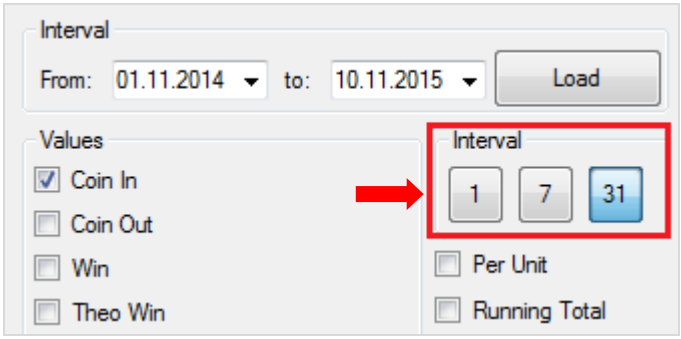
Для выбора игр необходимо воспользоваться фильтром **Games**. **All** – выбрать все игры.



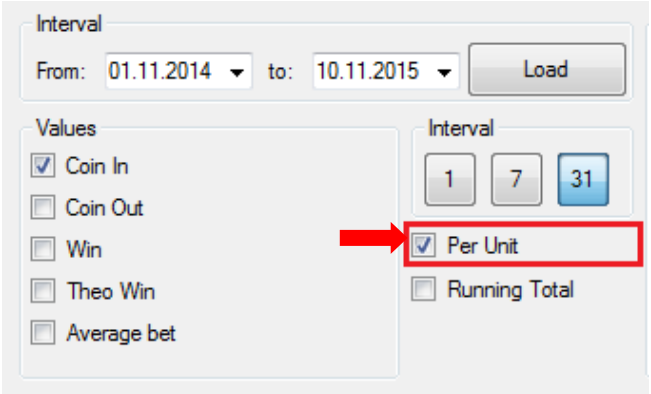
Если нужно посмотреть график за другой период, то необходимо воспользоваться фильтром **Interval** вверху формы. Задайте дату начала периода и дату окончания периода, для построения графика нажмите кнопку Load.

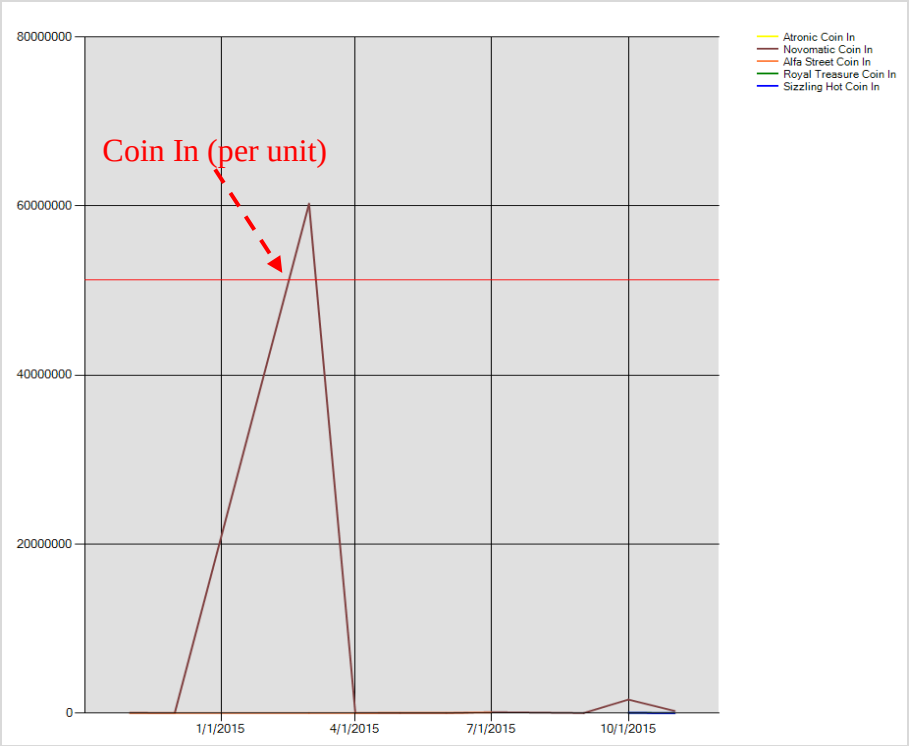


Чтобы сгруппировать данные по дням, неделям и месяцам необходимо воспользоваться кнопками 1, 7 и 31 соответственно.

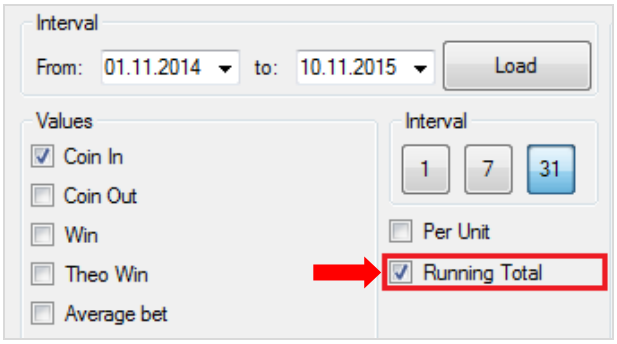


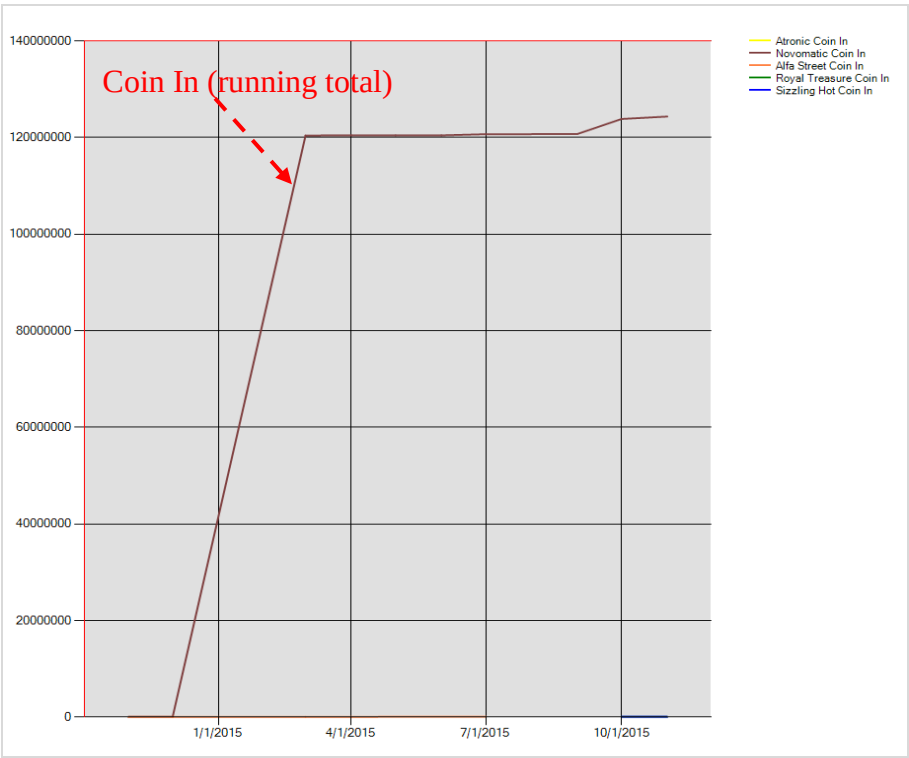
Если установить галочку на параметре **Per Unit**, то график будет построен по средним значениям выбранных показателей за заданный период времени в расчёте на один игровой аппарат.



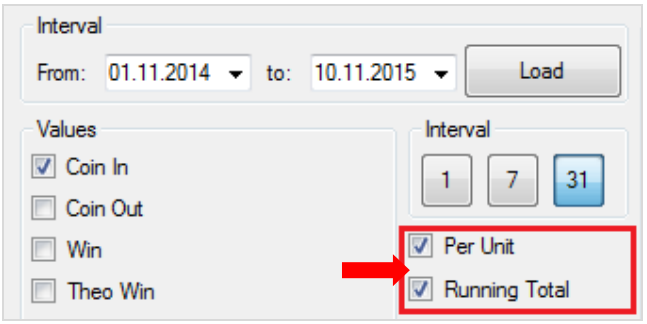


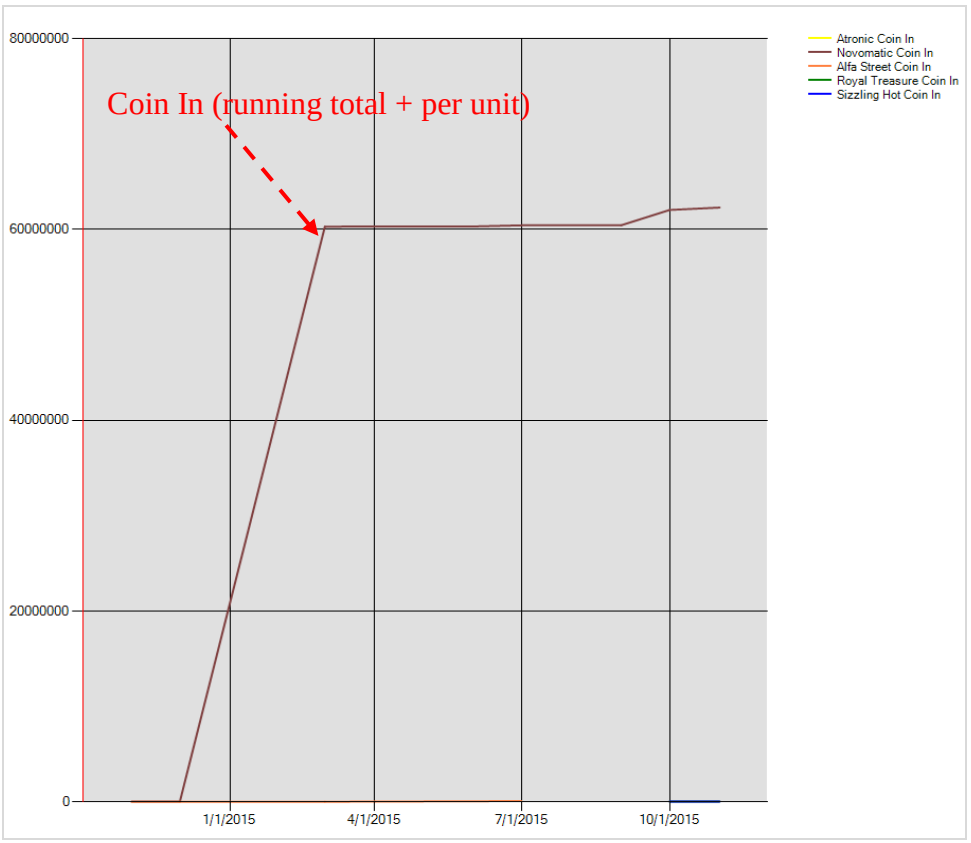
Если установить галочку на параметре **Running Total**, то график будет построен по значениям выбранных показателей за заданный период времени с нарастающим итогом.





Если установить галочку и на параметре **Per Unit**, и на параметре **Running Total**, то график будет построен с нарастающим итогом, но по значениям выбранных показателей в расчёте на один игровой аппарат.



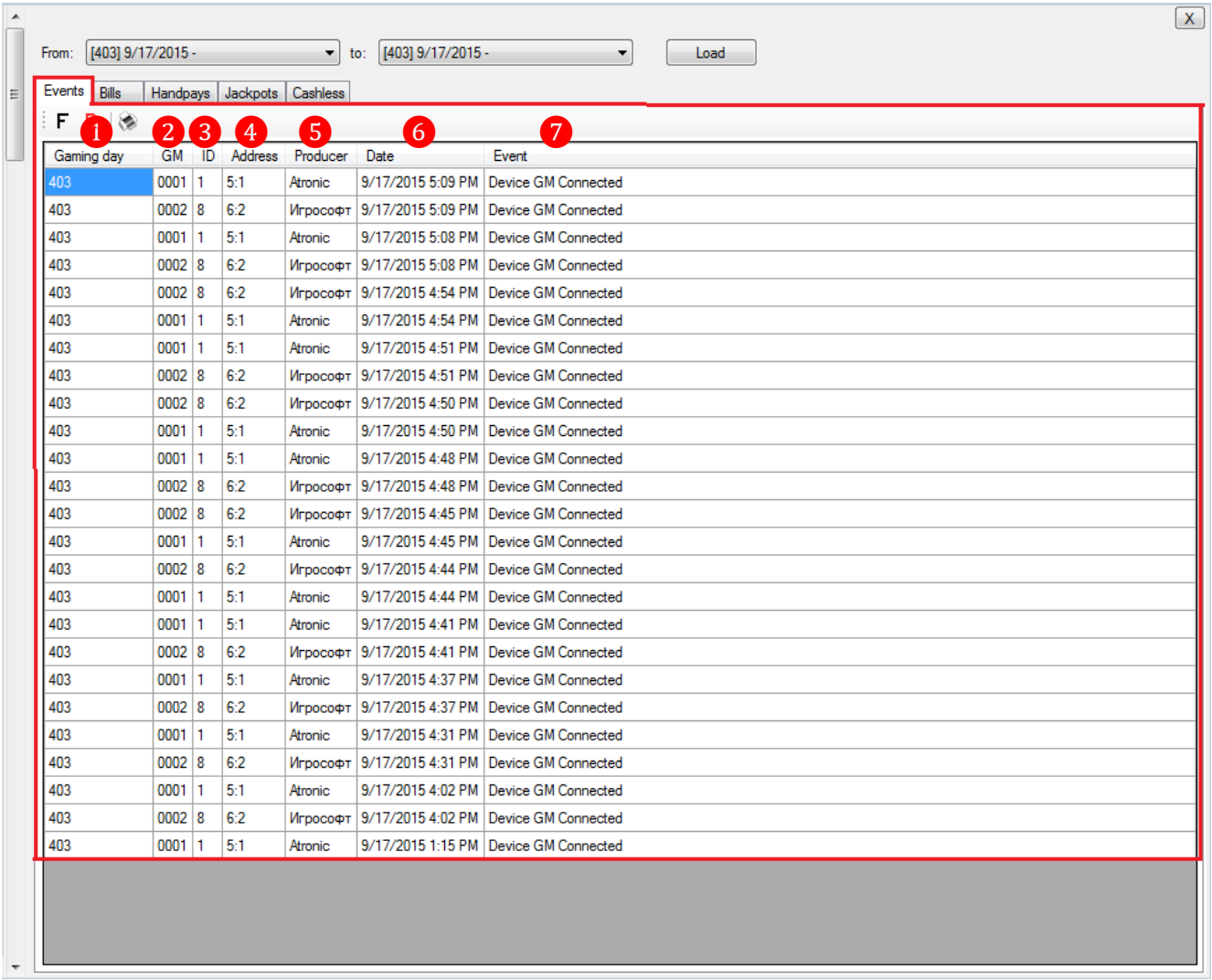


7.6.9 Мониторинг событий игровых аппаратов (Slot Events).

Для просмотра событий игровых аппаратов необходимо в форме **«Новый план зала»** на панели управления нажать кнопку **«EVENTS»**.



После нажатия кнопки справа на экране откроется форма с таблицей, в которой на первой вкладке **«Events»** будет отображаться список событий игровых аппаратов за текущий игровой день.



Колонки таблицы содержат следующие данные:

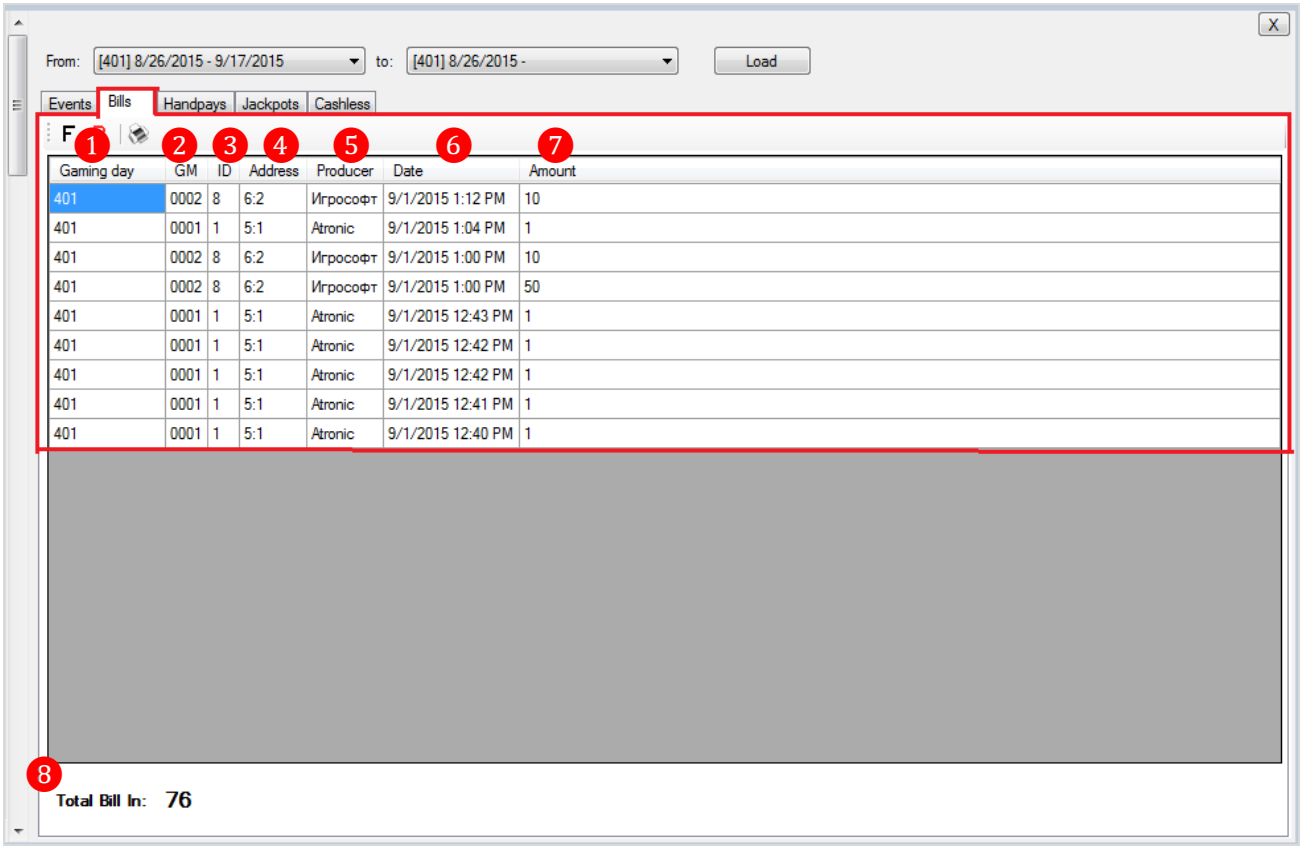
1. **Gaming Day –** номер игрового дня.
2. **GM –** номер игрового аппарата.
3. **ID** – id игрового аппарата.
4. **Address** – номер COM-порта для подключения ИА к серверу.
5. **Producer** – производитель игрового аппарата.
6. **Date** – дата (мм.дд.гг) и время (чч:мм) события.
7. **Event** – тип события:

DeviceOutOfService	Нет связи с аппаратом
DeviceLogicalDoorOpen	Логическая дверь аппарата открыта

DeviceCashBoxDoorOpen	Купюроприемник аппарата извлечён
DeviceGAConnectedFail	Разрыв связи с аппаратом
DeviceGAConnected	Связь с аппаратом установлена
DeviceMainDoorOpen	Главная дверь аппарата открыта

На второй вкладке **«Bills»** отображается список событий по операциям ввода денег в игровые аппараты через купюроприёмник. Колонки таблицы содержат следующие данные:

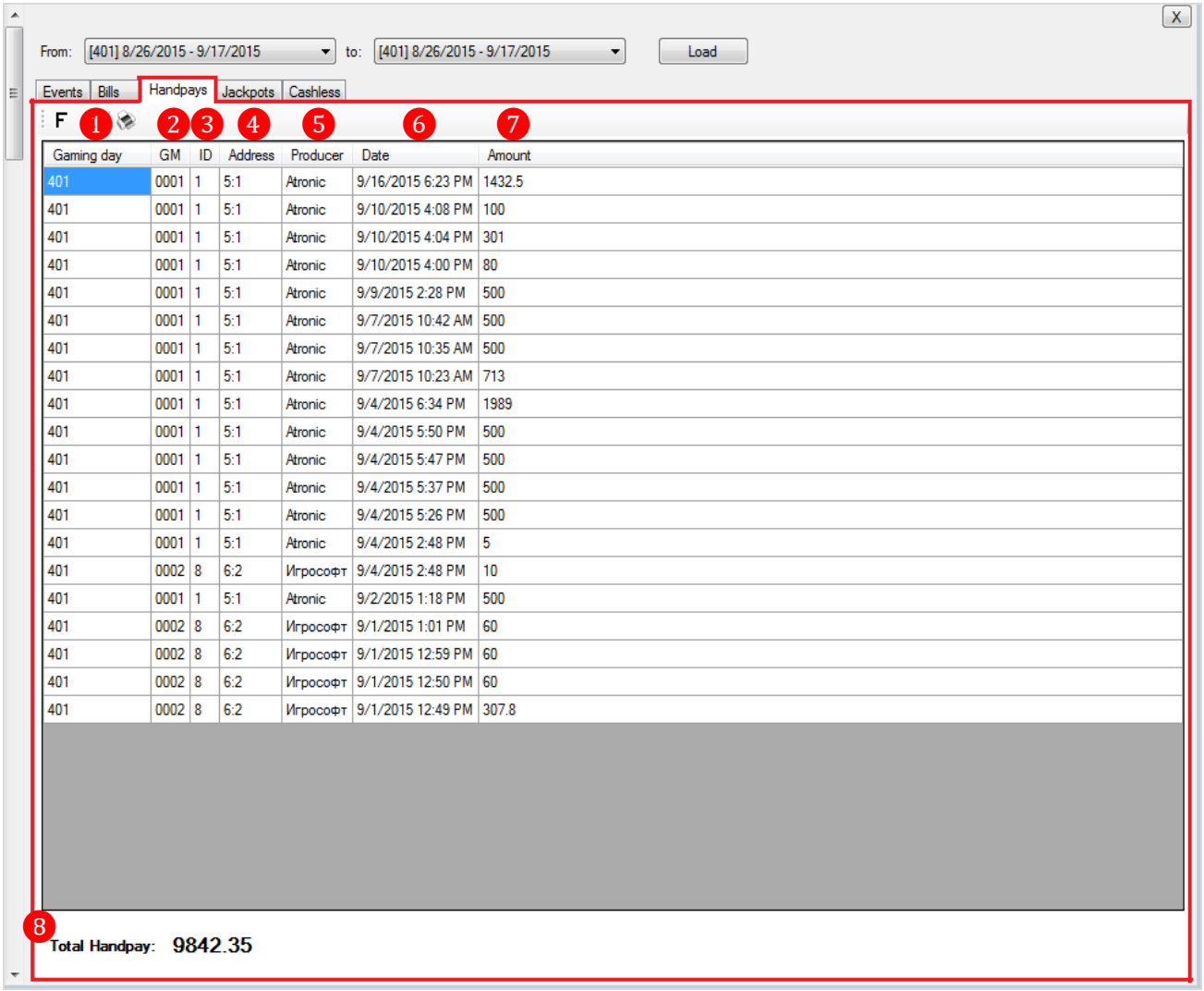
1. **Gaming Day –** номер игрового дня.
2. **GM –** номер игрового аппарата.
3. **ID** – ID игрового аппарата.
4. **Address** – номер COM-порта для подключения ИА к серверу.
5. **Producer** – производитель игрового аппарата.
6. **Date** – дата (мм.дд.гг) и время (чч:мм) совершения операции.
7. **Amount** – сумма операции.
8. **Total Bill In –** общая сумма операций **Bill In** (суммарное значение колонки **Amount**).



На третьей вкладке **«Handpays»** отображается список событий по операциям снятия с игровых аппаратов кредитов «с ключа» за выбранный период. Колонки таблицы содержат следующие данные:

1. **Gaming Day –** номер игрового дня.
2. **GM –** номер игрового аппарата.
3. **ID** – ID игрового аппарата.
4. **Address** – номер COM-порта для подключения ИА к серверу.
5. **Producer** – производитель игрового аппарата.
6. **Date** – дата (мм.дд.гг) и время (чч:мм) совершения операции.
7. **Amount** – сумма операции.

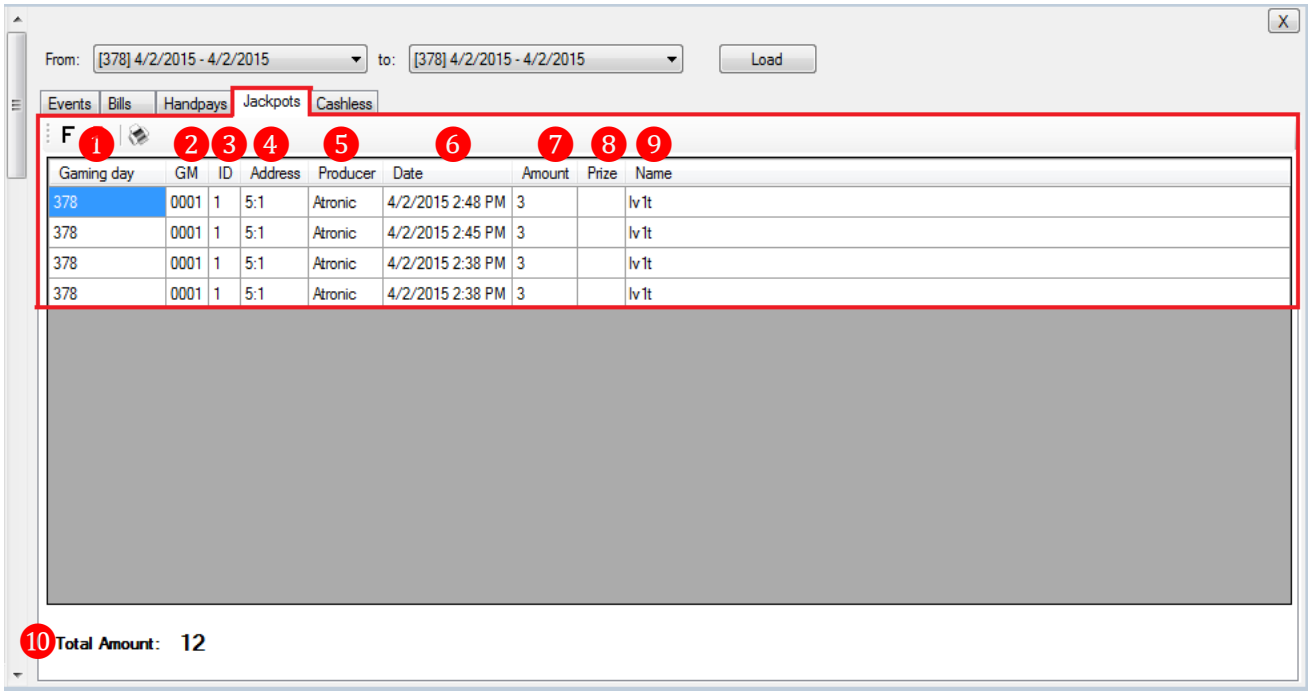
8. Total Handpay – общая сумма операций Handpay (суммарное значение колонки **Amount**).



Gaming day	GM	ID	Address	Producer	Date	Amount
401	0001	1	5:1	Atronic	9/16/2015 6:23 PM	1432.5
401	0001	1	5:1	Atronic	9/10/2015 4:08 PM	100
401	0001	1	5:1	Atronic	9/10/2015 4:04 PM	301
401	0001	1	5:1	Atronic	9/10/2015 4:00 PM	80
401	0001	1	5:1	Atronic	9/9/2015 2:28 PM	500
401	0001	1	5:1	Atronic	9/7/2015 10:42 AM	500
401	0001	1	5:1	Atronic	9/7/2015 10:35 AM	500
401	0001	1	5:1	Atronic	9/7/2015 10:23 AM	713
401	0001	1	5:1	Atronic	9/4/2015 6:34 PM	1989
401	0001	1	5:1	Atronic	9/4/2015 5:50 PM	500
401	0001	1	5:1	Atronic	9/4/2015 5:47 PM	500
401	0001	1	5:1	Atronic	9/4/2015 5:37 PM	500
401	0001	1	5:1	Atronic	9/4/2015 5:26 PM	500
401	0001	1	5:1	Atronic	9/4/2015 2:48 PM	5
401	0002	8	6:2	Игрософт	9/4/2015 2:48 PM	10
401	0001	1	5:1	Atronic	9/2/2015 1:18 PM	500
401	0002	8	6:2	Игрософт	9/1/2015 1:01 PM	60
401	0002	8	6:2	Игрософт	9/1/2015 12:59 PM	60
401	0002	8	6:2	Игрософт	9/1/2015 12:50 PM	60
401	0002	8	6:2	Игрософт	9/1/2015 12:49 PM	307.8

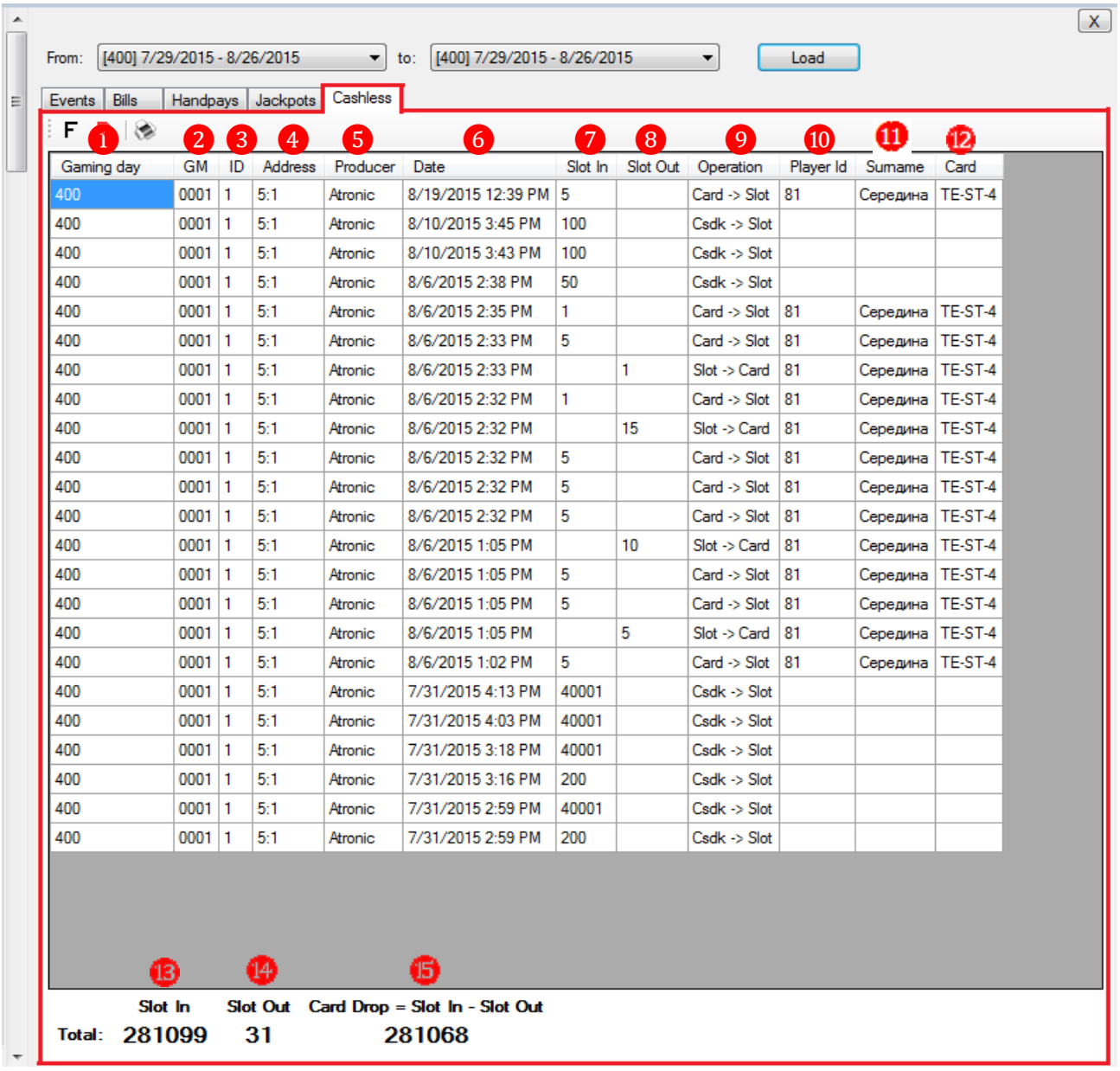
На вкладке **«Jackpots»** отображается список джекпотов, выпавших на ИА за выбранный период. Колонки таблицы содержат следующие данные:

1. **Gaming Day –** номер игрового дня, в котором выпал джекпот.
2. **GM –** номер игрового аппарата, на котором выпал джекпот.
3. **ID** – ID игрового аппарата.
4. **Address** – номер COM-порта для подключения ИА к серверу.
5. **Producer** – производитель игрового аппарата.
6. **Date** – дата (мм.дд.гг) и время (чч:мм) выпадения джекпота.
7. **Amount** – сумма выпавшего денежного джекпота.
8. **Prize** – наименование приза призового джекпота.
9. **Name –** название выпавшего джекпота.
10. **Total Amount –** общая сумма денежных джекпотов (суммарное значение колонки **Amount**).



На вкладке **«Cashless»** отображается список операций по зачислению / снятию кредитов на игровые аппараты за выбранный период. Колонки таблицы содержат следующие данные:

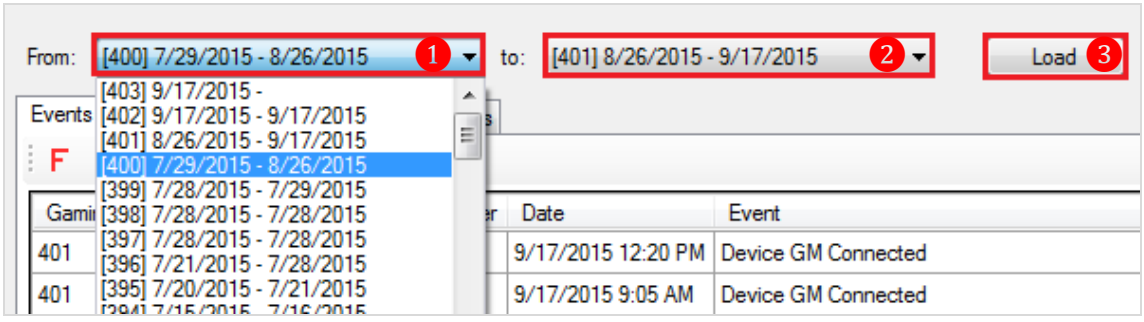
1. **Gaming Day –** номер игрового дня.
2. **GM –** номер игрового аппарата, на котором выполнена операция.
3. **ID** – ID игрового аппарата.
4. **Address** – номер COM-порта для подключения ИА к серверу.
5. **Producer** – производитель игрового аппарата.
6. **Date** – дата (мм.дд.гг) и время (чч:мм) совершения операции.
7. **Slot In** – суммы по операциям зачисления кредитов на ИА.
8. **Slot Out –** суммы по операциям снятия кредитов с ИА.
9. **Operation –** типы денежных операций.
10. **Player Id –** ID игрока (в соответствии с обзорной формой игроков).
11. **Surname –** фамилия кассира, совершившего операцию (для операций на кассе).
12. **Card –** номер карты игрока (для операций с картой).
13. **(Total) Slot In –** общая сумма кредитов, зачисленных на ИА за выбранный период (суммарное значение колонки **Slot In).**
14. **(Total) Slot Out –** общая сумма кредитов, снятых с ИА за выбранный период (суммарное значение колонки **Slot Out).**
15. **(Total) Card Drop –** результат, разница между **(Total) Slot In** и **(Total) Slot Out**.



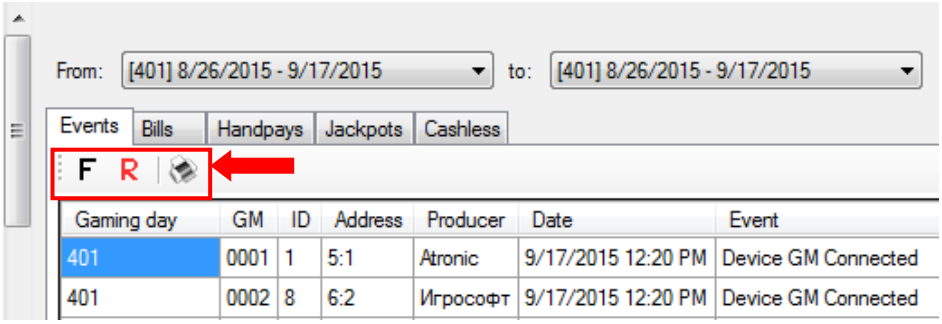
Gaming day	GM	ID	Address	Producer	Date	Slot In	Slot Out	Operation	Player Id	Surname	Card
400	0001	1	5:1	Atronic	8/19/2015 12:39 PM	5		Card -> Slot	81	Середина	TE-ST-4
400	0001	1	5:1	Atronic	8/10/2015 3:45 PM	100		Csdk -> Slot			
400	0001	1	5:1	Atronic	8/10/2015 3:43 PM	100		Csdk -> Slot			
400	0001	1	5:1	Atronic	8/6/2015 2:38 PM	50		Csdk -> Slot			
400	0001	1	5:1	Atronic	8/6/2015 2:35 PM	1		Card -> Slot	81	Середина	TE-ST-4
400	0001	1	5:1	Atronic	8/6/2015 2:33 PM	5		Card -> Slot	81	Середина	TE-ST-4
400	0001	1	5:1	Atronic	8/6/2015 2:33 PM		1	Slot -> Card	81	Середина	TE-ST-4
400	0001	1	5:1	Atronic	8/6/2015 2:32 PM	1		Card -> Slot	81	Середина	TE-ST-4
400	0001	1	5:1	Atronic	8/6/2015 2:32 PM		15	Slot -> Card	81	Середина	TE-ST-4
400	0001	1	5:1	Atronic	8/6/2015 2:32 PM	5		Card -> Slot	81	Середина	TE-ST-4
400	0001	1	5:1	Atronic	8/6/2015 2:32 PM	5		Card -> Slot	81	Середина	TE-ST-4
400	0001	1	5:1	Atronic	8/6/2015 2:32 PM	5		Card -> Slot	81	Середина	TE-ST-4
400	0001	1	5:1	Atronic	8/6/2015 1:05 PM		10	Slot -> Card	81	Середина	TE-ST-4
400	0001	1	5:1	Atronic	8/6/2015 1:05 PM	5		Card -> Slot	81	Середина	TE-ST-4
400	0001	1	5:1	Atronic	8/6/2015 1:05 PM	5		Card -> Slot	81	Середина	TE-ST-4
400	0001	1	5:1	Atronic	8/6/2015 1:05 PM		5	Slot -> Card	81	Середина	TE-ST-4
400	0001	1	5:1	Atronic	8/6/2015 1:02 PM	5		Card -> Slot	81	Середина	TE-ST-4
400	0001	1	5:1	Atronic	7/31/2015 4:13 PM	40001		Csdk -> Slot			
400	0001	1	5:1	Atronic	7/31/2015 4:03 PM	40001		Csdk -> Slot			
400	0001	1	5:1	Atronic	7/31/2015 3:18 PM	40001		Csdk -> Slot			
400	0001	1	5:1	Atronic	7/31/2015 3:16 PM	200		Csdk -> Slot			
400	0001	1	5:1	Atronic	7/31/2015 2:59 PM	40001		Csdk -> Slot			
400	0001	1	5:1	Atronic	7/31/2015 2:59 PM	200		Csdk -> Slot			

По умолчанию в таблицы формы загружаются данные за текущий игровой день. В случае если нужно просмотреть данные за другой день или период, то необходимо воспользоваться фильтром, расположенным в верхней части формы:

1. Выберите игровой день начала периода.
2. Выберите игровой день окончания периода.
3. Нажмите кнопку Load для загрузки данных.

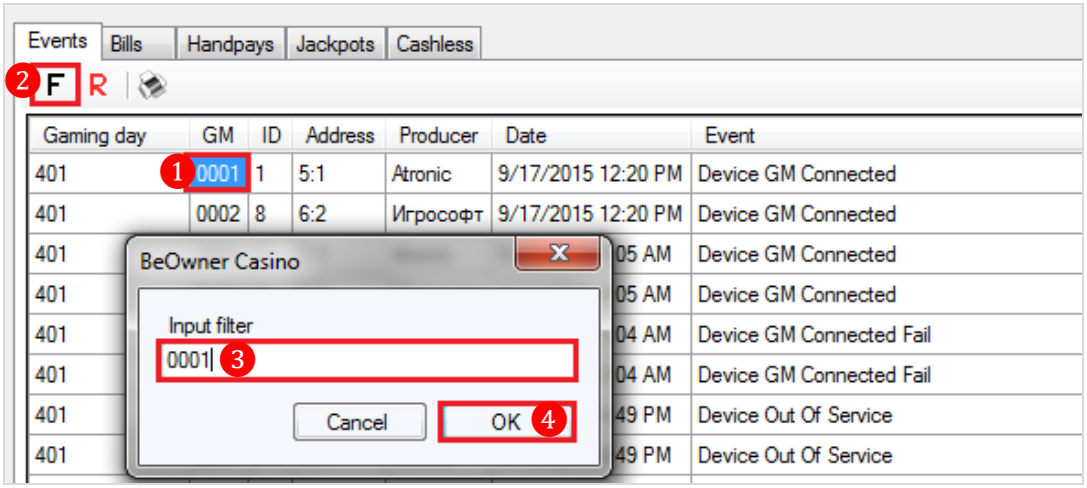


Обращаем внимание, что в данной форме действует стандартная система фильтрации и печати отчета.

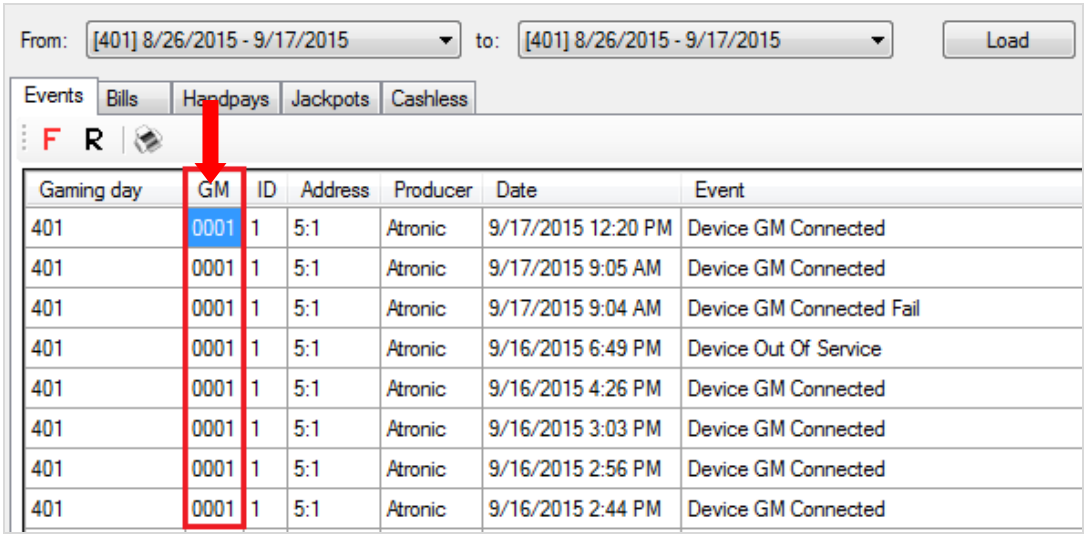


С помощью фильтра можно загрузить в таблицу, например, события по какому–либо одному игровому аппарату, по одному определённому событию или за определённую дату.

Пример: Необходимо посмотреть все события по игровому аппарату с номером **0001**. Для этого открываем таблицу событий, нажав кнопку **«EVENTS»**, мышкой кликаем по любой ячейке колонки **«GM»** и нажимаем кнопку F. В открывшейся форме с помощью клавиатуры вводим номер искомого аппарата и нажимаем кнопку **«Ок»**.



После нажатия кнопки **«Ок»** в таблицу загрузится список событий за выбранный период времени только по игровому аппарату с номером **0001**.

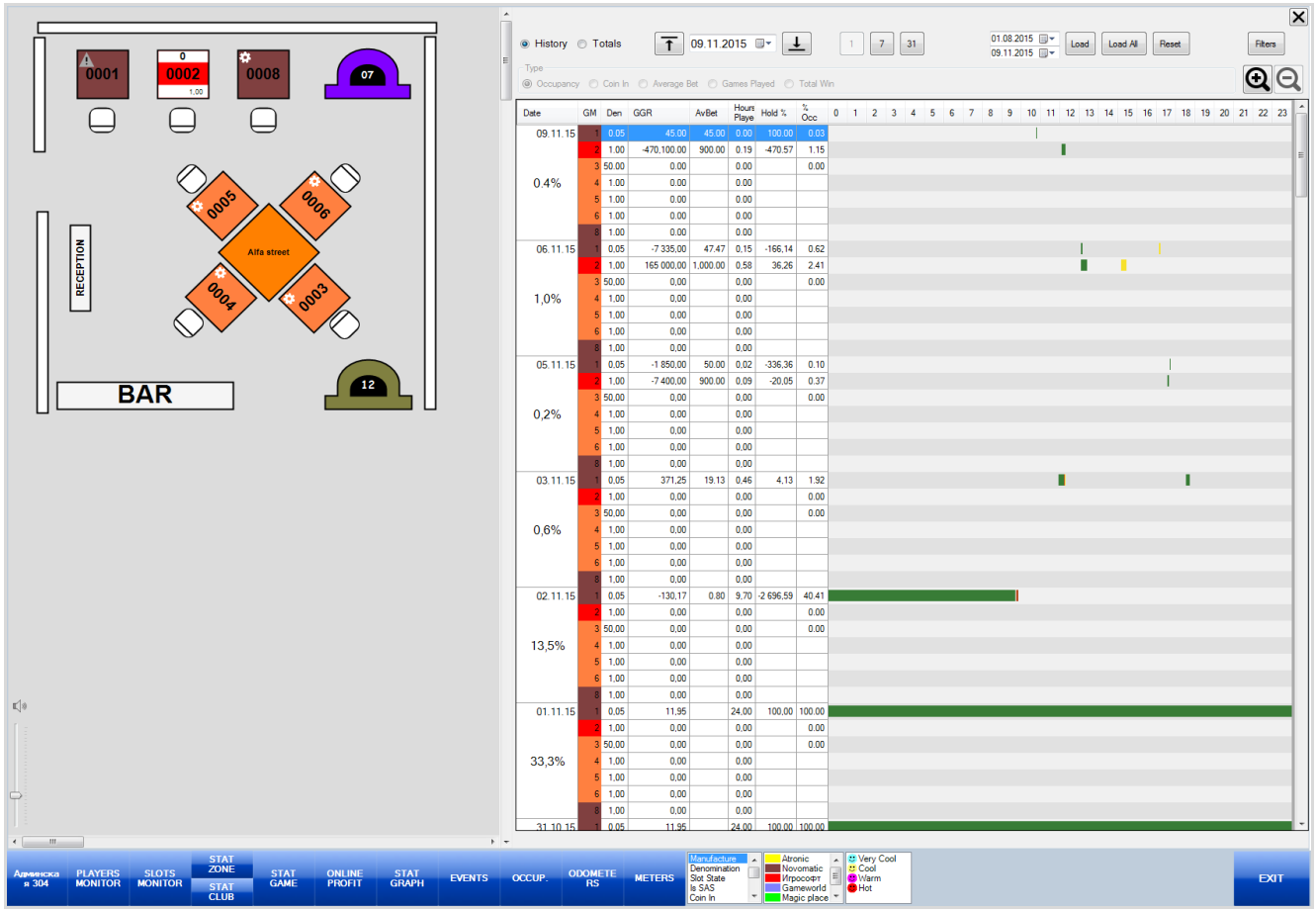


Если вы хотите распечатать эти данные, то необходимо нажать на кнопку .

Аналогичным образом можно фильтровать данные в таблице по типу событий, производителям аппаратов и дате события на любой из вкладок формы **«Events»**.

7.6.10 Статистика и анализ загруженности игровых аппаратов (Slot Tracking).

Чтобы просмотреть статистику и проанализировать загруженность игровых аппаратов по зонам клуба необходимо воспользоваться формой **«Новый план зала»**, для открытия которой нужно в главном меню системы выбрать **«Игровые аппараты»** → **«Мониторинг»** → **«Новый план зала»**.



С помощью данной формы можно в режиме он-лайн наблюдать не только за состоянием игровых аппаратов, но и узнать:

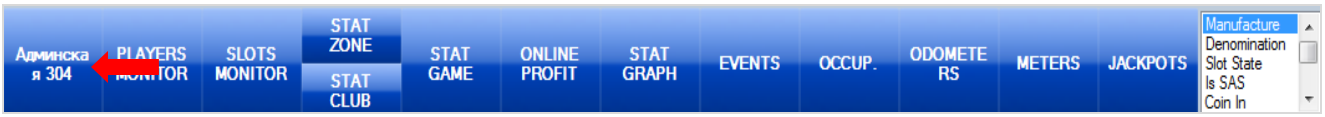
- кто, когда и сколько времени играл на аппарате (если игрок с картой);
- величину средней ставки на каждом аппарате;
- величину чистого дохода каждого аппарата;
- на каких аппаратах играют чаще;
- в какое время суток аппараты загружены больше или меньше всего;
- загруженность аппаратов в разрезе по дням, неделям, месяцам, кварталу, годам.

Владея такой информацией можно организовать игровую зону так, чтобы аппараты использовались наиболее эффективно, т.е. приносили максимальный доход.

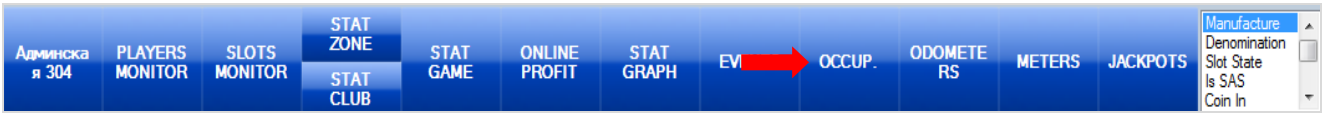
➢ **<u>Просмотр статистики и анализ загруженности игровых аппаратов.</u>**

Порядок действий:

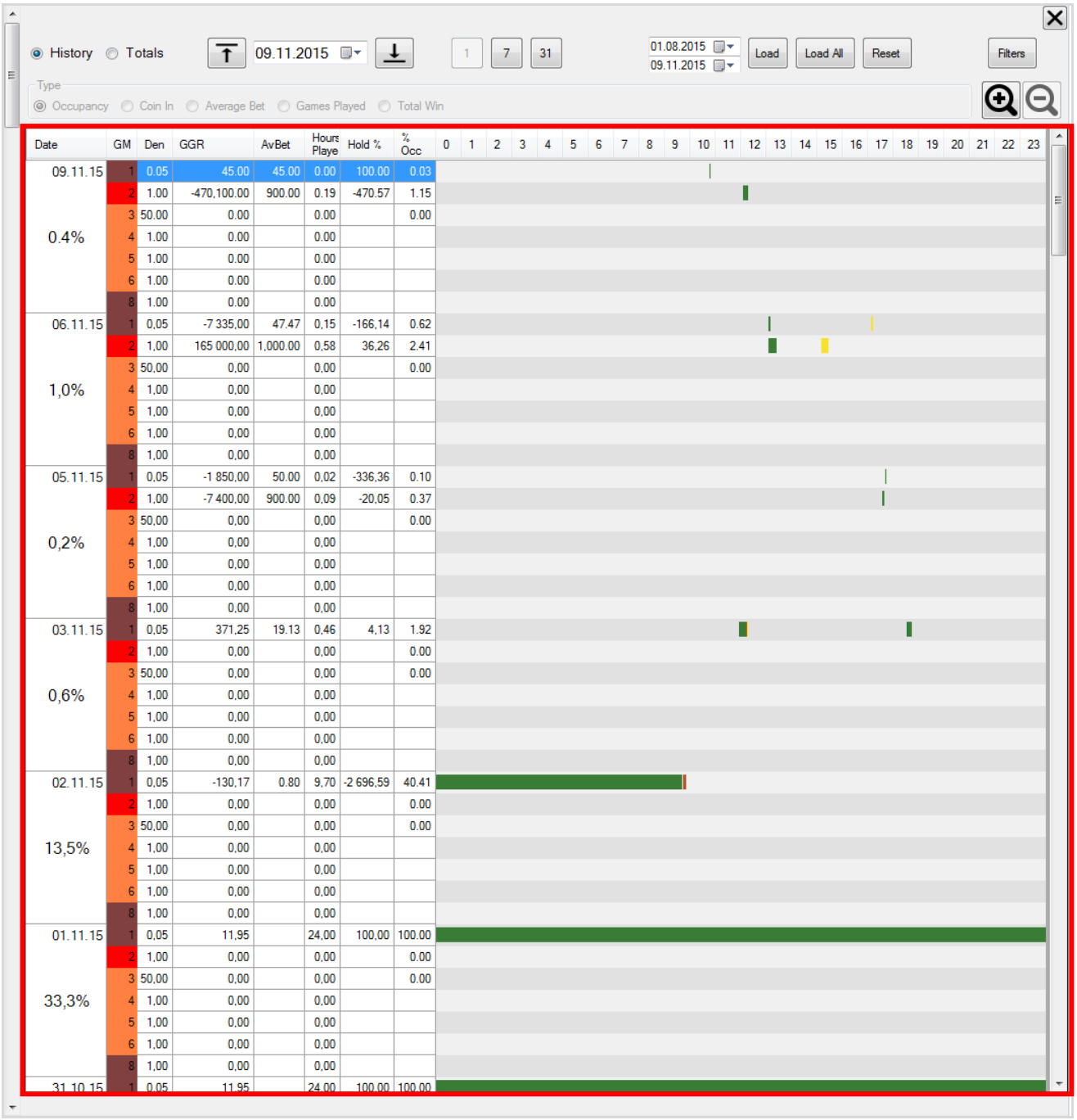
1. Выберите зону размещения игровых аппаратов, нажав на панели управления кнопку выбора зоны.



2. Когда откроется выбранная зона, нажмите кнопку **«OCCUP»** (сокр. от **occupancy**).



После нажатия кнопки справа откроется форма, в которой будут отображаться показатели загруженности и отдачи каждого игрового аппарата выбранной зоны в разрезе по дням.



Date	GM	Den	GGR	AvBet	Hours Playe	Hold %	% Occ
09.11.15	1	0.05	45.00	45.00	0.00	100.00	0.03
	2	1.00	-470,100.00	900.00	0.19	-470.57	1.15
	3	50.00	0.00		0.00		0.00
0.4%	4	1.00	0.00		0.00		
	5	1.00	0.00		0.00		
	6	1.00	0.00		0.00		
	8	1.00	0.00		0.00		
06.11.15	1	0,05	-7 335,00	47.47	0,15	-166,14	0.62
	2	1,00	165 000,00	1,000.00	0,58	36,26	2.41
	3	50,00	0,00		0,00		0.00
1,0%	4	1,00	0,00		0,00		
	5	1,00	0,00		0,00		
	6	1,00	0,00		0,00		
	8	1,00	0,00		0,00		
05.11.15	1	0,05	-1 850,00	50.00	0,02	-336,36	0.10
	2	1,00	-7 400,00	900.00	0,09	-20,05	0.37
	3	50,00	0,00		0,00		0.00
0,2%	4	1,00	0,00		0,00		
	5	1,00	0,00		0,00		
	6	1,00	0,00		0,00		
	8	1,00	0,00		0,00		
03.11.15	1	0,05	371,25	19.13	0,46	4,13	1.92
	2	1,00	0,00		0,00		0.00
	3	50,00	0,00		0,00		0.00
0,6%	4	1,00	0,00		0,00		
	5	1,00	0,00		0,00		
	6	1,00	0,00		0,00		
	8	1,00	0,00		0,00		
02.11.15	1	0,05	-130,17	0.80	9,70	-2 696,59	40.41
	2	1,00	0,00		0,00		0.00
	3	50,00	0,00		0,00		0.00
13,5%	4	1,00	0,00		0,00		
	5	1,00	0,00		0,00		
	6	1,00	0,00		0,00		
	8	1,00	0,00		0,00		
01.11.15	1	0,05	11,95		24,00	100,00	100.00
	2	1,00	0,00		0,00		0.00
	3	50,00	0,00		0,00		0.00
33,3%	4	1,00	0,00		0,00		
	5	1,00	0,00		0,00		
	6	1,00	0,00		0,00		
	8	1,00	0,00		0,00		
31.10.15	1	0,05	11,95		24,00	100,00	100.00

Примечание: Период, за который данные по загруженности игровых аппаратов доступны для просмотра и анализа, начинается со дня использования модуля «Новый план зала» и заканчивается текущим днём. Таймаут обновления данных для текущего дня составляет 1 минуту.

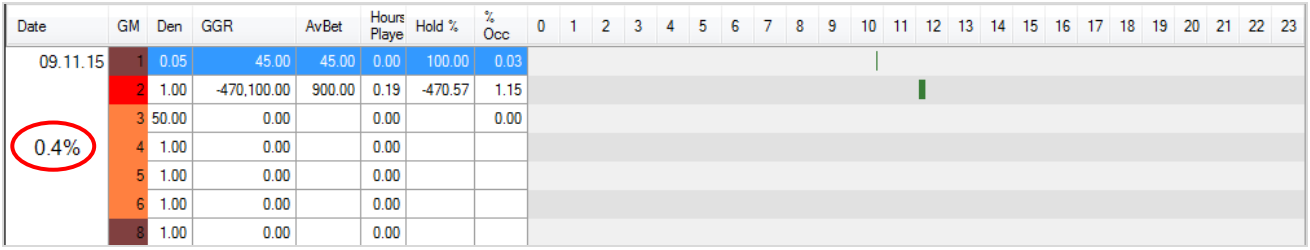
В таблице содержатся следующие показатели:

Показатели	Описание	Формула
Date	Календарная дата дня, за который предоставлены данные (сверху текущий день, далее вниз по убыванию)	*Загружается из системы*
GM	Номера игровых аппаратов по порядку (сверху вниз по возрастанию), цветом обозначен производитель	*Загружается из системы*
Den	Деноминация, установленная на игровом аппарате	*Загружается из системы*
GGR	Gross Gaming Revenue – чистый доход аппарата за указанный период времени	*GGR = Total Bet - Total Won*
AvBet	Average Bet - средняя ставка на аппарате (отношение суммы ставок к количеству спинов)	*AvBet = (Σ Wagers) / Wagers Count*
HoursPlayed	Hours Played – количество часов, в течение которых аппарат был занят (на нём играли)	*Загружается из системы*
Hold %	Hold % (Hours Edge) – величина, равная разнице 100 % и реального процента отдачи аппарата за указанный период	*Hold % = (Total Bet - Total Won) / Total Bet*
Occ %	Occ (Percent of occupancy) – процент времени загруженности аппарата	*Occ % = (Hours Played / Total Hours) * 100*
0 – 23 (ч)	Шкала времени от 0:00 до 23:00 (ч) с отображением периодов, когда игровой аппарат был занят или свободен	*Загружается из системы*

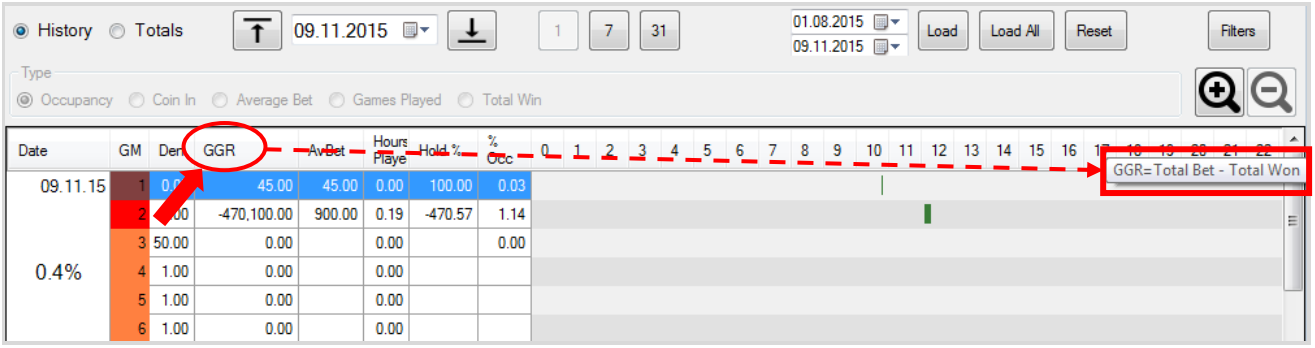
Обозначение переменных в формулах:

Переменные	Описание
Total Bet	Общая сумма ставок
Total Won	Общая сумма выигрышей
Σ Wagers	Сумма ставок, сделанных на аппарате
Wagers Count	Количество спинов сделанных на аппарате
Total Hours	Время, в течение которого аппарат был включен (как правило 24ч)

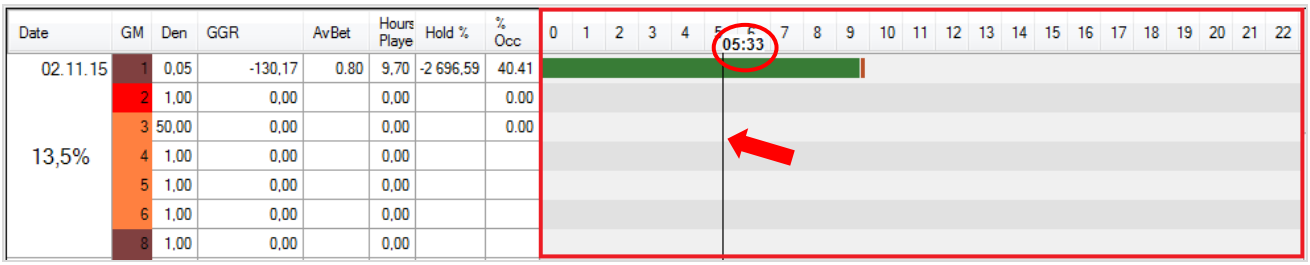
Дополнительно в первой колонке таблицы (Date), обозначающей период, отображается **процент времени загруженности аппаратов (Occ %) в среднем за этот период** (за день, неделю, квартал и т.д.).



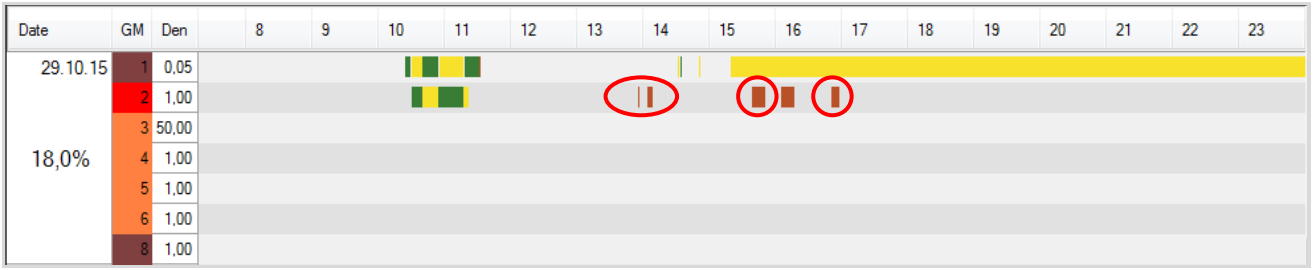
Формулы по рассчитываемым показателям можно посмотреть во всплывающей подсказке, если навести курсор мыши на его обозначение в шапке таблицы.



Также обратите внимание, что шкала времени имеет бегунок для поминутной детализации времени. Он отображается в виде вертикальной черной линии при наведении курсора в любое место данной области. Сверху над линией отображается время в формате ЧЧ:ММ.



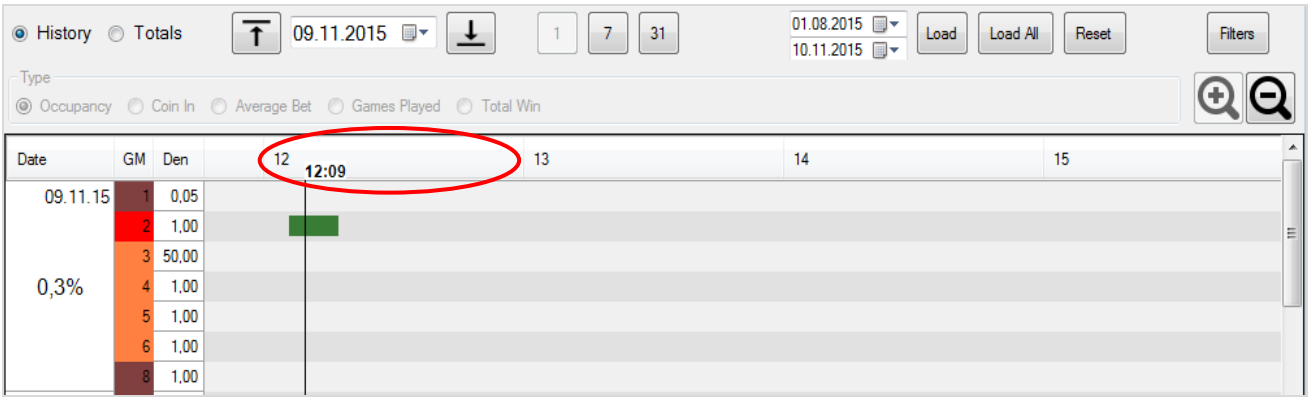
Горизонтальными линиями (цвет зависит от игрока) на графике отмечены промежутки времени, в течение которых игровые аппараты были заняты, т.е. на них играли.



Для удобства на графике используются следующие условные обозначения:

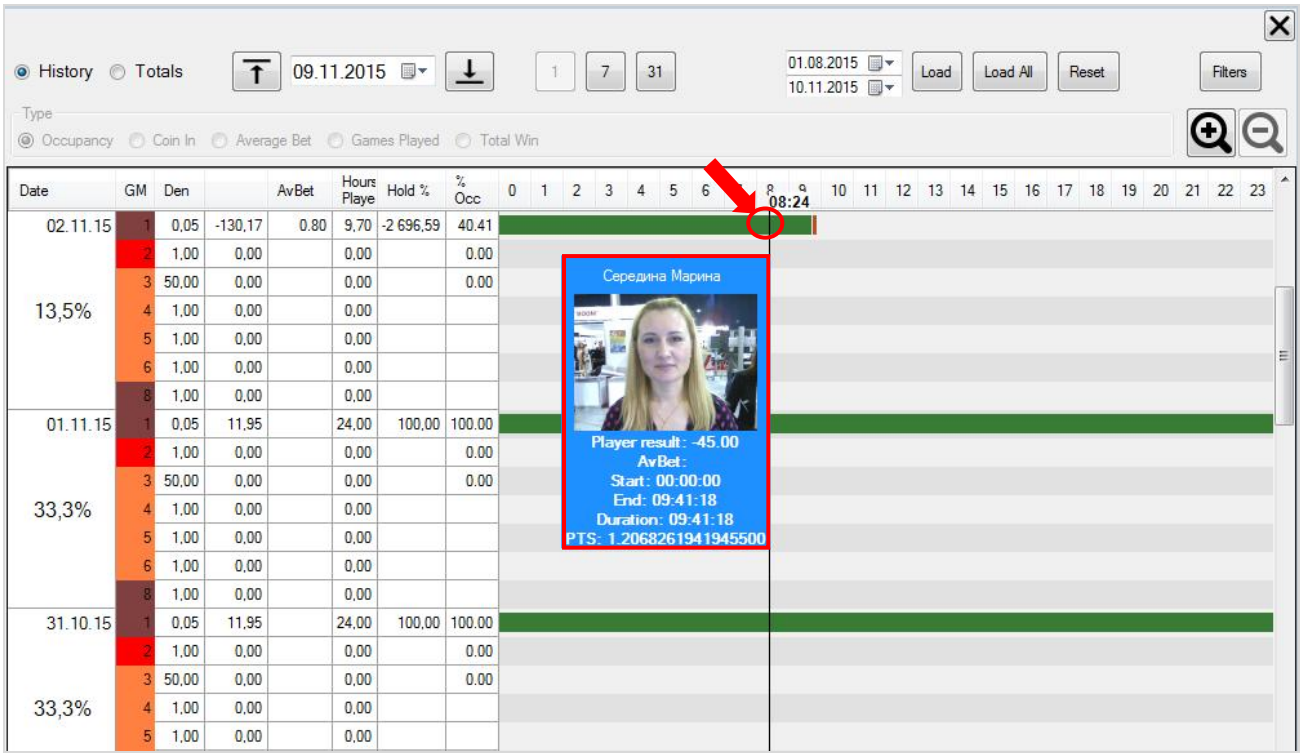
Обозначение	**Значение**
,	Зеленая/желтая линия означает, что в данный промежуток времени на аппарате играл игрок с картой. Два цвета используются для разграничения сессий.
	Коричневая линия означает, что в данный промежуток времени на аппарате играл игрок без карты.

Для более детального рассмотрения графика занятости игровых аппаратов можно воспользоваться кнопкой **«Лупа»**, расположенной справа над графиком. При нажатии на кнопку временная шкала графика растягивается, при нажатии на кнопку - временная шкала сужается.

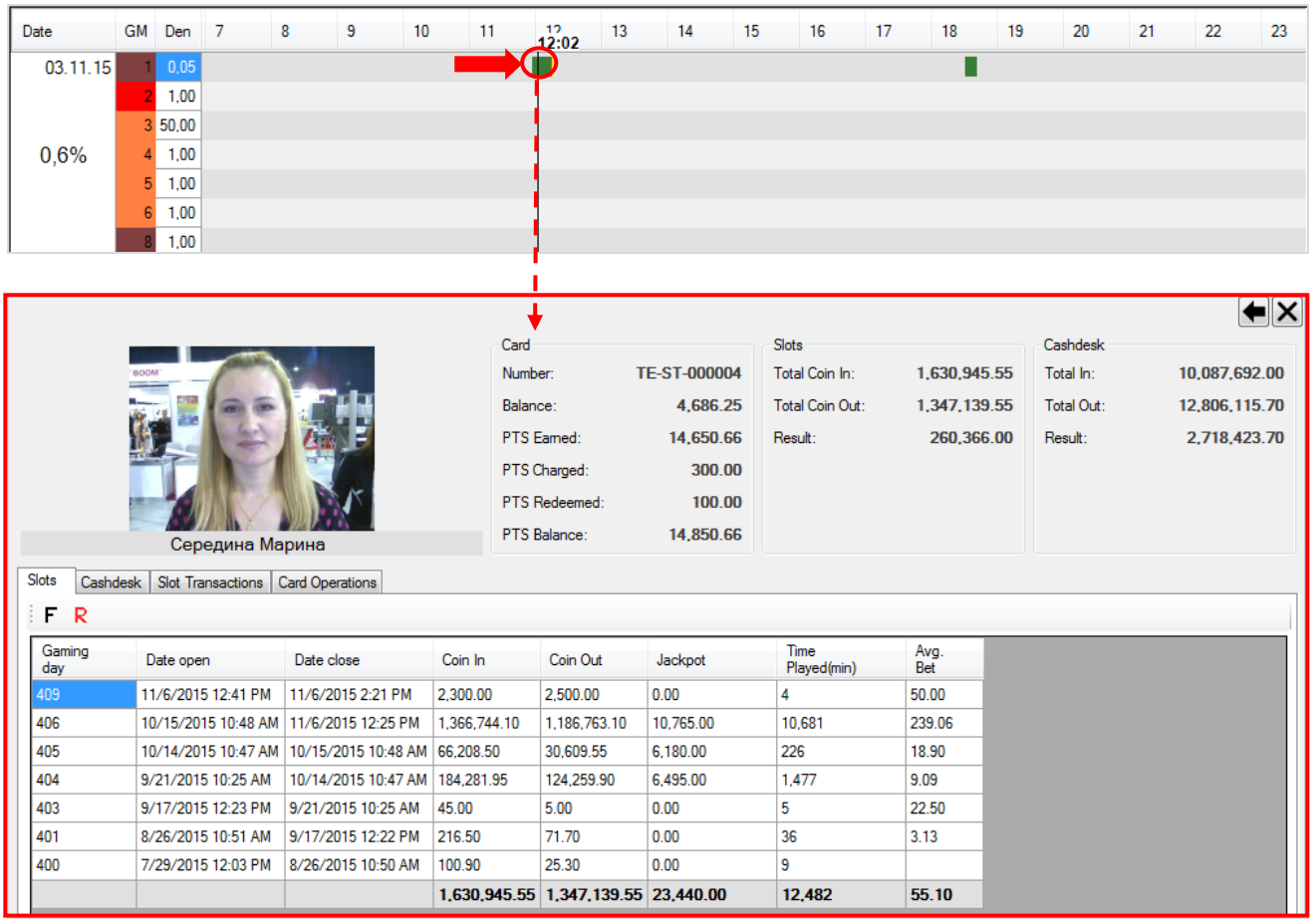


Также из графика можно узнать, кто играл на аппарате (если игрок с картой) и результаты игры. Для этого необходимо на графике навести курсор на любой промежуток времени, когда данный аппарат был занят, и во всплывающем окне отобразится следующая информация:

- **Имя и фамилия игрока** (если игрок с картой).
- **Фото игрока** (при наличии фото и если игрок с картой).
- **Result** – результат игры:
  - отрицательная сумма - проигрыш,
  + положительная сумма - выигрыш.
- **AvBet** – величина средней ставки.
- **Start** – время начала сессии (чч:мм:сс).
- **End** – время окончания сессии (чч:мм:сс).
- **Duration** – продолжительность сессии (чч:мм:сс).
- **PTS** – текущий баланс PTS.



Кликом левой кнопкой по зелёной/желтой линии открывается форма **«Player Tracking Statistic»** с детальной статистикой по игроку в разрезе по игровым дням (подробнее об этом см. в п. «Player Tracking Statistic»).



Для возврата на форму **«Slot Tracking»** необходимо воспользоваться кнопкой в верхнем правом углу, для закрытия формы – кнопкой .

По умолчанию в таблице отображается статистика загруженности и отдачи по всем игровым аппаратам зоны за текущий месяц и 3 предыдущих месяца в разрезе по дням, текущий день расположен первым сверху, далее вниз по убыванию. Для быстрого перехода к нужным датам необходимо использовать соответствующие кнопки над таблицей:



- для быстрого перехода к текущей дате.

- для быстрого перехода к начальной дате всего периода.

29.04.2015 - для быстрого перехода к определённой дате (выбрать и выпадающего календаря).

В случае если нужно просмотреть данные за другой период, то необходимо воспользоваться ещё одним фильтром с установкой начала и окончания периода.





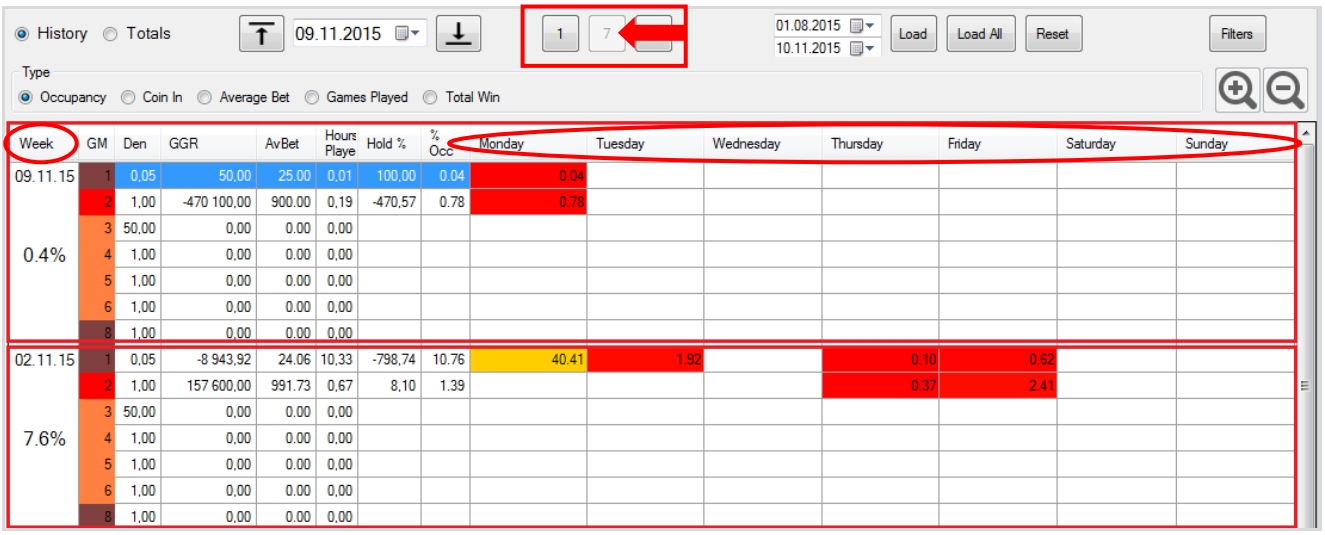
1. Выберите дату начала периода.
2. Выберите дату окончания периода.
3. Нажмите кнопку Load для загрузки данных.

Для сброса установок фильтра необходимо воспользоваться кнопкой Reset. После её нажатия в таблицу будут загружены данные за период, установленный по умолчанию - 4 последних месяца.

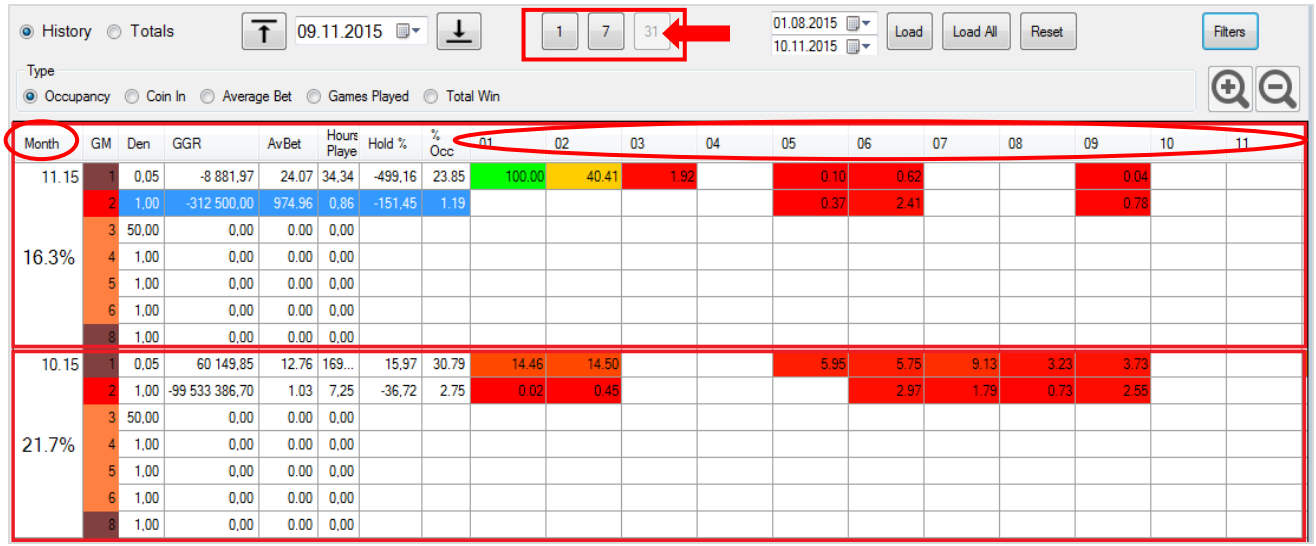
Если нажать кнопку Load All, то в таблицу будут загружены данные за всё время существования зоны.

Также данные в таблице можно группировать по неделям, месяцам, кварталам и годам следующим образом:

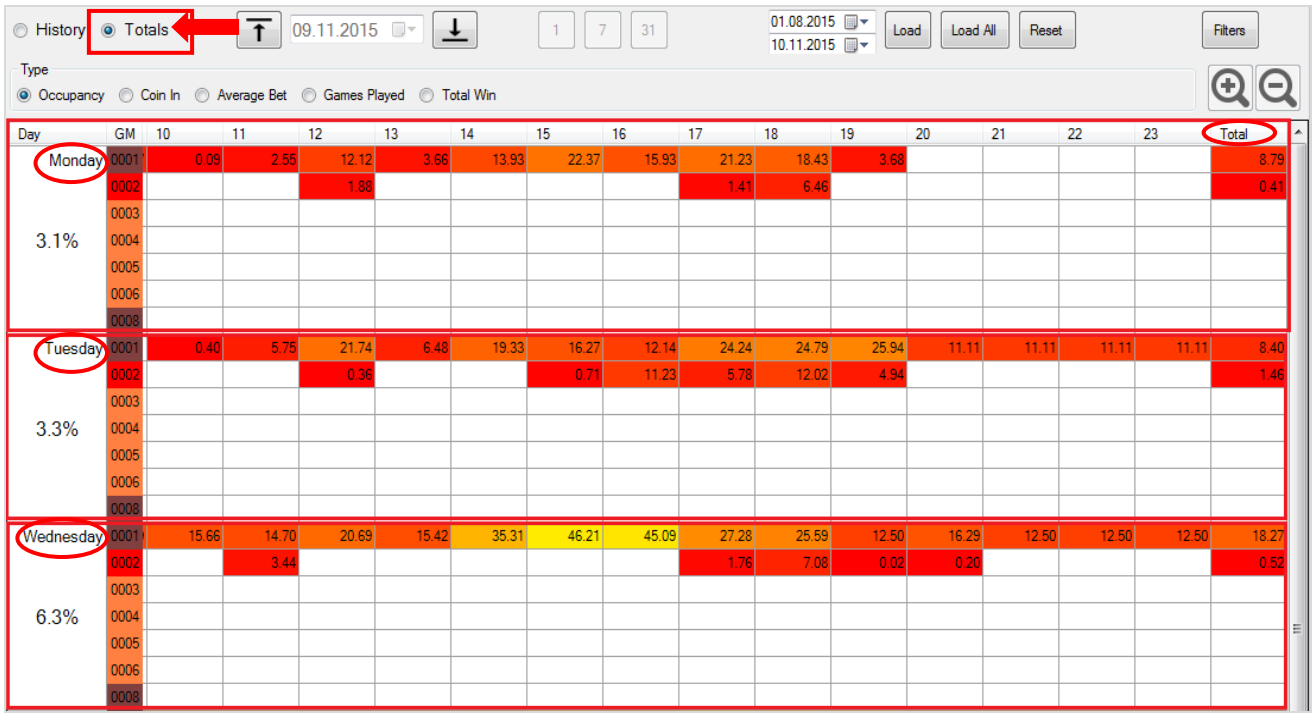
✓ По **неделям**, нажав на кнопку 7. В этом случае в таблице будут отображаться показатели, сгруппированные по неделям. В правой части таблицы, вместо графика занятости, для каждого аппарата будет отображаться показатель загруженности в разрезе по дням недели (**Monday – Sunday**).



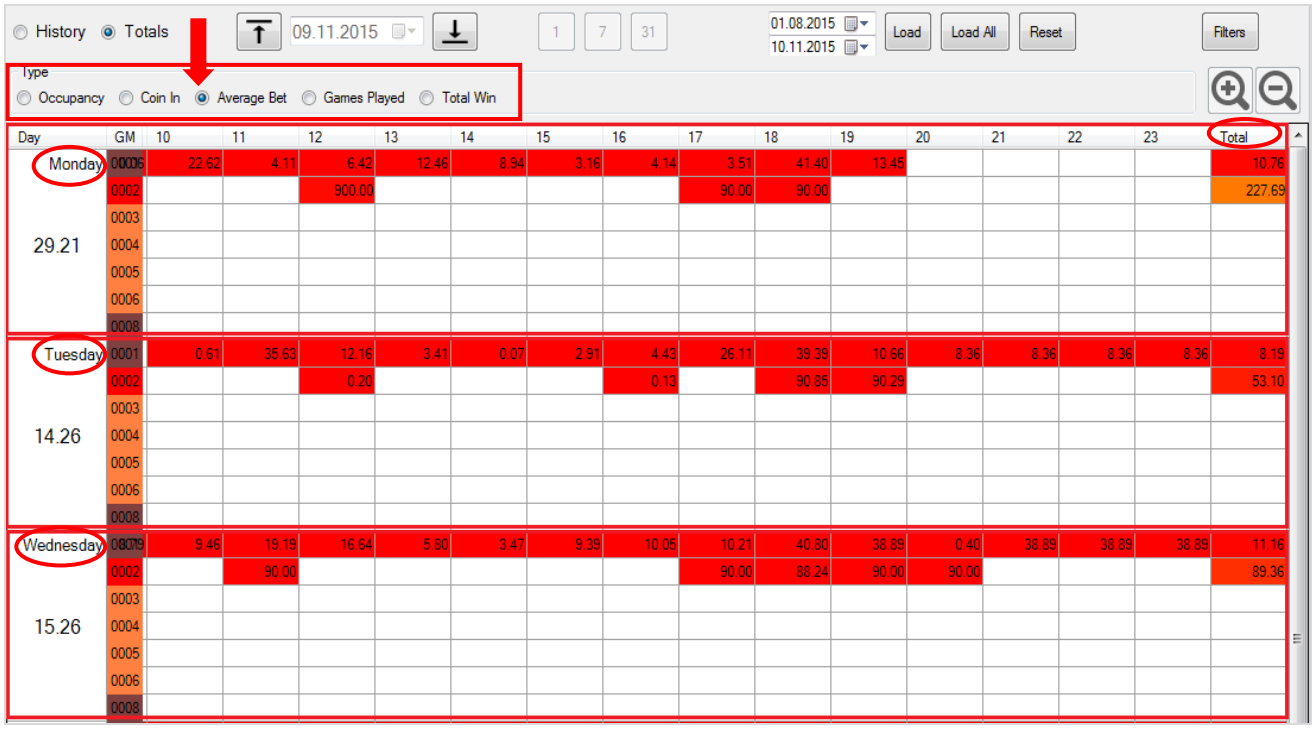
✓ По **месяцам**, нажав на кнопку 31. В этом случае в таблице будут отображаться показатели, сгруппированные по месяцам. В правой части таблицы, вместо графика занятости, для каждого аппарата будет отображаться показатель загруженности в разрезе по дням месяца (**01 – 31**).



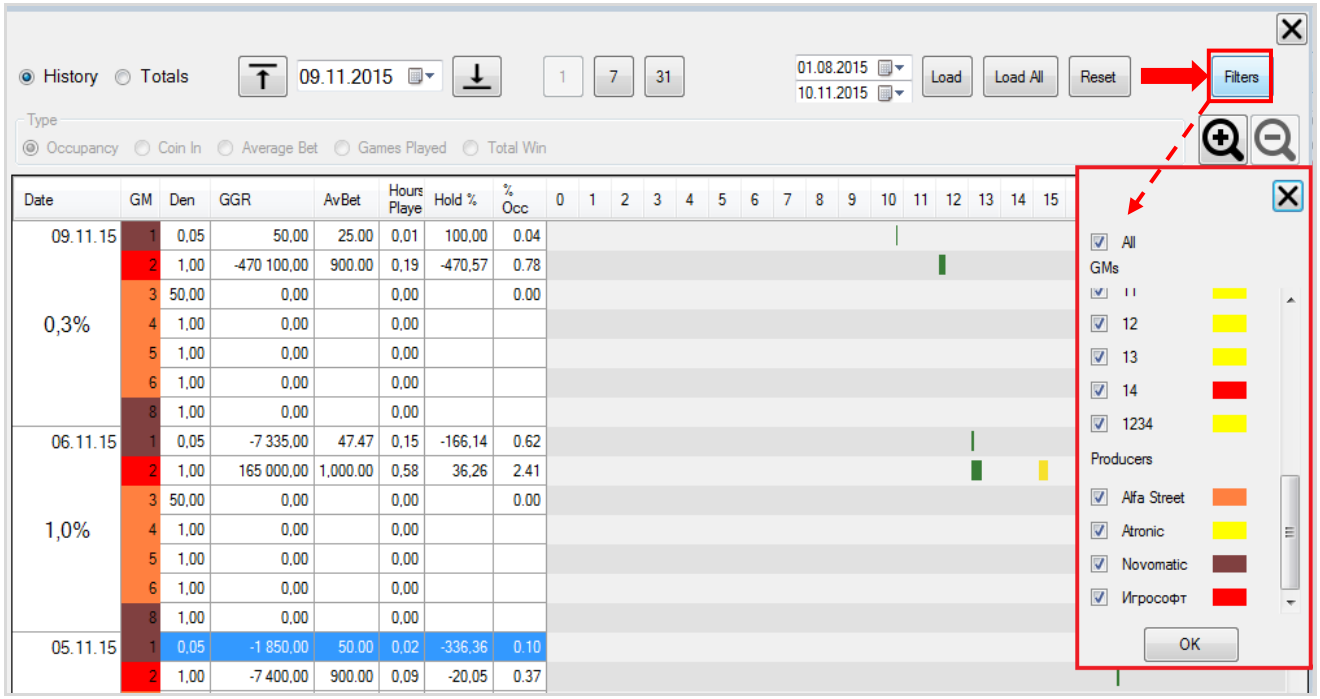
✓ По **дням недели**, установив на верхней панели метку в значение **«Totals»**. В этом случае в таблице будут отображаться показатели в разрезе по **дням недели: понедельникам, вторникам, средам и т.д.** В правой части таблицы, вместо графика занятости, для каждого аппарата будет отображаться показатель загруженности (Occupancy) в разрезе по часам (**0 – 23**), в последней колонке **«Total»** - суммарно за все понедельники, вторники и т.п.



При группировке данных по дням недели в таблице по умолчанию отображается статистика только по показателю **Occupancy**. Для просмотра статистики по другим показателям игровых аппаратов (Coin In, Average Bet, Games Played, Total Win) необходимо воспользоваться строкой **«Type»**. Выберите меткой любой из показателей, и в таблицу загрузится статистика по нему также в разрезе по дням недели.



Дополнительно можно фильтровать данные по игровым аппаратам и производителям. Чтобы задать фильтр, необходимо нажать кнопку Filters, расположенную справа над таблицей. После нажатия кнопки развернётся окно для выбора параметров.



Задайте параметры фильтра, установив галочки только в нужных позициях, и нажмите кнопку OK, чтобы применить фильтр.

Параметры для фильтрации данных.

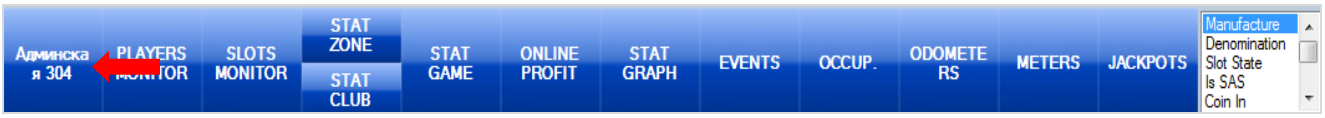
Фильтр		Результат фильтрации
GMs **(игровые аппараты)**	All	В таблице будут отображаться данные по всем игровым аппаратам зоны, если галочка установлена.
	1 2 3 4 5	В таблице будут отображаться данные только по выбранным игровым аппаратам (отмечены галочкой).
Producers **(производители)**	Gaminator Gaminator16 Hot Spot V +	В таблице будут отображаться данные только по игровым аппаратам выбранных производителей (отмечены галочкой) и другим выбранным аппаратам (если отмечены галочкой в фильтре GMs).

7.6.11 Мониторинг счётчиков игровых аппаратов (Meters).

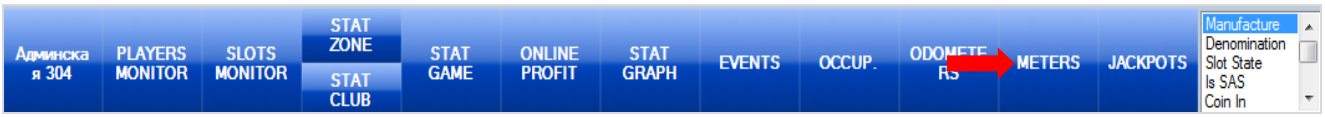
Для мониторинга счётчиков игровых аппаратов необходимо воспользоваться формой **«Новый план зала»**, для открытия которой нужно в главном меню системы выбрать **«Игровые аппараты» → «Мониторинг» → «Новый план зала»**.

Порядок действий:

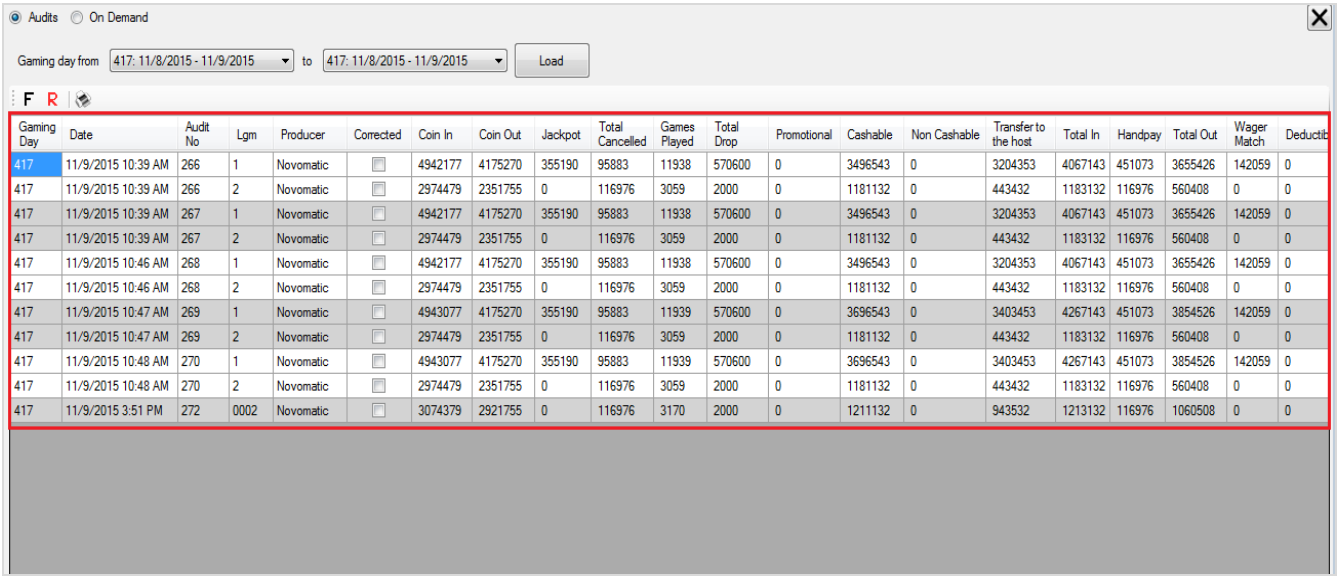
1. Выберите зону расположения аппаратов, нажав на панели управления кнопку выбора зоны.



2. Далее нажмите кнопку **«METERS»**.



После нажатия кнопки справа откроется форма с таблицей, в которой будут отображаться значения счётчиков всех игровых аппаратов за предыдущий игровой день в разрезе по аудитам.



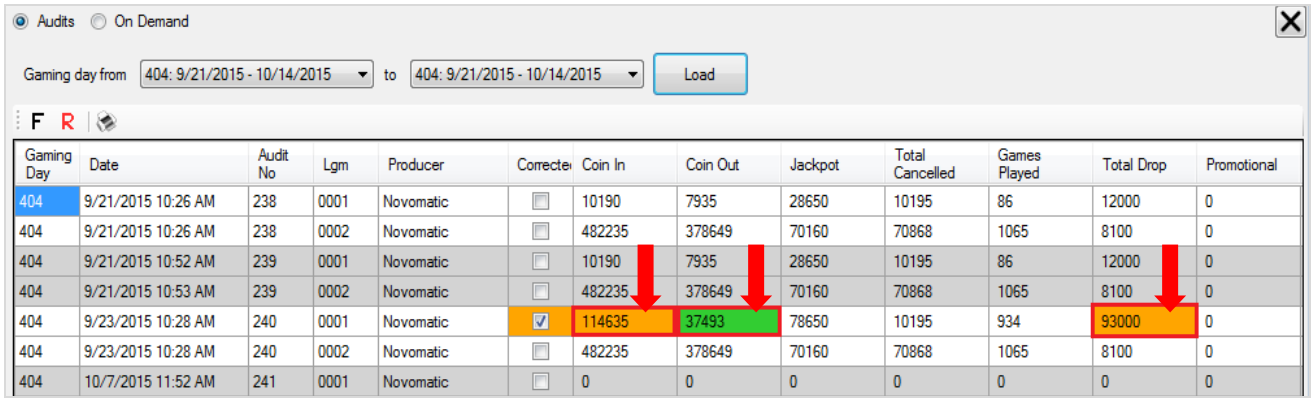
Gaming Day	Date	Audit No	Lgm	Producer	Corrected	Coin In	Coin Out	Jackpot	Total Cancelled	Games Played	Total Drop	Promotional	Cashable	Non Cashable	Transfer to the host	Total In	Handpay	Total Out	Wager Match	Deductib
417	11/9/2015 10:39 AM	266	1	Novomatic		4942177	4175270	355190	95883	11938	570600	0	3496543	0	3204353	4067143	451073	3655426	142059	0
417	11/9/2015 10:39 AM	266	2	Novomatic		2974479	2351755	0	116976	3059	2000	0	1181132	0	443432	1183132	116976	560408	0	0
417	11/9/2015 10:39 AM	267	1	Novomatic		4942177	4175270	355190	95883	11938	570600	0	3496543	0	3204353	4067143	451073	3655426	142059	0
417	11/9/2015 10:39 AM	267	2	Novomatic		2974479	2351755	0	116976	3059	2000	0	1181132	0	443432	1183132	116976	560408	0	0
417	11/9/2015 10:46 AM	268	1	Novomatic		4942177	4175270	355190	95883	11938	570600	0	3496543	0	3204353	4067143	451073	3655426	142059	0
417	11/9/2015 10:46 AM	268	2	Novomatic		2974479	2351755	0	116976	3059	2000	0	1181132	0	443432	1183132	116976	560408	0	0
417	11/9/2015 10:47 AM	269	1	Novomatic		4943077	4175270	355190	95883	11939	570600	0	3696543	0	3403453	4267143	451073	3854526	142059	0
417	11/9/2015 10:47 AM	269	2	Novomatic		2974479	2351755	0	116976	3059	2000	0	1181132	0	443432	1183132	116976	560408	0	0
417	11/9/2015 10:48 AM	270	1	Novomatic		4943077	4175270	355190	95883	11939	570600	0	3696543	0	3403453	4267143	451073	3854526	142059	0
417	11/9/2015 10:48 AM	270	2	Novomatic		2974479	2351755	0	116976	3059	2000	0	1181132	0	443432	1183132	116976	560408	0	0
417	11/9/2015 3:51 PM	272	0002	Novomatic		3074379	2921755	0	116976	3170	2000	0	1211132	0	943532	1213132	116976	1060508	0	0

В таблице отображаются следующие данные:

Показатели	Описание
Gaming Day	Порядковые номера игровых дней
Date	Дата и время проведения аудита
Audit No	Порядковые номера аудитов
Lgms	Номера игровых аппаратов
Producer	Производители игровых аппаратов
Corrected	Отмечено галочкой, если была сделана ручная или автоматическая коррекция счётчиков.
Счётчики	
Coin In	Сумма ставок на ИА

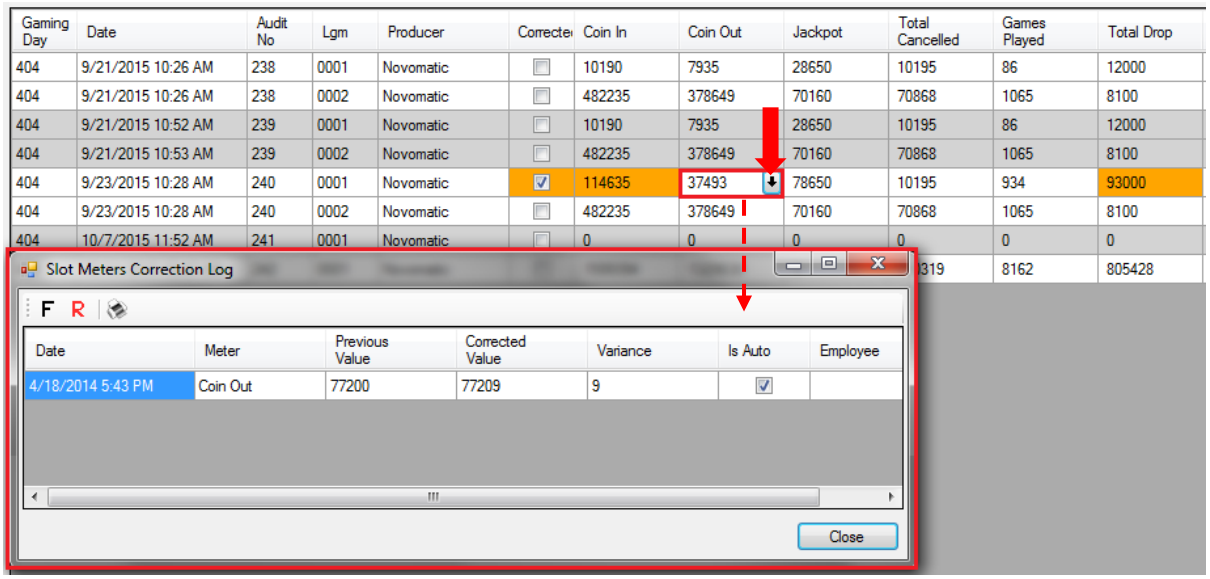
Coin Out	Сумма выигрышей на ИА (включая джекпоты)
Jackpot	Сумма выигрышей, превышающих допустимый лимит кредитов на аппарате
Total Cancelled	Сумма кредитов, снятых с аппарата за исключением: монеты, выданные через хоппер, и те, что учтены в Jackpot.
Games Played	Количество сыгранных игр (сессий) на аппарате
Total Drop	Общая сумма денег, внесённая на аппарат (всеми способами)
Promotional	Сумма внесённых на аппарат промо кредитов
Cashable	Сумма кредитов, внесённая на аппарат с карты
No Cashable	Сумма внесённых на аппарат промо кредитов (без обналичивания)
Transfer to the host	Сумма кредитов, снятых с аппарата на карту
Total In	Общая сумма денег, внесённая на аппарат (всеми способами)
Handpay	Сумма кредитов, снятая с аппарата с ключа и через купюроприёмник
Total Out	Общая сумма денег снятая с аппарата (всеми способами)
Wager Match	Бонусные счётчики
Deductible	
Non Deductible	
Cumulative Wins	-
True Coin In	Общая сумма денег, внесённая на аппарат через монетоприёмник
True Coin Out	Общая сумма денег снятая с аппарата через монетоприёмник
Total Bill In	Общая сумма денег, внесённая на аппарат через купюроприёмник
Total Handpay	Сумма кредитов, снятая с аппарата с ключа
Ticket In Regular	Сумма кредитов, внесённая на аппарат с тикета (билета)
Ticket In Restricted	Сумма кредитов, внесённая на аппарат с промо тикета (без обналичивания)
Ticket In Non Restricted	Сумма кредитов, внесённая на аппарат с промо тикета
Ticket Out Cashable	Сумма кредитов, снятая с аппарата через тикет (билет)
Ticket Out Restricted	Сумма кредитов, снятая с аппарата через промо тикет (без обналичивания)

В случае если была сделана корректировка значений счётчиков какого либо аппарата, то в таблице в колонке **Corrected** будет стоять галочка, а ячейки с изменёнными значениями выделены зелёным цветом (автоматическая корректировка) или оранжевым (ручная корректировка).



Gaming Day	Date	Audit No	Lgm	Producer	Corrected	Coin In	Coin Out	Jackpot	Total Cancelled	Games Played	Total Drop	Promotional
404	9/21/2015 10:26 AM	238	0001	Novomatic	☐	10190	7935	28650	10195	86	12000	0
404	9/21/2015 10:26 AM	238	0002	Novomatic	☐	482235	378649	70160	70868	1065	8100	0
404	9/21/2015 10:52 AM	239	0001	Novomatic	☐	10190	7935	28650	10195	86	12000	0
404	9/21/2015 10:53 AM	239	0002	Novomatic	☐	482235	378649	70160	70868	1065	8100	0
404	9/23/2015 10:28 AM	240	0001	Novomatic	☑	114635	37493	78650	10195	934	93000	0
404	9/23/2015 10:28 AM	240	0002	Novomatic	☐	482235	378649	70160	70868	1065	8100	0
404	10/7/2015 11:52 AM	241	0001	Novomatic	☐	0	0	0	0	0	0	0

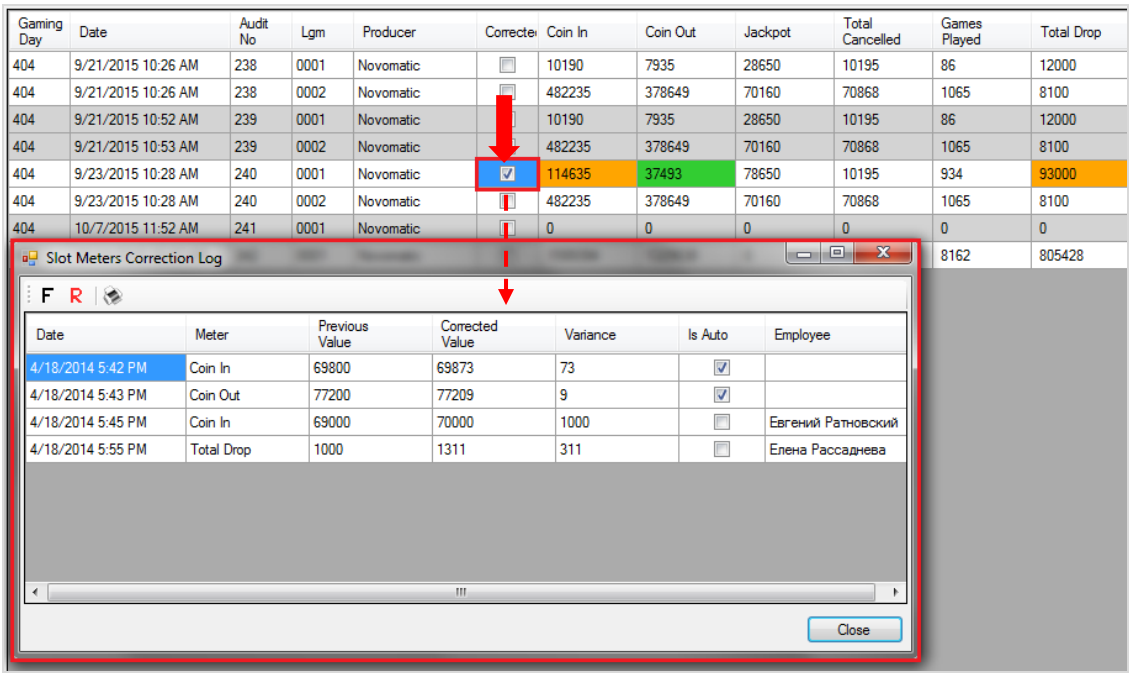
Чтобы посмотреть, когда и кем была сделана корректировка, необходимо навести курсор на ячейку и нажать на появившуюся стрелку. В результате в отдельном окне откроется лог коррекций выбранного счётчика.



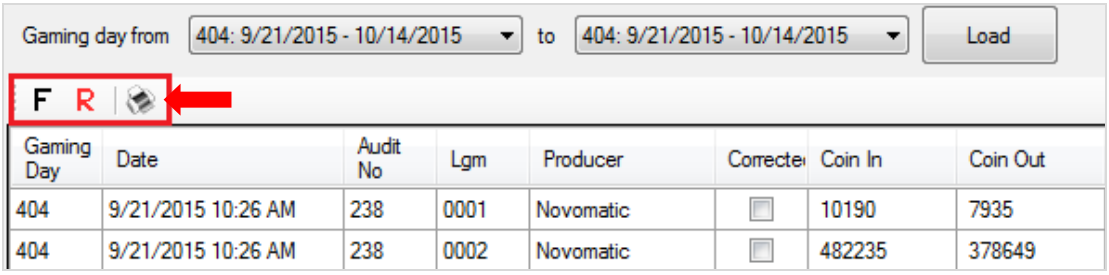
В таблице лога можно увидеть следующую информацию:

Показатели	Описание
Date	Дата и время, когда была сделана коррекция счётчика
Meter	Название счётчика
Previous Value	Предыдущее значение счётчика
Corrected Value	Новое значение счётчика
Variance	Разница между новым и предыдущим значениями счётчика ***Variance = Corrected Value - Previous Value***
Is Auto	Отмечено галочкой, если коррекция была автоматическая
Employee	Будет отображаться фамилия и имя сотрудника, если коррекция была сделана вручную

Двойным кликом по ячейке с галочкой открывается лог со списком всех счётчиков аппарата, по которым были сделаны корректировки.

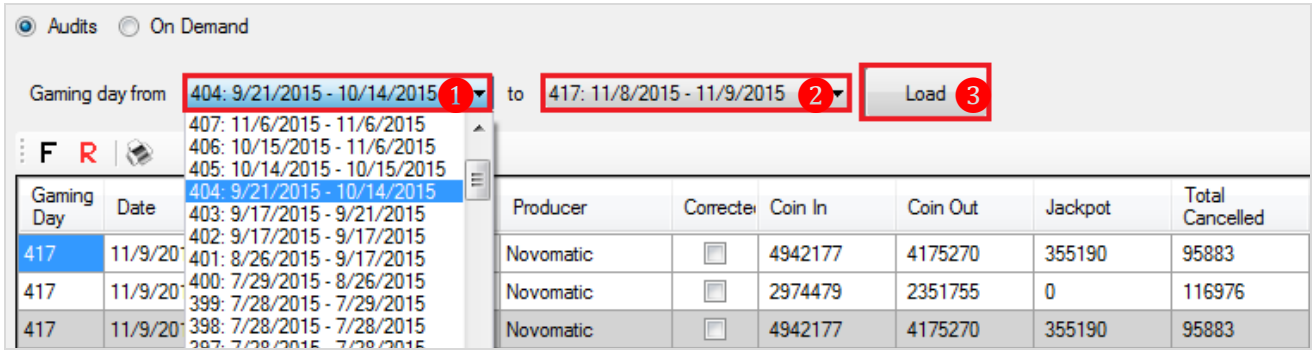


Обращаем внимание, что в данной форме действует стандартная система фильтрации, поиска данных и печати отчета.



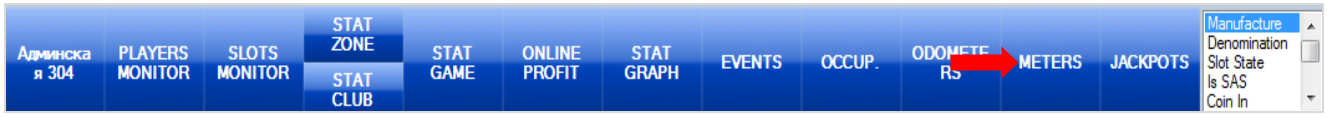
По умолчанию в таблицу «**Meters**» загружаются результаты аудита ИА за предыдущий игровой день. Чтобы посмотреть данные за другой день или период, то необходимо воспользоваться фильтром над таблицей.

1. Выберите игровой день начала периода.
2. Выберите игровой день окончания периода.
3. Нажмите кнопку  для загрузки данных.

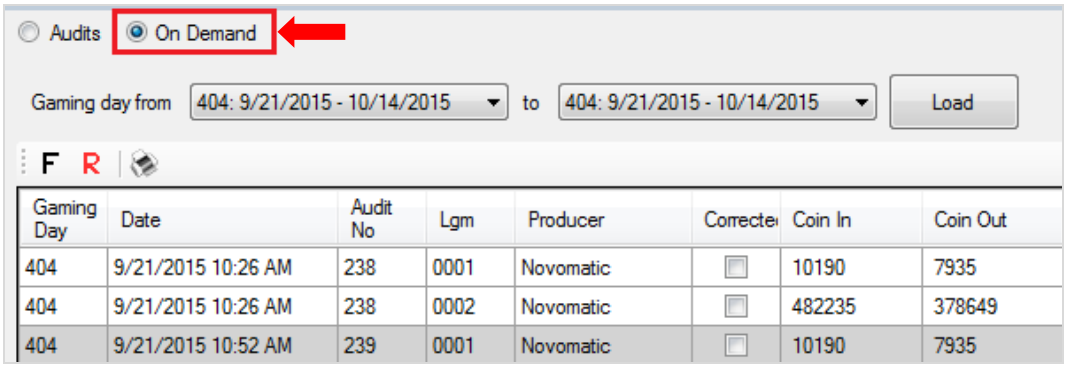


Также на форме «**Meters**» можно загрузить для просмотра значения счётчиков ИА на текущий момент времени в значениях счётчиков или валюте. Порядок действия следующий:

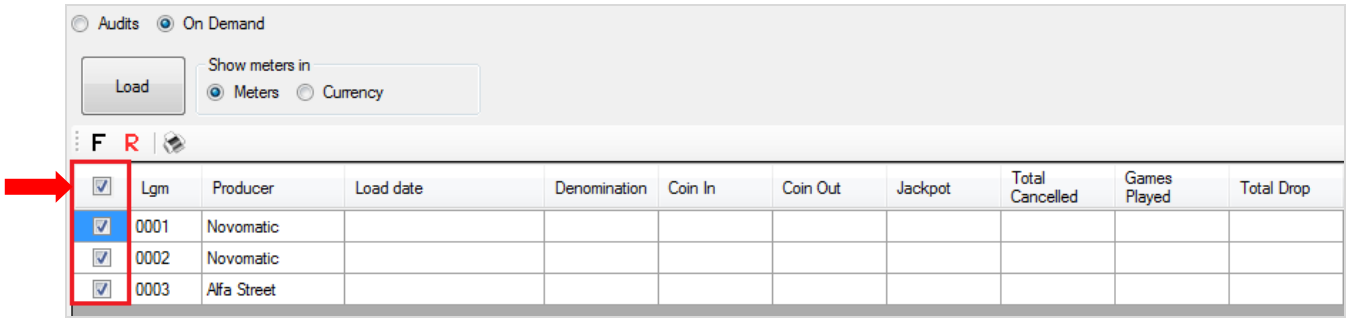
1. В форме «**Новый план зала**» на панели управления нажать кнопку «**METERS**».



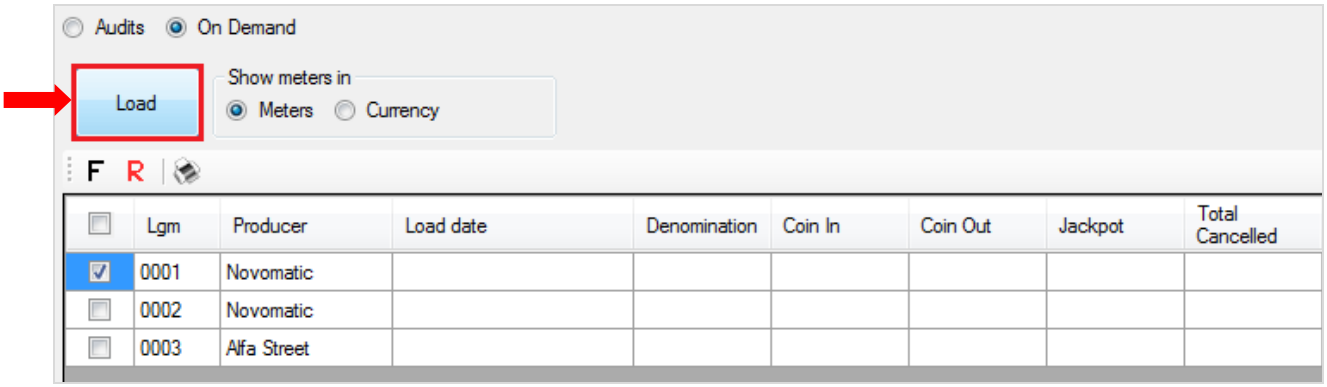
2. После нажатия кнопки справа откроется форма с таблицей, в которой будут отображаться значения счётчиков всех игровых аппаратов за предыдущий игровой день. В верхнем левом углу формы установить метку в значении «**On Demand**».



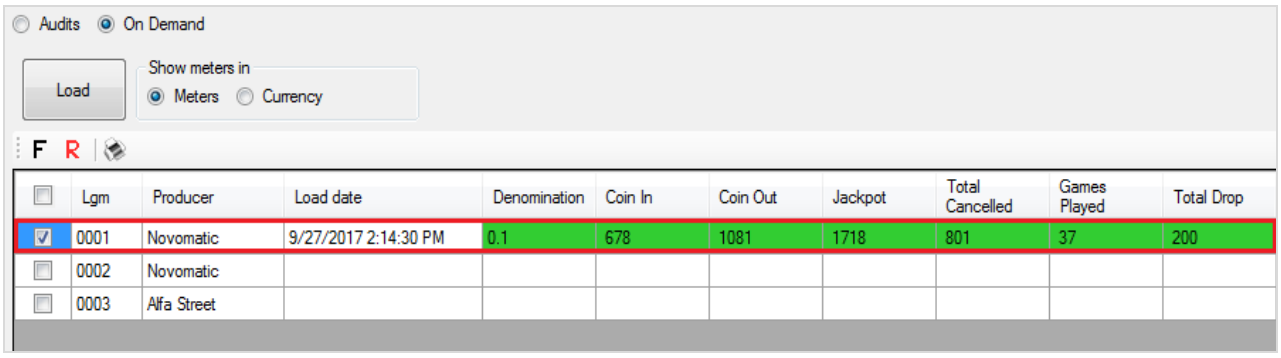
3. После нажатия кнопки откроется форма для загрузки значений счётчиков ИА. Здесь можно выбрать аппараты, значения счётчиков которых требуется загрузить. По умолчанию выбраны все аппараты (установлены галочки).



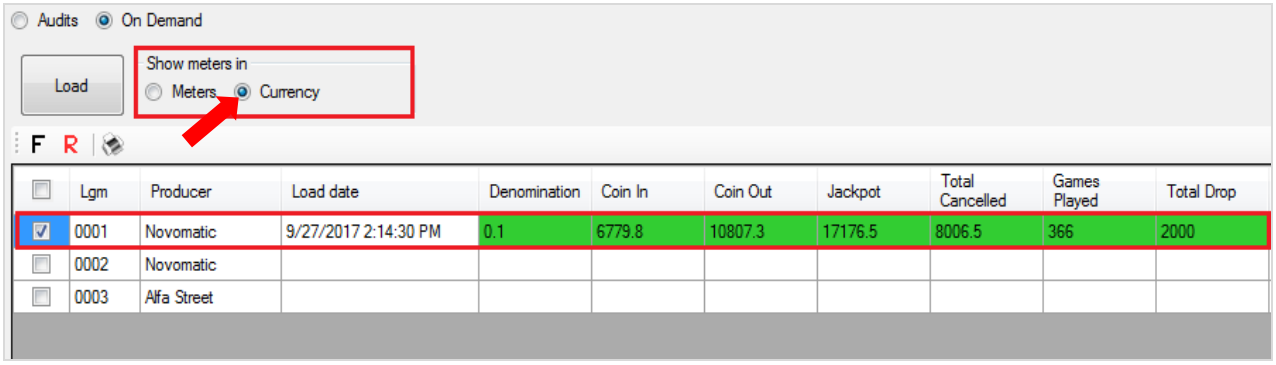
4. Для начала загрузки счётчиков ИА необходимо нажать кнопку **«Load»**.



По окончании загрузки значения счётчиков выбранных игровых аппаратов отобразятся в таблице.



Чтобы посмотреть значения счётчиков ИА в валюте клуба, в блоке **«Show meters in»** установите метку **«Currency»**. И значения счётчиков ИА в таблице отобразятся в валюте, т.е. с учётом деноминации.

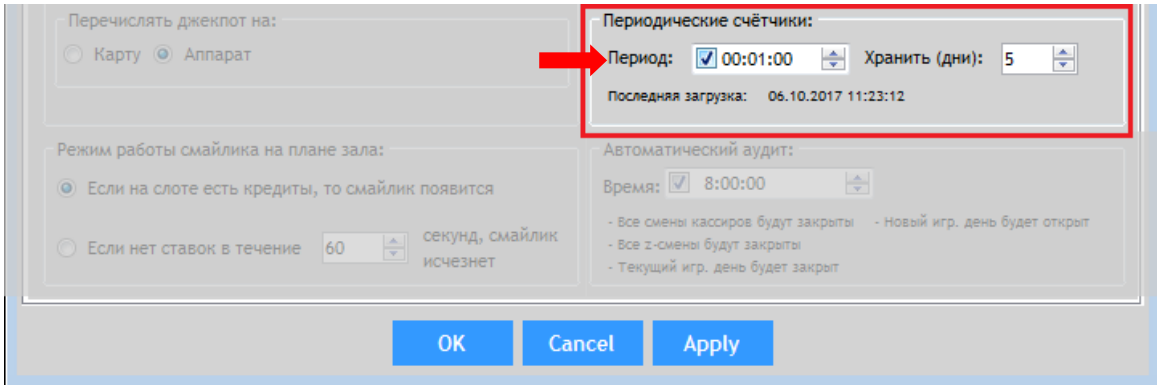


Для возврата к предыдущему режиму отображения значений счётчиков в блоке **«Show meters in»** установите метку **«Meters»**.

7.6.12 Мониторинг промежуточных значений счётчиков игровых аппаратов (Periodic meters).

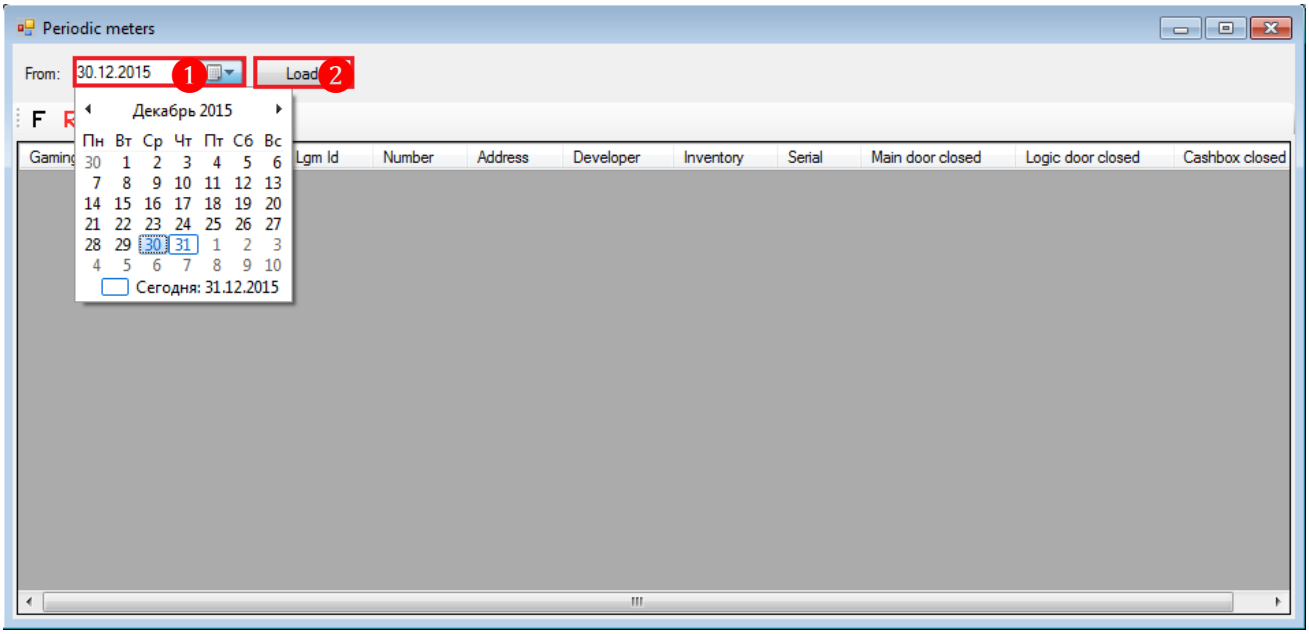
Показания всех счётчиков игровых аппаратов периодически фиксируются на сервере и доступны для загрузки и просмотра в форме **«Лог счётчиков»** (**«Игровые аппараты» → «Мониторинг» → «Лог счётчиков»**).

При необходимости в системе «SlotLogic» можно настроить автоматический опрос игровых аппаратов с загрузкой промежуточных значений их счётчиков с заданной периодичностью. Для этого необходимо в настройках опций игровых аппаратов («Настройки» → «Игровые аппараты» → «Настройки») на вкладке **«General»** в опции **«Periodic meters»** установить галочку и задать время (чч:мм:сс), через которое система будет автоматически выполнять опрос аппаратов и фиксировать значения их электронных и механических счётчиков, а также срок хранения полученных данных.

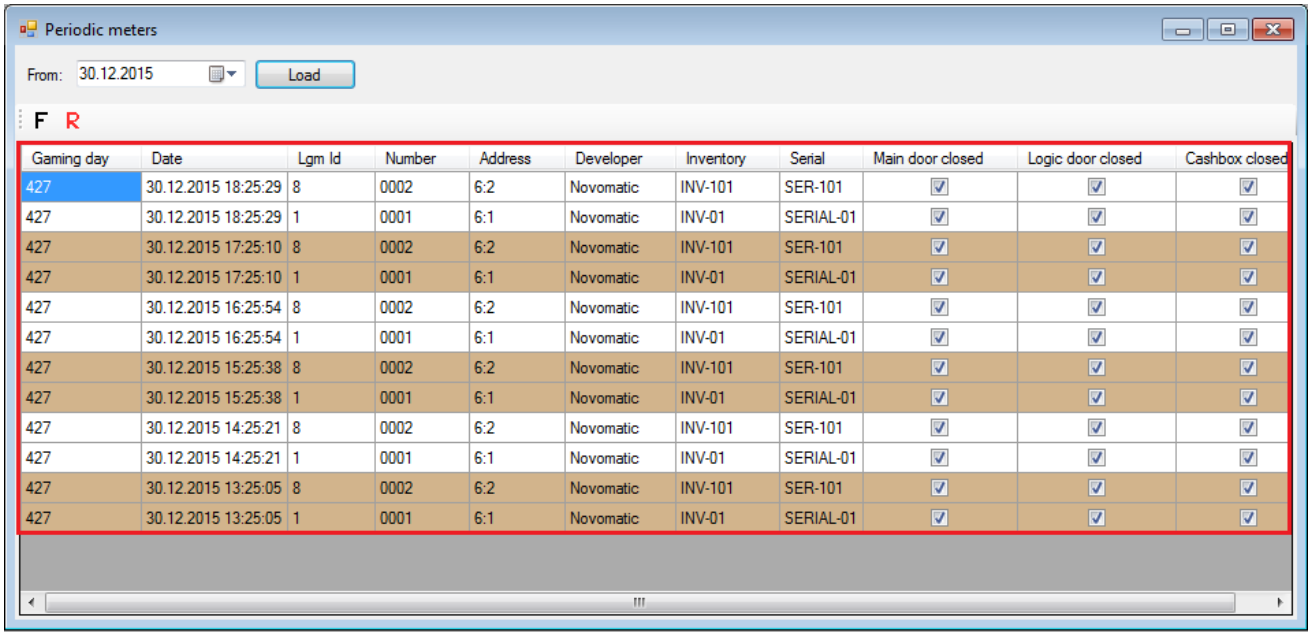


Примечание: Если галочка в опции «Periodic meters» не установлена, то автоопрос ИА выполняться не будет.

Просмотр фиксируемых с заданной периодичностью значений счётчиков ИА доступен на форме «**Periodic meters**», для открытия которой необходимо в главном меню системы **«Slots» - «Monitoring» - «Periodic meters»**. Для выбора дня, за который нужно посмотреть данные, необходимо воспользоваться фильтром вверху формы. Для загрузки значений счётчиков ИА нажать кнопку **«Load»**.



После нажатия кнопки данные загрузятся в таблицу формы.



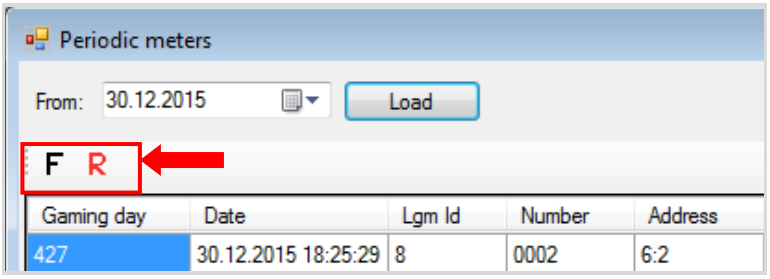
Gaming day	Date	Lgm Id	Number	Address	Developer	Inventory	Serial	Main door closed	Logic door closed	Cashbox closed
427	30.12.2015 18:25:29	8	0002	6:2	Novomatic	INV-101	SER-101	☑	☑	☑
427	30.12.2015 18:25:29	1	0001	6:1	Novomatic	INV-01	SERIAL-01	☑	☑	☑
427	30.12.2015 17:25:10	8	0002	6:2	Novomatic	INV-101	SER-101	☑	☑	☑
427	30.12.2015 17:25:10	1	0001	6:1	Novomatic	INV-01	SERIAL-01	☑	☑	☑
427	30.12.2015 16:25:54	8	0002	6:2	Novomatic	INV-101	SER-101	☑	☑	☑
427	30.12.2015 16:25:54	1	0001	6:1	Novomatic	INV-01	SERIAL-01	☑	☑	☑
427	30.12.2015 15:25:38	8	0002	6:2	Novomatic	INV-101	SER-101	☑	☑	☑
427	30.12.2015 15:25:38	1	0001	6:1	Novomatic	INV-01	SERIAL-01	☑	☑	☑
427	30.12.2015 14:25:21	8	0002	6:2	Novomatic	INV-101	SER-101	☑	☑	☑
427	30.12.2015 14:25:21	1	0001	6:1	Novomatic	INV-01	SERIAL-01	☑	☑	☑
427	30.12.2015 13:25:05	8	0002	6:2	Novomatic	INV-101	SER-101	☑	☑	☑
427	30.12.2015 13:25:05	1	0001	6:1	Novomatic	INV-01	SERIAL-01	☑	☑	☑

Для удобства просмотра списки ИА в рамках одной фиксации счётчиков подсвечены одним фоном (белым или оранжевым).

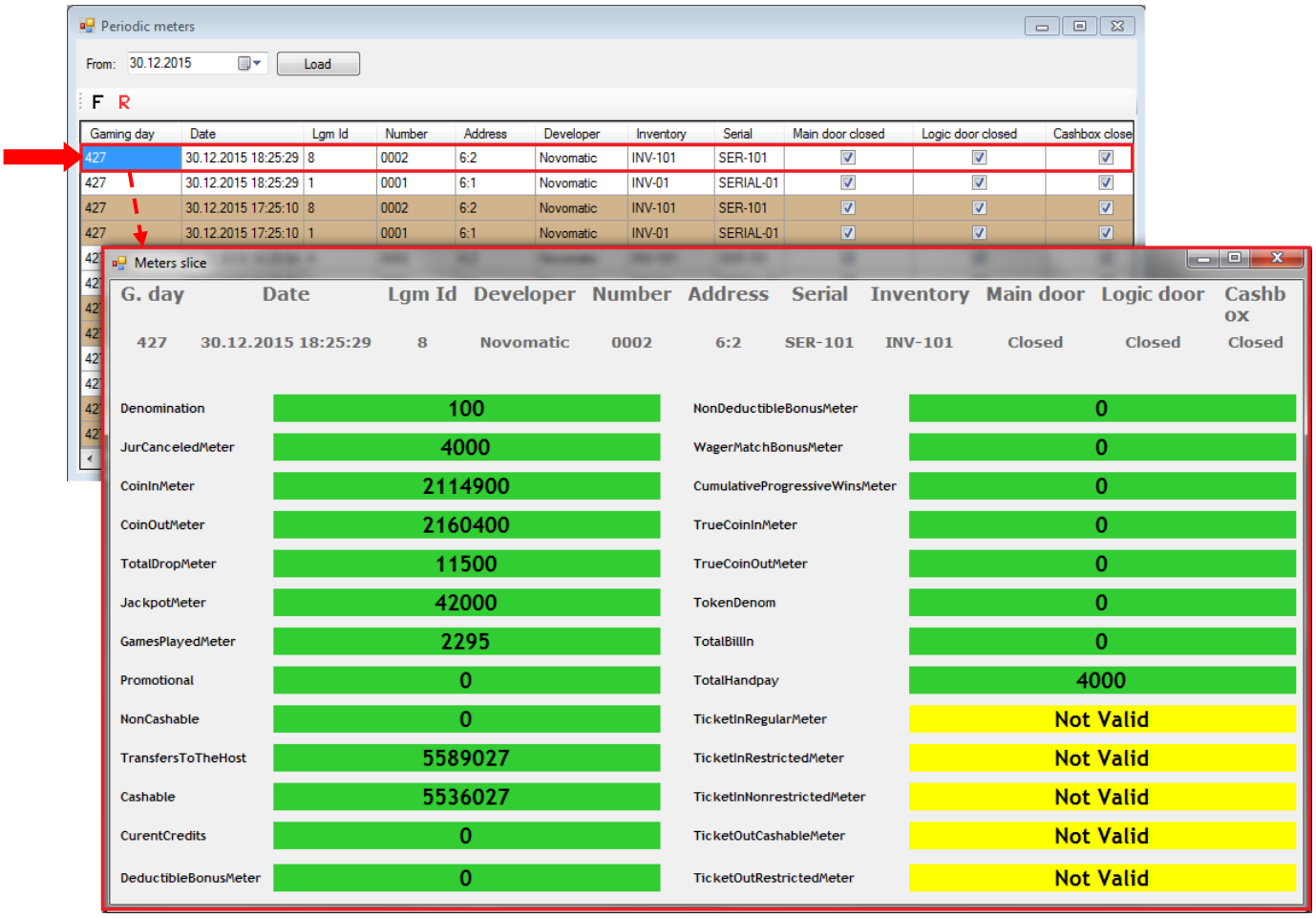
Колонки таблицы содержат следующие данные по аппаратам:

Параметры	Описание
Gaming gay	Порядковый номер игрового дня
Date	Дата и время автоопроса и фиксации значений счётчиков
Lgm Id	Id-номер игрового аппарата в системе
Number	Номер игрового аппарата
Address	Адрес игрового аппарата (№ порта для подключения к серверу: адрес SMIB)
Developer	Производитель игрового аппарата
Inventory	Инвентарный номер игрового аппарата
Serial	Серийный номер игрового аппарата
Main door closed	Состояние главной двери ИА (отмечено галочкой, если дверь закрыта)
Logic door closed	Состояние логической двери ИА (отмечено галочкой, если дверь закрыта)
Cashbox closed	Состояние кэшбокса ИА (отмечено галочкой, если закрыт)

Обращаем внимание, что в данной форме действует стандартная система фильтрации и поиска данных.

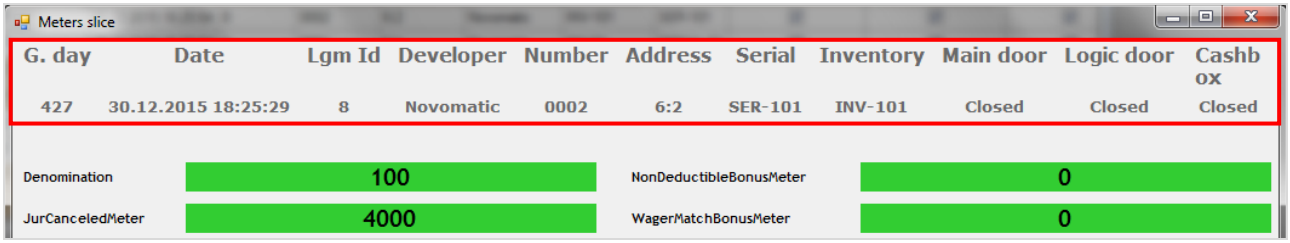


Двойным кликом левой кнопки мыши по строке любого игрового аппарата открывается форма «**Meters slice**», в которой отображаются промежуточные значения счётчиков ИА.



Примечание: Значения счётчиков, загружаемые во время периодического автоопроса ИА, отображаются на форме «Meters slice» уже с учётом корректировочных коэффициентов.

Для удобства информация по игровому аппарату (из формы **«Periodic meters»**), дублируется в верхней части формы.



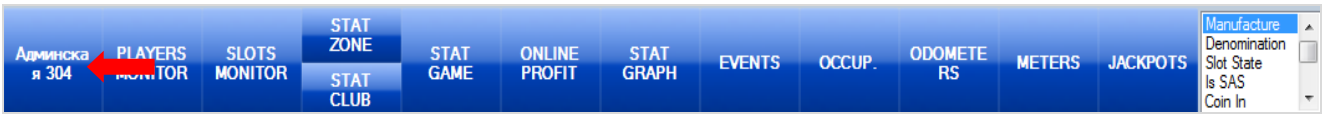
Для закрытия формы необходимо воспользоваться кнопкой  в верхнем правом углу.

7.6.13 Статистика по начисленным джекпотам (Jackpots).

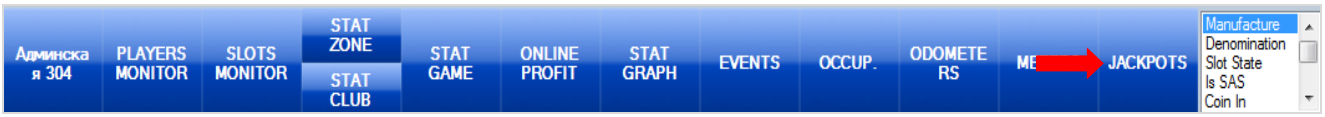
Для просмотра статистики по начисленным джекпотам клуба необходимо воспользоваться формой **«Новый план зала»**, для открытия которой нужно в главном меню системы выбрать **«Игровые аппараты» → «Мониторинг» → «Новый план зала»**.

Порядок действий:

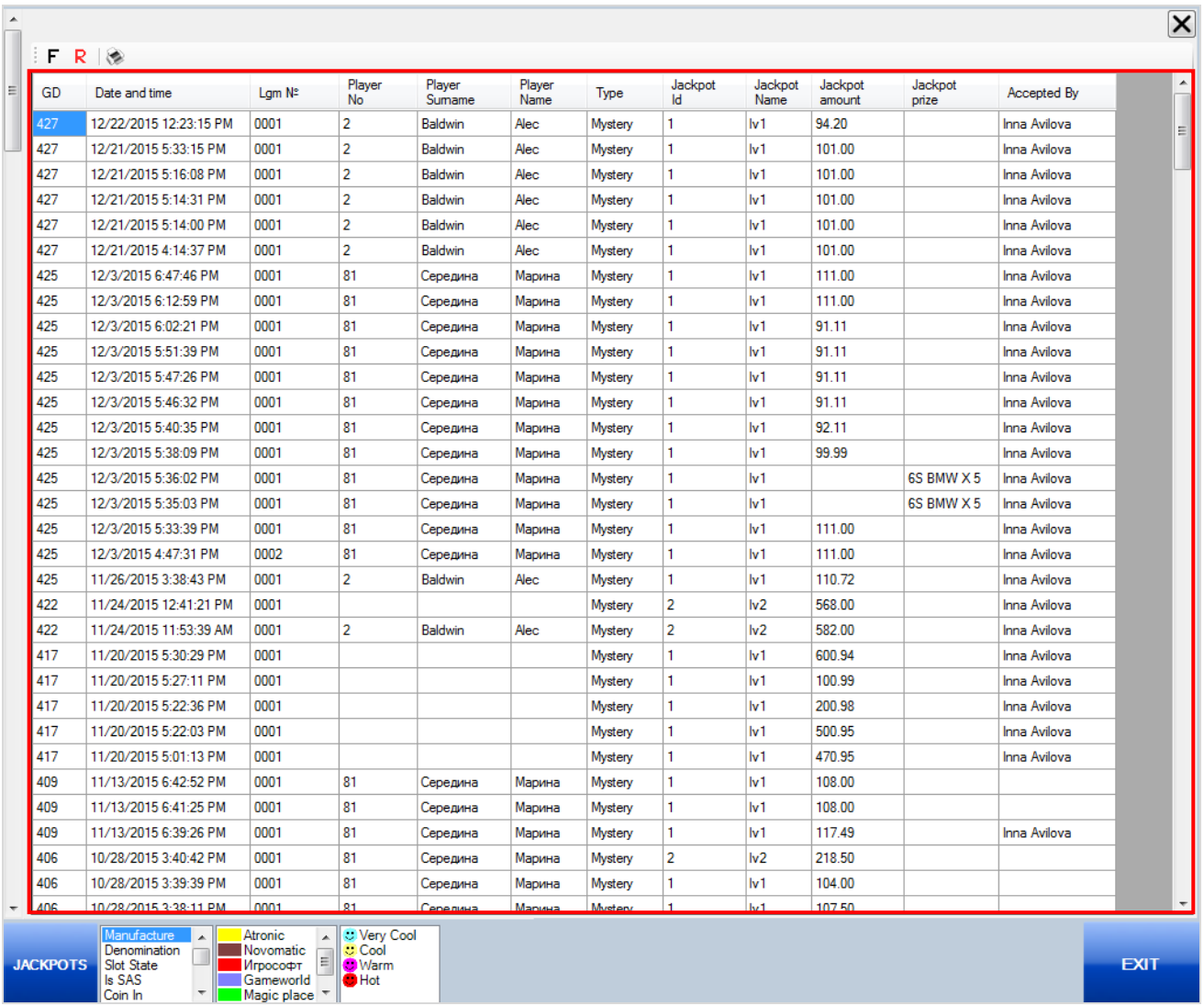
1. Выберите зону расположения аппаратов, нажав на панели управления кнопку выбора зоны.



2. Далее нажмите кнопку **«JACKPOTS»**.



После нажатия кнопки справа откроется форма с таблицей, в которой будут отображаться все локальные и глобальные джекпоты, выпавшие и начисленные, которые когда-либо были созданы в системе для выбранного клуба/зала.

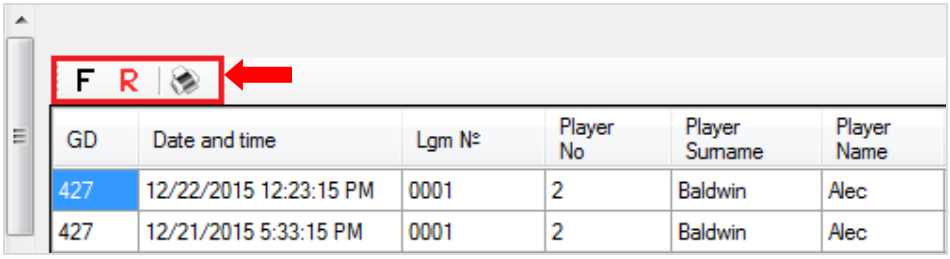


GD	Date and time	Lgm №	Player No	Player Surname	Player Name	Type	Jackpot Id	Jackpot Name	Jackpot amount	Jackpot prize	Accepted By
427	12/22/2015 12:23:15 PM	0001	2	Baldwin	Alec	Mystery	1	lv1	94.20		Inna Avilova
427	12/21/2015 5:33:15 PM	0001	2	Baldwin	Alec	Mystery	1	lv1	101.00		Inna Avilova
427	12/21/2015 5:16:08 PM	0001	2	Baldwin	Alec	Mystery	1	lv1	101.00		Inna Avilova
427	12/21/2015 5:14:31 PM	0001	2	Baldwin	Alec	Mystery	1	lv1	101.00		Inna Avilova
427	12/21/2015 5:14:00 PM	0001	2	Baldwin	Alec	Mystery	1	lv1	101.00		Inna Avilova
427	12/21/2015 4:14:37 PM	0001	2	Baldwin	Alec	Mystery	1	lv1	101.00		Inna Avilova
425	12/3/2015 6:47:46 PM	0001	81	Середина	Марина	Mystery	1	lv1	111.00		Inna Avilova
425	12/3/2015 6:12:59 PM	0001	81	Середина	Марина	Mystery	1	lv1	111.00		Inna Avilova
425	12/3/2015 6:02:21 PM	0001	81	Середина	Марина	Mystery	1	lv1	91.11		Inna Avilova
425	12/3/2015 5:51:39 PM	0001	81	Середина	Марина	Mystery	1	lv1	91.11		Inna Avilova
425	12/3/2015 5:47:26 PM	0001	81	Середина	Марина	Mystery	1	lv1	91.11		Inna Avilova
425	12/3/2015 5:46:32 PM	0001	81	Середина	Марина	Mystery	1	lv1	91.11		Inna Avilova
425	12/3/2015 5:40:35 PM	0001	81	Середина	Марина	Mystery	1	lv1	92.11		Inna Avilova
425	12/3/2015 5:38:09 PM	0001	81	Середина	Марина	Mystery	1	lv1	99.99		Inna Avilova
425	12/3/2015 5:36:02 PM	0001	81	Середина	Марина	Mystery	1	lv1		6S BMW X 5	Inna Avilova
425	12/3/2015 5:35:03 PM	0001	81	Середина	Марина	Mystery	1	lv1		6S BMW X 5	Inna Avilova
425	12/3/2015 5:33:39 PM	0001	81	Середина	Марина	Mystery	1	lv1	111.00		Inna Avilova
425	12/3/2015 4:47:31 PM	0002	81	Середина	Марина	Mystery	1	lv1	111.00		Inna Avilova
425	11/26/2015 3:38:43 PM	0001	2	Baldwin	Alec	Mystery	1	lv1	110.72		Inna Avilova
422	11/24/2015 12:41:21 PM	0001				Mystery	2	lv2	568.00		Inna Avilova
422	11/24/2015 11:53:39 AM	0001	2	Baldwin	Alec	Mystery	2	lv2	582.00		Inna Avilova
417	11/20/2015 5:30:29 PM	0001				Mystery	1	lv1	600.94		Inna Avilova
417	11/20/2015 5:27:11 PM	0001				Mystery	1	lv1	100.99		Inna Avilova
417	11/20/2015 5:22:36 PM	0001				Mystery	1	lv1	200.98		Inna Avilova
417	11/20/2015 5:22:03 PM	0001				Mystery	1	lv1	500.95		Inna Avilova
417	11/20/2015 5:01:13 PM	0001				Mystery	1	lv1	470.95		Inna Avilova
409	11/13/2015 6:42:52 PM	0001	81	Середина	Марина	Mystery	1	lv1	108.00		
409	11/13/2015 6:41:25 PM	0001	81	Середина	Марина	Mystery	1	lv1	108.00		
409	11/13/2015 6:39:26 PM	0001	81	Середина	Марина	Mystery	1	lv1	117.49		Inna Avilova
406	10/28/2015 3:40:42 PM	0001	81	Середина	Марина	Mystery	2	lv2	218.50		
406	10/28/2015 3:39:39 PM	0001	81	Середина	Марина	Mystery	1	lv1	104.00		

В таблице отображается следующая информация:

Показатели	Описание
Gaming Day	Номер игрового дня, в котором выпал джекпот
Date and Time	Дата и время выпадения джекпота
Lgm №	Номер игрового аппарата, на котором выпал джекпот
Player No	Id-номер игрока, которому начислен джекпот
Player Surname	Фамилия игрока, которому начислен джекпот
Player Name	Имя игрока, которому начислен джекпот
Type	Тип джекпота • Mystery • Time
Jackpot Id	Id-номер джекпота
Jackpot Name	Название джекпота
Jackpot amount (для денежных джекпотов)	Сумма джекпота
Jackpot prize (для призовых джекпотов)	Название приза
Accepted By	Имя сотрудника, начислившего джекпот (если имя сотрудника не отображается, значит джекпот был начислен автоматически)

В данной форме действует стандартная система фильтрации, поиска данных и печати отчета.

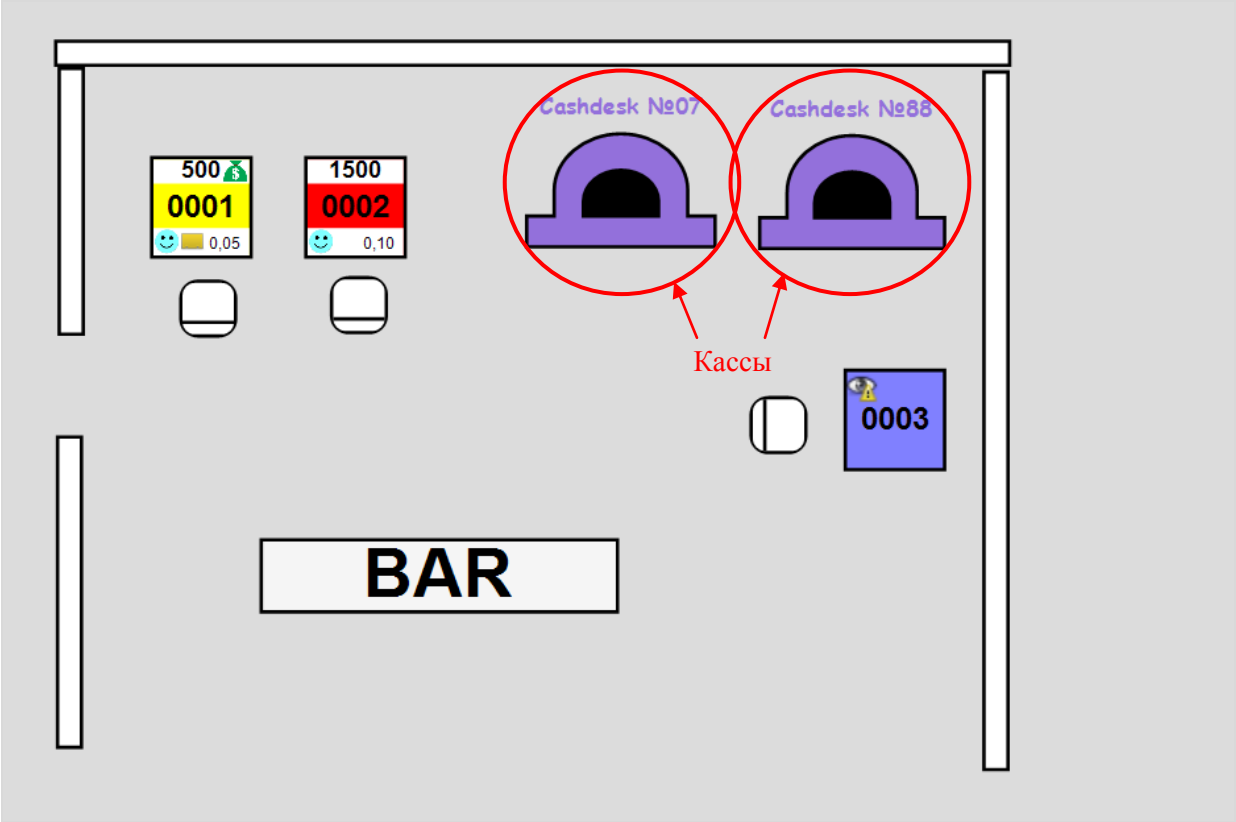


Для закрытия формы необходимо воспользоваться кнопкой ☒.

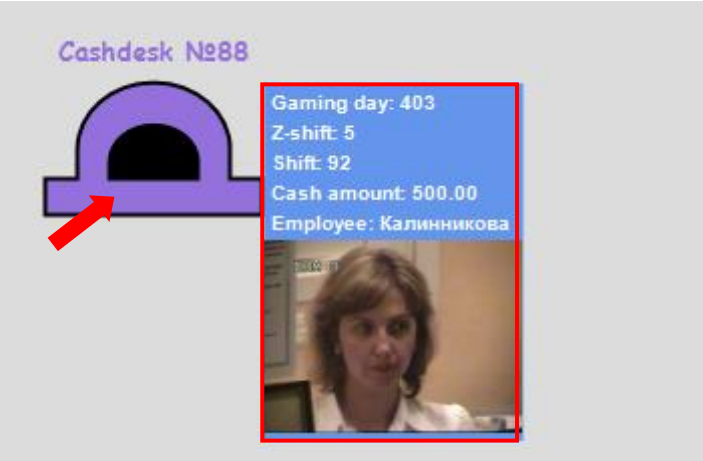


7.6.14 Мониторинг кассы и кассовых операций (Cashdesk Monitoring).

При настройке плана зоны **«Hall Plan»** (**«Настройки»** → **«Игровые аппараты»** → **«Дизайнер Нового плана зала»**) на форме можно размещать элементы **«Касса»** с привязкой к конкретным кассам клуба, заведённым в системе.

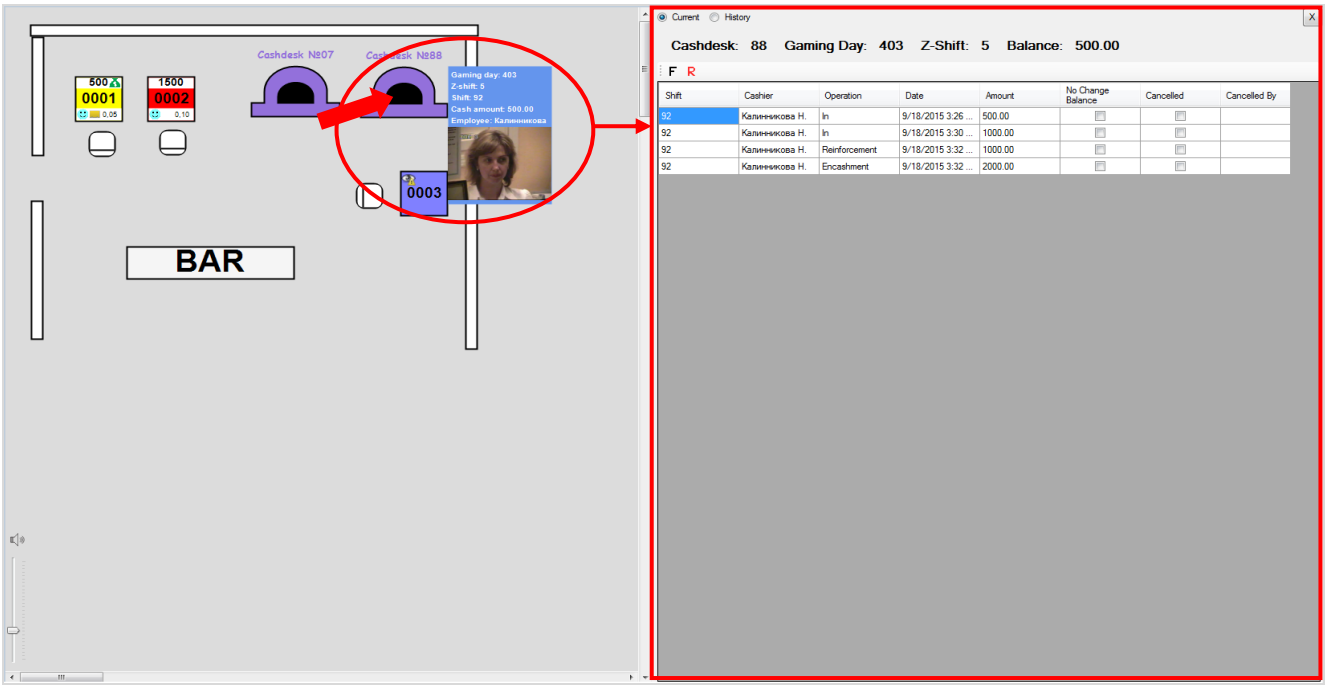


Если навести курсор мыши на любую из касс, то на плане появится информационное окно, в котором будут отображаться данные по кассе с начала игрового дня по текущий момент времени.

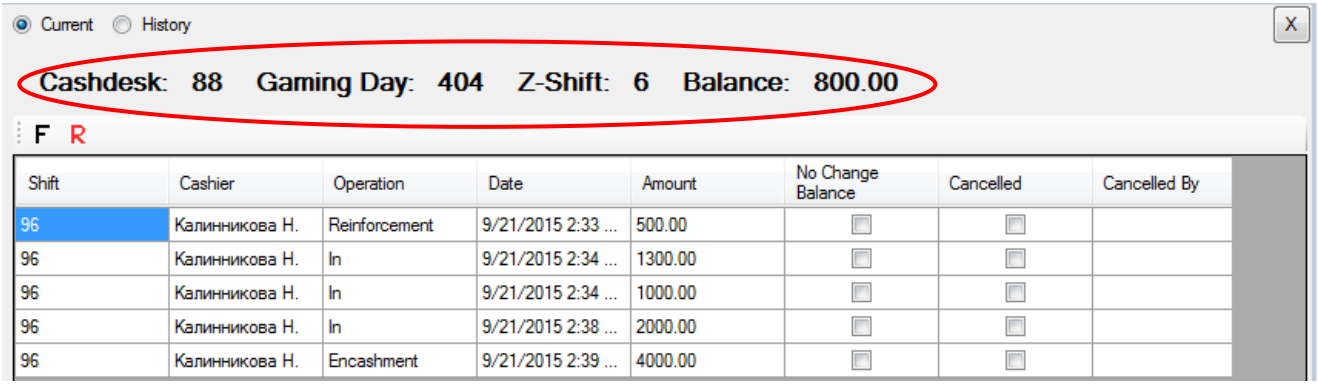


- **Gaming day** – номер текущего игрового дня.
- **Z-shift** – номер z-смены.
- **Shift** – номер смены кассира.
- **Cash amount** – текущий баланс кассы.
- **Employee** – фамилия и фото (при наличии) кассира.

По клику мыши на элемент **«Касса»** в правой части формы открывается таблица со списком операций, совершенных на данной кассе с начала текущего игрового дня.



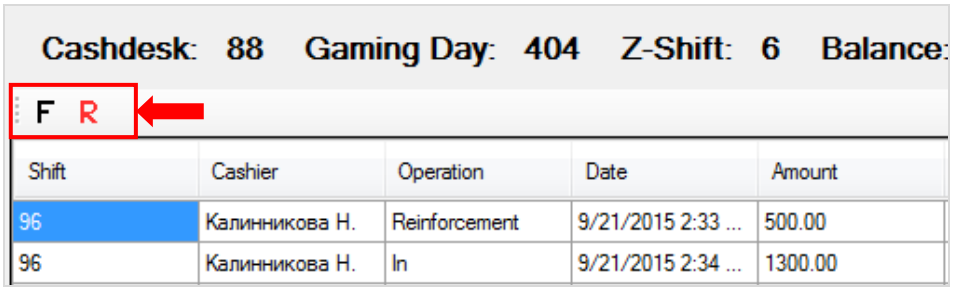
В верхней части формы отображается номер кассы, номер текущего игрового дня, номер z-смены и текущий баланс.



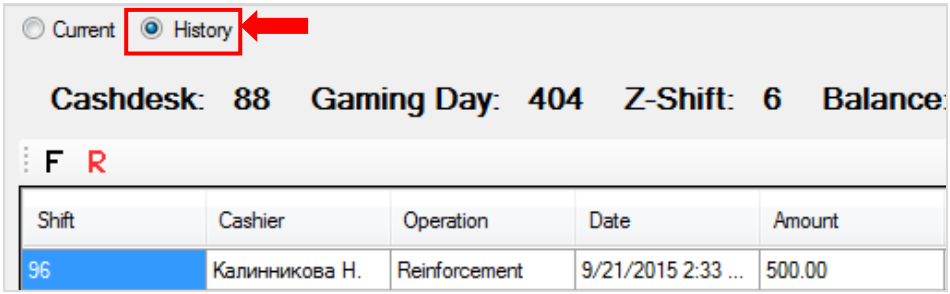
Колонки таблицы содержат следующие данные:

Показатели	Описание
Shift	Номер смены кассира
Cashier	Фамилия кассира
Operation	Тип совершённой на кассе операции
Date	Дата и время совершения операции
Amount	Сумма операции
No Change balance	Будет отмечено галочкой, если данная операция не влияет на баланс кассы, т.е. безденежная (***PTS → Card***, ***PTS → Commodity***, ***PTS → JP***).
Cancelled	Будет отмечено галочкой, если данная операция была отменена
Cancelled By	Логин пользователя, отменившего операцию

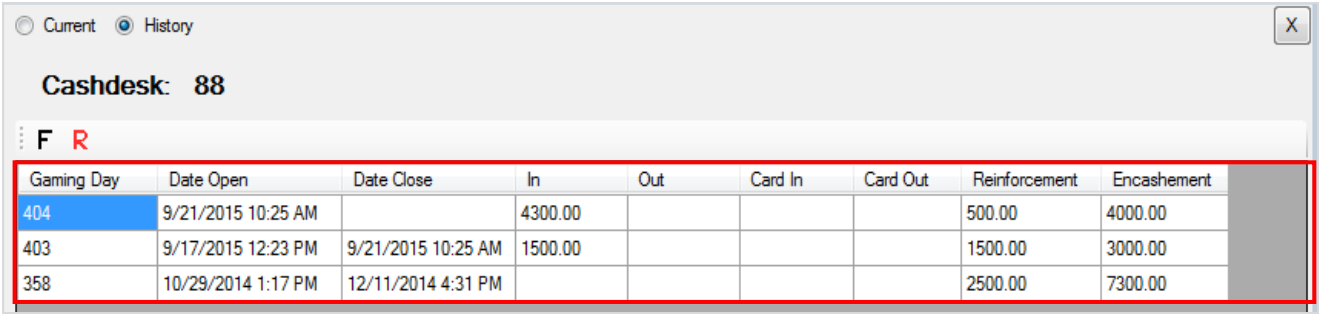
Обращаем внимание, что в данной форме действует стандартная система фильтрации и поиска данных.



По умолчанию в таблицу загружаются данные за текущий игровой день. В случае если требуется просмотреть информацию по кассовым операциям за другие дни, то необходимо вверху над таблицей установить метку в значение **«History»**.



В результате в таблицу загрузятся данные по кассовым операциям за всё время работы кассы в разрезе по игровым дням.

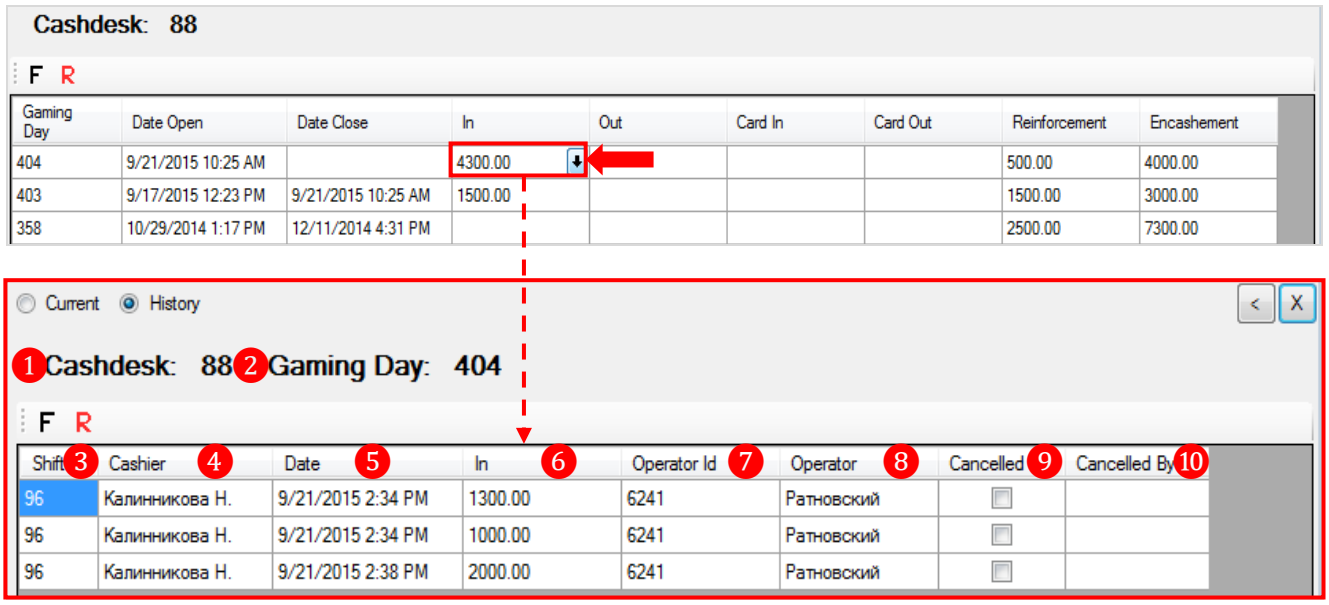


Содержание таблицы:

Показатели	Описание
Gaming Day	Номер игрового дня (по возрастанию снизу вверх)
Date Open / Date Close	Дата и время открытия / закрытия игрового дня
In	Сумма по операциям ***In***, совершенным на кассе за игровой день.
Out	Сумма по операциям ***Out***, совершенным на кассе за игровой день.
Card In	Сумма по операциям ***Card In***, совершенным на кассе за игровой день.
Card Out	Сумма по операциям ***Card Out***, совершенным на кассе за игровой день.
Reinforcement	Сумма по операциям ***Reinforcement***, совершенным на кассе за игровой день.
Encasement	Сумма по операциям ***Encasement***, совершенным на кассе за игровой день.

Для детализации суммы по какому-либо типу операций в игровом дне необходимо кликом левой кнопки мыши выбрать ячейку с нужной суммой и нажать на появившуюся

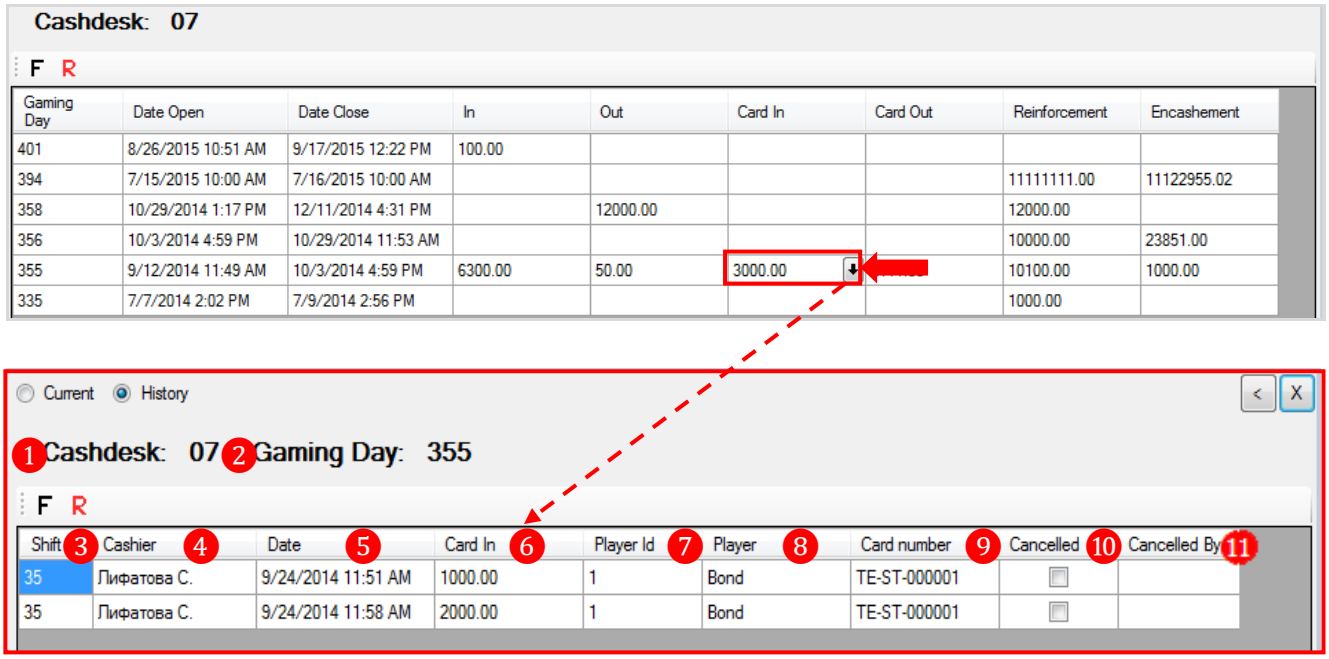
иконку со стрелкой. Например, по операциям **In**. В результате откроется таблица со списком всех операций **In** за выбранный игровой день.



Содержание таблицы:

1. **Cashdesk** – номер кассы.
2. **Gaming day** – номер игрового дня.
3. **Shift** – номер смены кассира
4. **Cashier** – фамилия кассира, выполнившего операцию.
5. **Date –** дата и время совершения операции.
6. **In** – суммы по операциям **In**, совершенным в игровом дне.
7. **Operator Id** – id оператора, выбранного для совершения операции.
8. **Operator** – фамилия оператора.
9. **Cancelled** – будет отмечено галочкой, если данная операция была отменена.
10. **Cancelled By** – логин пользователя, отменившего операцию.

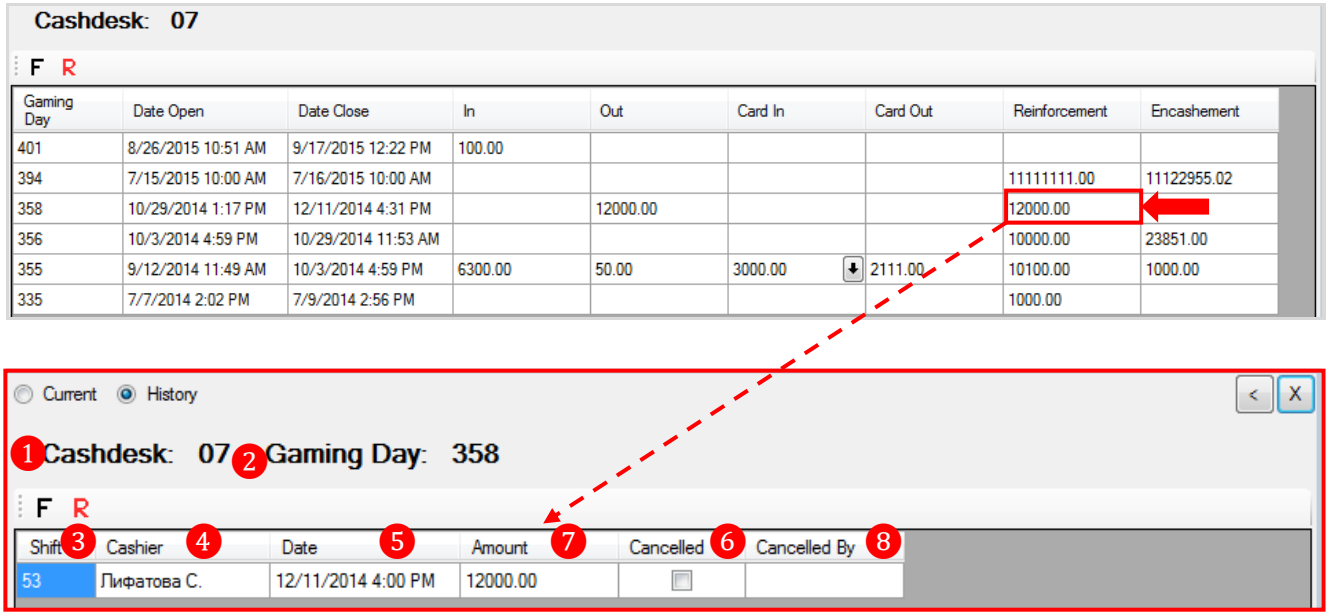
По операциям **Card In** / **Card Out** детализация представлена следующим образом:



Содержание таблицы:

1. **Cashdesk** – номер кассы.
2. **Gaming day** – номер игрового дня.
3. **Shift** – номер смены кассира
4. **Cashier** – фамилия кассира, выполнившего операцию.
5. **Date –** дата и время совершения операции.
6. **Card In** – суммы по операциям **Card In**, совершенным в игровом дне.
7. **Player Id** – id игрока, выбранного для совершения операции.
8. **Player** – фамилия игрока.
9. **Card number** – номер карты игрока.
10. **Cancelled** – будет отмечено галочкой, если данная операция была отменена.
11. **Cancelled By** – логин пользователя, отменившего операцию.

Детализация по операциям **Reinforcement** / **Encasement**:



Содержание таблицы:

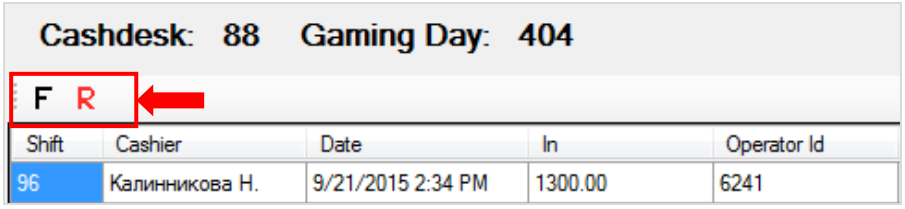
1. **Cashdesk** – номер кассы.
2. **Gaming day** – номер игрового дня.
3. **Shift** – номер смены кассира
4. **Cashier** – фамилия кассира, выполнившего операцию.
5. **Date –** дата и время совершения операции.
6. **Amount** – суммы по операциям.
7. **Cancelled** – будет отмечено галочкой, если данная операция была отменена.
8. **Cancelled By** – логин пользователя, отменившего операцию.

Для возврата на предыдущую страницу формы необходимо воспользоваться кнопкой 

в верхнем правом углу, для закрытия формы – кнопкой 

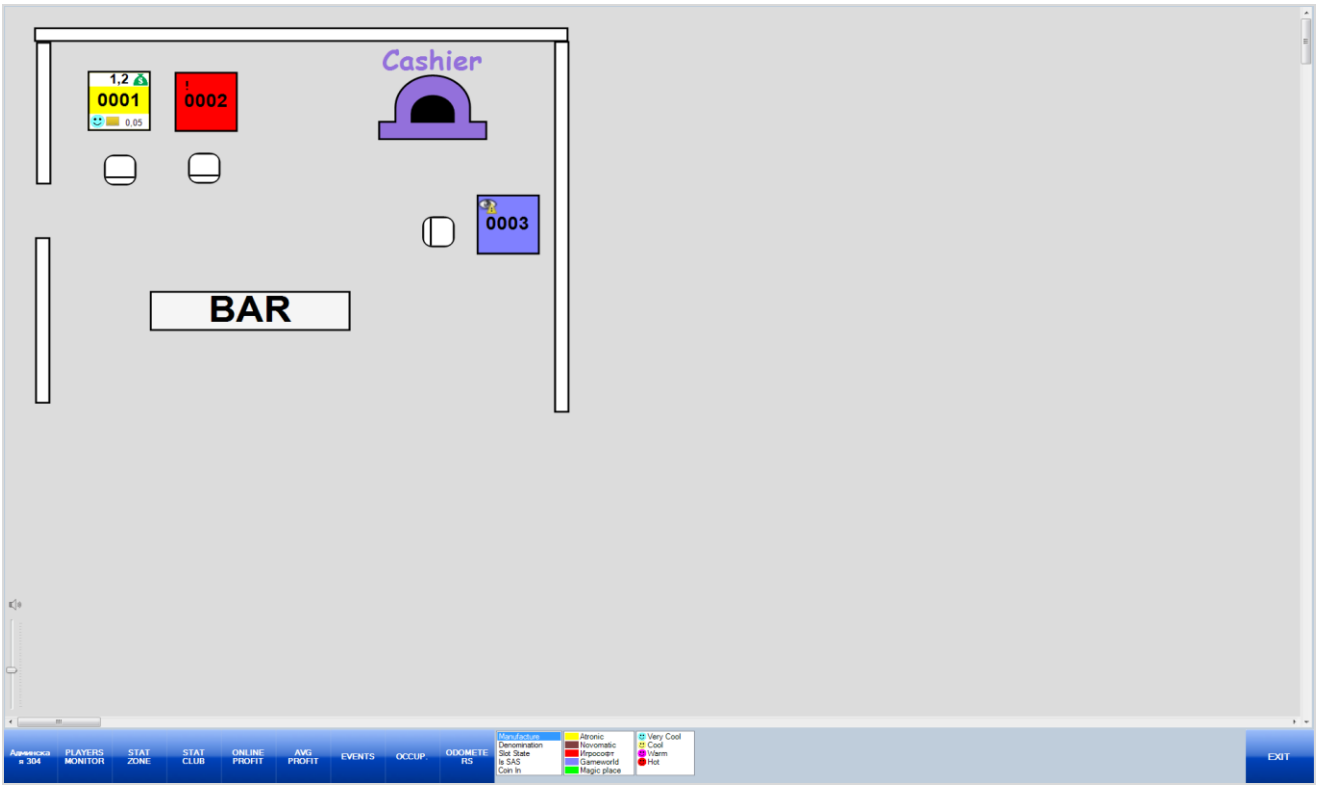
.

Также в данной форме действует стандартная система фильтрации и поиска данных.



7.6.15 Мониторинг доходности игровых аппаратов в режиме он-лайн (Online Profit).

Для проведения мониторинга доходности игровых аппаратов необходимо в главном меню системы выбрать **«Игровые аппараты» → «Мониторинг» → «Новый план зала»**.

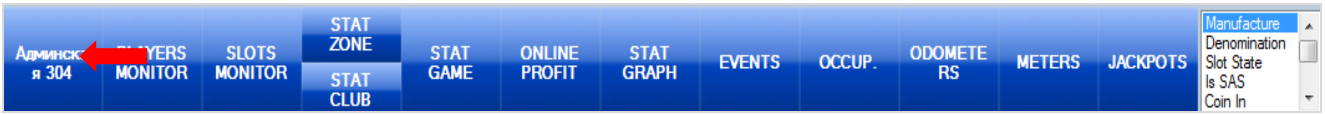


С помощью данной формы Вы можете провести мониторинг доходности аппаратов в режиме он-лайн.

➢ **Мониторинг доходности игровых аппаратов он-лайн.**

Порядок действий:

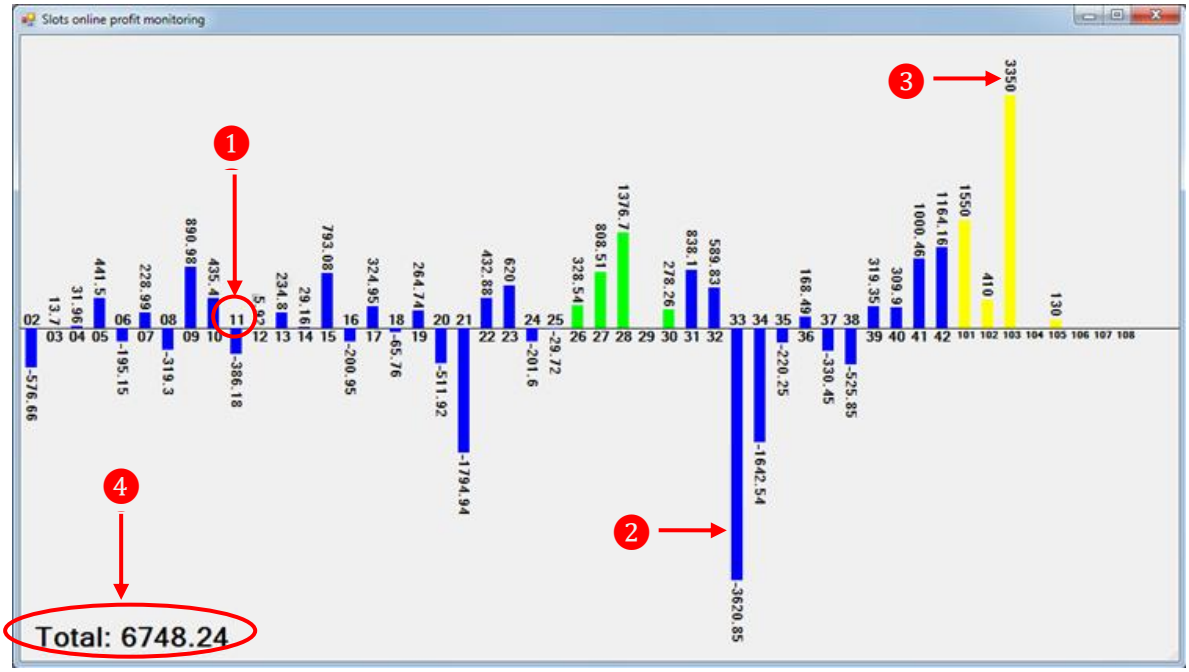
1. Выбрать зону размещения игровых аппаратов, по которым Вы хотите провести мониторинг.



2. Нажать кнопку **«ONLINE PROFIT»**.



После нажатия откроется форма с гистограммой, в которой будут отображаться показатели доходности аппаратов по группам производителей за период от даты последнего аудита по текущий момент времени.



1. **Номер игрового аппарата.**

Если номер отображается **над осью X** - это означает, что аппарат имеет **отрицательную прибыль.**

Если номер отображается **под осью X** - это означает, что аппарат имеет **положительную прибыль.**

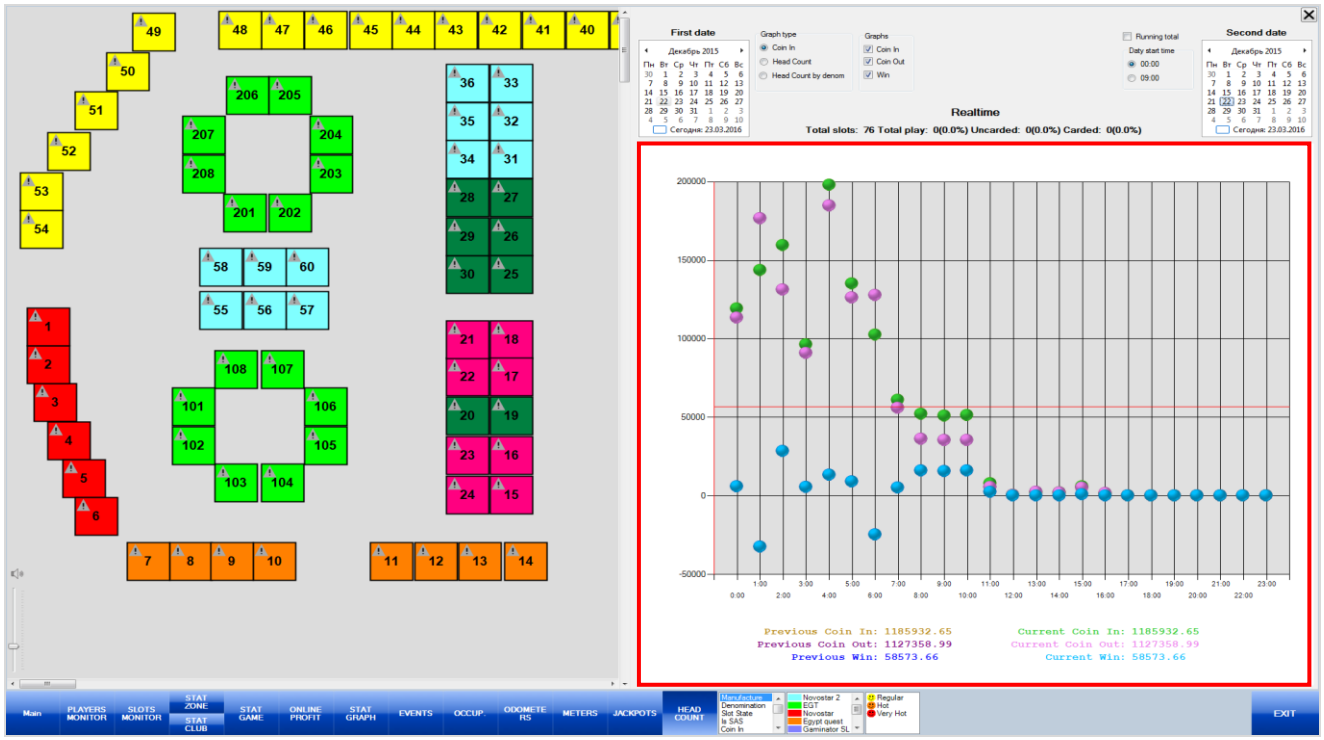
2. Столбец гистограммы, отображающий доходность игрового аппарата. Столбец изменяется в режиме он-лайн - увеличивается либо уменьшается. Каждый столбец имеет цвет, соответствующий цвету производителя аппарата (цвет может быть настроен на центральном сервере).

3. Значение прибыли аппарата в денежной форме. Данный показатель рассчитывается относительно предыдущего аудита. То есть, после проведения очередного аудита аппаратов, показатели доходности аппаратов на данной форме обнулятся, и снова будут расти или уменьшаться до момента проведения следующего аудита.

4. Общая сумма прибыли игровых аппаратов клуба.

7.6.16 Мониторинг и графический анализ показателей Coin In, Coin Out, Win и Head Count.

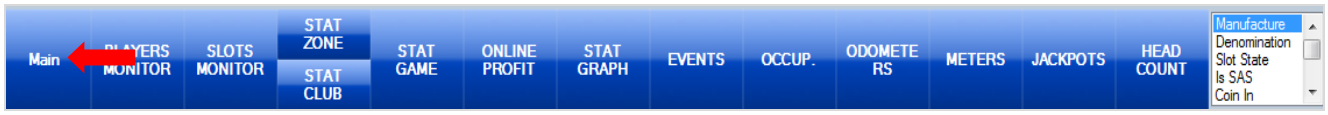
На плане зала можно в режиме реального времени просматривать данные по таким показателям, как **Coin In**, **Coin Out**, **Win** и **Head Count** (численность игроков), а также проводить их сравнительный анализ за разные дни. Для лучшей наглядности и удобства сравнения данные представлены в графическом виде.



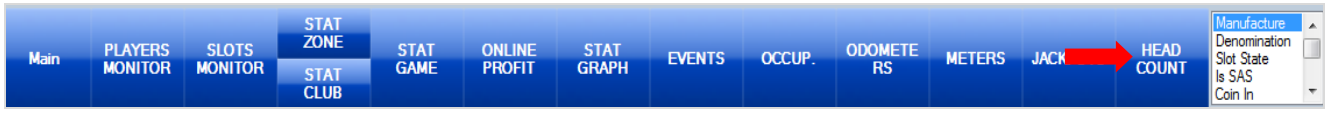
➢ **<u>Мониторинг в режиме он-лайн.</u>**

Порядок действий:

1. Выбрать зону размещения игровых аппаратов, по которым Вы хотите провести мониторинг.



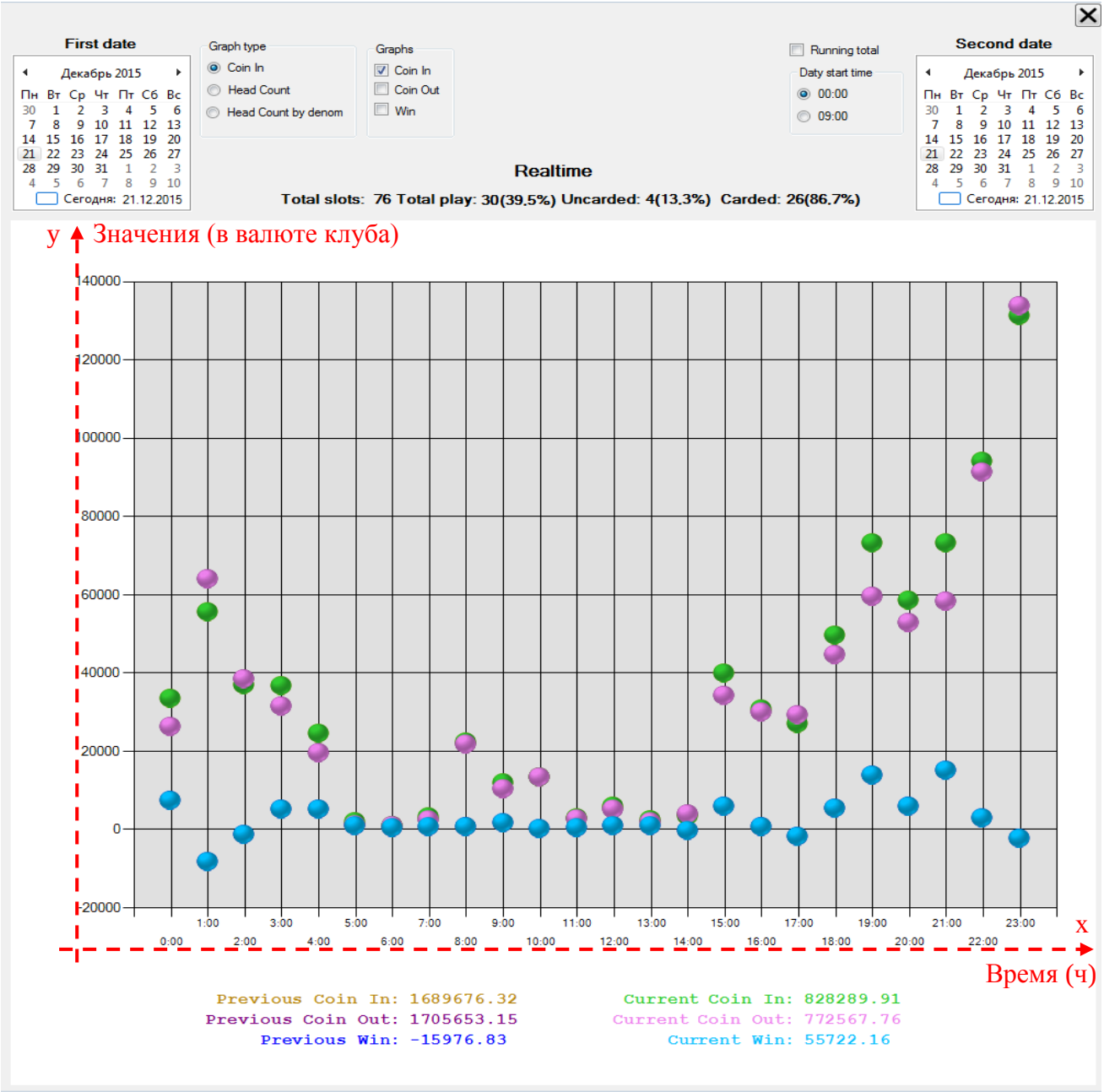
2. Нажать кнопку **«HEAD COUNT»**.



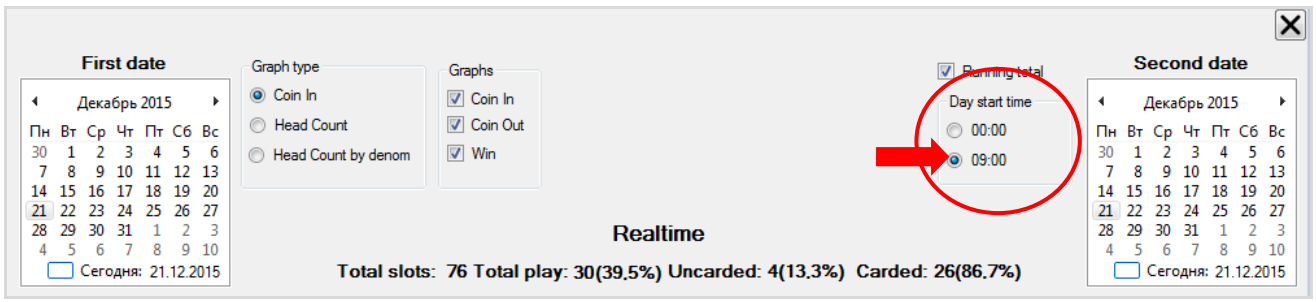
<u>График «Coin In»</u>.

После нажатия кнопки в правой половине окна откроется форма с графиком. Изначально (по умолчанию) отображается график **«Coin In»**, выстраиваемый по значениям показателей **Coin In**, **Coin Out** и **Win** с начала игрового дня по текущий момент времени с интервалом в **1** час (ось **x**). Значения показателей обозначены на графике относительно оси **y** разным цветом согласно легенде:

- **Coin In** – общая сумма ставок игроков.
- **Coin Out** – общая сумма выигрышей игроков.
- **Win** – разница между **Coin In** и **Coin Out**.



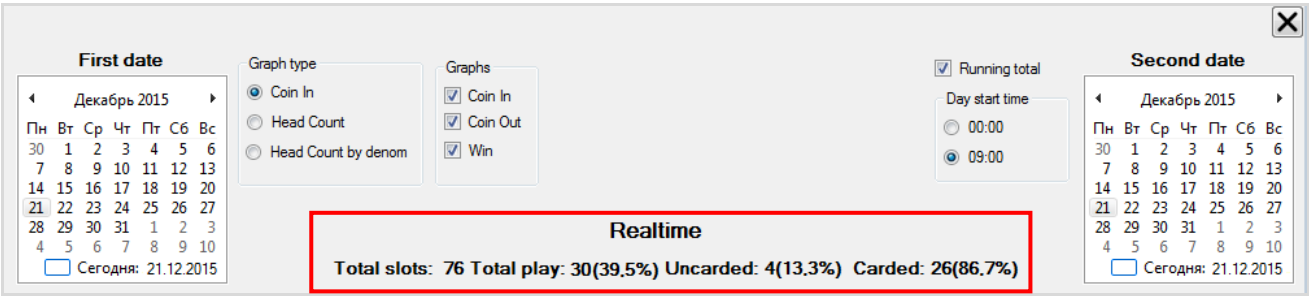
Примечание: *По умолчанию при построении графика за начало игрового дня берётся значение* ***00:00 ч****. Установка другого времени начала игрового дня возможна на форме общих настроек слотов (****«Settings»*** *→* ***«Slots»*** *→* ***«Settings»****). В результате для построения графика добавится опция* ***«Day start time»****, с помощью которой можно выбирать время начала дня.*



В самой легенде под графиком отображаются итоговые значения **Coin In**, **Coin Out** и **Win** за предыдущий и текущий дни.



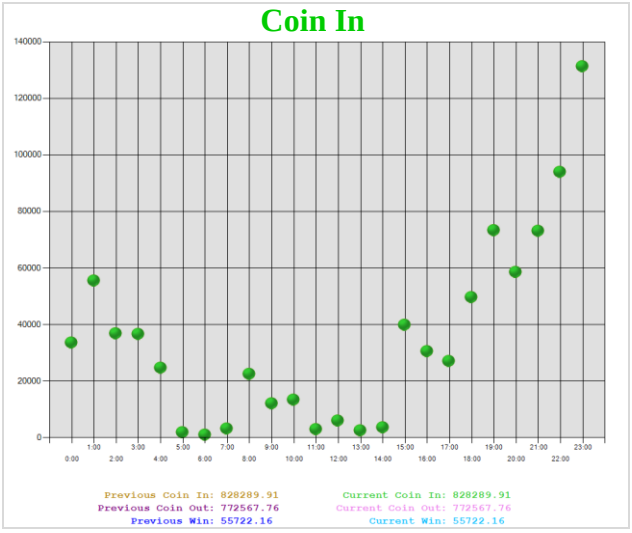
Сверху над графиком отображается информация о численности игровых аппаратов и игроков на текущий момент времени.

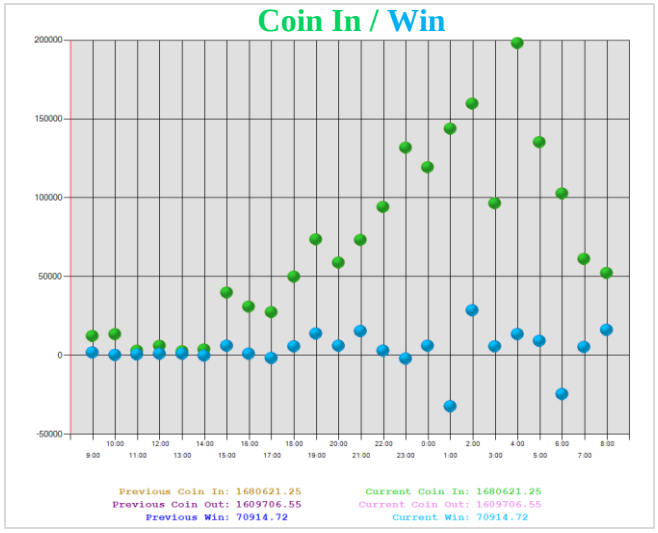


Показатели	Описание
Total slots	Общее количество игровых аппаратов
Total play	Количество игровых аппаратов, за которыми играют, и процент от общего количества
Uncarded	Количество игроков без карты и процент от общего числа игроков
Carded	Количество игроков с картой и процент от общего числа игроков

При необходимости значения **Coin In**, **Coin Out** и **Win** можно отобразить на графике по отдельности с помощью фильтра **«Graphs»**, расположенного вверху формы. Для выбора показателей для построения графика необходимо установить галочку.

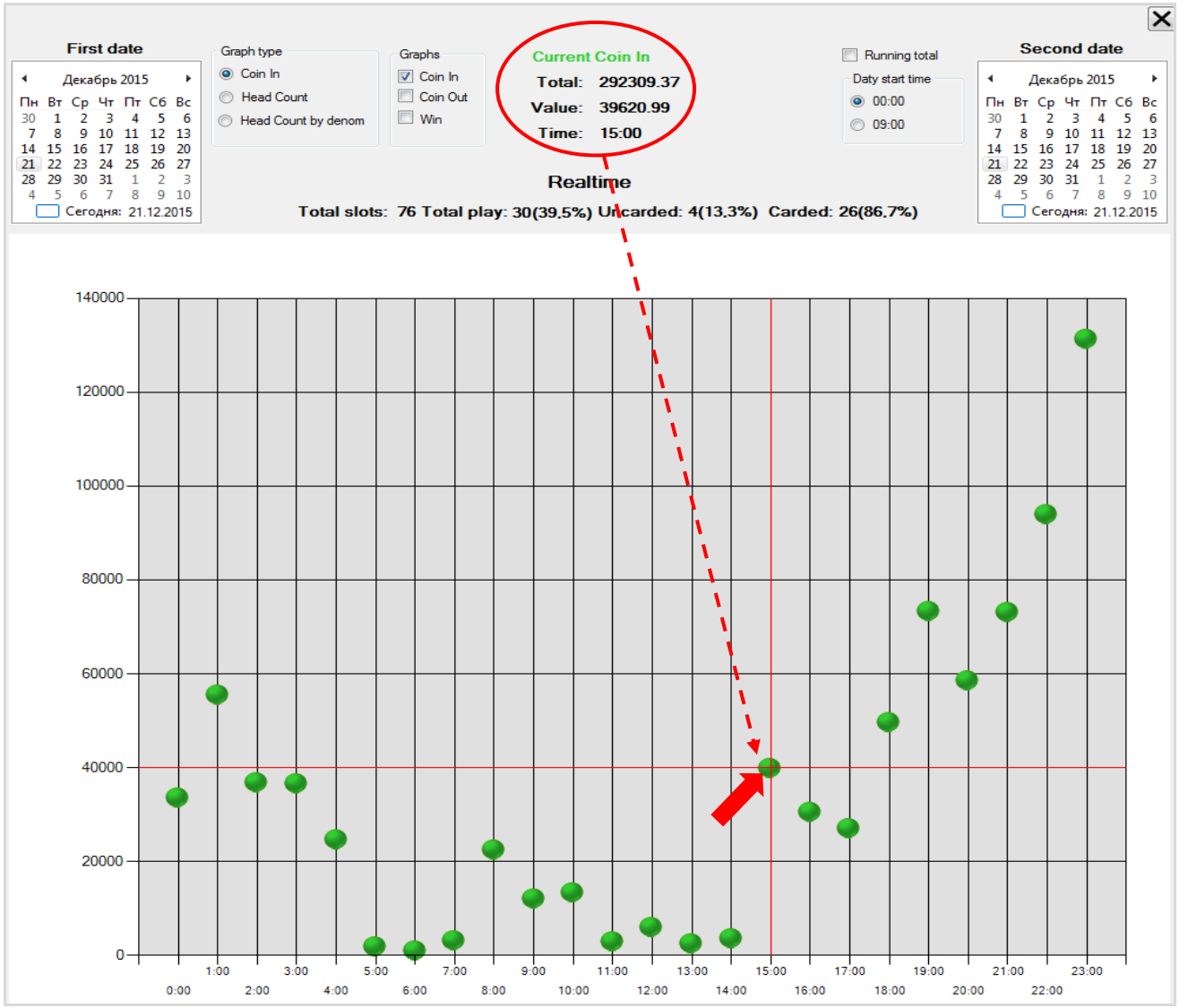




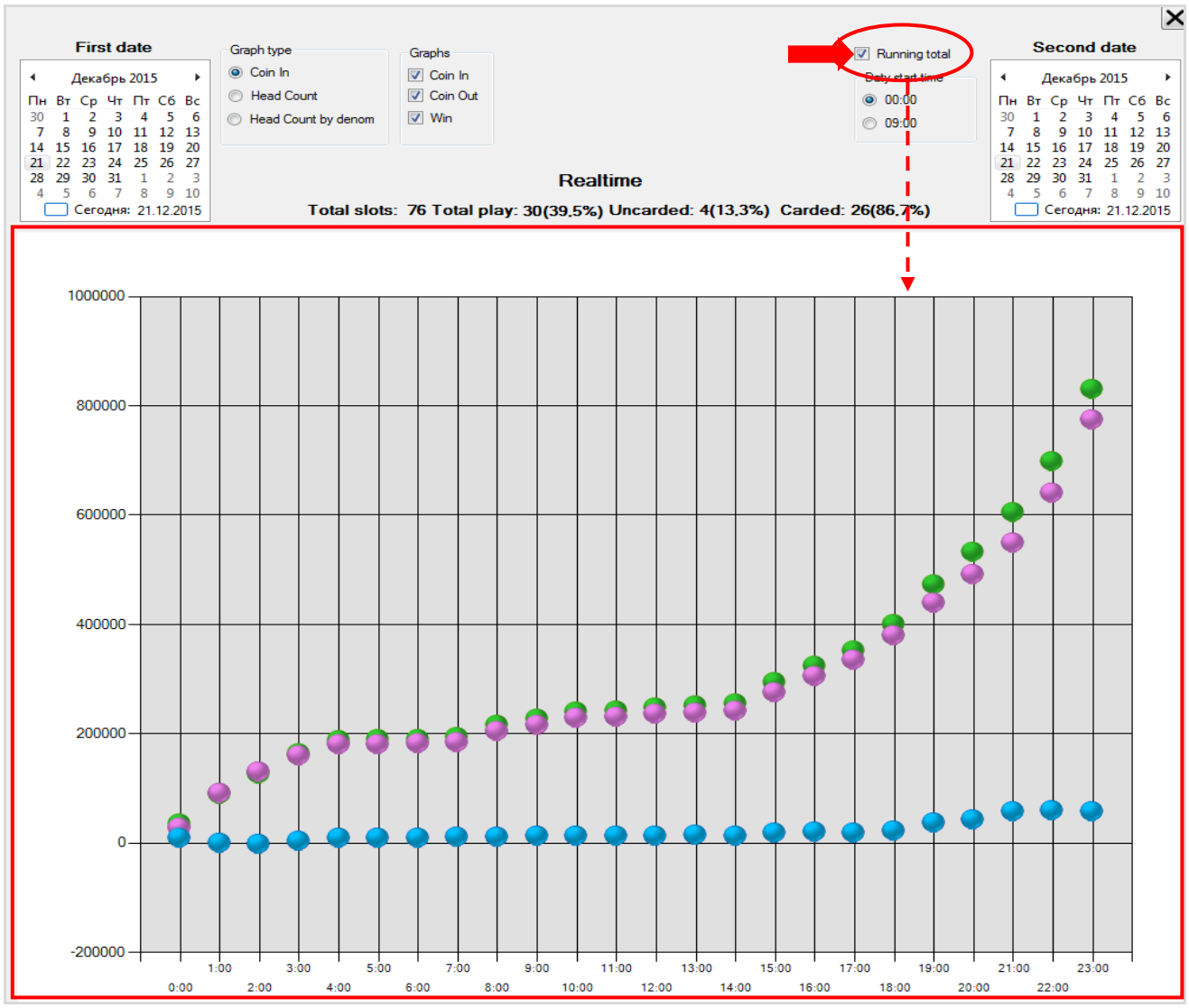


Для детального просмотра значений в разные часы игрового дня необходимо навести курсор мыши на отметку в нужной точке. Для удобства при наведении курсора на графике появляется бегунок в виде пересечения вертикальной и горизонтальной линий красного цвета. В результате вверху должны отобразиться точные значения показателей на этот час.

- **Total** - суммарное значение показателя с начала игрового дня по выбранный час.
- **Value** - значение показателя в этот час.
- **Time** - время (чч:мм).

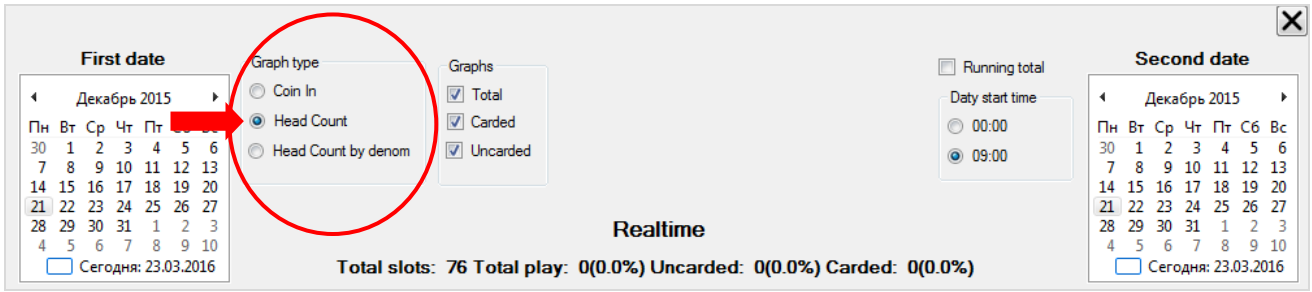


Для построения графика «**Coin In**» по суммарным значениям показателей с нарастающим итогом необходимо установить галочку в опции **«Running total»**.



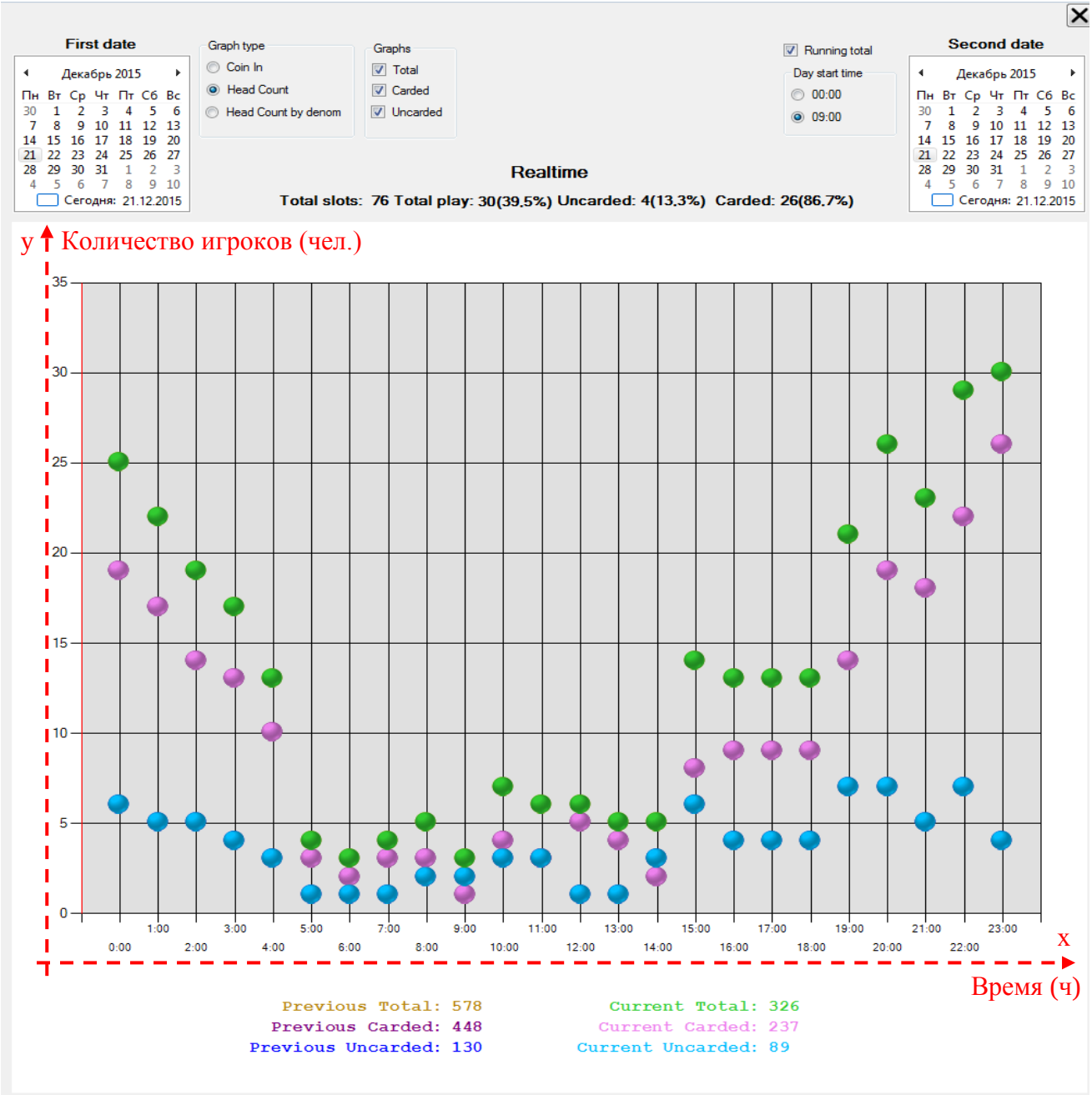
<u>График «Head Count»</u>.

Для просмотра графика по численности игроков необходимо в опции **«Graph type»** установить метку в значении **«Head Count»**.



В результате на форме отобразится график **«Head Count»**, построенный по значениям показателей **Total**, **Carded** и **Uncarded** с начала игрового дня по текущий момент времени с интервалом в **1** час (ось **x**). Значения численности игроков обозначены на графике относительно оси **y** разным цветом согласно легенде:

- **Total** – общее количество играющих (**Carded** + **Uncarded**).
- **Carded** – количество игроков с картой.
- **Uncarded** – количество игроков без карты.

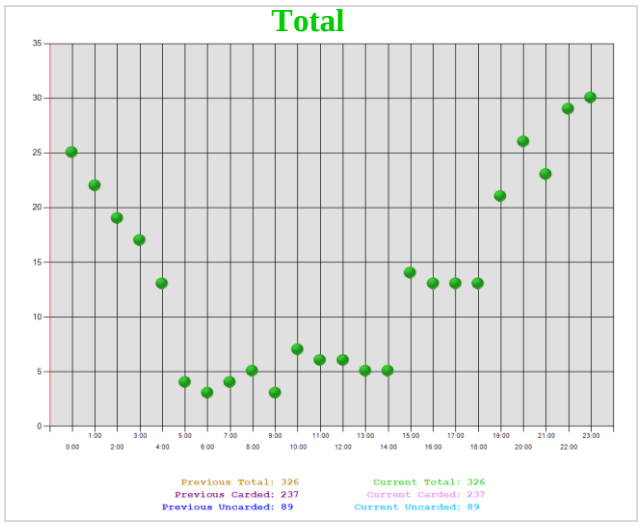


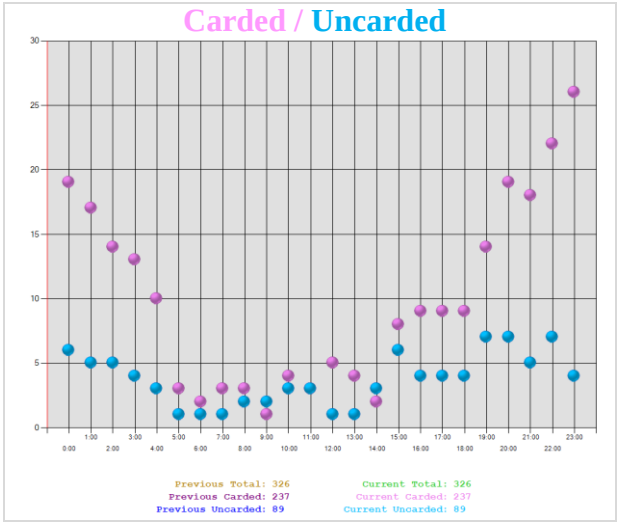
В самой легенде под графиком отображаются итоговые значения **Total**, **Carded** и **Uncarded** за предыдущий и текущий дни.

Сверху над графиком отображается информация о численности игровых аппаратов и игроков на текущий момент времени.

Для просмотра графиков **Total**, **Carded** и **Uncarded** по отдельности необходимо воспользоваться фильтром **«Graphs»**, расположенным вверху формы. Для выбора показателей необходимо установить галочку.

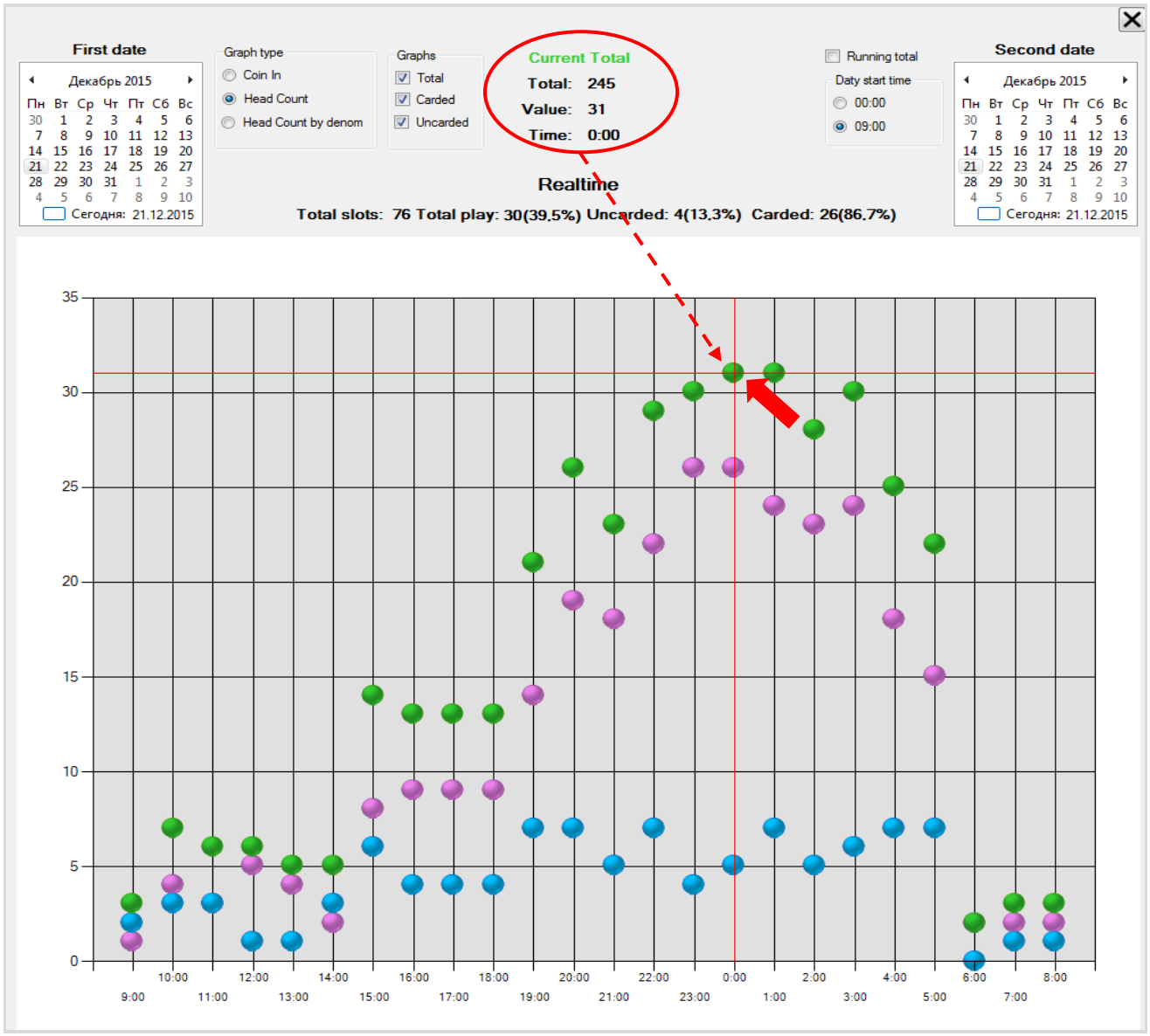




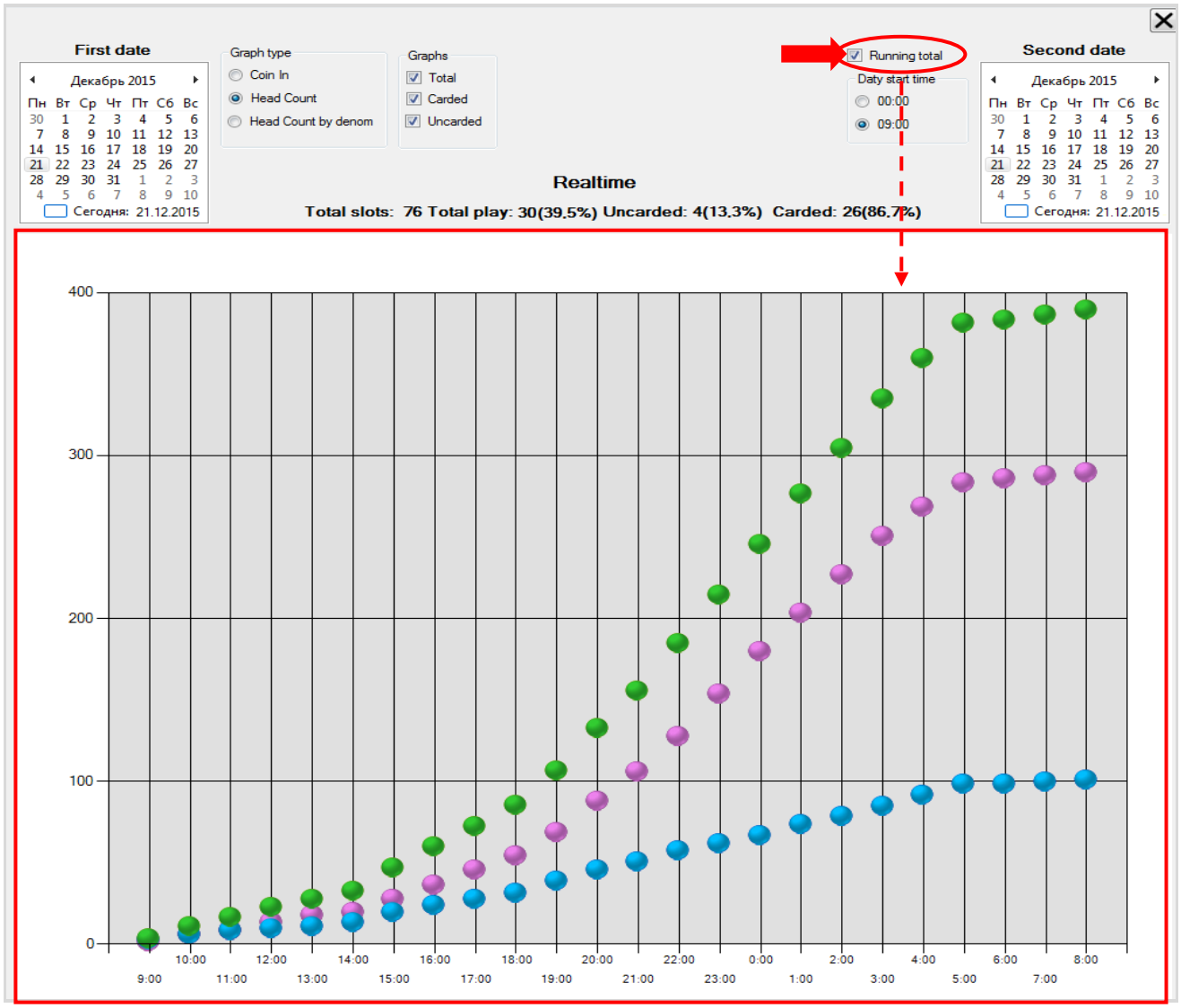


Для детального просмотра значений показателей в какой-либо точке графика (например, в часы пик) необходимо навести курсор мыши на отметку в этой точке. В результате вверху должны отобразиться точные значения показателя на тот час.

- **Total -** суммарное значение показателя с начала игрового дня по выбранный час.
- **Value -** значение показателя в этот час.
- **Time -** время (чч:мм).

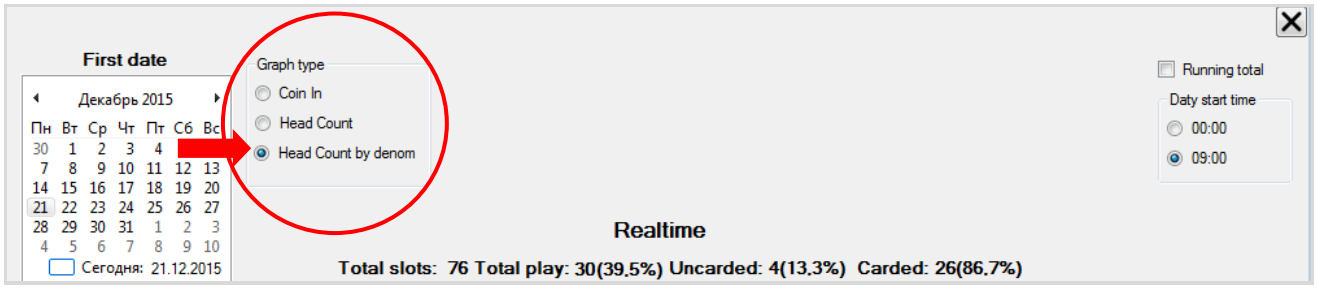


Для построения графика «**Head Count**» по суммарным значениям показателей с нарастающим итогом необходимо установить галочку в опции **«Running total»**.

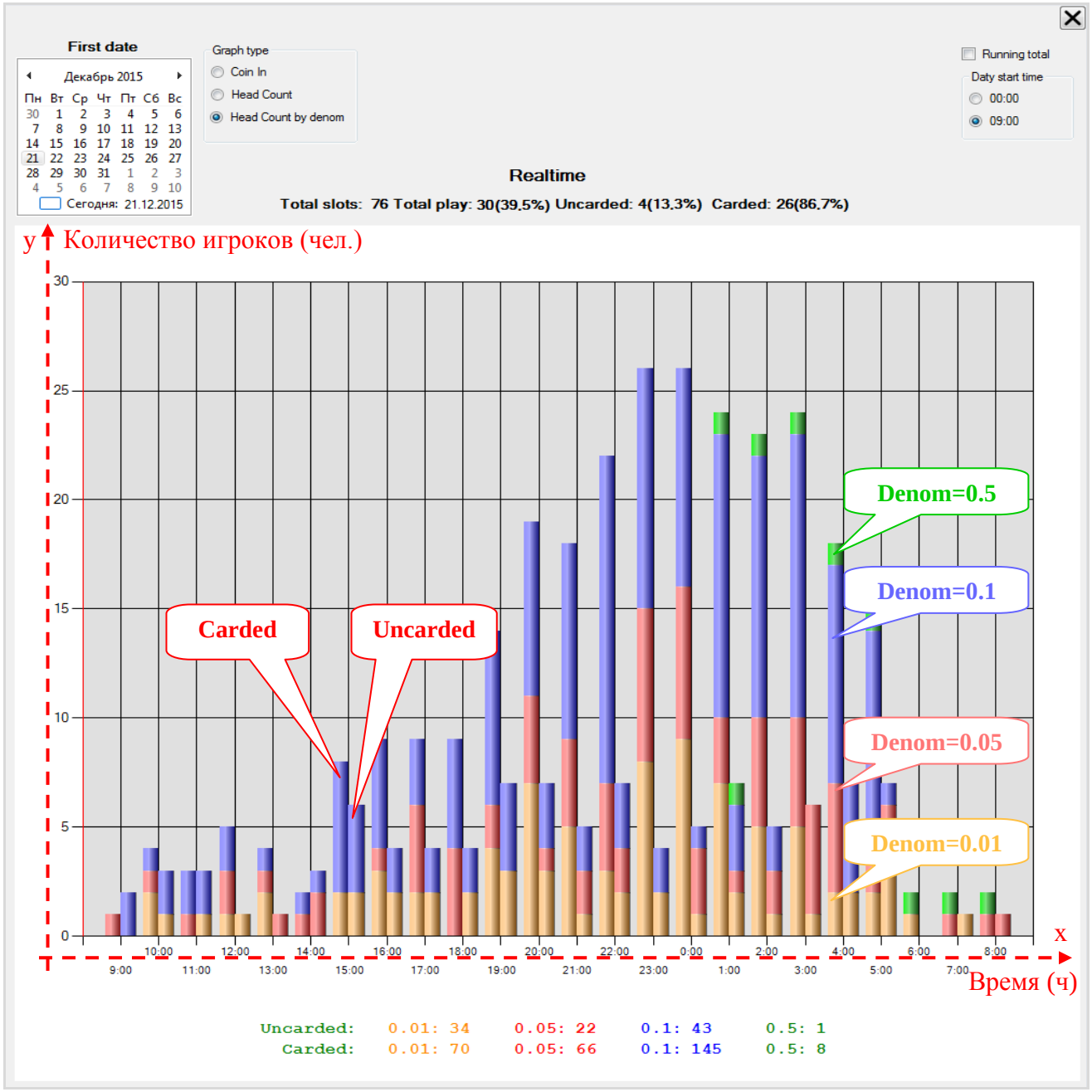


<u>График «Head Count by denomination»</u>.

Для просмотра графика по численности игроков в разрезе по деноминациям необходимо в опции **«Graph type»** установить метку в значении **«Head Count by denom»**.



В результате на форме отобразится график **«Head Count by denom»** в виде ленточной диаграммы, построенной по значениям показателей **Carded** и **Uncarded** с начала игрового дня по текущий момент времени с интервалом в **1** час (ось **x**). На границе каждого часа левый столбец показывает численность игроков с картой (**Carded**), правый столбец – численность игроков без карты (**Uncarded**). Значения деноминаций, которые использовались игроками в это время, отмечены на столбцах разным цветом согласно легенде под графиком.



Также в легенде отображаются данные о численности игроков по каждой деноминации за этот день.

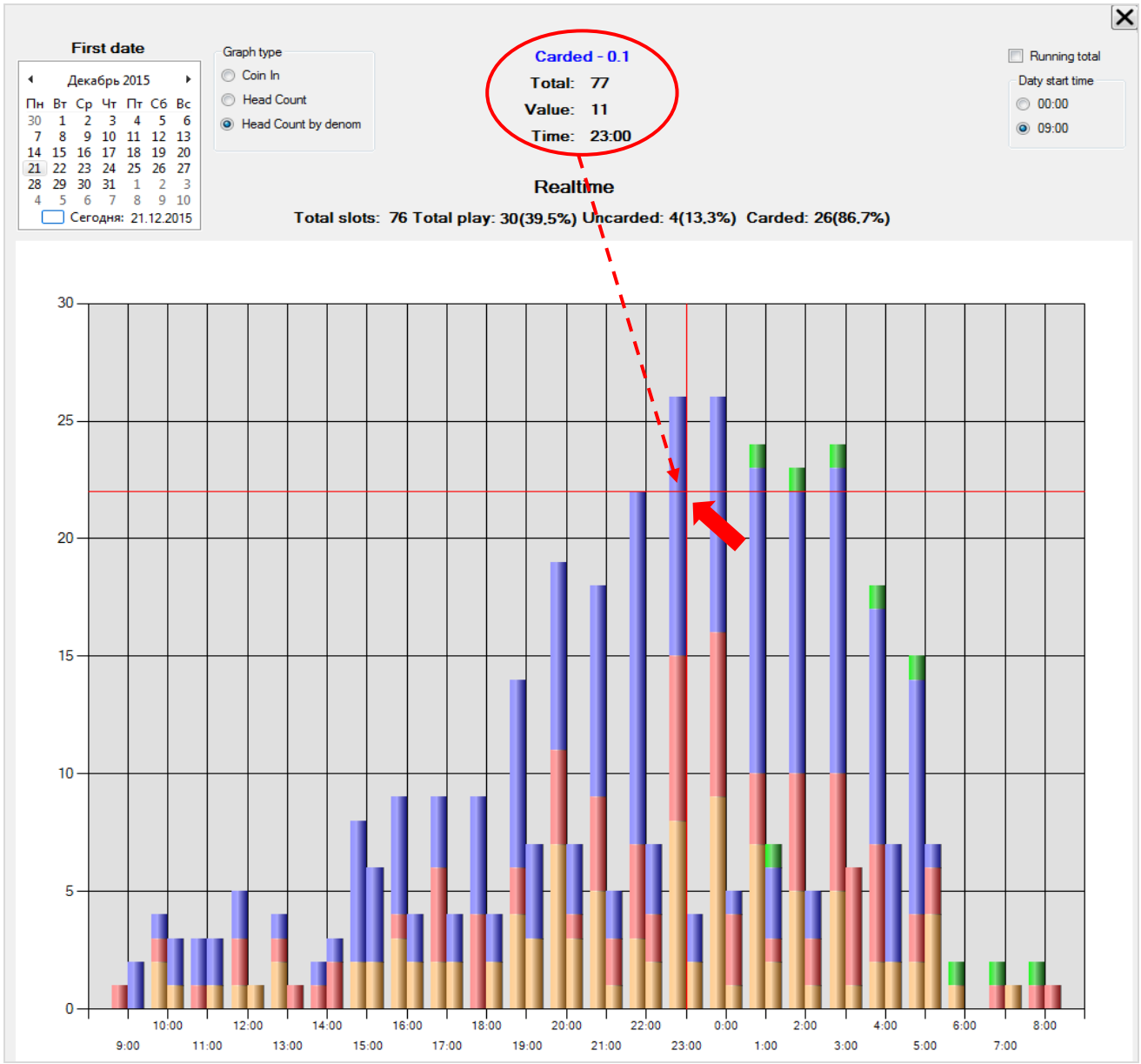


Сверху над графиком отображается информация о численности игровых аппаратов и игроков на текущий момент времени.

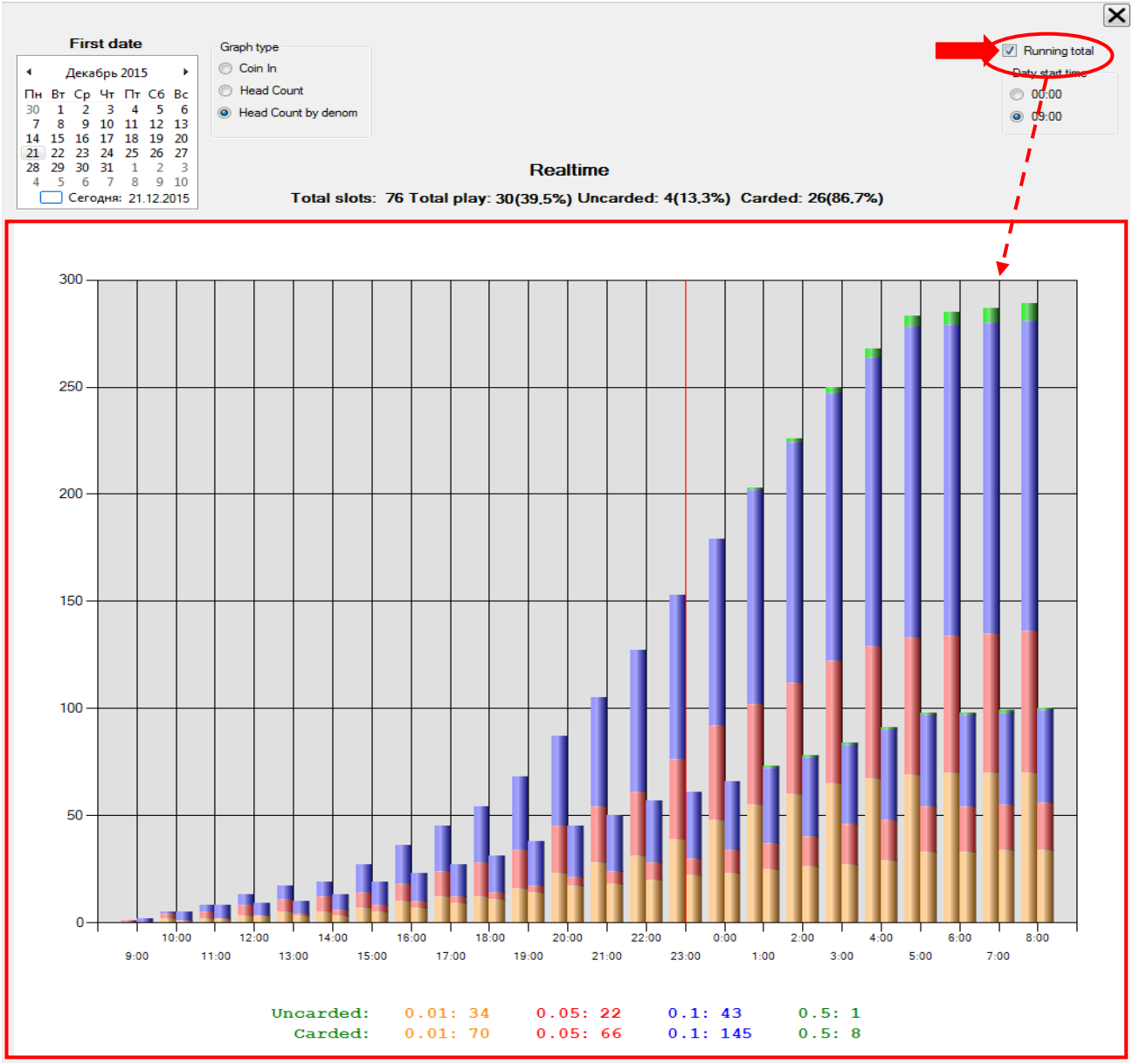
Для детального просмотра значений показателей в какой-либо точке графика (например, в часы пик) необходимо навести курсор мыши на отметку в этой точке. В результате вверху должны отобразиться точные значения показателя на тот час.

- **Carded / Uncarded** - игроки с картой / игроки без карты.
- **0.01, 0.05, 0.1 и т.п. –** деноминации, которые использовали игроки для зачисления кредитов на аппарат (загружаются из ИА по SAS).
- **Total** - накопленное значение численности игроков с картой (**Carded**) или без карты (**Uncarded**) с начала игрового дня по выбранный час.
- **Value** - количество игроков, использующих указанную деноминацию, в этот час.
- **Time** - время (чч:мм).

В нашем примере из графика видно, что в **23:00 ч** количество игроков с картами, использующих деноминацию **0.1**, составляло **11** человек.



Для построения графика **«Head Count by denom»** по суммарным значениям показателей с нарастающим итогом необходимо установить галочку в опции **«Running total»**. На границе каждого часа левый столбец также показывает игроков с картой (**Carded**), правый столбец - игроков без карты (**Uncarded**).

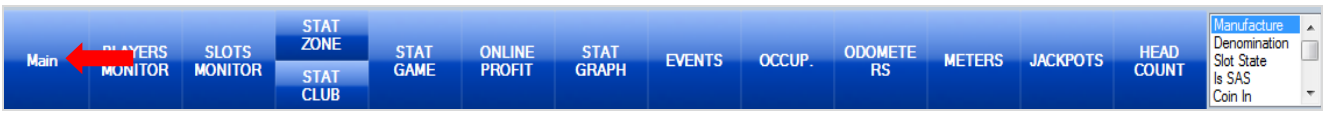


➢ **<u>Сравнительный анализ результатов по Coin In, Coin Out, Win.</u>**

С помощью этой же формы в графическом виде можно сравнивать и анализировать результаты двух разных дней по показателям **Coin In**, **Coin Out** и **Win**.

Порядок действий:

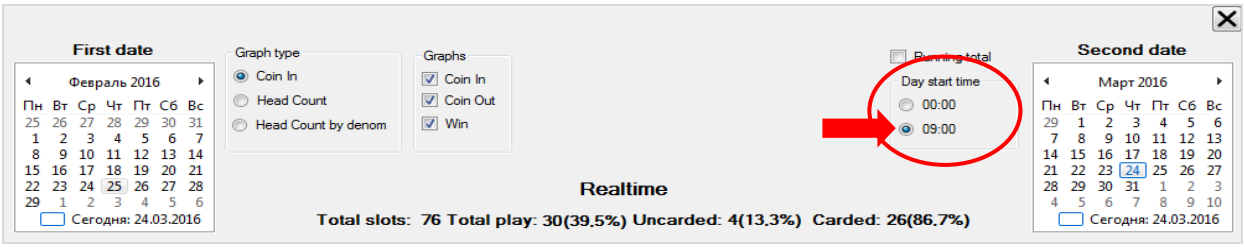
1. Выбрать зону размещения игровых аппаратов, по которым вы хотите провести сравнение.



2. Нажать кнопку **«HEAD COUNT»**.



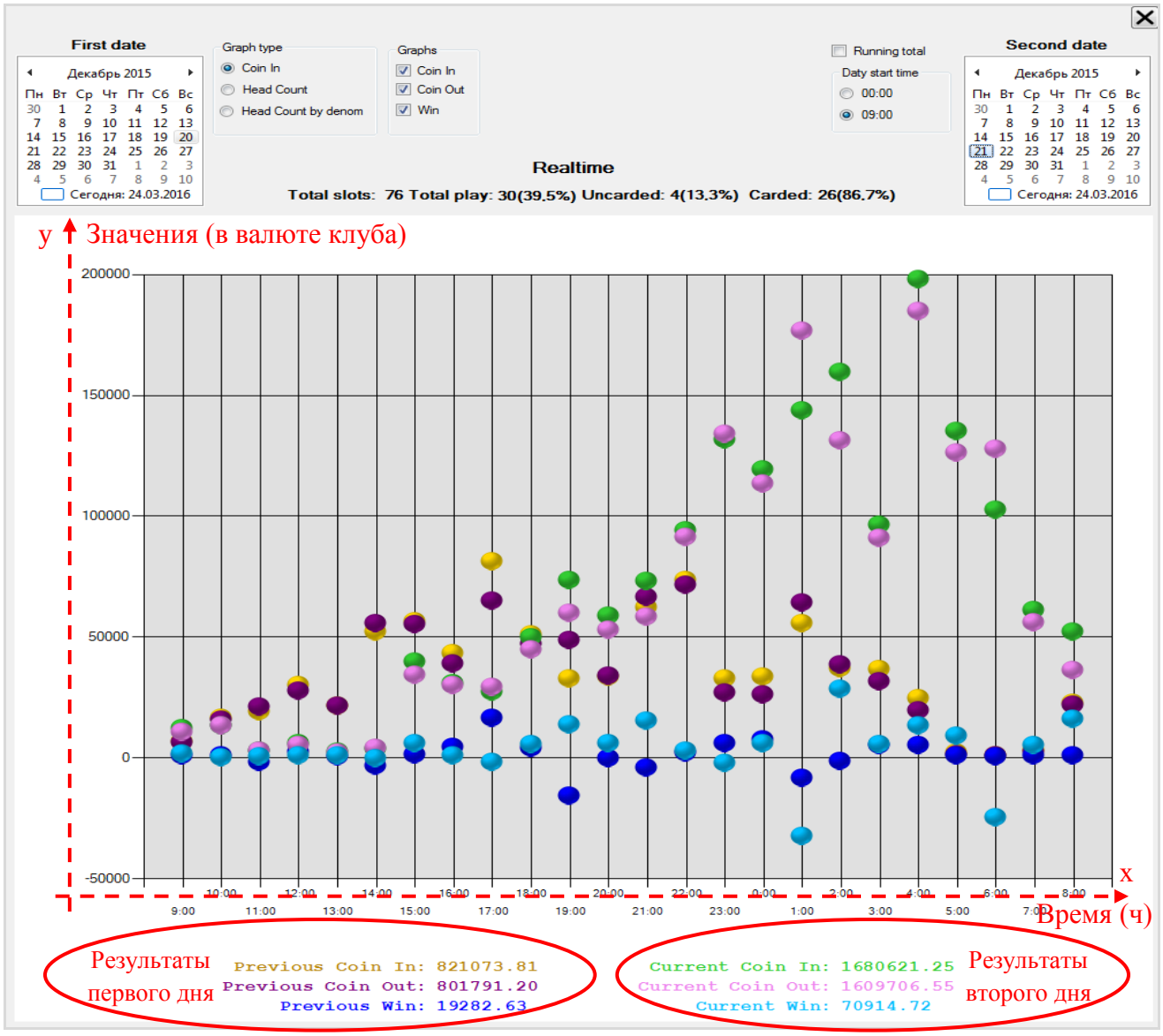
3. После нажатия кнопки в правой половине окна откроется форма с графиком **«Coin In»** на текущий день. При необходимости с помощью фильтра **«Day start time»** выберите время начала игровых дней.



4. В первом календаре **«First date»** задайте дату первого дня, результаты которого необходимо сравнить. Во втором календаре **«Second date»** задайте дату второго дня, с которым необходимо сравнить результаты первого дня.

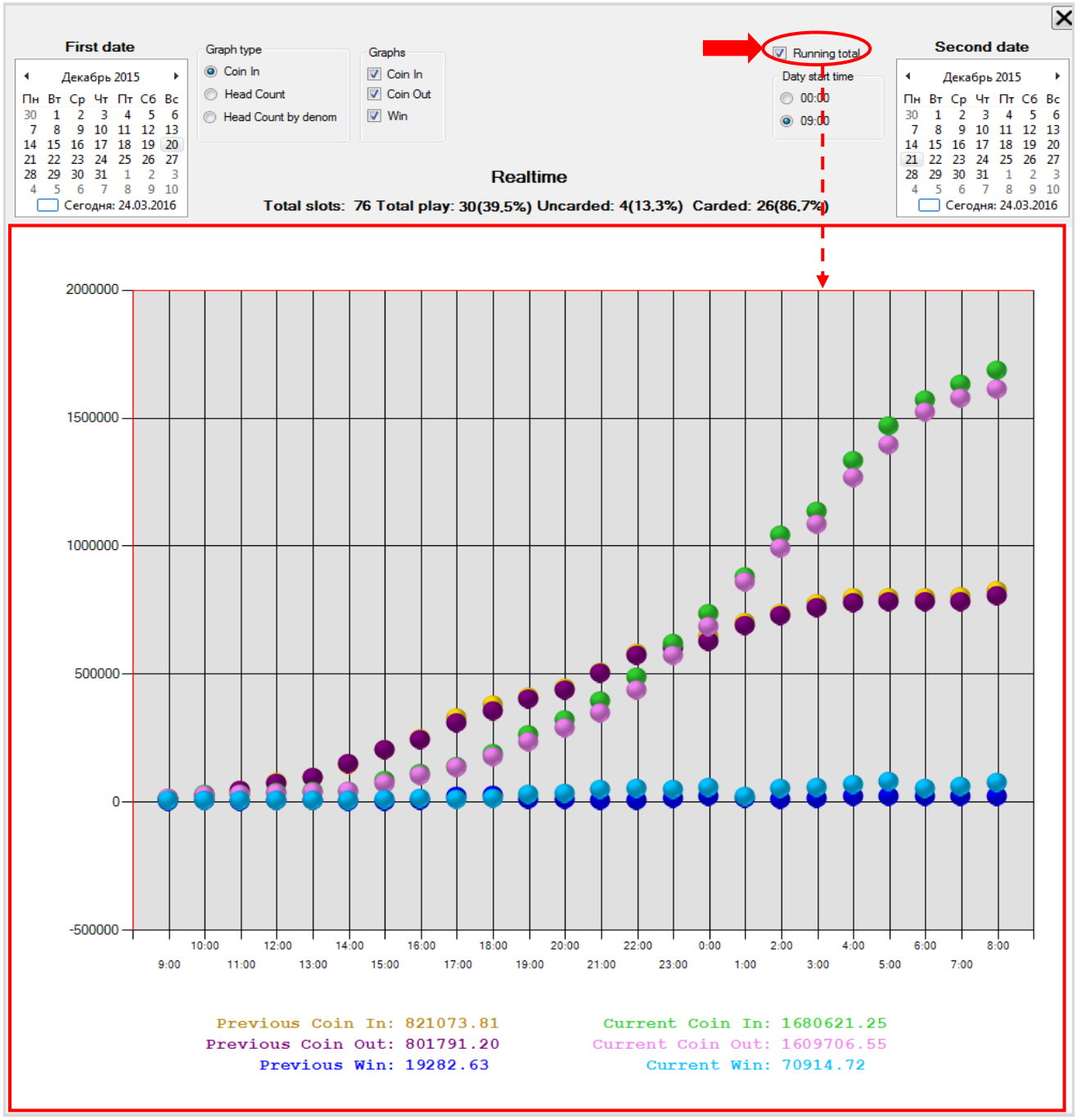


После установки дат на форме отобразится график **«Coin In»**, построенный по показателям **Coin In**, **Coin Out** и **Win** двух выбранных дней. Все точки на графике обозначены цветом согласно легенде, расположенной под графиком.



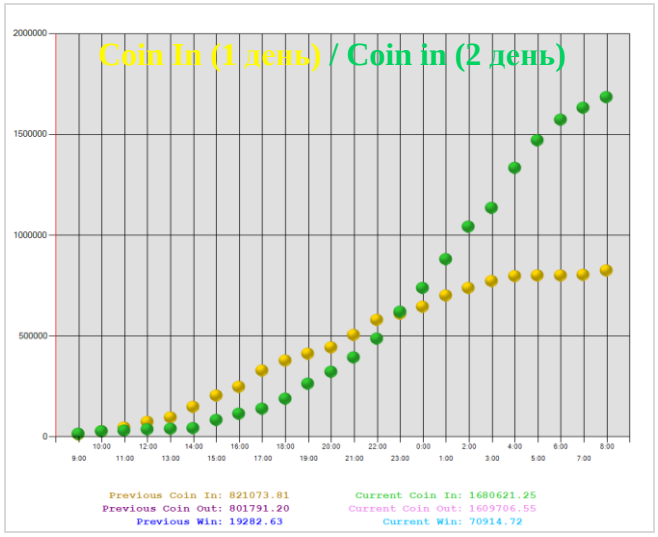
Сверху над графиком отображается информация о численности игровых аппаратов и игроков на текущий момент времени.

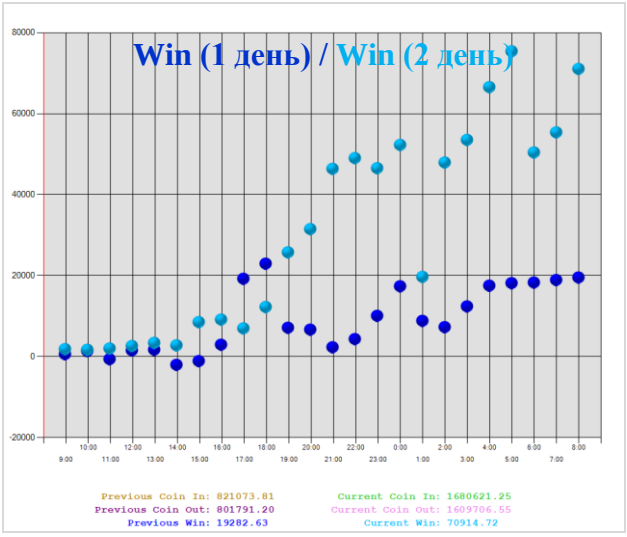
Для сравнения итоговых результатов двух дней с нарастающим итогом необходимо установить галочку в опции **«Running total»**.



Для сравнения графиков **Coin In**, **Coin Out** и **Win** по отдельности необходимо воспользоваться фильтром **«Graphs»**, расположенным вверху формы. Для выбора показателей необходимо установить галочку.

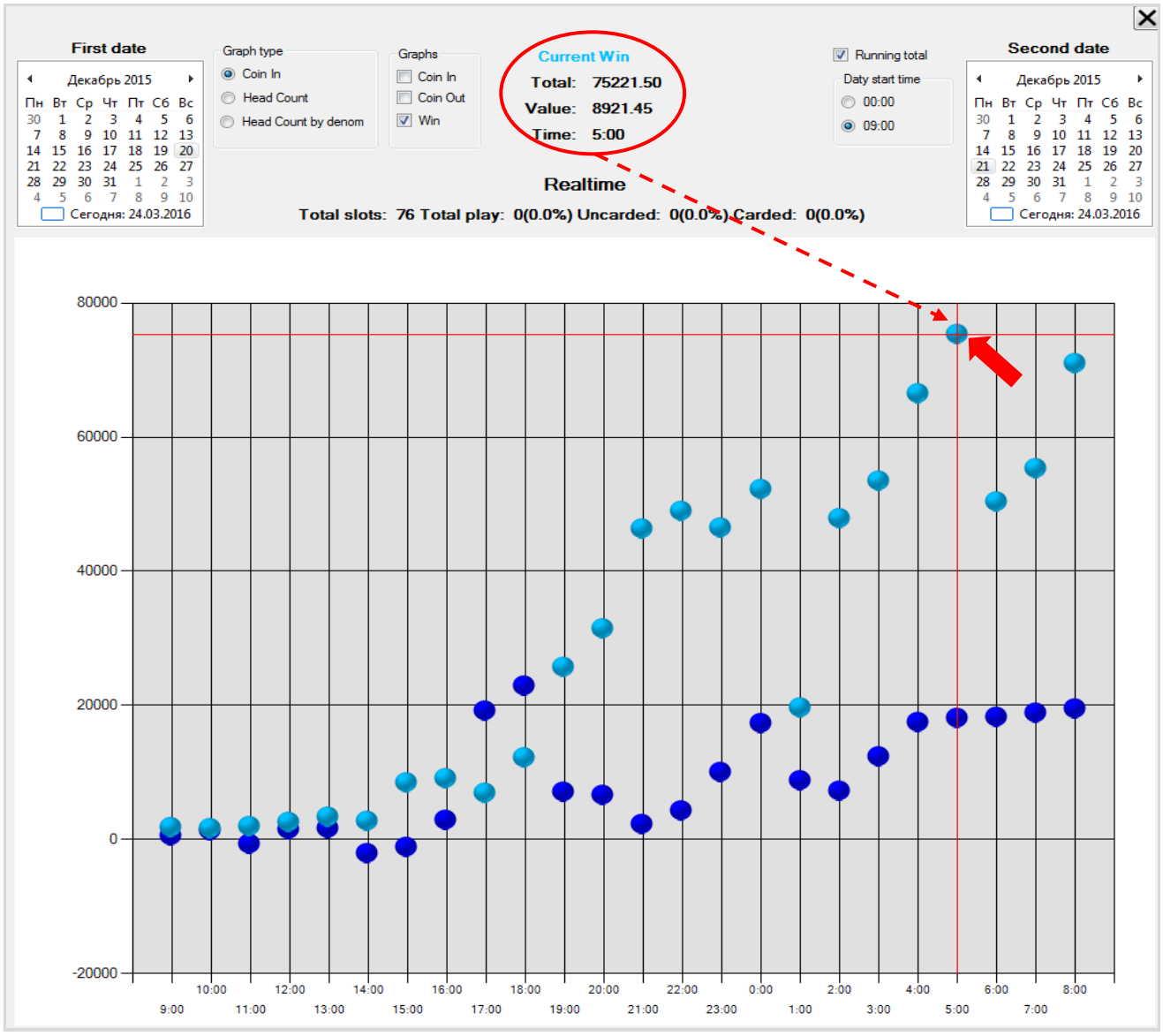






Для детального просмотра значений показателей в какой-либо точке графика необходимо навести курсор мыши на отметку в этой точке. В результате вверху должны отобразиться точные значения показателя на тот час.

- **Total** - суммарное значение показателя с начала игрового дня по выбранный час.
- **Value** - значение показателя в этот час.
- **Time** - время (чч:мм).

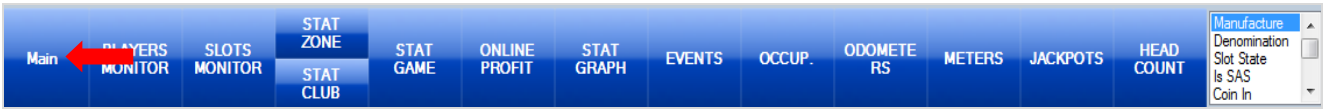


➢ **Сравнительный анализ численности игроков (Head Count).**

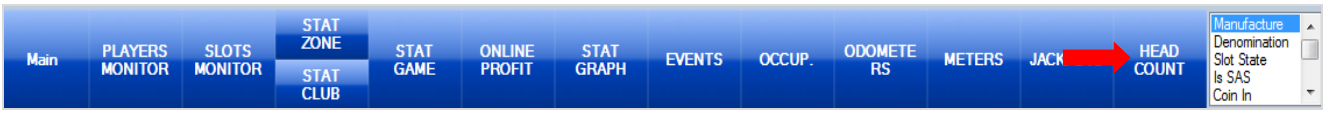
Сравнительный анализ численности игроков (**Total**, **Carded**, **Uncarded**) двух разных дней проводится аналогично, как и на графике «**Coin In**».

Порядок действий:

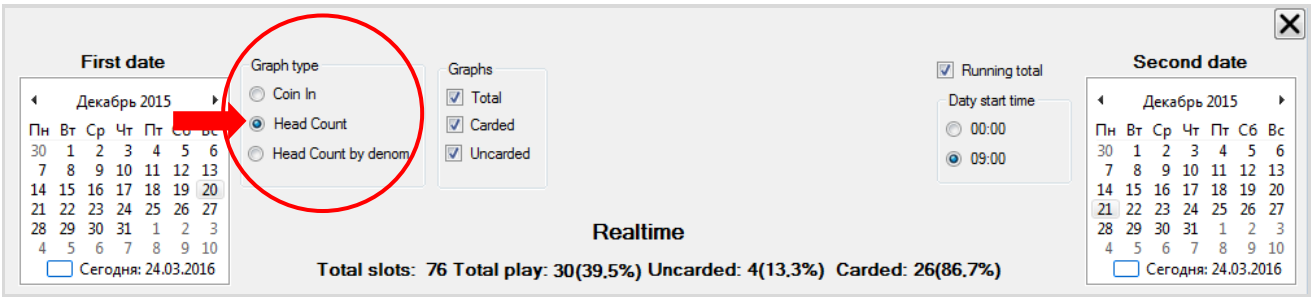
1. Выбрать зону размещения игровых аппаратов, по которым вы хотите провести сравнение.



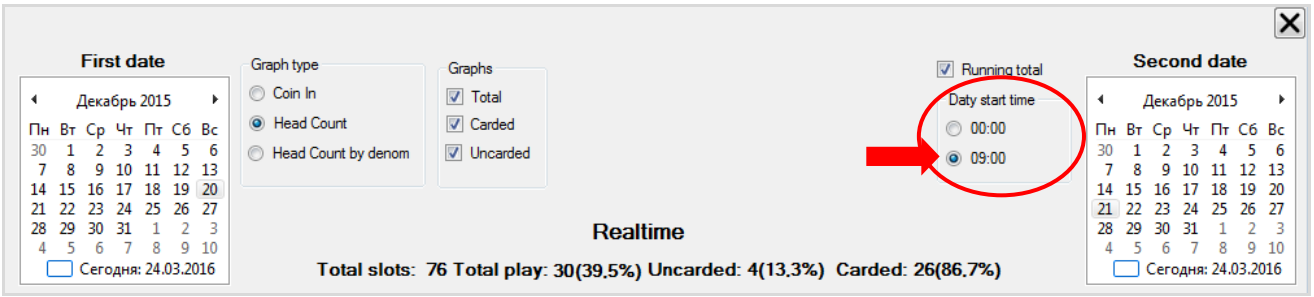
2. Нажать кнопку «**HEAD COUNT**».



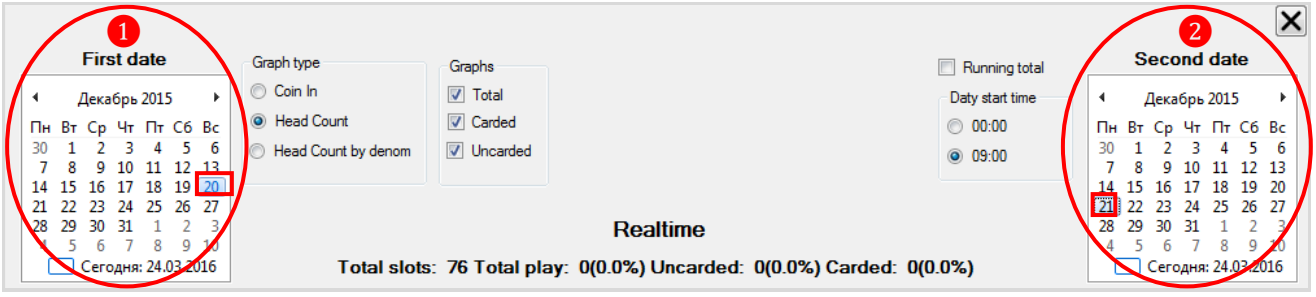
3. После нажатия кнопки в правой половине окна по умолчанию откроется форма с графиком «**Coin In**» на текущий день. С помощью фильтра «**Graph type**» выберите тип графика «**Head Count**».



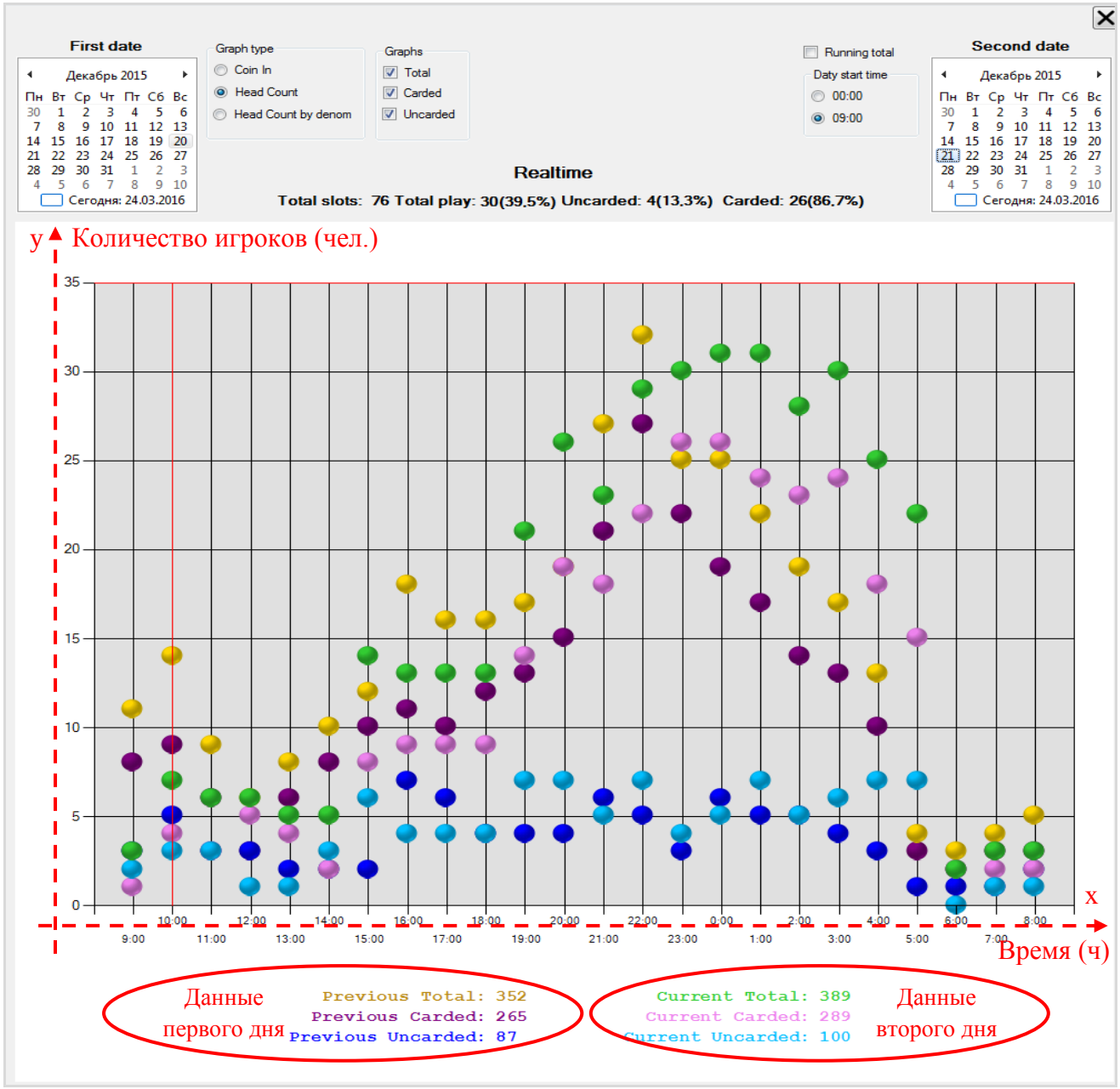
4. При необходимости с помощью фильтра «**Day start time**» выберите время начала игровых дней.



5. В первом календаре «**First date**» задайте дату первого дня, данные которого необходимо сравнить. Во втором календаре «**Second date**» задайте дату второго дня, с которым необходимо сравнить данные первого дня.

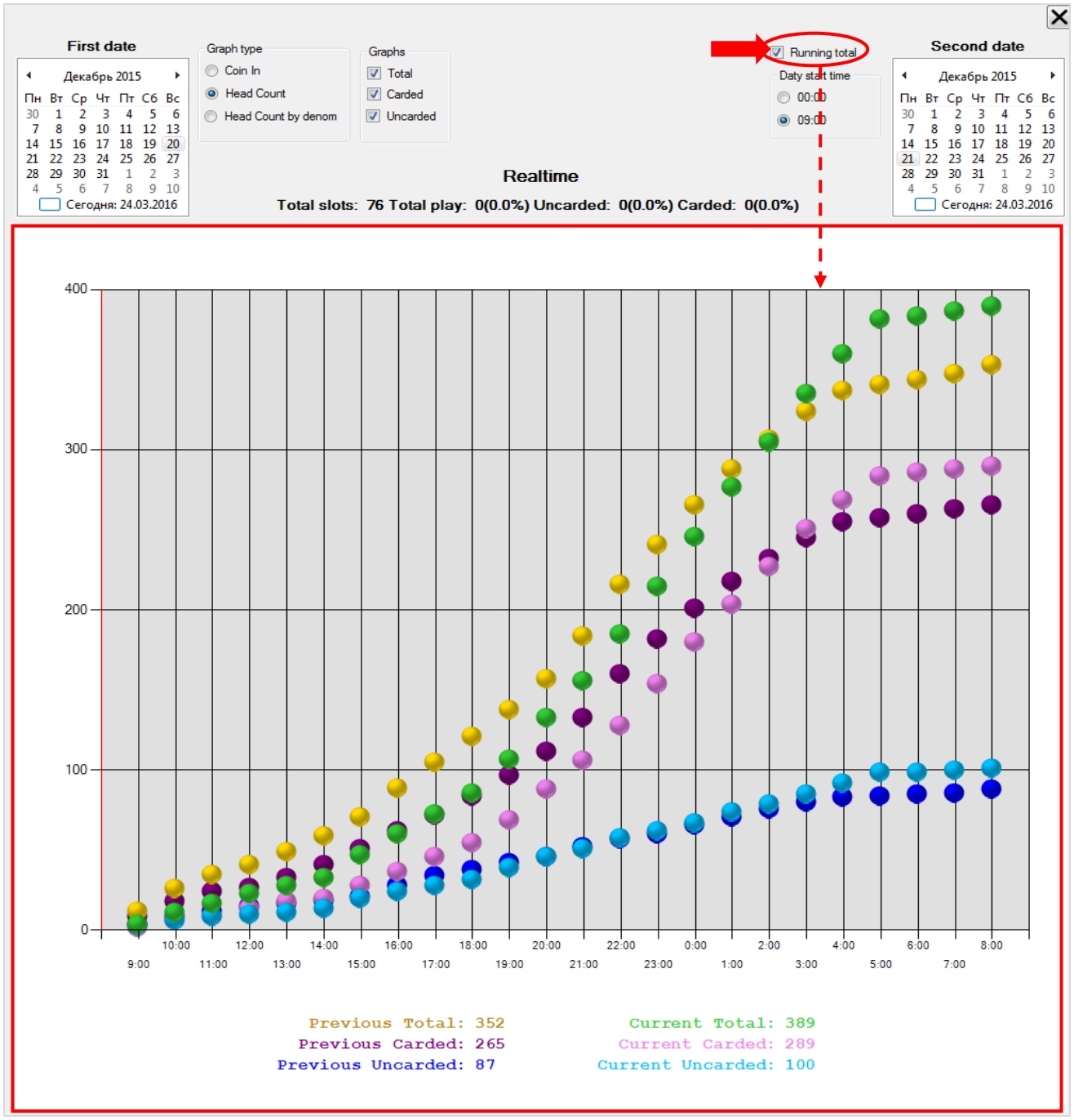


После установки дат на форме отобразится график **«Head Count»**, построенный по значениям показателей **Total**, **Carded**, **Uncarded** двух выбранных дней. Все точки на графике обозначены цветом согласно легенде, расположенной под графиком.



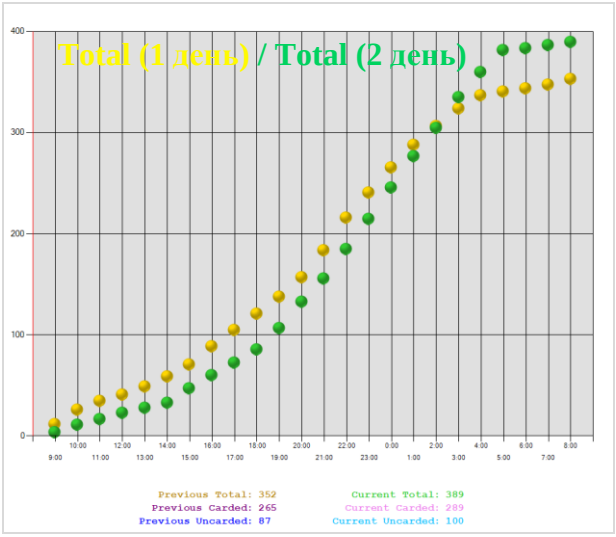
Сверху над графиком отображается информация о численности игровых аппаратов и игроков на текущий момент времени.

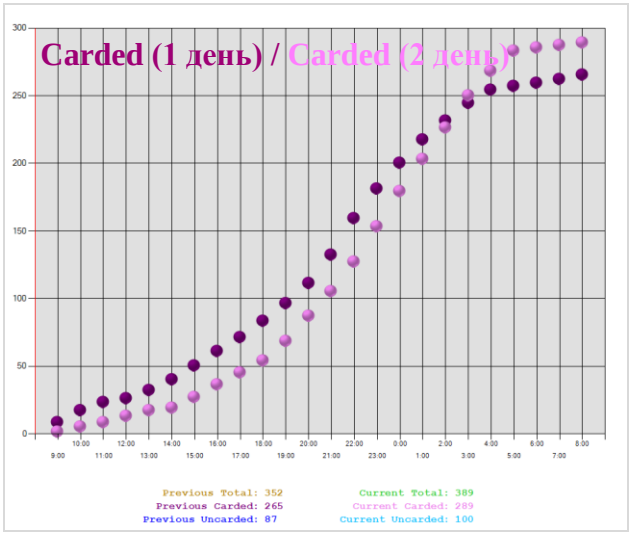
Для сравнения численности игроков двух дней с нарастающим итогом необходимо установить галочку в опции **«Running total»**.



Для сравнения графиков **Total**, **Carded**, **Uncarded** по отдельности необходимо воспользоваться фильтром **«Graphs»**, расположенным вверху формы. Для выбора показателей необходимо установить галочку.

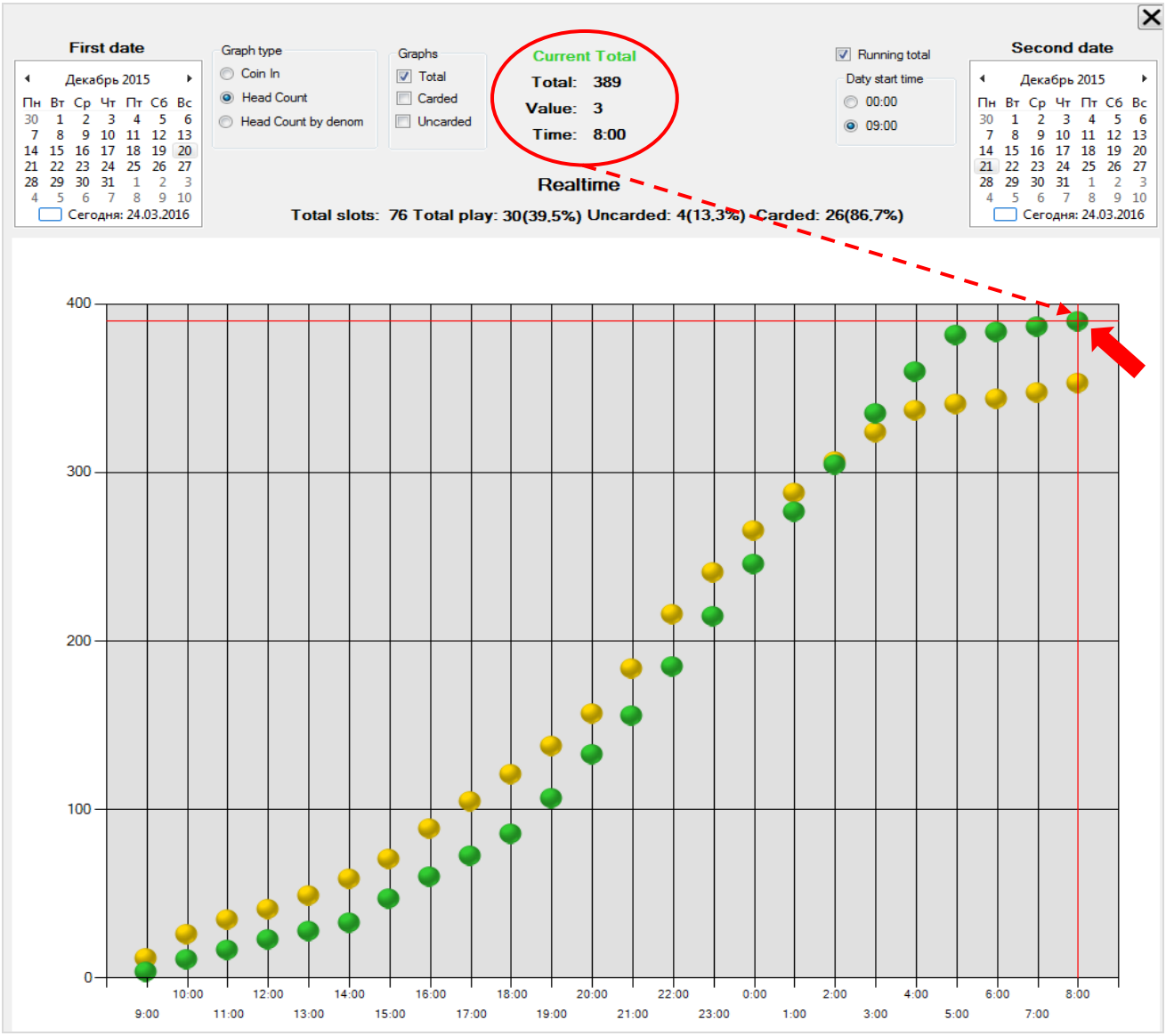






Для детального просмотра значений показателей в какой-либо точке графика необходимо навести курсор мыши на отметку в этой точке. В результате вверху должны отобразиться точные значения показателя на тот час.

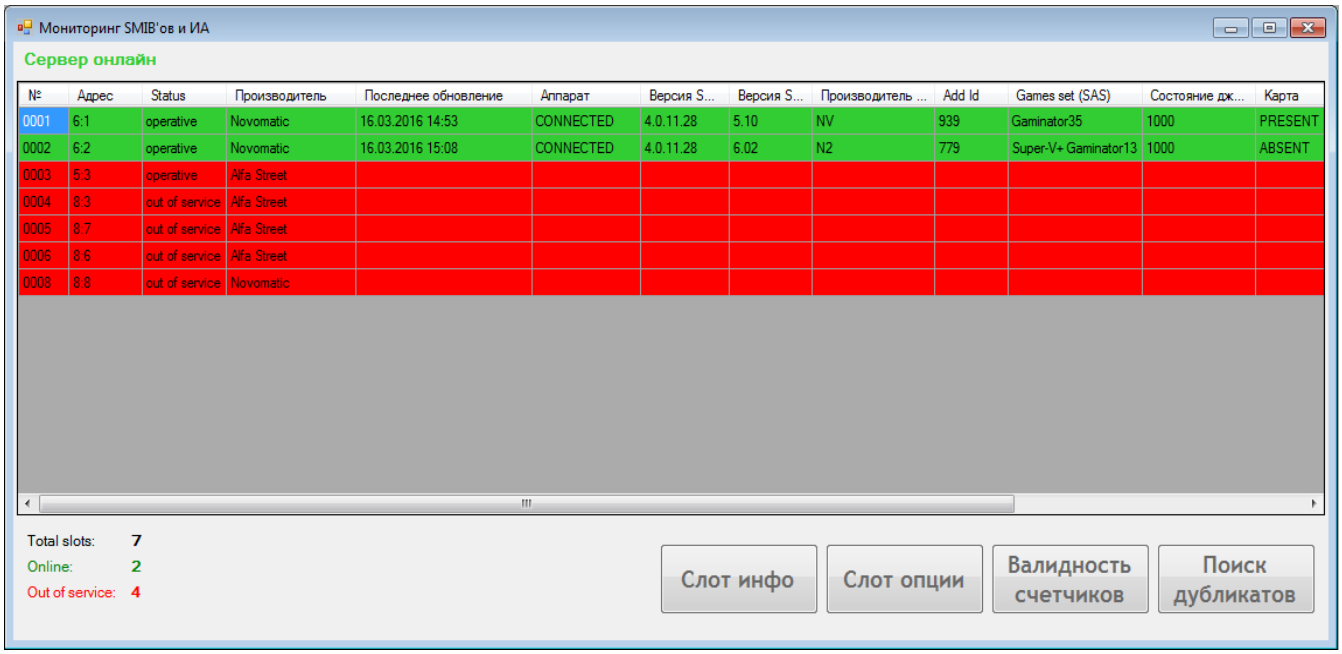
- **Total -** суммарное значение показателя с начала игрового дня по выбранный час.
- **Value -** значение показателя в этот час.
- **Time -** время (чч:мм).



7.6.17 Мониторинг SMIB`ов и игровых аппаратов.

SMIB (Slot Machine Interface Board) представляет собой интерфейсную плату игрового аппарата, через которую осуществляется обмен данными между аппаратом и сервером.

Для того чтобы открыть форму мониторинга состояния SMIB`ов и игровых аппаратов, необходимо в главном меню выбрать **«Игровые аппараты»** → **«Мониторинг»** → **«Мониторинг SMIB`ов и ИА»**.



Все параметры и данные о состоянии игровых аппаратов, SMIB`ов и прочего оборудования, установленного в аппарате (купюроприемник, диспенсер, считыватель карт), загружаются с сервера и автоматически **обновляются каждые 2 секунды**.

В таблице ниже представлен список параметров, доступных для мониторинга:

№ п/п	Параметр = Столбец	Значение	Источник данных
1	**№**	Номер игрового аппарата	Из базы данных (заводится на плане зала)
2	**Address**	Адрес игрового аппарата (№ COM-порта для подключения к серверу: № на SMIB`е)	Из базы данных (заводится на плане зала)
3	**Status**	Статус аппарата - operative - out of service	Из базы данных (задаётся в карточке аппарата)
4	**Producer**	Производитель аппарата	Из базы данных (заводится на плане зала)
5	**Last refresh**	Время последнего обновления данных для аппарата	Из базы данных
6	**Slot**	Статус связи между SMIB и аппаратом по протоколу SAS. CONNECTED – соединение есть. DISCONNECTED – соединения нет.	Из SMIB
7	**SMIB ver**	Версия прошивки SMIB	Из SMIB

8	**SAS ver**	Версия SAS	Из игрового аппарата
9	**Producer (SAS)**	Аббревиатура производителя аппарата	Из игрового аппарата
10	**Add Id**	Дополнительный идентификатор игры	Из игрового аппарата
11	**Games set (SAS)**	Название набора игр на аппарате	Из игрового аппарата
12	**Jampers state**	Состояние 4-х джамперов на блоке режима работы SMIB	Из SMIB
13	**Card**	Наличие RFID-карты, вставленной в card reader. ABSENT – карта вставлена. PRESENT – карты нет.	Из SMIB
14	**Main door**	Состояние главной двери аппарата. OPENED – открыта. CLOSED – закрыта.	Из игрового аппарата
15	**Logic door**	Состояние логической двери аппарата. OPENED – открыта. CLOSED – закрыта.	Из игрового аппарата
16	**Cashbox**	Состояние cashbox аппарата. INSTALLED – вставлен. REMOVED – удален.	Из игрового аппарата
17	**Card reader**	Состояние подключения считывателя к SMIB. CONNECTED – подключен. DISCONNECTED – отключен.	Из SMIB

Строки отображения параметров и состояний аппаратов могут иметь следующее цветовое обозначение:

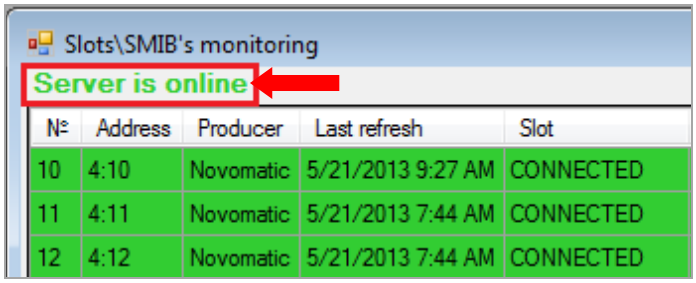
- Вся строка аппарата полностью зеленая – аппарат работает в штатном режиме.
- Вся строка аппарата полностью желтая – нет связи между SMIB и аппаратом по протоколу SAS (см. столбец «Slot»).
- Вся строка аппарата полностью белая – нет связи со SMIB по RS485.
- Вся строка аппарата полностью красная – аппарат не в сети (offline).
- Желтые ячейки в столбцах **«Main door»**, **«Logic door»**, **«Cashbox»** или **«Card reader»** – дверь открыта, card reader отключен и т. д. (см. значение в ячейке).

Внимание! Если строка аппарата полностью зеленая и не отображается версия SAS либо любой другой параметр в строке, необходимо обратится к разработчикам SlotLogic.

Внимание! В колонке «Jampers state» должно отображаться значение 0000. Только в этом случае SMIB будет работать в режиме мультиаппаратности, и игрок сможет накапливать бонусы, играя на нескольких аппаратах.

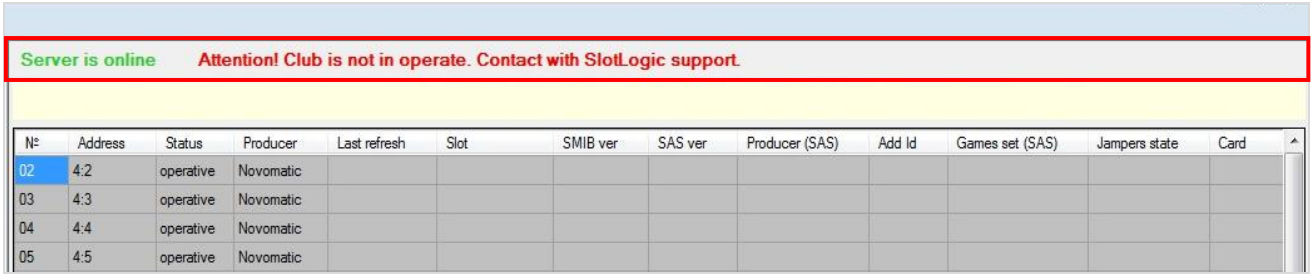
Внимание! При изменении режима работы SMIB на блоке выставления режима, SMIB необходимо перезагрузить по питанию.

Состояние сервера (**online**/**offline**) отображается в верхнем правом углу формы мониторинга.

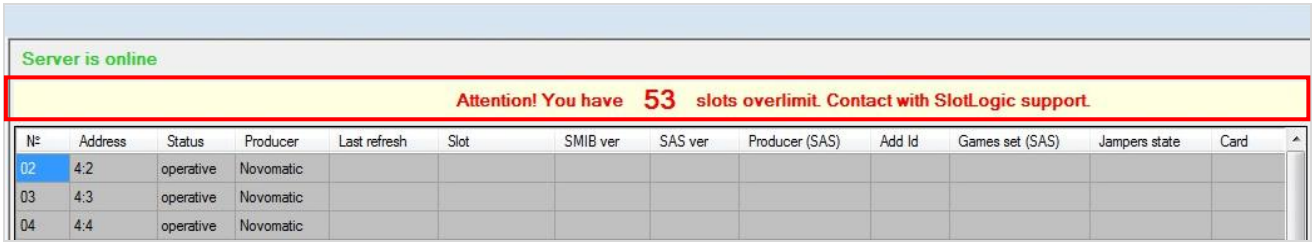


В случае если сервер находится в режиме **offline**, то таблица параметров и состояния аппаратов будет пустой.

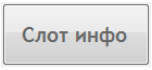
Внимание! Если на форме мониторинга в строке состояния сервера отображается сообщение с текстом: «Attention! Club is not in operate. Contact with SlotLogic support», то необходимо проверить Интернет-соединение.



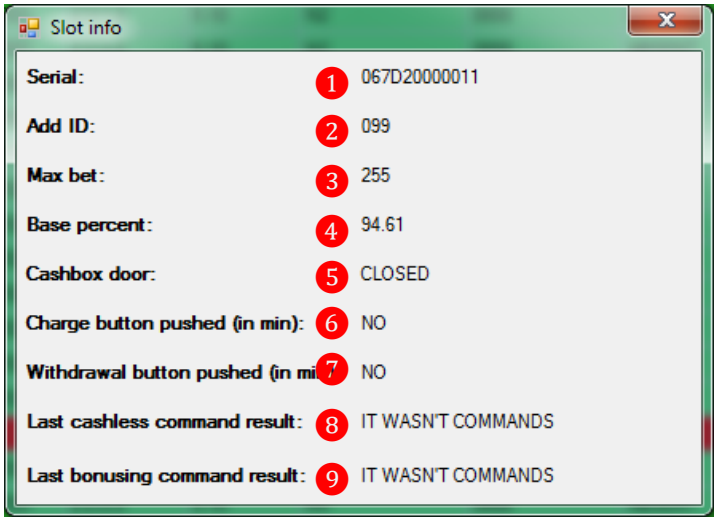
Если на форме мониторинга отображается сообщение с текстом: «Attention! You have ** slots overlimit. Contact with SlotLogic support» - это означает, что в вашем клубе количество подключенных аппаратов (SMIB`ов) превышает оплаченный лимит.



В нижней части формы мониторинга присутствуют кнопки, выполняющие следующие функции:

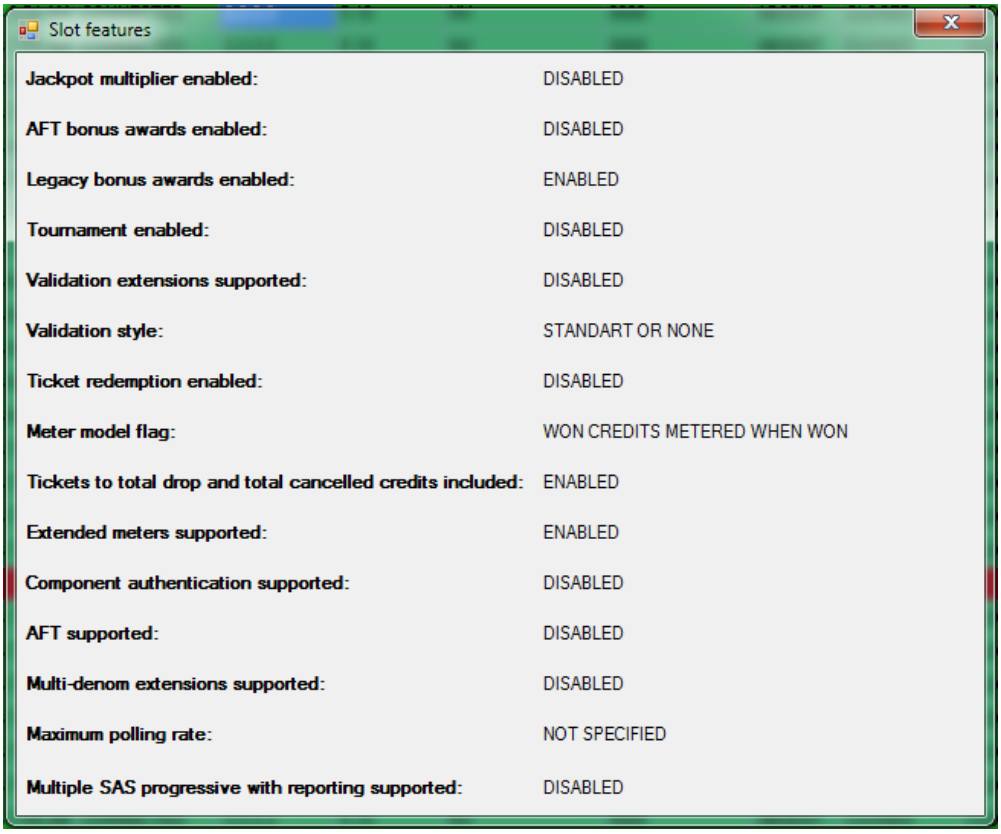
➢ 

- открывает форму для просмотра информации об аппарате. Необходимо кликом левой кнопкой мыши выбрать аппарат в списке и нажать на кнопку.



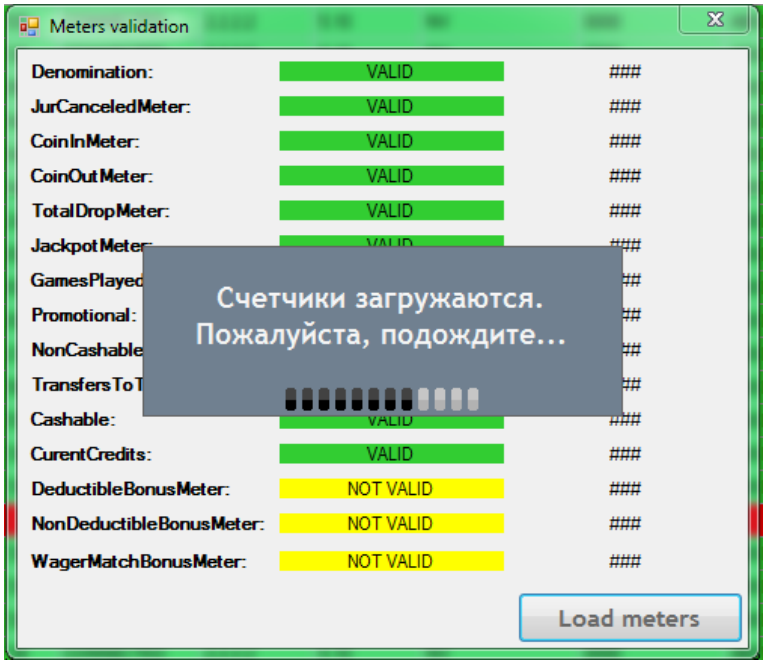
1. Серийный номер аппарата.
2. Дополнительный идентификатор игры.
3. Максимальная ставка на аппарате (или 255, если максимальная ставка более 255).
4. Теоретический базовый процент отдачи аппарата.
5. Состояние двери cashbox`a.
6. Была ни нажата кнопка начисления денег в течение минуты.
7. Была ни нажата кнопка снятия денег в течение минуты.
8. Результат выполнения последней cashless-команды.
9. Результат выполнения последней bonusing-команды.

➢ Слот опции - открывает форму для просмотра дополнительных настроек аппарата. Необходимо кликом левой кнопкой мыши выбрать аппарат в списке и нажать на кнопку.

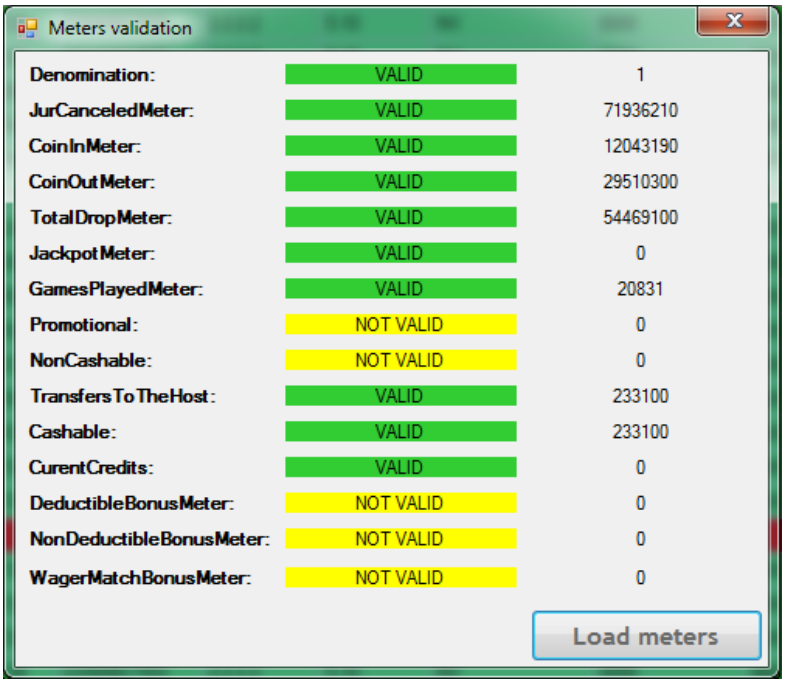


Данные настройки являются специфичными для каждого типа игрового аппарата. За дополнительной информацией о данных настройках обратитесь к документации игрового аппарата.

➢ Валидность счетчиков - открывает форму для просмотра текущего значения счётчиков игрового аппарат без проведения аудита. Необходимо кликом левой кнопкой мыши выбрать аппарат в списке и нажать на кнопку.



В открывшейся форме необходимо нажать кнопку Load meters и дождаться загрузки данных.



Игровые аппараты в зависимости от типа также могут быть оснащены разными электромеханическими счётчиками.

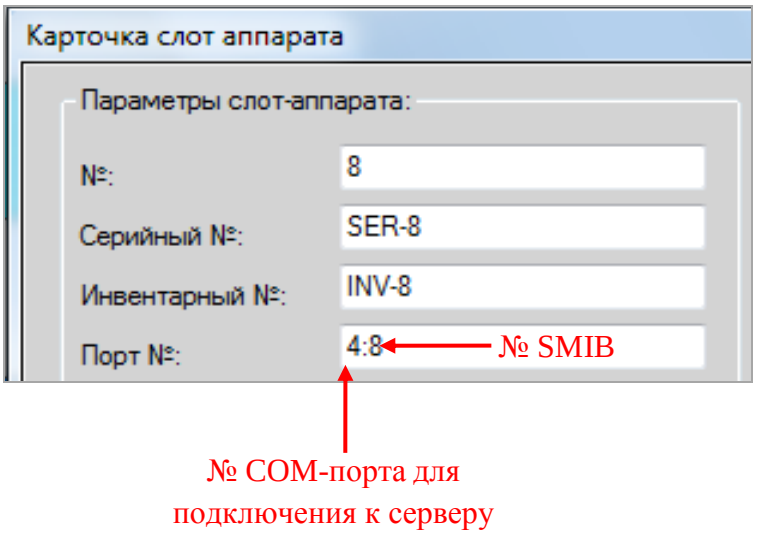
✓ В случае если какой-либо из представленных в форме счётчиков не может быть определён для выбранного игрового аппарата, то он отображается со значением **0** и статусом NOT VALID («недоступно»).

✓ В случае если счётчик присутствует в игровом аппарате, то он отображается с числовым значением и статусом VALID («доступно»).

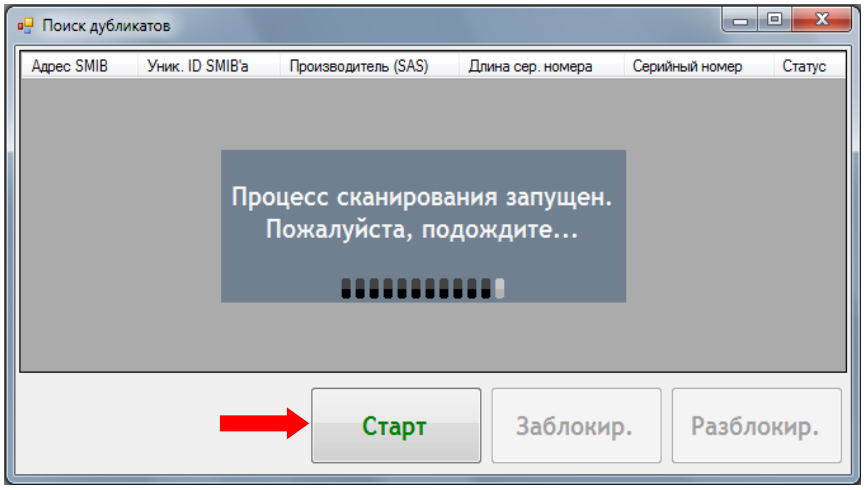
➢ Поиск дубликатов - открывает форму для поиска дубликатов адресов SMIB.

В случае если при заведении игровых аппаратов системе были дублированы (задвоены) адреса SMIB (вручную или сгенерированы автоматически), то данные аппараты будут

работать с ошибками, так как обмен данными между SMIB`ми аппаратов и сервером будет происходить некорректно.



Чтобы избежать таких ошибок либо устранить их, нужно выполнить проверку на наличие дубликатов адресов SMIB. Для этого необходимо на форме мониторинга сначала нажать кнопку Поиск дубликатов, а затем в открывшейся форме **«Поиск дубликатов»** нажать кнопку Старт и дождаться окончания процесса сканирования.

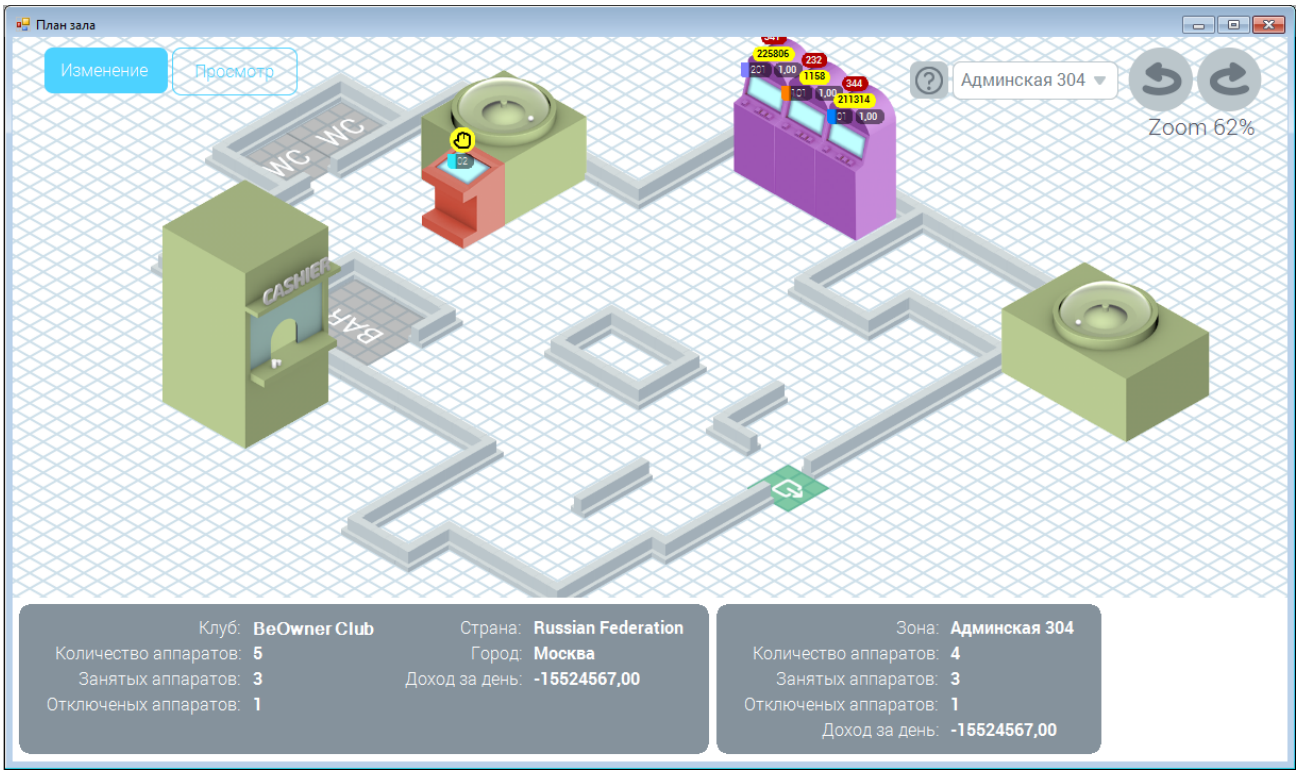


По окончании сканирования, если система обнаружит дублирование, то в форме отобразятся адреса SMIB, которые были дублированы. С помощью кнопок **«Заблокировать»** / **«Разблокировать»** можно выполнить блокировку / разблокировку дубликатов адресов SMIB.

После блокировки некорректного адреса SMIB, необходимо открыть карточку игрового аппарата и указать для него верный адрес.

7.6.18 Мониторинг текущего состояния игровых аппаратов в изометрическом отображении.

Чтобы открыть форму для просмотра текущего состояния игровых аппаратов в изометрическом отображении, необходимо в главном меню системы выбрать **«Игровые аппараты» → «Мониторинг» → «Isometric Floor Plan»**.

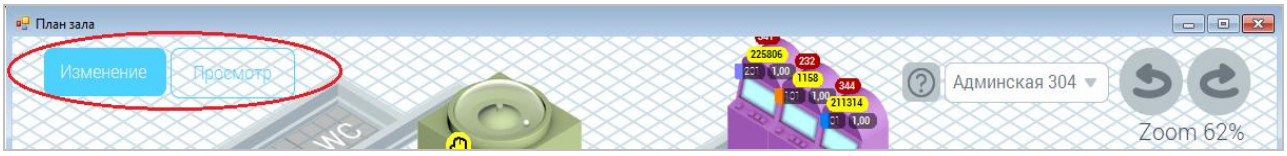


Данная форма представляет собой план игровой зоны клуба, аналогичный плану-схеме, но в изометрической проекции. На форме также можно обозначать границы зала, размещать в нём игровые аппараты, кассы, бар и прочие элементы.

План можно перемещать в любом направлении рабочей области, кликнув на него и удерживая нажатой любую кнопку мыши. Чтобы приблизить/отдалить план, необходимо воспользоваться колёсиком прокрутки мыши. Вращение плана по/против часовой стрелки осуществляется кнопками , расположенными в верхнем правом углу.

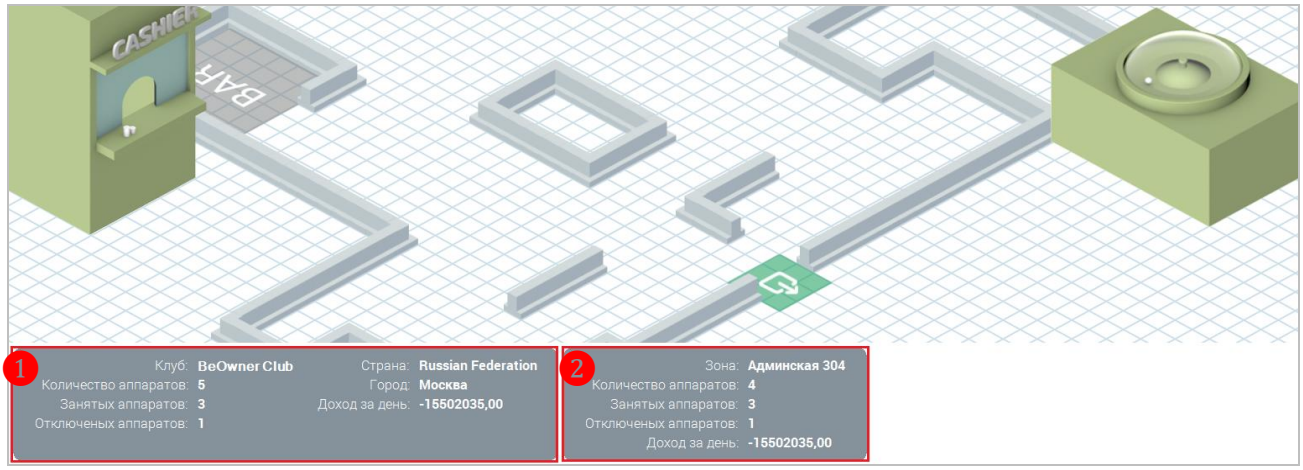
Доступны два режима работы с планом:

- Режим просмотра – для просмотра текущего состояния игровых аппаратов.
- Режим изменения – для создания и редактирования плана игровой зоны.



➢ **Режим просмотра.**

В режиме просмотра в рабочей области формы отображается план игровой зоны, а в нижней панели информация о клубе и зоне, которая в данный момент открыта для просмотра.



1. **Данные по клубу:**

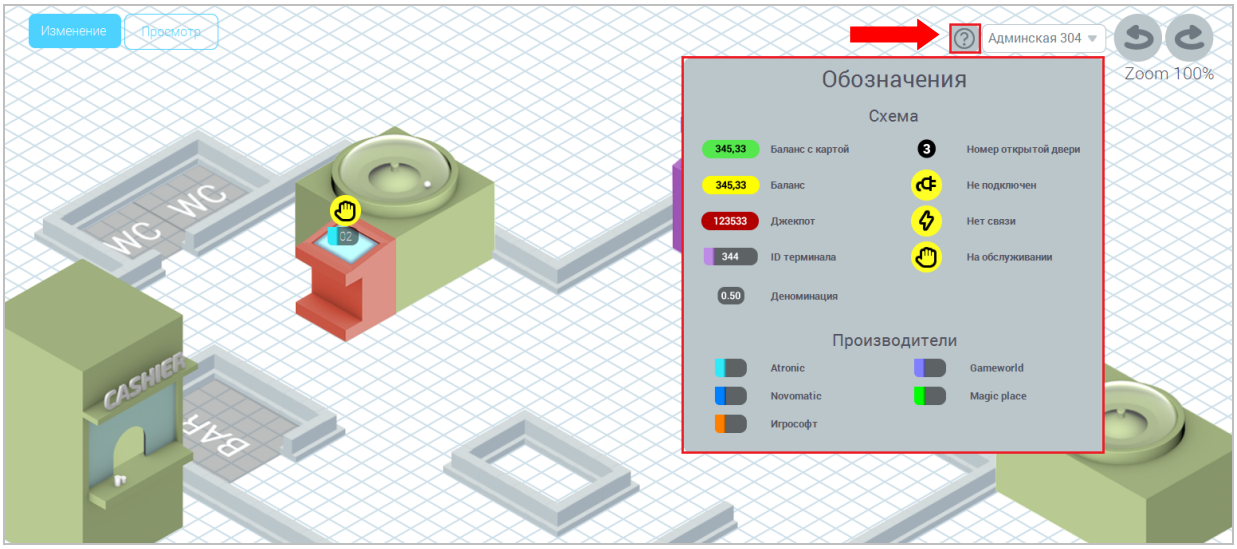
- Название клуба.
- Страна клуба.
- Город.
- Доход клуба за день (по данным счётчиков игровых аппаратов).
- Общее количество игровых аппаратов в клубе.
- Количество занятых аппаратов.
- Количество отключенных аппаратов.

2. **Данные по зоне:**

- Название зоны.
- Количество игровых аппаратов в данной зоне.
- Количество занятых аппаратов.
- Количество отключенных аппаратов.
- Доход зоны за день (по данным счётчиков игровых аппаратов).

Примечание: *Заведение клубов в системе осуществляется с помощью формы «Обзорная форма клубов» («Настройки» → «Игровые аппараты» → «Клубы»). Заведение зон осуществляется на форме «Обзорная форма зон слот аппаратов» («Настройки» → «Игровые аппараты» → «Зоны»).*

Над каждым размещённым на плане аппаратом отображаются его параметры и текущее состояние: номер, производитель, статус, баланс, деноминация, выпавшие джекпоты и т.п. Список обозначений можно увидеть, нажав на кнопку .



Если выбрать игровой аппарат, кликнув по нему мышкой, то в нижней панели формы отобразятся данные по этому аппарату.



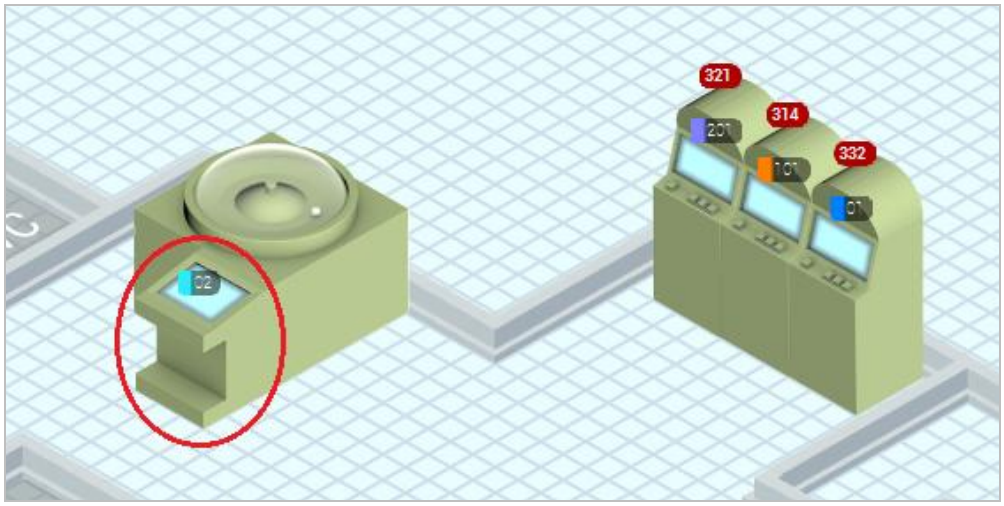
1. **Данные по аппарату:**

- Номер игрового аппарата.
- Производитель аппарата.
- Статус (занят/свободен).
- Текущий баланс.

2. **Данные по выпавшему джекпоту:**

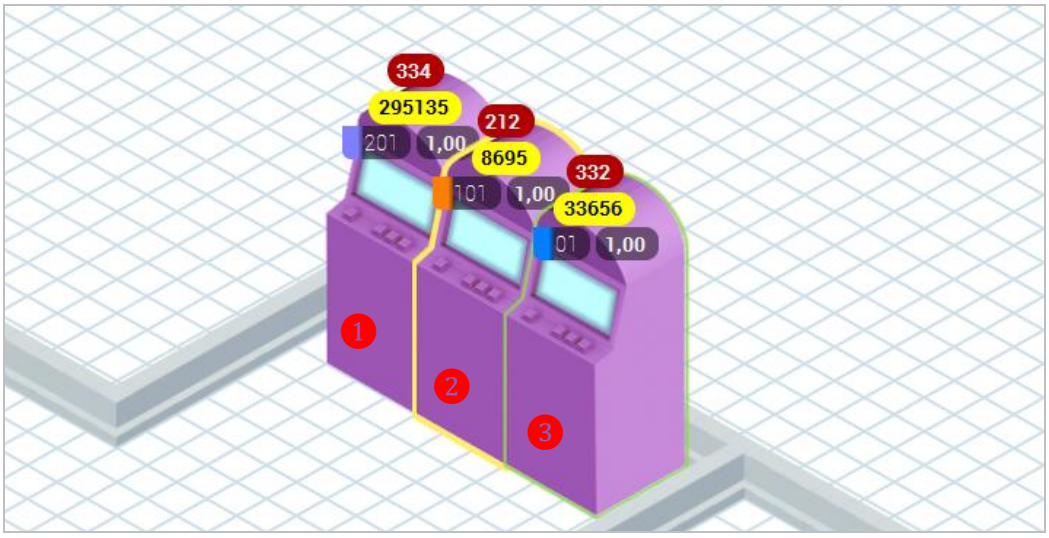
- Название выпавшего на аппарат джекпота.
- Сумма выпавшего джекпота.
- Дата и время выпадения джекпота.
- Кнопки для начисления или отмены джекпота.

Размещённый на плане рулеточный терминал ничем не отличается от игровых аппаратов, за исключением внешнего вида.



В режиме просмотра аппараты могут отображаться следующим образом:

1) Аппарат отображается без обводки, если он не выбран и на него не наведён курсор.
2) Аппарат отображается с жёлтой обводкой, если на него наведён курсор.
3) Аппарат отображается с зелёной обводкой, если он выбран.



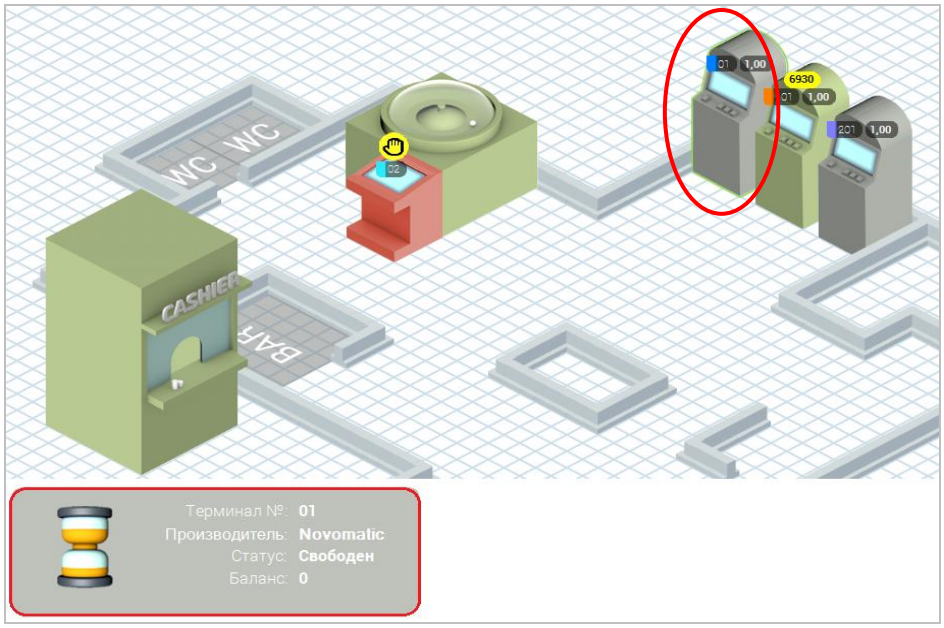
Чтобы убрать выделение с аппарата, необходимо нажать на другой аппарат или на любом месте плана.

Цвет самого игрового аппарата зависит от его статуса в данный момент времени.

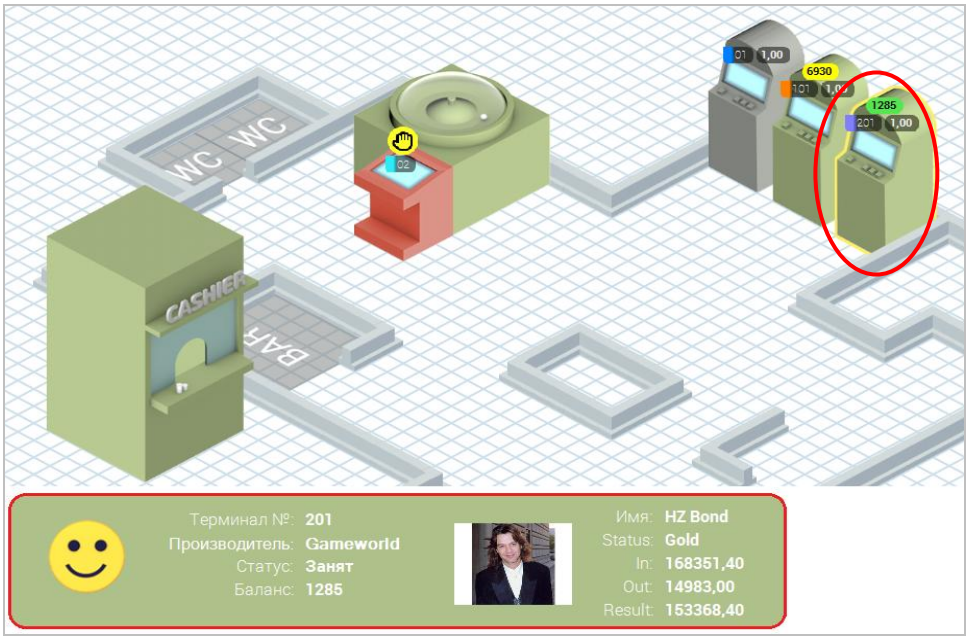
Статусы и цвета аппаратов:

1. Серый цвет говорит о том, что данный аппарат **свободен**. Отображается только с номером и производителем. В нижней панели также будут отображаться:

- ✓ номер аппарата
- ✓ производитель аппарата
- ✓ статус: Свободен
- ✓ баланс: 0



2. Зелёный цвет говорит о том, что данный аппарат **занят**. Отображается с номером, производителем, деноминацией и текущим балансом.



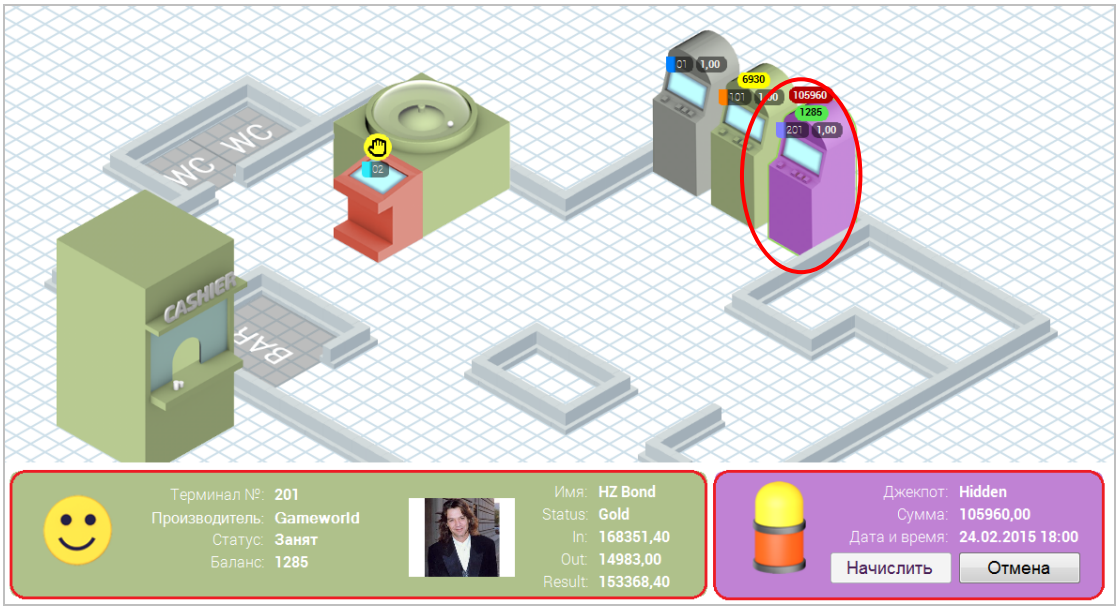
В нижней панели будут отображаться:

- ✓ номер аппарата
- ✓ производитель аппарата
- ✓ статус: Занят
- ✓ баланс

В случае если на аппарате игрок с картой, то дополнительно отобразится информация об игроке:

- ✓ фото игрока (при наличии)
- ✓ имя игрока
- ✓ статус игрока
- ✓ In (общая сумма ставок игрока)
- ✓ Out (общая сумма выигрышей игрока)
- ✓ Result (разница между In и Out)

3. Фиолетовый цвет говорит о том, что на данном аппарате **выпал джекпот**. Отображается с номером, производителем, деноминацией, текущим балансом и суммой выпавшего джекпота.



В нижней панели будут отображаться:

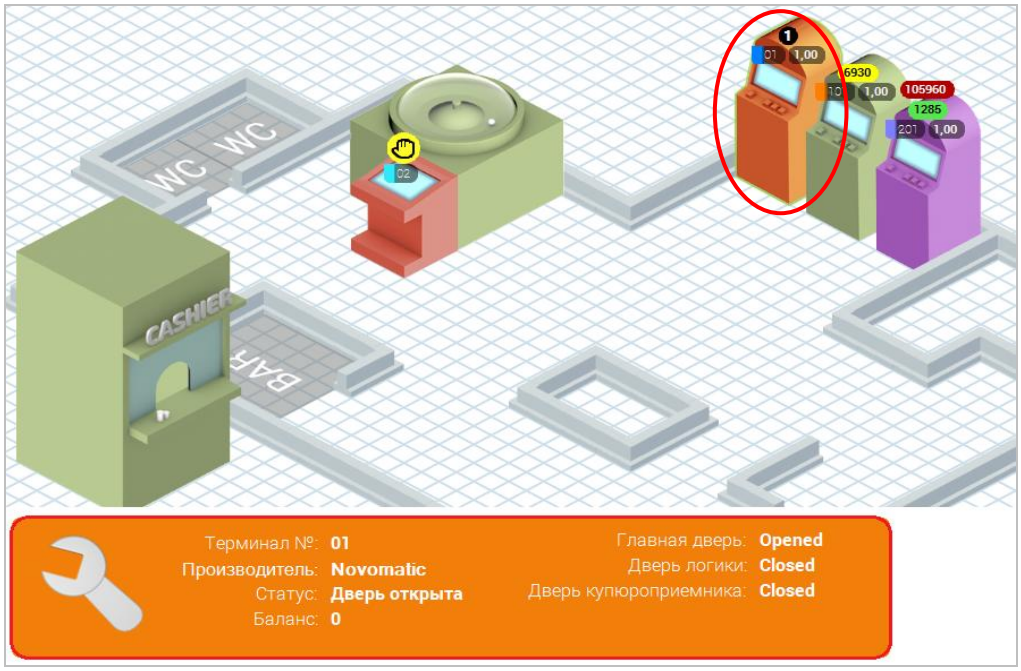
✓ номер аппарата
✓ производитель аппарата
✓ статус: Занят
✓ баланс: 0
✓ данные об игроке (если игрок с картой).

И данные о выпавшем джекпоте:

✓ название выпавшего джекпота
✓ сумма выпавшего джекпота
✓ дата и время выпадения джекпота
✓ «Начислить» - кнопка для начисления джекпота (после нажатия джекпот зачисляется на баланс аппарата, цвет аппарата изменится на зелёный)
✓ «Отмена» - кнопка для отмены джекпота (после нажатия джекпот будет отменён, цвет аппарата изменится на зелёный)

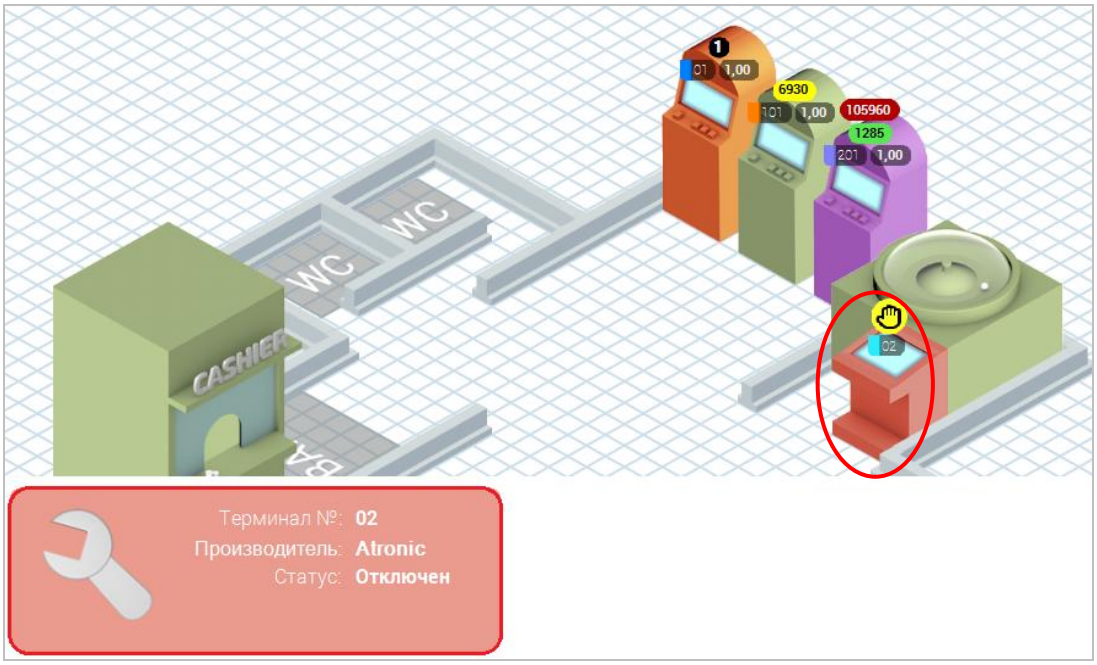
4. Оранжевый цвет говорит о том, что в данный момент аппарат **находится на обслуживании**. Отображается с номером, производителем, деноминацией и номером открытой двери (1, 2 или 3). В нижней панели будут отображаться:

✓ номер аппарата
✓ производитель аппарата
✓ статус: Дверь открыта
✓ баланс: 0
✓ статусы 1, 2 и 3 дверей



5. Красный цвет говорит о том, что на данном аппарате **произошла какая-либо ошибка** либо **отсутствует связь с сервером**. Отображается с номером, производителем и соответствующим значком обозначения проблемы. В нижней панели будут отображаться:

✓ номер аппарата
✓ производитель аппарата
✓ статус



➢ **Режим изменения.**

В режиме изменения, если план игровой зоны ещё не создан, то отображается пустая рабочая область из сетки и панель с инструментами для его создания.

Если план-схема создан, то в рабочей области отображаются игровые аппараты и объекты выбранной для изменения зоны, а в нижней части формы располагаются инструменты для его редактирования. Все аппараты имеют зелёный цвет и отображаются только с номером и производителем.

План можно вращать и перемещать в любом направлении рабочей области так же, как и в режиме просмотра.



Функционал кнопок панели режима редактирования:



- добавить игровой аппарат на план.



- удалить игровой аппарат или элемент с плана.



- переместить игровой аппарат или элемент на плане.



- добавить/удалить стены на плане.



- добавить на план прочие элементы: рулетка, касса, Bar, Exit, WC.

Подробнее о том, как работать с планом в режиме редактирования, рассмотрим в следующем примере.

Задача: С помощью **«Isometric Floor Plan»** построить план игровой зоны клуба с расположением на нём следующих элементов:

- ✓ 2 игровых аппарата;
- ✓ 1 рулеточный терминал;
- ✓ касса;
- ✓ бар;
- ✓ WC;
- ✓ Exit.

Действия:

Шаг 1. Выбрать зону.

Выбираем зону для построения плана, нажав на кнопку с выпадающим списком.

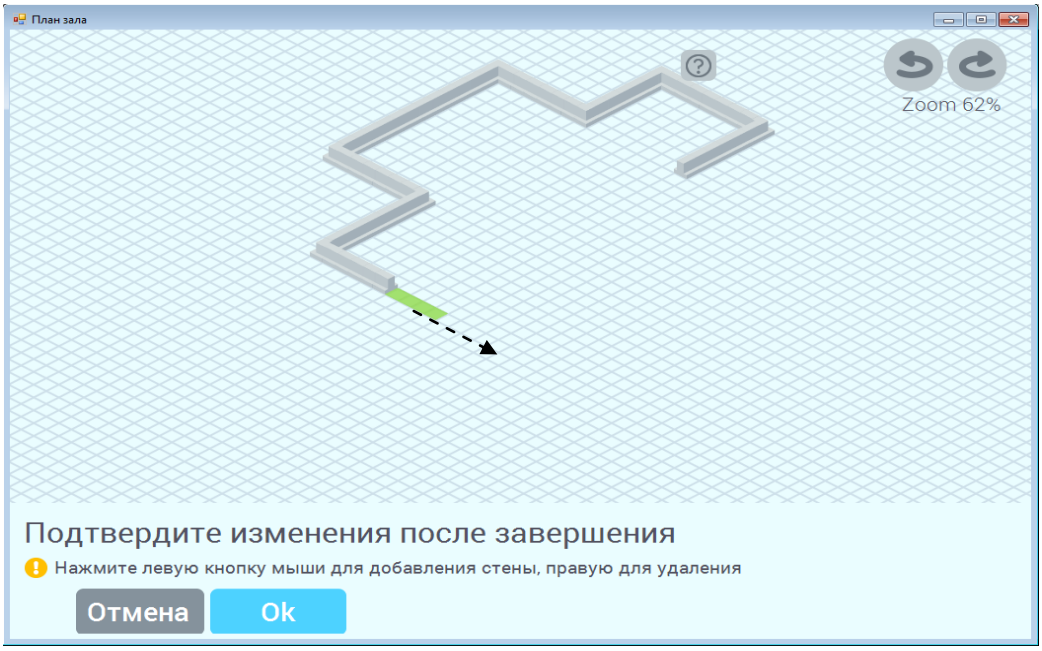


Примечание: *Заведение зон осуществляется на форме «Обзорная форма зон слот аппаратов» («Настройки» → «Игровые аппараты» → «Зоны»).*

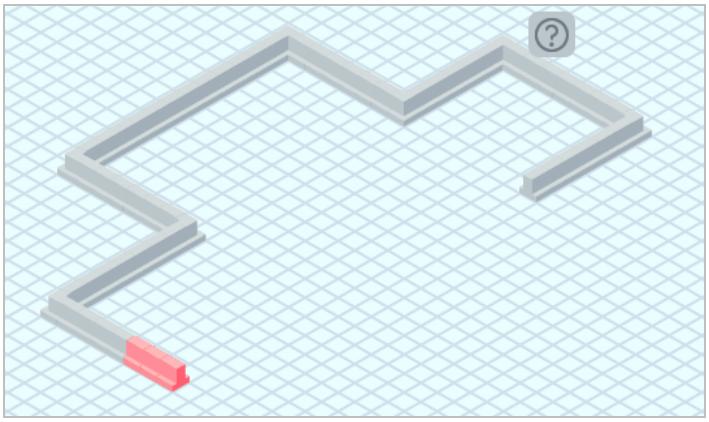
Шаг 2. Добавить стены.

1. На открывшемся плане выстраиваем стены в соответствии с их расположением в зоне. Для этого сначала нажимаем на кнопку 

, а затем добавляем стены на план, наведя курсор в нужное место на сетке и удерживая нажатой левую кнопку мыши. При добавлении стен квадратики сетки будут подсвечиваться зелёным цветом.

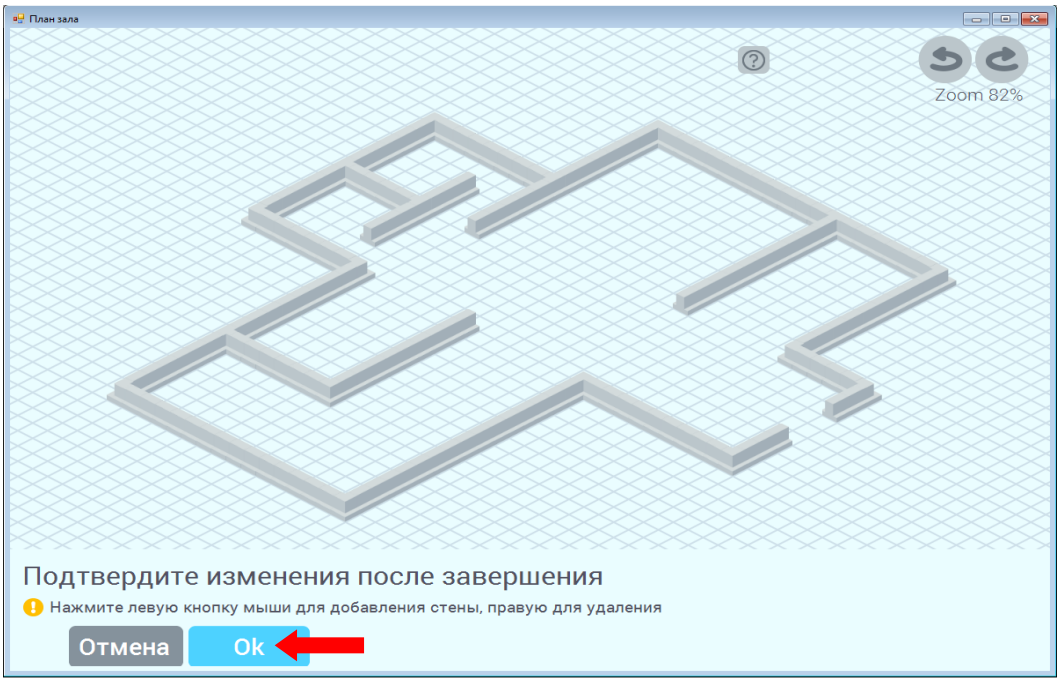


Для удаления стен необходимо навести курсор на участок стены и нажать правую кнопку мыши. Удаляемые элементы будут подсвечиваться красным цветом.



2. По окончании добавления стен необходимо нажать кнопку 

в нижней части формы для сохранения результатов.



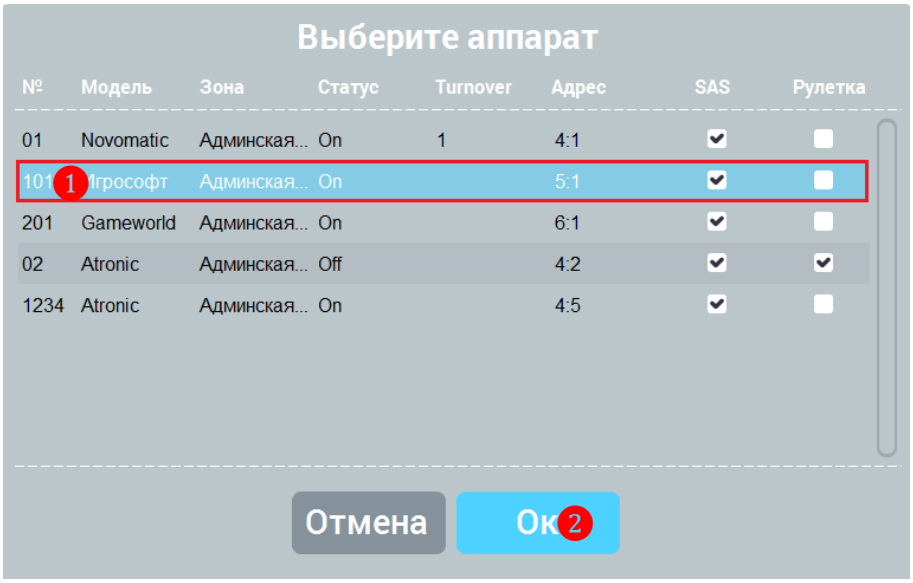
Шаг 3. Добавить игровые аппараты.

1. Для добавления на план игрового аппарата нужно нажать на панели режима редактирования кнопку 

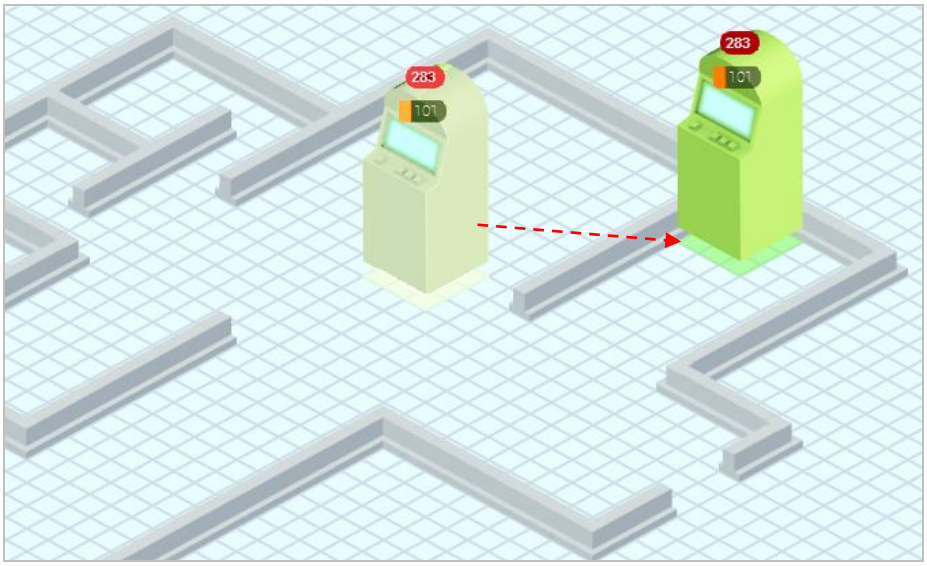
.

2. В открывшемся списке аппаратов выбрать нужный аппарат, кликнув по нему левой кнопкой мыши, и нажать кнопку 

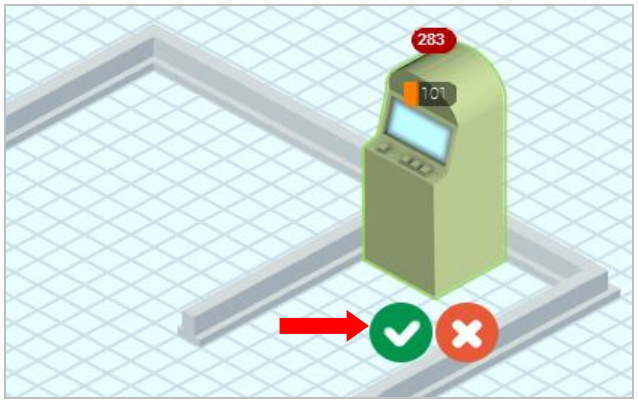
.



3. После нажатия кнопки выбранный аппарат появится на плане. Управляя курсором мыши, перемещайте аппарат в нужную позицию. Для вращения аппарата вокруг своей оси необходимо нажимать на правую кнопку мыши, одно нажатие даёт поворот на 90˚ по часовой стрелке. Для установки аппарата в выбранную позицию нажмите левую кнопку мыши.



4. Далее нажмите на появившуюся под аппаратом галочку  для подтверждения установки. После подтверждения аппарат установлен.

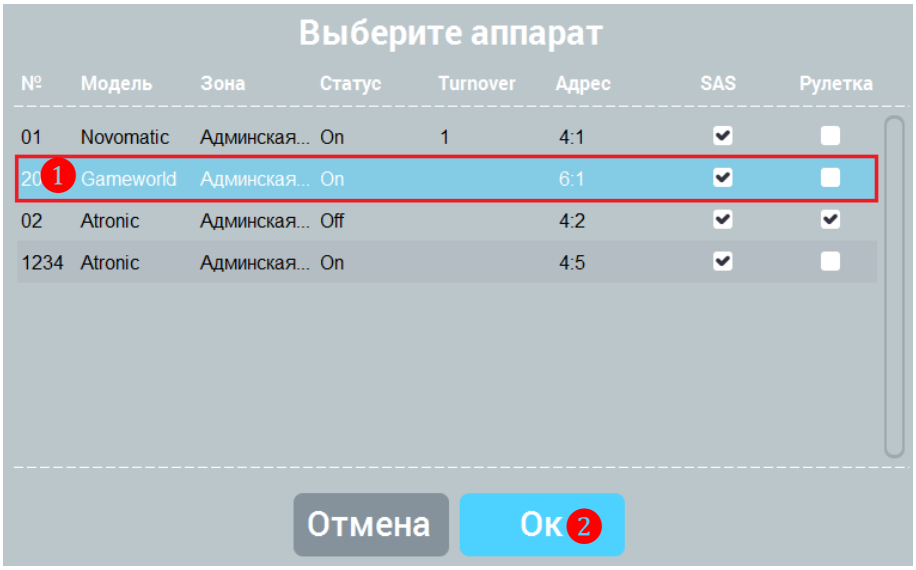


Если нужно отменить установку аппарата, необходимо нажать на крестик .

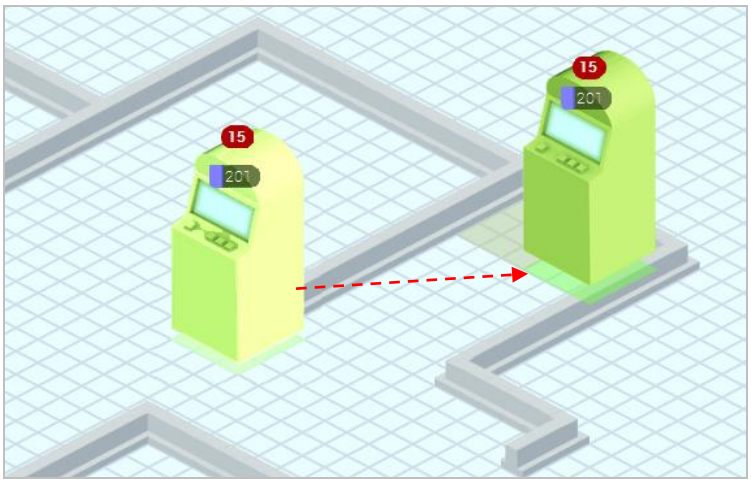
5. Для установки следующего аппарата снова нажимаем кнопку 

.

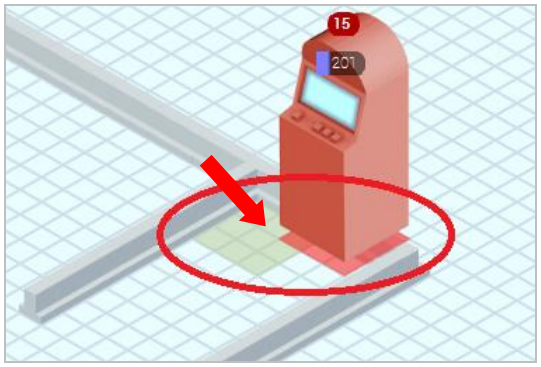
6. Выбираем из списка аппарат для установки и нажимаем кнопку Ok.



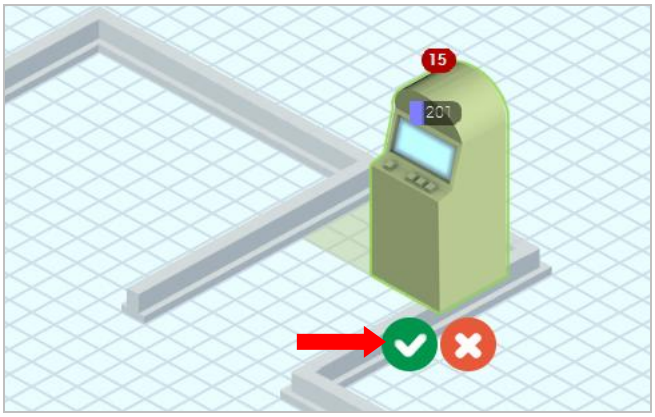
7. Управляя курсором мыши, переместите аппарат в нужную позицию и нажмите левую кнопку мыши для установки.



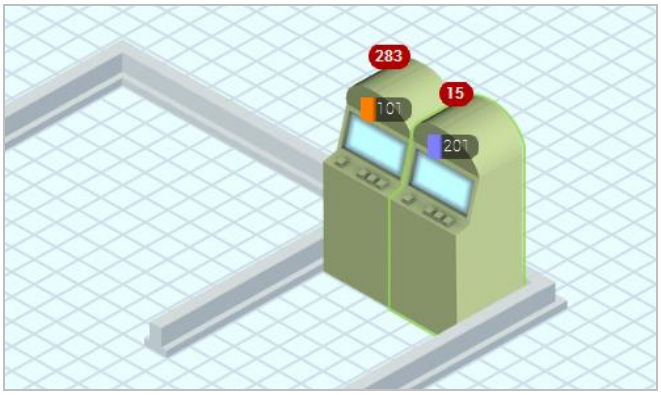
Примечание: *Элементы, размещаемые на плане, не должны пересекаться. В случае если позиция устанавливаемого аппарата пересекается с позицией другого аппарата или элемента, то его подсветка меняется с зелёного на красный цвет. Это значит, что установить аппарат в данную позицию невозможно.*



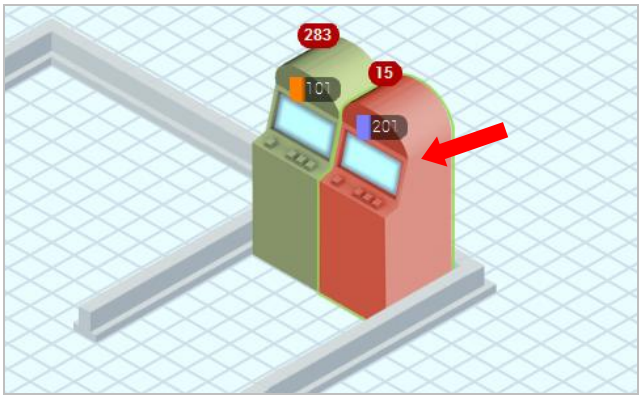
8. Далее нажмите на появившуюся под аппаратом галочку для подтверждения установки.



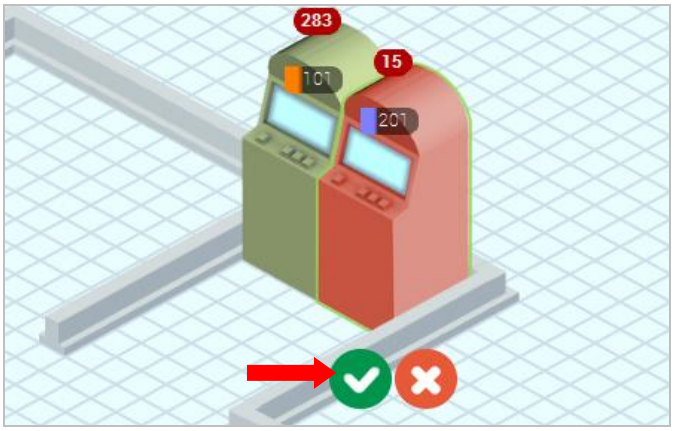
После подтверждения аппарат установлен.



Для того чтобы удалить игровой аппарат с плана, необходимо на панели режима редактирования нажать кнопку Удалить, навести курсор на удаляемый аппарат (цвет изменится на красный) и нажать левую кнопку мыши.



Далее для подтверждения удаления нажать на появившуюся галочку.



Шаг 4. Добавить рулеточный терминал.

1. Перед тем, как добавить на план рулеточный терминал, можно добавить элемент, обозначающий рулетку. Для этого нажимаем на панели режима редактирования кнопку 

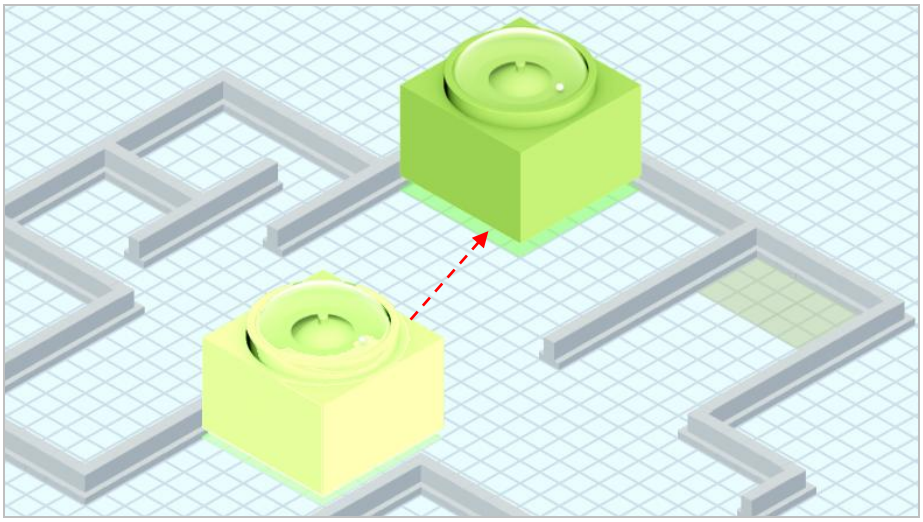
.

2. В открывшемся списке элементов выбираем элемент **«Рулетка 2х2»** (до 8 терминалов) или **«Рулетка 2х3»** (до 10 терминалов) и нажимаем кнопку 

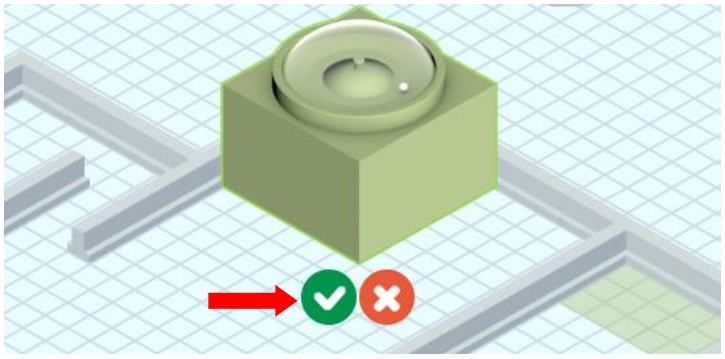
.



3. После нажатия кнопки рулетка появится на плане. Управляя курсором мыши, перемещайте элемент в нужную позицию. Для вращения элемента вокруг своей оси необходимо нажимать на правую кнопку мыши, одно нажатие даёт поворот на 90˚ по часовой стрелке. Для установки рулетки в выбранную позицию нажмите левую кнопку мыши.



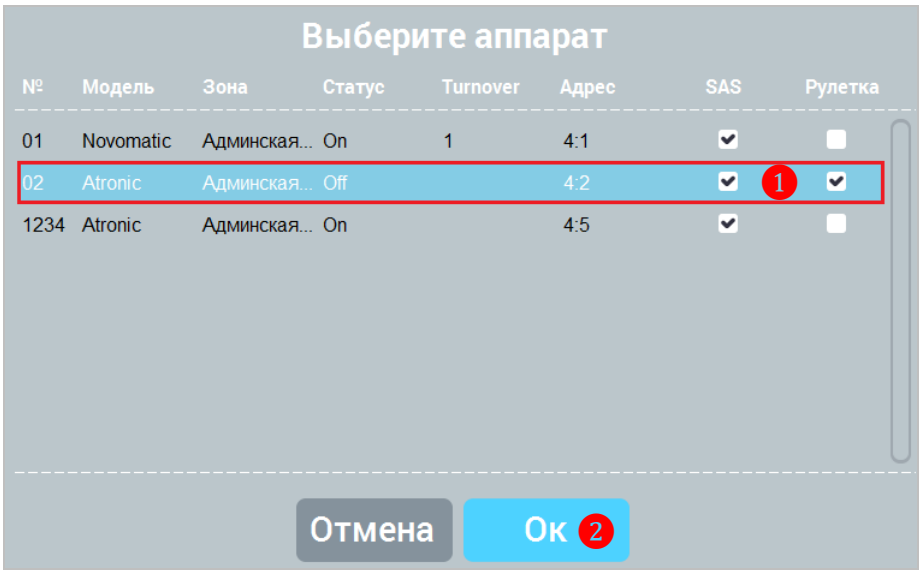
4. Далее нажмите на появившуюся под элементом галочку для подтверждения установки. После подтверждения элемент установлен.



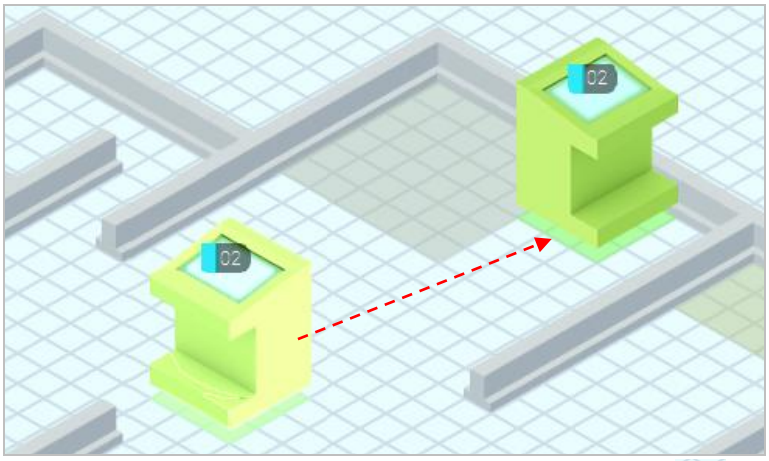
Если нужно отменить установку элемента, необходимо нажать на крестик .

5. Теперь можно добавлять на план рулеточный терминал. Нажимаем на кнопку Добавить.

6. Выбираем из списка аппаратов рулеточный терминал (отмечен галочкой в колонке «Рулетка») и нажимаем кнопку Ok.



7. Управляя курсором мыши, переместите терминал в нужную позицию и нажмите левую кнопку мыши для установки.

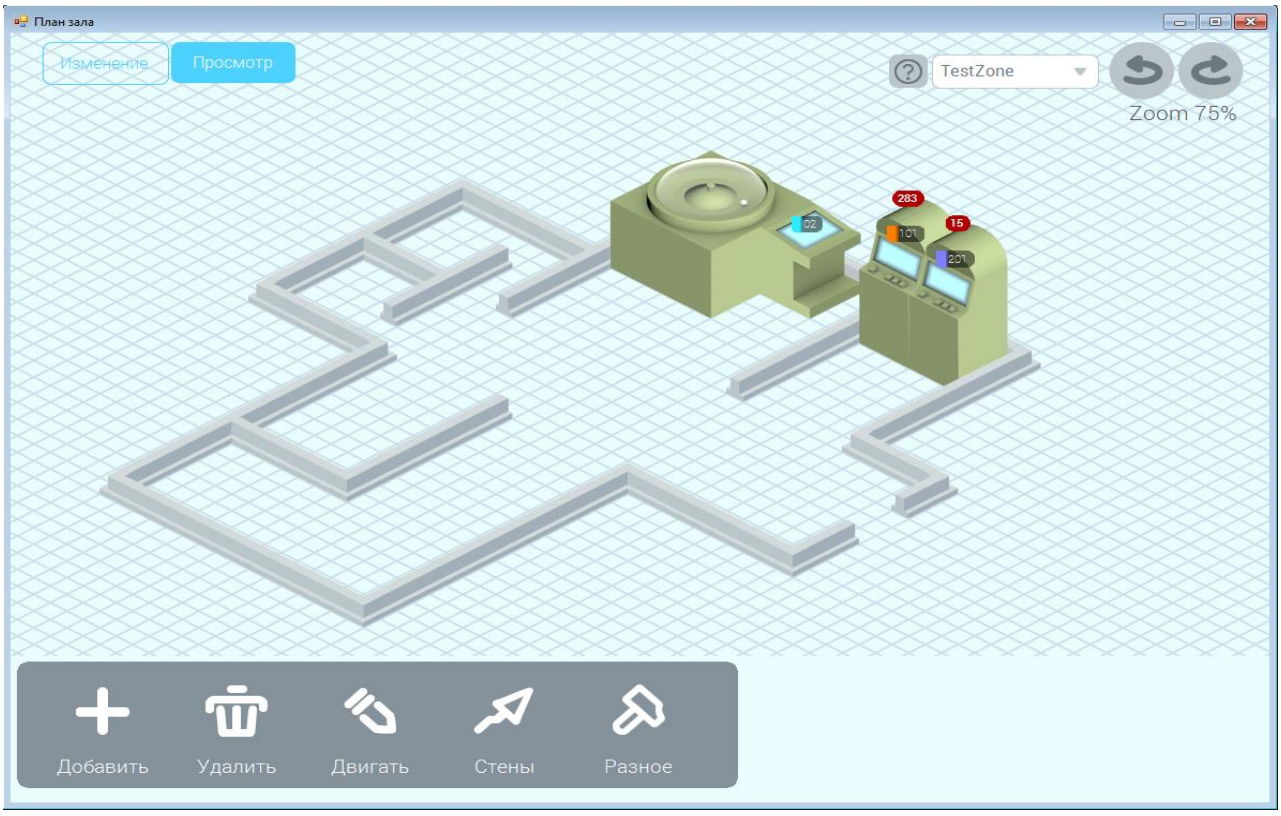


8. Нажмите на появившуюся под терминалом галочку для подтверждения установки. После подтверждения рулеточный терминал установлен.



Если нужно отменить установку терминала, необходимо нажать на крестик .

Теперь план игровой зоны выглядит следующим образом:



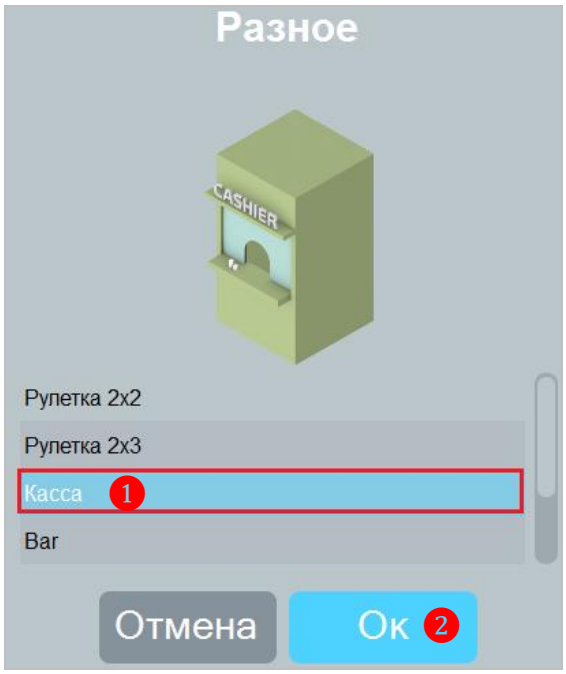
Осталось добавить кассу, бар, зоны WC и Exit.

Шаг 5. Добавить кассу.

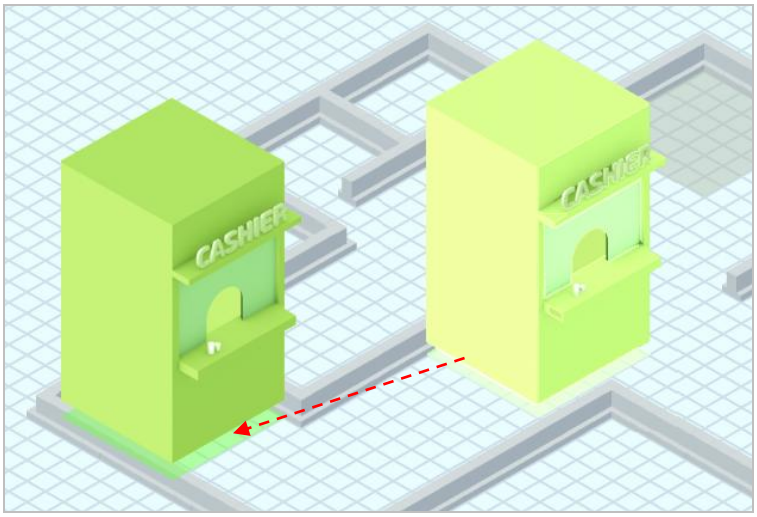
1. Нажимаем на панели режима редактирования кнопку 

.

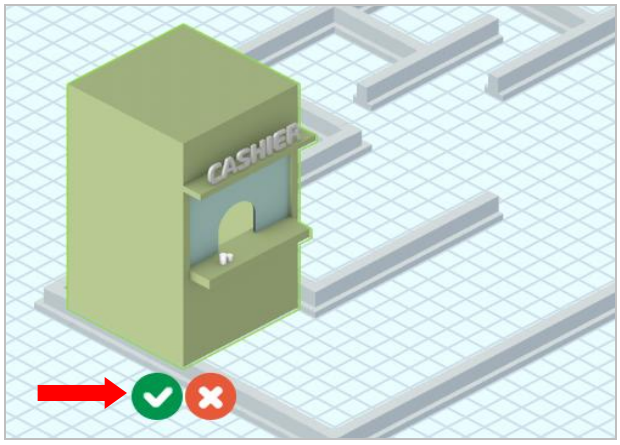
2. В открывшемся списке элементов выбираем элемент **«Касса»** и нажимаем кнопку Ok.



3. После нажатия кнопки касса появится на плане. Управляя курсором мыши, перемещайте элемент в нужную позицию. Для вращения элемента вокруг своей оси необходимо нажимать на правую кнопку мыши, одно нажатие даёт поворот на 90˚ по часовой стрелке. Для установки кассы в выбранную позицию нажмите левую кнопку мыши.



4. Далее нажмите на появившуюся под элементом галочку  для подтверждения установки. После подтверждения элемент установлен.



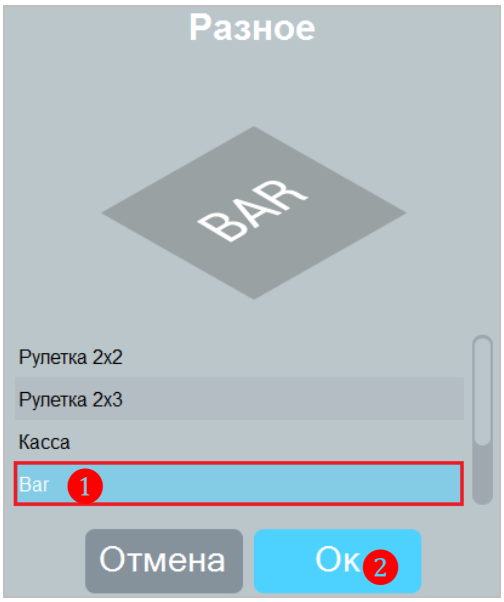
Если нужно отменить установку элемента, необходимо нажать на крестик .

Шаг 6. Добавить бар.

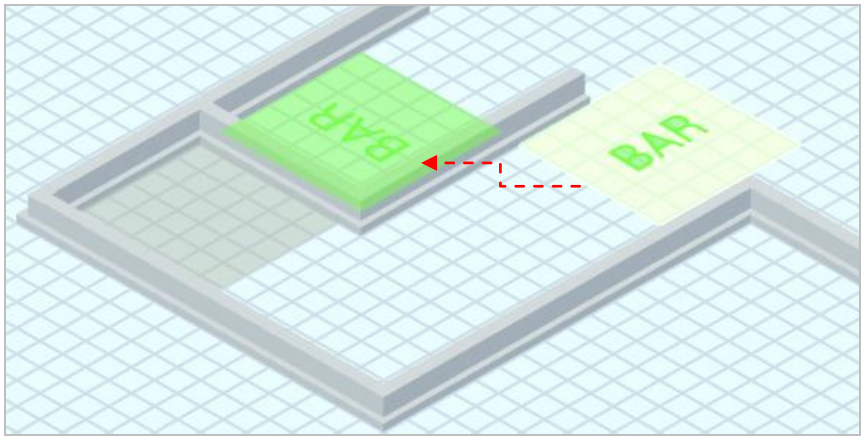
1. Нажимаем на панели режима редактирования кнопку 

.

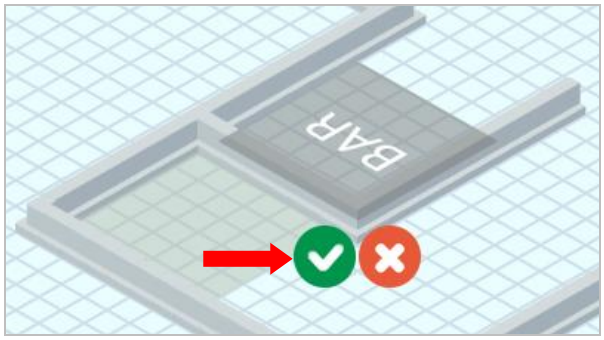
2. В открывшемся списке элементов выбираем элемент **«Bar»** и нажимаем кнопку Ok.



3. После нажатия кнопки бар появится на плане. Управляя курсором мыши, перемещайте элемент в нужную позицию. Для вращения элемента вокруг своей оси необходимо нажимать на правую кнопку мыши, одно нажатие даёт поворот на 90˚ по часовой стрелке. Для установки элемента в выбранную позицию нажмите левую кнопку мыши.



4. Далее нажмите на появившуюся под элементом галочку для подтверждения установки. После подтверждения элемент установлен.

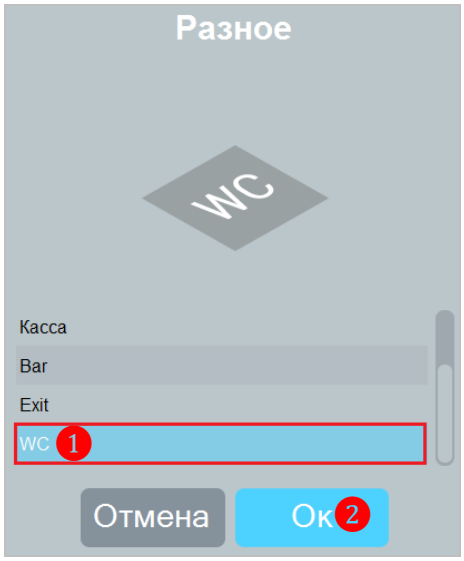


Если нужно отменить установку элемента, необходимо нажать на крестик .

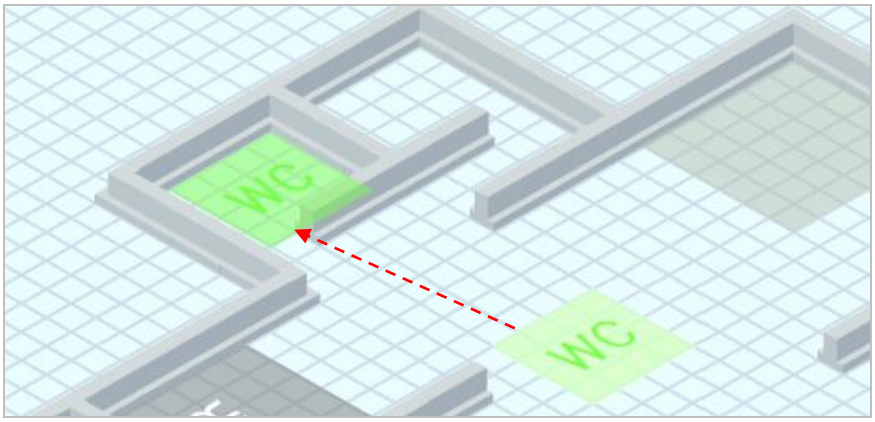
Шаг 7. Добавить зоны WC.

1. Нажимаем на панели режима редактирования кнопку Разное.

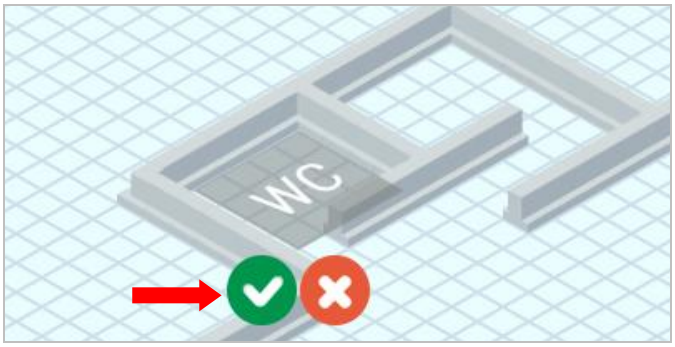
2. В открывшемся списке элементов выбираем элемент **«WC»** и нажимаем кнопку Ok.



3. После нажатия кнопки элемент появится на плане. Управляя курсором мыши, перемещайте элемент в нужную позицию. Для вращения элемента вокруг своей оси необходимо нажимать на правую кнопку мыши, одно нажатие даёт поворот на 90˚ по часовой стрелке. Для установки элемента в выбранную позицию нажмите левую кнопку мыши.



4. Далее нажмите на появившуюся под элементом галочку для подтверждения установки. После подтверждения элемент установлен.

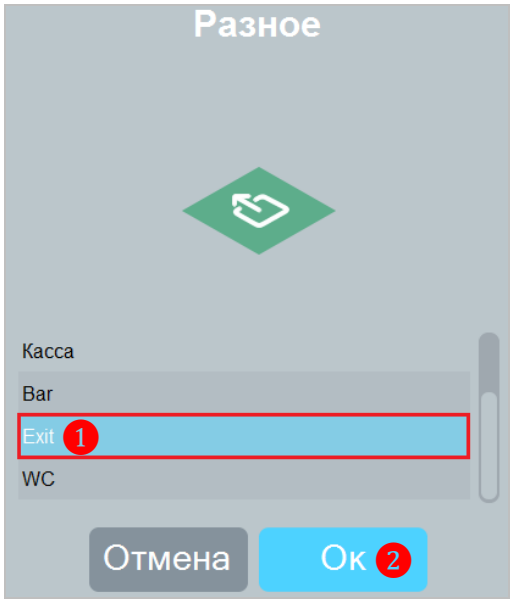


Если нужно отменить установку элемента, необходимо нажать на крестик .

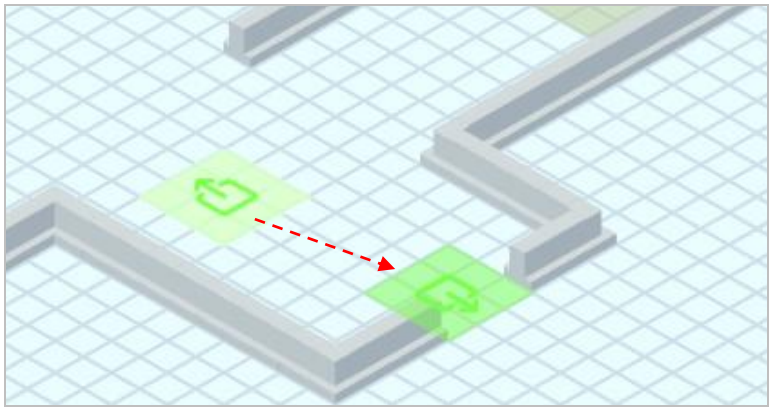
Шаг 8. Добавить Exit.

1. Нажимаем на панели режима редактирования кнопку Разное.

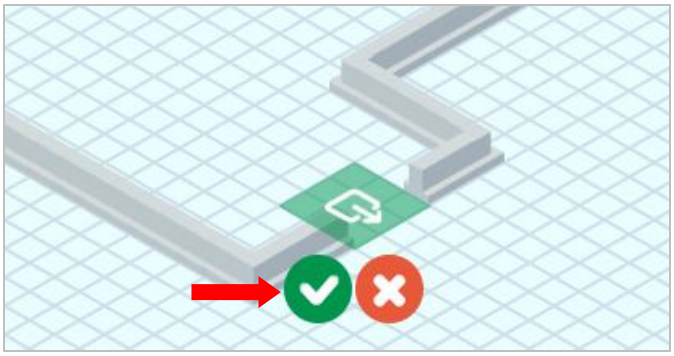
2. В открывшемся списке элементов выбираем элемент **«Exit»** и нажимаем кнопку Ok.



3. После нажатия кнопки элемент появится на плане. Управляя курсором мыши, перемещайте элемент в нужную позицию. Для вращения элемента вокруг своей оси необходимо нажимать на правую кнопку мыши, одно нажатие даёт поворот на 90˚ по часовой стрелке. Для установки элемента в выбранную позицию нажмите левую кнопку мыши.

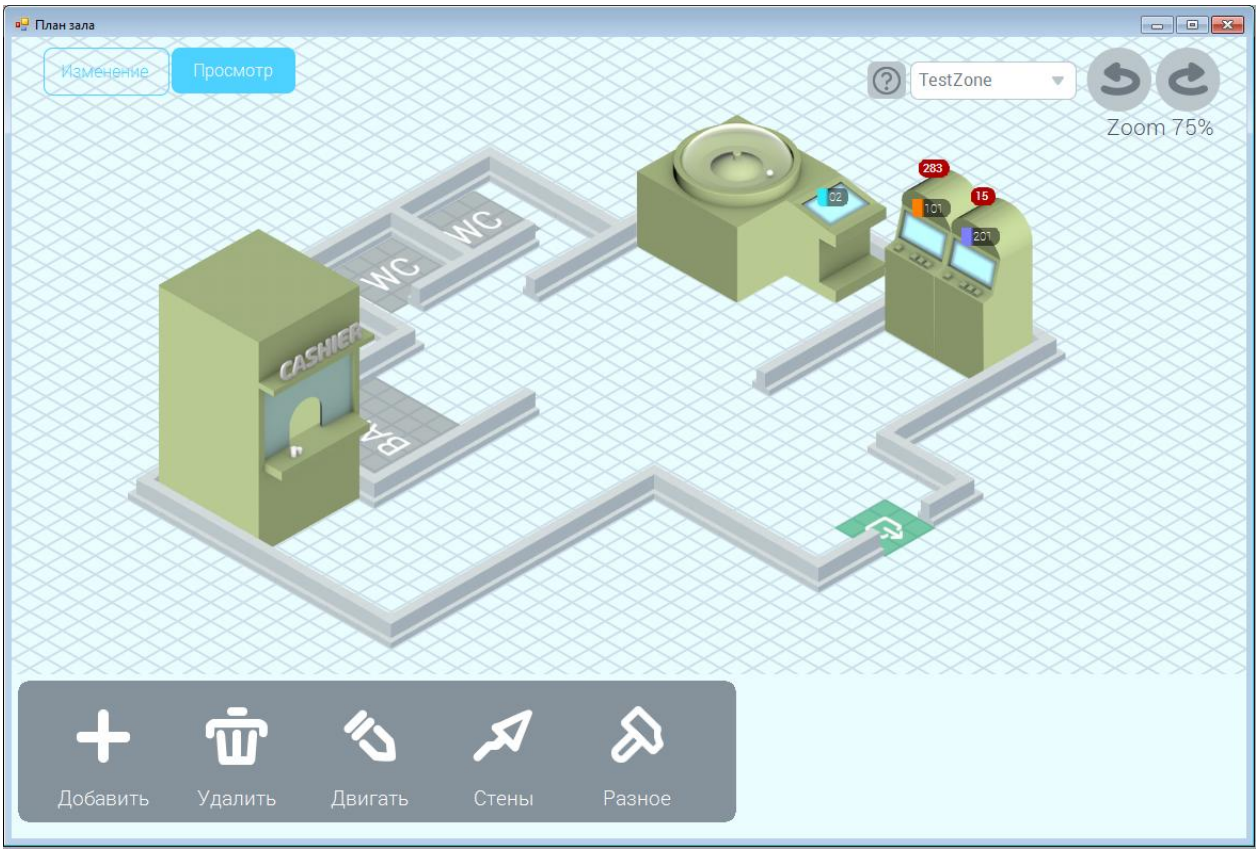


4. Далее нажмите на появившуюся под элементом галочку  для подтверждения установки. После подтверждения элемент установлен.



Если нужно отменить установку элемента, необходимо нажать на крестик .

Конечный результат построения плана игровой зоны выглядит следующим образом:



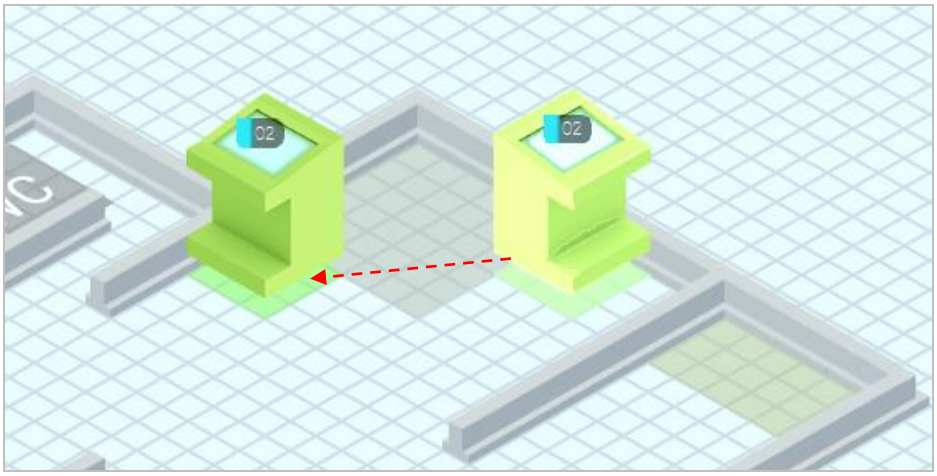
Перемещение элемента на плане.

В случае если необходимо переместить какой-либо элемент на плане, то нужно выполнить следующее:

1. В режиме редактирования в нижней панели нажмите кнопку 

.

2. Кликом левой кнопки мыши выберите элемент для перемещения и, управляя курсором мыши, переместите его в нужную позицию. Для вращения элемента вокруг своей оси необходимо нажимать на правую кнопку мыши. Для установки элемента в выбранную позицию нажмите левую кнопку мыши.



3. Затем нажмите на появившуюся под элементом галочку для подтверждения.



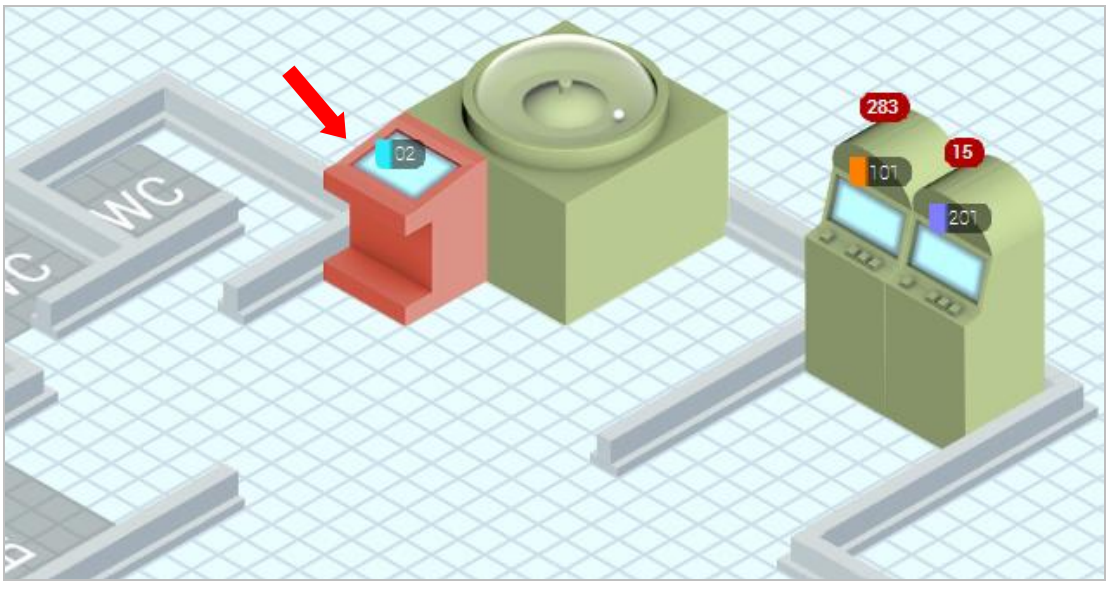
Для отмены установки элемента необходимо нажать на крестик.

<u>Удаление элемента с плана.</u>

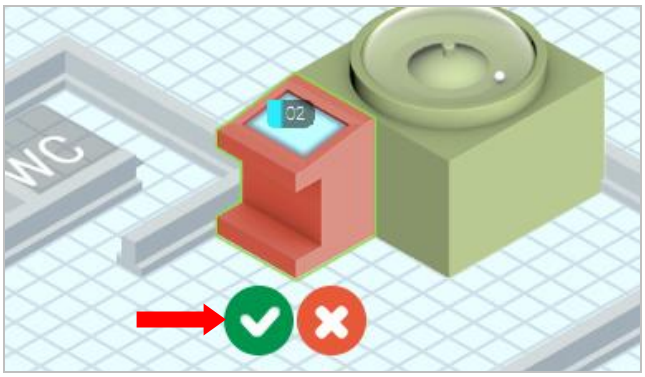
В случае если необходимо удалить какой-либо элемент с плана, то нужно выполнить следующее:

1. В режиме редактирования в нижней панели нажмите кнопку Удалить.

2. Наведите курсор на удаляемый элемент (цвет изменится на красный) и нажмите левую кнопку мыши.



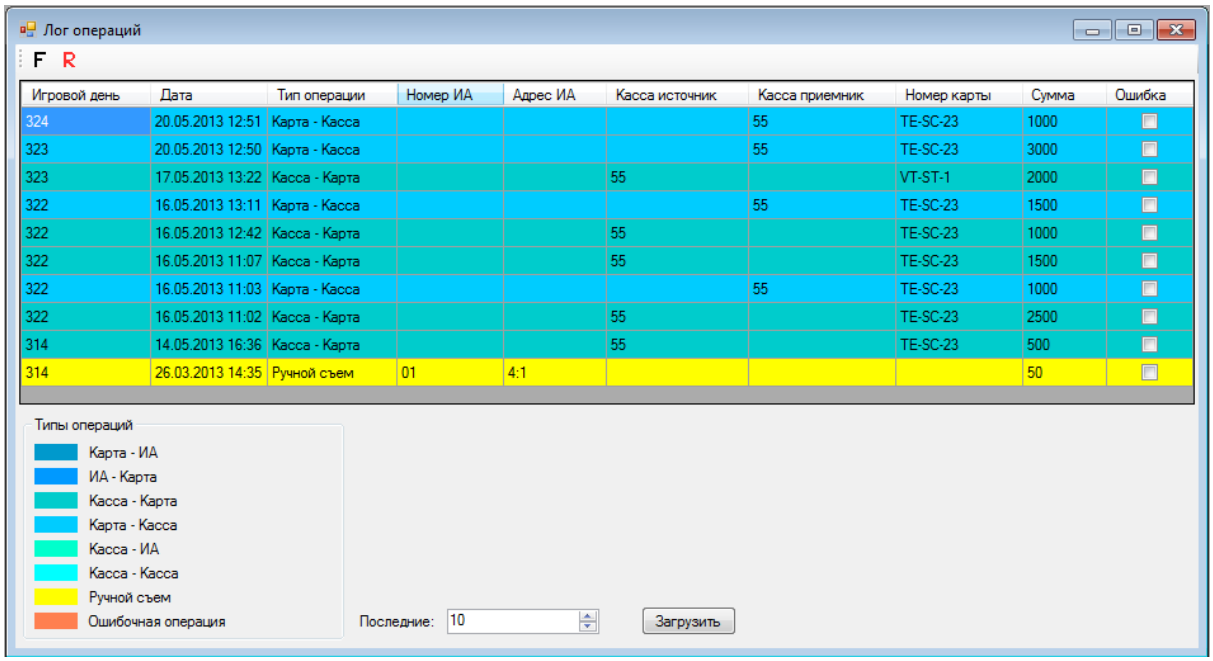
3. Для подтверждения удаления нажмите на появившуюся под элементом галочку.



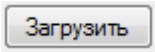
Чтобы отменить удаление элемента, необходимо нажать на крестик .

7.6.19 Логирование операций.

Данные по денежным операциям, совершаемым на кассе и игровых аппаратах, доступны для просмотра в форме **«Лог операций» («Игровые аппараты» → «Мониторинг» → «Лог операций»)**.



По умолчанию в список формы загружается информация о последних 10-ти денежных операциях.

Для загрузки большего количества операций необходимо воспользоваться полем **«Последние»**, расположенным в нижней части формы. В данное поле с помощью клавиатуры либо кнопок  вводится нужное число (количество) операций, а затем нажимается кнопка .



В списке все операции выделены цветом, соответствующим типу операции. Перечень обозначений Вы можете увидеть в нижней части формы слева.



Тип операции	Описание
Карта - ИА	Клиент приложил карту к игровому аппарату и нажал кнопку для зачисления кредитов на аппарат с карты.
ИА - Карта	Клиент либо нажал кнопку снятия всех кредитов с аппарата на карту, либо просто вынул карту из игрового аппарата, что привело

	к снятию всех кредитов с игрового аппарата на карту.
Касса - Карта	Сумма денег, которую клиент отдал на кассе, была зачислена ему на карту.
Карта - Касса	Клиент получил некоторую сумму денег со своей карты.
Касса - ИА	Были зачислены кредиты на игровой аппарат с кассы.
Касса - Касса	Деньги были переведены из одной кассы в другую.
Ручной съём	На аппарате был сделан handpay.
Ошибочная операция	Операции, отмеченные ошибочными (установлена галочка в столбце «Ошибка»).

По каждой загруженной в список операции отображаются следующие данные:

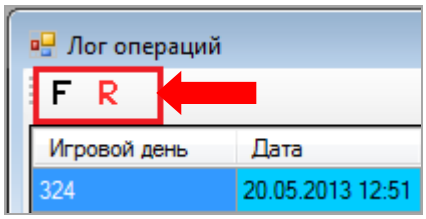
1. **Игровой день** – номер игрового дня, в котором была проведена данная операция.
2. **Дата** – Дата и время проведения операции.
3. **Тип операции** – тип операции в соответствии с перечнем обозначений формы.
4. **Номер ИА** – номер игрового аппарата, на котором была совершена операция.
5. **Адрес ИА** – адрес игрового аппарата (порт).
6. **Касса источник** – номер кассы, на которой была совершена операция внесения денежных средств на счёт карты либо игрового аппарата.
7. **Касса приемник** – номер кассы, на которой была совершена операция снятия денежных средств со счёт карты либо игрового аппарата.
8. **Номер карты** – номер бонусной карты игрока, по которой была совершена операция.
9. **Сумма** – сумма операции.
10. **Ошибка** – данные строки предназначены для того, чтобы отмечать ошибочные операции.



В случае если оператор посчитает какую-либо проведённую операцию ошибочной или некорректной, то в данной форме в строке операции он может установить галочку в столбце **«Ошибка»**. Отмеченная таким образом операция будет выделена цветом, соответствующим типу операции **«Ошибочная операция»** и может быть проанализирована службой технической поддержки.

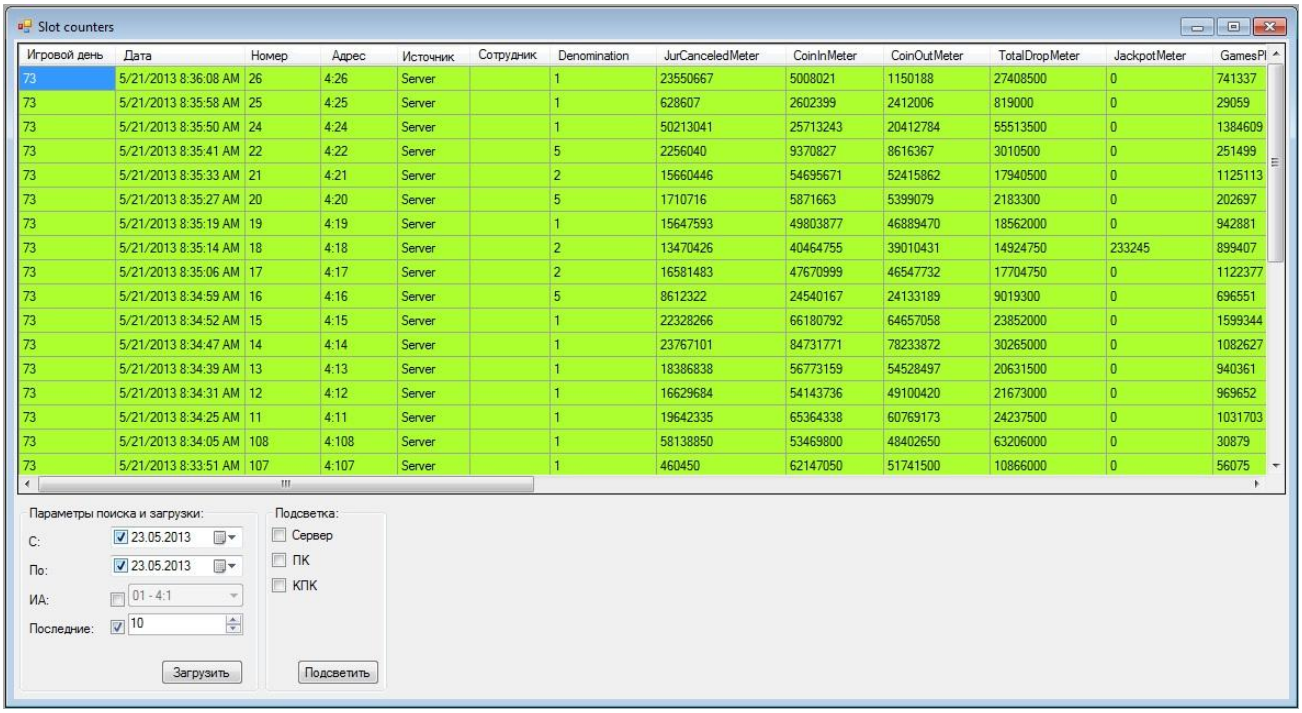


Также в данной форме действует стандартная система фильтрации и поиска данных:



7.6.20 Логирование счётчиков игровых аппаратов.

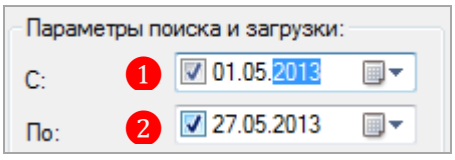
Показания всех счётчиков игровых аппаратов периодически фиксируются на сервере и доступны для просмотра в форме **«Лог счётчиков»** (**«Игровые аппараты» → «Мониторинг» → «Лог счётчиков»**).



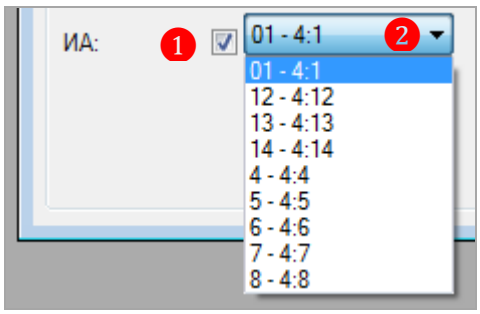
По умолчанию в список формы загружаются данные счётчиков всех игровых аппаратов (по номерам) за текущий игровой день.

Редактируя параметры поиска и загрузки, расположенные в нижней части формы, Вы можете загружать данные счётчиков одного конкретного аппарата, а также задавать период времени.

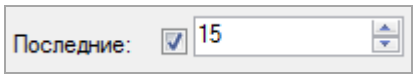
- Поля **«С»** и **«По»** используются для указания периода, за который Вам необходимы данные. Даты начала и окончания периода можно выбрать с помощью стандартного календаря, нажав кнопку , или ввести с клавиатуры.

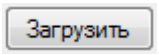


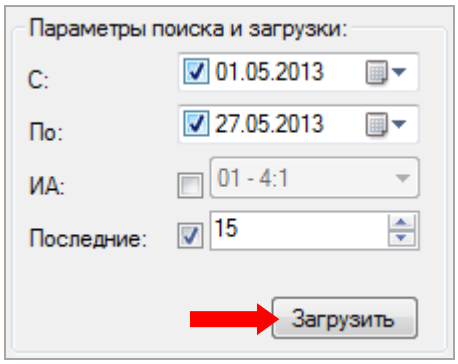
- Поле **«ИА»** используется для выбора номера игрового аппарата при загрузке данных по одному игровому аппарату. Сначала нужно установить галочку возле поля, чтобы активировать выпадающий список, а потом выбрать из него номер нужного аппарата.



- Поле **«Последние»** используется в случае, если необходимо загрузить данные последних срезов счётчиков. Количество срезов вводится с помощью клавиатуры или кнопок .



После установки параметров необходимо нажать кнопку .

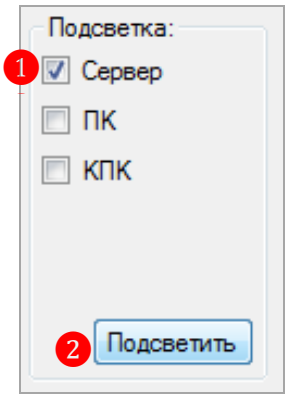


Таким образом, в таблицу будут загружены следующие данные по аппаратам:

Показатель (столбец)	Описание
Игровой день	Порядковый номер игрового дня.
Дата	Дата и время фиксации указанных значений счётчиков.
Номер	Номер игрового аппарата.
Адрес	Адрес игрового аппарата. (№ порта для подключения к серверу: адрес SMIB)
Источник	Источник данных счётчиков: сервер или ручной (ПК, КПК).
Сотрудник	Фамилия сотрудника, выполнившего ввод счётчиков для игрового аппарата вручную. (Если источник данных счётчиков ручной (ПК, КПК)).
Деноминация	Деноминация, установленная для аппарата.
Jur Canceled Meter	Стандартные счётчики игровых аппаратов.
Coin In Meter	
Coin Out Meter	
Total Drop Meter	
Jackpot Meter	
Games Played Meter	
Promotional	
Non Cashable	
Transfers To The Host	
Cashable	
Total In	
Total Hand Paid	
Total Out	
Card In	
Card Out	
Wager Match Bonus Meter	

Deductible Bonus Meter	
Non Deductible Bonus Meter	
Total Bonus	
Current Credit	
Current Promo Credit	

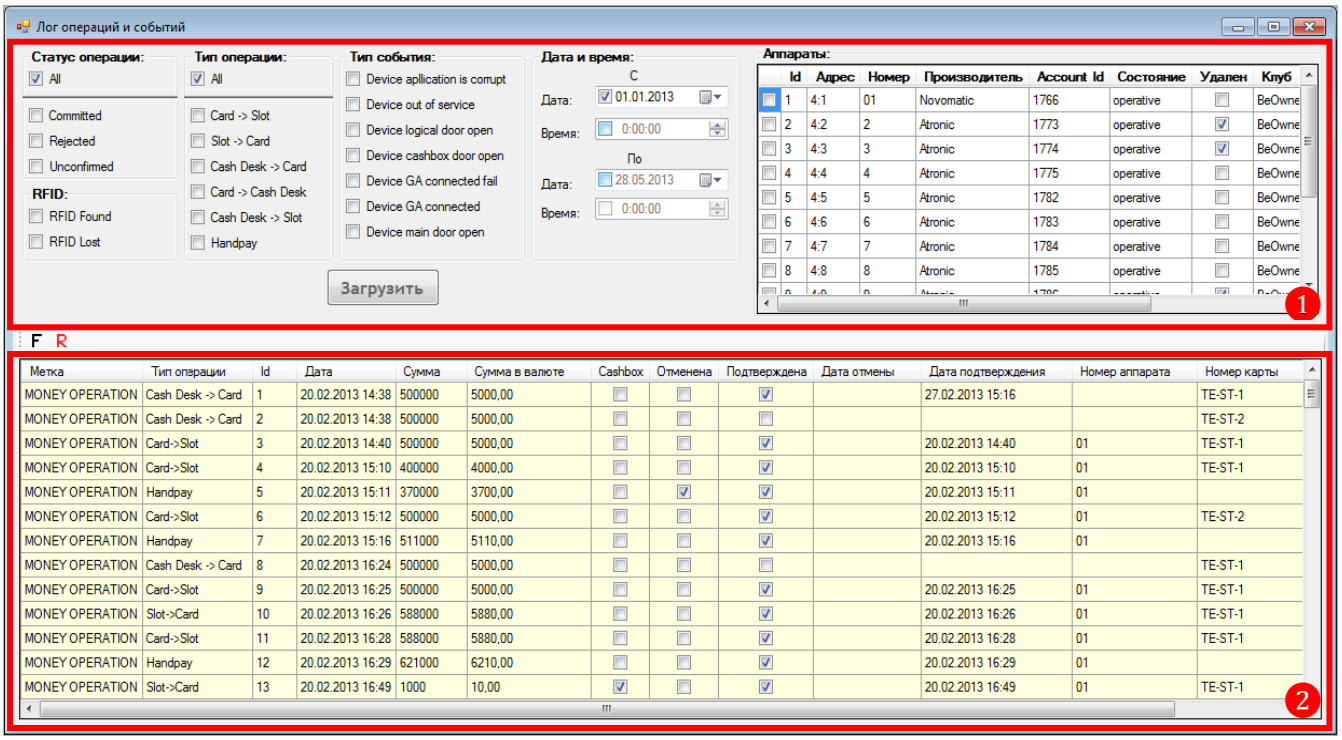
При необходимости можно подсветить данные по источнику (откуда были занесены значения счетчиков). Для этого необходимо в разделе параметров **«Подсветка»** выбрать источник, установив галочку, и нажать кнопку **«Подсветка»**.



7.6.21 Логирование операций и событий игровых аппаратов.

Во время работы системы «SlotLogic» выполняются разные операции и происходят различные события. Большинство подобных действий фиксируются системой «SlotLogic» в различных лог-файлах и базе данных.

Для удобства анализа лога администратором «SlotLogic», существует специальная форма **«Лог операций и событий»**, для открытия которой необходимо в главном меню системы выбрать **«Игровые аппараты» → «Мониторинг» → «Лог операций и событий»**.

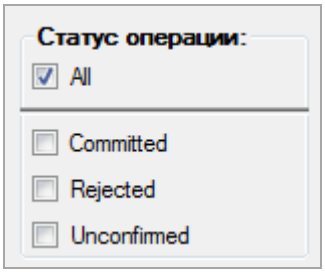


Верхняя часть формы [1] содержит различные наборы изменяемых параметров для настройки фильтрации данных, а нижняя [2] – список операций и событий, загруженных в соответствии с установленными фильтрами.

Часть отображающейся на форме информации является служебной и представляет интерес только для разработчиков «SlotLogic», поэтому в документе описана не будет.

Рассмотрим подробнее параметры, используемые для фильтрации данных.

1) <u>Статус операции</u>.



Любые денежные операции имеют определенный статус:

✓ **Committed** – подтвержденные операции. Это те операции, которые были успешно проведены. Например:

- Успешно переведены деньги с карты на аппарат;
- Успешно зачислены деньги на карту.

✓ **Rejected** – отмененные операции. Это те операции, которые были отменены по каким либо причинам. Например:

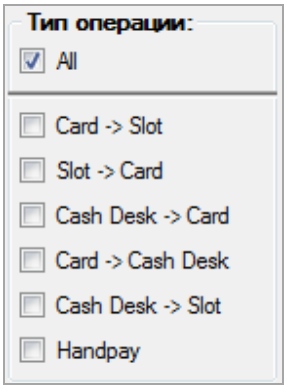
- Деньги не перевились с карты на аппарат, так как была открыта дверь аппарата.

✓ **Unconfirmed** – неподтвержденные операции. Это те операции, которые не были подтверждены или отменены системой. Например:

- Деньги не перевились с аппарата на карту по причине того, что аппарат завис или дал сбой.

Если галочка установлена на пункте **«All»**, то будут загружены операции всех статусов (Committed, Rejected и Unconfirmed).

2) <u>Тип операции</u>.

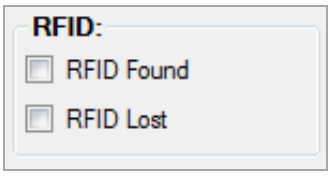


✓ **Card → Slot** - перевод денег с карты на аппарат.
✓ **Slot → Card** - перевод денег с аппарата на карту.
✓ **Cash Desk → Card** - перевод денег с кассы на карту.
✓ **Card → Cash Desk** - перевод денег с карты на кассу.
✓ **Cash Desk → Slot** - перевод денег с кассы на аппарат.
✓ **Handpay** - хэндпей с аппарата.

Если галочка установлена на пункте **«All»**, то будут загружены операции всех типов.

Примечание: Отдельной операции зачисления денег на аппарат через купюроприемник не существует. Такая операция фиксируется системой в виде последовательности из двух операций «Slot → Card» и «Card → Slot». Обе операции отображаются с пометкой «Cashbox».

3) RFID.

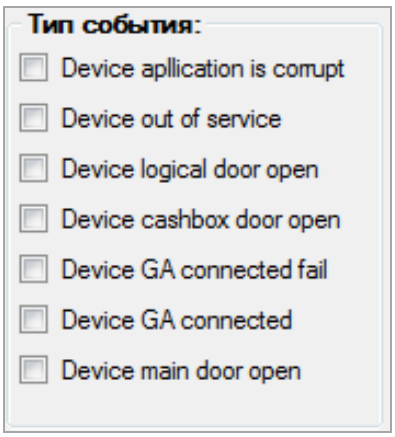


События о прикладывании/убирании карты к считывателю на аппарате.

- ✓ **RFID Found** – событие о прикладывании карты к считывателю.
- ✓ **RFID Lost** – событии об убирании карты от считывателя.

Если галочки на соответствующих событиях не установлены, то они не будут загружены в список.

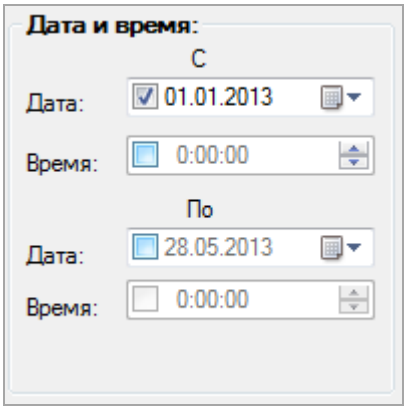
4) Тип события.



Различные типы событий, которые могут представлять интерес.

- ✓ **Device out of service** – нет связи с аппаратом.
- ✓ **Device logical door open** – логическая дверь аппарата открыта.
- ✓ **Device cashbox door open** – купюроприемник аппарата извлечен.
- ✓ **Device GA connected fail** – разрыв связи с аппаратом.
- ✓ **Device GA connected** – связь с аппаратом установлена.
- ✓ **Device main door open** – главная дверь аппарата открыта.

5) Дата и время.

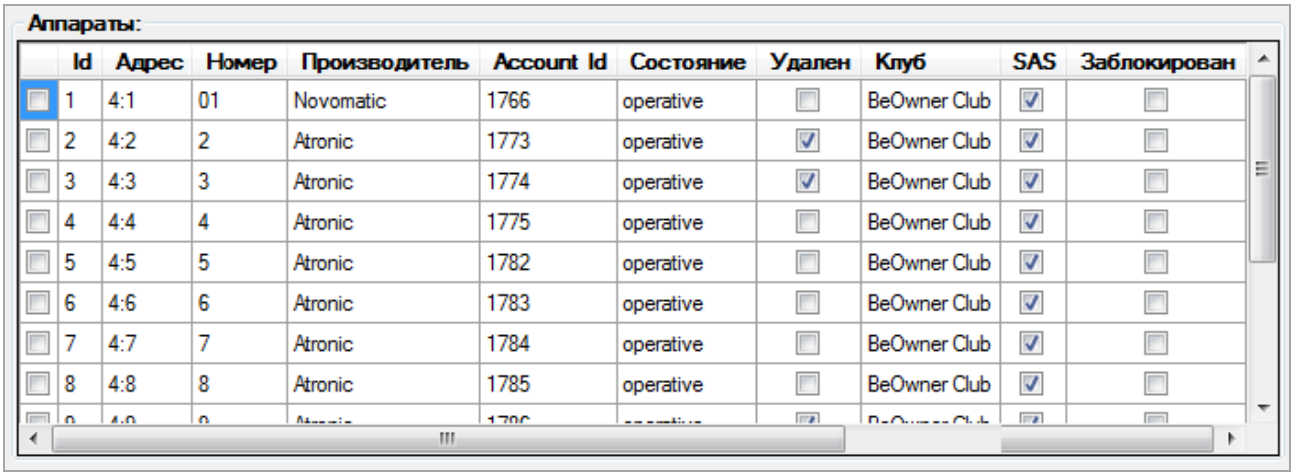


Операции и события лучше всего загружать за конкретный промежуток времени. По умолчанию, даты и время не установлены, поэтому данные будут загружаться за весь период, что может занять длительное время.

Варианты задания параметров	Результат
Даты не указаны.	Будут загружены данные за весь период.
Начальная дата указана. Конечная дата не указана.	Будут загружены данные от указанной даты до текущей даты.
Начальная дата не указана. Конечная дата указана.	Будут загружены все данные до указанной даты.
Указаны обе даты.	Будут загружены данные за указанный промежуток.

При необходимости, для дат можно указать время.

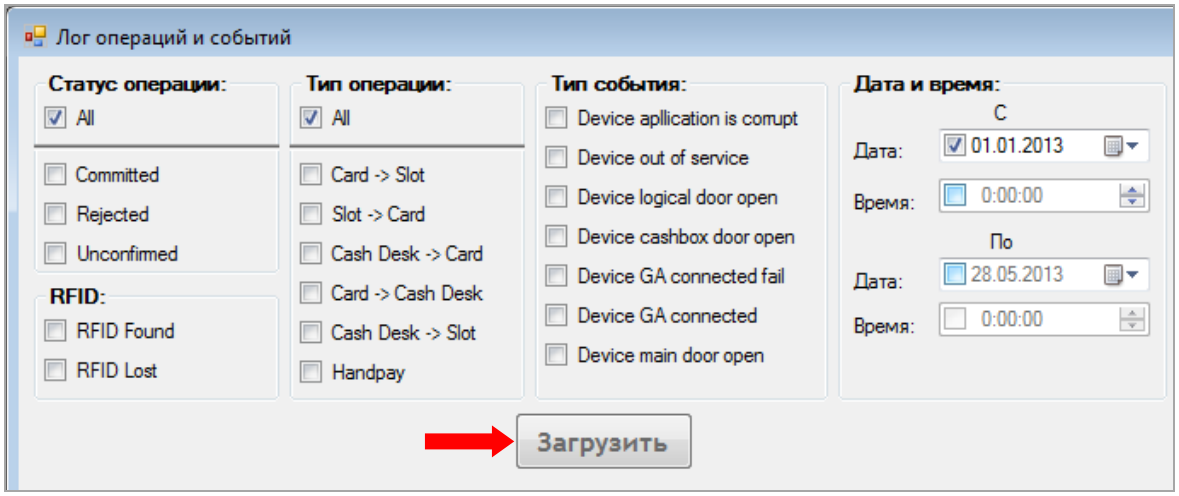
6) Аппараты.



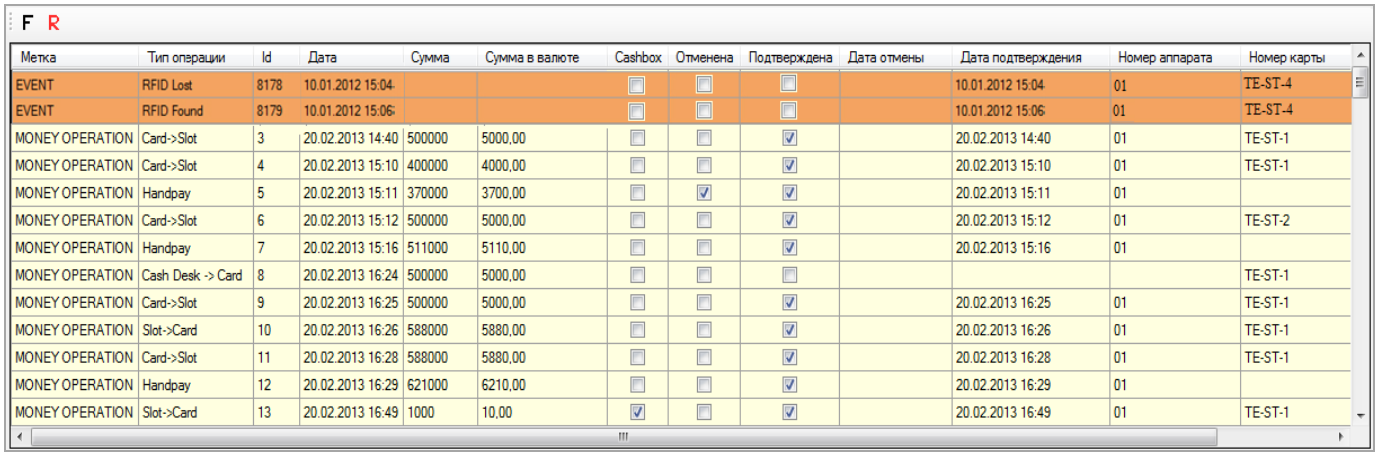
Операции и события можно загружать как для всех аппаратов, так и для выбранных аппаратов. Выбор аппаратов производится путём установки галочки в строке аппарата в первом столбце слева. Если не выбран ни один аппарат, то данные будут загружены для всех аппаратов.

- ✓ **Id** - служебная информация.
- ✓ **Адрес** – адрес игрового аппарата.
- ✓ **Номер** – номер игрового аппарата.
- ✓ **Производитель** - производитель игрового аппарата.
- ✓ **Account id** - служебная информация.
- ✓ **Состояние** – состояние, указанное в карточке аппарата.
- ✓ **Удален** – если аппарат удалён с плана зала.
- ✓ **Клуб –** клуб, в котором зарегистрирован аппарат.
- ✓ **SAS** – если аппарат подключен по SAS.
- ✓ **Заблокирован** - если аппарат заблокирован на плане зала.

После того как все необходимые фильтры будут заданы, нужно нажать кнопку Загрузить. В определенных случаях загрузка может занять длительное время.



Отфильтрованные операции и события загружаются в таблицу в нижней части формы.



Метка	Тип операции	Id	Дата	Сумма	Сумма в валюте	Cashbox	Отменена	Подтверждена	Дата отмены	Дата подтверждения	Номер аппарата	Номер карты
EVENT	RFID Lost	8178	10.01.2012 15:04			☐	☐	☐		10.01.2012 15:04	01	TE-ST-4
EVENT	RFID Found	8179	10.01.2012 15:06			☐	☐	☐		10.01.2012 15:06	01	TE-ST-4
MONEY OPERATION	Card->Slot	3	20.02.2013 14:40	500000	5000,00	☐	☐	☑		20.02.2013 14:40	01	TE-ST-1
MONEY OPERATION	Card->Slot	4	20.02.2013 15:10	400000	4000,00	☐	☐	☑		20.02.2013 15:10	01	TE-ST-1
MONEY OPERATION	Handpay	5	20.02.2013 15:11	370000	3700,00	☐	☑	☑		20.02.2013 15:11	01	
MONEY OPERATION	Card->Slot	6	20.02.2013 15:12	500000	5000,00	☐	☐	☑		20.02.2013 15:12	01	TE-ST-2
MONEY OPERATION	Handpay	7	20.02.2013 15:16	511000	5110,00	☐	☐	☑		20.02.2013 15:16	01	
MONEY OPERATION	Cash Desk -> Card	8	20.02.2013 16:24	500000	5000,00	☐	☐	☐				TE-ST-1
MONEY OPERATION	Card->Slot	9	20.02.2013 16:25	500000	5000,00	☐	☐	☑		20.02.2013 16:25	01	TE-ST-1
MONEY OPERATION	Slot->Card	10	20.02.2013 16:26	588000	5880,00	☐	☐	☑		20.02.2013 16:26	01	TE-ST-1
MONEY OPERATION	Card->Slot	11	20.02.2013 16:28	588000	5880,00	☐	☐	☑		20.02.2013 16:28	01	TE-ST-1
MONEY OPERATION	Handpay	12	20.02.2013 16:29	621000	6210,00	☐	☐	☑		20.02.2013 16:29	01	
MONEY OPERATION	Slot->Card	13	20.02.2013 16:49	1000	10,00	☑	☐	☑		20.02.2013 16:49	01	TE-ST-1

Отличить операцию от события можно по метке в столбце **«Метка»** и по цвету строки:

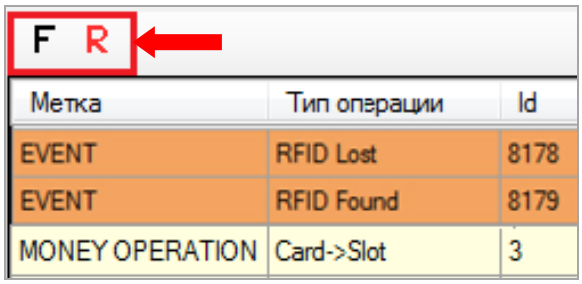
EVENT – события

MONEY OPERATION – операции.

Все данные сортируются в хронологическом порядке по столбцу **«Дата»**.

Столбец	Описание
Тип операции	Тип операции или события.
Id	Служебная информация.
Дата	Дата операции или события.
Сумма	Сумма операции (в копейках).
Сумма в валюте	Сумма операции.
Cashbox	Пополнение счета аппарата через купюроприемник.
Отменена	Была ли операция отменена.
Подтверждена	Была ли операция успешно подтверждена.
Дата отмены	-
Дата подтверждения	-
Номер аппарата	Номер аппарата, который участвовал в операции или на котором произошло событие.
Номер карты	Номер карты, которая участвовала в операции.
Номер карты 2	Служебная информация.

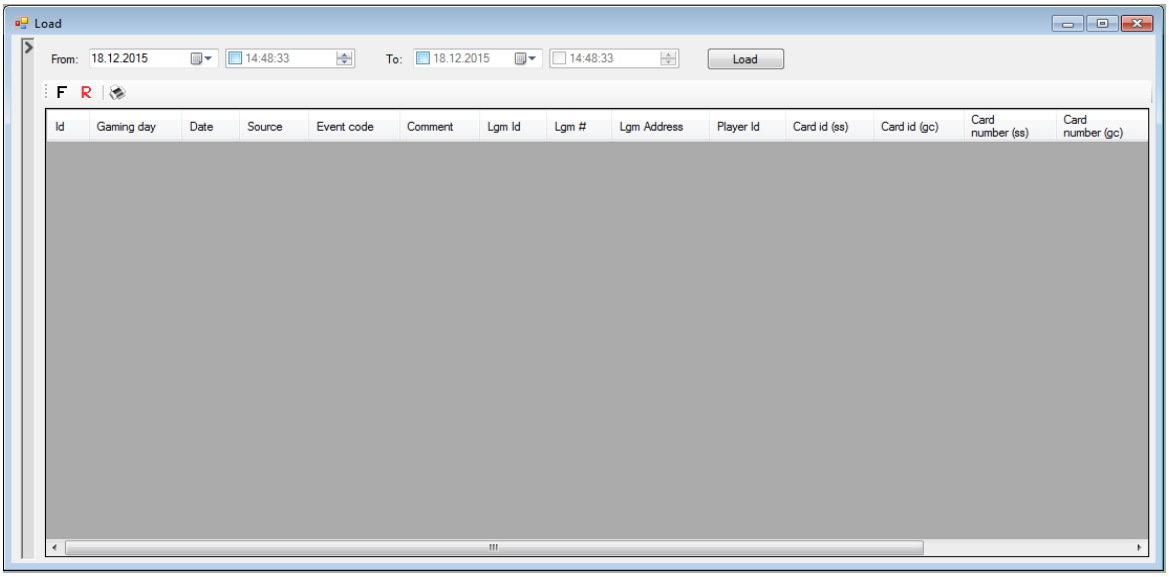
Для загруженных в таблицу данных доступна стандартная система фильтрации и поиска.



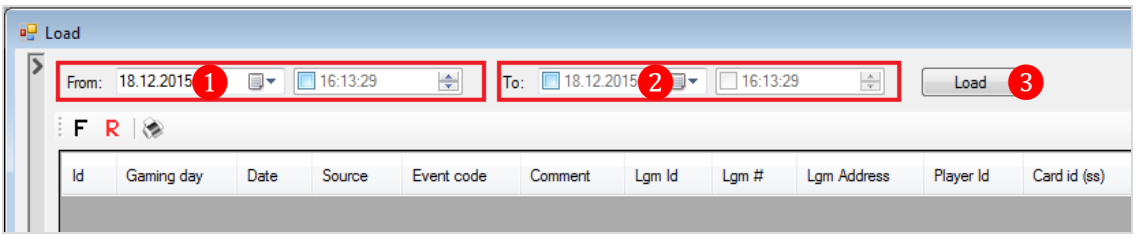
Метка	Тип операции	Id
EVENT	RFID Lost	8178
EVENT	RFID Found	8179
MONEY OPERATION	Card->Slot	3

7.6.22 Логирование операций и событий системы «SlotLogic».

Для разработчиков и администраторов системы «SlotLogic» предусмотрена возможность просматривать и анализировать все операции, события и процессы, происходящие в системе, в одной сводной форме. Представленные таким образом данные используются в основном для отладки. Для открытия формы необходимо в главном меню системы выбрать **«Slots»** → **«Monitoring»** → **«Events»**.



Для загрузки в таблицу формы списка событий необходимо с помощью фильтра задать начало и конец периода (время при необходимости), за который нужны данные, и нажать кнопку **«Load»**.



После нажатия кнопки в таблицу будет загружен список всех событий и операций, произошедших в системе за выбранный период времени.

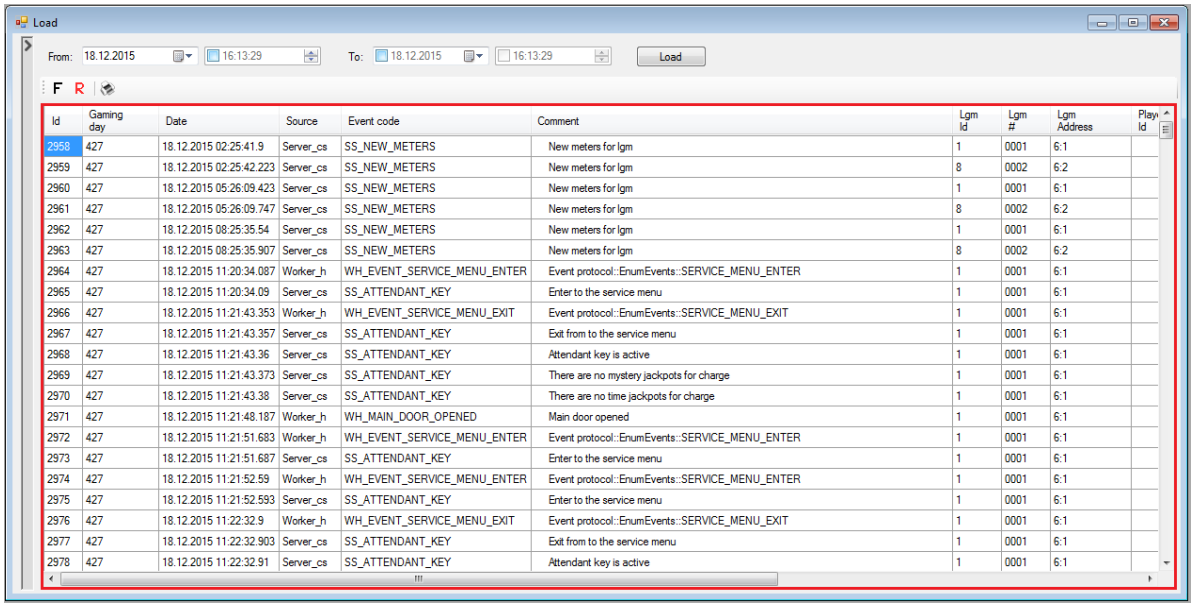
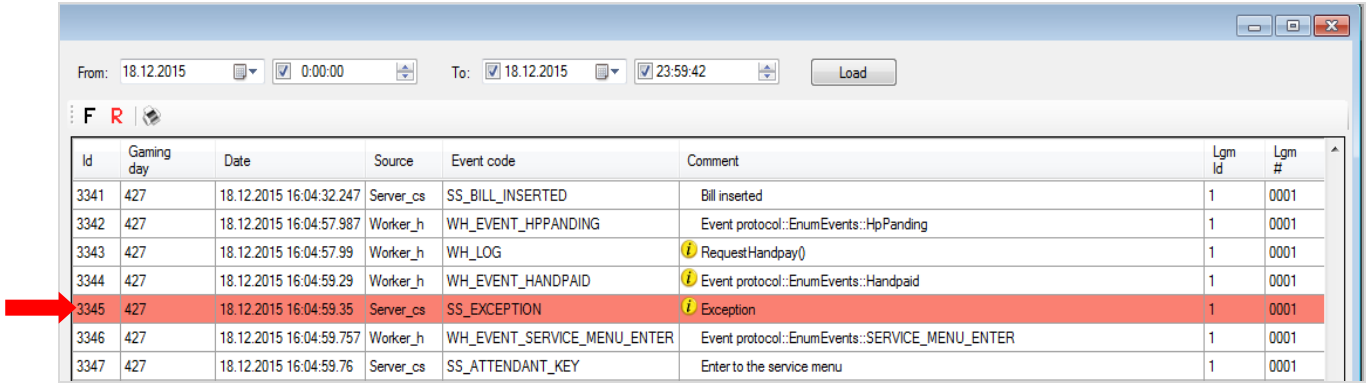


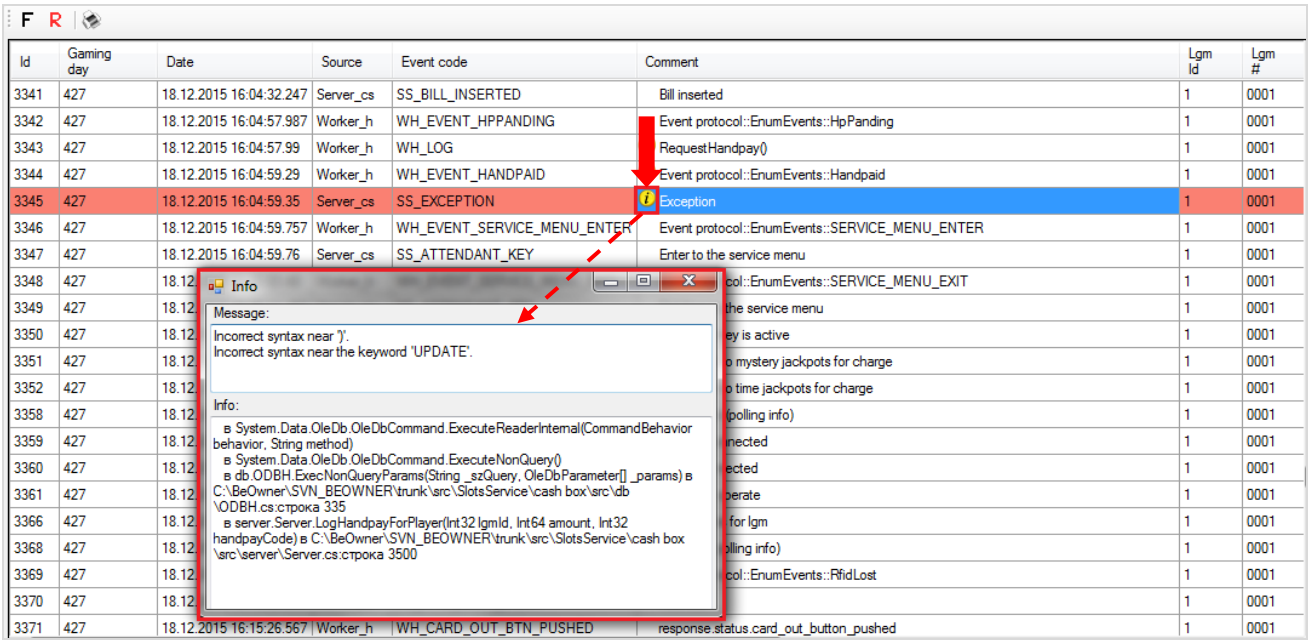
Таблица содержит следующие колонки:

Показатели	Описание	Пример
Id	Id-номер события (по возрастанию сверху вниз)	2959
Gaming day	Номер игрового дня, в котором произошло событие	427
Date	Дата (дд:мм:гггг) и время (чч:мм:сс.мс") совершения события	18.12.2015 12:30:40.733
Source	Источник событий SlotService: • Server_cs • Worker_h • Beowner	Server_cs
Event code	Код события (заводится в системе разработчиками)	SS_SMIB_IS_CONNECTED
Comment	Комментарий, краткое описание к событию	Slot is disconnected
Lgm Id	Id-номер игрового аппарата (из системы), с которым связано событие	1
Lgm #	Номер игрового аппарата (из карточки ИА), с которым связано событие	0001
Lgm Address	Адрес SMIB`а игрового аппарата, с которым связано событие	6:1
Player Id	Id-номер игрока (из карточки игрока), с которым связано событие	2
Card Id (ss)	Id-номер карты игрока, воспринимаемый SlotService	13
Card Id (gc)	Id-номер карты игрока при программировании карты в клиентском приложении	63
Card Number (ss)	Физический номер карты, воспринимаемый SlotService	5421E028000000
Card Number (gc)	Физический номер карты при программировании карты в клиентском приложении	28E02154
Card Number (vs)	Визуальный (эмбоссированный) номер карты	07-07-700077
Amount	Сумма, с которой связано событие	41000
Transaction Id	Id-номер транзакции, с которой связано событие	12897

Обращаем внимание, что красным фоном в списке подсвечиваются события о каких-либо ошибках в слот-сервисе.

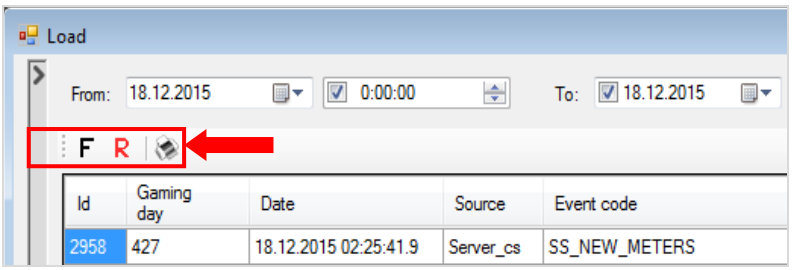


Если в поле **Comment** дважды кликнуть по отображающемуся значку , то откроется окошко с дополнительной информацией по данному событию.

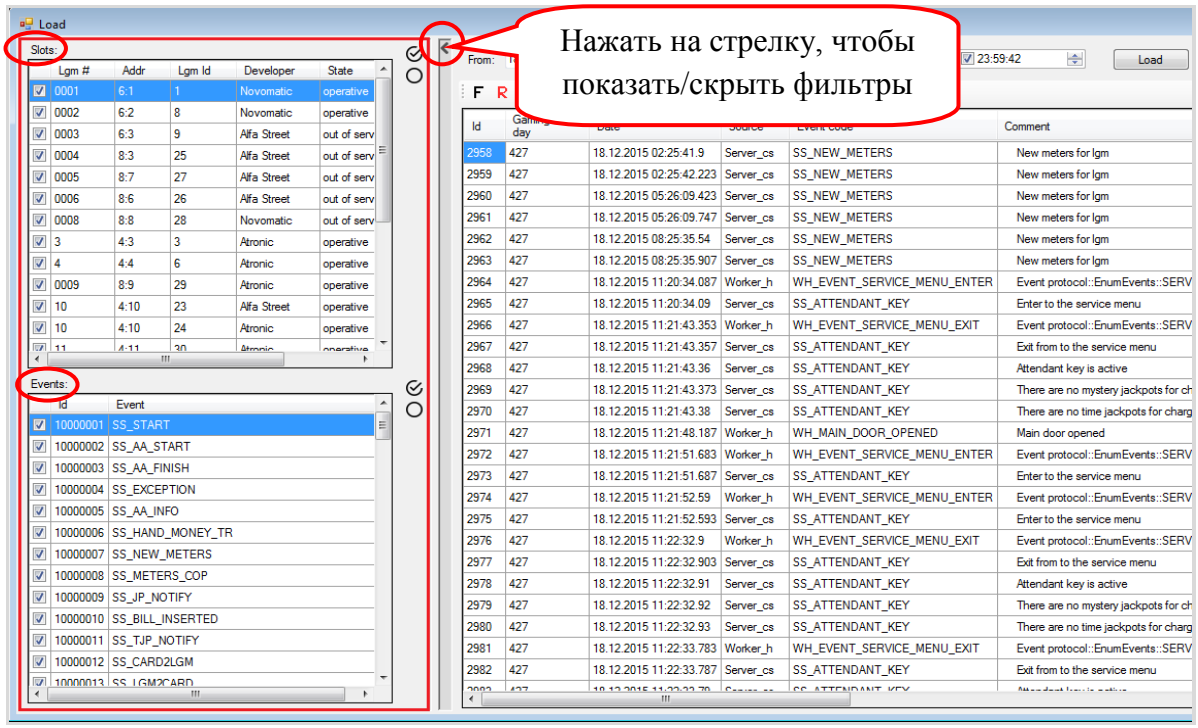


Id	Gaming day	Date	Source	Event code	Comment	Lgm Id	Lgm #
3341	427	18.12.2015 16:04:32.247	Server_cs	SS_BILL_INSERTED	Bill inserted	1	0001
3342	427	18.12.2015 16:04:57.987	Worker_h	WH_EVENT_HPPANDING	Event protocol::EnumEvents::HpPanding	1	0001
3343	427	18.12.2015 16:04:57.99	Worker_h	WH_LOG	RequestHandpay()	1	0001
3344	427	18.12.2015 16:04:59.29	Worker_h	WH_EVENT_HANDPAID	Event protocol::EnumEvents::Handpaid	1	0001
3345	427	18.12.2015 16:04:59.35	Server_cs	SS_EXCEPTION	Exception	1	0001
3346	427	18.12.2015 16:04:59.757	Worker_h	WH_EVENT_SERVICE_MENU_ENTER	Event protocol::EnumEvents::SERVICE_MENU_ENTER	1	0001
3347	427	18.12.2015 16:04:59.76	Server_cs	SS_ATTENDANT_KEY	Enter to the service menu	1	0001
3348	427	18.12			col::EnumEvents::SERVICE_MENU_EXIT	1	0001
3349	427	18.12			the service menu	1	0001
3350	427	18.12			ey is active	1	0001
3351	427	18.12			o mystery jackpots for charge	1	0001
3352	427	18.12			o time jackpots for charge	1	0001
3358	427	18.12			(polling info)	1	0001
3359	427	18.12			nected	1	0001
3360	427	18.12			ected	1	0001
3361	427	18.12			perate	1	0001
3366	427	18.12			for lgm	1	0001
3368	427	18.12			lling info)	1	0001
3369	427	18.12			col::EnumEvents::RfidLost	1	0001
3370	427	18.12				1	0001
3371	427	18.12.2015 16:15:26.567	Worker_h	WH_CARD_OUT_BTN_PUSHED	response.status.card_out_button_pushed	1	0001

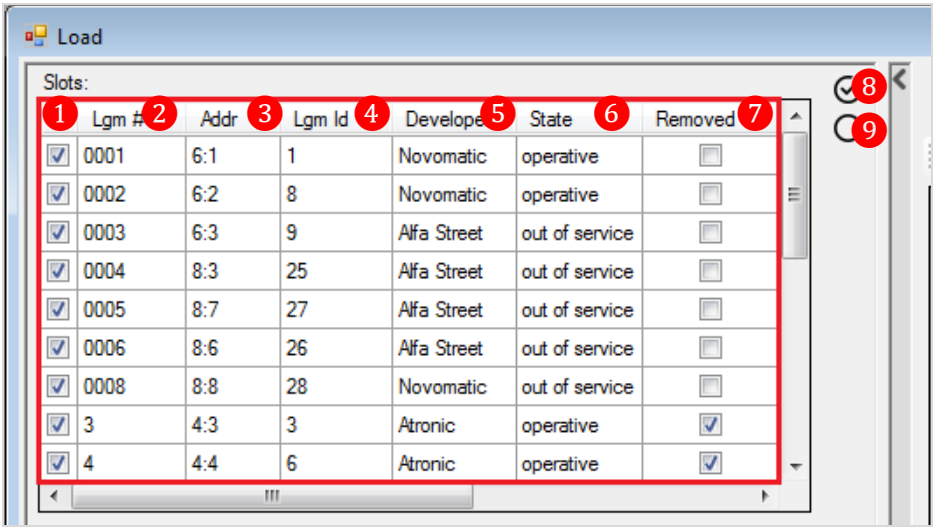
Также обращаем внимание, что в данной форме действует стандартная система фильтрации, поиска и печати данных.



Кроме этого, с помощью дополнительных фильтров **Slots** и **Events** можно загрузить в таблицу, например, события по каким–либо определённым игровым аппаратам, а также по определённым типам событий.



- Фильтр **Slots** представляет собой список всех игровых аппаратов клуба/зала, которые когда-либо подключались к системе «SlotLogic».



1) **Галочка установлена** – добавление ИА в выборку / **Галочка снята** – исключение ИА из выборки.
2) **Lgm #** – номера игровых аппаратов.
3) **Addr** – адреса SMIB`ов игровых аппаратов.
4) **Lgm Id** – уникальные Id-номера игровых аппаратов в системе.
5) **Develope**r – производители игровых аппаратов.
6) **State** – статусы игровых аппаратов в системе.
7) **Removed** – галочкой отмечены аппараты, которые были удалены из системы.
8) – кнопка для добавления в выборку всех ИА.
9) – кнопка для исключения из выборки всех ИА.

Пример применения фильтра Slots: Необходимо посмотреть все события по игровому аппарату с номером **0001** за текущий день.

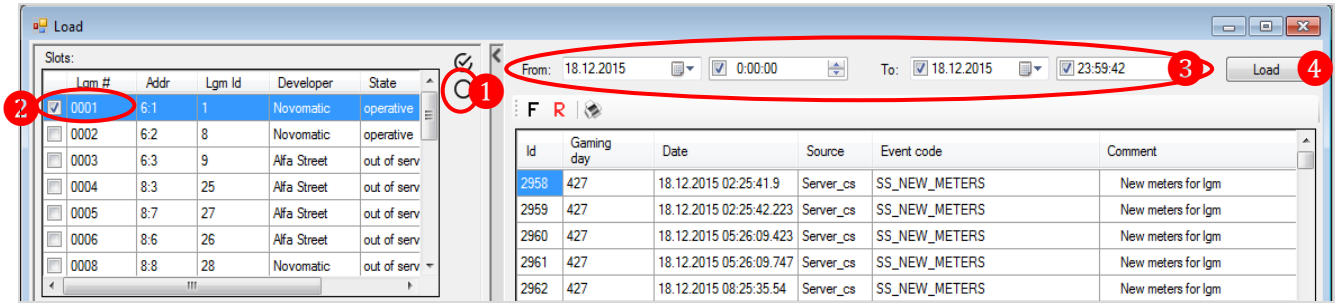
Порядок действий:

1. Открываем панель с фильтрами и в списке **Slots** убираем все галочки с аппаратов, нажав на иконку с пустым кружком.

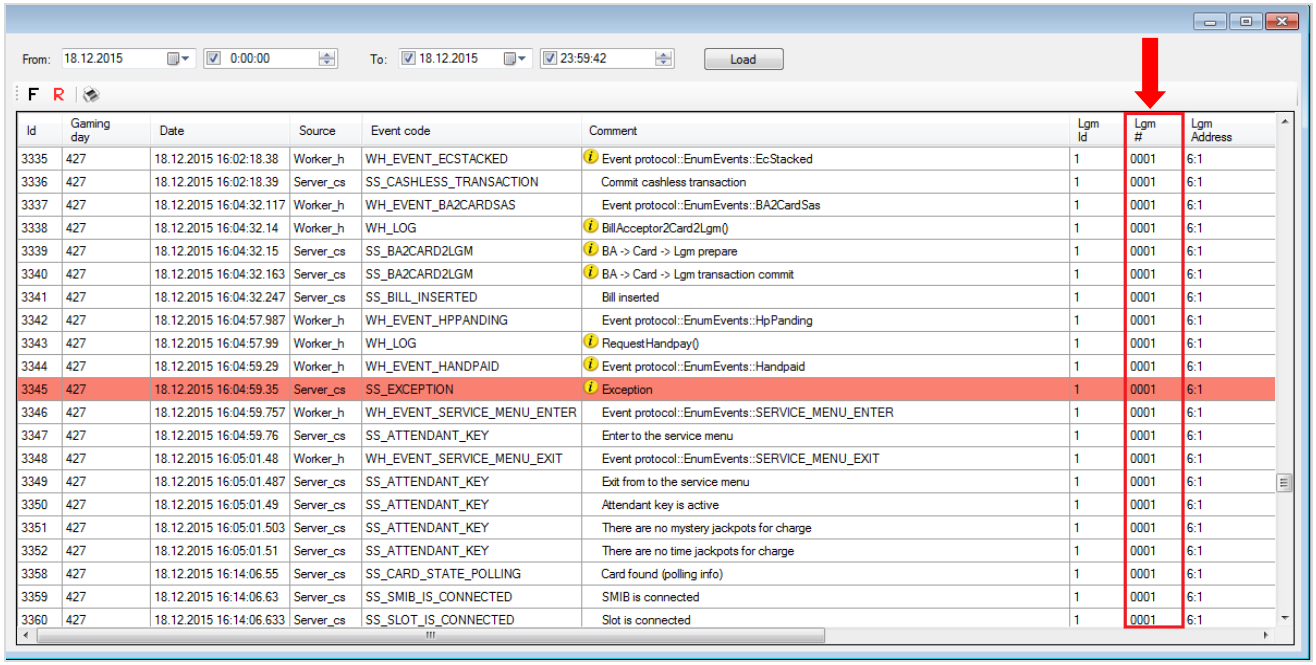
2. В списке аппаратов в самой первой колонке ставим галочку перед номером **0001**.

3. Далее в фильтре над таблицей задаём нужный период – текущий день.

4. Для загрузки данных нажимаем кнопку **«Load»**.

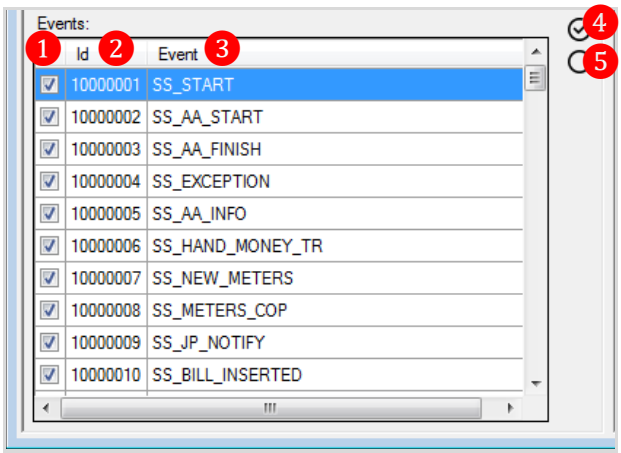


После нажатия кнопки **«Load»** в таблицу загрузится список всех событий за выбранный период времени только по игровому аппарату с номером **0001**.



Если вы хотите распечатать эти данные или сохранить на компьютере в виде файла (excel, pdf, word), то необходимо нажать на кнопку .

- Фильтр **Events** представляет собой список всех событий, происходящих в системе «SlotLogic».



1) **Галочка установлена** – добавление события в выборку / **Галочка снята** – исключение события из выборки.

2) **Id** – уникальный Id-номер события.

3) **Event** – уникальный код события (заводится в системе разработчиками).

4) – кнопка для добавления в выборку всех событий.

5) – кнопка для исключения из выборки всех событий.

Пример применения фильтра Events: Необходимо посмотреть все сообщения об ошибках в слот-сервисе (SS_EXCEPTION) за текущий день.

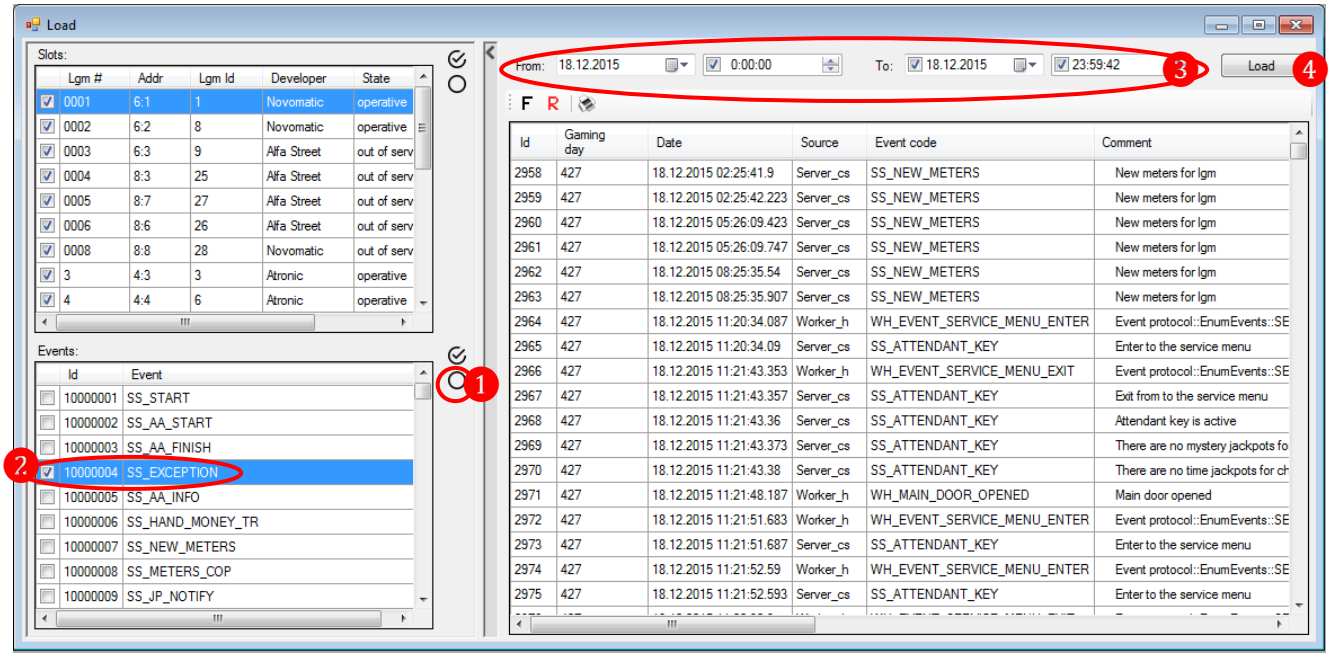
Порядок действий:

1. Открываем панель с фильтрами и в списке **Events** убираем все галочки с событий, нажав на иконку с пустым кружком.

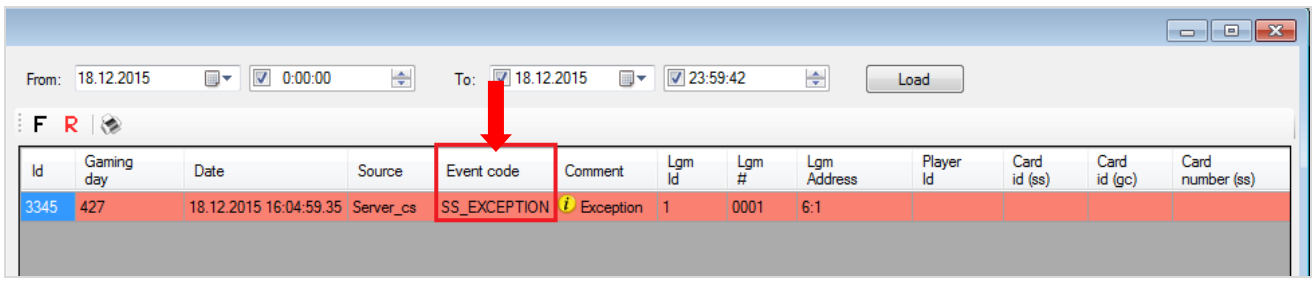
2. В списке событий ставим галочку перед событием **SS_EXCEPTION**.

3. Далее в фильтре над таблицей задаём нужный период – текущий день.

4. Для загрузки данных нажимаем кнопку **«Load»**.



После нажатия кнопки **«Load»** в таблицу загрузится список всех сообщений об ошибках за выбранный период времени.

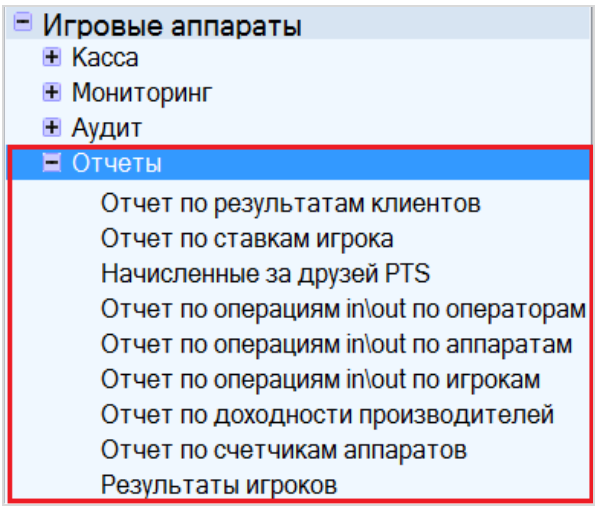


Если вы хотите распечатать эти данные или сохранить на компьютере в виде файла (excel, pdf, word), то необходимо нажать на кнопку .

Также фильтры **Slots** и **Events** можно применять совместно, задавая нужные аппараты и события для выборки.

7.7 Отчётность.

Кроме возможности проведения аудита и мониторинга игровых аппаратов, система «SlotLogic» оснащена модулем Отчёты (**«Игровые аппараты» → «Отчёты»**), позволяющим пользователю самостоятельно формировать и распечатывать отчёты по доходности клуба и результатам игроков за любой период времени в виде таблиц в различных разрезах: аппараты, счётчики аппаратов, ставки игроков, операции «In» / «Out» и т.п.



Гибкость и простота работы с отчётами позволяет пользователю получить все необходимые данные для анализа и подсчёта доходности клуба и результатам игроков.

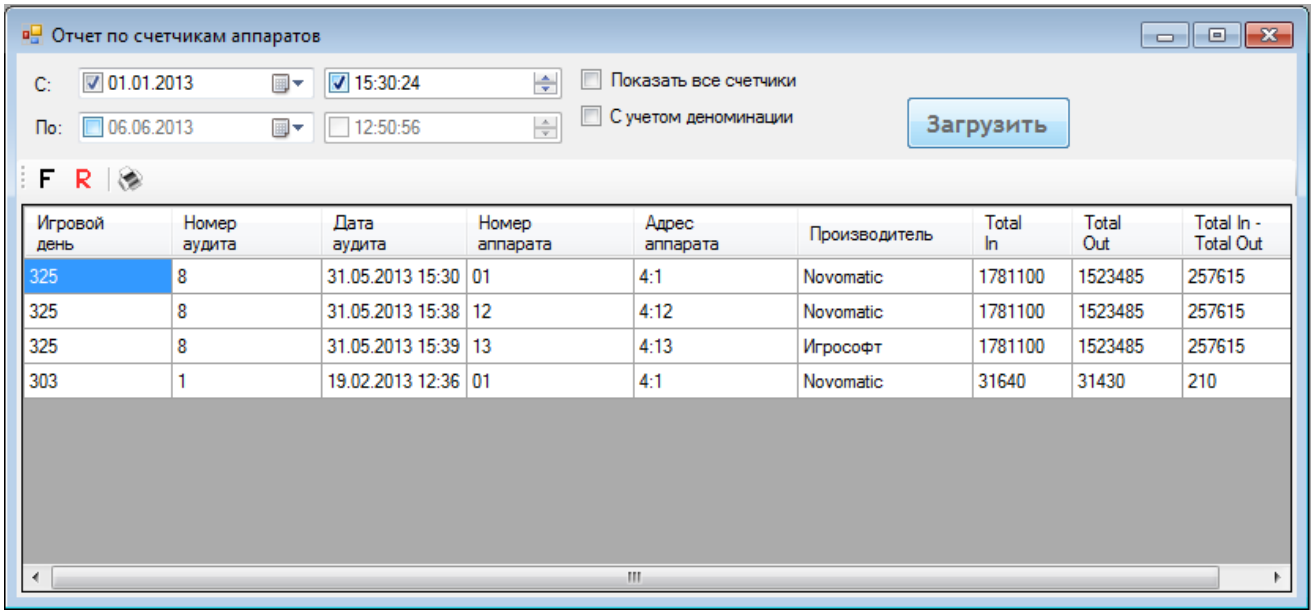
Рассмотрим подробнее порядок формирования отчётов в следующих пунктах текущего подраздела.

7.7.1 Отчёт по счётчикам аппаратов.

В отчете по счётчикам игровых аппаратов содержится информация о доходности аппаратов клуба, рассчитанная как разница между значениями счётчиков **Total In** и **Total Out**, зафиксированными при аудите игровых аппаратов.

Для формирования отчета необходимо в главном меню системы выбрать «**Игровые аппараты» → «Отчёты» → «Отчёт по счётчикам аппаратов»**.

Откроется форма **«Отчёт по счётчикам аппаратов»** с отчётом в виде таблицы.

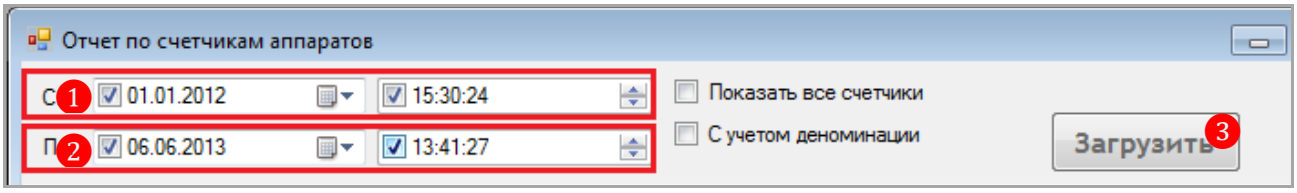


Игровой день	Номер аудита	Дата аудита	Номер аппарата	Адрес аппарата	Производитель	Total In	Total Out	Total In - Total Out
325	8	31.05.2013 15:30	01	4:1	Novomatic	1781100	1523485	257615
325	8	31.05.2013 15:38	12	4:12	Novomatic	1781100	1523485	257615
325	8	31.05.2013 15:39	13	4:13	Игрософт	1781100	1523485	257615
303	1	19.02.2013 12:36	01	4:1	Novomatic	31640	31430	210

В таблице содержатся следующие данные:

- **Игровой день** – порядковый номер игрового дня, в котором был проведён аудит игровых аппаратов.
- **Номер аудита** – порядковый номер аудита.
- **Дата аудита** – дата и время проведения аудита
- **Номер аппарата** – номер игрового аппарата.
- **Адрес аппарата** – адрес игрового аппарата.
- **Производитель** – производитель игрового аппарата.
- **Total In** – значение счётчика Total In, зафиксированное при аудите. Это сумма денег, которая была внесена на аппарат с карточки, купюроприемника или кассы.
- **Total Out** – значение счётчика **Total Out**, зафиксированное при аудите. Это сумма денег, которую забрали с аппарата.
- **Total In - Total Out** – разность значений счётчиков **Total In** и **Total Out** - это доходность игрового аппарата.

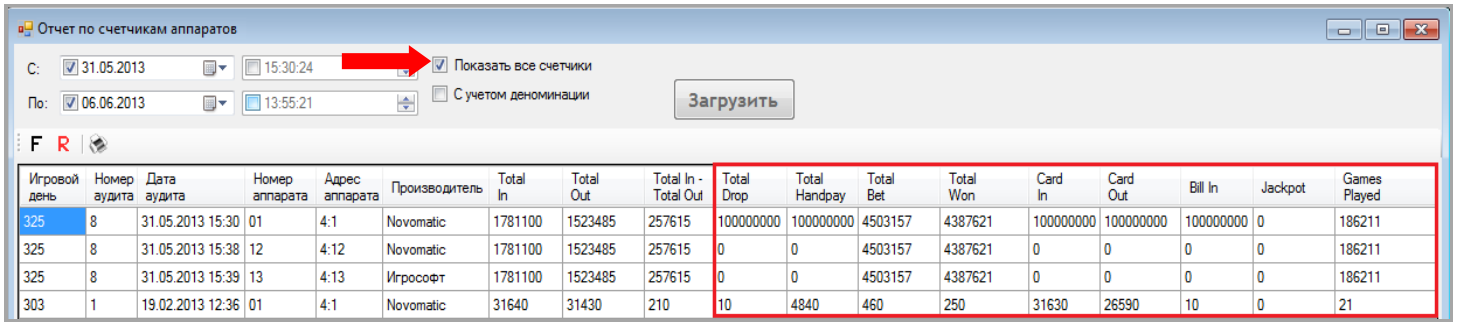
По умолчанию в отчёт загружаются данные за последние 7 дней. В случае если Вам требуются данные по доходности за другой период, то необходимо в верхней части формы в полях строки **«С:»** указать дату и время начала периода, а в поле **«По:»** - дату и время окончания периода и нажать кнопку Загрузить.



В таблице ниже приведены примеры задания периода для формирования отчета:

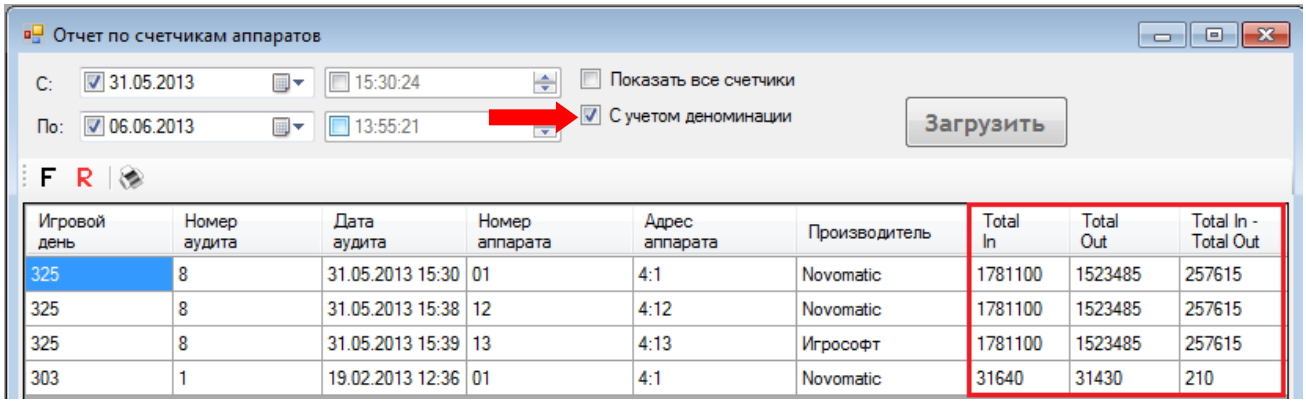
Заданные даты	Период, за который будет сформирован отчет
Начальная и конечная даты не заданы.	Отчет будет сформирован с самого начала до текущей даты.
Начальная дата задана, а конечная нет.	Отчет будет сформирован, начиная с начальной даты и до текущей даты.
Начальная дата не задана, а конечная задана.	Отчет будет сформирован с самого начала до конечной заданной даты.
Заданы обе даты.	Отчет будет сформирован с начальной даты до конечной.

Если активировать параметр **«Показать все счётчики»** (установить галочку), то в таблице будут отображаться значения всех счётчиков игровых аппаратов.



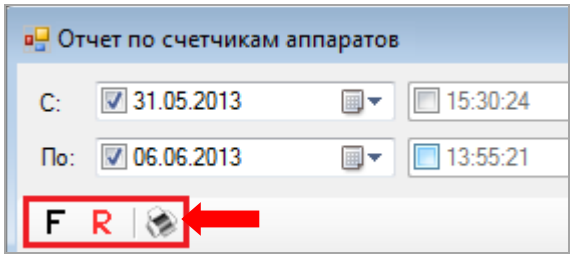
Игровой день	Номер аудита	Дата аудита	Номер аппарата	Адрес аппарата	Производитель	Total In	Total Out	Total In - Total Out	Total Drop	Total Handpay	Total Bet	Total Won	Card In	Card Out	Bill In	Jackpot	Games Played
325	8	31.05.2013 15:30	01	4:1	Novomatic	1781100	1523485	257615	100000000	100000000	4503157	4387621	100000000	100000000	100000000	0	186211
325	8	31.05.2013 15:38	12	4:12	Novomatic	1781100	1523485	257615	0	0	4503157	4387621	0	0	0	0	186211
325	8	31.05.2013 15:39	13	4:13	Игрософт	1781100	1523485	257615	0	0	4503157	4387621	0	0	0	0	186211
303	1	19.02.2013 12:36	01	4:1	Novomatic	31640	31430	210	10	4840	460	250	31630	26590	10	0	21

Если активировать параметр **«С учётом деноминации»** (установить галочку), то в таблице будут отображаться значения счётчиков игровых аппаратов с учётом деноминации, т.е. в местной валюте.



Игровой день	Номер аудита	Дата аудита	Номер аппарата	Адрес аппарата	Производитель	Total In	Total Out	Total In - Total Out
325	8	31.05.2013 15:30	01	4:1	Novomatic	1781100	1523485	257615
325	8	31.05.2013 15:38	12	4:12	Novomatic	1781100	1523485	257615
325	8	31.05.2013 15:39	13	4:13	Игрософт	1781100	1523485	257615
303	1	19.02.2013 12:36	01	4:1	Novomatic	31640	31430	210

Также в данной форме действует стандартная система фильтрации, поиска и печати данных:

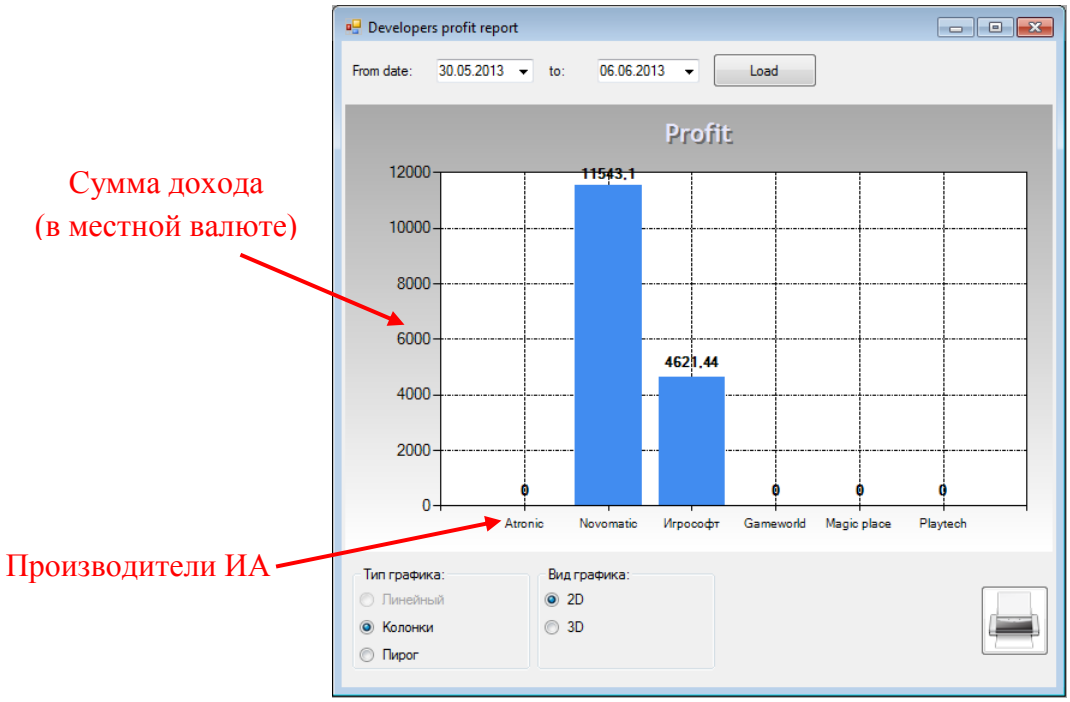


7.7.2 Отчёт по доходности производителей.

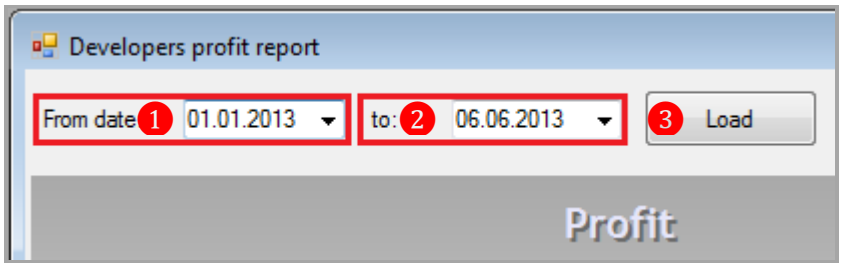
В отчете о доходности по производителям содержится информация о доходности игровых аппаратов клуба, сгруппированных по производителям.

Для формирования отчета необходимо в главном меню системы выбрать **«Игровые аппараты» → «Отчёты» → «Отчёт по доходности производителей»**.

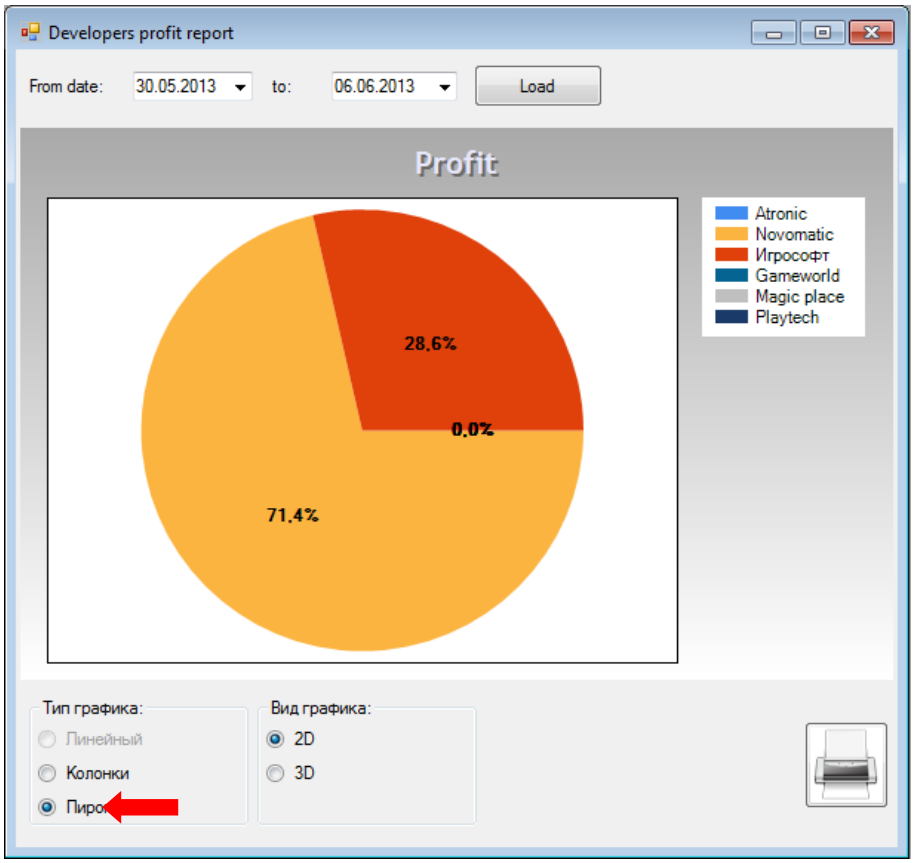
Откроется форма **«Developers profit report»**, в которой в виде гистограммы будут отображаться данные о доходности игровых аппаратов по производителям.



По умолчанию в отчёт загружаются данные за последние 7 дней. В случае если Вам требуются данные по доходности за другой период, то необходимо в верхней части формы в поле **«From date:»** с помощью календаря указать дату начала периода, а в поле **«to:»** - дату окончания периода и нажать кнопку **«Load»**.



Если на форме в поле **«Тип графика»** установить метку в значении **«Пирог»**, то гистограмма будет преобразована в круговую диаграмму.



Также можно выбрать внешний вид графика, установив в поле **«Вид графика»** метку в значении **«2D»** или **«3D»**.

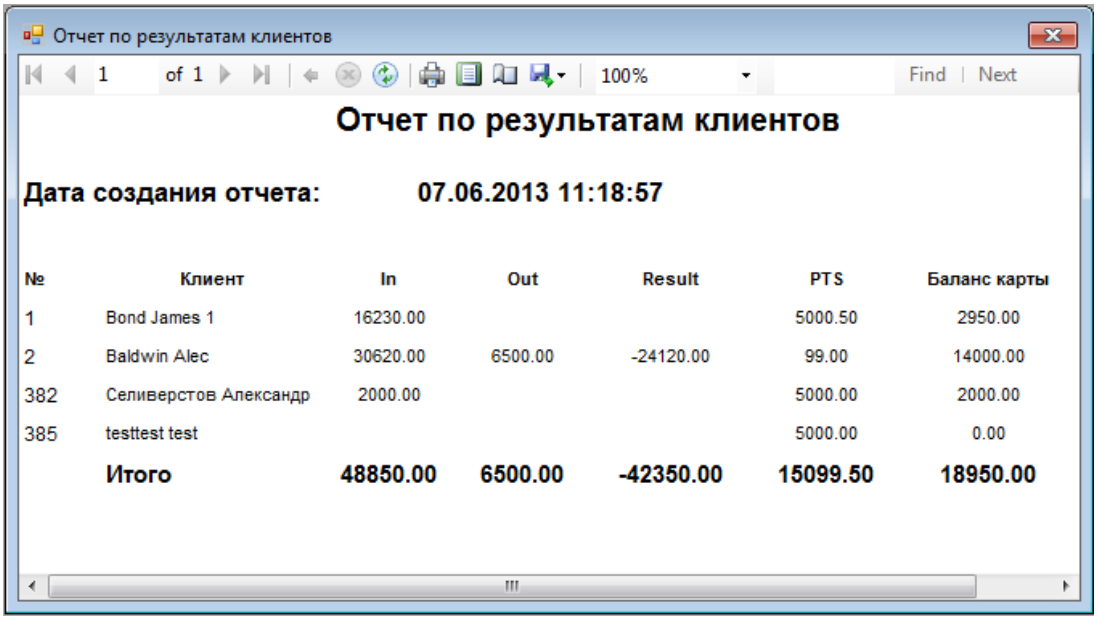
Нажав на кнопку , можно напечатать график на бумаге (если к компьютеру подключен принтер).

7.7.3 Отчёт по результатам клиентов.

В отчете по результатам клиентов содержится следующая информация о результатах клиентов на текущий игровой день (с момента регистрации в системе до момента снятия отчёта): суммы денег, внесённые/ снятые со счёта бонусной карты через кассу, текущий баланс денежного счёта и счёта PTS бонусной карты.

Для формирования отчета необходимо в главном меню системы выбрать «**Игровые аппараты**» → «**Отчёты**» → «**Отчёт по результатам клиентов**».

Далее будет сформирован отчёт, который откроется в новом окне.

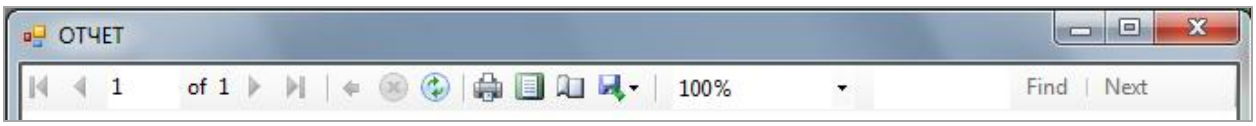


В данном отчете присутствуют следующие колонки:

- **№** – номер клиента (соответствует номеру, указанному в столбце **«№»** в Обзорной форме игроков).
- **Клиент** – Фамилия и имя клиента.
- **In** – сумма денег, которая была внесена клиентом на счёт бонусной карты через кассу.
- **Out** – сумма денег, которую клиент снял со счёта бонусной карты через кассу.
- **Результат** – разность между **In** и **Out** (если были операции «**Out**»).
- **PTS** – сумма PTS, находящаяся на счёте PTS бонусной карты клиента.
- **Баланс карты** – сумма, находящаяся на денежном счёте бонусной карты клиента в настоящий момент.

Каждая колонка отчёта имеет итоговую сумму.

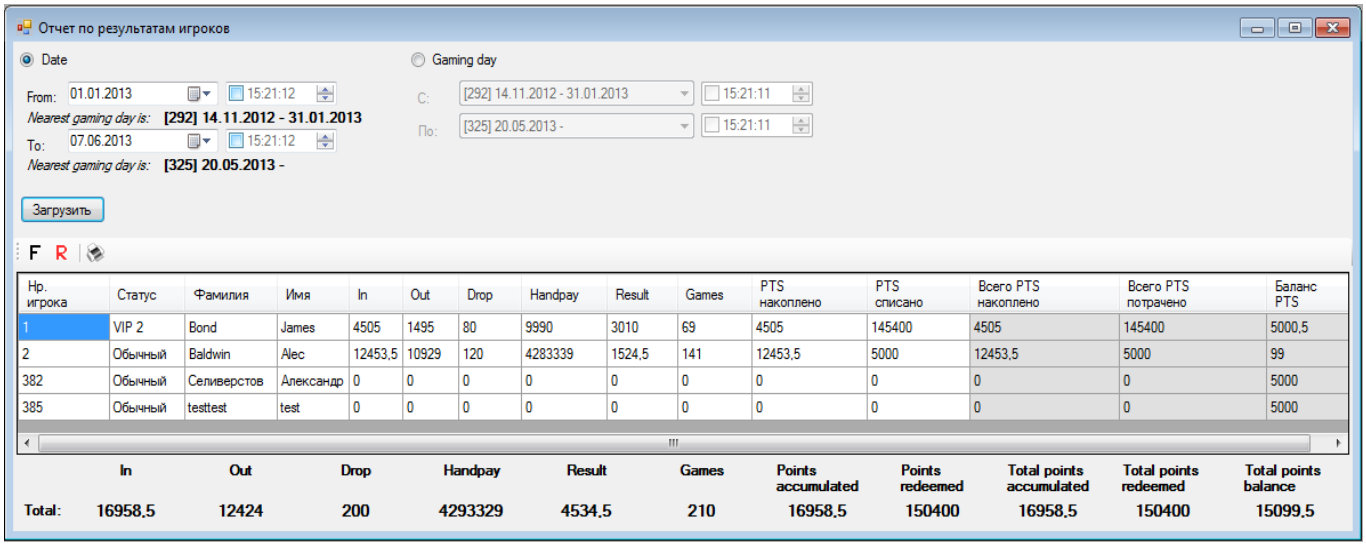
Данный отчёт можно отправить на печать или сохранить на компьютер в виде файла (Excel, PDF, Word), нажав на кнопку . Обращаем внимание, что панель инструментов на форме отчёта соответствует панели инструментов на форме кассового X-отчёта (см. п. «X-отчет»).



7.7.4 Результаты игроков.

В отчёте по результатам игроков содержится следующая информация по клиентам: общая сумма ставок, общая сумма выигрышей, дельты счётчиков Drop, Handpay, Games, а также детализированные данные по счёту PTS бонусной карты.

Для формирования отчета необходимо в главном меню системы выбрать «**Игровые аппараты**» → «**Отчёты**» → «**Результаты игроков**».



Нр. игрока	Статус	Фамилия	Имя	In	Out	Drop	Handpay	Result	Games	PTS накоплено	PTS списано	Всего PTS накоплено	Всего PTS потрачено	Баланс PTS
1	VIP 2	Bond	James	4505	1495	80	9990	3010	69	4505	145400	4505	145400	5000,5
2	Обычный	Baldwin	Alec	12453,5	10929	120	4283339	1524,5	141	12453,5	5000	12453,5	5000	99
382	Обычный	Селиверстов	Александр	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5000
385	Обычный	testtest	test	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5000

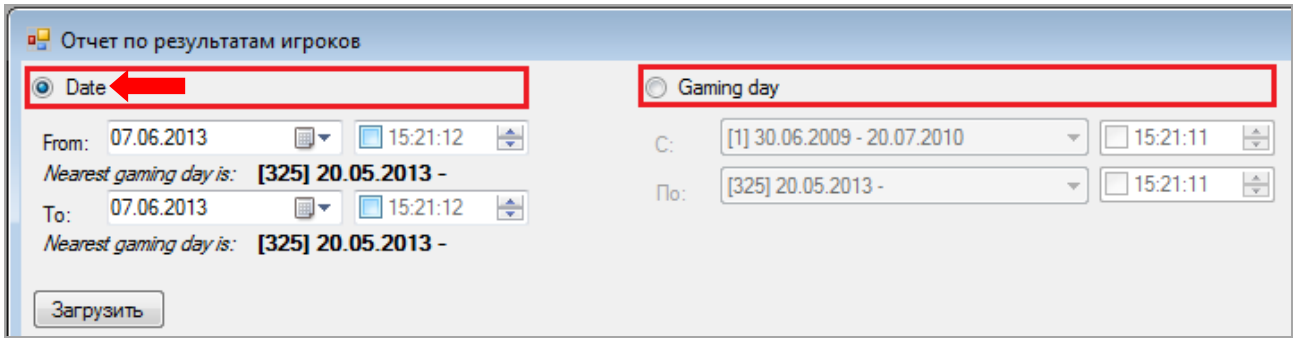
	In	Out	Drop	Handpay	Result	Games	Points accumulated	Points redeemed	Total points accumulated	Total points redeemed	Total points balance
Total:	16958,5	12424	200	4293329	4534,5	210	16958,5	150400	16958,5	150400	15099,5

В таблице отчёта содержатся следующие данные:

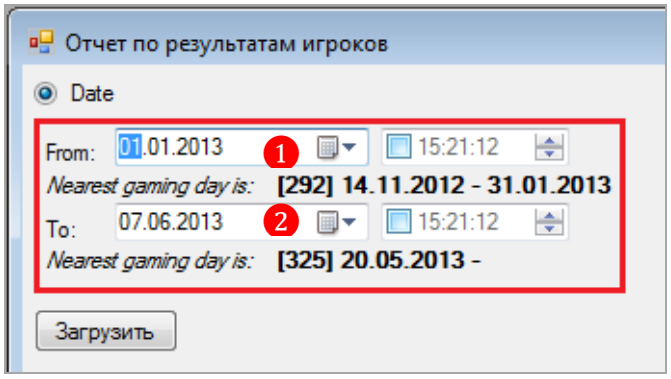
1. **Номер игрока** (соответствует номеру, указанному в столбце **«№»** в Обзорной форме игроков).
2. **Статус игрока**.
3. **Фамилия игрока**.
4. **Имя игрока**.
5. **In** – общее количество ставок игрока (в деньгах). На основании счётчика TotalBet.
6. **Out** – общее количество кредитов, выигранных игроком (в деньгах). На основании счётчика TotalWin.
7. **Drop** – общее количество наличных денег, введённых игроком в аппарат через купюроприёмник.
8. **Handpay** – общее количество кредитов игрока, снятых с аппарата с помощью ключа слот оператора.
9. **Результат** – разность между **In** и **Out**.
10. **Games** – общее количество игр (спинов), сыгранных игроком.
11. **PTS накоплено** – общая сумма накопленных игроком PTS.
12. **PTS списано** – общая сумма PTS, списанных игроком со счёта PTS и зачисленных на денежный счёт бонусной карты.
13. **Всего PTS накоплено** – общая сумма накопленных игроком PTS с самого начала по настоящий момент (без учёта фильтра).
14. **Всего PTS потрачено** – общая сумма PTS, списанных игроком со счёта PTS и зачисленных на денежный счёт бонусной карты с самого начала по настоящий момент (без учёта фильтра).
15. **Баланс PTS** – сумма PTS, находящаяся на счёте PTS бонусной карты клиента в настоящий момент.

В нижней части формы отображается итоговая строка по всем колонкам.

По умолчанию отчёт формируется за текущий игровой день. В случае если Вам требуются данные за другой период, то необходимо воспользоваться фильтрами в верхней части формы. Период может быть задан **по календарным датам** или **по игровым дням**. Чтобы выбрать тип периода, необходимо установить метку в соответствующей строке: **«Date»** или **«Gaming day»**.

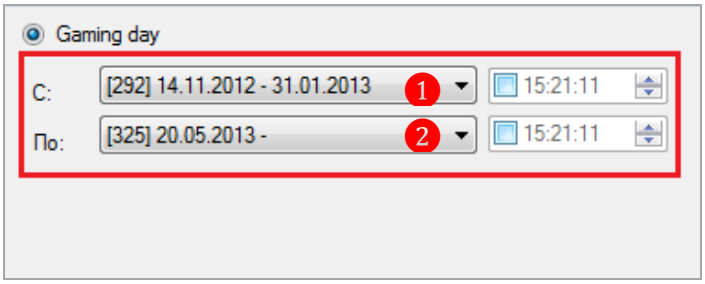


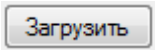
- Если отчёт будет формироваться **по календарным датам**, то в полях **«From»** и **«To»** с помощью календаря выбираются начальная и конечная даты периода. Также может быть задано время (если галочка установлена, то время считается заданным).



Обращаем внимание, что под каждой установленной датой отображается информация о ближайшем игровом дне относительно этой даты.

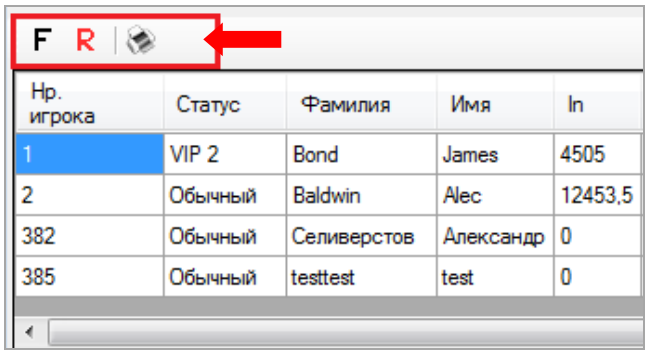
- Если отчёт будет формироваться **по игровым дням**, то в полях **«С»** и **«По»** из выпадающих списков выбираются начальный и конечный игровые дни периода. Также может быть задано время (если галочка установлена, то время считается заданным).



После того, как период задан, необходимо нажать на кнопку 

. Таким образом, данные за указанные период будут загружены в таблицу формы.

Обращаем внимание, что в данной форме действует стандартная система фильтрации, поиска и печати данных:

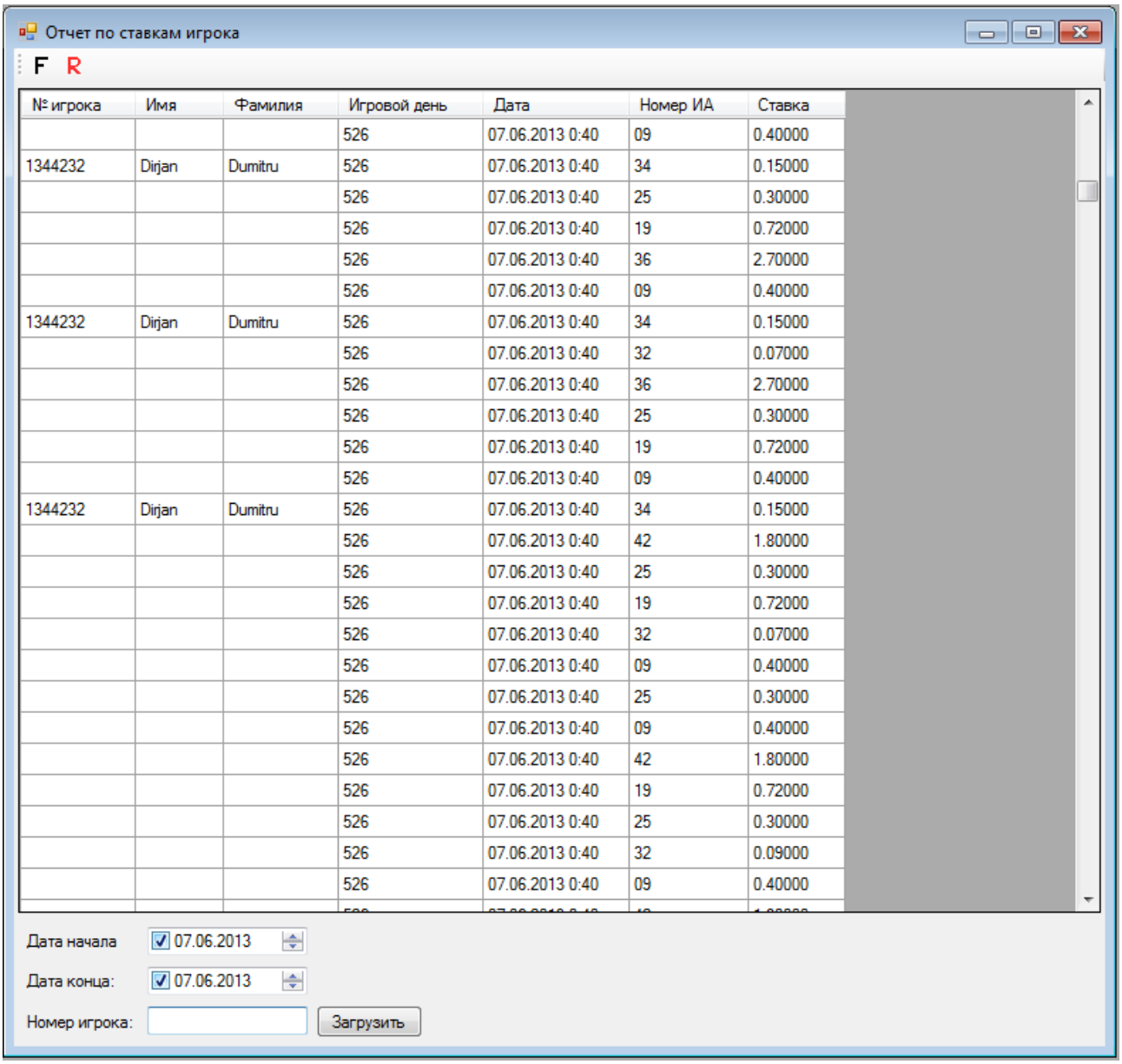


7.7.5 Отчёт по ставкам игрока.

В отчете по ставкам игрока содержится информация о ставках, сделанных игроками во время игр на аппаратах.

Для формирования отчета необходимо в главном меню системы выбрать «**Игровые аппараты**» → «**Отчёты**» → «**Отчёт по ставкам игрока**».

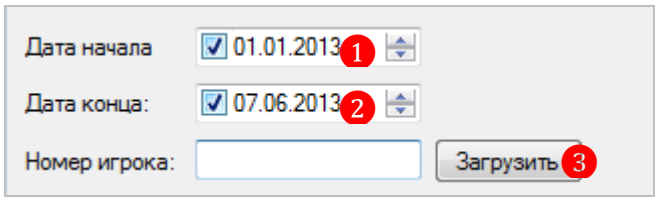
Откроется форма **«Отчёт по ставкам игрока»**, в которой в виде таблицы будут отображаться данные о ставках игроков.



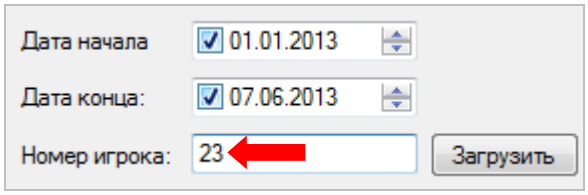
В таблице отчёта содержатся следующие данные:

1. **Номер игрока** (соответствует номеру, указанному в столбце **«№»** в Обзорной форме игроков).
2. **Имя игрока**.
3. **Фамилия игрока**.
4. **Номер игрового дня.**
5. **Дата и время, когда была сделана ставка.**
6. **Номер аппарата, на котором была сделана ставка.**
7. **Сумма ставки** (в местной валюте).

По умолчанию отчёт формируется за текущий игровой день. В случае если Вам требуются данные за другой период, то необходимо воспользоваться фильтром в нижней части формы. В поле **«Дата начала»** указать дату начала периода, а в поле **«Дата конца»** - дату окончания периода и нажать кнопку Загрузить.



Также можно загрузить данные по ставкам для одного конкретного игрока, если в строке **«Номер игрока»** указать порядковый номер игрока (соответствует номеру, указанному в столбце **«№»** в Обзорной форме игроков).



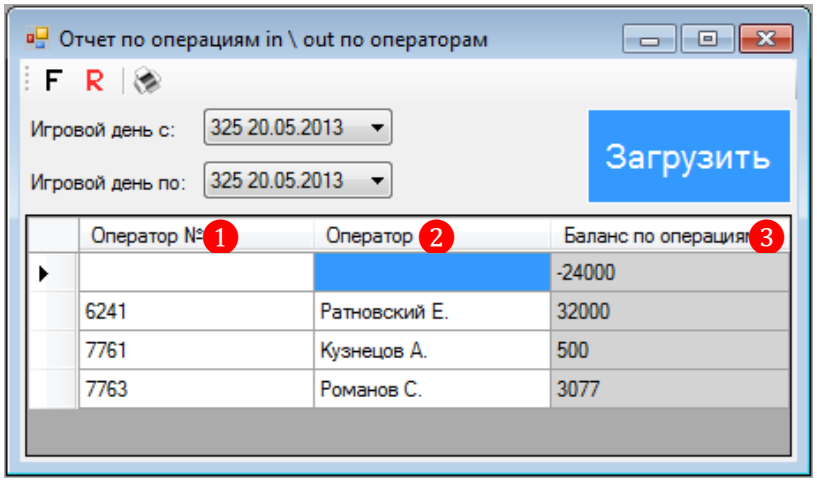
7.7.6 Отчёты по операциям «In» / «Out».

В отчете по операциям «In» / «Out» содержится информация обо всех проведённых на кассе клуба операциях **«In»** и **«Out»**.

Данный отчёт может быть сформирован в следующих разрезах:

- По слот операторам.
- По аппаратам.
- По игрокам.

➢ Чтобы сформировать отчёт по операциям «In» / «Out» **по слот операторам**, необходимо в главном меню системы выбрать **«Игровые аппараты»** → **«Отчёты»** → **«Отчёты по операциям In / Out по операторам»**.



В таблице отчёта содержатся следующие данные:

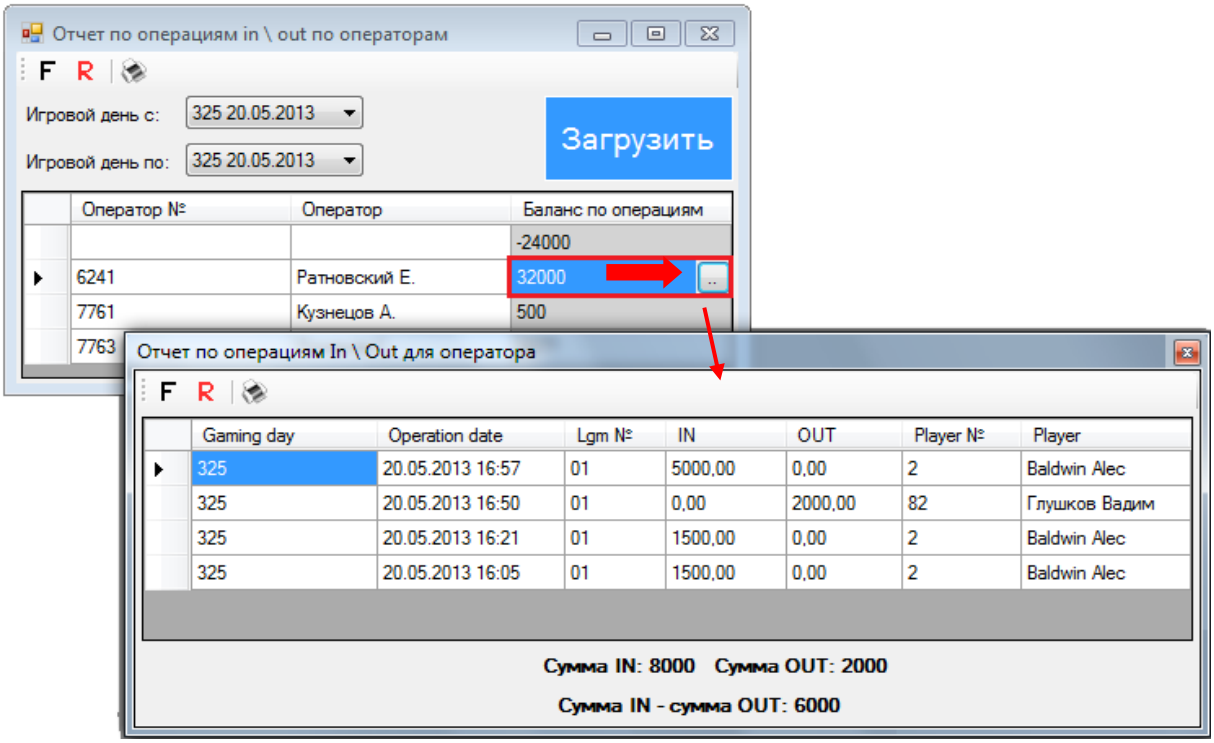
1. Номер слот оператора (соответствует номеру, указанному в столбце **«№»** в Обзорной форме персонала).

2. Фамилия и имя слот оператора.

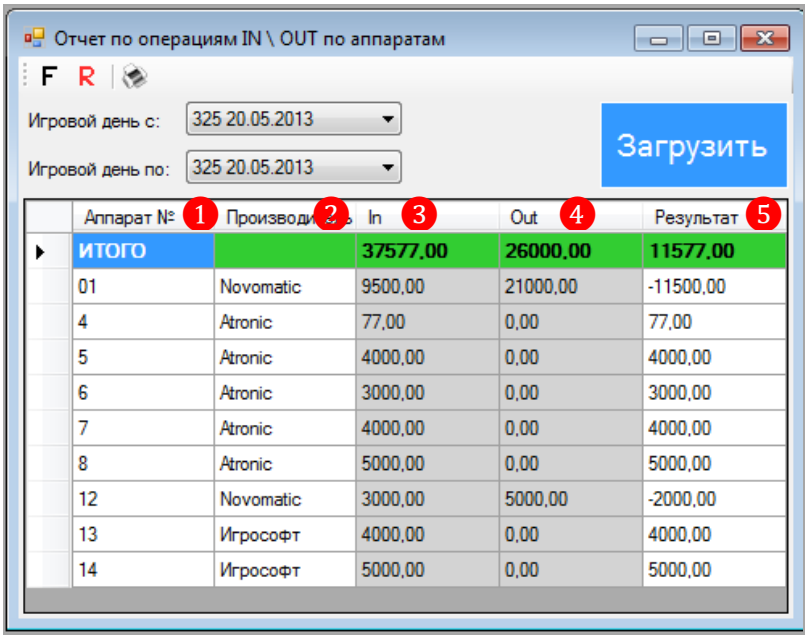
3. Баланс по операциям **«In»** и **«Out»**, выполненным через данного слот оператора (разница между «In» и «Out»).

В самой верхней строке отображается баланс по операциям **«In»** и **«Out»**, выполненным кассиром без участия слот операторов.

Если в строках по операторам нажать левой кнопкой мыши на любую ячейку в колонке **«Баланс по операциям»**, то появится кнопка , при нажатии на которую откроется форма с детальным списком операций **«In»** и **«Out»** по данному слот оператору за выбранный период.



➢ Чтобы сформировать отчёт по операциям «In» / «Out» **по аппаратам**, необходимо в главном меню системы выбрать **«Игровые аппараты» → «Отчёты» → «Отчёты по операциям In / Out по аппаратам»**.



В таблице отчёта содержатся следующие данные:

1. Номер игрового аппарата.

2. Производитель аппарата.

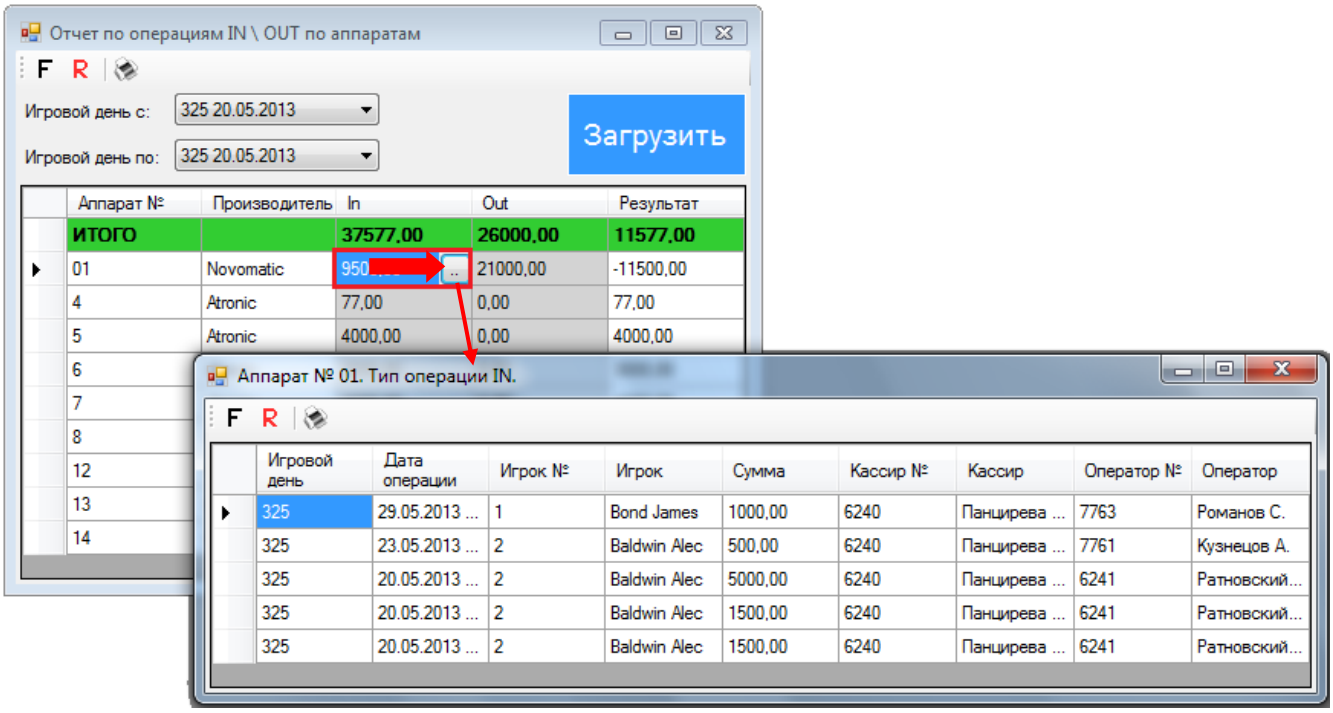
3. Сумма по операциям **«In»**.

4. Сумма по операциям **«Out»**.

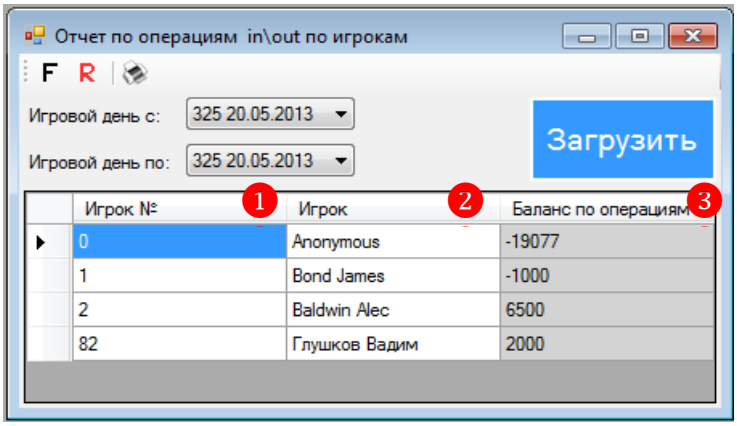
5. Результат – разница между **«In»** и **«Out».**

В верхней строке, выделенной зелёным цветом, отображаются итоговые суммы по колонкам.

Если в строках по аппаратам нажать левой кнопкой мыши на любую ячейку в колонке **«In»** (или **«Out»**), то появится кнопка [..], при нажатии на которую откроется форма с детальным списком операций **«In»** (или **«Out»**) для данного аппарата за выбранный период.



➢ Чтобы сформировать отчёт по операциям «In» / «Out» **по игрокам**, необходимо в главном меню системы выбрать **«Игровые аппараты» → «Отчёты» → «Отчёты по операциям In / Out по игрокам».**



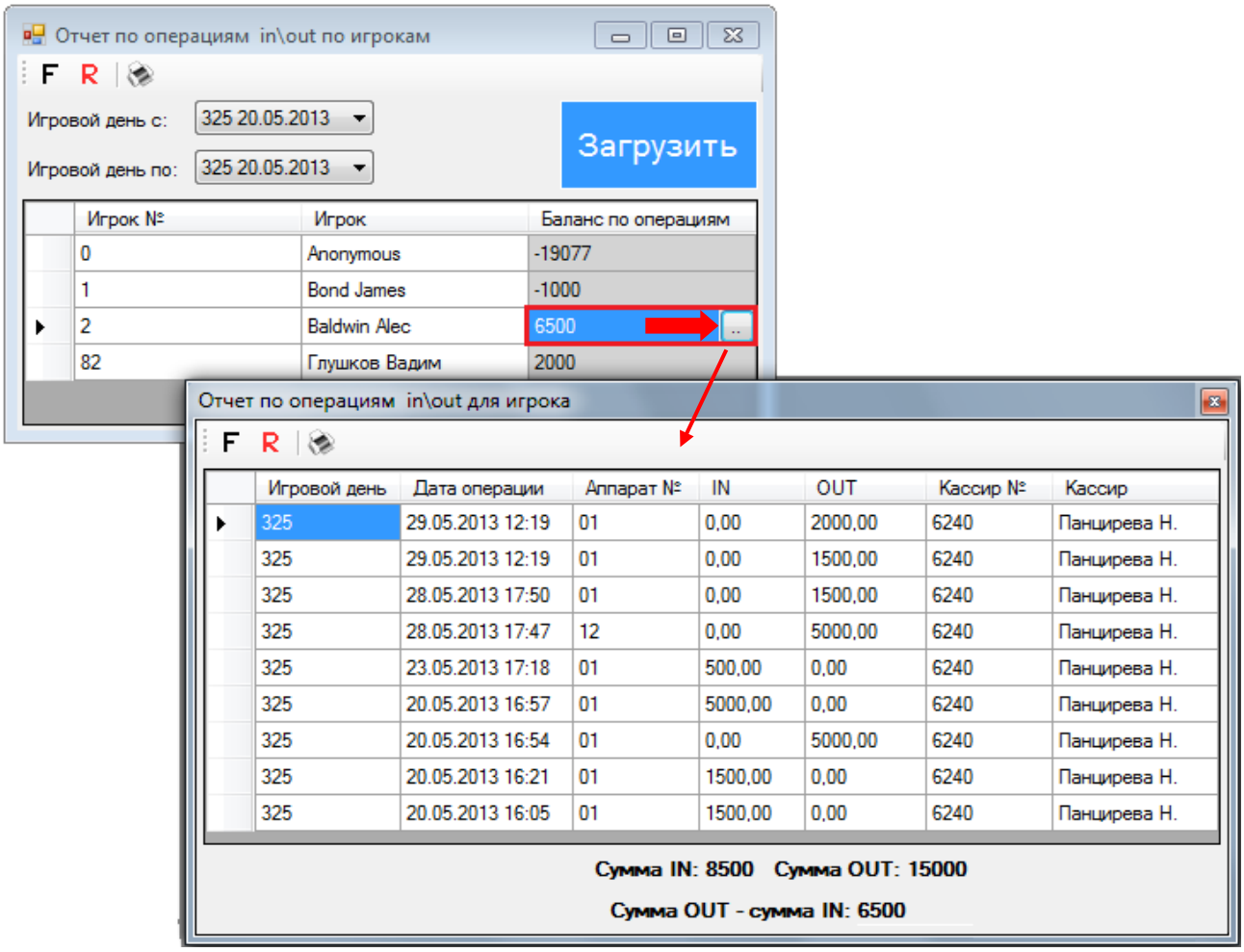
В таблице отчёта содержатся следующие данные:

1. Номер игрока (соответствует номеру, указанному в столбце **«№»** в Обзорной форме игроков).

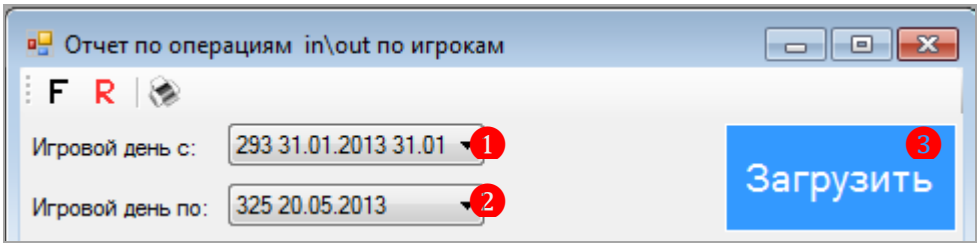
2. Фамилия и имя игрока.

3. Сумма баланса по операциям **«In»** и **«Out»** для данного игрока (разница между «In» и «Out»).

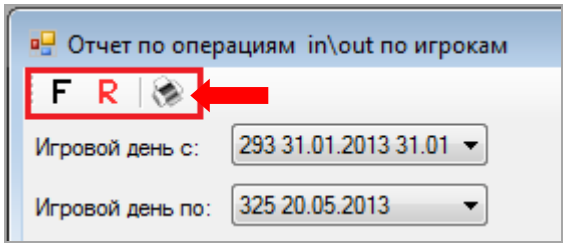
Если в строках по игрокам нажать левой кнопкой мыши на любую ячейку в колонке **«Баланс по операциям»**, то появится кнопка [..], при нажатии на которую откроется форма с детальным списком операций **«In»** и **«Out»** по данному игроку за выбранный период.



По умолчанию все отчёты по операциям **«In»** / **«Out»** формируются за текущий игровой день. В случае если Вам требуются данные за другой период, то необходимо в верхней части формы в строке **«Игровой день с:»** из выпадающего списка выбрать начальный игровой день периода, а в строке **«Игровой день по:»** - конечный игровой день периода и нажать на кнопку **«Загрузить»**.



Обращаем внимание, что во всех данных формах с отчётами также действует стандартная система фильтрации, поиска и печати данных:

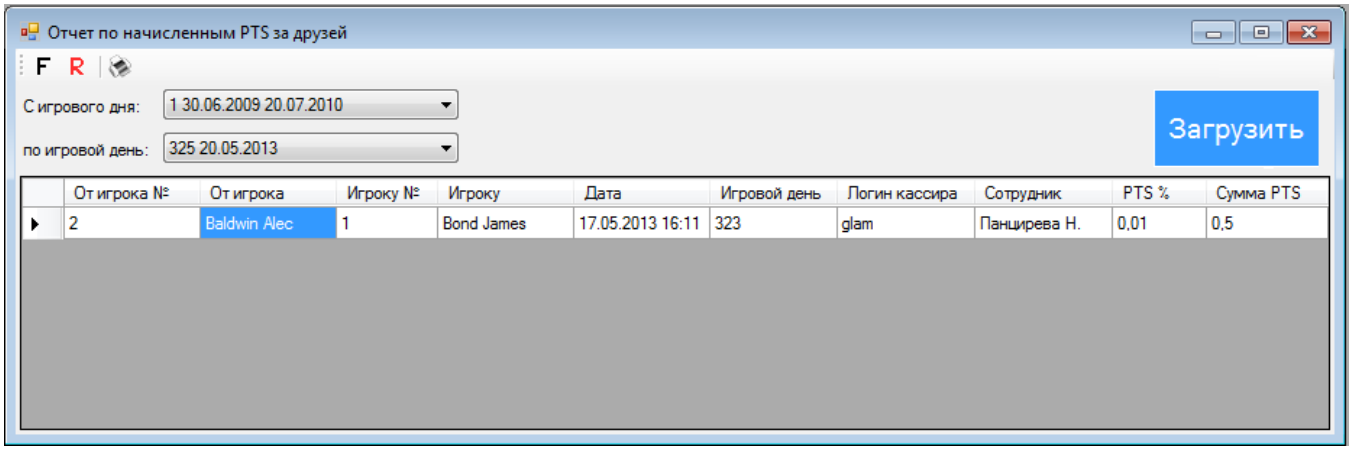


7.7.7 Отчёт по начисленным за друзей PTS.

В отчете по начисленным за друзей PTS содержится информация о PTS, которые были начислены игрокам за приглашенных им в клуб новых игроков.

Для формирования отчета необходимо в главном меню системы выбрать «**Игровые аппараты**» → «**Отчёты**» → «**Начисленные за друзей PTS**».

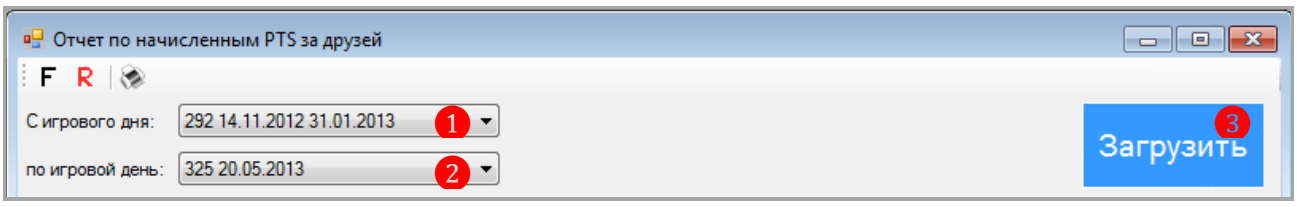
Откроется форма «**Отчет по начисленным за друзей PTS**» с отчётом в виде таблицы.



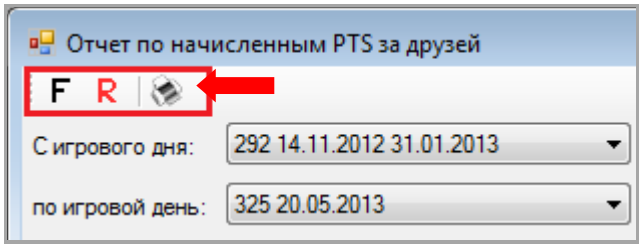
В таблице отчёта содержатся следующие данные:

1. **От игрока №** - номер игрока (соответствует номеру, указанному в столбце «**№**» в Обзорной форме игроков), от которого были начислены PTS.
2. **От игрока** - фамилия и имя игрока, от которого были начислены PTS.
3. **Игроку №** - номер игрока (соответствует номеру, указанному в столбце «**№**» в Обзорной форме игроков), которому были начислены PTS.
4. **Игроку** - фамилия и имя игрока, которому были начислены PTS.
5. **Дата** – дата и время начисления PTS.
6. **Игровой день** – порядковый номер игрового дня, в котором были начислены PTS.
7. **Логин кассира** – логин кассира, проводившего операцию «**PTS → Card**», в результате который были начислены PTS.
8. **Сотрудник** – фамилия сотрудника, выполнившего вход в систему под указанным логином кассира.
9. **PTS %** - процент, отчисляемый на счёт PTS, установленный для игроков (Приглашающих) (подробнее об установке процента PTS в п. «Настройка опций игровых аппаратов»).
10. **Сумма PTS** – сумма начисленных PTS.

По умолчанию в отчёт загружаются данные за период, начиная с первого игрового дня по текущий игровой день. В случае если Вам требуются данные за другой период, то необходимо в верхней части формы в строке «**С игрового дня:**» из выпадающего списка выбрать начальный игровой день, а в строке «**по игровой день:**» - конечный игровой день и нажать на кнопку «**Загрузить**».



Также в данном отчёте действует стандартная система фильтрации, поиска и печати данных:



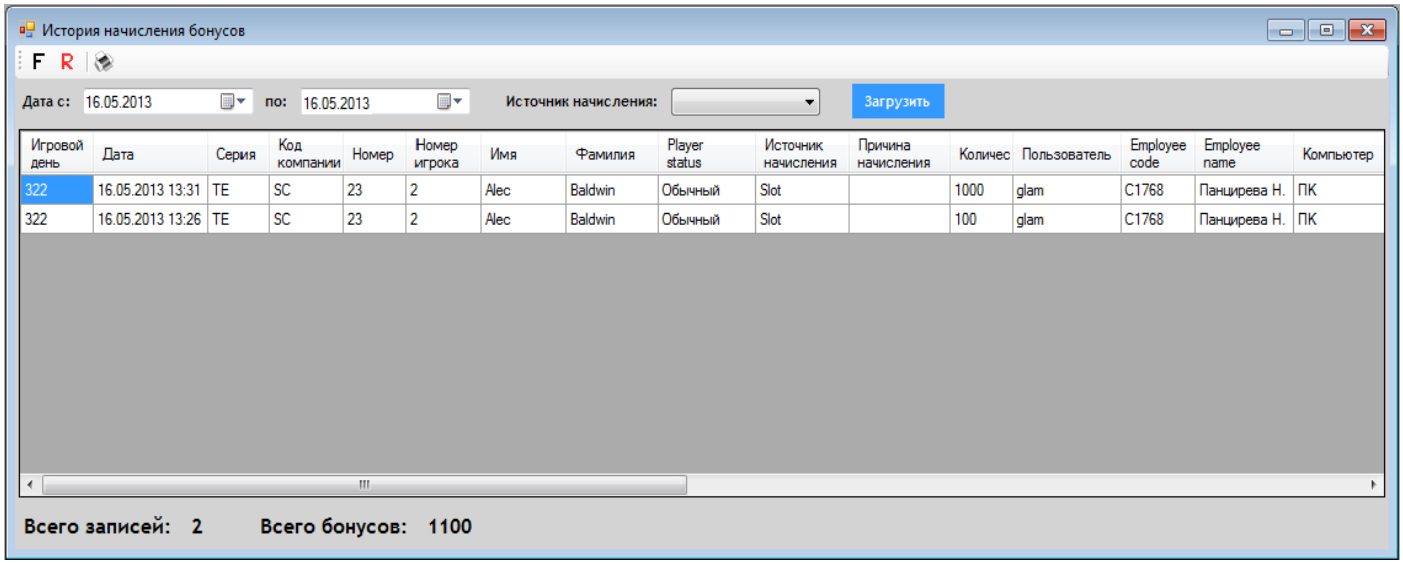
7.7.8 Отчёт по начисленным бонусам.

В отчете по начисленным бонусам содержится история начисления игрокам бонусов за проигранные на аппаратах деньги, которые в дальнейшем обмениваются на какие-либо блага или привилегии клуба (например: различные подарки, сувениры, напитки и т.п.).

Начисление дополнительных бонусов производится автоматически во время игры на отдельный бонусный счёт персональной карты клиента, а также вручную персоналом клуба на карточке игрока на закладке **«Карта»**.

Для просмотра истории начисления бонусов необходимо в главном меню системы выбрать «**Бонус Лотерея» → «Отчёты» → «История начисления бонусов».**

Откроется форма **«История начисления бонусов»** с отчётом в виде таблицы.



В таблице отчёта содержатся следующие данные:

✓ **Игровой день** – порядковый номер игрового дня, в котором были начислены бонусы.

✓ **Дата** – дата и время начисления бонусов.

✓ **Серия, Код компании, Номер** – номер персональной бонусной карты игрока, на которую были начислены бонусы.

✓ номер игрока (соответствует номеру, указанному в столбце **«№»** в Обзорной форме игроков), от которого были начислены PTS.

✓ **Имя, Фамилия** - имя фамилия игрока - владельца бонусной карты.

✓ **Номер игрока** (соответствует номеру, указанному в столбце **«№»** в Обзорной форме игроков), которому были начислены PTS.

✓ **Player status –** статус игрока.

✓ **Источник начисления –** источник начисления бонусов (аппараты, казино, ресторан, бар и т.д.).

✓ **Причина начисления бонусов**.

✓ **Количество** – количество начисленных бонусов.

✓ **Пользователь** – логин пользователя, начислившего бонусы (если начисление было выполнено вручную).

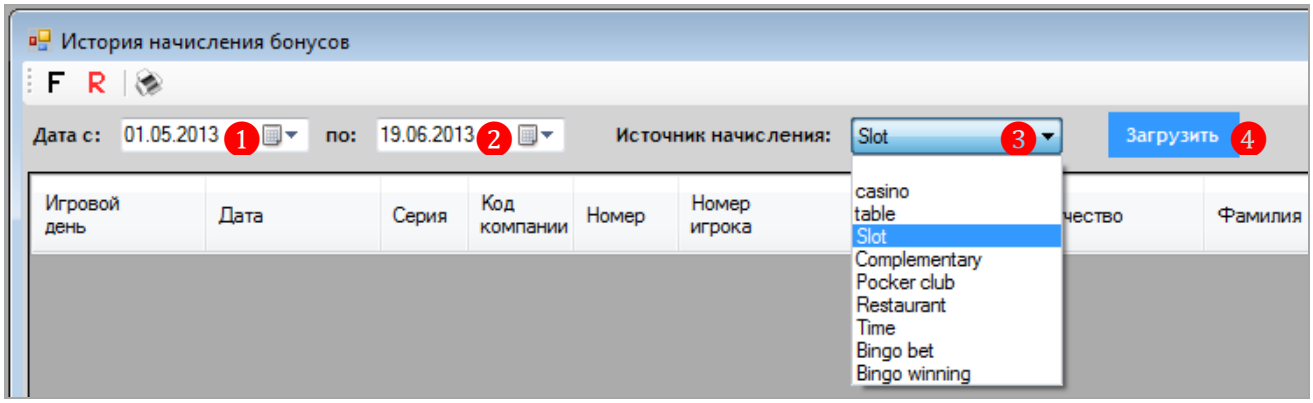
✓ **Employee code** – код сотрудника, начислившего бонусы (соответствует коду, указанному в строке «Код» в карточке сотрудника).

✓ **Employee name** – фамилия сотрудника, начислившего бонусы.

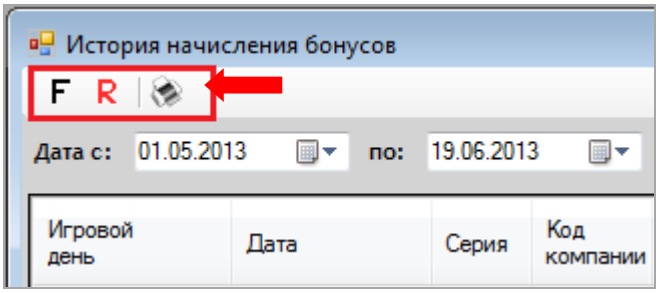
✓ **Компьютер** – имя компьютера, на котором было выполнено начисление бонусов.

В нижней части формы отображаются общее количество записей и общая сумма начисленных бонусов за период.

По умолчанию в отчёт загружаются данные за текущий игровой день. В случае если Вам требуются данные за другой период, то необходимо в верхней части формы в строке **«Дата с:»** с помощью календаря выбрать начальную дату, в строке **«по:»** - конечную дату периода, а в строке **«Источник начисления»** из выпадающего списка выбрать источник начисления бонусов и нажать на кнопку Загрузить.



Также в данном отчёте действует стандартная система фильтрации, поиска и печати данных:



7.8 Финансовый отчет по ИА для контролирующих органов (SIZ Report).

Финансовый отчет (SIZ Report) представляет собой отчёт по доходности игровых аппаратов, основанный на данных аудита механических счетчиков и предназначенный для контролирующих органов Румынии. Для расчёта доходности используются значения трёх основных механических счетчика игрового аппарата:

- **Total Bill In** – показывает общую сумму денег, внесённых в ИА через купюроприёмник.
- **Remote In –** показывает общую сумму денег, начисленных на ИА «с ключа».
- **Total Handpay –** показывает общую сумму денег, снятых с ИА «с ключа».

Финансовый отчёт генерируется автоматический ежедневно после закрытия игрового дня и доступен для просмотра в отдельных файлах формата Excel.

S.C. SlotLogic S.R.L.
Sediu Social: Bucuresti, Str. Baratiei, Nr. 36, Sector 5, Cod Postal 020168
Nr inreg Registrul Comertului: J30/6108/2002; Cod Unic de Inregistrare: 14985011; Atribut fiscal: RO
IBAN: RO11 RZBR 0000 0500 0670 3436 - Raiffeisen Bank - Sucursala Mosilor
Licenta organizare activitate Slot-Machine: RO0007L000009 / 01.09.2009
Social capital : 1.030.100 lei
Telefon: + 40 212 24 22 75; + 40 32 406 21 41; Fax: + 40 32 406 21 40
E-mail: office@slotlogic.com
Punct de lucru: Alexey Ivanov , nr 13 A, sect 5
Data: 15 iulie 2015

SITUAŢIA ÎNCASĂRILOR ZILNICE
obţinute din activitatea de exploatare a sistemelor de tip slot-machine (lei)

Nr.	Număr	Seria mijlocului de joc	Indexul contoarelor			Indexul contoarelor			Factor de			Diferenţa indexuri contoare			Solduri	Preţ	Încasări
crt.	inventar	Nr. Sistem jackpot	la început (Si)			la sfârşit (Sf)			multiplicare			(D) = (Sfx+Sfi-Si)			impulsuri	impuls	Acumulare jackpot
			I	Ei	Ej	I	Ei	Ej	I	Ei	Ej	I	Ei	Ej	14=11+12-13	lei	lei
0		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11=5-2	12=6-3	13=7-4	14	15	16=14*15
1	INV-201	SER-201	3276010	4727787	2775164	3276010	2140681	2775164	10		10	0	88,00	0	0	0,10	400,00
2	INV-201	SER-201	5852930	0001804	2958164	5853170	0200002	2958824	10		10	2 400	80,50	6 600	-4 200	0,05	-40,00
3	INV-101	SER-101	1995118	5659694	1645447	1995178	0001804	1645447	10		10	600	280,00	0	600	0,10	179,90
4	INV-101	SER-101	6371312	0400004	791072	6371472	0003310	791072	10		10	1 600	0,00	0	1 600	0,10	-30,00
5	INV-101	SER-101	4726887	0003310	1828694	4727787	0002150	1830544	10		10	9 000	960,00	18 500	-9 500	0,02	650,00
TOTAL SLOT MACHINE																	1 159,90
6	INV-01	SER-01	0000000	2140681	5659694	0000000	2140681	5659694	100	100	100	1 300	1 100	2 500	-1 200	0,20	-240,00
7	INV-01	SER-01	0000001	0200002	0400004	0000001	0200002	0400004	100	100	100	1 300	1 000	100	1 200	0,20	240,00
8	INV-01	SER-01	0002150	0001804	0003310	0002150	0001804	0003310	1	1	1	850	0	0	850	0,20	170,00
9	ALFA-01	ED456C	0000002	0000503	0005111	0000002	0000503	0005111	2	2	2	0	0	0	0	0,05	0,00
TOTAL RULETE																	170,00
TOTAL SALA																	1 329,90
TOTAL JACKPOT																	0,00

Întocmit,
Numele:
Funcţia:
Semnătura:

TOTAL LEI: 1 329,90

Итоговый месячный отчёт SIZ Report формируется также автоматический исходя из подневных отчётов.

Для возможности генерирования отчёта SIZ Report в системе «SlotLogic» необходимо выполнить следующее:

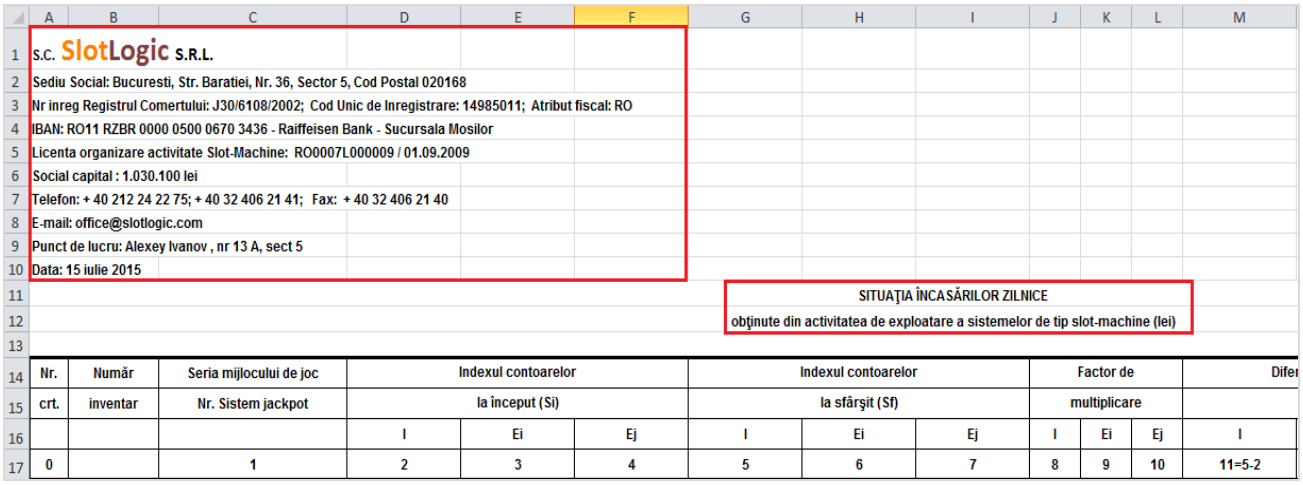
✓ Настройку отчёта.

✓ Ввод в систему **соответствий значений механических счётчиков ИА и электронных рулеток** (Total Bill In, Remote In, Total Handpay) относительно которых в дальнейшем и будет производиться автоматический расчёт данных для отчёта.

Рассмотрим порядок настройки отчёта и ввода базовых значений счётчиков ИА подробнее в следующих разделах данного документа.

7.8.1 Настройка отчёта SIZ Report.

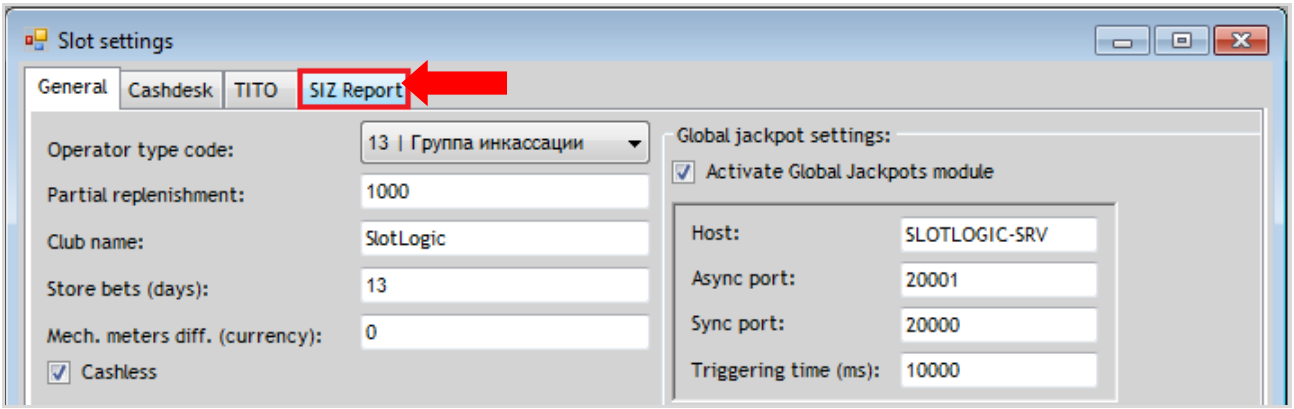
Генерируемый в формате Excel финансовый отчёт SIZ Report кроме таблицы с данными содержит строки, в которых отображается заголовок отчёта, а также регистрационные данные организации, адреса и прочие реквизиты.



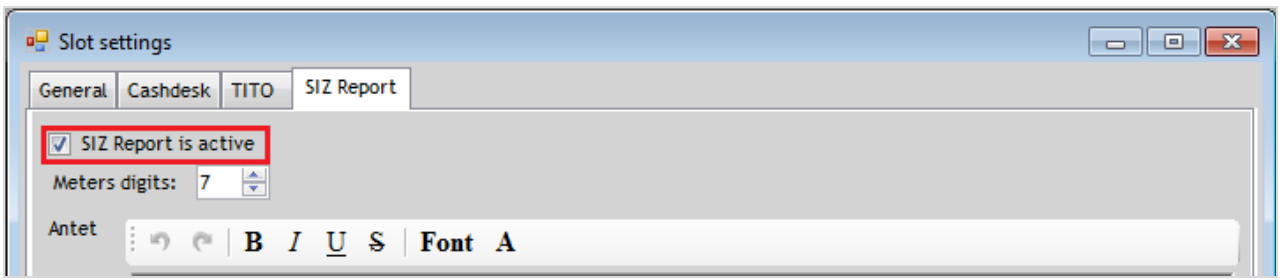
1	S.C. SlotLogic S.R.L.												
2	Sediu Social: Bucuresti, Str. Baratiei, Nr. 36, Sector 5, Cod Postal 020168												
3	Nr inreg Registrul Comertului: J30/6108/2002; Cod Unic de Inregistrare: 14985011; Atribut fiscal: RO												
4	IBAN: RO11 RZBR 0000 0500 0670 3436 - Raiffeisen Bank - Sucursala Mosilor												
5	Licenta organizare activitate Slot-Machine: RO0007L000009 / 01.09.2009												
6	Social capital : 1.030.100 lei												
7	Telefon: + 40 212 24 22 75; + 40 32 406 21 41; Fax: + 40 32 406 21 40												
8	E-mail: office@slotlogic.com												
9	Punct de lucru: Alexey Ivanov , nr 13 A, sect 5												
10	Data: 15 iulie 2015												
11								SITUAŢIA ÎNCASĂRILOR ZILNICE					
12								obţinute din activitatea de exploatare a sistemelor de tip slot-machine (lei)					
13													
14	Nr.	Număr	Seria mijlocului de joc	Indexul contoarelor			Indexul contoarelor			Factor de			Difer
15	crt.	inventar	Nr. Sistem jackpot	la început (Si)			la sfârşit (Sf)			multiplicare			
16				I	Ei	Ej	I	Ei	Ej	I	Ei	Ej	I
17	0		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11=5-2

По умолчанию заголовок отчёта уже задан в системе, но данные об организации нужно задать вручную. Для того чтобы в отчёте отображались необходимые реквизиты, нужно выполнить следующее:

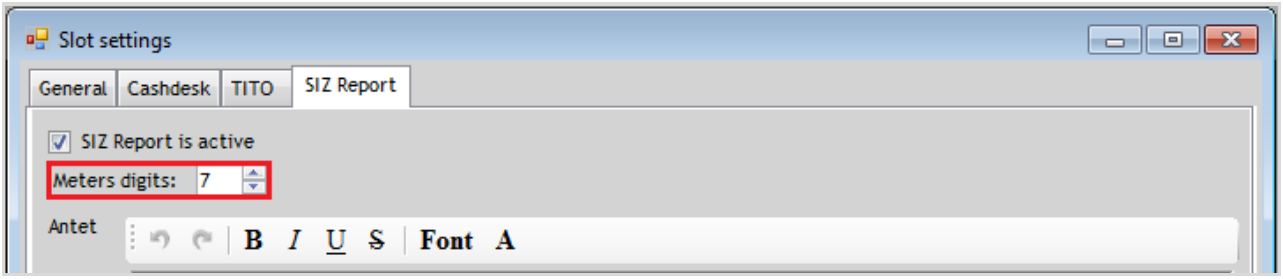
1. В главном меню системы «SlotLogic» выбрать **«Settings»** → **«Slots»** → **«Settings»**.
2. В открывшейся форме **«Slot settings»** перейти на вкладку **«SIZ Report»**.



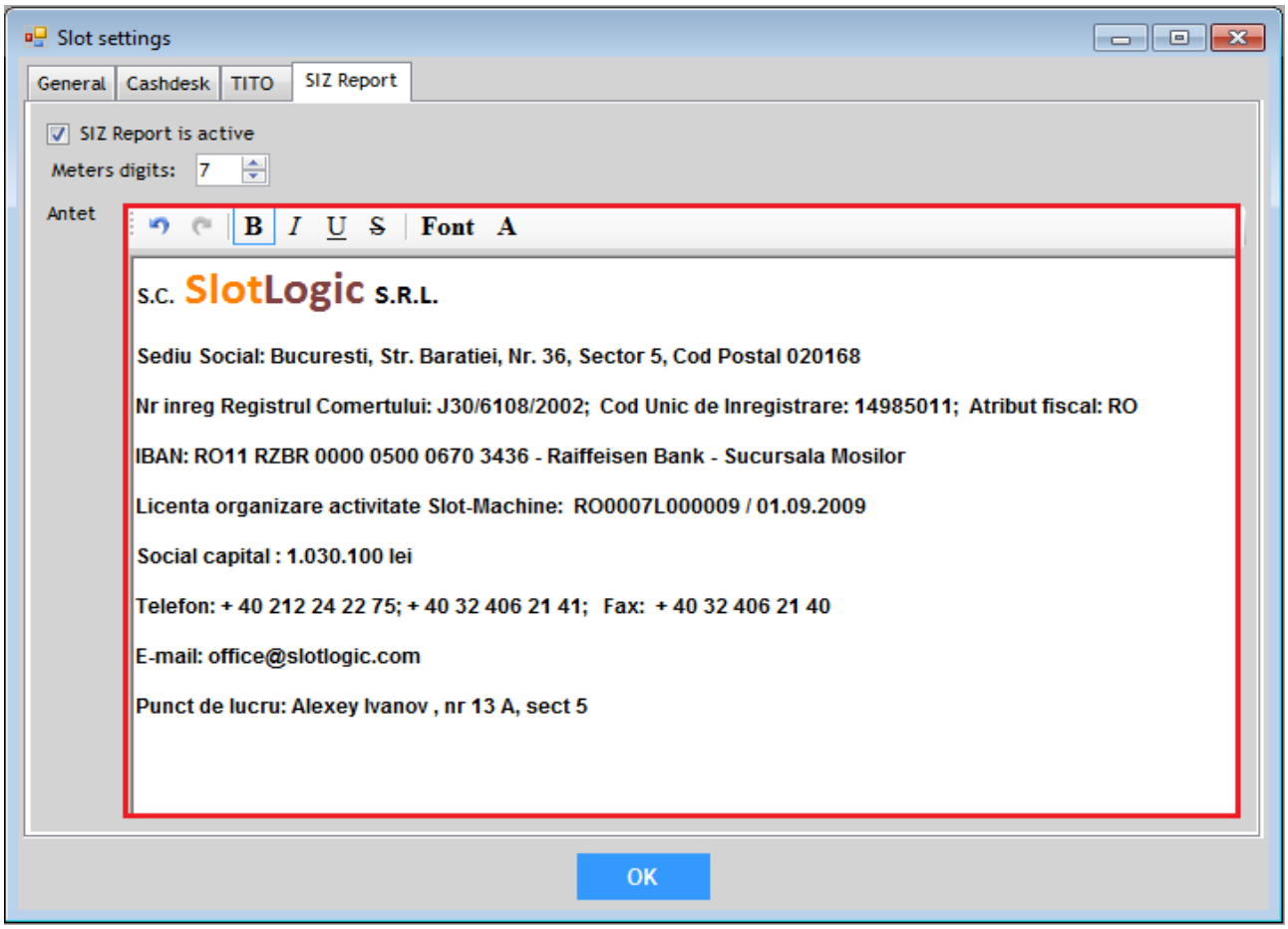
3. На вкладке **«SIZ Report»** для активации финансового отчёта установить галочку в строке **«SIZ Report is active»**.



4. В поле **«Meters digits»** с помощью клавиатуры или кнопок со стрелками указать количество последних цифр значений механических счётчиков, которые будут отображаться в отчёте (не менее 6).



5. С помощью клавиатуры в поле **«Antet»** ввести необходимые данные вашей организации: название, регистрационные данные, адреса, телефоны, банковские реквизиты и т.п. Одна введённая строка соответствует одной строке, отображаемой в отчёте. Для изменения шрифта и цвета текста можно использовать стандартные инструменты, расположенные в панели над рабочей областью.



6. Для сохранения настроек отчёта SIZ Report необходимо нажать кнопку **«Ок»**.

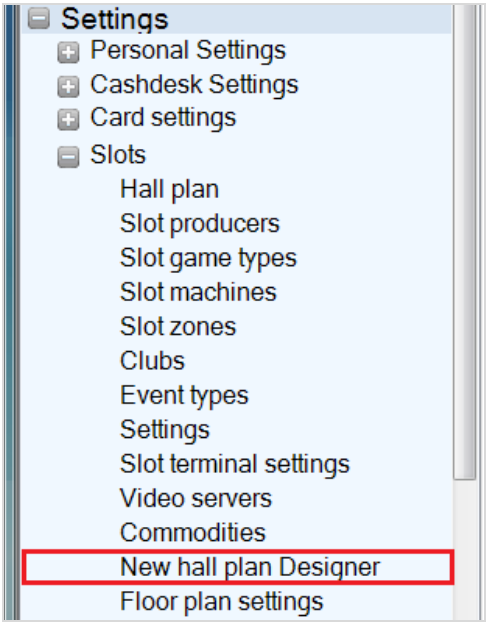
После сохранения введённые данные будут отображаться во всех формирующихся финансовых отчётах SIZ Report. В дальнейшем при необходимости введённые настройки можно отредактировать или удалить через эту же форму.

7.8.2 Ввод в систему соответствий значений счётчиков ИА.

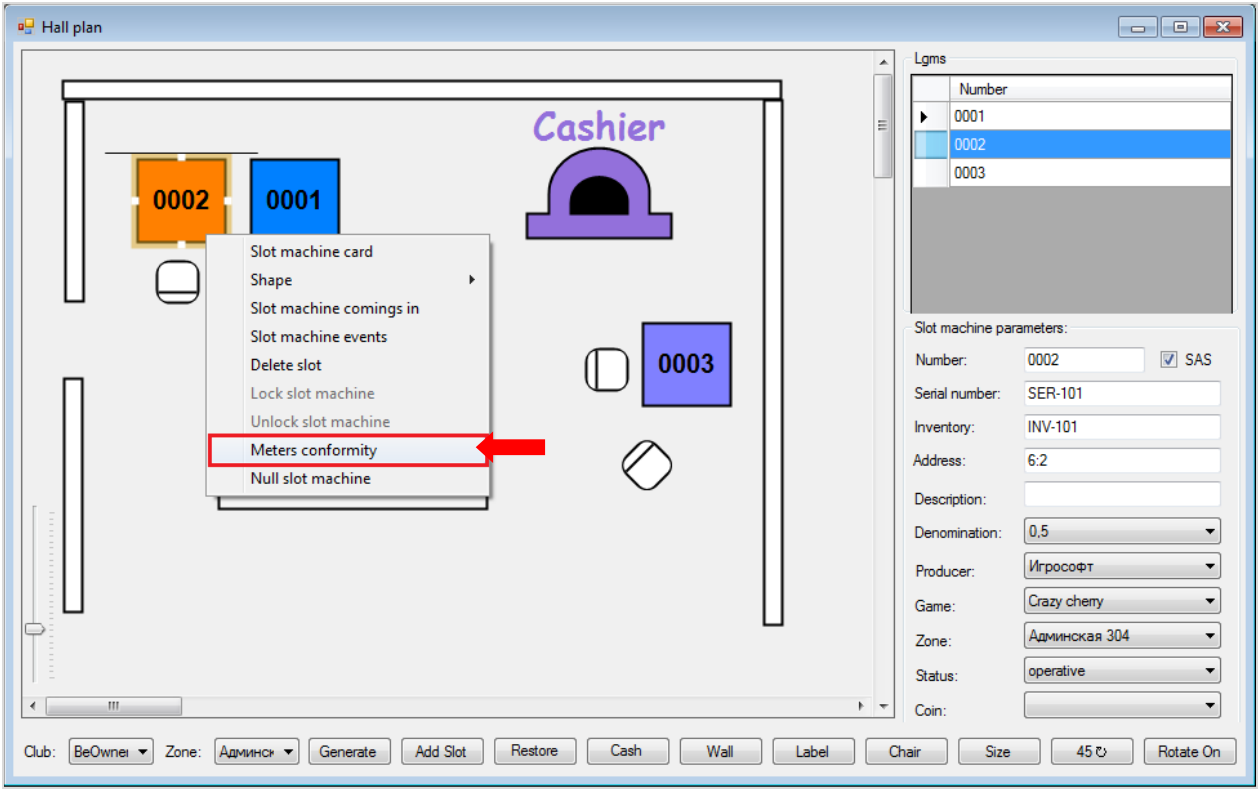
При формировании финансовых отчётов SIZ Report значения механических счетчиков игровых аппаратов рассчитываются автоматически относительно введённых в систему соответствий этих счётчиков. Ввод соответствий значений механических счётчиков, а также загрузка значений электронных счётчиков для каждого игрового аппарата осуществляются в обязательном порядке каждый раз при подключении его к системе.

Порядок загрузки и ввода соответствий значений счётчиков ИА:

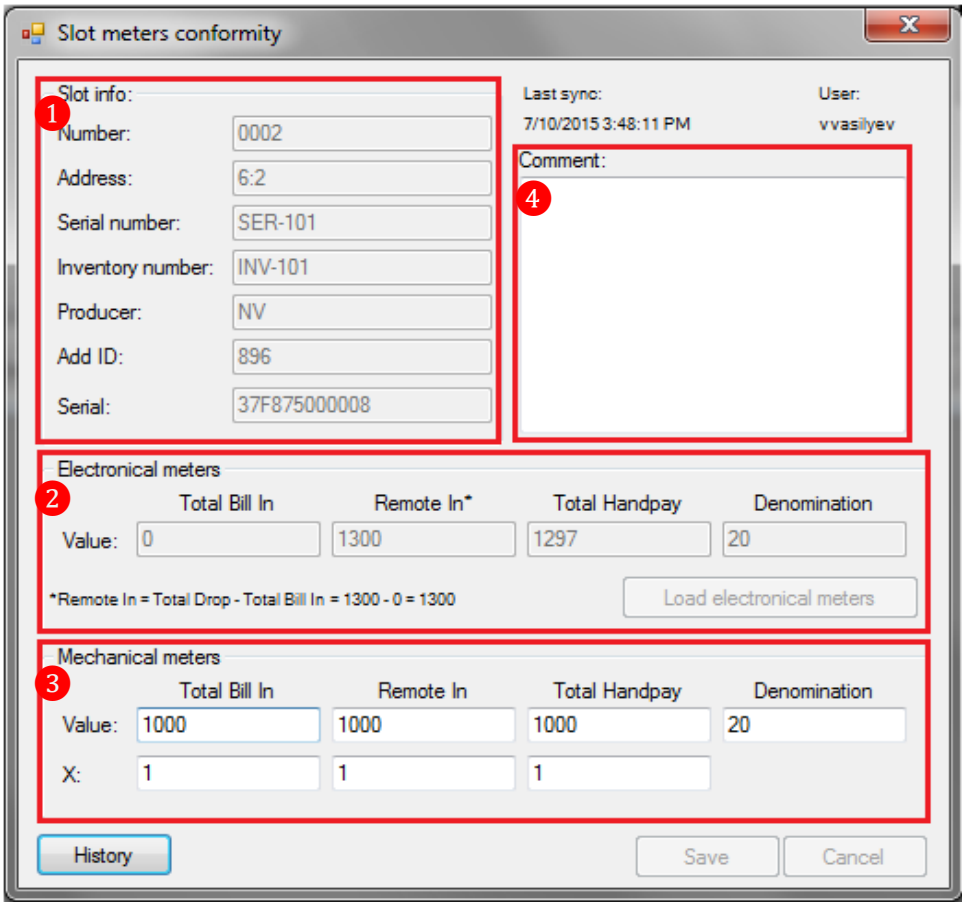
1. В главном меню системы выбрать **«Settings» → «Slots» → «New hall plan Designer»**.



2. Откроется форма **«Hall plan»**. В левой части формы отображается план зала с подключенными к системе игровыми аппаратами и постами рулетки. На данном плане выберите нужный аппарат и кликом правой кнопки мыши откройте контекстное меню. Затем выберите в меню пункт **«Meters conformity»**.



3. Открывшаяся форма **«Slot meters conformity»**, предназначенная для загрузки и ввода данных счётчиков ИА, состоит из четырёх разделов:



1) **Slot info** – техническая информация об игровом аппарате.

- ✓ Number – номер игрового аппарата, загружается из карточки ИА.
- ✓ Address – адрес игрового аппарата, загружается из карточки ИА.
- ✓ Serial number – серийный номер игрового аппарата, загружается из карточки ИА.
- ✓ Inventory number – инвентарный номер игрового аппарата, загружается из карточки ИА.
- ✓ Producer – наименование производителя игрового аппарата, загружается из аппарата по SAS.
- ✓ Add ID – Add ID игрового аппарата, загружается из аппарата по SAS.
- ✓ Serial – серийный номер игрового аппарата, загружается из аппарата по SAS.

2) **Electronical meters** – значения счётчиков и деноминация игрового аппарата, загружаемые из аппарата автоматически по SAS-протоколу.

- **Total Bill In**
- **Remote In*** (рассчитывается по формуле ***Remote In* = Total Drop - Total Bill In***).
- **Total Handpay**
- **Denomination**

3) **Mechanical meters** – значения механических счётчиков ИА, взятых с самого аппарата:

- **Total Bill In**
- **Remote In**
- **Total Handpay**
- **Denomination**

- **X** – мультипликатор для значений счётчиков **Total Bill In**, **Remote In** и **Total Handpay**.

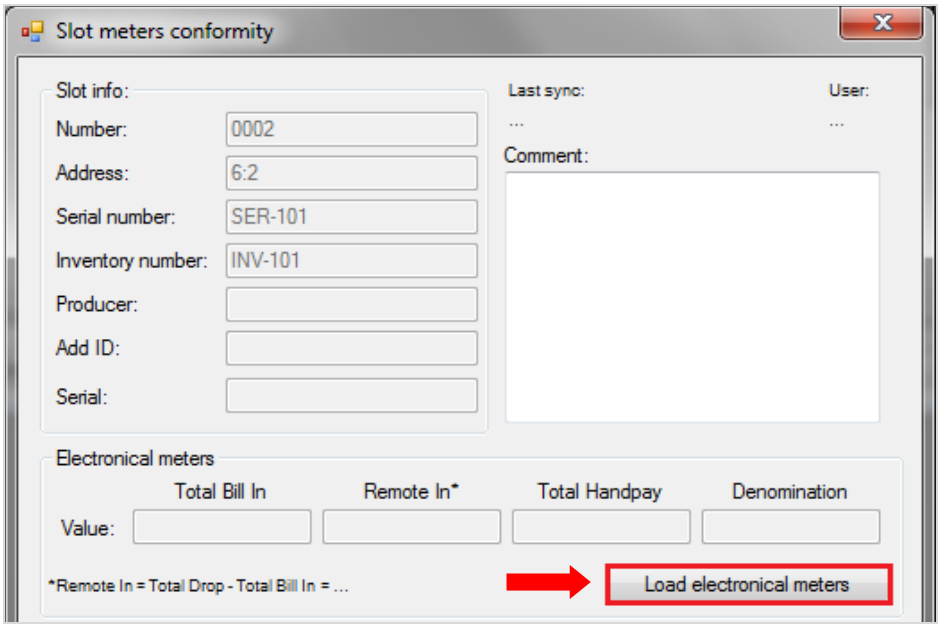
4) **Comment** - комментарий или какое-либо примечание к процедуре (вводится вручную)

На данной форме для загрузки и ввода новых значений счётчиков игрового аппарата необходимо нажать кнопку 

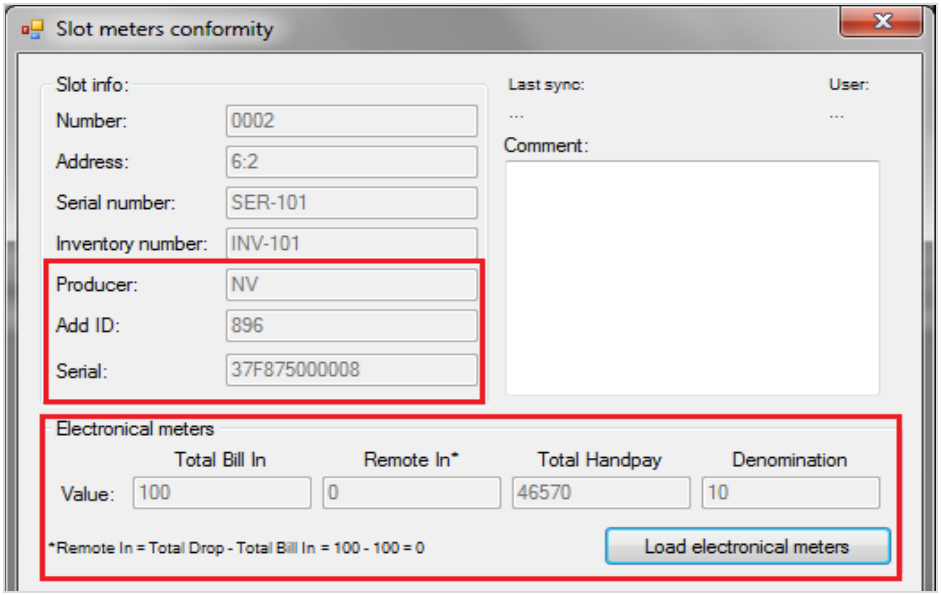
.

4. Для начала загрузки новых соответствий значений электронных счётчиков ИА необходимо нажать кнопку 

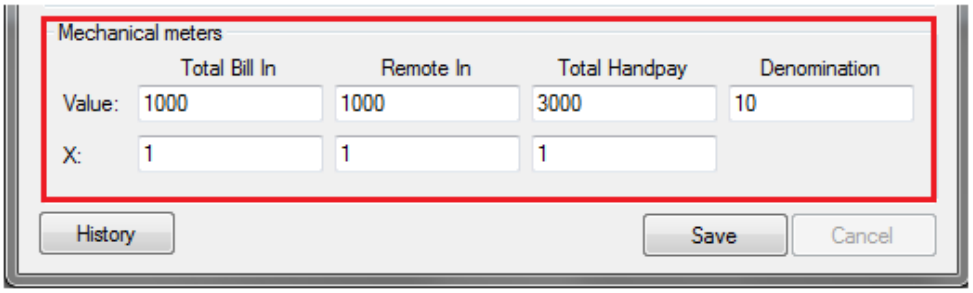
.



По окончании загрузки значения электронных счётчиков и техническая информация (Producer, Add ID, Serial), загружаемые из ИА по SAS-протоколу, отобразятся на форме.

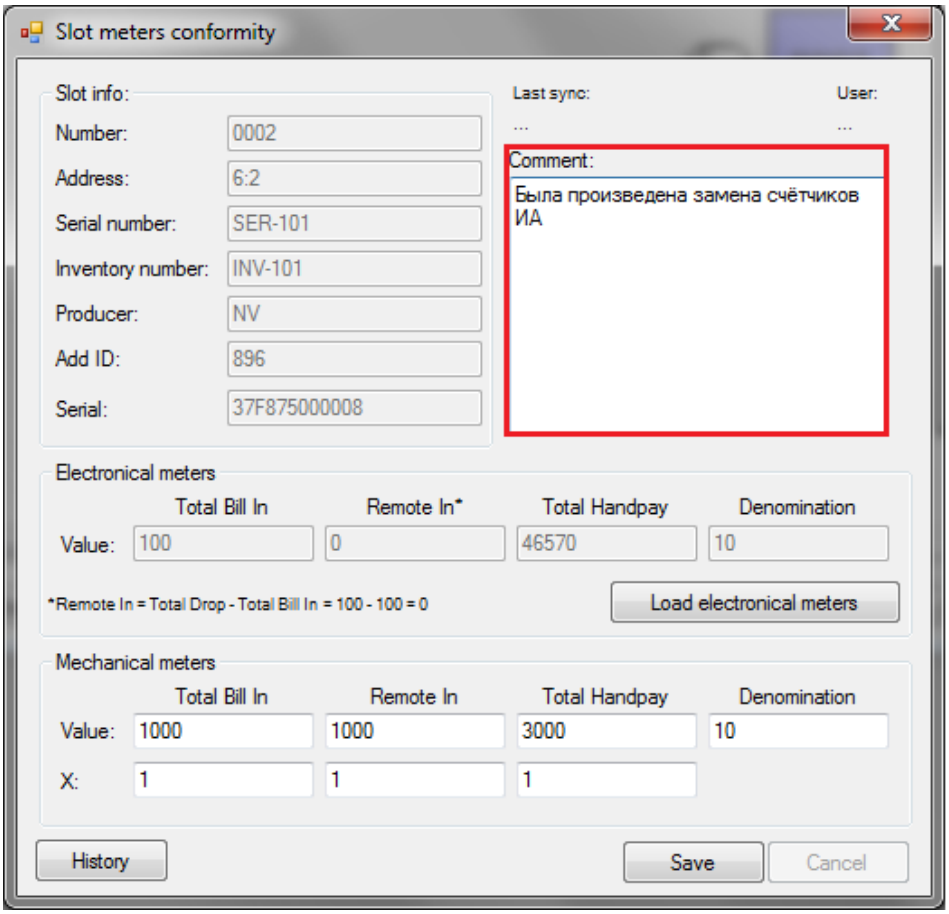


5. Далее с помощью клавиатуры ввести значения механических счётчиков, взятых с самого игрового аппарата, мультипликаторы для них и деноминацию.

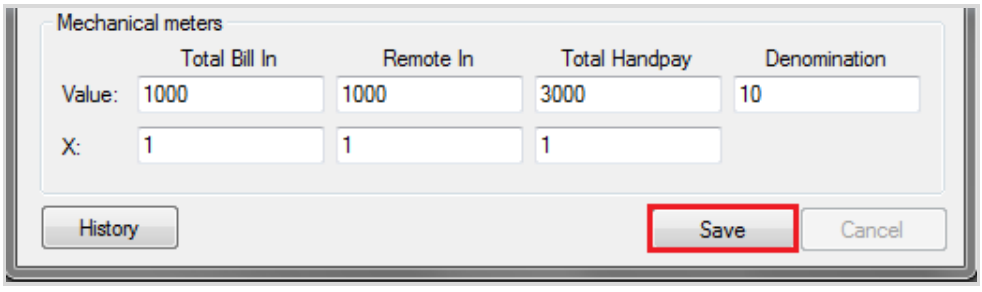


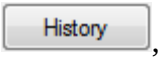
Внимание! Значение механического счетчика может быть только целочисленным. Любая дробная часть отбрасывается с округлением в большую или меньшую сторону.

6. При необходимости с помощью клавиатуры ввести комментарий или какое-либо примечание к данной процедуре загрузки и ввода соответствий значений счётчиков ИА (например, ***«ИА был подключен после ремонта»*** или ***«Была произведена замена счётчиков ИА»***).

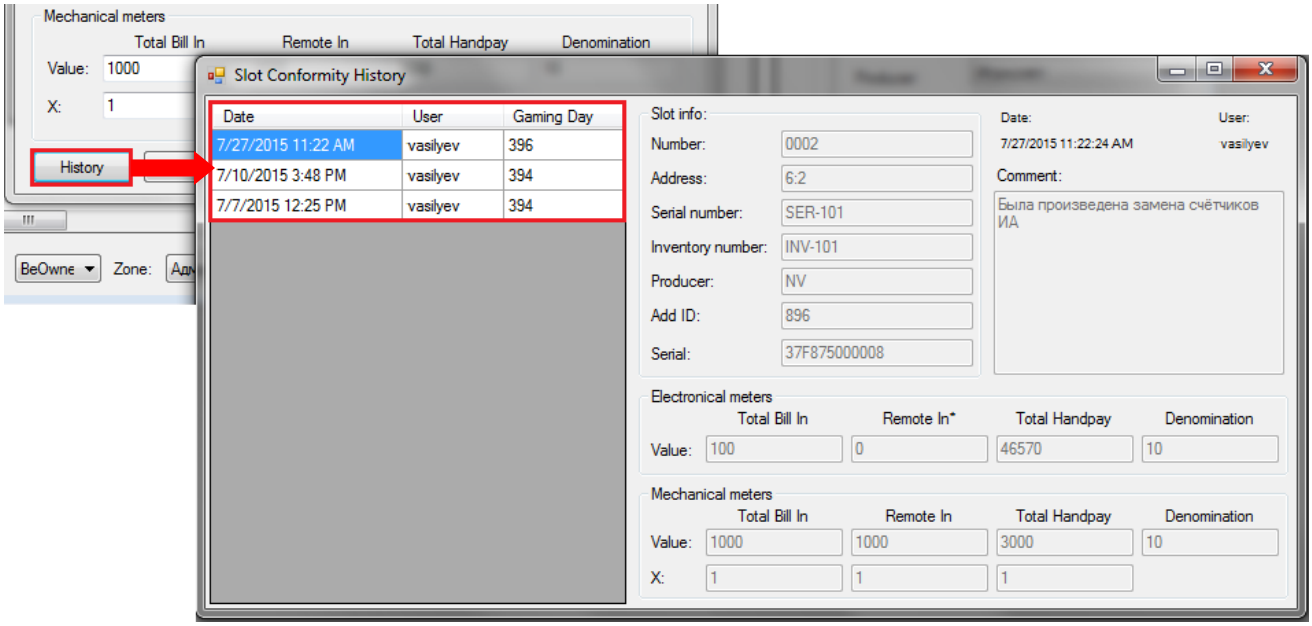


7. Для сохранения загруженных и введенных данных необходимо нажать кнопку Save.



В этой же форме, если нажать на кнопку 

, откроется форма «**Slot Conformity History**», в которой можно посмотреть информацию обо всех процедурах загрузки и ввода соответствий счётчиков по данному игровому аппарату.



В левой части формы отображается список процедур загрузки и ввода соответствий счётчиков ИА.

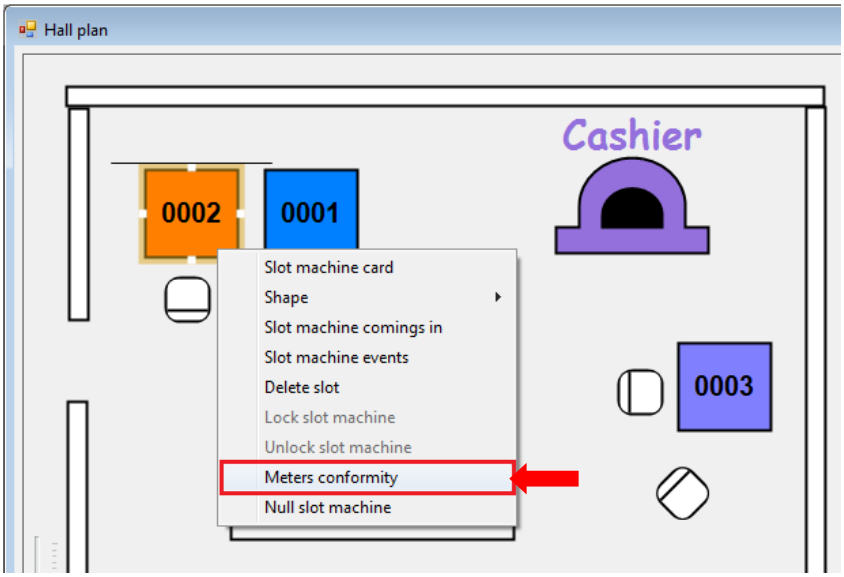
- **Date** – дата и время выполнения процедуры.
- **User** – логин пользователя, выполнившего процедуру.
- **Gaming Day** – порядковый номер игрового дня, в котором была выполнена процедура.

В правой части формы отображаются значения электронных и механических счётчиков, загруженные и введённые во время выбранной из списка процедуры.

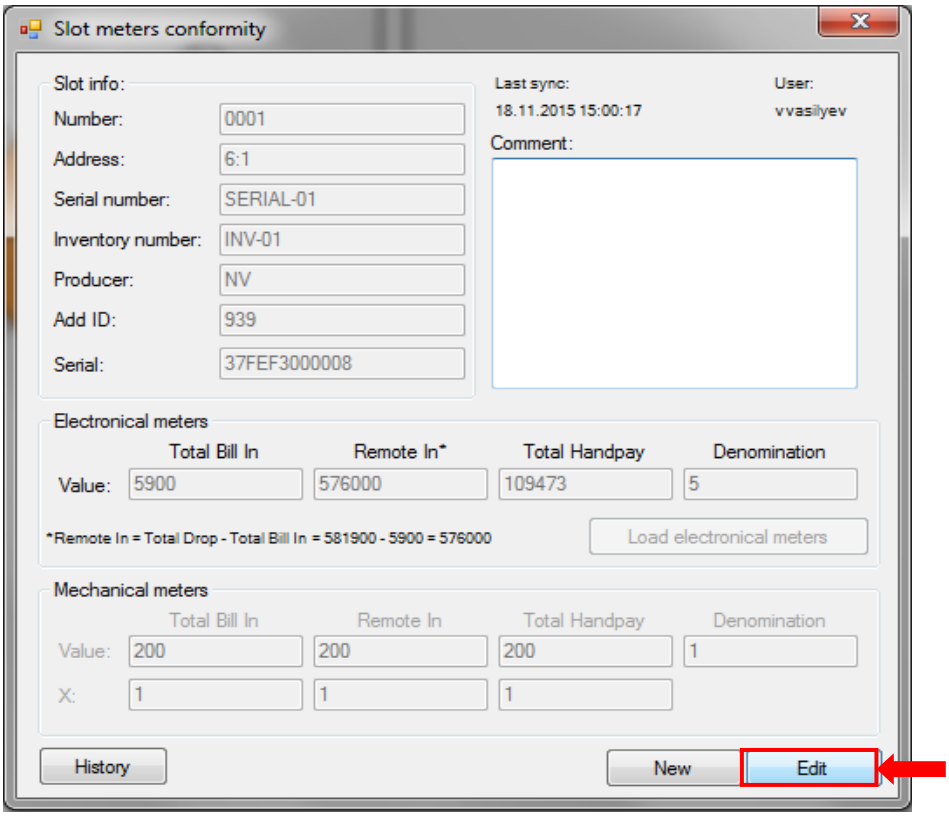
В системе «SlotLogic» предусмотрена возможность редактирования соответствий электронных и механических счётчиков ИА, загруженных и введённых ранее.

Порядок редактирования соответствий значений счётчиков ИА

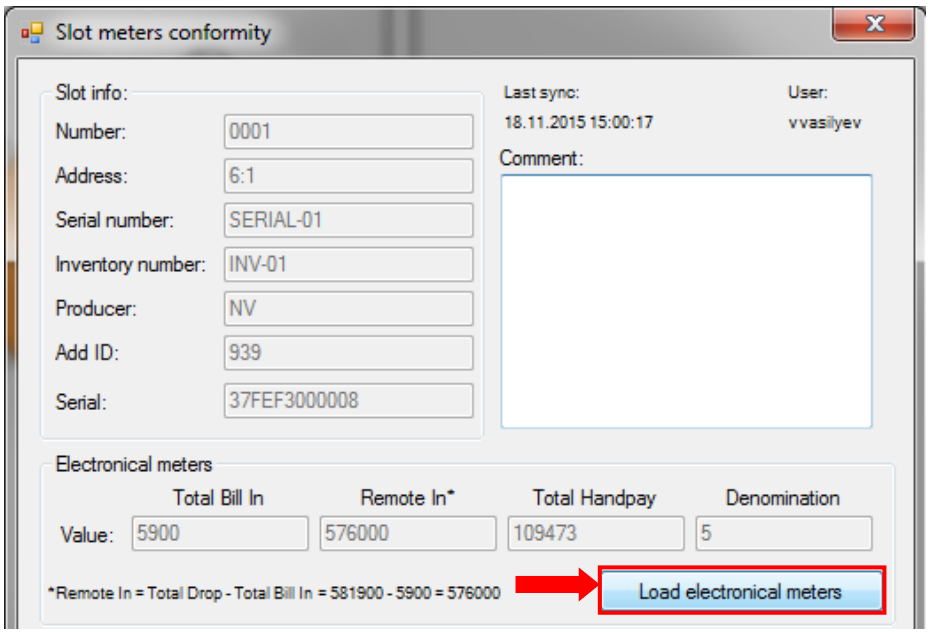
1. На форме **«Hall plan»** выберите нужный аппарат и кликом правой кнопки мыши откройте контекстное меню. Затем выберите в меню пункт **«Meters conformity».**



2. В открывшейся форме **«Slot meters conformity»** нажать кнопку Edit.

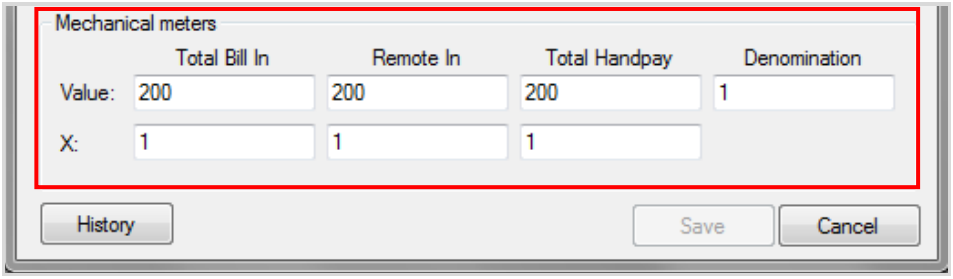


3. Если требуется изменить соответствия электронных счётчиков ИА, то необходимо нажать кнопку Load electronical meters.



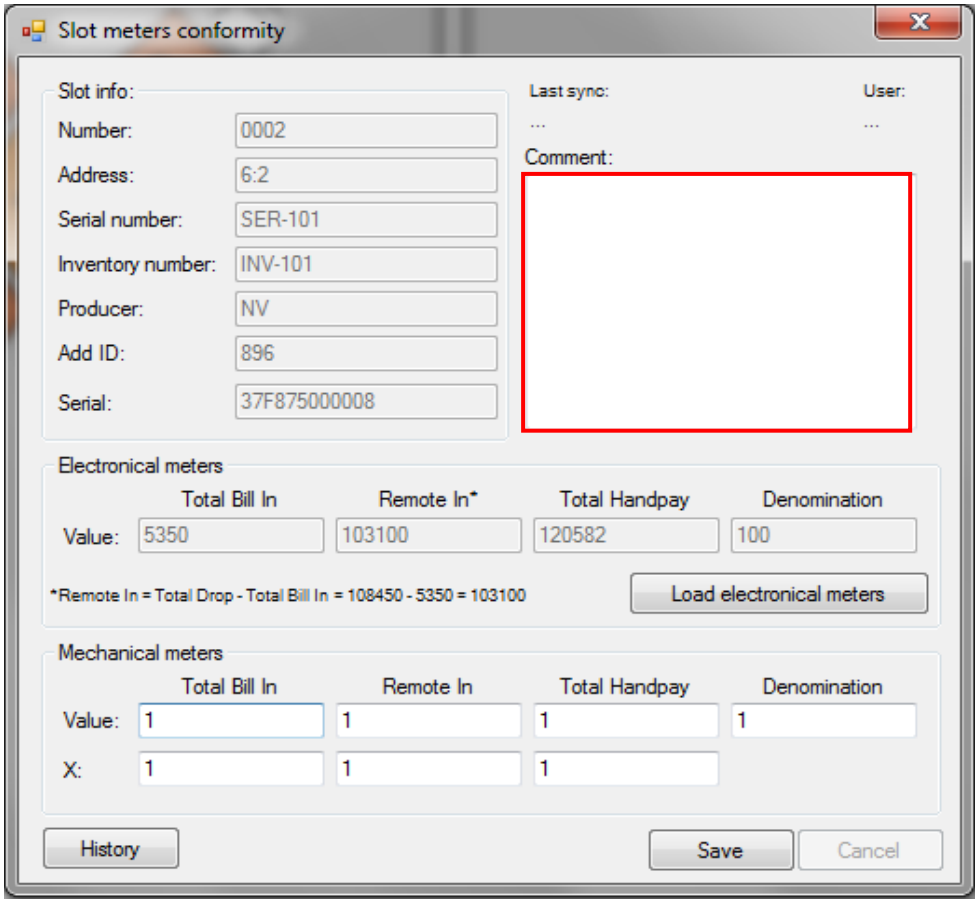
По окончании загрузки значения электронных счётчиков и техническая информация (Producer, Add ID, Serial), загружаемые из ИА по SAS-протоколу, обновятся.

4. Далее, если требуется, то с помощью клавиатуры внесите необходимые изменения в значения механических счётчиков, мультипликаторов, деноминации.



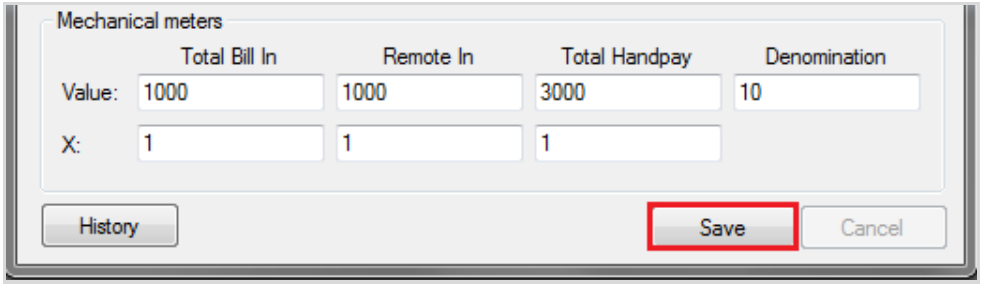
Внимание! Значение механического счетчика может быть только целочисленным. Любая дробная часть отбрасывается с округлением в большую или меньшую сторону.

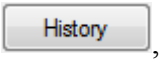
5. При необходимости с помощью клавиатуры ввести комментарий или какое-либо примечание к данной процедуре.



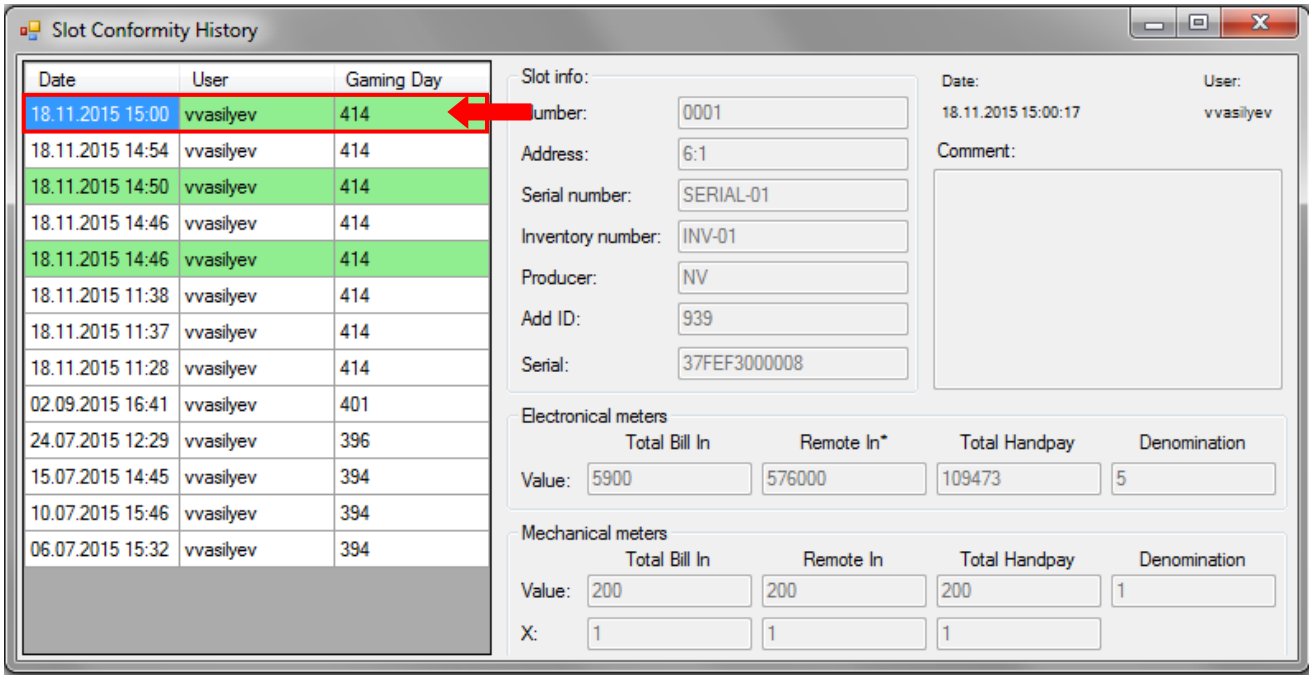
6. Для сохранения изменений необходимо нажать кнопку 

.



Если нажать на кнопку 

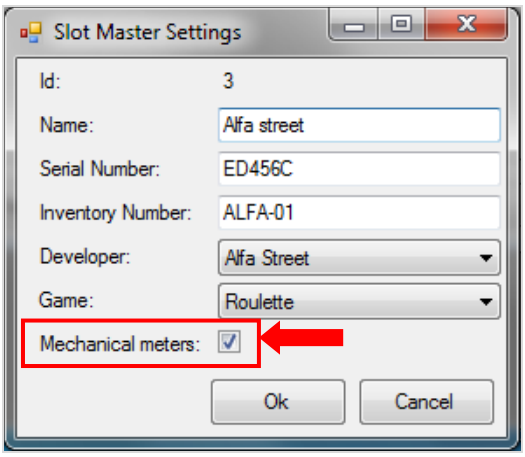
, то в открывшейся форме «**Slot Conformity History**» запись о проведённой процедуре редактирования соответствий счётчиков ИА будет подсвечена **зелёным фоном**. В SIZ Report **отредактированные** соответствия счётчиков ИА **перезапишутся** без добавления новой строки.


Slot Conformity History
Date
User
Gaming Day
18.11.2015 15:00
vvasilyev
414
18.11.2015 14:54
vvasilyev
414
18.11.2015 14:50
vvasilyev
414
18.11.2015 14:46
vvasilyev
414
18.11.2015 14:46
vvasilyev
414
18.11.2015 11:38
vvasilyev
414
18.11.2015 11:37
vvasilyev
414
18.11.2015 11:28
vvasilyev
414
02.09.2015 16:41
vvasilyev
401
24.07.2015 12:29
vvasilyev
396
15.07.2015 14:45
vvasilyev
394
10.07.2015 15:46
vvasilyev
394
06.07.2015 15:32
vvasilyev
394
Slot info:
Number:
0001
Address:
6:1
Serial number:
SERIAL-01
Inventory number:
INV-01
Producer:
NV
Add ID:
939
Serial:
37FEF3000008
Date:
User:
18.11.2015 15:00:17
vvasilyev
Comment:
Electronical meters
Total Bill In
Remote In*
Total Handpay
Denomination
Value:
5900
576000
109473
5
Mechanical meters
Total Bill In
Remote In
Total Handpay
Denomination
Value:
200
200
200
1
X:
1
1
1

7.8.3 Ввод в систему соответствий значений счётчиков электронных рулеток.

Ввод в систему соответствий значений механических счётчиков постов рулеток, а также загрузка значений электронных счётчиков осуществляются аналогично игровым аппаратам. Данная процедура обязательна каждый раз при подключении поста рулетки к системе.

Если в клубе присутствуют посты, которые подключены к системе через слот-мастера рулетки (Slot Master), то для отчёта **SIZ Report** берутся значения механических счётчиков со слот-мастера. Для этого в настройках слот-мастера должна быть включена опция **«Mechanical meters»**.



В этом случае в отчёте **SIZ Report** слот-мастер будет отображаться одной строкой как одна целая единица независимо от того, сколько постов к нему подключено.

s.c. SlotLogic S.R.L.
Sediu Social: Bucuresti, Str. Baratiei, Nr. 36, Sector 5, Cod Postal 020168
Nr inreg Registrul Comertului: J30/6108/2002; Cod Unic de Inregistrare: 14985011; Atribut fiscal: RO
IBAN: RO11 RZBR 0000 0500 0670 3436 - Raiffeisen Bank - Sucursala Mosilor
Licenta organizare activitate Slot-Machine: RO0007L000009 / 01.09.2009
Social capital : 1.030.100 lei
Telefon: + 40 212 24 22 75; + 40 32 406 21 41; Fax: + 40 32 406 21 40
E-mail: office@slotlogic.com
Punct de lucru: Alexey Ivanov , nr 13 A, sect 5
Data: 21 septembrie 2015

SITUAŢIA ÎNCASĂRILOR ZILNICE
obţinute din activitatea de exploatare a sistemelor de tip slot-machine (lei)

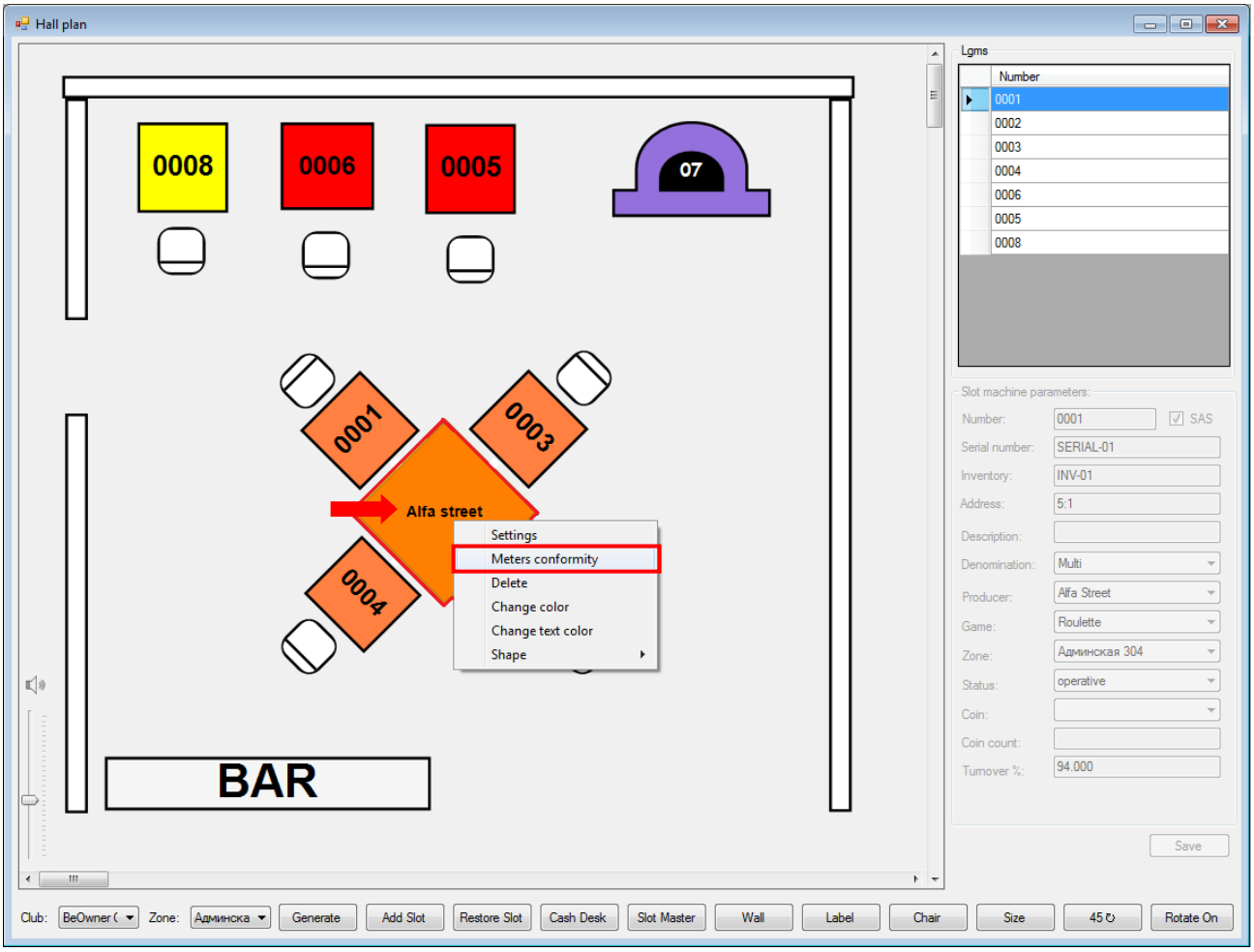
Nr. crt.	Număr inventar	Seria mijlocului de joc Nr. Sistem jackpot	Indexul contoarelor la început (Si)			Indexul contoarelor la sfârşit (Sf)			Factor de multiplicare			Diferenţa indexuri contoare (D) = (Sfx+Sfi-Si)		
			I	Ei	Ej	I	Ei	Ej	I	Ei	Ej	I	Ei	Ej
0		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11=5-2	12=6-3	13=7-4
1	INV-101	SER-101	0004900	0004100	0008418	0004900	0004100	0008418	1	1	1	0	0	0
2	INV-101	SER-101	0000050	0000100	0000200	0000050	0000100	0000200	1	1	1	0	0	0
TOTAL SLOT MACHINE														
3	ALFA-01	ED456C	0000002	0000503	0005111	0000002	0000503	0005111	2	2	2	0	0	0
TOTAL RULETE														
TOTAL SALA														
TOTAL JACKPOT														

Если опция **«Mechanical meters»** у слот-мастера отключена (галочка не установлена), то значения счётчиков постов рулеток для ввода соответствий берутся непосредственно с самих постов, также как для игровых аппаратов.

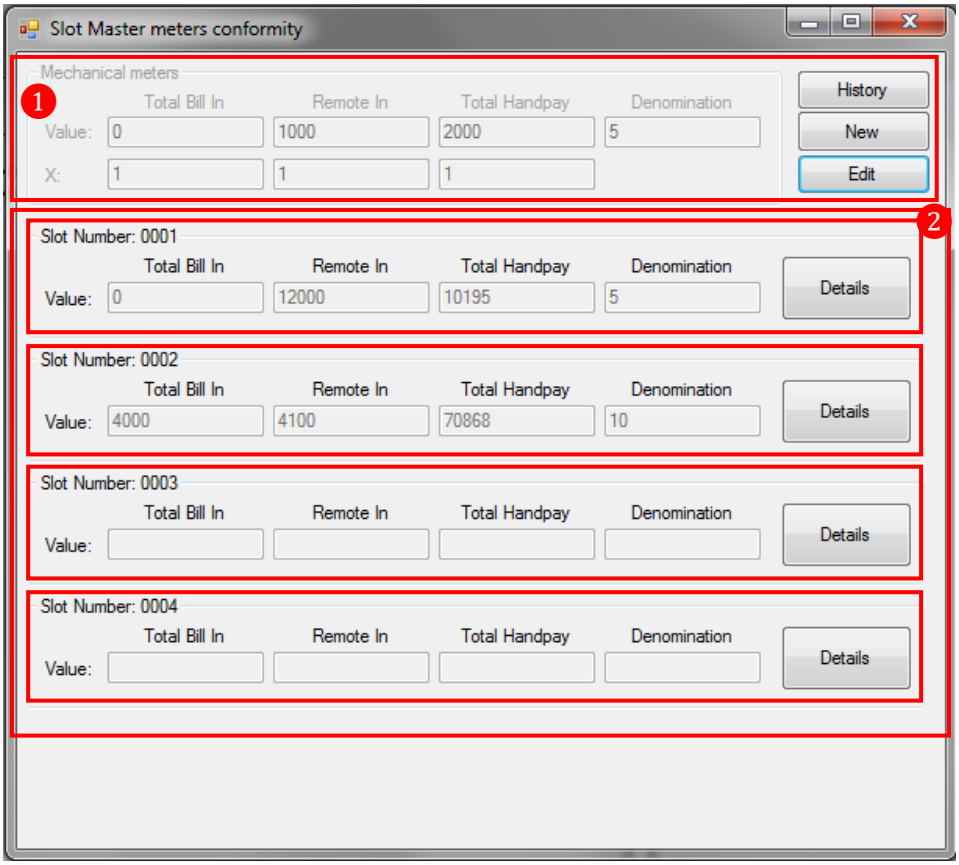
<u>Порядок загрузки и ввода соответствий значений счётчиков слот-мастера рулетки</u>:

1. В главном меню системы выбрать **«Settings»** → **«Slots»** → **«New hall plan Designer»**.

2. Откроется форма **«Hall plan»**. На плане зала выберите нужный слот-мастер и кликом правой кнопки мыши откройте контекстное меню. Затем выберите в меню пункт **«Meters conformity»**.



3. Открывшаяся форма **«Slot Master meters conformity»** предназначена для ввода соответствий значений механических счётчиков слот-мастера рулетки и загрузки значений электронных счётчиков постов, подключенных к слот-мастеру.



1) Mechanical meters – значения механических счётчиков и деноминация, взятые со слот-мастера рулетки.

- **Total Bill In**
- **Remote In**
- **Total Handpay**
- **Denomination**
- **X** – мультипликатор для значений счётчиков **Total Bill In**, **Remote In** и **Total Handpay**.

2) Electronical meters – значения электронных счётчиков и деноминация постов рулеток, загружаемые по SAS-протоколу.

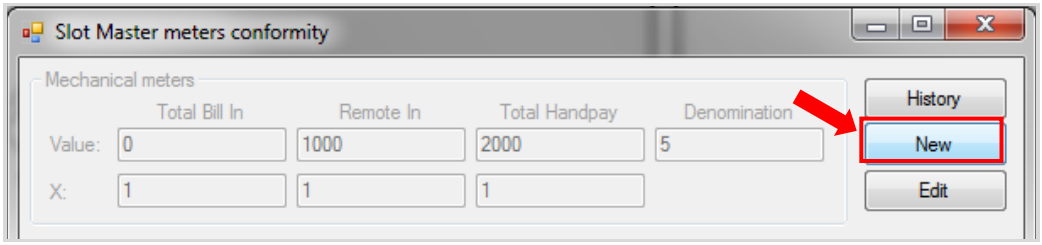
- Slot Number: XXXX – номер поста рулетки, подключенного к слот-мастеру.

- Value – значения электронных счётчиков и деноминация поста рулетки.

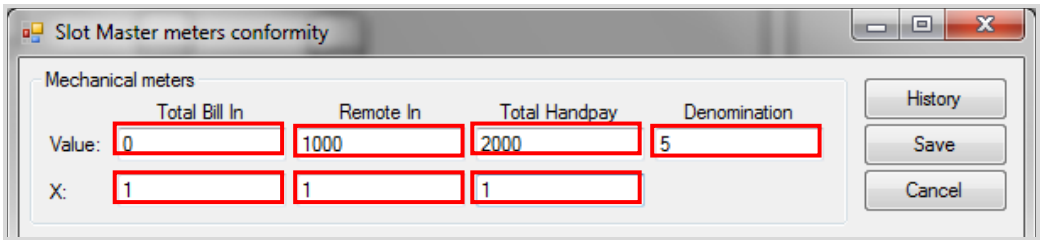
- **Total Bill In**
- **Remote In*** (рассчитывается по формуле ***Remote In* = Total Drop - Total Bill In***).
- **Total Handpay**
- **Denomination**

В данной форме для ввода новых значений механических счётчиков слот-мастера необходимо нажать кнопку 

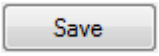
. После нажатия кнопки поля для ввода значений разблокируются.



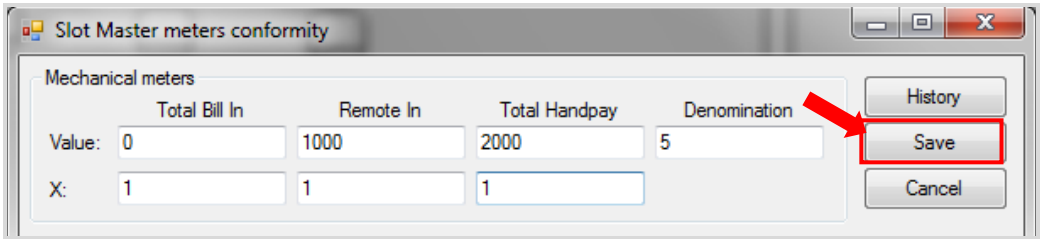
4. Далее с помощью клавиатуры ввести значения механических счётчиков слот-мастера, мультипликаторы для них и деноминацию.



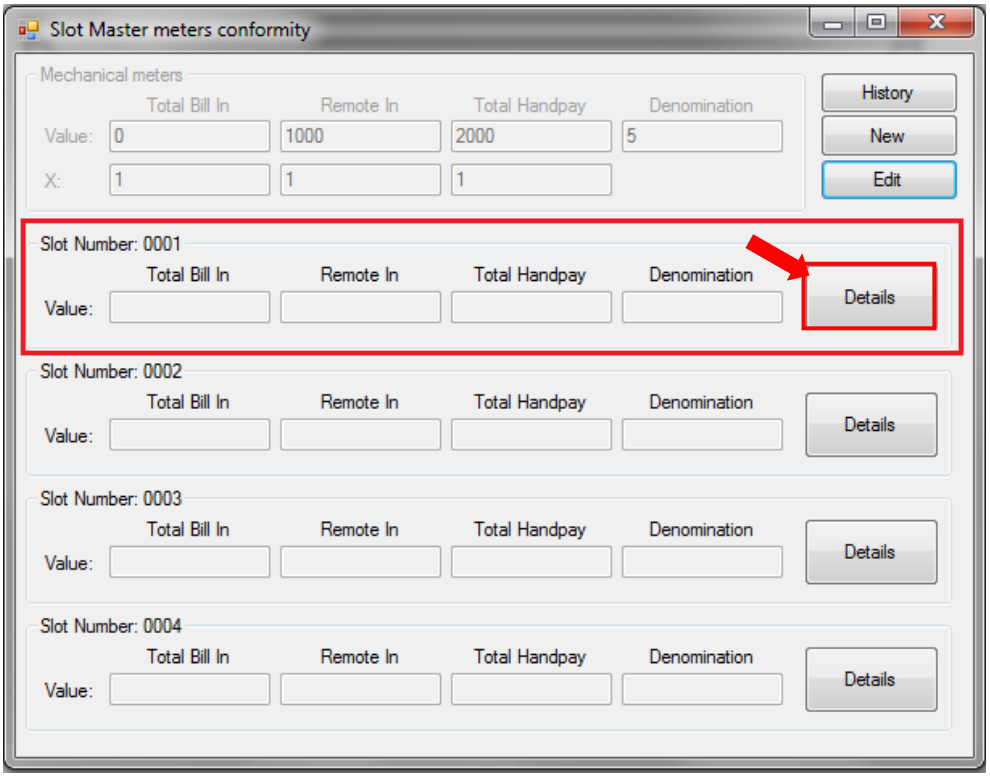
Внимание! Значение механического счетчика может быть только целочисленным. Любая дробная часть отбрасывается с округлением в большую или меньшую сторону.

5. Для сохранения введенных данных необходимо нажать кнопку 

.

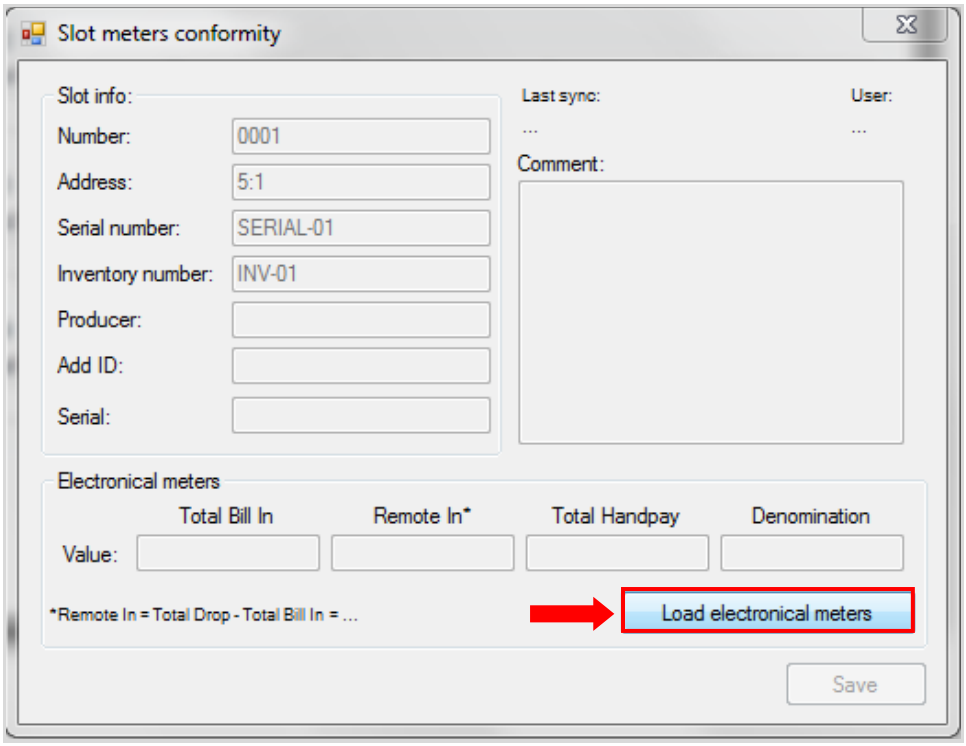


6. Теперь необходимо выполнить загрузку значений электронных счётчиков постов, подключенных к слот-мастеру рулетки. Для этого нужно нажать кнопку **«Details»**, расположенную справа на форме.



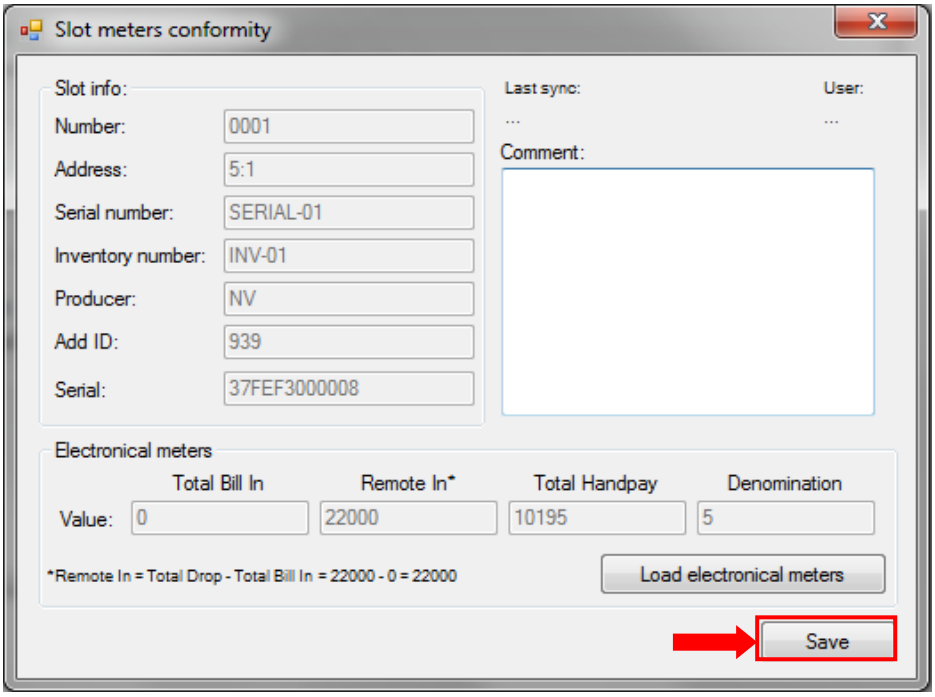
7. В открывшейся форме **«Slot meters conformity»** (идентична форме для загрузки счётчиков ИА) для начала загрузки счётчиков поста нажать кнопку 

.

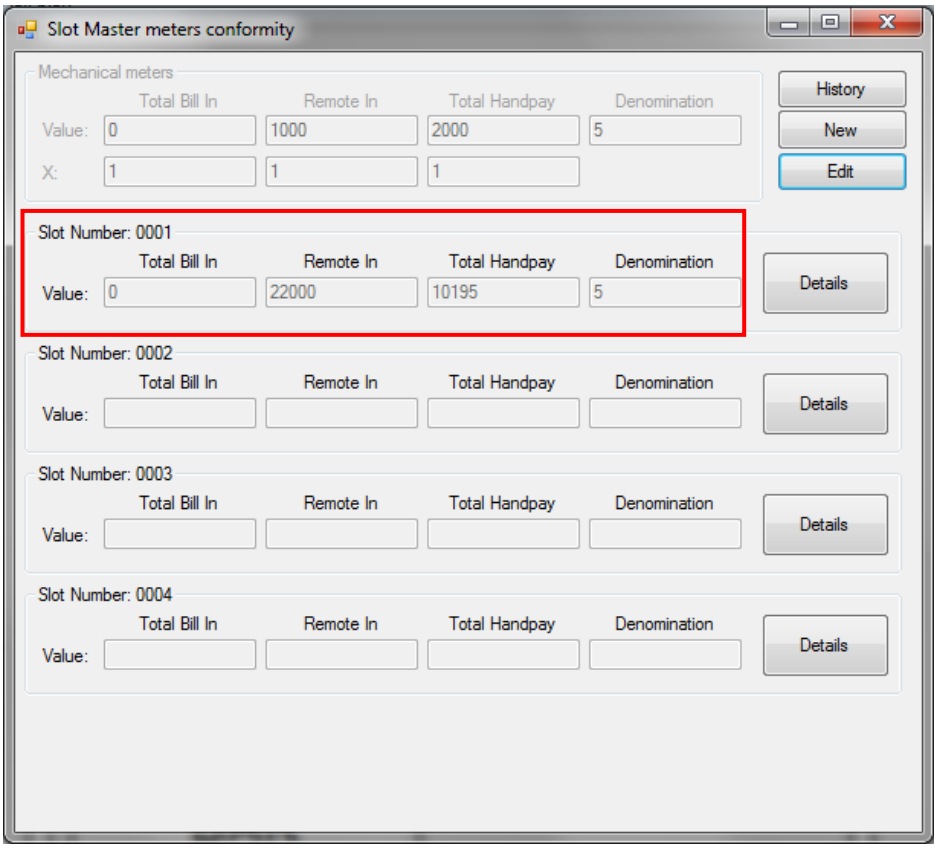


По окончании загрузки значения электронных счётчиков, деноминация и техническая информация (Producer, Add ID, Serial) отобразятся на форме.

8. При необходимости в поле **«Comment»** с помощью клавиатуры ввести комментарий к данной процедуре. Для сохранения загруженных и введенных данных необходимо нажать кнопку Save.



После сохранения данных форма **«Slot meters conformity»** закроется, а на форме **«Slot Master meters conformity»** отобразятся загруженные значения электронных счётчиков поста рулетки.



9. Повторите процедуру загрузки значений электронных счётчиков для остальных постов, подключенных к слот-мастеру рулетки (шаги с **6** по **8**).

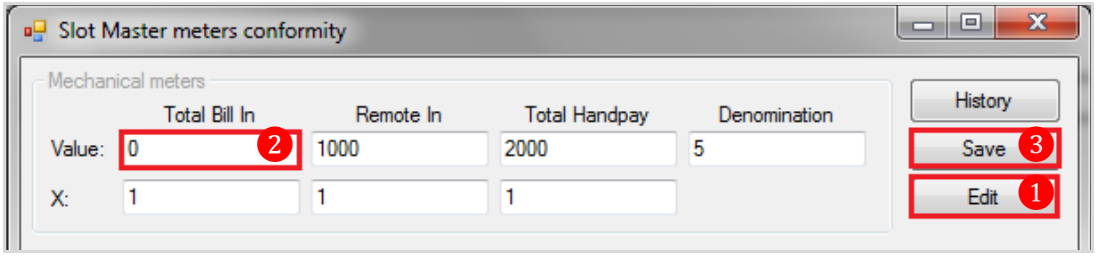
Синхронизация слот-мастера рулетки с постами.

В случаях, когда к слот-мастеру рулетки подключается новый пост (или при замене), то в системе необходимо выполнять загрузку новых значений счётчиков для обеспечения их синхронизации. Для этого нужно через контекстное меню слот-мастера открыть форму **«Slot Master meters conformity»** и выполнить следующее:

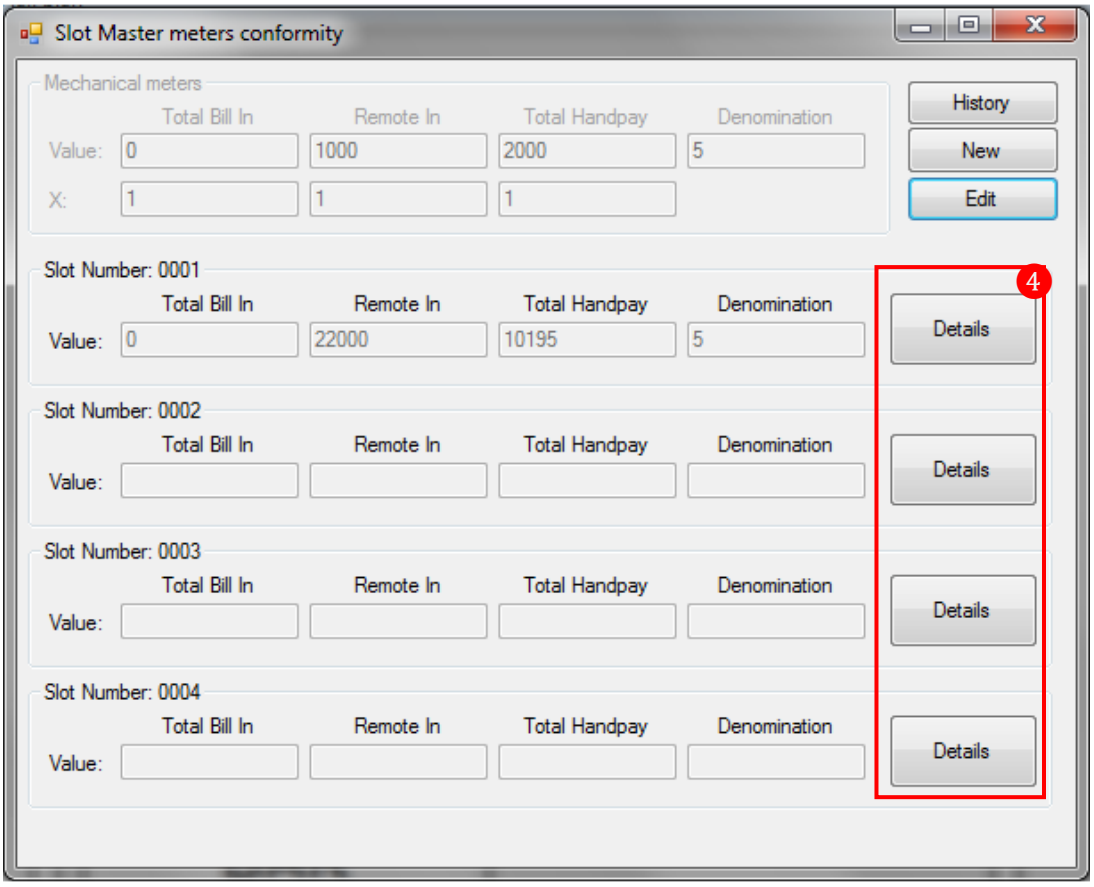
1. Нажать кнопку **«Edit».** Поля для ввода значений разблокируются.

2. С помощью клавиатуры ввести новые значения механических счётчиков, мультипликаторов и деноминации слот-мастера.

3. Нажать кнопку **«Save»** для сохранения изменений.

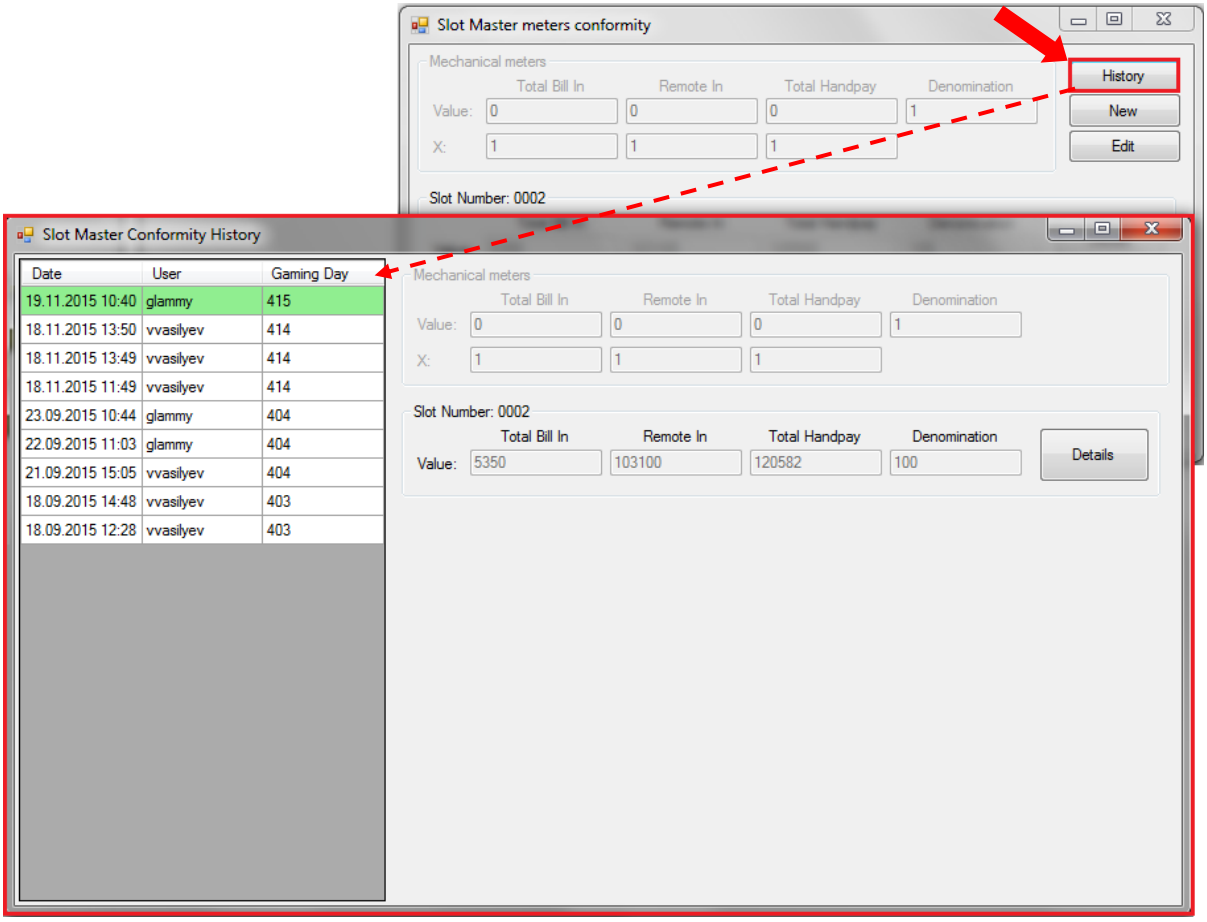


4. Выполнить загрузку электронных счётчиков постов, подключенных к слот-мастеру.



По окончании загрузки значений счётчиков по всем постам синхронизация выполнена, можно закрыть форму.

Для просмотра истории обо всех процедурах загрузки и ввода соответствий счётчиков слот-мастера рулетки необходимо воспользоваться кнопкой History, после нажатия на которую открывается форма «**Slot Master Conformity History**».



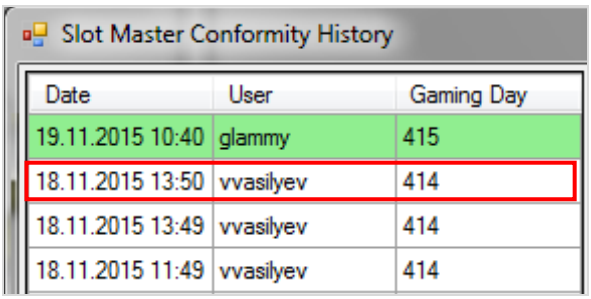
В левой части формы отображается список всех процедур загрузки и ввода соответствий счётчиков слот-мастера.

- **Date** – дата и время выполнения процедуры.
- **User** – логин пользователя, выполнившего процедуру.
- **Gaming Day** – порядковый номер игрового дня, в котором была выполнена процедура.

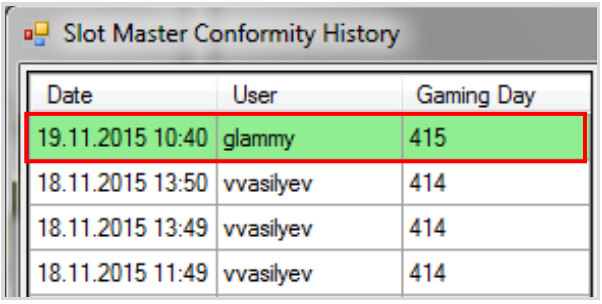
В правой части формы отображаются значения электронных и механических счётчиков, загруженные и введённые во время выбранной из списка процедуры.

Обращаем внимание на то, что:

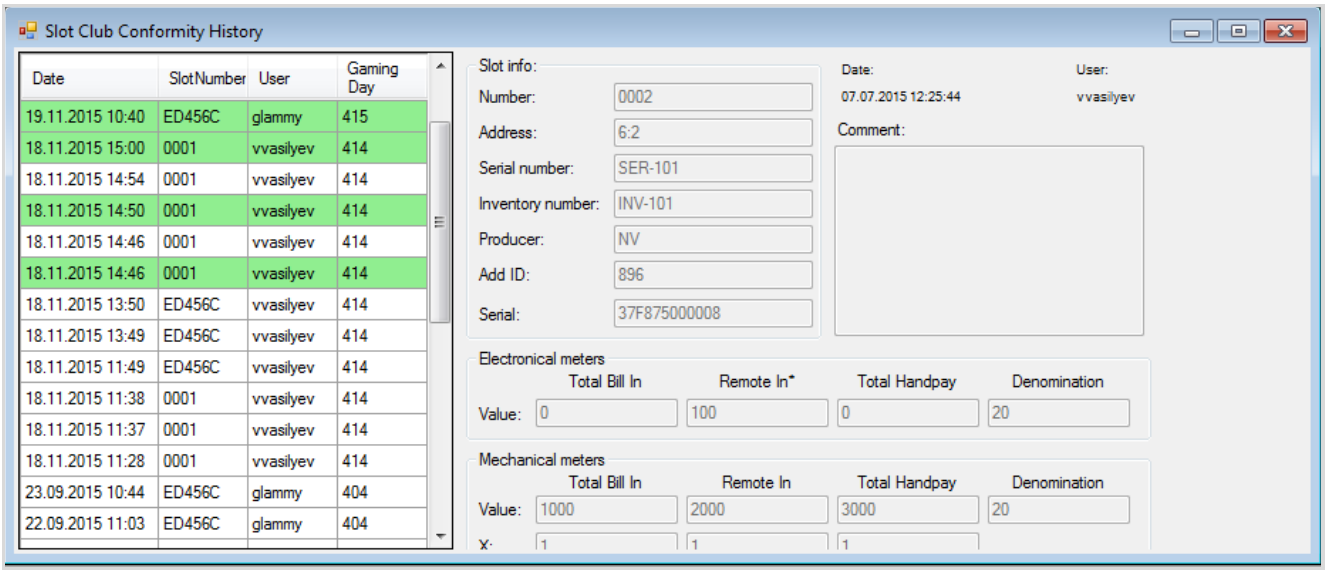
✓ Если в списке процедур строка имеет **белый фон** – значит, были загружены и введены **новые** соответствия счётчиков слот-мастера (через кнопку New). В SIZ Report **новые** соответствия счётчиков запишутся **в новой строке**.



✓ Если в списке процедур строка имеет **зелёный фон** – значит, соответствия счётчиков слот-мастера были **отредактированы** (после нажатия кнопки Edit). В SIZ Report **отредактированные** соответствия счётчиков **перезапишутся** без добавления новой строки.



Также история по процедурам загрузки и ввода соответствий счётчиков слот-мастера рулетки доступна на форме **«Slot Club Conformity History» («Slots» → «Monitoring» → «Mechanical Meters Conformity History»**).

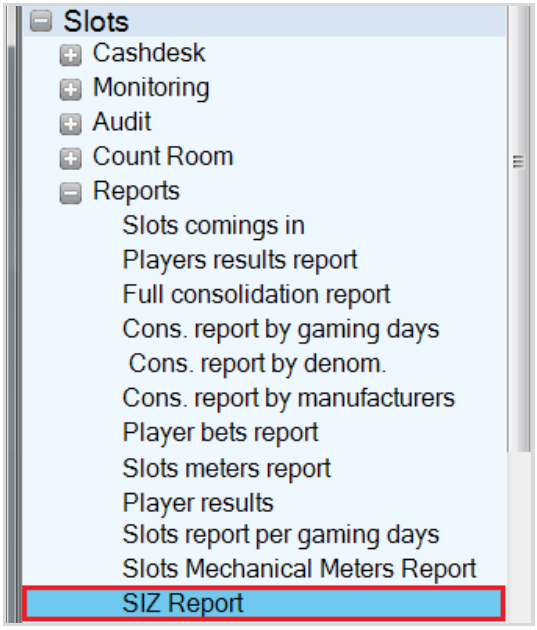


7.8.4 Просмотр и экспорт отчёта SIZ Report.

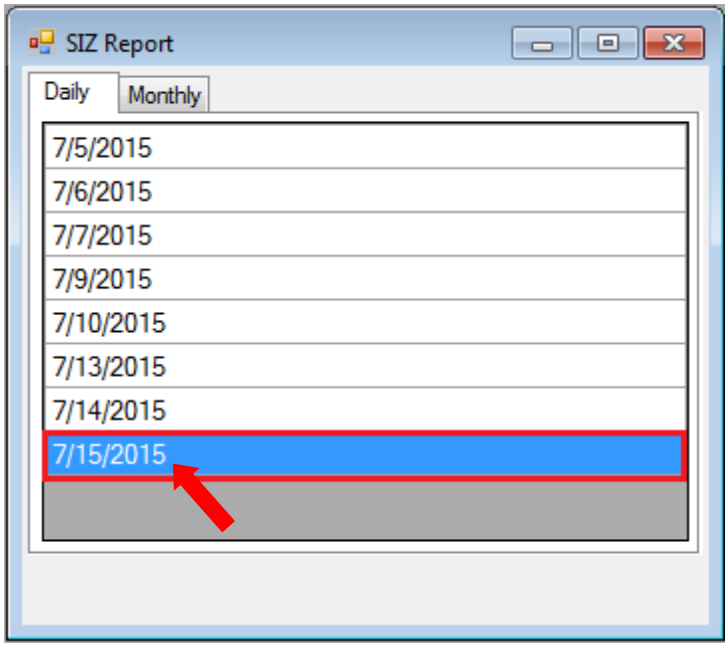
Подневной финансовый отчёт SIZ Report за текущий игровой день доступен для просмотра и экспорта в формате Excel только после завершения процедуры аудита игровых аппаратов и закрытия игрового дня.

Порядок действий при просмотре и экспорте финансовых отчётов SIZ Report:

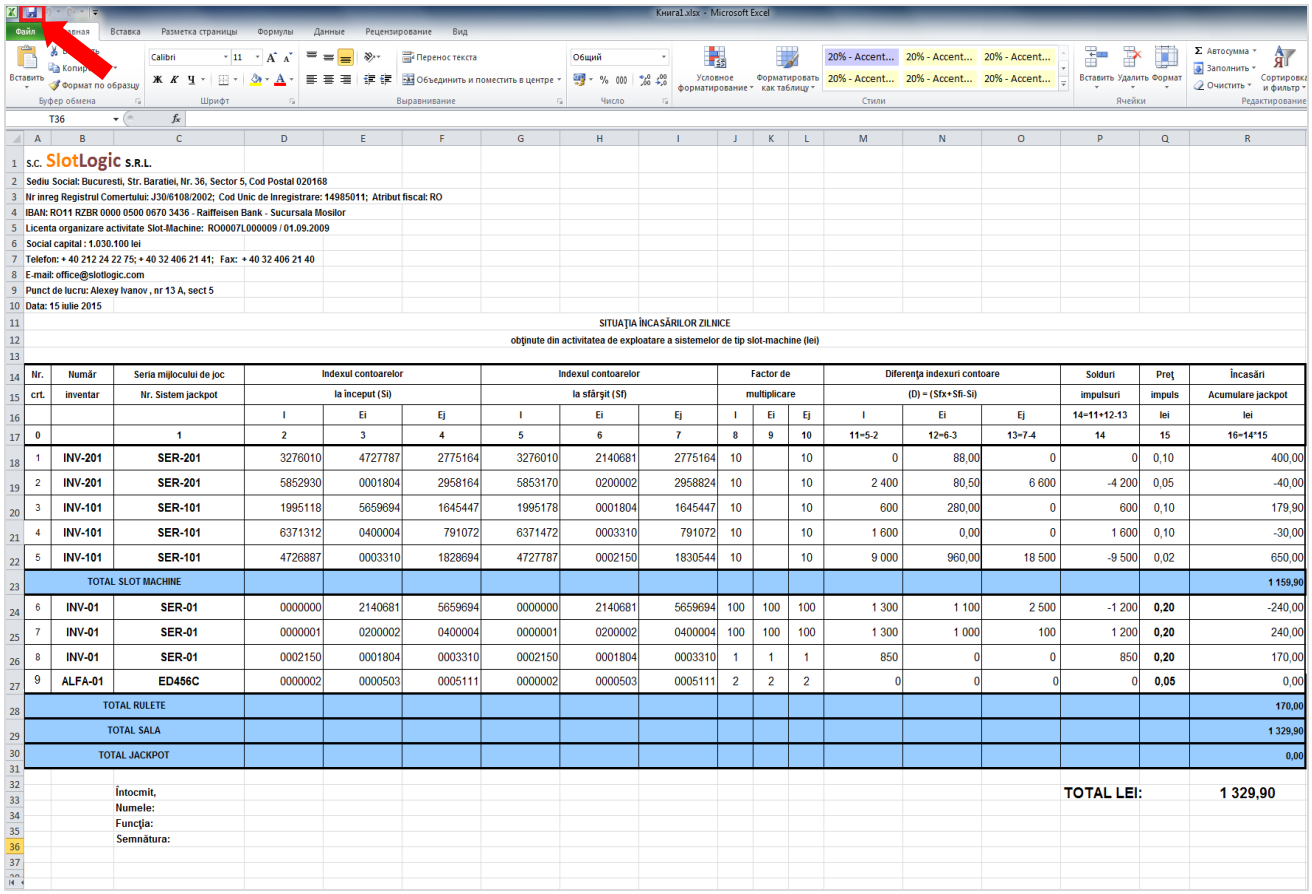
1. После завершения аудита игровых аппаратов и закрытия текущего игрового дня выбрать в меню системы **«Slots» → «Reports» → «SIZ Report»**.



2. Далее откроется форма **«SIZ Report»**, в которой на вкладке **«Daily»** будет отображаться список всех сгенерированных **подневных финансовых отчётов** по датам (месяц/число/год). Выберите в списке отчёт за нужную дату и откройте его двойным кликом левой кнопки мыши по строке.



3. В течение нескольких секунд выбранный отчёт откроется в файле Excel, который можно посмотреть, а также сохранить на компьютере, нажав на значок  в верхнем левом углу.



S.C. SlotLogic S.R.L.
Sediu Social: Bucuresti, Str. Baratiei, Nr. 36, Sector 5, Cod Postal 020168
Nr inreg Registrul Comertului: J30/6108/2002; Cod Unic de Inregistrare: 14985011; Atribut fiscal: RO
IBAN: RO11 RZBR 0000 0500 0670 3436 - Raiffeisen Bank - Sucursala Mosilor
Licenta organizare activitate Slot-Machine: RO0007L000009 / 01.09.2009
Social capital : 1.030.100 lei
Telefon: + 40 212 24 22 75; + 40 32 406 21 41; Fax: + 40 32 406 21 40
E-mail: office@slotlogic.com
Punct de lucru: Alexey Ivanov , nr 13 A, sect 5
Data: 15 iulie 2015

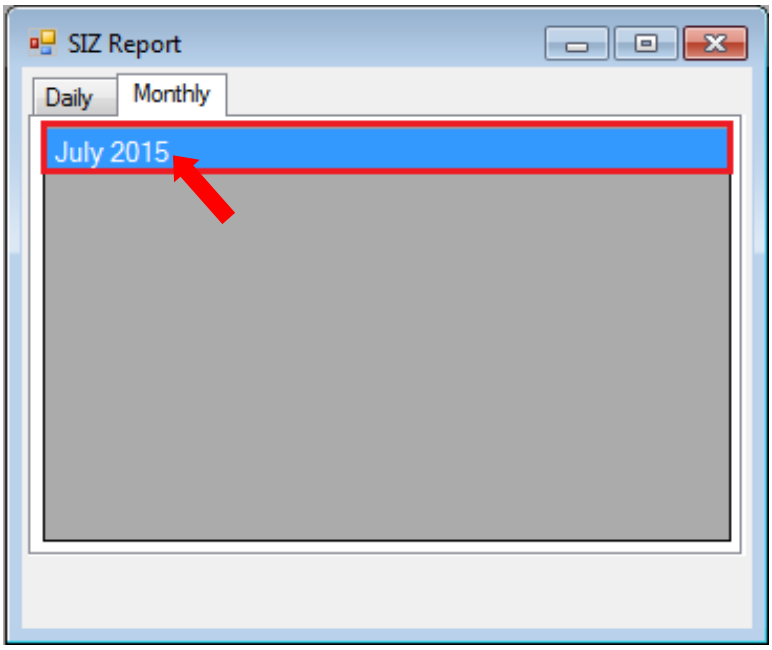
SITUAŢIA ÎNCASĂRILOR ZILNICE
obţinute din activitatea de exploatare a sistemelor de tip slot-machine (lei)

Nr. crt.	Număr inventar	Seria mijlocului de joc Nr. Sistem jackpot	Indexul contoarelor la început (Si) I	Ei	Ej	Indexul contoarelor la sfârşit (Sf) I	Ei	Ej	Factor de multiplicare I	Ei	Ej	Diferenţa indexuri contoare (D) = (Sfx+Sfi-Si) I	Ei	Ej	Solduri impulsuri	Preţ impuls	Încasări Acumulare jackpot
															14=11+12-13	lei	lei
0		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11=5-2	12=6-3	13=7-4	14	15	16=14*15
1	INV-201	SER-201	3276010	4727787	2775164	3276010	2140681	2775164	10		10	0	88,00	0	0	0,10	400,00
2	INV-201	SER-201	5852930	0001804	2958164	5853170	0200002	2958824	10		10	2 400	80,50	6 600	-4 200	0,05	-40,00
3	INV-101	SER-101	1995118	5659694	1645447	1995178	0001804	1645447	10		10	600	280,00	0	600	0,10	179,90
4	INV-101	SER-101	6371312	0400004	791072	6371472	0003310	791072	10		10	1 600	0,00	0	1 600	0,10	-30,00
5	INV-101	SER-101	4726887	0003310	1828694	4727787	0002150	1830544	10		10	9 000	960,00	18 500	-9 500	0,02	650,00
TOTAL SLOT MACHINE																	1 159,90
6	INV-01	SER-01	0000000	2140681	5659694	0000000	2140681	5659694	100	100	100	1 300	1 100	2 500	-1 200	**0,20**	-240,00
7	INV-01	SER-01	0000001	0200002	0400004	0000001	0200002	0400004	100	100	100	1 300	1 000	100	1 200	**0,20**	240,00
8	INV-01	SER-01	0002150	0001804	0003310	0002150	0001804	0003310	1	1	1	850	0	0	850	**0,20**	170,00
9	ALFA-01	ED456C	0000002	0000503	0005111	0000002	0000503	0005111	2	2	2	0	0	0	0	**0,05**	0,00
TOTAL RULETE																	170,00
TOTAL SALA																	1 329,90
TOTAL JACKPOT																	0,00

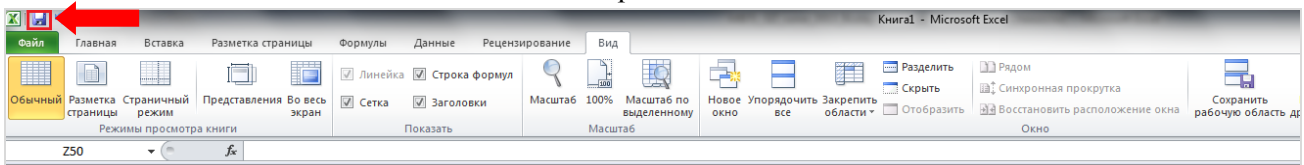
Întocmit,	
Numele:	
Funcţia:	
Semnătura:	

TOTAL LEI: 1 329,90

4. Для просмотра и экспорта **месячных финансовых отчётов** необходимо на форме «**SIZ Report**» перейти на вкладку «**Monthly**», где также списком будут отображаться отчёты SIZ Report в разрезе по месяцам. Выберите в списке отчёт за нужный месяц и откройте его двойным кликом левой кнопки мыши по строке.



5. Выбранный месячный отчёт откроется в файле Excel, который можно посмотреть, а также сохранить на компьютере, нажав на значок  в верхнем левом углу.



	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R
1	S.C. SlotLogic S.R.L.																	
2	Sediu Social: Bucuresti, Str. Baratiei, Nr. 36, Sector 5, Cod Postal 020168																	
3	Nr inreg Registrul Comertului: J30/6108/2002; Cod Unic de Inregistrare: 14985011; Atribut fiscal: RO																	
4	IBAN: RO11 RZBR 0000 0500 0670 3436 - Raiffeisen Bank - Sucursala Mosilor																	
5	Licenta organizare activitate Slot-Machine: RO0007L000009 / 01.09.2009																	
6	Social capital : 1.030.100 lei																	
7	Telefon: + 40 212 24 22 75; + 40 32 406 21 41; Fax: + 40 32 406 21 40																	
8	E-mail: office@slotlogic.com																	
9	Punct de lucru: Alexey Ivanov , nr 13 A, sect 5																	
10	Data: 31 iulie 2015																	
11							SITUAŢIA ÎNCASĂRILOR LUNARE											
12							obţinute din activitatea de exploatare a sistemelor de tip slot-machine (lei)											
13																		
14	Nr.	Număr	Seria mijlocului de joc	Indexul contoarelor			Indexul contoarelor			Factor de			Diferenţa indexuri contoare			Solduri	Preţ	Încasări
15	crt.	inventar	Nr. Sistem jackpot	la început (Si)			la sfârşit (Sf)			multiplicare			(D) = (Sfx+Sfi-Si)			impulsuri	impuls	Acumulare jackpot
16				I	Ei	Ej	I	Ei	Ej	I	Ei	Ej	I	Ei	Ej	14=11+12-13	lei	lei
17	0		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11=5-2	12=6-3	13=7-4	14	15	16=14*15
18	1	INV-101	SER-101	0001000	0003100	0004200	0001000	0003200	0004297	1	1	1	0	100	97	3	0,20	0,60
19	2	INV-101	SER-101	0001000	0001000	0001000	0001000	0001000	0001200	1	1	1	0	0	200	-200	0,20	-40,00
20	TOTAL SLOT MACHINE																	-39,40
21	1	Iv2																405,43
22	2	Iv5																373,72
23	TOTAL JACKPOT																	779,15
24																		
25	S.C. SlotLogic S.R.L.																	
26	Sala: Bd. Alexey Ivanov Nr. 13A																	
27	ASOCIERE MIJLOACE DE JOC CU SC EURO GAMES SRL																	
28	Data Iulie 2015																	
29																		
30	1	INV-01	SER-01	1612057	2140567	5659533	1619258	2140681	5659694	100	100	100	7 201	11 400	16 100	2 501	0,50	1 250,50
31	2	INV-01	SER-01	0000000	0200000	0400000	0001000	0200002	0400004	100	100	100	1 000	200	400	800	0,50	400,00
32	3	INV-01	SERIAL-01	0002150	0001804	0003310	0002150	0001804	0003310	1	1	1	0	0	0	0	0,50	0,00
33	TOTAL RULETE IN ASOCIERE																	1 650,50
34																		
35	HOLDEM SRL																	
36	Data Iulie 2015																	
37																		
38	1	INV-201	SER-201	0000045	0012345	0067890	0000045	0012345	0262668	1	1	1	201 658	0	194 778	6 880	0,50	3 440,00
39	2	INV-201	SER-201	0000100	0000100	0000100	0000100	0000100	0000100	1	1	1	0	0	0	0	0,50	0,00
40	TOTAL SLOT MACHINE IN ASOCIERE																	3 440,00
41																		
42			Întocmit,													TOTAL LEI:		5 051,10
43			Numele:															

7.8.5 Содержание отчёта SIZ Report.

Рассмотрим подробнее содержание колонок финансового отчёта SIZ Report.

Номер колонки	Название колонки	Описание
0	**Nr. crt.**	Порядковый номер строки отчёта.
-	**Număr inventar**	Инвентарный номер аппарата/поста рулетки/слот-мастера рулетки
1	**Seria mijlocului de joc**	Серийный номер аппарата/поста рулетки/слот-мастера рулетки
	Nr. Sistem jackpot	Название джекпота в системе
2	**Total Bill In** [la început (Si)]	Значение счетчика **Total Bill In** на начало игрового дня в кредитах.
3	**Remote In** [la început (Si)]	Значение счетчика **Remote In** на начало игрового дня в кредитах.
4	**Total Handpay** [la început (Si)]	Значение счетчика **Total Handpay** на начало игрового дня в кредитах.
5	**Total Bill In** [la sfârşit (Sf)]	Значение счетчика **Total Bill In** на конец игрового дня в кредитах.
6	**Remote In** [la sfârşit (Sf)]	Значение счетчика **Remote In** на конец игрового дня в кредитах.
7	**Total Handpay** [la sfârşit (Sf)]	Значение счетчика **Total Handpay** на конец игрового дня в кредитах.
8	**Total Bill In** [multiplicare]	Фактор множения для счетчика **Total Bill In** в кредитах.
9	**Remote In** [multiplicare]	Фактор множения для счетчика **Remote In** в кредитах.
10	**Total Handpay** [multiplicare]	Фактор множения для счетчика **Total Handpay** в кредитах.
11	**Total Bill In [D]** = Total Bill In [Sf] - Total Bill In [Si]	Разница между значениями счётчика **Total Bill In** на конец и начало игрового дня в кредитах.
12	**Remote In [D]** = Remote In [Sf] - Remote In [Si]	Разница между значениями счётчика **Remote In** на конец и начало игрового дня в кредитах.
13	**Total Handpay [D]** = Total Handpay [Sf] - Total Handpay [Si]	Разница между значениями счётчика **Total Handpay** на конец и начало игрового дня в кредитах.
14	**Solduri impulsuri [credits]** = (Total Bill In [D] + Remote In [D]) - Total Handpay [D]	Результат (доход) в кредитах.
15	**Preţ impuls** (lei)	Деноминация механических счетчиков.
16	**Încasări / Acumulare jackpot** (lei) = Solduri impulsuri [credits] * Preţ impuls	Результат (доход) в валюте (lei).

Для удобства все данные в таблице отчёта разделены на три блока:

1. Игровые аппараты.
2. Рулетки (посты рулетки отдельные, слот-мастер рулетки)
3. Всего по клубу.
4. Джекпоты.

Nr.	Număr	Seria mijlocului de joc	Indexul contoarelor			Indexul contoarelor			Factor de		
crt.	inventar	Nr. Sistem jackpot	la început (Si)			la sfârşit (Sf)			multiplicare		
			I	Ei	Ej	I	Ei	Ej	I	Ei	Ej
0		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	INV-201	SER-201	3276010	4727787	2775164	3276010	2140681	2775164	10	10	10
2	INV-201	SER-201	5852930	0001804	2958164	5853170	0200002	2958824	10	10	10
3	INV-101	SER-101	1995118	5659694	1645447	1995178	0001804	1645447	10	10	10
4	INV-101	SER-101	6371312	0400004	791072	6371472	0003310	791072	10	10	10
1	TOTAL SLOT MACHINE										
6	INV-01	SER-01	0000000	2140681	5659694	0000000	2140681	5659694	100	100	100
7	INV-01	SER-01	0000001	0200002	0400004	0000001	0200002	0400004	100	100	100
8	INV-01	SER-01	0002150	0001804	0003310	0002150	0001804	0003310	1	1	1
9	ALFA-01	ED456C	0000002	0000503	0005111	0000002	0000503	0005111	2	2	2
2	TOTAL RULETE										
3	TOTAL SALA										
1	Iv1										
2	Iv2										
3	Iv3										
4	TOTAL JACKPOT										

Обращаем внимание, что если какой-либо игровой аппарат/пост рулетки/слот-мастер в течение месяца 1 или более раз подключался к системе как новый с загрузкой и вводом базовых значений счётчиков (после ремонта, замены счётчиков и т.п.), то столько же раз он будут отображаться в отчёте отдельной строкой.

SITUAŢIA ÎNCASĂRILOR ZILNICE
obţinute din activitatea de exploatare a sistemelor de tip slot-machine (lei)

Nr.	Număr	Seria mijlocului de joc	Indexul contoarelor			Indexul contoarelor			Factor de		
crt.	inventar	Nr. Sistem jackpot	la început (Si)			la sfârşit (Sf)			multiplicare		
			I	Ei	Ej	I	Ei	Ej	I	Ei	Ej
0		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	INV-201	SER-201	3276010	4727787	2775164	3276010	2140681	2775164	10	10	10
2	INV-201	SER-201	5852930	0001804	2958164	5853170	0200002	2958824	10	10	10
3	INV-101	SER-101	1995118	5659694	1645447	1995178	0001804	1645447	10	10	10
4	INV-101	SER-102	6371312	0400004	791072	6371472	0003310	791072	10	10	10
5	INV-101	SER-103	4726887	0003310	1828694	4727787	0002150	1830544	10	10	10
TOTAL SLOT MACHINE											

Итоговые строки по каждому блоку выделены голубым цветом. Сами значения итоговых строк отображаются только в колонке **№ 16** (Încasări / Acumulare jackpot) – доход в валюте.

Diferenţa indexuri contoare (D) = (Sfx+Sfi-Si)			Solduri impulsuri	Preţ impuls	Încasări Acumulare jackpot
I	Ei	Ej	14=11+12-13	lei	lei
11=5-2	12=6-3	13=7-4	14	15	16=14*15
0	88,00	0	0	0,10	400,00
2 400	80,50	6 600	-4 200	0,05	-40,00
600	280,00	0	600	0,10	179,90
1 600	0,00	0	1 600	0,10	-30,00
9 000	960,00	18 500	-9 500	0,02	650,00
					1 1 159,90
1 300	1 100	2 500	-1 200	0,20	-240,00
1 300	1 000	100	1 200	0,20	240,00
850	0	0	850	0,20	170,00
					2 170,00
					3 1 329,90
					218,00
					564,00
					1 307,00
					4 2 089,00
			TOTAL LEI:		5 1 329,90

1. **TOTAL SLOT MACHINE** – рассчитывается как сумма доходов по всем ИА.
2. **TOTAL RULETE** - рассчитывается как сумма доходов по всем постам рулетки.
3. **TOTAL SALA = TOTAL SLOT MACHINE + TOTAL RULETE** – суммарный результат (доход) по аппаратам и рулеткам в валюте.
4. **TOTAL JACKPOT** - рассчитывается как сумма текущих значений всех джекпотов зала/клуба.
5. **TOTAL LEI = TOTAL SLOT MACHINE + TOTAL RULETE** – итоговый результат (доход) по залу/клубу в валюте.

Содержание месячного отчёта SIZ Report аналогично подневному отчёту, за исключением того, что если в зале/клубе есть арендованные игровые аппараты/посты рулеток, то они будут отображаться отдельным списком ниже с пометкой **«ASOCIERE»**.

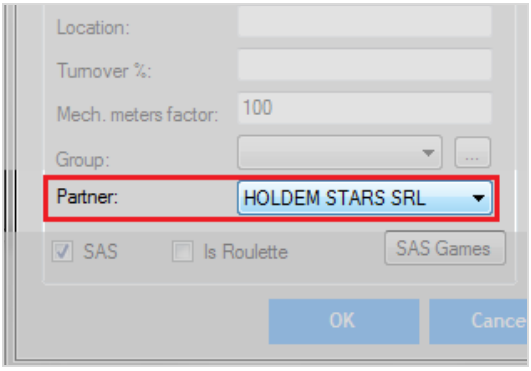
SITUAŢIA ÎNCASĂRILOR LUNARE
obţinute din activitatea de exploatare a sistemelor de tip slot-machine (lei)

Nr. crt.	Număr inventar	Seria mijlocului de joc Nr. Sistem jackpot	Indexul contoarelor la început (Si)			Indexul contoarelor la sfârşit (Sf)			Factor de multiplicare			Diferenţa indexuri contoare (D) = (Sfx+Sfi-Si)			Solduri impulsuri	Preţ impuls	Încasări Acumulare jackpot
			I	Ei	Ej	I	Ei	Ej	I	Ei	Ej	I	Ei	Ej	14=11+12-13	lei	lei
0		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11=5-2	12=6-3	13=7-4	14	15	16=14*15
1	INV-101	SER-101	0001000	0003100	0004200	0001000	0003200	0004297	1	1	1	0	100	97	3	0,20	0,60
2	INV-101	SER-101	0001000	0001000	0001000	0001000	0001000	0001200	1	1	1	0	0	200	-200	0,20	-40,00
TOTAL SLOT MACHINE																	-39,40
1		Iv2															405,43
2		Iv5															373,72
TOTAL JACKPOT																	779,15
S.C. SlotLogic S.R.L.																	
Sala: Bd. Alexey Ivanov Nr. 13A																	
ASOCIERE MIJLOACE DE JOC CU SC EURO GAMES SRL																	
Data lulie 2015																	
1	INV-01	SER-01	1612057	2140567	5659533	1619258	2140681	5659694	100	100	100	7 201	11 400	16 100	2 501	0,50	1 250,50
2	INV-01	SER-01	0000000	0200000	0400000	0001000	0200002	0400004	100	100	100	1 000	200	400	800	0,50	400,00
3	INV-01	SERIAL-01	0002150	0001804	0003310	0002150	0001804	0003310	1	1	1	0	0	0	0	0,50	0,00
TOTAL RULETE IN ASOCIERE																	1 650,50
HOLDEM SRL																	
Data lulie 2015																	
1	INV-201	SER-201	0000045	0012345	0067890	0000045	0012345	0262668	1	1	1	201 658	0	194 778	6 880	0,50	3 440,00
2	INV-201	SER-201	0000100	0000100	0000100	0000100	0000100	0000100	1	1	1	0	0	0	0	0,50	0,00
TOTAL SLOT MACHINE IN ASOCIERE																	3 440,00
		Întocmit,													TOTAL LEI:		5 051,10
		Numele:															

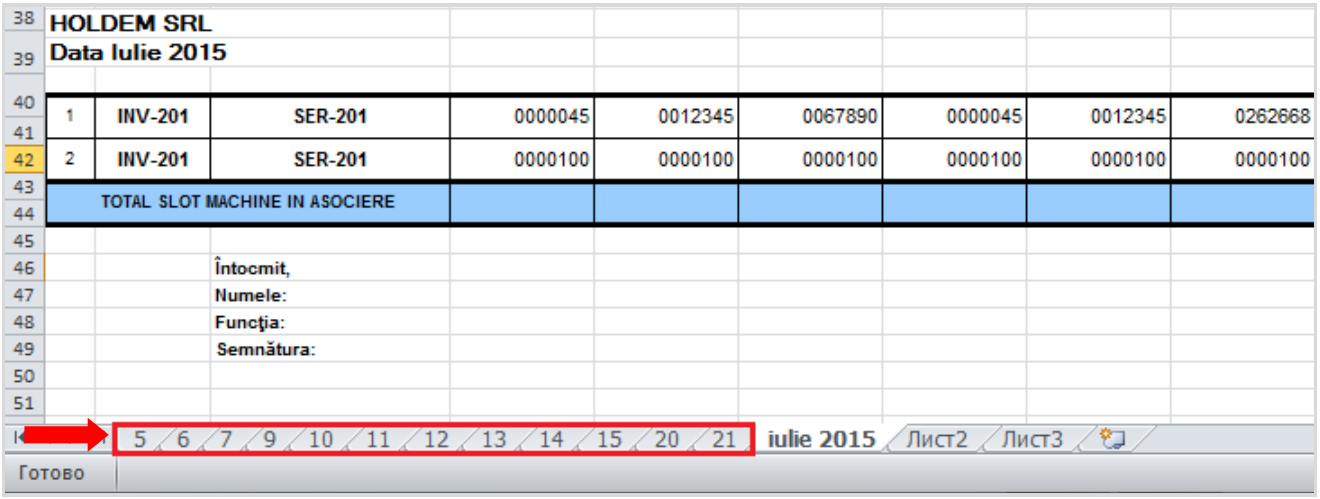
Тогда итоговый результат (доход) по залу/клубу будет рассчитываться так:

TOTAL LEI = TOTAL SLOT MACHINE + TOTAL RULETE + TOTAL RULETE IN ASOCIERE + TOTAL SLOT MACHINE IN ASOCIERE

Примечание: Отметка о том, что игровой аппарат является арендованным, ставится на карточке игрового аппарата («Settings» → «Slots» → «New hall plan»). В строке «Partner» должен быть выбран партнёр.



Месячный финансовый отчёт SIZ Report доступен для просмотра в любой день отчетного месяца и ежедневно автоматически пересчитывается с нарастающим итогом исходя из данных подневных отчётов SIZ Report. Для удобства подневные отчёты включены в общий файл месячного отчета на отдельных листах в разбивке по дате (номер листа = число месяца).



7.8.6 Корректировка отчёта SIZ Report.

Данные финансовых отчётов SIZ Report формируются на основании значений механических счётчиков игровых аппаратов и электронных рулеток (Total Bill In, Remote In, Total Handpay), загружаемых в систему при процедуре аудита. На случай исключения каких-либо расхождения значений этих счётчиков, загруженных автоматически, со значениями, взятыми непосредственно с аппарата, в системе SlotLogic реализована возможность ручной корректировки двумя способами:

- Через статистику по аудитам ИА на форме детализации аудита (**«Slots» → «Audit» → «Audits statistics»**).
- Непосредственно при выборочном аудите на форме проведения аудита ИА (**«Slots» → «Audit» → «Slots selective audit»**).

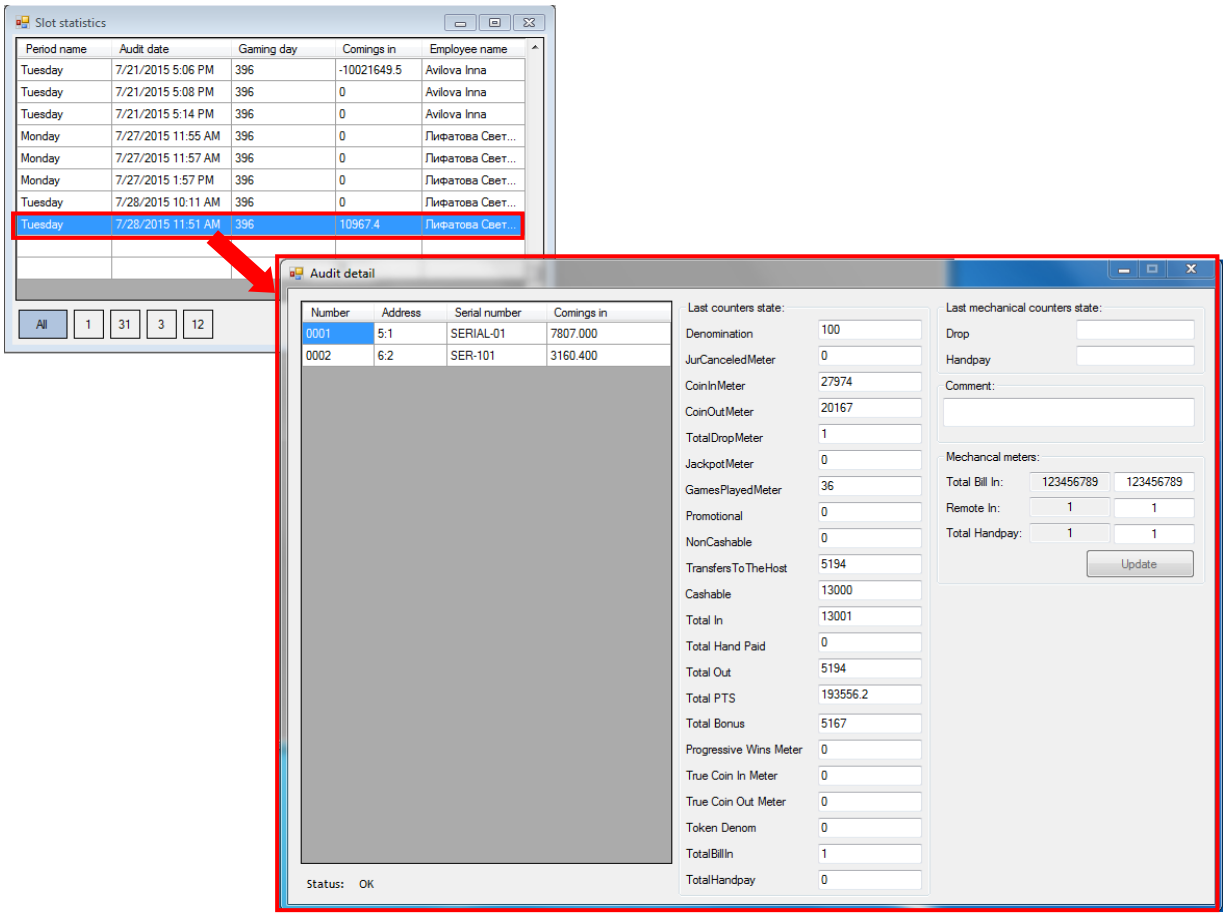
Примечание: Корректировка значений механических счётчиков постов, подключенных к слот-мастеру рулетки, возможна только через статистику на форме детализации аудита («Slots» → «Audit» → «Audits statistics»).

7.8.7 Корректировка механических счётчиков ИА через статистику по аудитам.

Порядок корректировки механических счётчиков ИА/рулеток:

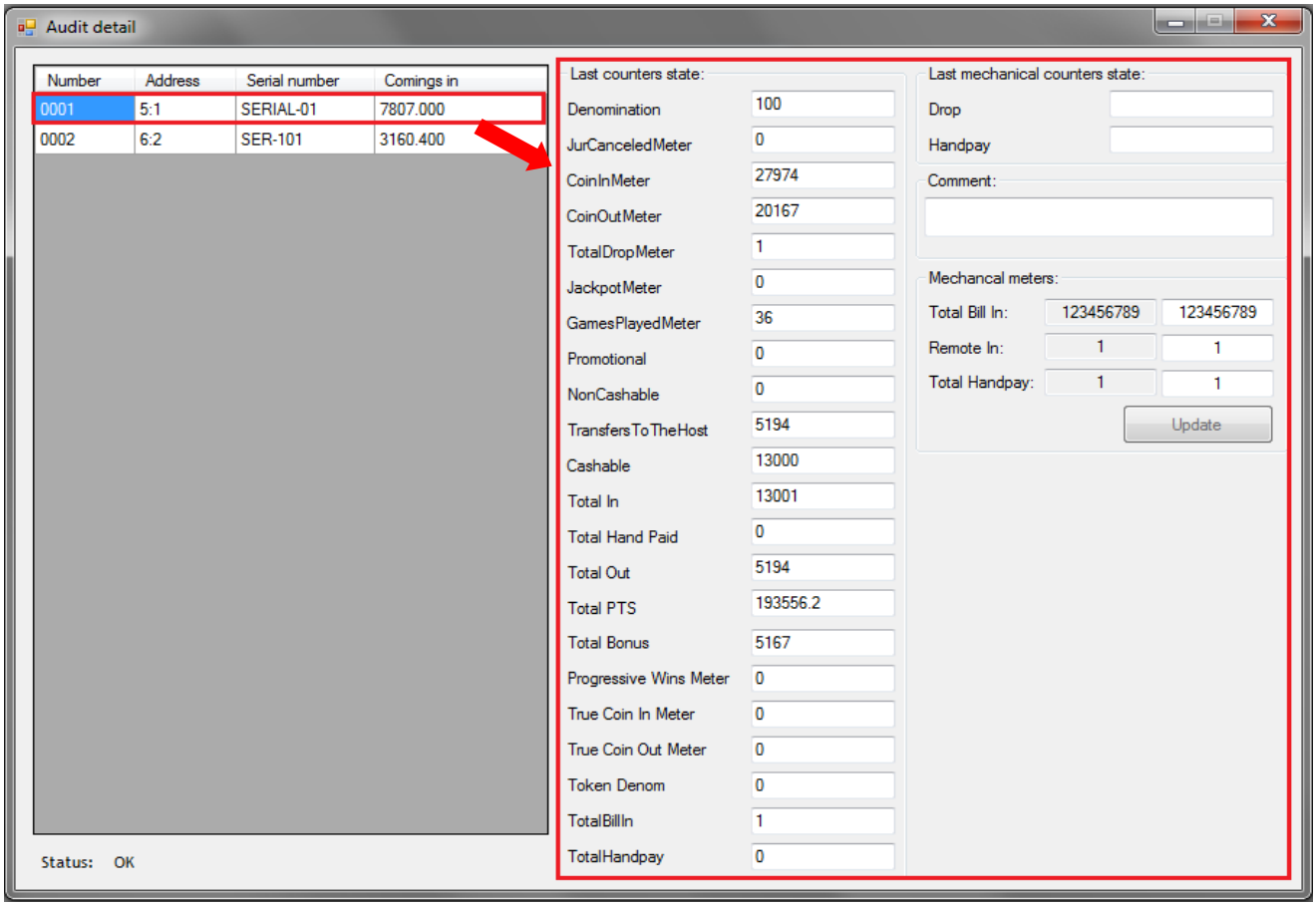
1. В меню системы выбрать **« Slots» → «Audit» → «Audits statistics»**.

2. В открывшейся форме **«Slot statistics»** в списке выбрать процедуру аудита, значения которого нужно скорректировать, и двойным кликом левой кнопки мыши вызвать форму детализации данного аудита **«Audit details»**.

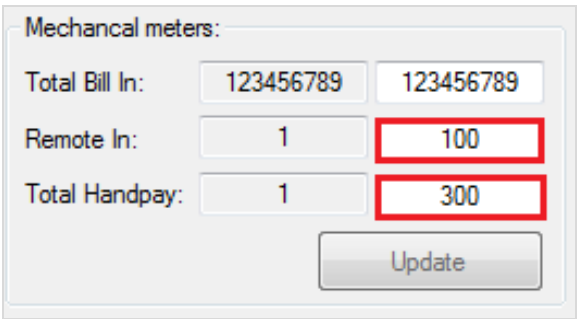


Внимание! Корректировки необходимо вносить в значения механических счётчиков ИА, полученные только при последнем аудите какого-либо игрового дня. Корректировки, вносимые в более ранние аудиты выбранного игрового дня, в отчёте SIZ Report учитываться не будут.

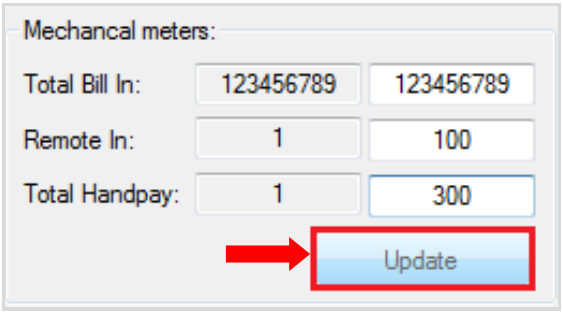
3. В левой части открывшейся формы кликом левой кнопкой мыши по строке выбрать из списка игровой аппарат или пост рулетки, значения счётчиков которого необходимо скорректировать. После чего в правой части формы отобразятся зафиксированные во время аудита значения электронных и механических счётчиков выбранного аппарата.



4. Для формирования данных отчёта SIZ Report используются только значения механических счётчиков Total Bill In, Remote In, Total Handpay, поэтому в разделе **«Mechanical meters»** выбираем значение счётчика, которое нужно скорректировать, и в редактируемом поле с помощью клавиатуры вводим верное значение.



5. Для сохранения введённых значений нажать кнопку **«Update»**.



После сохранения новые значения механических счётчиков сохранятся в системе, и данные финансового отчёта SIZ Report за этот игровой день будут пересчитаны с учётом внесённых корректировок.

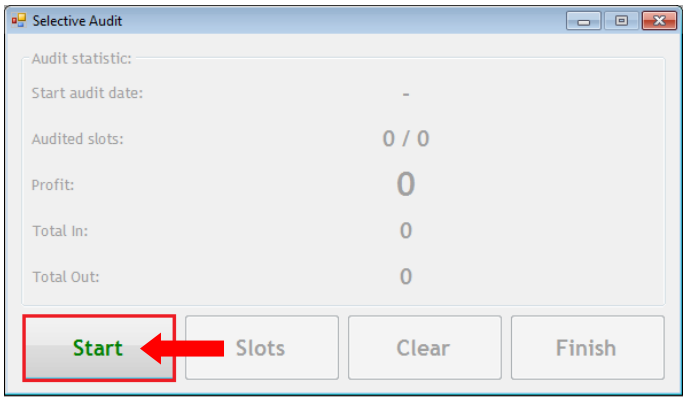
Примечание: При корректировке значений механических счётчиков постов, подключенных к слот-мастеру рулетки, необходимо вносить изменения только по одному из постов. После сохранения скорректированные значения механических счётчиков автоматически перезапишутся для всей группы постов, подключенных к слот-мастеру.

7.8.8 Корректировка механических счётчиков ИА при выборочном аудите.

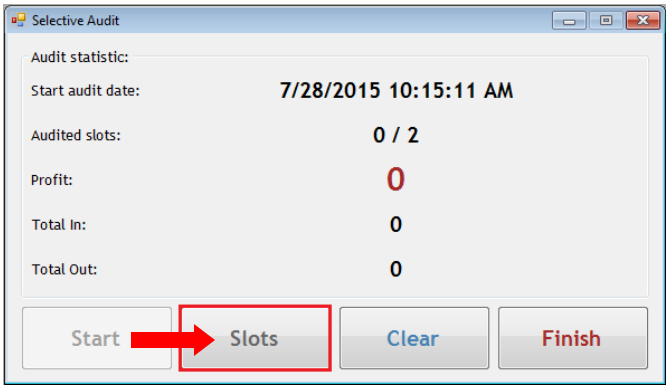
Порядок проведения выборочного аудита игровых аппаратов с возможностью корректировки:

1. Перед закрытием в системе текущего игрового дня, необходимо выбрать в меню системы **«Slots» → «Audit» → «Slots selective audit»**.

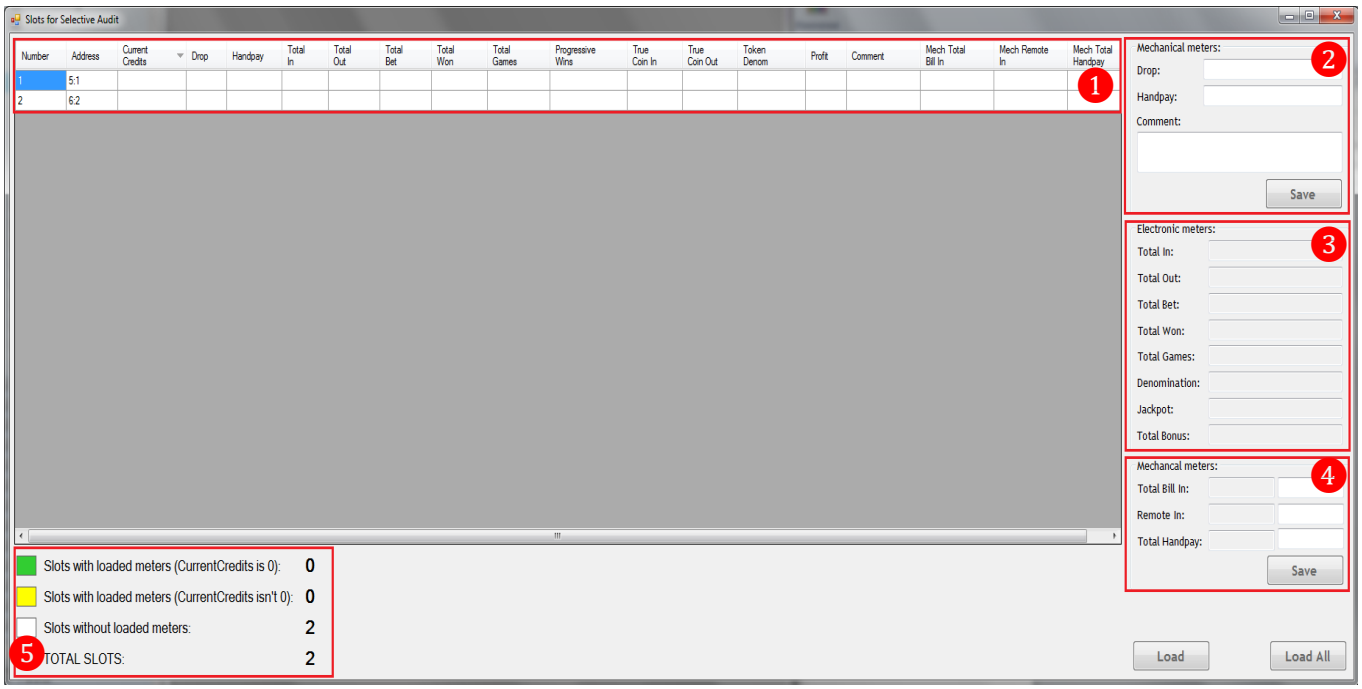
2. В открывшемся окне нажать кнопку **«Start»** для начала процедуры выборочного аудита.



3. Затем нажать кнопку **«Slots»** для открытия формы проведения выборочного аудита.



4. Откроется форма «**Slot for Selective Audit**»:



Данная форма содержит следующие элементы:

1) Список игровых аппаратов зала/клуба, включающий данные по ним:

- Номер аппарата.
- Адрес аппарата.
- Current Credits – ячейка для отображения текущего значения кредитов на аппарате.
- Drop, Handpay - ячейки для отображения значений механических счётчиков.
- Total In, Total Out, Total Bet, Total Won, Total Games, Progressive Wins, True Coin In, True Coin Out, Token Denom - ячейки для отображения значений электронных счётчиков.
- Доход аппарата.
- Комментарий к аппарату (вводится справа в поле **«Comment»** при необходимости).
- Total Bill In, Remote In, Total Handpay - ячейки для отображения значений механических счётчиков, используемых для формирования отчёта SIZ Report.

2) Поля для ввода значений механических счётчиков аппарата Drop и Handpay. Заполняются при желании, так как на доходность аппаратов не влияют, только для статистики.

3) Поля для отображения загруженных значений электронных счётчиков аппарата (Total In, Total Out, Total Bet, Total Won, Total Games, Denomination, Jackpot, Total Bonus).

4) Поля для отображения загруженных значений механических счётчиков аппарата (Total Bill In, Remote In, Total Handpay) с редактируемыми полями для их корректировки.

5) Строки состояния текущей процедуры выборочного аудита с описанием условных обозначений в списке ИА:

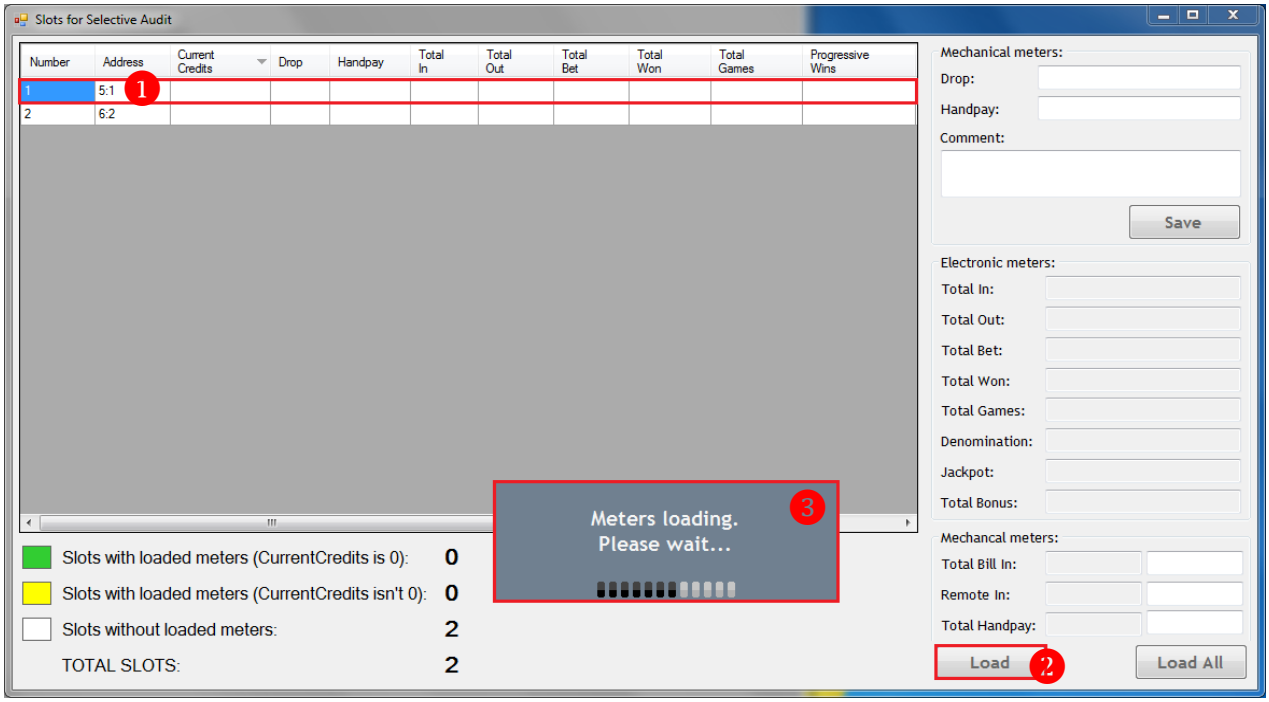
Slots with loaded meters (CurrentCredits is 0) – аппараты с загруженными значениями счётчиков без кредитов.

Slots with loaded meters (CurrentCredits isn`t 0) – аппараты с загруженными значениями счётчиков с кредитами.

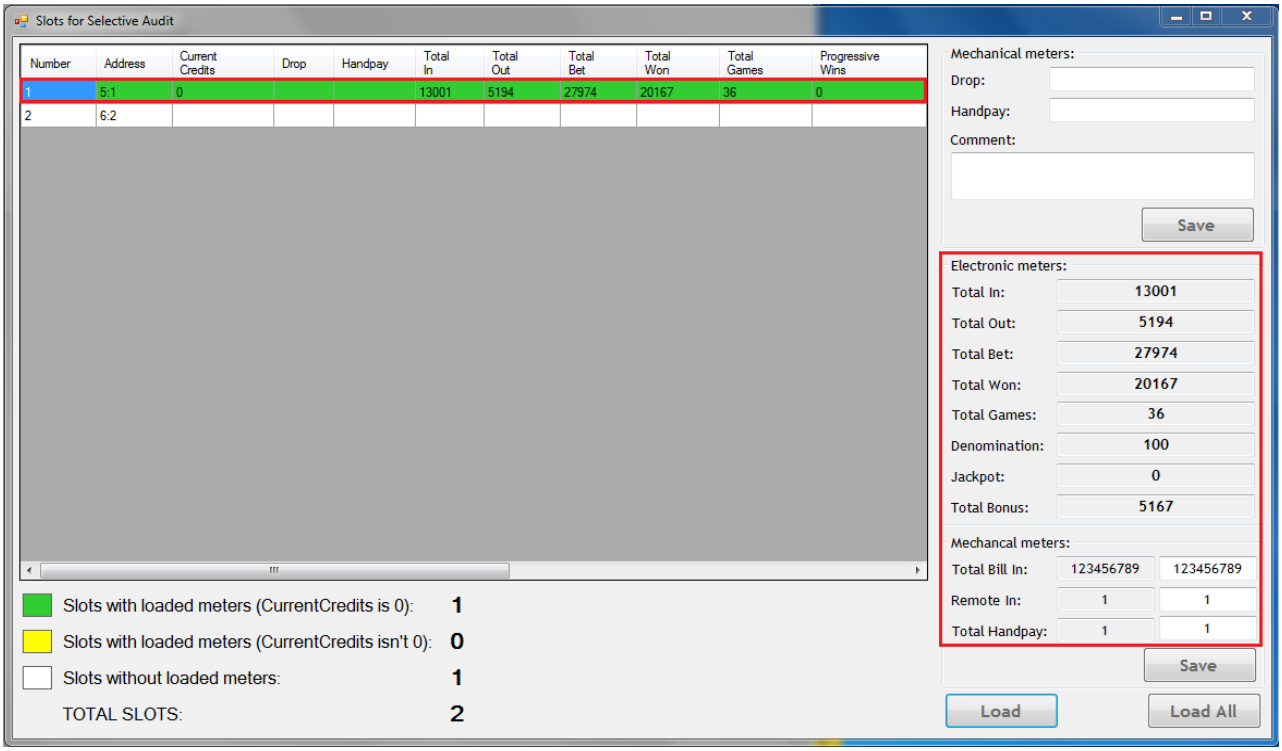
Slots without loaded meters – аппараты без загруженных значений счётчиков.

TOTAL SLOTS – всего игровых аппаратов в зале/клубе.

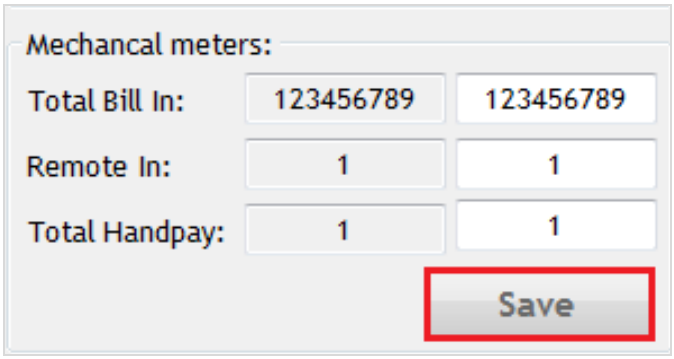
На данном этапе необходимо выбрать в списке нужный аппарат (нажатием левой кнопкой мыши на любую ячейку строки) и нажать кнопку **«Load»**, после чего начнётся загрузка значений его счётчиков.



5. По окончании загрузки значения электронных, а также механических счётчиков (Total Bill In, Remote In, Total Handpay) отобразятся в таблице и на форме справа. Также будет рассчитана доходность аппарата (колонка **«Profit»**).



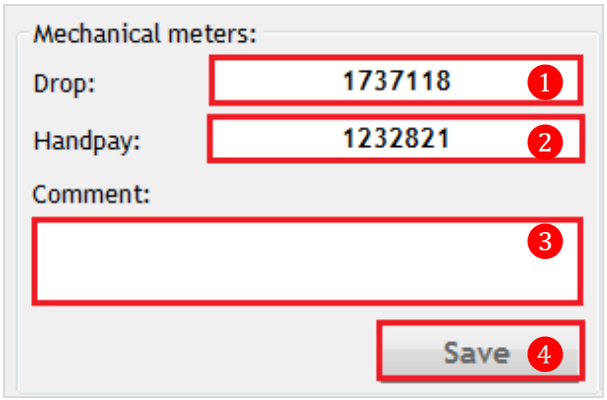
6. После того, как значения счётчиков **Total Bill In**, **Remote In**, **Total Handpay** загружены в систему, сравните их со значениями на самом аппарате. Если эти значения совпадают, то необходимо нажать кнопку **«Save»**, чтобы их зафиксировать.



В случае если обнаружены какие-либо расхождения в значениях, то необходимо с помощью клавиатуры ввести в соответствующую строку верное значение счётчика и нажать кнопку **«Save»** для сохранения данных.



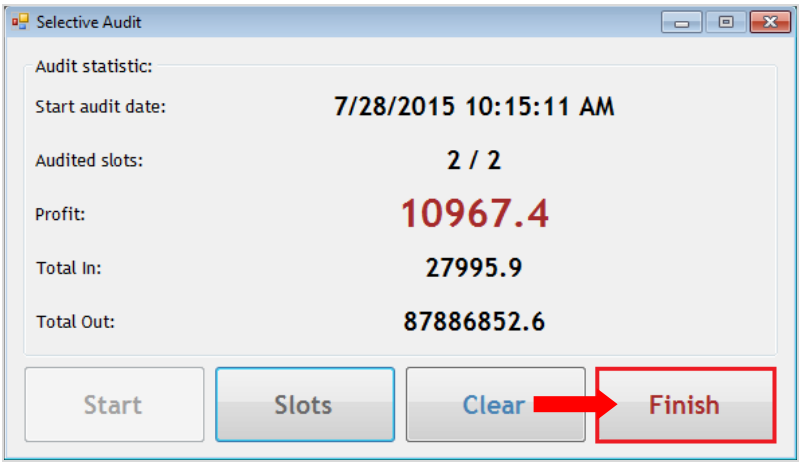
7. Далее, при необходимости, с помощью клавиатуры осуществляется ввод значений механических счетчиков аппарата **Drop** и **Handpay**. В строке **«Comment»** можно ввести какой-либо комментарий, примечание к данной процедуре, если необходимо. После ввода нажать кнопку **«Save»** для сохранения.



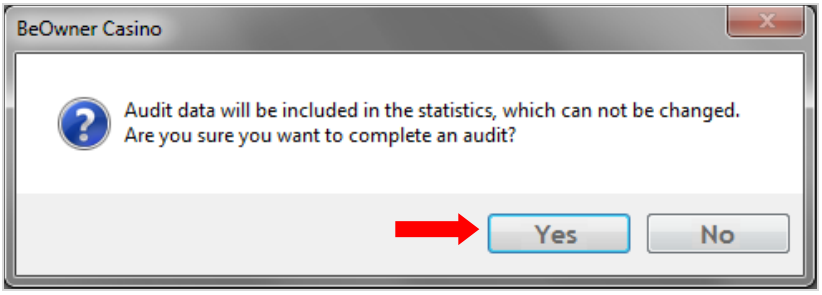
Таким образом, выполняется загрузка и ввод значений счётчиков по всем необходимым аппаратам.

8. По окончании загрузки/ввода значений счётчиков игровых аппаратов, необходимо закрыть форму проведения выборочного аудита, нажав на кнопку .

9. После закрытия формы слотов на форме **«Selective Audit»** отобразятся результаты проведённого аудита (дата и время, количество аппаратов, доход). Для завершения аудита и сохранения результатов необходимо нажать кнопку **«Finish»**.



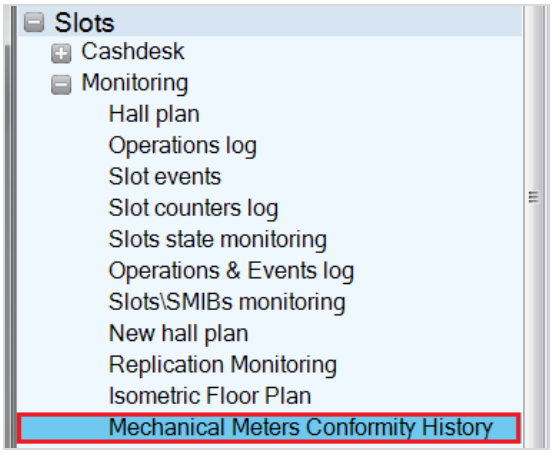
10. Далее для подтверждения завершения процедуры аудита, нажать в открывшемся диалоговом окне кнопку **«Yes»**.



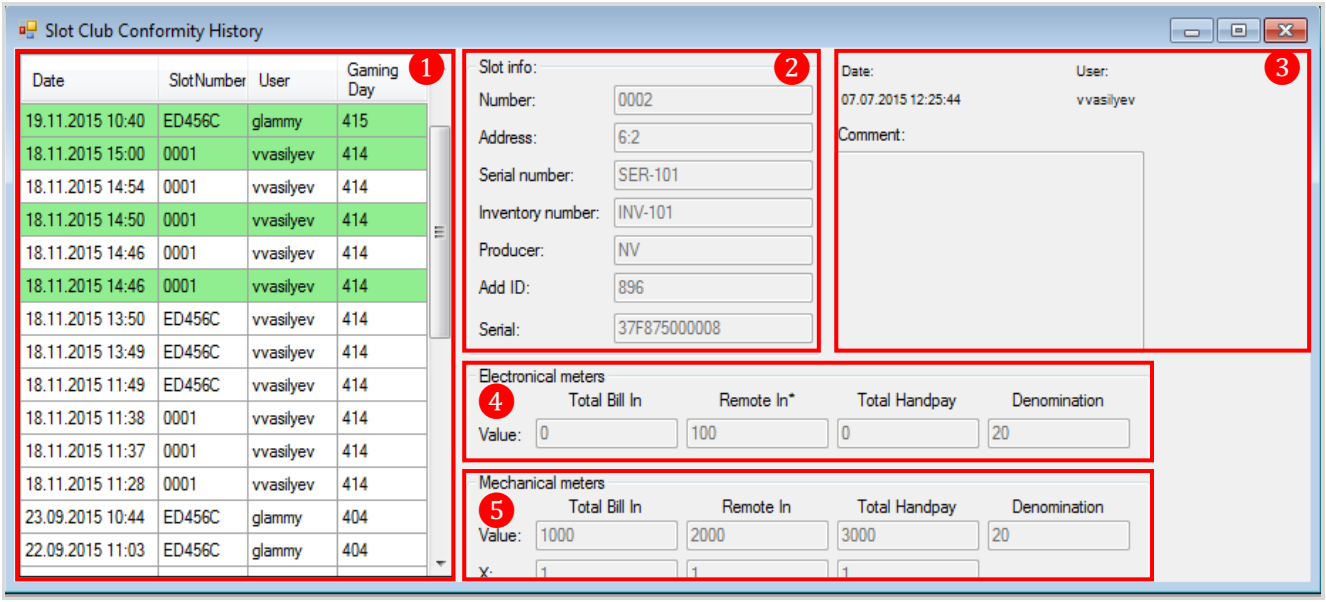
После нажатия кнопки показатели счётчиков будут считаться зафиксированными. После закрытия игрового дня финансовый отчёт SIZ Report (**«Slots»** → **«Reports»** → **«SIZ Report»**) и прочие отчёты по игровым аппаратам зала/клуба за данный игровой день будут доступны для просмотра и экпорта.

7.8.9 Мониторинг введения соответствий механических счётчиков ИА.

Для проведения мониторинга введения соответствий механических счётчиков всех игровых аппаратов и электронных рулеток клуба необходимо в главном меню системы выбрать **«Slots» → «Monitoring» → «Mechanical Meters Conformity History»**.



Откроется форма **«Slot Club Conformity History»**:



Данная форма содержит следующие элементы:

1. Список игровых аппаратов/постов рулеток/слот-мастера клуба, по которым был выполнен ввод соответствий механических счётчиков в разрезе по датам.

- **Date** – дата и время ввода соответствий механических счётчиков ИА.
- **Slot Number** – номер ИА/поста рулетки/слот-мастера рулетки.
- **User** – логин пользователя, выполнившего ввод соответствий механических счётчиков ИА.
- **Gaming Day** – порядковый номер игрового дня.

- Если в списке процедур строка имеет **белый фон** – значит, были загружены и введены **новые** соответствия счётчиков слот-мастера. В SIZ Report **новые** соответствия счётчиков записываются **в новой строке**.

- Если в списке процедур строка имеет **зелёный фон** – значит, соответствия счётчиков слот-мастера были **отредактированы**. В SIZ Report **отредактированные** соответствия счётчиков **перезаписываются** без добавления новой строки.

2. Данные об игровом аппарате.

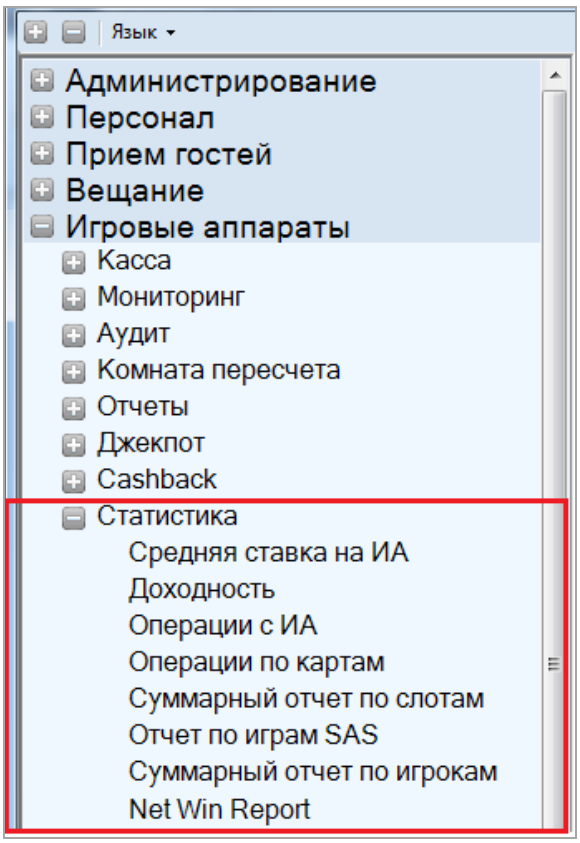
3. Комментарий по аппарату, введённый указанным пользователем.

4. Значения счётчиков **Total Bill In**, **Remote In***, **Total Handpay** и **деноминация**, полученные по протоколу SAS.

5. Значения счётчиков **Total Bill In**, **Remote In**, **Total Handpay**, **деноминация** и **мультипликаторы**, введённые указанным пользователем.

7.9 Статистика.

С помощью модуля Статистика (**«Игровые аппараты» → «Статистика»**) система «SlotLogic» позволяет пользователю получать статистическую информацию, необходимую для планирования и управления работой клуба. Полученные объективные данные помогут контролировать уровень доходности и развиваться в правильном направлении.



Модуль Статистика обеспечивает следующее:

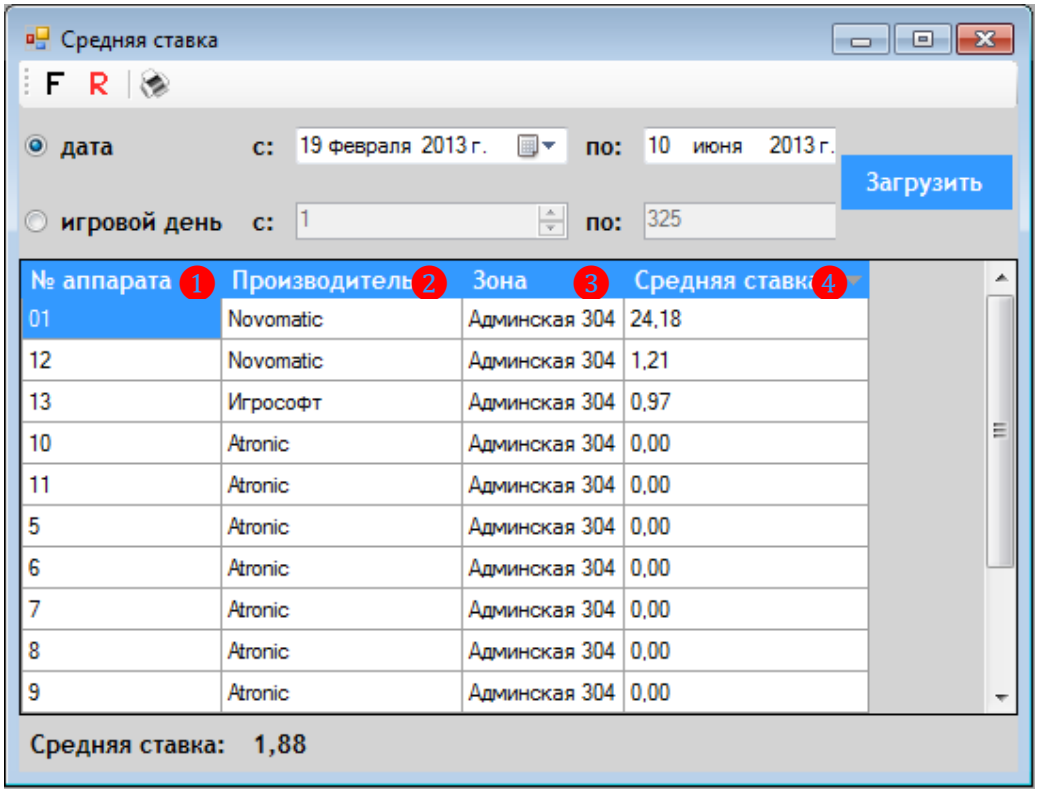
- Анализ доходности игровых аппаратов (средняя ставка, доходность, операции).
- Анализ операций по картам игроков.
- Просмотр суммарного отчёта по аппаратам.
- Просмотр суммарного отчёта по игрокам.
- Просмотр отчёта по прибыли клуба.

Рассмотрим подробнее функционал данного модуля в следующих пунктах текущего подраздела.

7.9.1 Средняя ставка на игровых аппаратах.

В отчёте **«Средняя ставка»** содержится информация о средней величине ставок, сделанных игроками на каждом аппарате.

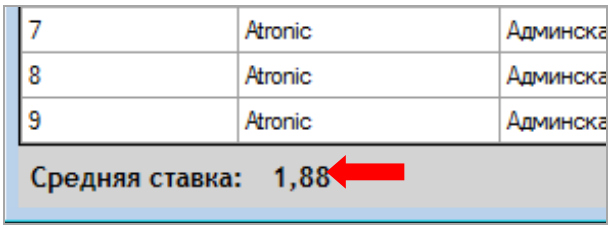
Для просмотра данных необходимо в главном меню системы выбрать «**Игровые аппараты» → «Статистика» → «Средняя ставка на ИА»**.



В таблице формы содержатся следующие данные:

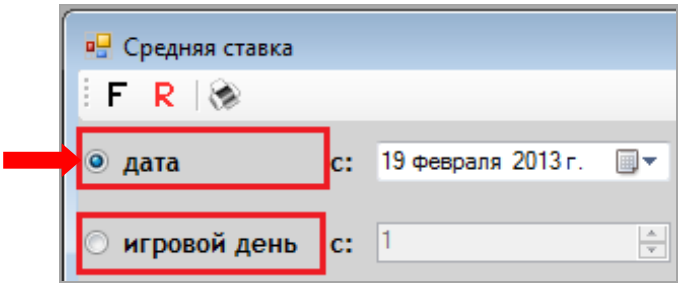
1. № игрового аппарата.
2. Название производителя аппарата.
3. Зона размещения аппарата в клубе.
4. Величина средней ставки на аппарате (в местной валюте) за период.

В нижней части формы отображается величина средней ставки по клубу.

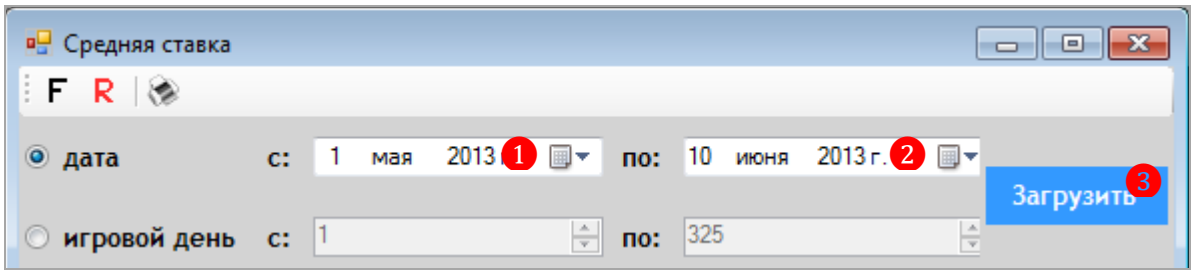


Средняя ставка по клубу = Сумма средних ставок по всем аппаратам / Количество аппаратов.

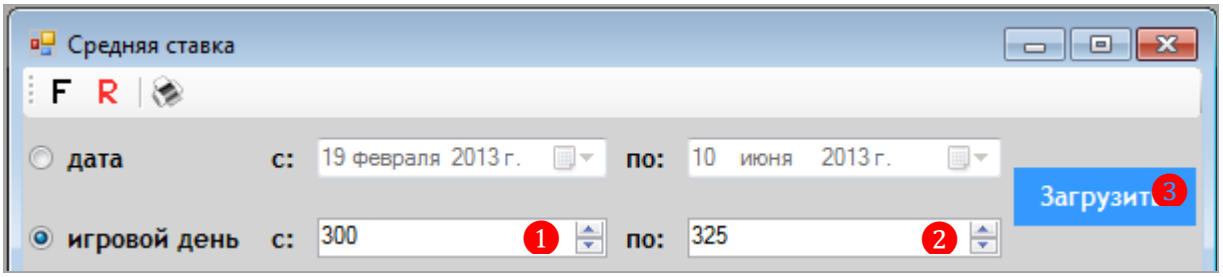
По умолчанию в отчёт загружаются данные за период, начиная с первого игрового дня по текущий игровой день. В случае если Вам требуются данные за другой период, то необходимо воспользоваться фильтрами в верхней части формы. Период может быть задан **по календарным датам** или **по игровым дням**. Чтобы выбрать тип периода, необходимо установить метку в соответствующей строке: **«Дата»** или **«Игровой день»**.



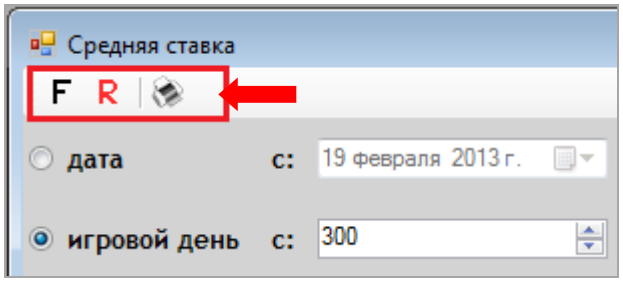
- Если отчёт будет формироваться **по календарным датам**, то в полях **«с»** и **«по»** с помощью календаря выбираются начальная и конечная даты периода. После того, как период задан, необходимо нажать на кнопку Загрузить.



- Если отчёт будет формироваться **по игровым дням**, то в полях **«с»** и **«по»** с помощью клавиатуры или кнопок задаются начальный и конечный игровые дни периода. После того, как период задан, необходимо нажать на кнопку Загрузить.



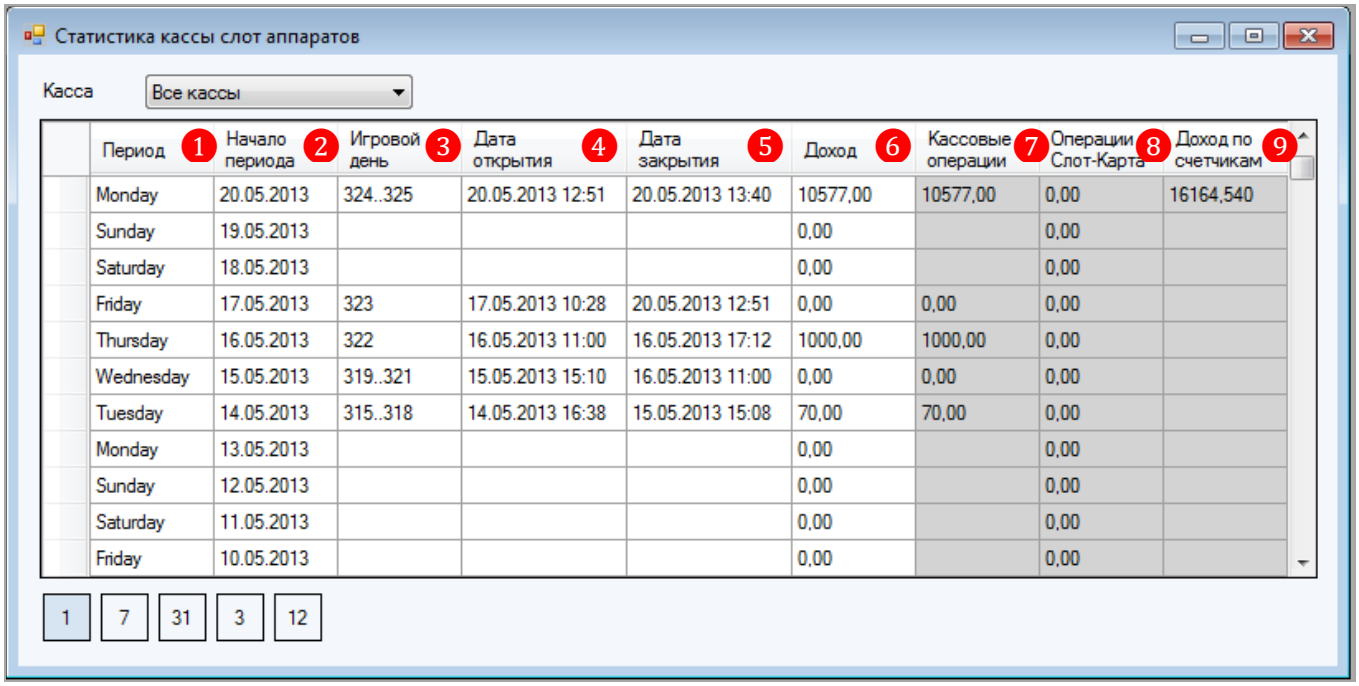
Обращаем внимание, что в данной форме действует стандартная система фильтрации, поиска и печати данных:



7.9.2 Доходность.

В отчёте **«Статистика кассы слот аппаратов»** содержится информация о доходности клуба в разрезе по кассам с детализацией по операциям.

Для просмотра данных необходимо в главном меню системы выбрать «**Игровые аппараты» → «Статистика» → «Доходность»**.

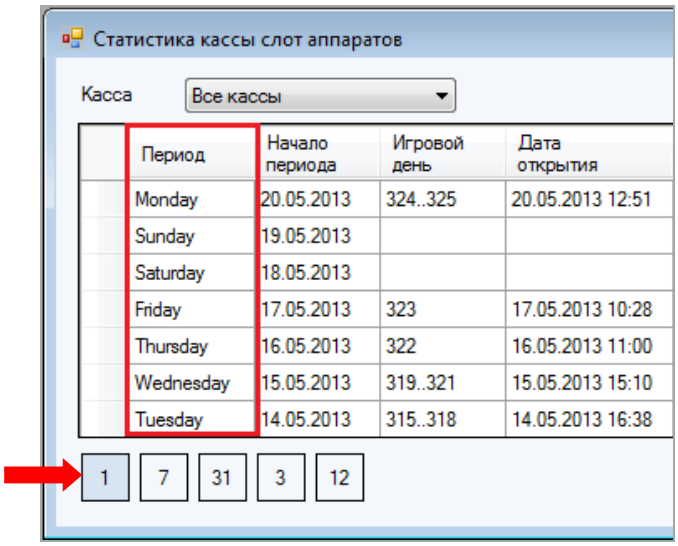


В таблице формы содержатся следующие данные:

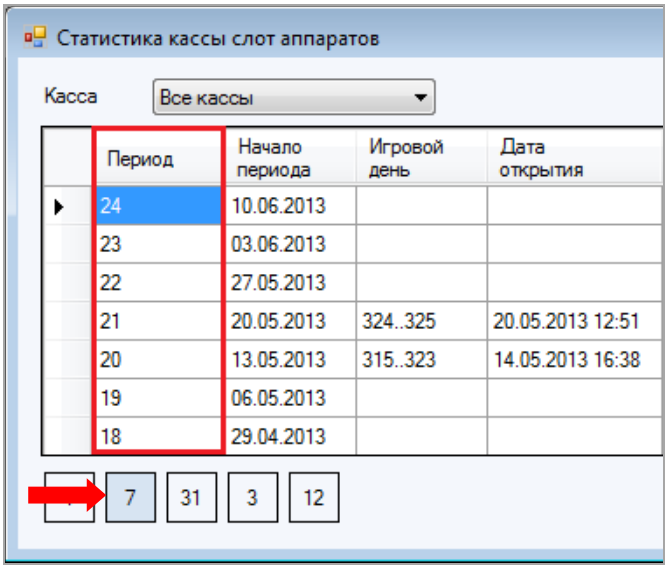
1. Период группировки данных (дни, недели, месяц, квартал, год)
2. Дата начала периода.
3. Номер игрового дня.
4. Дата и время открытия игрового дня.
5. Дата и время закрытия игрового дня.
6. Сумма дохода.
7. Сумма кассовых операций.
8. Сумма операций **«Слот → Карта»** (зачисление денег с аппарата на карту / с карты на аппарат).
9. Сумма дохода, рассчитанная по счётчикам аппаратов.

Представленные в таблице данные можно сгруппировать следующим образом:

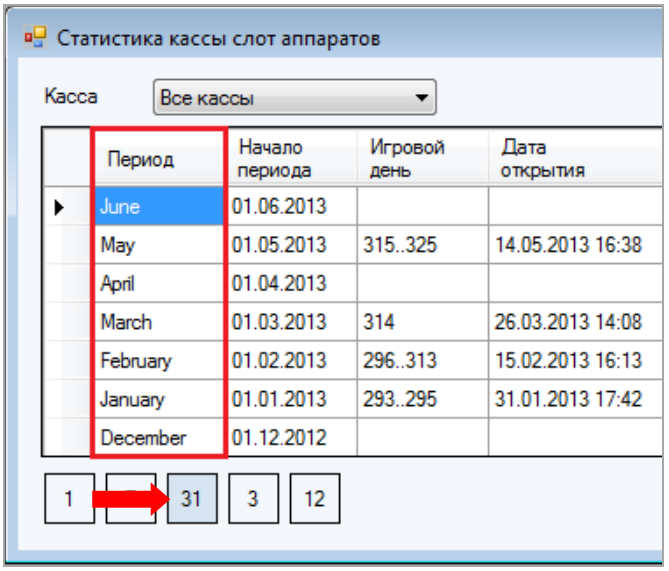
✓ По **дням**, нажав на кнопку [1].



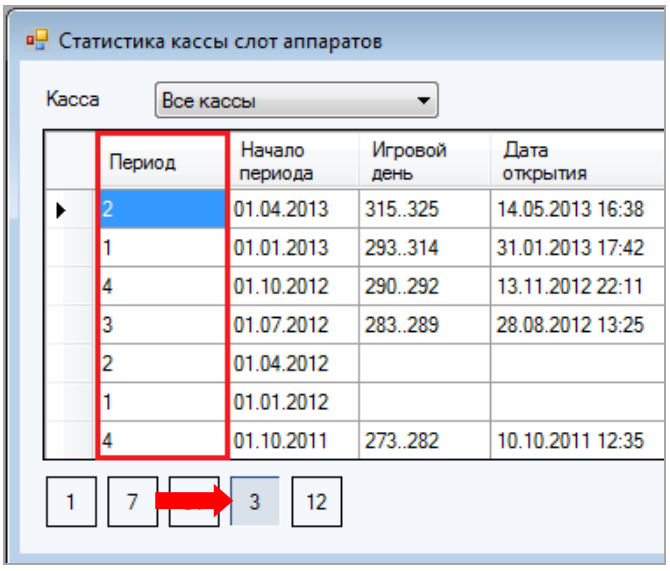
✓ По **неделям**, нажав на кнопку [7].



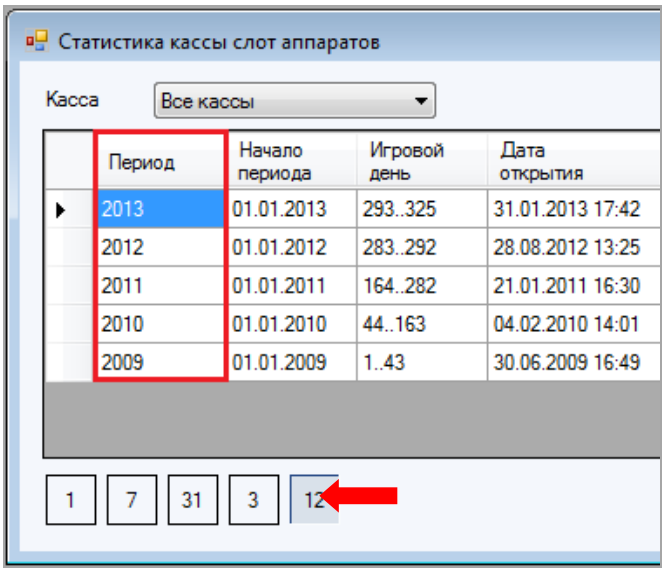
✓ По **месяцам**, нажав на кнопку [31].



✓ По **кварталам**, нажав на кнопку [3].

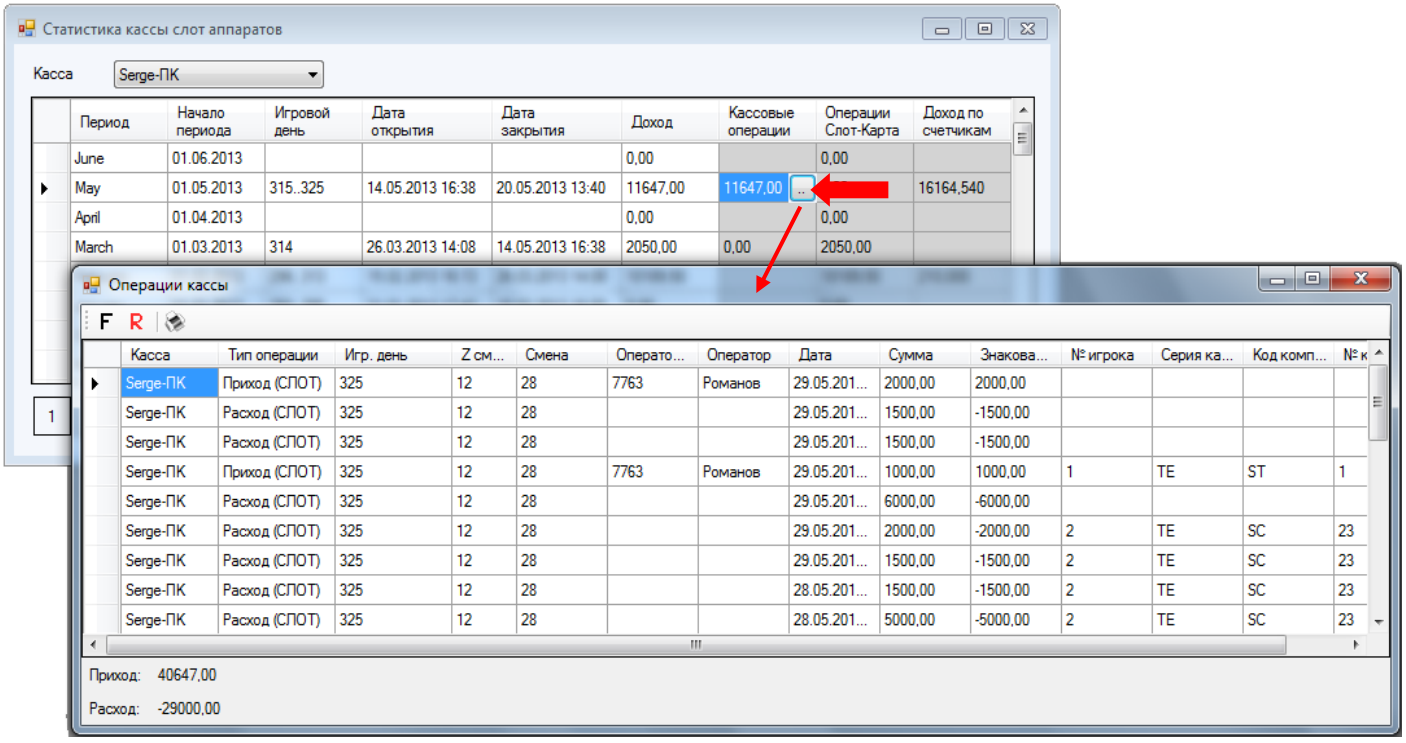


✓ По **годам**, нажав на кнопку [12].

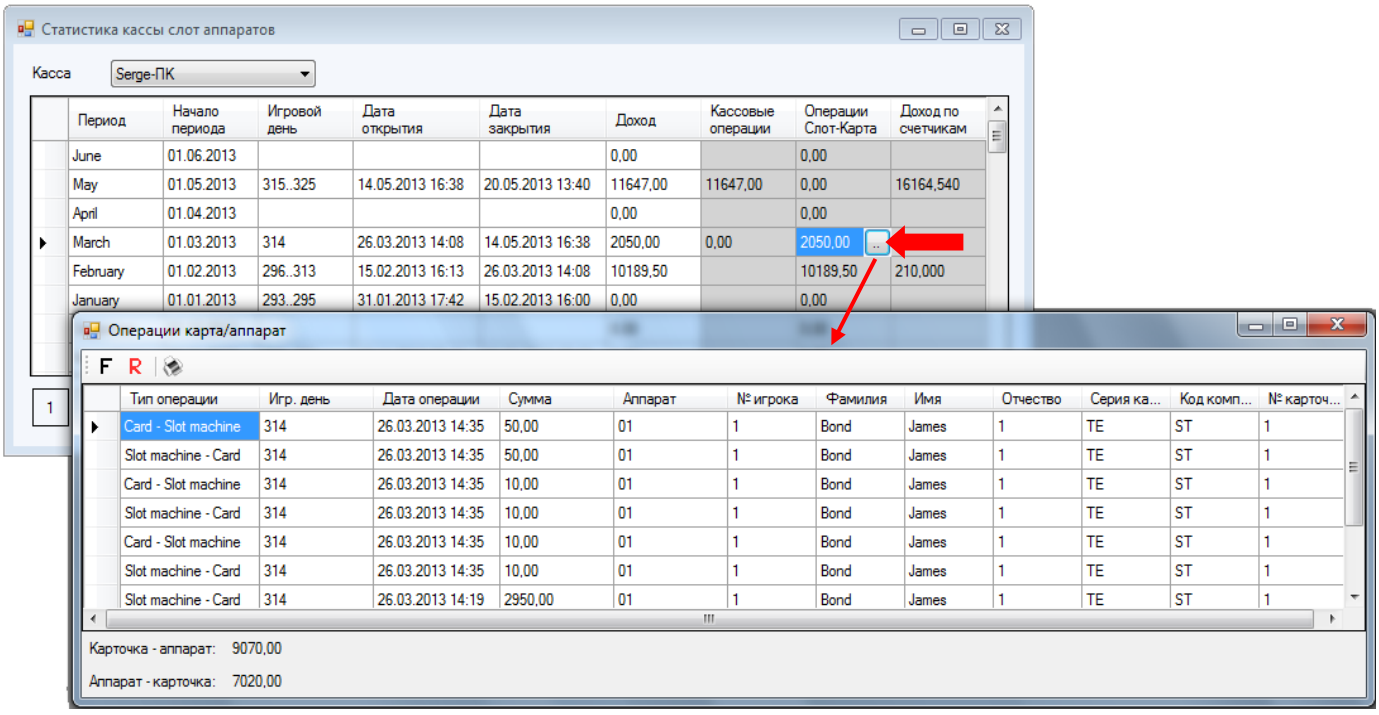


Данные в серых колонках можно детализировать. Для этого необходимо нажатием левой кнопкой мыши выбрать ячейку, после этого появится кнопка , при нажатии на которую откроется форма с детализацией:

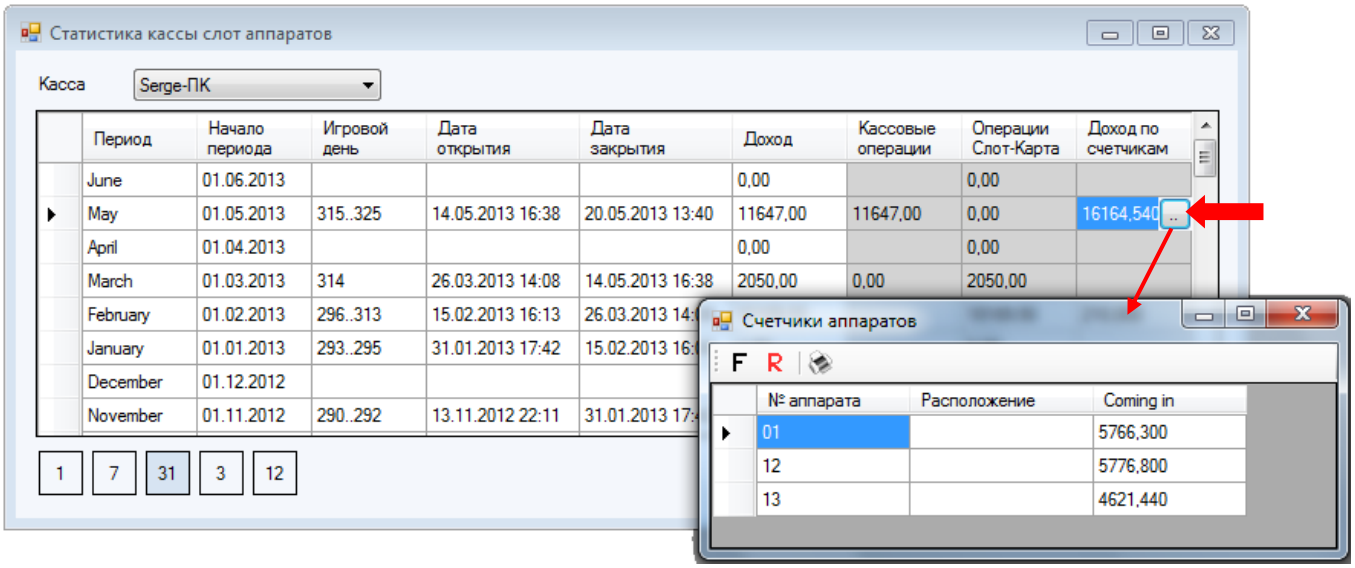
- Ячейки **«Кассовые операции»** детализируются по кассовым операциям, которые входят в группу, сформированную по выбранному периоду.



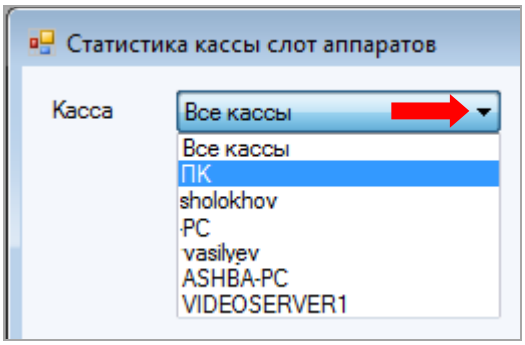
- Ячейки **«Операций Слот → Карта»** детализируются по операциям зачисления денег с аппарата на карту / с карты на аппарат, которые входят в группу, сформированную по выбранному периоду.



- Ячейки **«Доход по счётчикам»** детализируются по аппаратам, которые входят в группу, сформированную по выбранному периоду.



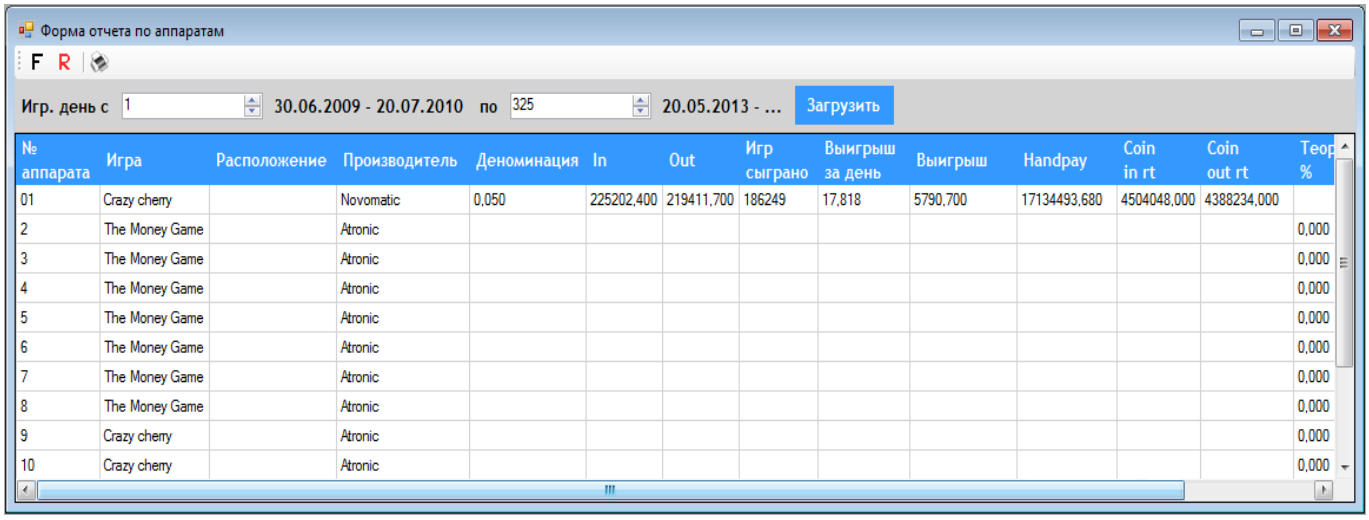
По умолчанию в отчёт загружаются данные по всем кассам клуба. В случае если Вам требуются данные по конкретной кассе, то необходимо в верхней части формы в строке **«Касса»** из выпадающего списка выбрать нужную кассу. После этого таблица обновится, и в ней будут отображаться только данные по выбранной кассе.



7.9.3 Операции с игровыми аппаратами.

В отчёте по операциям с игровыми аппаратами содержится информация о доходности клуба в разрезе по операциям, совершаемым с игровыми аппаратами.

Для просмотра данных необходимо в главном меню системы выбрать «**Игровые аппараты**» → «**Статистика**» → «**Операции с ИА**».



№ аппарата	Игра	Расположение	Производитель	Деноминация	In	Out	Игр сыграно	Выигрыш за день	Выигрыш	Handpay	Coin in rt	Coin out rt	Теор %
01	Crazy cherry		Novomatic	0,050	225202,400	219411,700	186249	17,818	5790,700	17134493,680	4504048,000	4388234,000	
2	The Money Game		Atronic										0,000
3	The Money Game		Atronic										0,000
4	The Money Game		Atronic										0,000
5	The Money Game		Atronic										0,000
6	The Money Game		Atronic										0,000
7	The Money Game		Atronic										0,000
8	The Money Game		Atronic										0,000
9	Crazy cherry		Atronic										0,000
10	Crazy cherry		Atronic										0,000

В таблице формы содержатся следующие данные:

1. № игрового аппарата.

2. Название игры /пакета игр на аппарате.

3. Расположение.

4. Производитель аппарата.

5. Деноминация, установленная на аппарате.

6. In - разность значений счетчика **CoinIn** на конец и начало периода с учетом деноминации, то есть: **CoinIn** (на конец) - **CoinIn** (на начало).

7. Out - разность значений счетчика **CoinOut** на конец и начало периода с учетом деноминации, то есть: **CoinOut** (на конец) - **CoinOu**t (на начало).

8. Общее количество игр, сыгранных на аппарате.

9. Средняя сумма выигрыша на аппарате за день.

10. Общая сумма выигрыша на аппарате.

11. Общая сумма операций handpay, выполненных на аппарате за период.

12. Coin in rt – значение счетчика **CoinIn** на конец периода.

13. Coin out rt – значение счетчика **CoinOut** на конец периода.

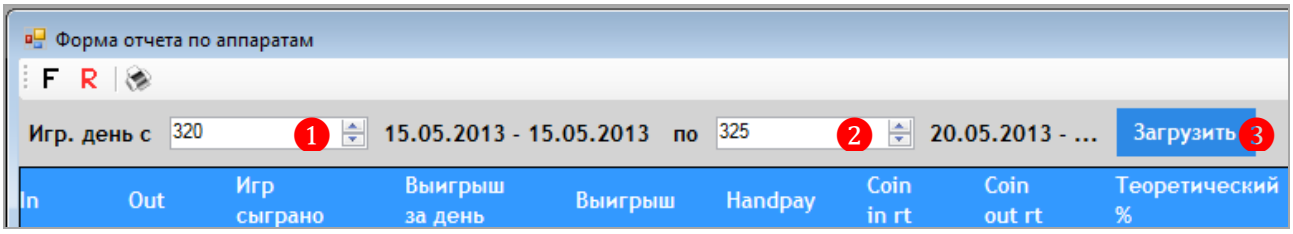
14. Теоретический % - процент отдачи аппарата (загружается из карточки аппарата – поле **«% отдачи»**).

15. Реальный % за период - реальный процент отдачи аппарата за период, рассчитывается как: ((CoinOut[на конец] - CoinOut[на начало]) * деноминацию аппарата [на конец периода]) / ((CoinIn[на конец] - CoinIn[на начало]) * деноминацию аппарата [на конец периода]) * 100.

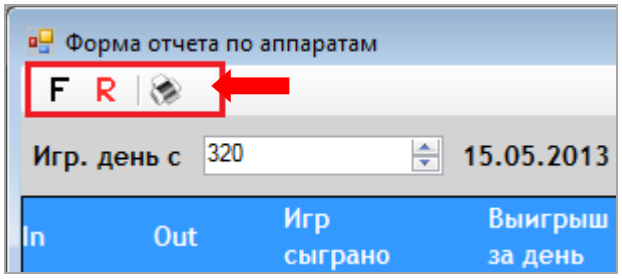
16. Реальный % - реальный процент отдачи аппарата, рассчитывается как: CoinOut[на конец] / CoinIn[на конец] * 100.

По умолчанию в таблицу загружаются данные за период, начиная с первого игрового дня по текущий игровой день. В случае если Вам требуются данные за другой период, то необходимо в верхней части формы в строке **«Игровой день с:»** с помощью клавиатуры или

кнопок  указать начальный игровой день периода, а в строке **«Игровой день по:»** - конечный игровой день периода и нажать на кнопку Загрузить.



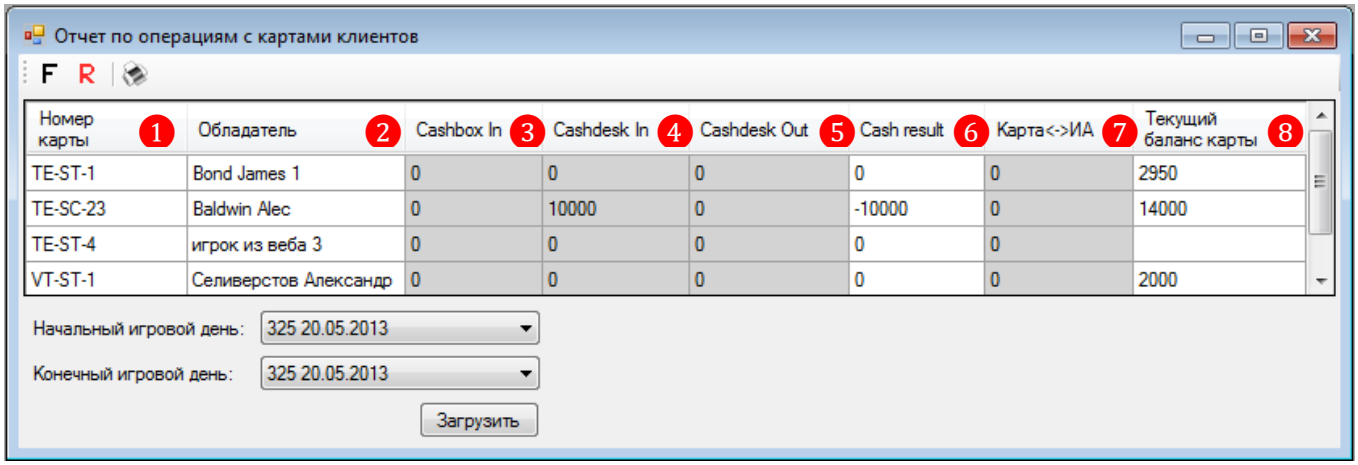
Также в данном отчёте действует стандартная система фильтрации, поиска и печати данных:



7.9.4 Операции по бонусным картам.

В отчёте по операциям с картами клиентов содержится информация по операциям, совершаемым с бонусными картами игроков.

Для просмотра данных необходимо в главном меню системы выбрать «**Игровые аппараты» → «Статистика» → «Операции по картам»**.



В таблице формы содержатся следующие данные:

1. Номер карты клиента.

2. Фамилия и имя обладателя карты.

3. Cashbox In – сумма операций по зачислению игроком денег на аппарат через купюроприемник.

4. Cashdesk In – сумма операций по зачислению игроком денег на аппарат через кассу.

5. Cashdesk Out – сумма операций по списанию игроком денег через кассу.

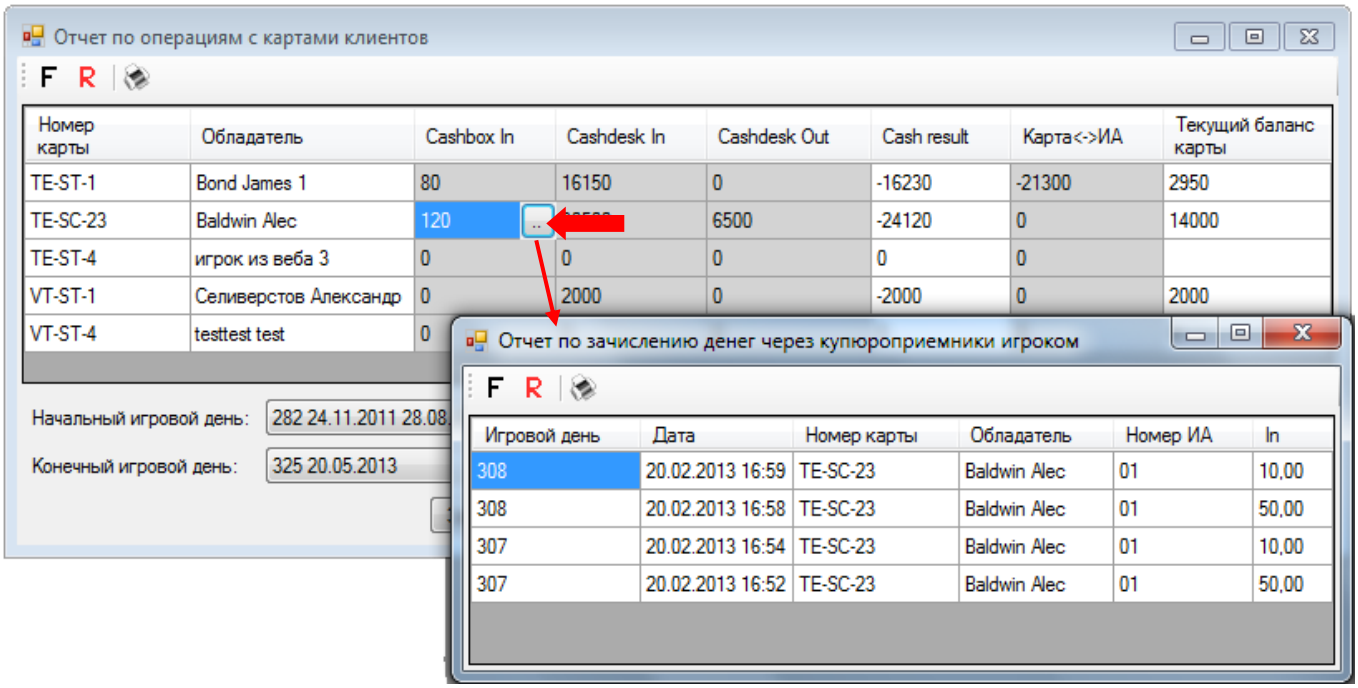
6. Cash result – итоговая сумма по операциям (Cash result = Cashdesk Out - Cashdesk In - Cashbox In).

7. Карта <-> ИА – активность карты, которая рассчитывается следующим образом: Сумма всех Out'ов с аппарата на карту - Сумма всех In'ов с карты на аппарат.

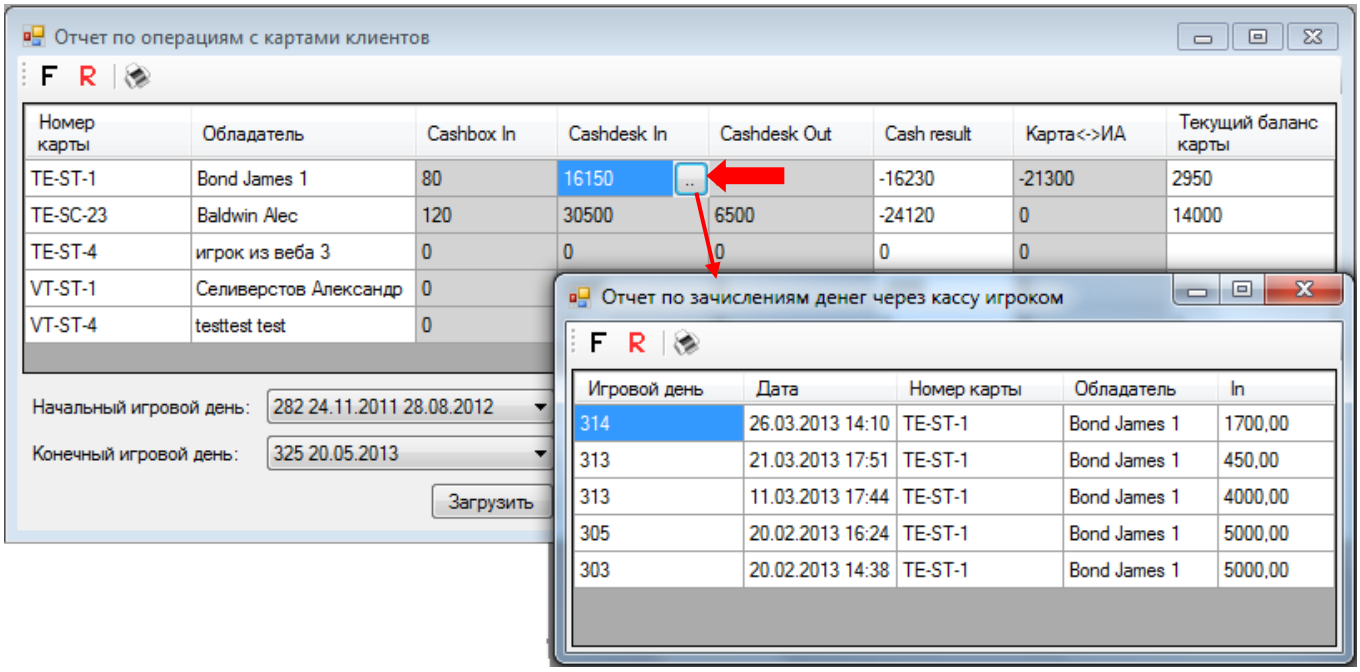
8. Текущий баланс карты.

Данные в серых колонках можно детализировать. Для этого необходимо нажатием левой кнопкой мыши выбрать ячейку, после этого появится кнопка , при нажатии на которую откроется форма с детализацией:

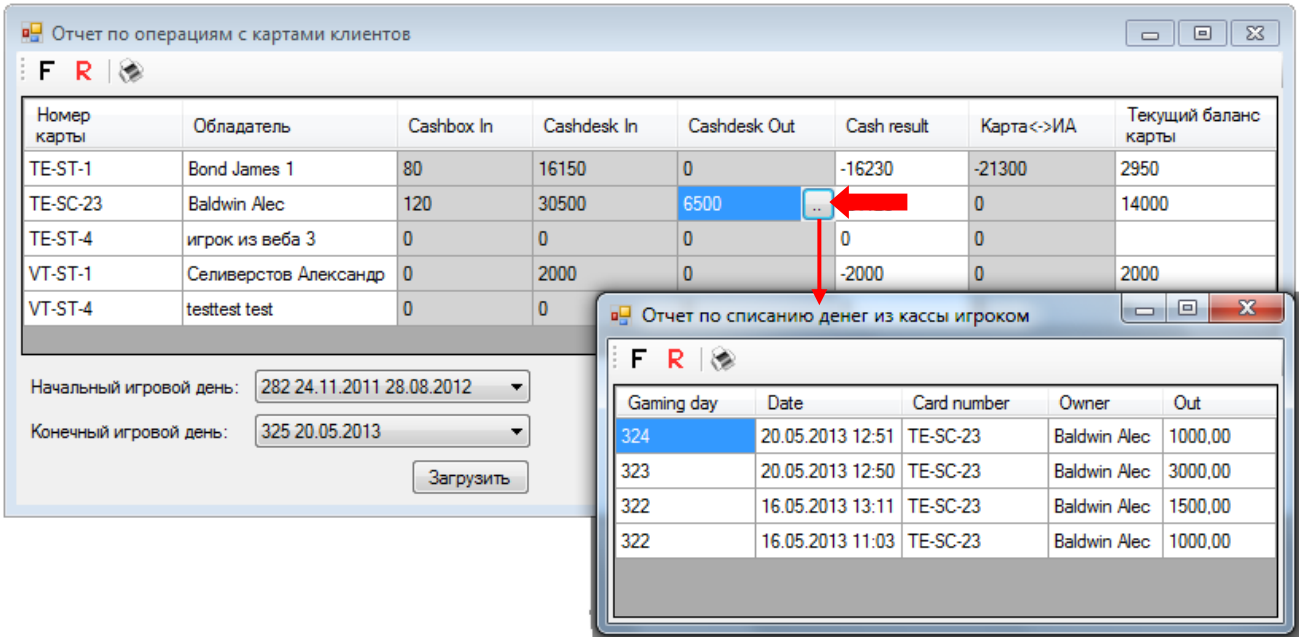
- Ячейки **«Cashbox In»** детализируются по операциям зачисления игроком денег на аппарат через купюроприемник, которые входят в выбранный период.



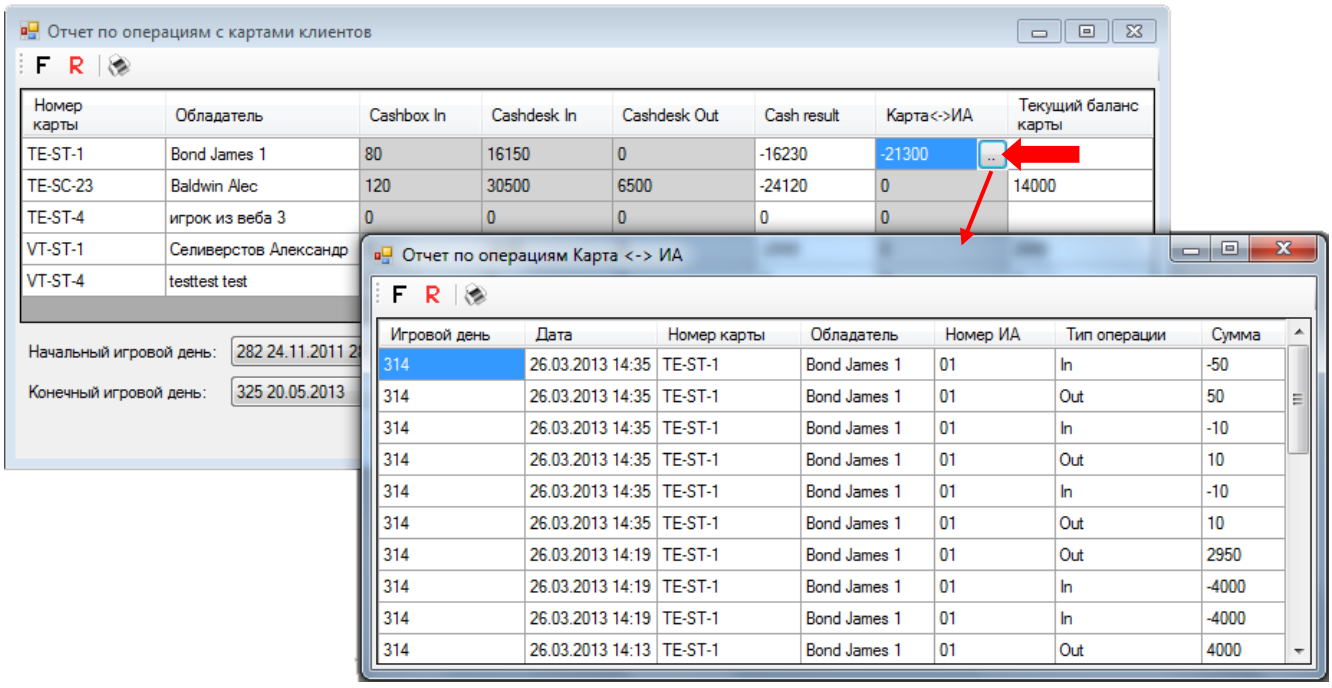
- Ячейки **«Cashdesk In»** детализируются по операциям зачисления игроком денег на аппарат через кассу, которые входят в выбранный период.



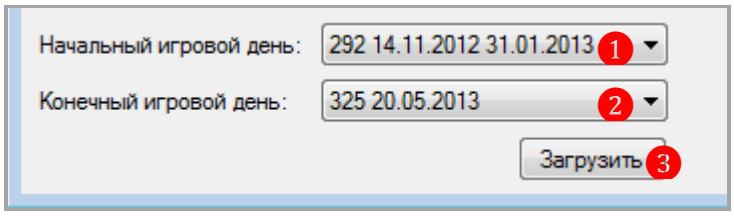
- Ячейки **«Cashdesk Out»** детализируются по операциям списания игроком денег через кассу, которые входят в выбранный период.



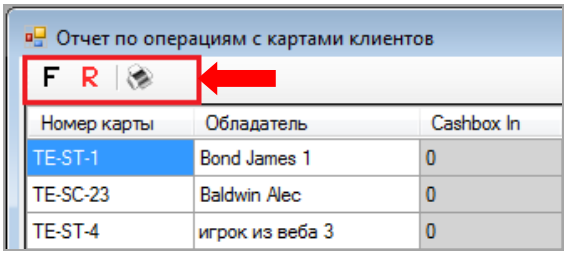
- Ячейки **«Карта <-> ИА»** детализируются по операциям «Карта → ИА» / «ИА → Карта», которые входят в выбранный период.



По умолчанию в отчёт по операциям загружаются данные за текущий игровой день. В случае если Вам требуются данные за другой период, то необходимо в нижней части формы в строке **«Начальный игровой день:»** из выпадающего списка выбрать начальный игровой день периода, а в строке **«Конечный игровой день:»** - конечный игровой день периода и нажать на кнопку Загрузить.



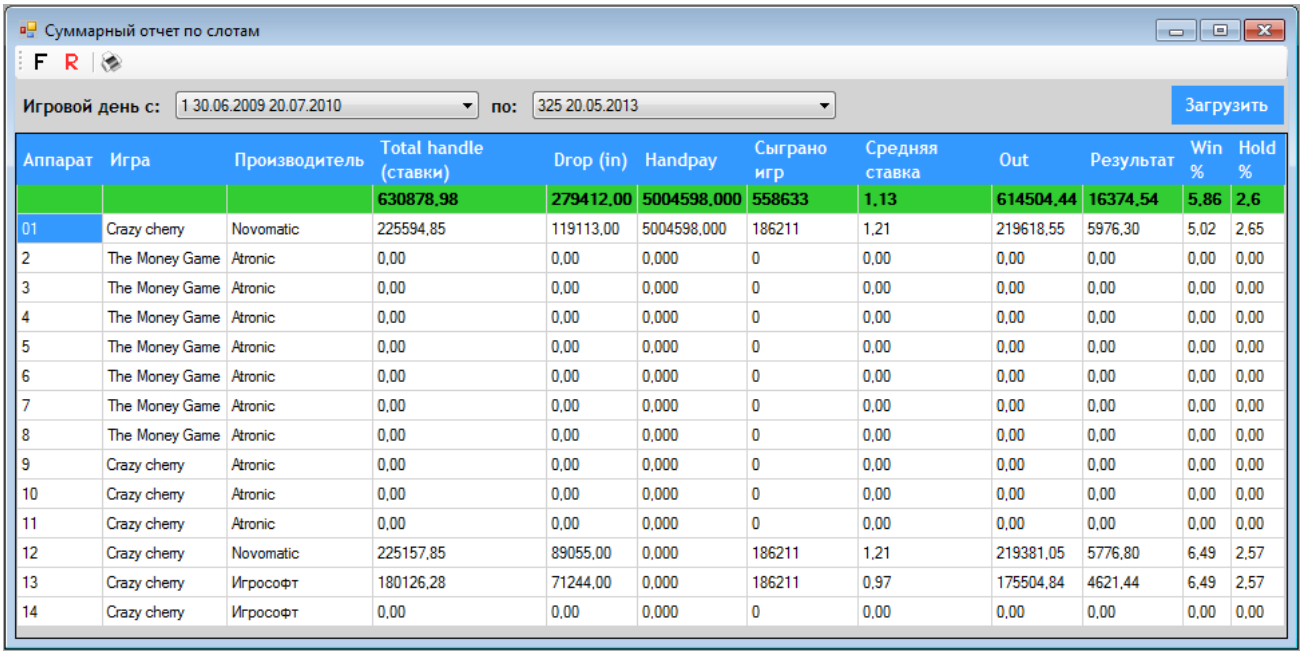
Обращаем внимание, что в данном отчёте действует стандартная система фильтрации, поиска и печати данных:



7.9.5 Суммарный отчёт по аппаратам.

В суммарном отчёте по аппаратам содержится финансовая статистика по игровым аппаратам клуба.

Для просмотра данных необходимо в главном меню системы выбрать «**Игровые аппараты**» → «**Статистика**» → «**Суммарный отчёт по слотам**».



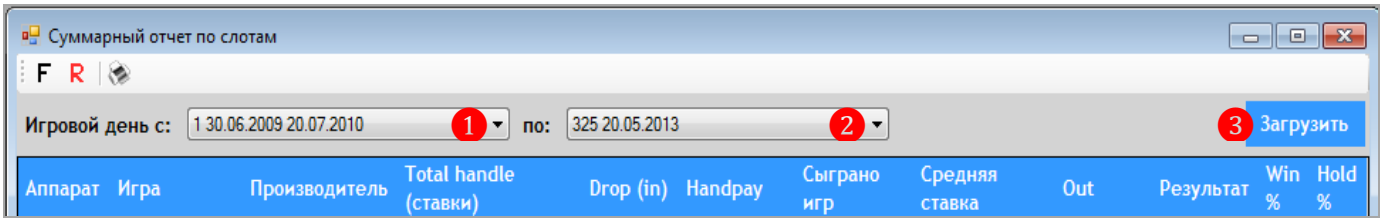
Аппарат	Игра	Производитель	Total handle (ставки)	Drop (in)	Handpay	Сыграно игр	Средняя ставка	Out	Результат	Win %	Hold %
			630878,98	279412,00	5004598,000	558633	1,13	614504,44	16374,54	5,86	2,6
01	Crazy cherry	Novomatic	225594,85	119113,00	5004598,000	186211	1,21	219618,55	5976,30	5,02	2,65
2	The Money Game	Atronic	0,00	0,00	0,000	0	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
3	The Money Game	Atronic	0,00	0,00	0,000	0	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
4	The Money Game	Atronic	0,00	0,00	0,000	0	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
5	The Money Game	Atronic	0,00	0,00	0,000	0	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
6	The Money Game	Atronic	0,00	0,00	0,000	0	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
7	The Money Game	Atronic	0,00	0,00	0,000	0	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
8	The Money Game	Atronic	0,00	0,00	0,000	0	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
9	Crazy cherry	Atronic	0,00	0,00	0,000	0	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
10	Crazy cherry	Atronic	0,00	0,00	0,000	0	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
11	Crazy cherry	Atronic	0,00	0,00	0,000	0	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
12	Crazy cherry	Novomatic	225157,85	89055,00	0,000	186211	1,21	219381,05	5776,80	6,49	2,57
13	Crazy cherry	Игрософт	180126,28	71244,00	0,000	186211	0,97	175504,84	4621,44	6,49	2,57
14	Crazy cherry	Игрософт	0,00	0,00	0,000	0	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00

В таблице формы содержатся следующие данные:

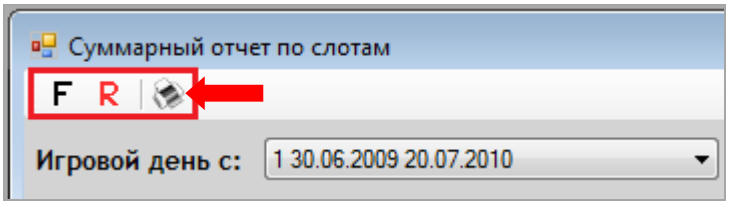
1. **Аппарат** - номер игрового аппарата.
2. **Игра –** название игры / набора игр на аппарате.
3. **Производитель аппарата**.
4. **Total handle** – общая сумма ставок за период.
5. **Drop In** – общая сумма денег, внесённая на аппарат через купюроприемник за период.
6. **Handpay** – общая сумма денег, снятая с аппарата и использованием ключа за период.
7. **Сыграно игр** – количество сыгранных игр на аппаратах за период.
8. **Средняя ставка** на аппарате за период.
9. **Out** - общая сумма денег, снятая с аппарата за период.
10. **Результат** - доход аппарата за период. Рассчитывается по формуле: **Total handle - Out**
11. **Win %** - процент удержания от внесенных через купюроприемник денег. Рассчитывается по формуле: **(Total handle - Out) * 100 / Drop In**
12. **Hold %** - процент удержания от сделанных ставок. Рассчитывается по формуле: **(Total handle - Out) * 100 / TotalHandle**

В верхней строке, выделенной зелёным цветом, отображаются итоговые суммы по колонкам.

По умолчанию в таблицу загружаются данные за период, начиная с первого игрового дня по текущий игровой день. В случае если Вам требуются данные за другой период, то необходимо в верхней части формы в строке **«Игровой день с:»** из выпадающего списка выбрать начальный игровой день периода, а в строке **«по:»** - конечный игровой день периода и нажать на кнопку Загрузить.



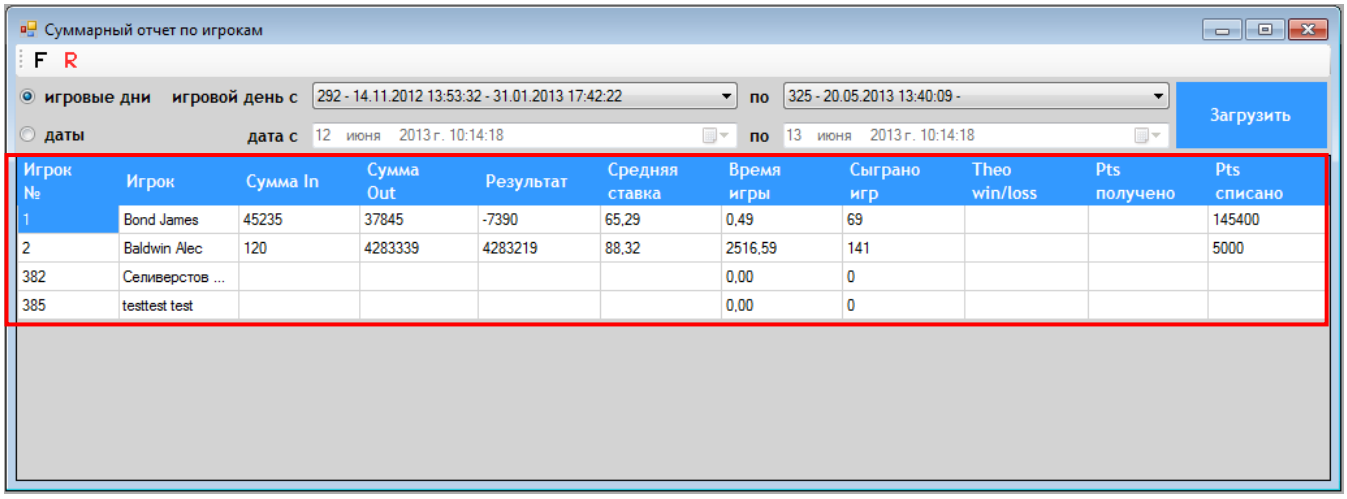
Также в данном отчёте действует стандартная система фильтрации, поиска и печати данных:



7.9.6 Суммарный отчёт по игрокам.

В суммарном отчёте по игрокам содержится информация по результатам игроков: общая сумма ставок, общая сумма выигрышей, величина средней ставки, время игры, полученные и списанные PTS.

Для просмотра данных необходимо в главном меню системы выбрать «**Игровые аппараты» → «Статистика» → «Суммарный отчёт по игрокам»**.



В таблице формы содержатся следующие данные:

1. Игрок № - номер игрока (соответствует номеру, указанному в столбце **«№»** в Обзорной форме игроков).

2. Игрок - фамилия и имя игрока.

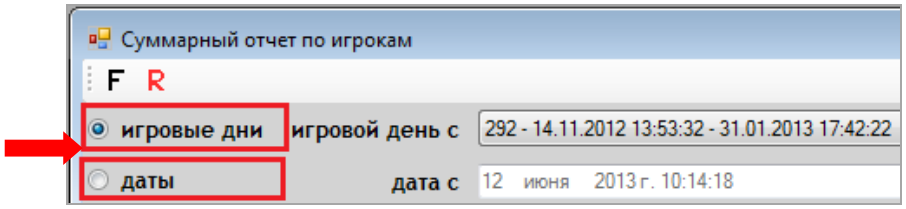
3. Сумма In – общая сумма денег, внесенная игроком на аппарат (через купюроприемник + перечисленная с карты) за период.

4. **Сумма Out** – общая сумма денег, снятая игроком с аппарата (сумма handpay + сумма, перечисленная с аппарата на карту) за период.
5. **Результат** – результат игрока за период (сумма Out – сумма In).
6. **Средняя ставка игрока за период**.
7. **Время игры** – суммарное время игры на аппаратах за период.
8. **Сыграно игр** – количество сыгранных игр на аппаратах за период.
9. **Theo win/loss** – теоретический выигрыш/проигрыш игрока за период, который рассчитывается по формуле:

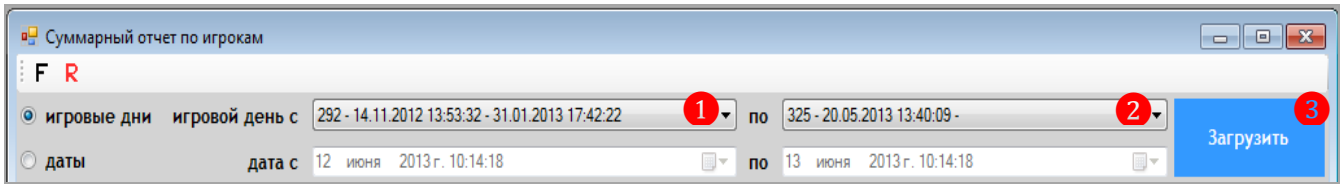
Theo win/loss = Средняя ставка * время игры * количество сыгранных игр * средний % отдачи аппаратов по залу

10. **PTS получено** – сумма начисленных игроку PTS за период.
11. **PTS списано** – сумма списанных игроком PTS за период.

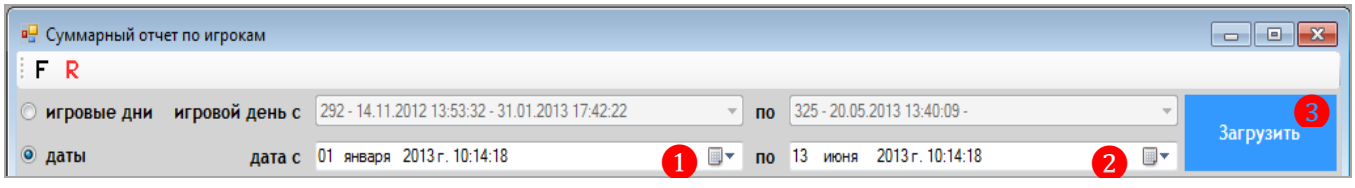
По умолчанию в отчёт загружаются данные за текущий игровой день. В случае если Вам требуются данные за другой период, то необходимо воспользоваться фильтрами в верхней части формы. Период может быть задан **по игровым дням** или **по календарным датам**. Чтобы выбрать тип периода, необходимо установить метку в соответствующей строке: **«Игровые дни»** или **«Даты»**.



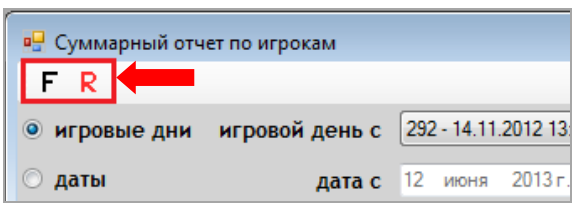
- Если отчёт будет формироваться **по игровым дням**, то в полях **«игровой день с»** и **«по»** из выпадающего списка выбираются начальный и конечный игровые дни периода. После того, как период задан, необходимо нажать на кнопку Загрузить.



- Если отчёт будет формироваться **по календарным датам**, то в полях **«дата с»** и **«по»** с помощью календаря выбираются начальная и конечная даты периода. После того, как период задан, необходимо нажать на кнопку Загрузить.



Обращаем внимание, что в данной форме действует стандартная система фильтрации и поиска данных:

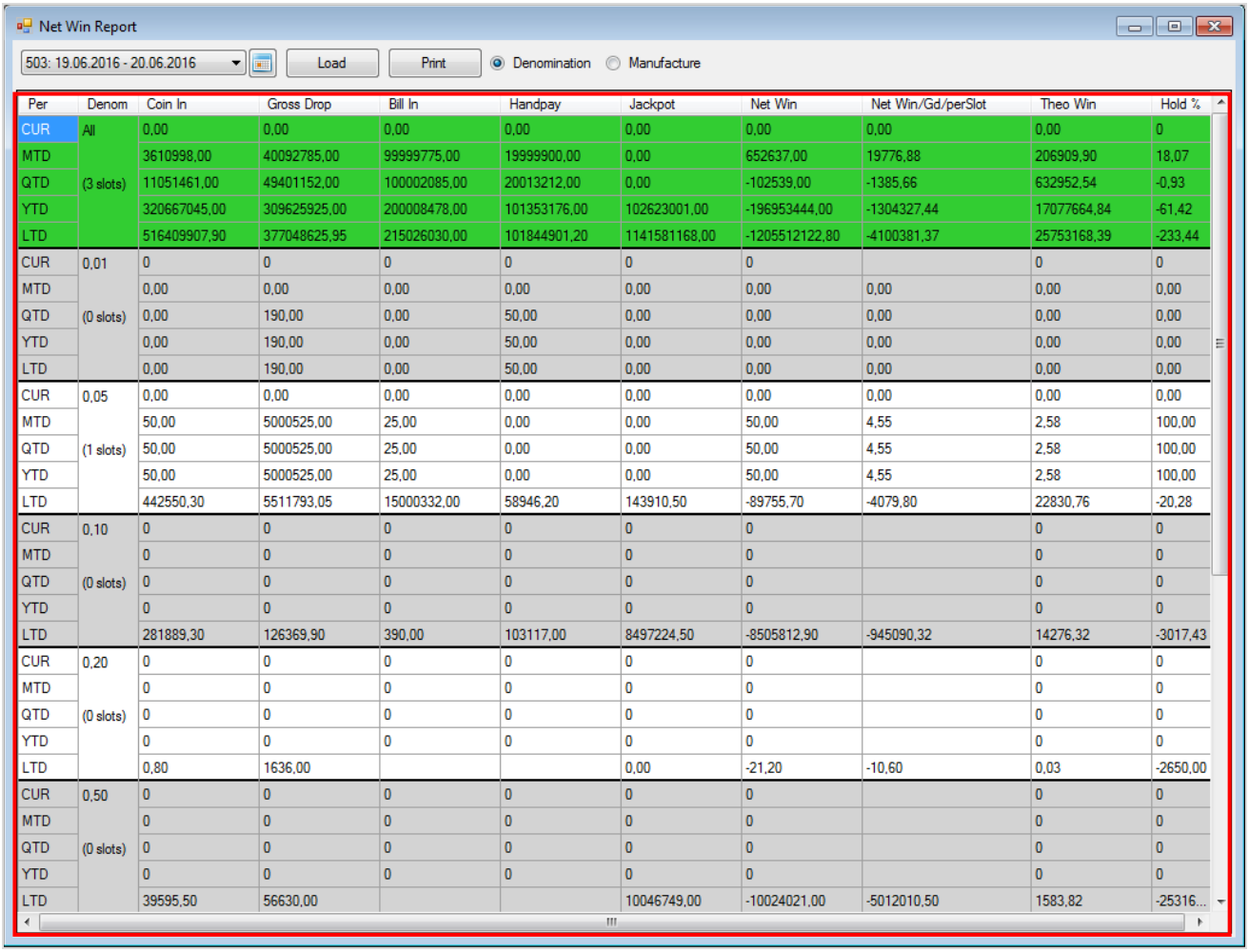


7.9.7 Отчёт по прибыли клуба (Net Win Report).

В отчёте **«Net Win Report»** можно просматривать данные по прибыли клуба в разрезе по деноминациям или производителям аппаратов. Данный отчёт формируется на основе значений счётчиков игровых аппаратов, получаемых при аудите.

➢ Для просмотра отчёта по прибыли в разрезе по деноминациям необходимо в главном меню системы выбрать **«Slots» → «Statistic» → «Net Win Report»**.

В результате откроется отчёт **«Net Win Report»** в виде таблицы с данными, сгруппированными по периодам (за текущий день/месяц/квартал/год/всего), в разрезе по деноминациям, которые доступны на аппаратах клуба. Для удобства просмотра значения счётчиков и показателей в рамках одной деноминации подсвечены белым или серым фоном.



Per	Denom	Coin In	Gross Drop	Bill In	Handpay	Jackpot	Net Win	Net Win/Gd/perSlot	Theo Win	Hold %
CUR	All	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0
MTD		3610998,00	40092785,00	99999775,00	19999900,00	0,00	652637,00	19776,88	206909,90	18,07
QTD	(3 slots)	11051461,00	49401152,00	100002085,00	20013212,00	0,00	-102539,00	-1385,66	632952,54	-0,93
YTD		320667045,00	309625925,00	200008478,00	101353176,00	102623001,00	-196953444,00	-1304327,44	17077664,84	-61,42
LTD		516409907,90	377048625,95	215026030,00	101844901,20	1141581168,00	-1205512122,80	-4100381,37	25753168,39	-233,44
CUR	0,01	0	0	0	0	0	0		0	0
MTD		0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
QTD	(0 slots)	0,00	190,00	0,00	50,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
YTD		0,00	190,00	0,00	50,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
LTD		0,00	190,00	0,00	50,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
CUR	0,05	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
MTD		50,00	5000525,00	25,00	0,00	0,00	50,00	4,55	2,58	100,00
QTD	(1 slots)	50,00	5000525,00	25,00	0,00	0,00	50,00	4,55	2,58	100,00
YTD		50,00	5000525,00	25,00	0,00	0,00	50,00	4,55	2,58	100,00
LTD		442550,30	5511793,05	15000332,00	58946,20	143910,50	-89755,70	-4079,80	22830,76	-20,28
CUR	0,10	0	0	0	0	0	0		0	0
MTD		0	0	0	0	0	0		0	0
QTD	(0 slots)	0	0	0	0	0	0		0	0
YTD		0	0	0	0	0	0		0	0
LTD		281889,30	126369,90	390,00	103117,00	8497224,50	-8505812,90	-945090,32	14276,32	-3017,43
CUR	0,20	0	0	0	0	0	0		0	0
MTD		0	0	0	0	0	0		0	0
QTD	(0 slots)	0	0	0	0	0	0		0	0
YTD		0	0	0	0	0	0		0	0
LTD		0,80	1636,00			0,00	-21,20	-10,60	0,03	-2650,00
CUR	0,50	0	0	0	0	0	0		0	0
MTD		0	0	0	0	0	0		0	0
QTD	(0 slots)	0	0	0	0	0	0		0	0
YTD		0	0	0	0	0	0		0	0
LTD		39595,50	56630,00			10046749,00	-10024021,00	-5012010,50	1583,82	-25316...

В таблице формы содержатся следующие показатели:

Показатели	Описание	Формула
Per	Периоды группировки данных: • **CUR** – за выбранный игровой день. • **MTD** – от начала месяца, в котором начался игровой день, до выбранного игрового дня включительно. • **QTD** – от начала квартала, в котором начался игровой день, до выбранного игрового дня включительно. • **YTD** – от начала года, в котором начался	*Загружается из системы*

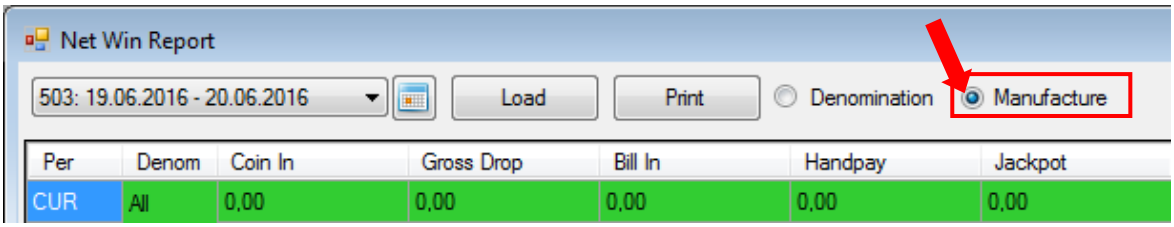
	игровой день, до выбранного игрового дня включительно. • **LTD** – от начала работы клуба до выбранного игрового дня включительно.	
Denom *(если в фильтре выбрано «Denomination»)*	➢ **0.05**; **0.10**… – деноминации, доступные на ИА. ➢ **Slots** – количество ИА, на которых была выбрана данная деноминация при зачислении кредитов.	***Загружается из ИА***
Manufacture *(если в фильтре выбрано «Manufacture»)*	➢ **Novomatic**; **Atronic** … – производители ИА. ➢ **Slots** – количество ИА данного производителя.	***Задаётся в системе на карточке ИА***
Coin In	Сумма ставок	***Загружается из ИА***
Gross Drop	Сумма денег, внесённая на ИА разными способами	***Gross Drop = Bill in + Ticket in + Card In + Remote In***
Bill In	Сумма денег, внесённая на ИА через купюроприемник	***Загружается из ИА***
Handpay	Сумма денег, снятая с ИА «с ключа»	***Загружается из ИА***
Jackpot	Сумма выигрышей на ИА, превышающих лимит кредитов и кредитов, снятых «с ключа»	***Загружается из ИА***
Net Win	Чистый выигрыш (прибыль) клуба (рассчитан по данным счётчиков ИА)	***Net Win = Coin In – Coin out - Jackpot***
Net Win/Gd/perSlot	Средняя прибыль одного аппарата в игровой день (чистая прибыль, поделенная на количество ИА в игровом дне)	***Net Win/Gd/perSlot = Net Win / ∑Slot Count in GD***
Theo. Win	Теоретический выигрыш (прибыль) клуба (рассчитан исходя из процентов отдачи, заложенных в ИА)	***Theo Win = ∑Coin In * (100% - BasePercent%)***
Hold %	Процент удержания клуба от ставок	***Hold % = Net Win / Coin In * 100%***
Par %	Средневзвешенный Hold (рассчитан исходя из процентов отдачи, заложенных в ИА)	***Par % = Theo Win / Coin In * 100%***
Var %	Разница между ***Hold %*** и ***Par %***	***Var % = Hold % - Par %***

В верхних строках, подсвеченных зелёным фоном, отображаются суммарные значения показателей по всем деноминациям, сгруппированные также по периодам: за текущий день/месяц/квартал/год/всего.

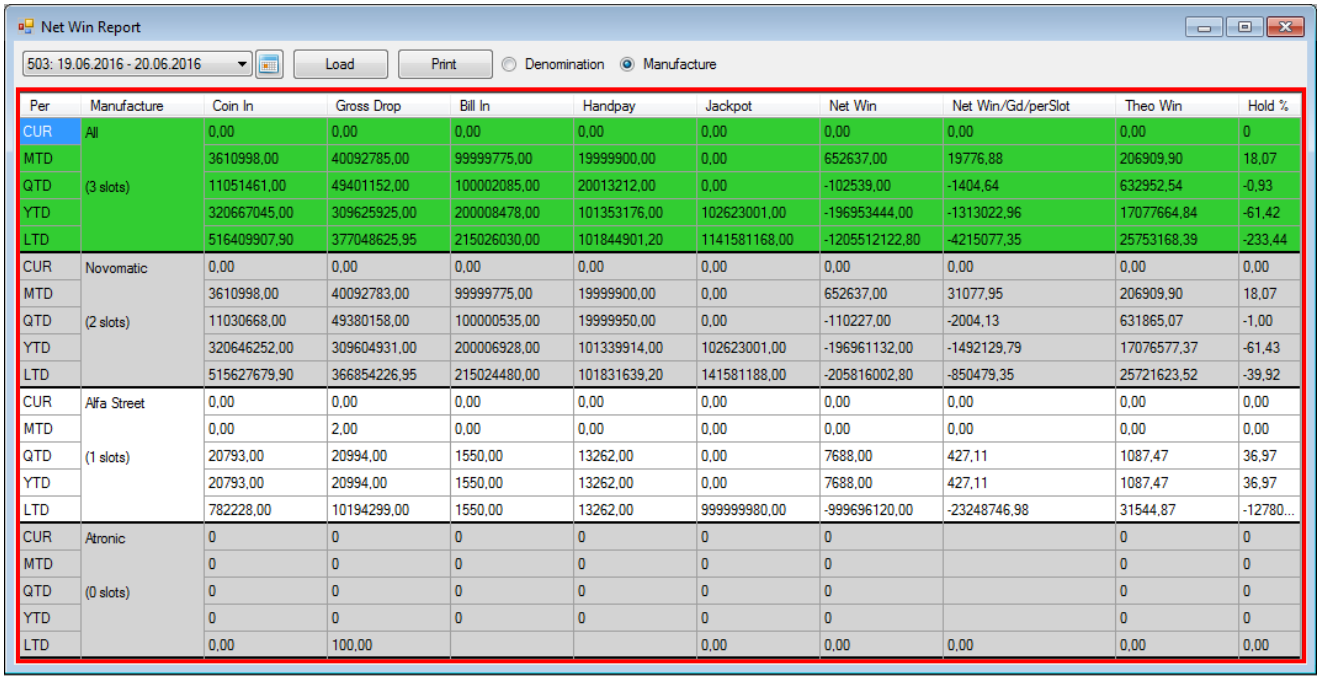


Per	Denom	Coin In	Gross Drop	Bill In	Handpay	Jackpot	Net Win	Net Win/Gd/perSlot	Theo Win	Hold %
CUR	All	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0
MTD		3610998,00	40092785,00	99999775,00	19999900,00	0,00	652637,00	19776,88	206909,90	18,07
QTD	(3 slots)	11051461,00	49401152,00	100002085,00	20013212,00	0,00	-102539,00	-1385,66	632952,54	-0,93
YTD		320667045,00	309625925,00	200008478,00	101353176,00	102623001,00	-196953444,00	-1304327,44	17077664,84	-61,42
LTD		516409907,90	377048625,95	215026030,00	101844901,20	1141581168,00	-1205512122,80	-4100381,37	25753168,39	-233,44

➢ Чтобы посмотреть данные по прибыли в разрезе по производителям аппаратов необходимо в этой же форме установить метку в значении **«Manufacture»**.



В течение нескольких секунд значения счётчиков и показатели прибыли отобразятся уже в разрезе по производителям ИА. Значения в рамках одного производителя подсвечены белым или серым фоном. В колонке **«Manufacture»** список производителей в первую очередь сортируется по количеству аппаратов (сверху вниз по убыванию), а затем по алфавиту.

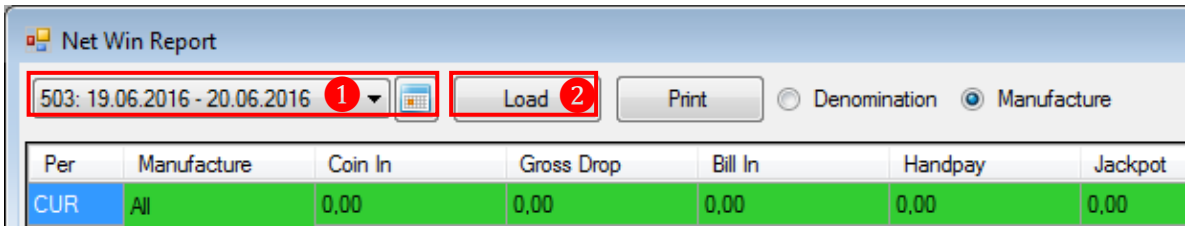


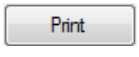
В верхних строках, подсвеченных зелёным фоном, отображаются суммарные значения показателей по всем производителям, сгруппированные также по периодам: за текущий день/месяц/квартал/год/всего.

По умолчанию в отчёте отображаются данные для текущего игрового дня. Чтобы посмотреть данные на другой игровой день, необходимо воспользоваться фильтром над таблицей.

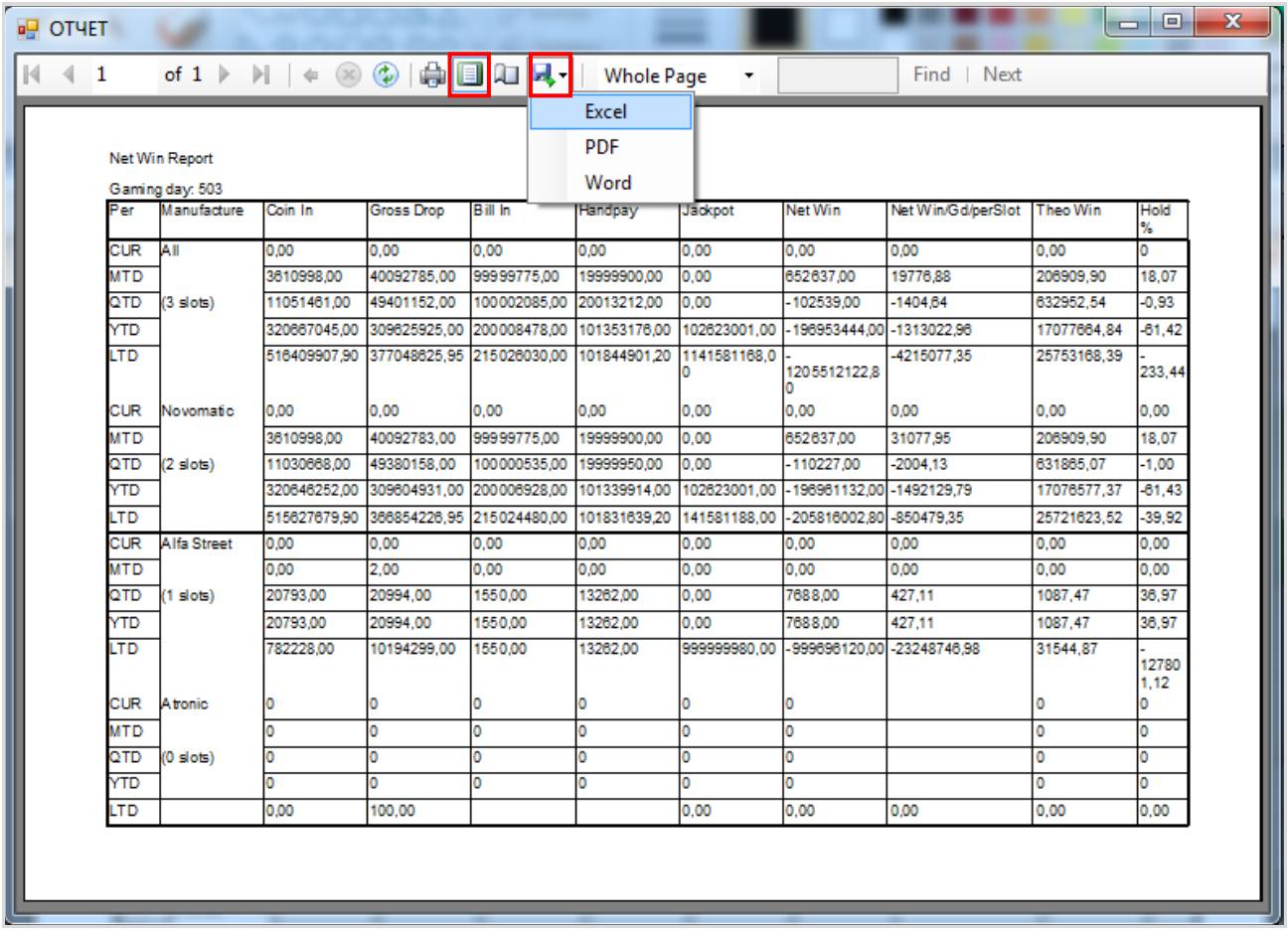
1. Из выпадающего списка (или на календаре ) выбрать игровой день, за который нужно загрузить данные.

2. Нажать кнопку **«Load»** для начала загрузки данных в таблицу.



При нажатии на кнопку 

сформированный отчёт откроется в новом окне для печати или сохранения на ПК в формате **Excel**, **PDF** или **Word**.



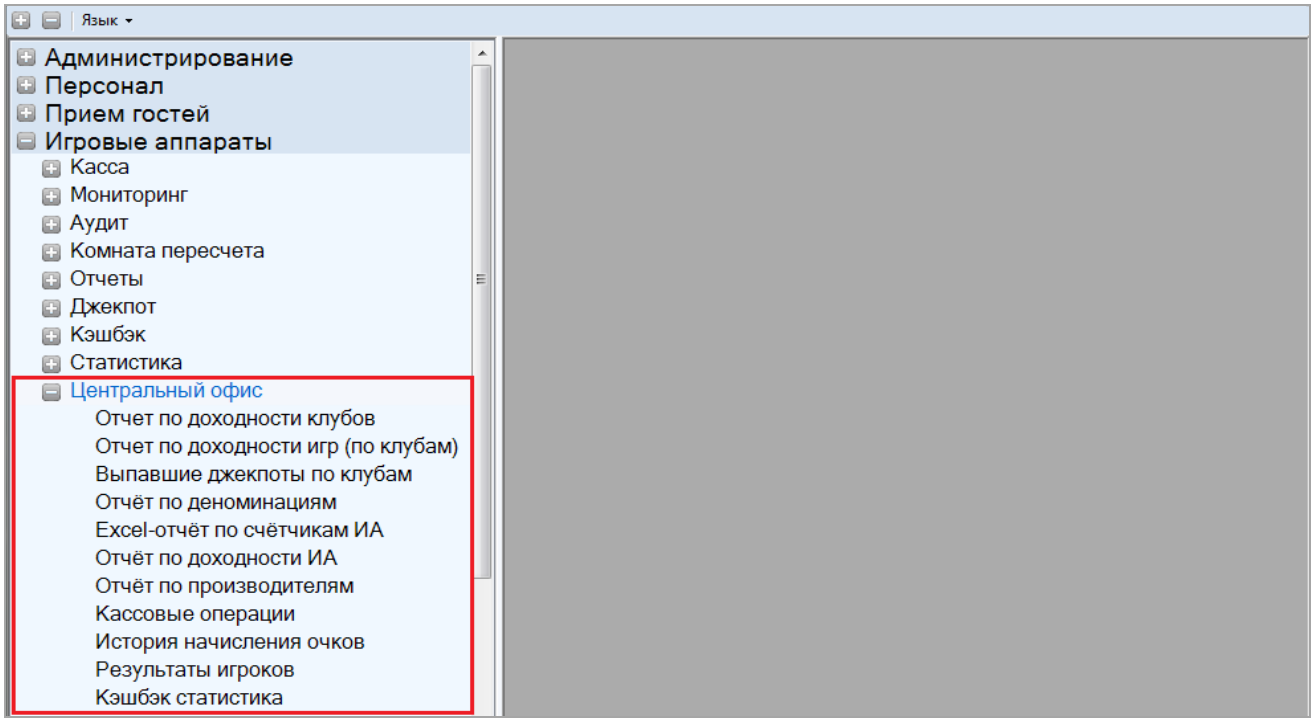
Net Win Report

Gaming day: 503

Per	Manufacture	Coin In	Gross Drop	Bill In	Handpay	Jackpot	Net Win	Net Win/Gd/perSlot	Theo Win	Hold %
CUR	All	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0
MTD		3610998,00	40092785,00	99999775,00	19999900,00	0,00	652637,00	19776,88	206909,90	18,07
QTD	(3 slots)	11051461,00	49401152,00	100002085,00	20013212,00	0,00	-102539,00	-1404,64	632952,54	-0,93
YTD		320667045,00	309625925,00	200008478,00	101353176,00	102623001,00	-196953444,00	-1313022,96	17077664,84	-61,42
LTD		516409907,90	377048625,95	215026030,00	101844901,20	1141581168,00	-1205512122,80	-4215077,35	25753168,39	-233,44
CUR	Novomatic	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
MTD		3610998,00	40092783,00	99999775,00	19999900,00	0,00	652637,00	31077,95	206909,90	18,07
QTD	(2 slots)	11030668,00	49380158,00	100000535,00	19999950,00	0,00	-110227,00	-2004,13	631865,07	-1,00
YTD		320646252,00	309604931,00	200006928,00	101339914,00	102623001,00	-196961132,00	-1492129,79	17076577,37	-61,43
LTD		515627679,90	366854226,95	215024480,00	101831639,20	141581188,00	-205816002,80	-850479,35	25721623,52	-39,92
CUR	Alfa Street	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
MTD		0,00	2,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
QTD	(1 slots)	20793,00	20994,00	1550,00	13262,00	0,00	7688,00	427,11	1087,47	36,97
YTD		20793,00	20994,00	1550,00	13262,00	0,00	7688,00	427,11	1087,47	36,97
LTD		782228,00	10194299,00	1550,00	13262,00	999999980,00	-999696120,00	-23248746,98	31544,87	-12780 1,12
CUR	Atronic	0	0	0	0	0	0		0	0
MTD		0	0	0	0	0	0		0	0
QTD	(0 slots)	0	0	0	0	0	0		0	0
YTD		0	0	0	0	0	0		0	0
LTD		0,00	100,00			0,00	0,00	0,00	0,00	0,00

7.10 Центральный офис.

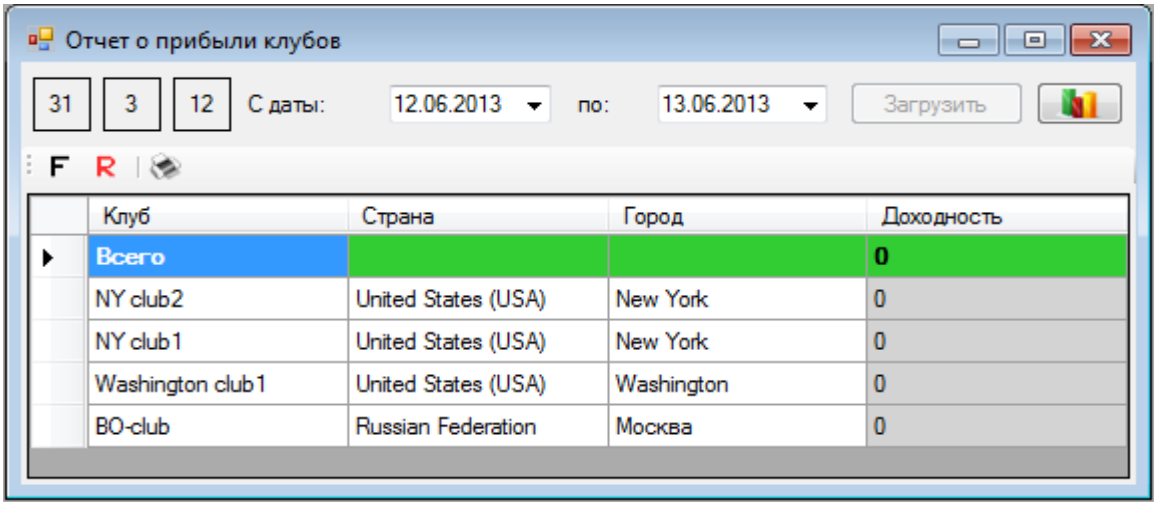
Модуль Центральный офис (**«Игровые аппараты» → «Центральный офис»**) позволяет в удобной форме проводить анализ финансовой статистики всех клубов за различные промежутки времени.



Рассмотрим подробнее функционал данного модуля в следующих пунктах текущего подраздела.

7.10.1 Отчёт по доходности клубов.

Для просмотра финансовой статистики клубов в центральном офисе необходимо в главном меню системы выбрать **«Игровые аппараты» → «Центральный офис» → «Отчёт по доходности клубов»**.

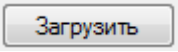


Клуб	Страна	Город	Доходность
Всего			0
NY club2	United States (USA)	New York	0
NY club1	United States (USA)	New York	0
Washington club1	United States (USA)	Washington	0
BO-club	Russian Federation	Москва	0

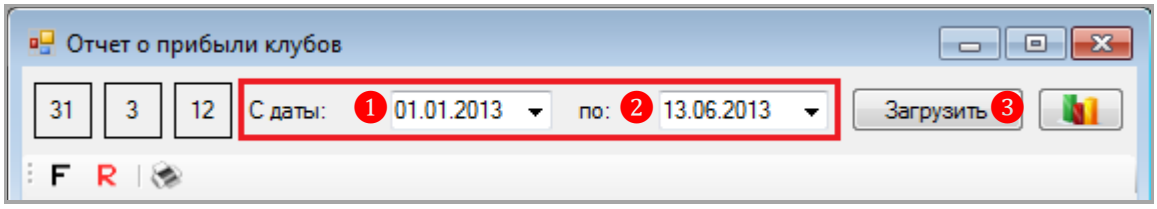
В таблице формы содержатся следующие данные:

- ✓ Название клуба.
- ✓ Страна расположения клуба.
- ✓ Город расположения клуба.
- ✓ Сумма дохода по клубу за период.

В верхней строке, выделенной зелёным цветом, отображается итоговая сумма по колонке **«Доходность».**

По умолчанию в отчёт загружаются данные за последние два дня. В случае если Вам требуются данные за другой период, то необходимо в верхней части формы в строке **«С даты:»** с помощью календаря выбрать начальную дату периода, а в строке **«по:»** - конечную дату периода и нажать на кнопку 

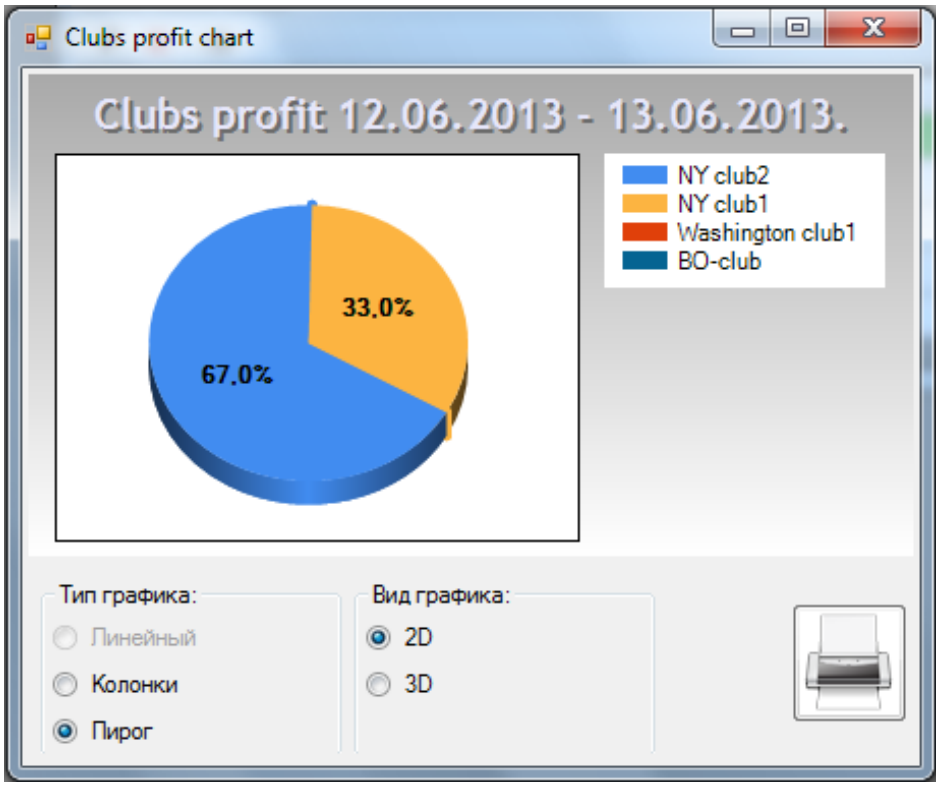
.



С помощью кнопок 

данные можно загрузить за определенный месяц, квартал и год.

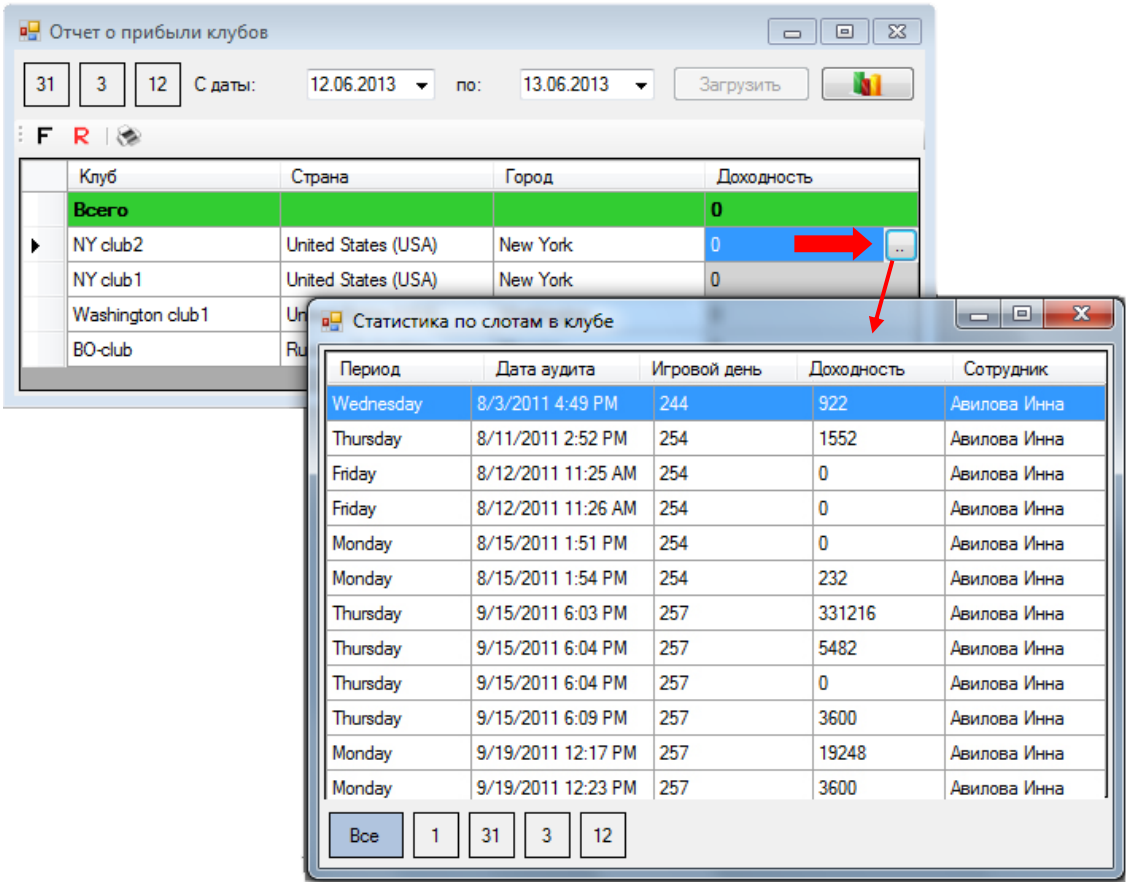
Кроме этого, если нажать на кнопку , расположенную на форме, то данные отчёта отобразятся в новом окне в виде гистограммы или круговой диаграммы.



Чтобы выбрать внешний вид графика, необходимо установить в поле **«Вид графика»** метку в значении **«2D»** или **«3D».**

Нажав на кнопку , можно напечатать график на бумаге (если к компьютеру подключен принтер).

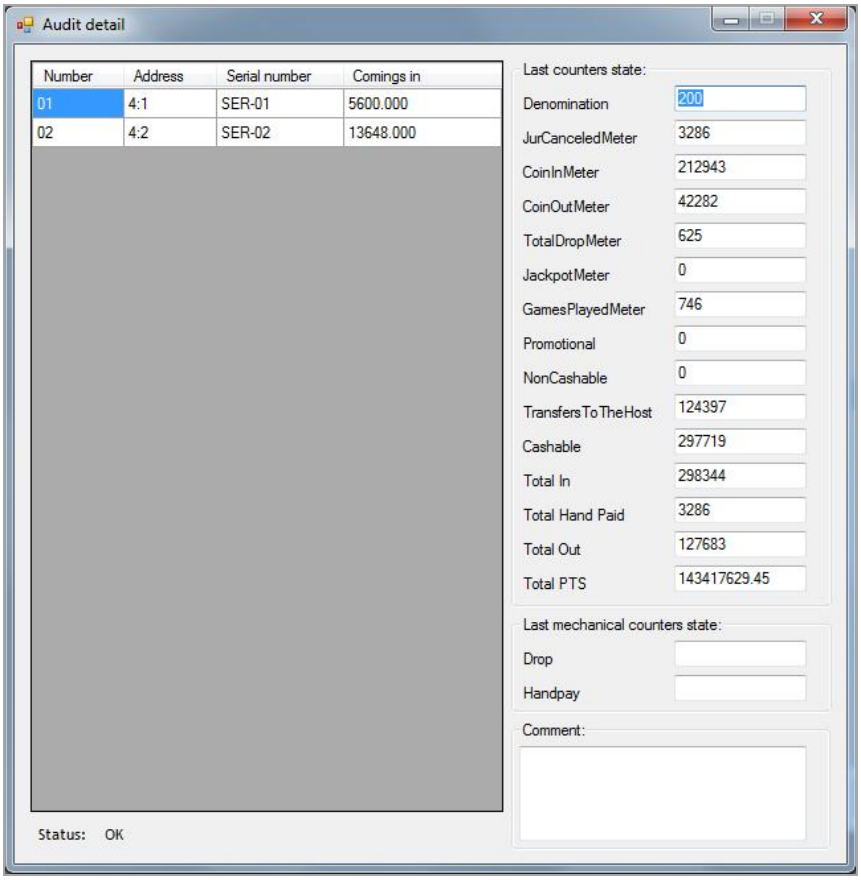
Данные в колонке **«Доходность»** могу быть детализированы. Для этого необходимо нажатием левой кнопкой мыши выбрать ячейку в строке нужного клуба, после этого появится кнопка , при нажатии на которую откроется форма, аналогичная форме статистики по аудитам для клуба.



С помощью кнопок 

, представленные в таблице данные можно сгруппировать по дням, месяцам, кварталам и годам.

Двойным щелчком левой кнопкой мыши по любой ячейке строки можно раскрыть аудит и увидеть детальную информацию по счетчикам аппаратов, которые были проаудированы.



7.10.2 Отчёт по доходности игр.

Для просмотра в центральном офисе финансовой статистики клубов в разрезе по играм необходимо в главном меню системы выбрать «**Игровые аппараты**» → «**Центральный офис**» → «**Отчёт по доходности по играм (по клубам)**» и на открывшейся форме выполнить следующее:

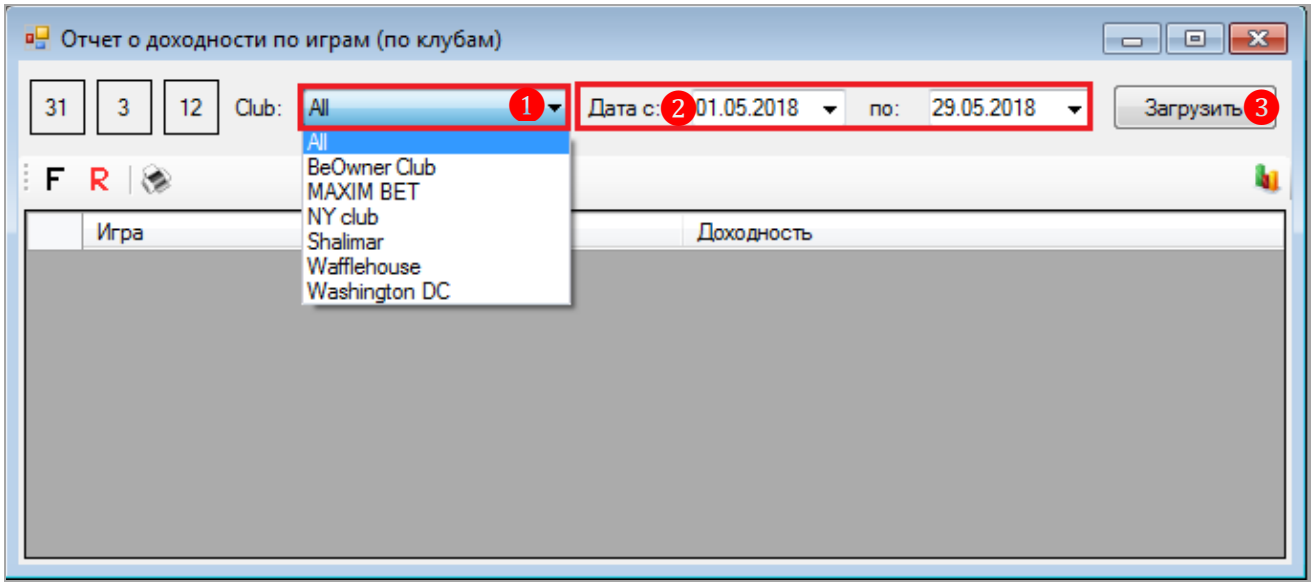
1. В поле «**Club**» из выпадающего списка выбрать клуб, по которому нужны данные. Выберите **All**, если нужны данные по всем клубам.

2. По умолчанию в отчёт загружаются данные за последние два дня. В случае если Вам требуются данные за другой период, то необходимо в поле «**Дата с:**» с помощью календаря выбрать начальную дату отчётного периода, а в поле «**по:**» - конечную дату отчётного периода.

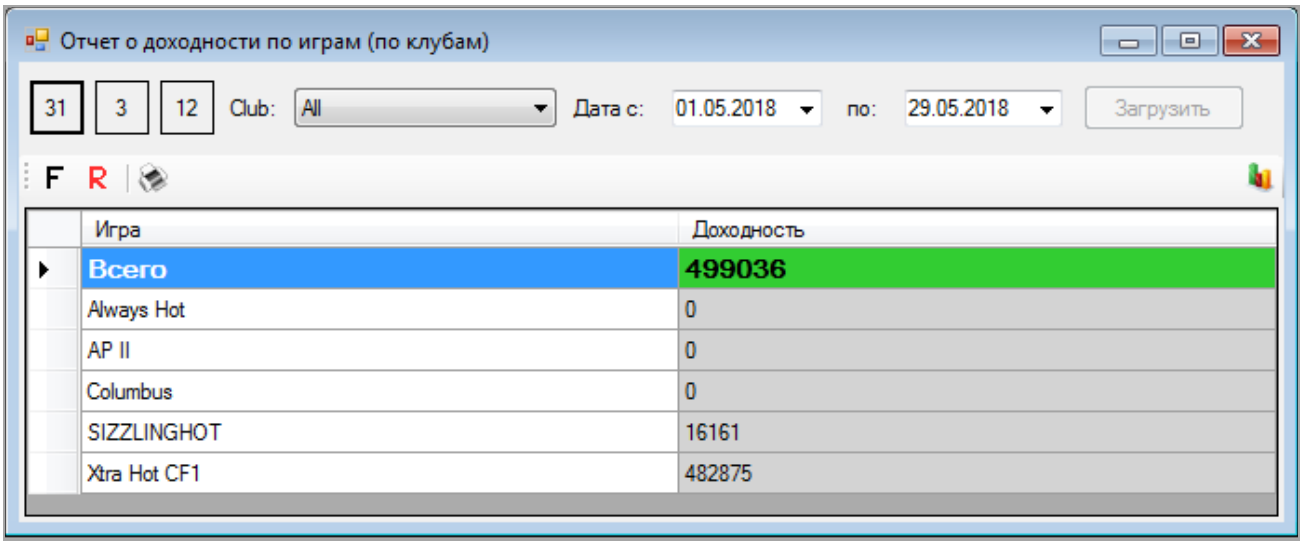
Также с помощью кнопок 

данные можно загрузить за определенный месяц, квартал и год.

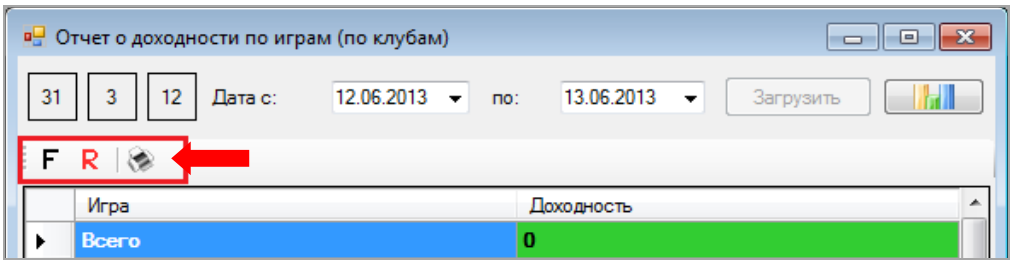
3. Нажать кнопку «**Загрузить**».



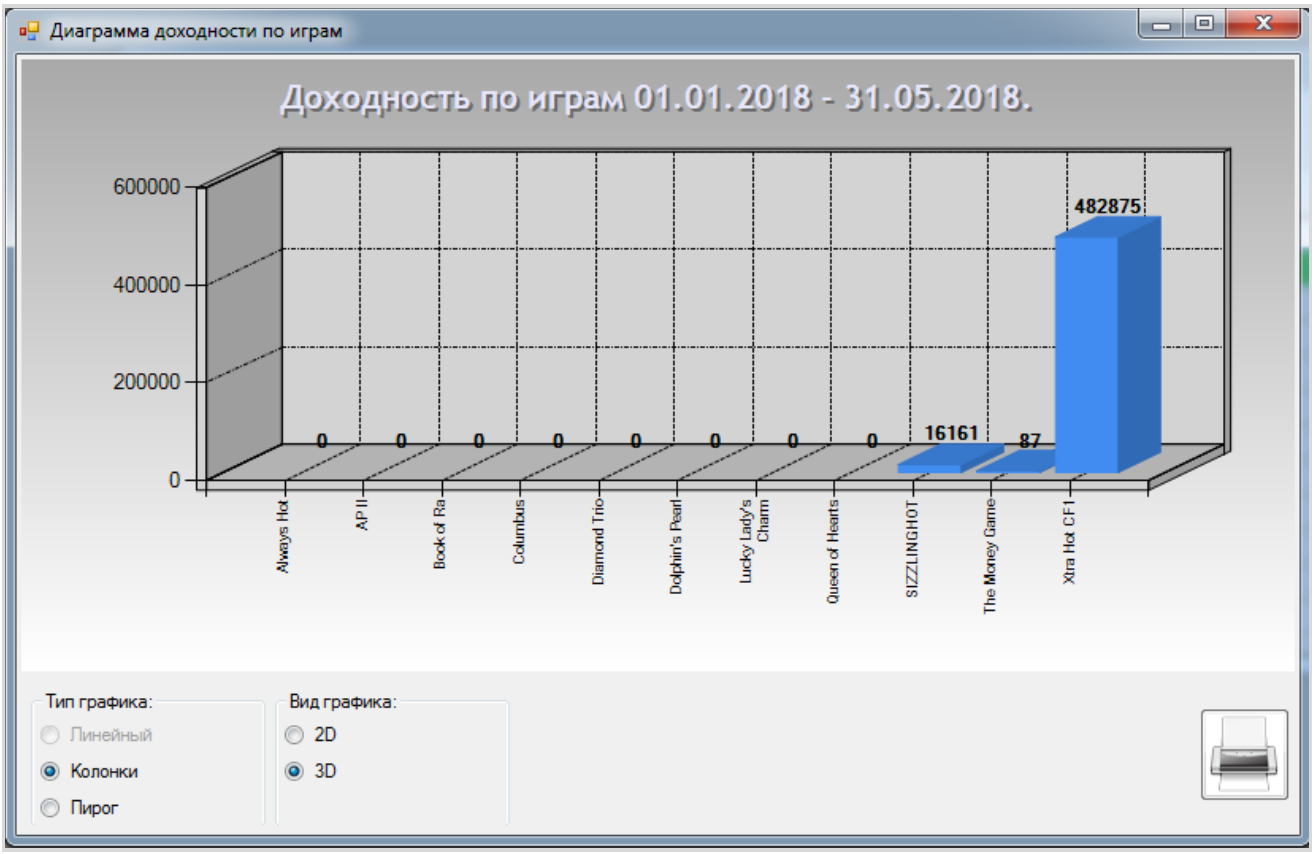
Загрузившийся отчёт будет содержать список игр и суммы дохода по ним за выбранный период. В верхней строке, выделенной зелёным цветом, отображается итоговая сумма по колонке «**Доходность**».



Также в данной форме действует стандартная система фильтрации, поиска и печати данных:



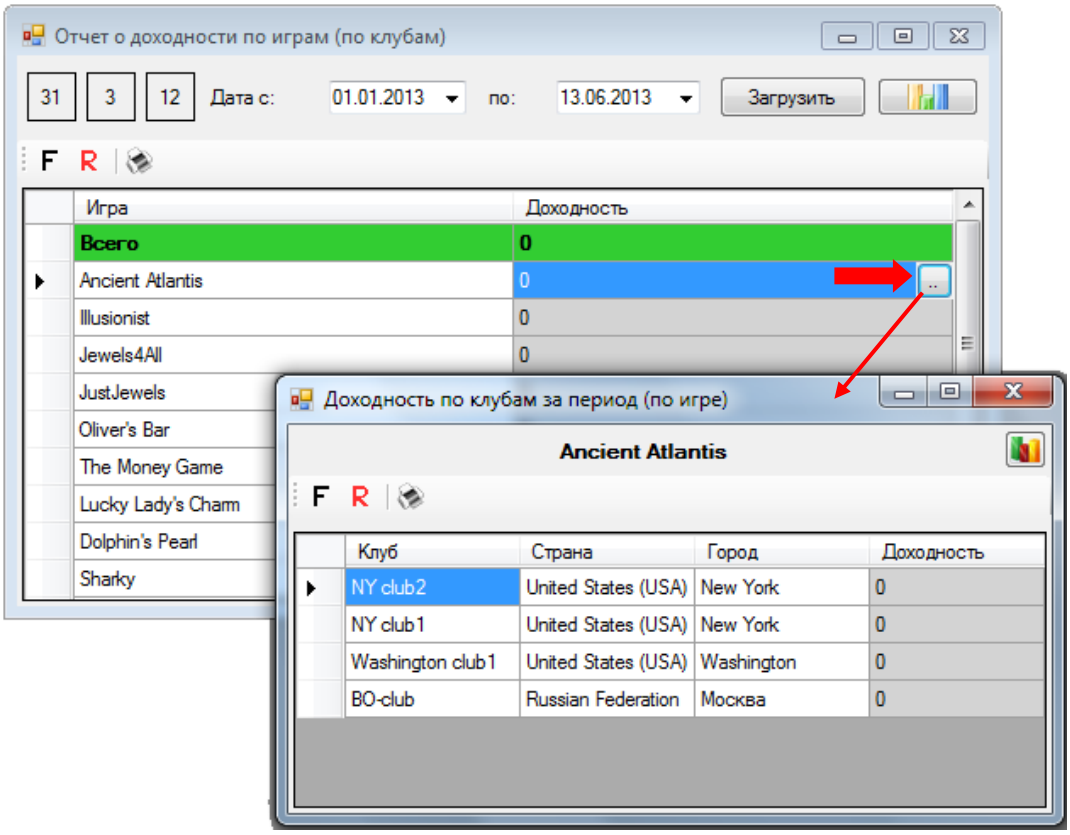
Кроме этого, если нажать на кнопку , расположенную на форме, то данные отчёта отобразятся в новом окне в виде гистограммы или круговой диаграммы.



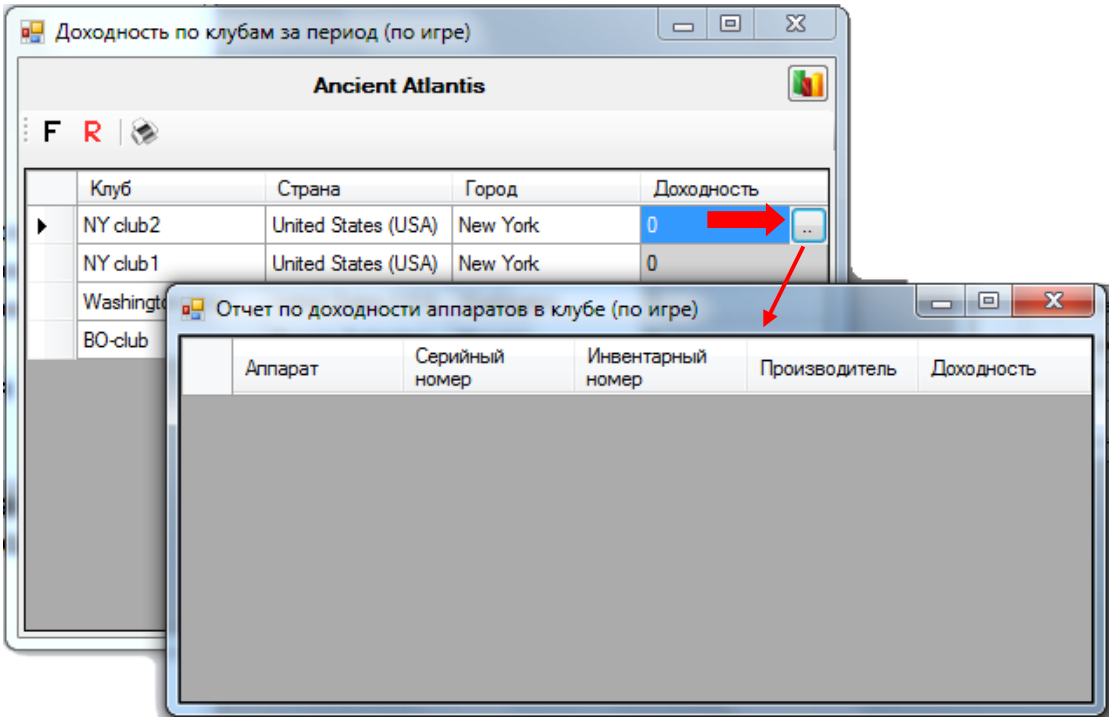
Чтобы выбрать внешний вид графика, необходимо установить в поле **«Вид графика»** метку в значении **«2D»** или **«3D»**.

Нажав на кнопку , можно напечатать график на бумаге (если к компьютеру подключен принтер).

Данные в колонке **«Доходность»** могу быть детализированы. Для этого необходимо нажатием левой кнопкой мыши выбрать ячейку в строке нужной игры, после этого появится кнопка , при нажатии на которую откроется форма доходности игры за выбранный период в разрезе по клубам.



Далее данные по доходности игры, сгруппированные по клубам, можно также детализировать. Для этого необходимо нажатием левой кнопкой мыши выбрать ячейку в строке нужного клуба, после этого появится кнопка , при нажатии на которую откроется форма доходности игры в разрезе по игровым аппаратам выбранного клуба.



7.10.3 Отчёт по выпавшим джекпотам.

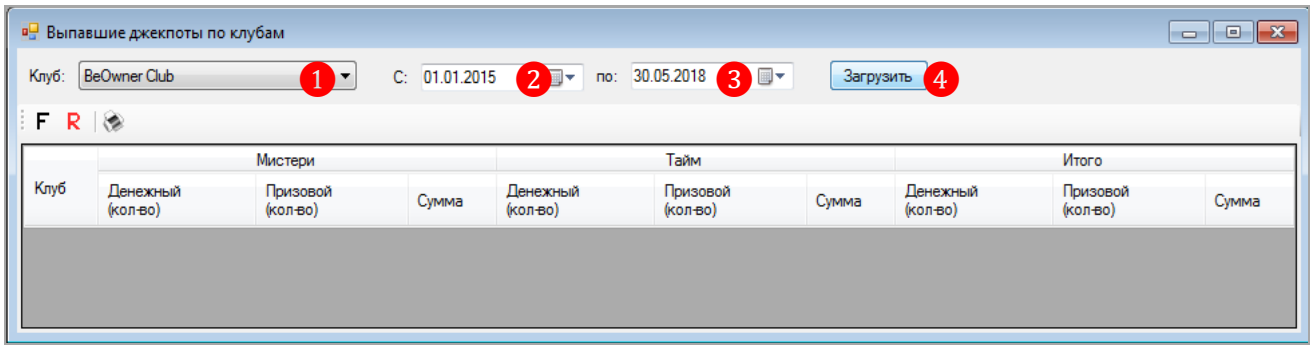
Для просмотра в центральном офисе информации о выпавших джекпотах по клубам необходимо в главном меню системы выбрать «**Игровые аппараты**» → «**Центральный офис**» → «**Выпавшие джекпоты по клубам**» и на открывшейся форме выполнить следующее:

1. В поле **«Клуб»** из выпадающего списка выберите клуб, по которому вы хотите посмотреть данные о выпавших джекпотах. Выберите **Все**, если нужно загрузить данные по всем клубам.

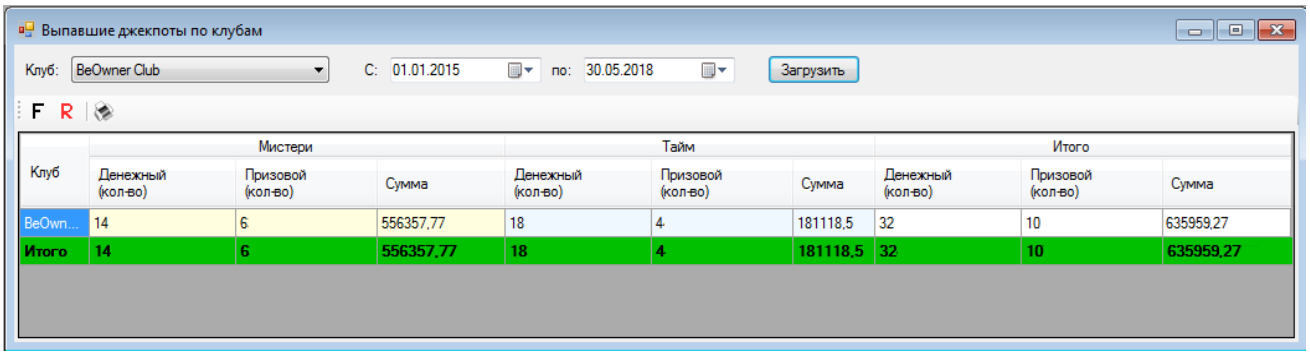
2. По умолчанию в отчёт загружаются данные за текущий день. В случае если Вам требуются данные за другой период, то в поле **«С:»** с помощью календаря выберите начальную дату отчётного периода.

3. В поле **«по:»** с помощью календаря выберите конечную дату отчётного периода.

4. Нажмите кнопку **«Загрузить»**.

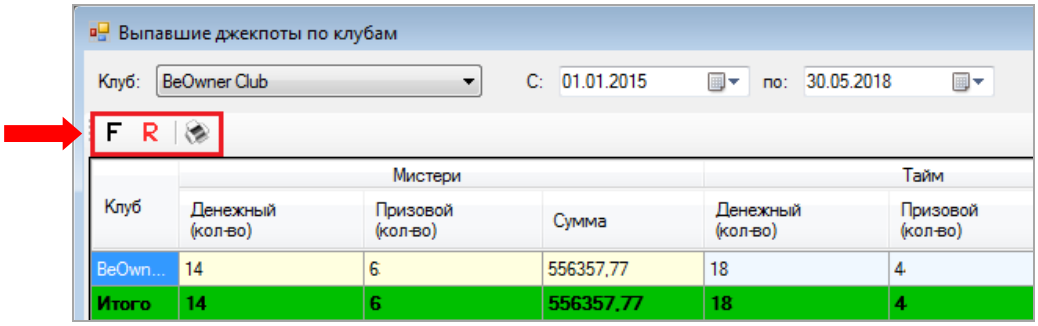


Загрузившийся отчёт будет содержать данные о количестве и сумме выпавших в выбранном клубе Мистери и Тайм джекпотов. В нижней строке, выделенной зелёным цветом, отображаются суммарные значения по колонкам.

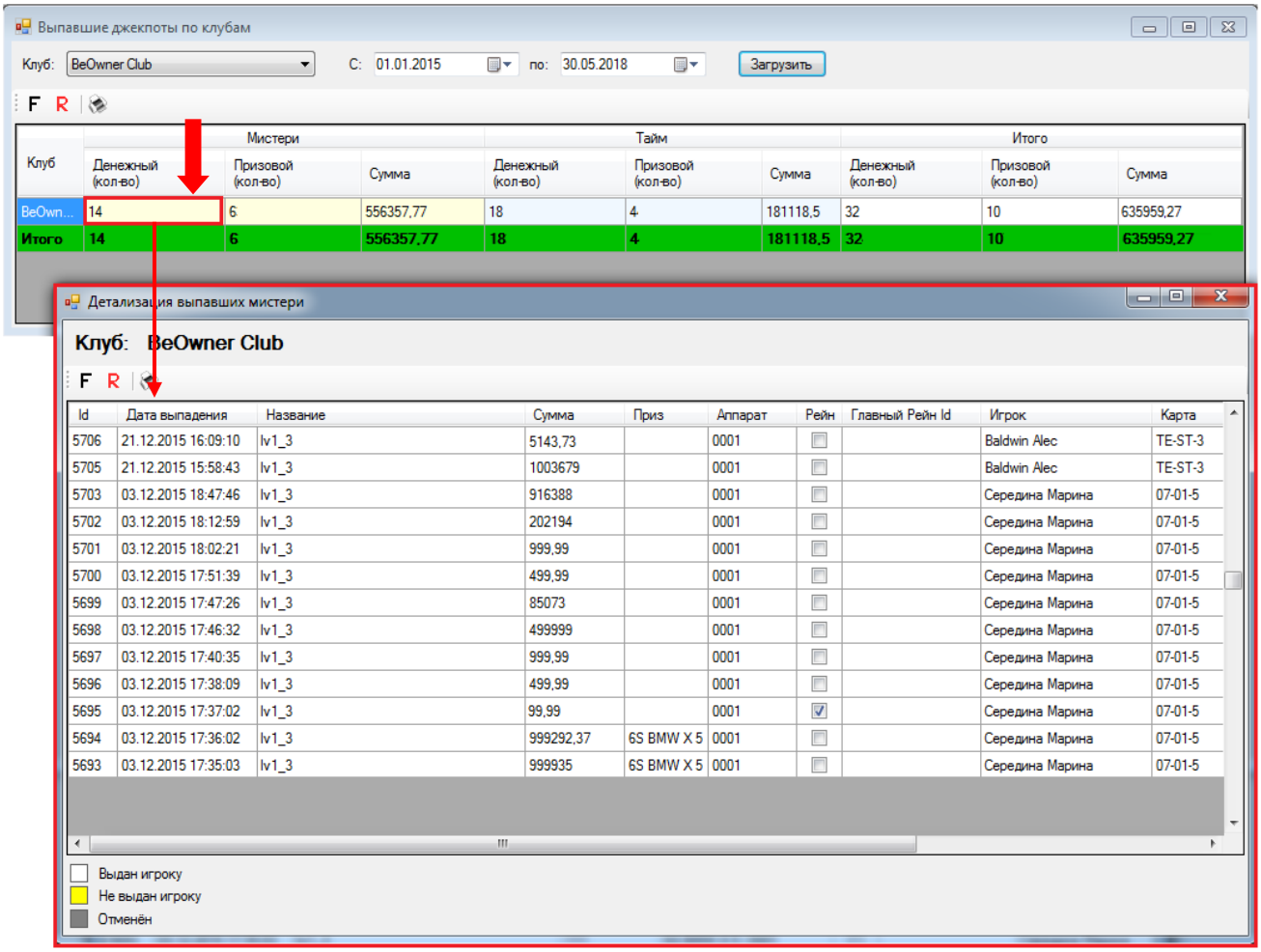


Параметры		Описание
Клуб		Название клуба.
Мистери	**Денежный (кол-во)**	Количество выпавших денежных джекпотов Mystery.
	Призовой (кол-во)	Количество выпавших призовых джекпотов Mystery.
	Сумма	Общая сумма выпавших джекпотов Mystery в валюте клуба.
Тайм	**Денежный (кол-во)**	Количество выпавших денежных джекпотов Time.
	Призовой (кол-во)	Количество выпавших призовых джекпотов Time.
	Сумма	Общая сумма выпавших джекпотов Time в валюте клуба.
Итого	**Денежный (кол-во)**	Общее количество выпавших в клубе денежных джекпотов.
	Призовой (кол-во)	Общее количество выпавших в клубе призовых джекпотов.
	Сумма	Общая сумма выпавших джекпотов в валюте клуба.

Обращаем внимание, что в данной форме действует стандартная система фильтрации и поиска данных. Нажав на кнопку , можно напечатать отчёт на бумаге (если к компьютеру подключен принтер) или сохранить на компьютере в формате **Excel**, **PDF** или **Word**.



Данные по выпавшим джекпотам, сгруппированным по типу, можно также детализировать. Для этого необходимо дважды кликнуть левой кнопкой мыши в любой ячейке Мистери или Тайм джекпотов, после чего откроется форма с детализацией выбранного типа джекпота по выпадениям за выбранный период.



7.10.4 Отчёт по деноминациям игровых аппаратов.

Для просмотра в центральном офисе финансовой статистики клубов в разрезе по деноминациям игровых аппаратов необходимо в главном меню системы выбрать «**Игровые аппараты**» → «**Центральный офис**» → «**Отчёт по деноминациям**» и на открывшейся форме выполнить следующее:

1. Выберите объект для просмотра доходности:

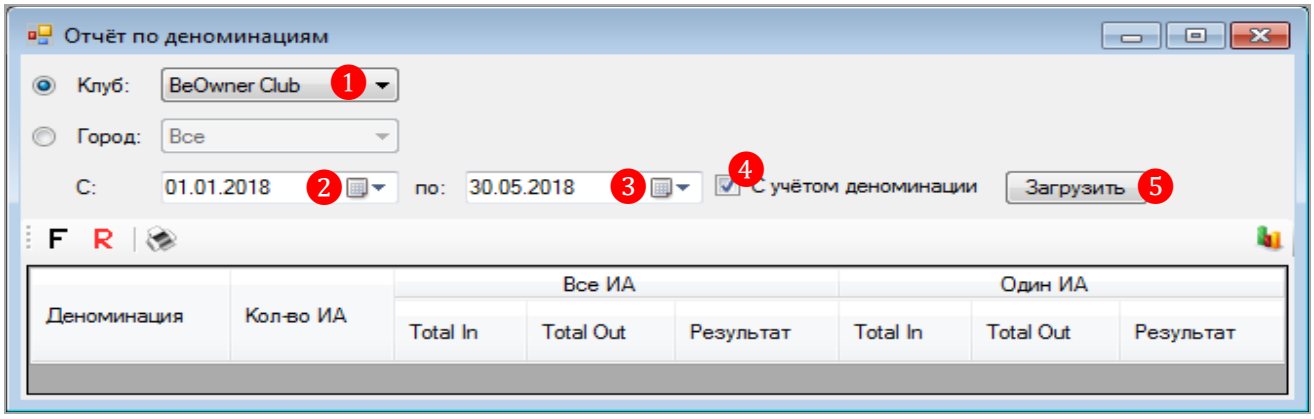
- Чтобы посмотреть данные по какому-либо клубу, то установите метку в значении «**Клуб**» и из выпадающего списка выберите нужный клуб. Выберите **Все**, если нужно загрузить данные по всем клубам.
- Чтобы посмотреть данные о доходности по какому-либо городу, то установите метку в значении «**Город**» и из выпадающего списка выберите нужный город. Выберите **Все**, если нужно загрузить данные по всем городам.

2. По умолчанию в отчёт загружаются данные за текущий день. В случае если Вам требуются данные за другой период, то необходимо в поле «**С:**» с помощью календаря выбрать начальную дату отчётного периода.

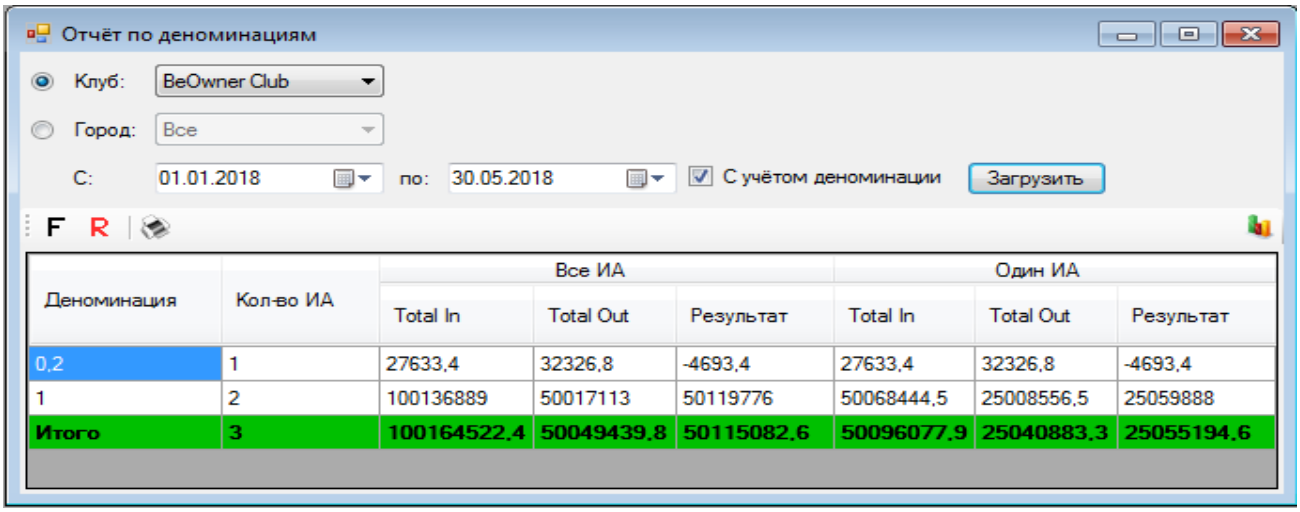
3. В поле «**по:**» с помощью календаря выбрать конечную дату отчётного периода.

4. По умолчанию в отчёт загружаются данные с учётом деноминации (кредиты). В случае если Вам требуются данные отобразить в отчёте данные в валюте клуба, то снимите галочку в строке «**С учётом деноминации**».

5. Нажмите кнопку «**Загрузить**».

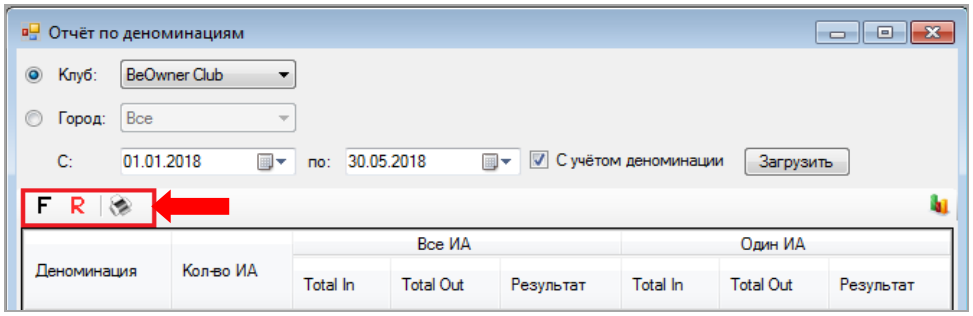


Загрузившийся отчёт будет содержать список деноминаций аппаратов выбранного клуба и их доходность (**Результат**) за выбранный период. В нижней строке, выделенной зелёным цветом, отображаются итоговые суммы по колонкам **Total In**, **Total Out**, **Результат**.

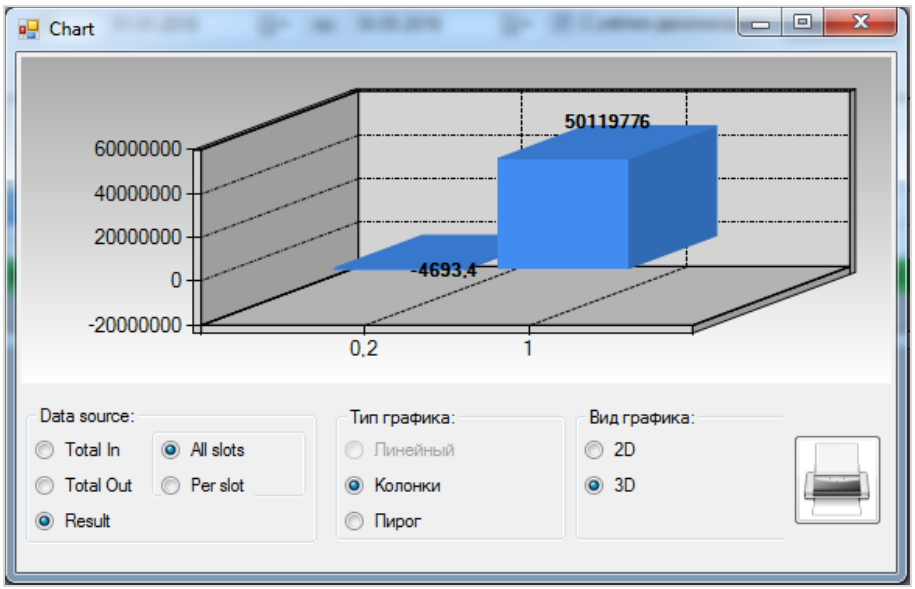


Параметры		Описание
Деноминация		Значение деноминации.
Количество ИА		Количество аппаратов в клубе с установленным данным значением деноминации.
Все ИА	**Total In**	Общая сумма денег/кредитов, которые были внесены на аппараты (с карточки, купюроприемника или кассы) с данным значением деноминации (по данным счётчиков **Total In**, зафиксированных при аудите аппаратов).
	Total Out	Общая сумма денег/кредитов, которые забрали с аппаратов с данным значением деноминации (по данным счётчиков **Total Out**, зафиксированных при аудите аппаратов).
	Результат	Суммарная доходность игровых аппаратов с данным значением деноминации – это разность значений **Total In $_{all}$** и **Total Out $_{all}$**.
Один ИА	**Total In**	Сумма денег/кредитов, которые были внесены, в среднем на один аппарат: **Total In $_{one}$ = Total In $_{all}$ / Количество ИА**
	Total Out	Сумма денег/кредитов, которые забрали, в среднем на один аппарат: **Total Out $_{one}$ = Total Out $_{all}$ / Количество ИА**
	Результат	Доходность в среднем на один аппарат с данным значением деноминации – это разность значений **Total In $_{one}$** и **Total Out $_{one}$**.

Обращаем внимание, что в данной форме действует стандартная система фильтрации, поиска и печати данных:



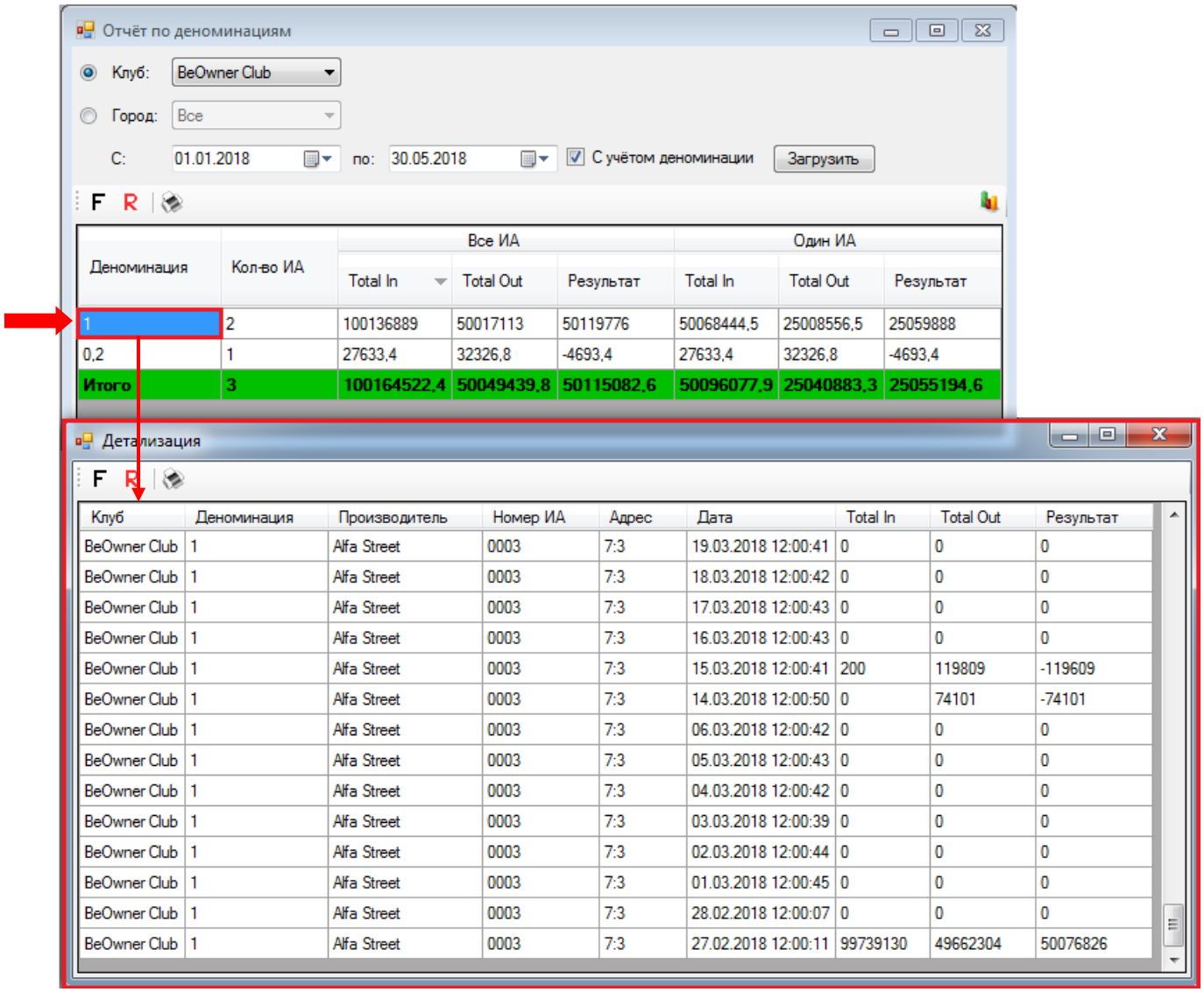
Кроме этого, если нажать на кнопку , расположенную справа, то данные отчёта отобразятся в новом окне в виде гистограммы или круговой диаграммы.



Чтобы выбрать внешний вид графика, необходимо установить в поле **«Вид графика»** метку в значении **«2D»** или **«3D»**.

Нажав на кнопку , можно напечатать график на бумаге (если к компьютеру подключен принтер).

Данные по каждому значению деноминации могу быть детализированы. Для этого необходимо дважды кликнуть левой кнопкой мыши в любой ячейке в строке нужной деноминации, после чего откроется форма доходности деноминации за выбранный период в разрезе по аппаратам и аудитам.



Также можно сортировать данные в колонках по возрастанию/убыванию или алфавиту, кликнув по ячейке с названием колонки.

7.10.5 Excel-отчёт по счётчикам игровых аппаратов.

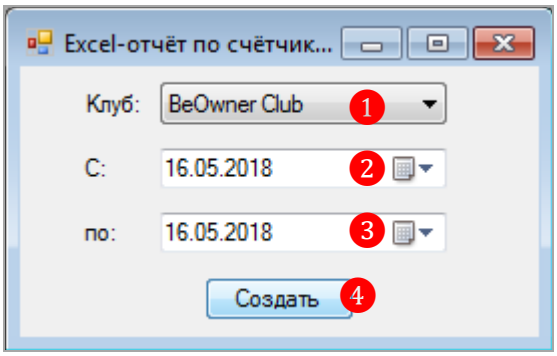
Для просмотра в центральном офисе отчёта по основным счётчикам игровых аппаратов клубов необходимо в главном меню системы выбрать «**Игровые аппараты**» → «**Центральный офис**» → «**Excel-отчёт по счётчикам ИА**» и на открывшейся форме выполнить следующее:

1. В поле **«Клуб»** из выпадающего списка выбрать клуб, по которому нужно сформировать отчёт.

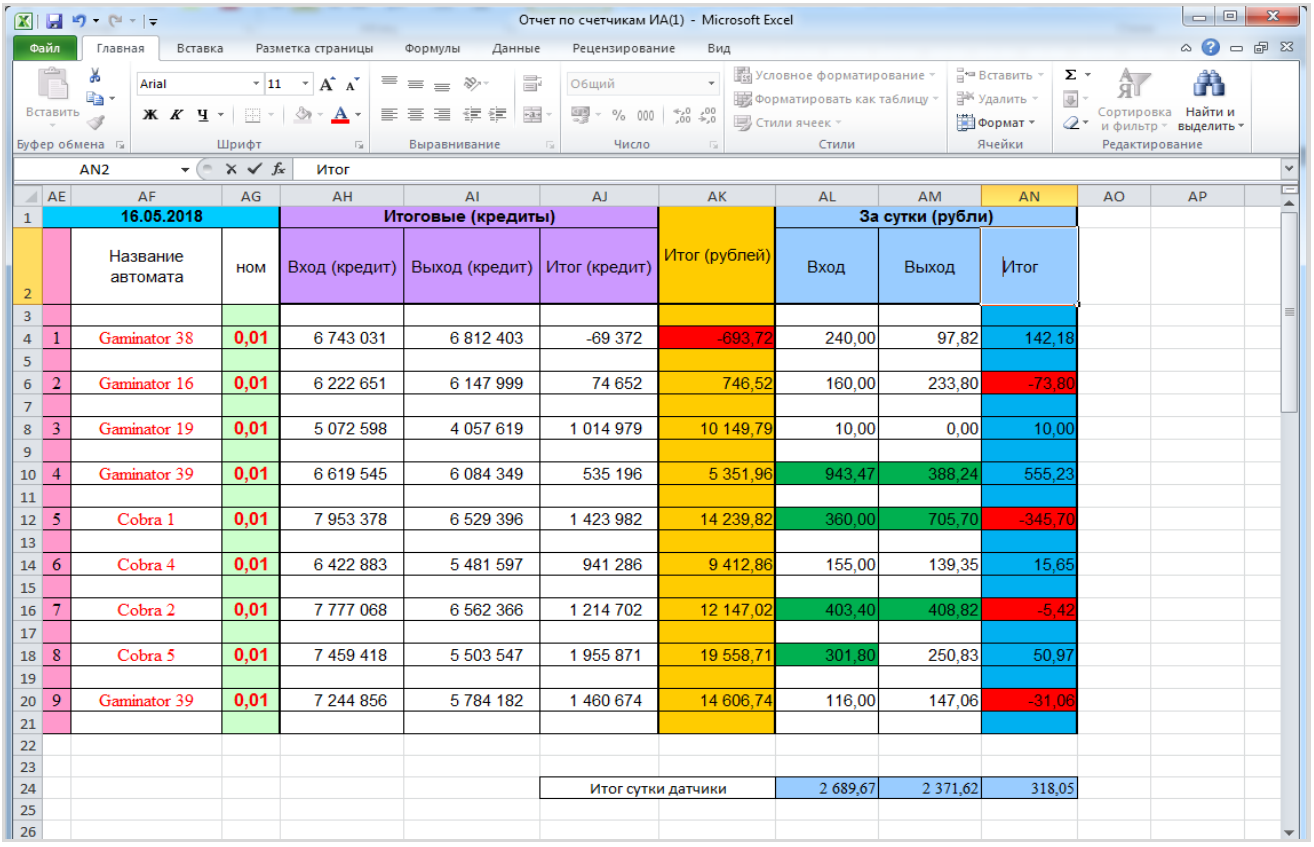
2. По умолчанию в отчёт загружаются данные за текущий день. В случае если Вам требуются данные за другой день или период, то необходимо в поле **«С:»** с помощью календаря выбрать начальную дату отчётного периода.

3. В поле **«по:»** с помощью календаря выбрать конечную дату отчётного периода.

4. Нажмите кнопку **«Создать»**.



Сформированный отчёт откроется в файле формата **Excel** и будет содержать список аппаратов выбранного клуба и их доходность в кредитах и валюте за выбранный день или период в разрезе по суткам. Данные в отчёте основаны на значениях счётчиков аппаратов, зафиксированных при аудитах. В самой нижней итоговой строке отображаются суммарные значения по колонкам **Вход**, **Выход** и **Итог** в валюте клуба.



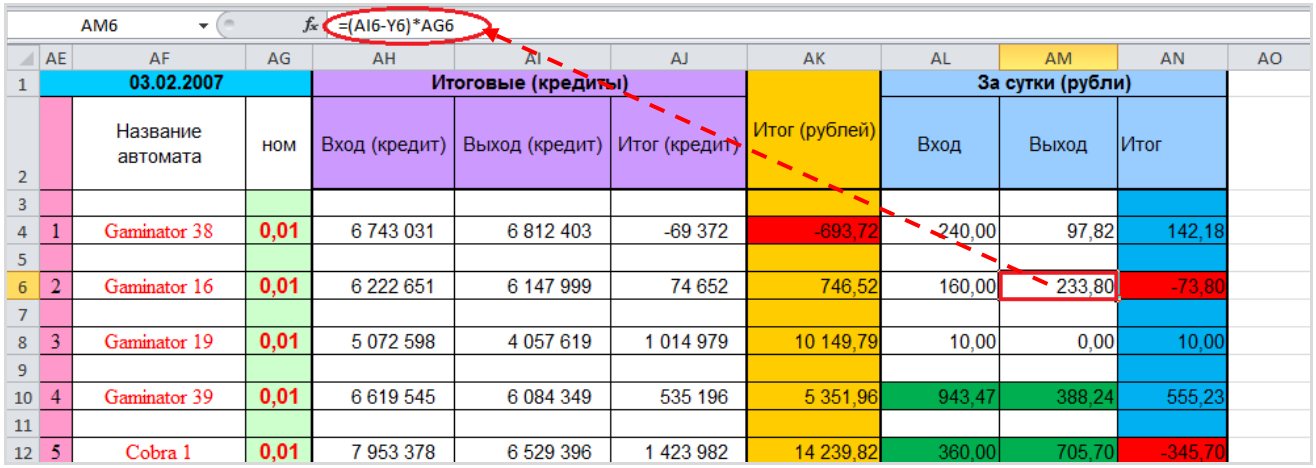
	AE	AF	AG	AH	AI	AJ	AK	AL	AM	AN
1		16.05.2018		Итоговые (кредиты)				За сутки (рубли)		
2		Название автомата	ном	Вход (кредит)	Выход (кредит)	Итог (кредит)	Итог (рублей)	Вход	Выход	Итог
4	1	Gaminator 38	0,01	6 743 031	6 812 403	-69 372	-693,72	240,00	97,82	142,18
6	2	Gaminator 16	0,01	6 222 651	6 147 999	74 652	746,52	160,00	233,80	-73,80
8	3	Gaminator 19	0,01	5 072 598	4 057 619	1 014 979	10 149,79	10,00	0,00	10,00
10	4	Gaminator 39	0,01	6 619 545	6 084 349	535 196	5 351,96	943,47	388,24	555,23
12	5	Cobra 1	0,01	7 953 378	6 529 396	1 423 982	14 239,82	360,00	705,70	-345,70
14	6	Cobra 4	0,01	6 422 883	5 481 597	941 286	9 412,86	155,00	139,35	15,65
16	7	Cobra 2	0,01	7 777 068	6 562 366	1 214 702	12 147,02	403,40	408,82	-5,42
18	8	Cobra 5	0,01	7 459 418	5 503 547	1 955 871	19 558,71	301,80	250,83	50,97
20	9	Gaminator 39	0,01	7 244 856	5 784 182	1 460 674	14 606,74	116,00	147,06	-31,06
24						Итог сутки датчики		2 689,67	2 371,62	318,05

Параметры		Описание
Дата		Дата, за которую представлены данные.
Название ИА		Название игрового аппарата в системе.
ном		Значение деноминации, установленное на игровом аппарате.
Итоговые (кредиты)	**Вход (кредиты)**	Абсолютное значение счётчика **Total In**, зафиксированное при аудите. Это сумма, которая была внесена на аппарат с карточки, купюроприемника или кассы.
	Выход (кредиты)	Абсолютное значение счётчика **Total Out**, зафиксированное при аудите. Это сумма, которую забрали с аппарата.
	Итог (кредиты)	Доходность игрового аппарата – это разность значений **Вход (кредиты)** и **Выход (кредиты).**
Итог (рублей)		Доходность игрового аппарата в данный день (в валюте клуба). **Итог (рублей) = Итог (кредиты) * Деноминация**
За сутки (рубли)	**Вход**	Общая сумма денег, которые были внесены на аппарат за сутки. **Вход = (Вход (кредиты)$_{текущее}$ - Вход (кредиты)$_{предыдущее}$) * Деноминация**
	Выход	Общая сумма денег, которые забрали с аппарата. **Выход = (Выход (кредиты)$_{текущее}$ - Выход(кредиты)$_{предыд}$) * Деноминация**
	Итог	Доходность игрового аппарата за сутки в валюте клуба – это разность значений **Вход** и **Выход.**
Итог сутки		Суммарно по аппаратам за сутки.

Обратите внимание на цветовые обозначения в отчёте:

-73,80	- число со знаком минус (валюта)
142,18	- число со знаком плюс (валюта)
705,70	- число от 300 до 999,99 (валюта)
25 314,20	- число от 1000 до бесконечности (валюта)

Кликнув по ячейке со значением, в строке вывода формул функций (f_x) вы увидите формулу расчёта значения в данной ячейке.



AM6 =(AI6-Y6)*AG6

	AE	AF	AG	AH	AI	AJ	AK	AL	AM	AN	AO
1		03.02.2007		Итоговые (кредиты)				За сутки (рубли)			
2		Название автомата	ном	Вход (кредит)	Выход (кредит)	Итог (кредит)	Итог (рублей)	Вход	Выход	Итог	
3											
4	1	Gaminator 38	0,01	6 743 031	6 812 403	-69 372	-693,72	-240,00	97,82	142,18	
5											
6	2	Gaminator 16	0,01	6 222 651	6 147 999	74 652	746,52	160,00	233,80	-73,80	
7											
8	3	Gaminator 19	0,01	5 072 598	4 057 619	1 014 979	10 149,79	10,00	0,00	10,00	
9											
10	4	Gaminator 39	0,01	6 619 545	6 084 349	535 196	5 351,96	943,47	388,24	555,23	
11											
12	5	Cobra 1	0,01	7 953 378	6 529 396	1 423 982	14 239,82	360,00	705,70	-345,70	

Данный отчёт можно распечатать на бумаге (если к компьютеру подключен принтер), а также сохранить на компьютере.

7.10.6 Отчёт по доходности игровых аппаратов.

Для просмотра в центральном офисе финансовой статистики клубов в разрезе по игровым аппаратам необходимо в главном меню системы выбрать **«Игровые аппараты» → «Центральный офис» → «Отчёт по доходности ИА»** и на открывшейся форме выполнить следующее:

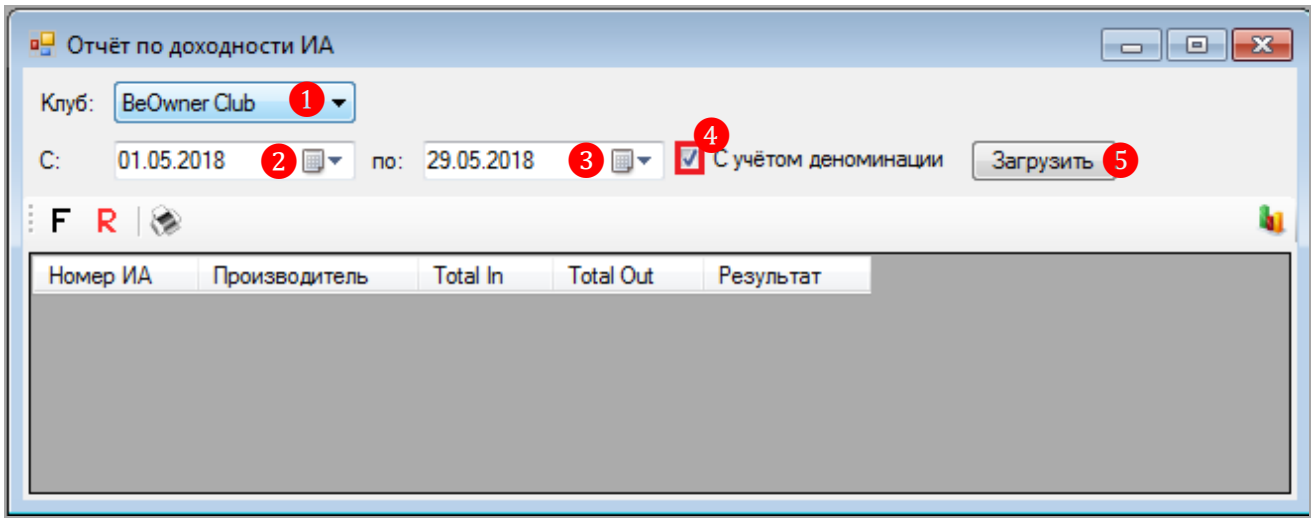
1. В поле **«Клуб»** из выпадающего списка выбрать клуб, по которому нужны данные.

2. По умолчанию в отчёт загружаются данные за текущий день. В случае если Вам требуются данные за другой период, то необходимо в поле **«С:»** с помощью календаря выбрать начальную дату отчётного периода.

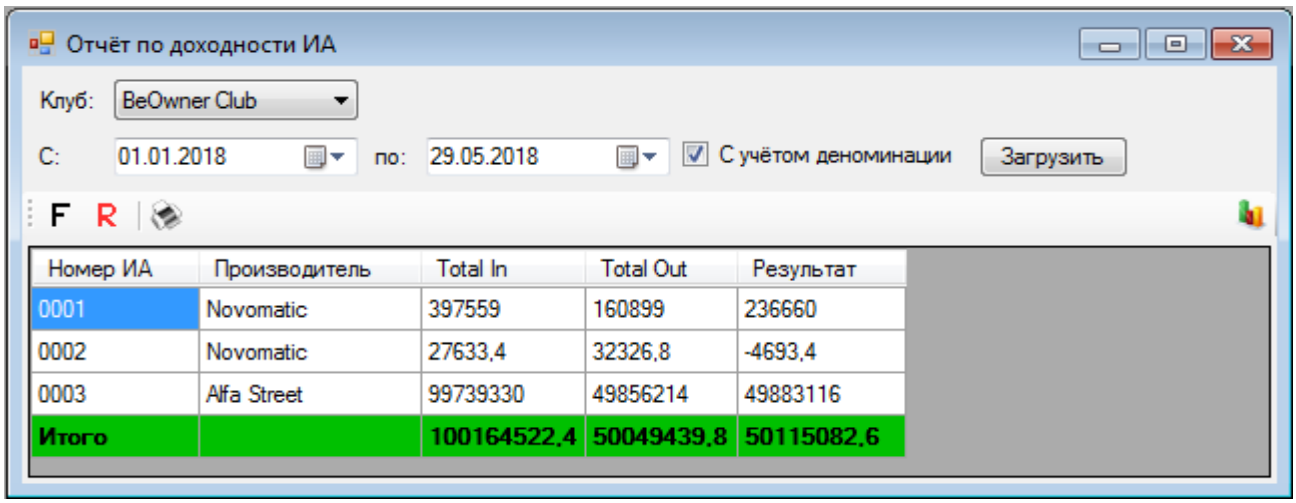
3. В поле **«по:»** с помощью календаря выбрать конечную дату отчётного периода.

4. По умолчанию в отчёт загружаются данные с учётом деноминации (кредиты). В случае если Вам требуются данные отобразить в отчёте данные в валюте клуба, то в снимите галочку в строке **«С учётом деноминации»**.

5. Нажать кнопку **«Загрузить»**.



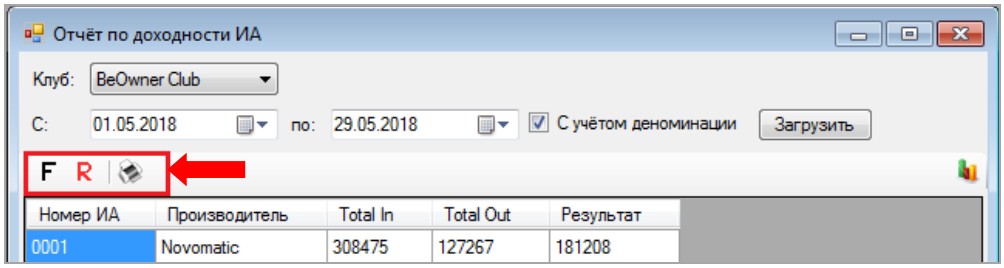
Загрузившийся отчёт будет содержать список аппаратов выбранного клуба и их доходность (**Результат**) за выбранный период. В нижней строке, выделенной зелёным цветом, отображаются итоговые суммы по колонкам **Total In**, **Total Out**, **Результат**.



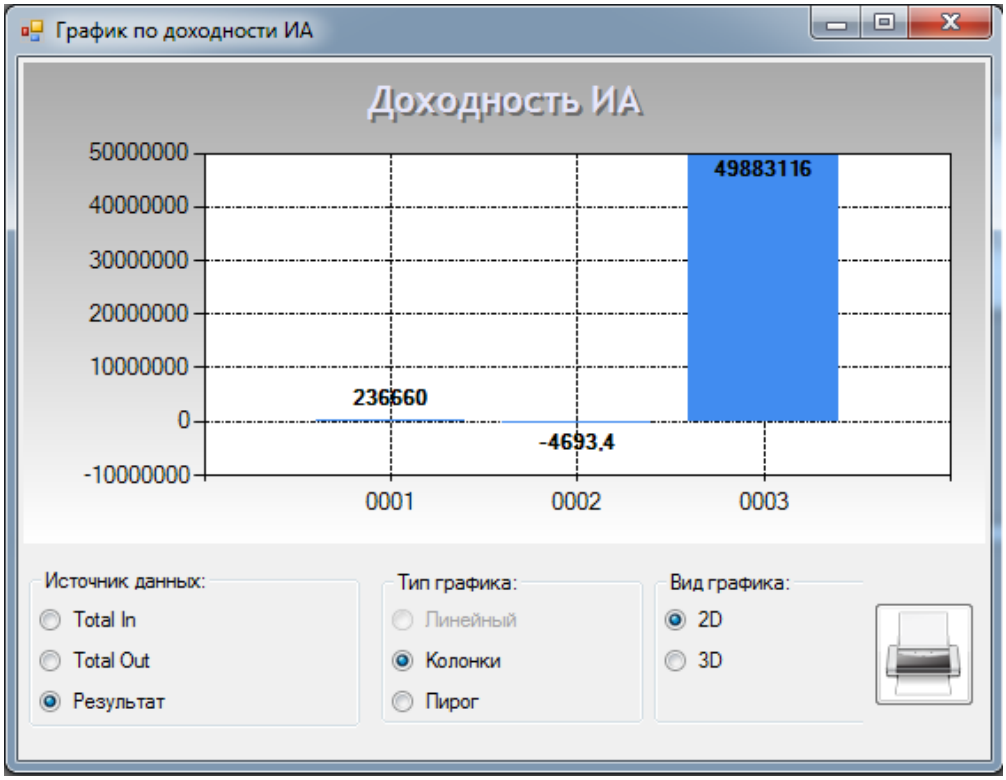
Параметры	Описание
Номер ИА	Номер игрового аппарата в системе.
Производитель	Производитель игрового аппарата.

Total In	Общая сумма денег/кредитов, которые были внесены на аппарат с карточки, купюроприемника или кассы (по данным счётчика **Total In**, зафиксированным при аудите).
Total Out	Общая сумма денег/кредитов, которые забрали с аппарата (по данным счётчика **Total Out**, зафиксированным при аудите).
Результат	Доходность игрового аппарата (валюта/кредиты) – это разность значений счётчиков **Total In** и **Total Out**.

Обращаем внимание, что в данной форме действует стандартная система фильтрации, поиска и печати данных:



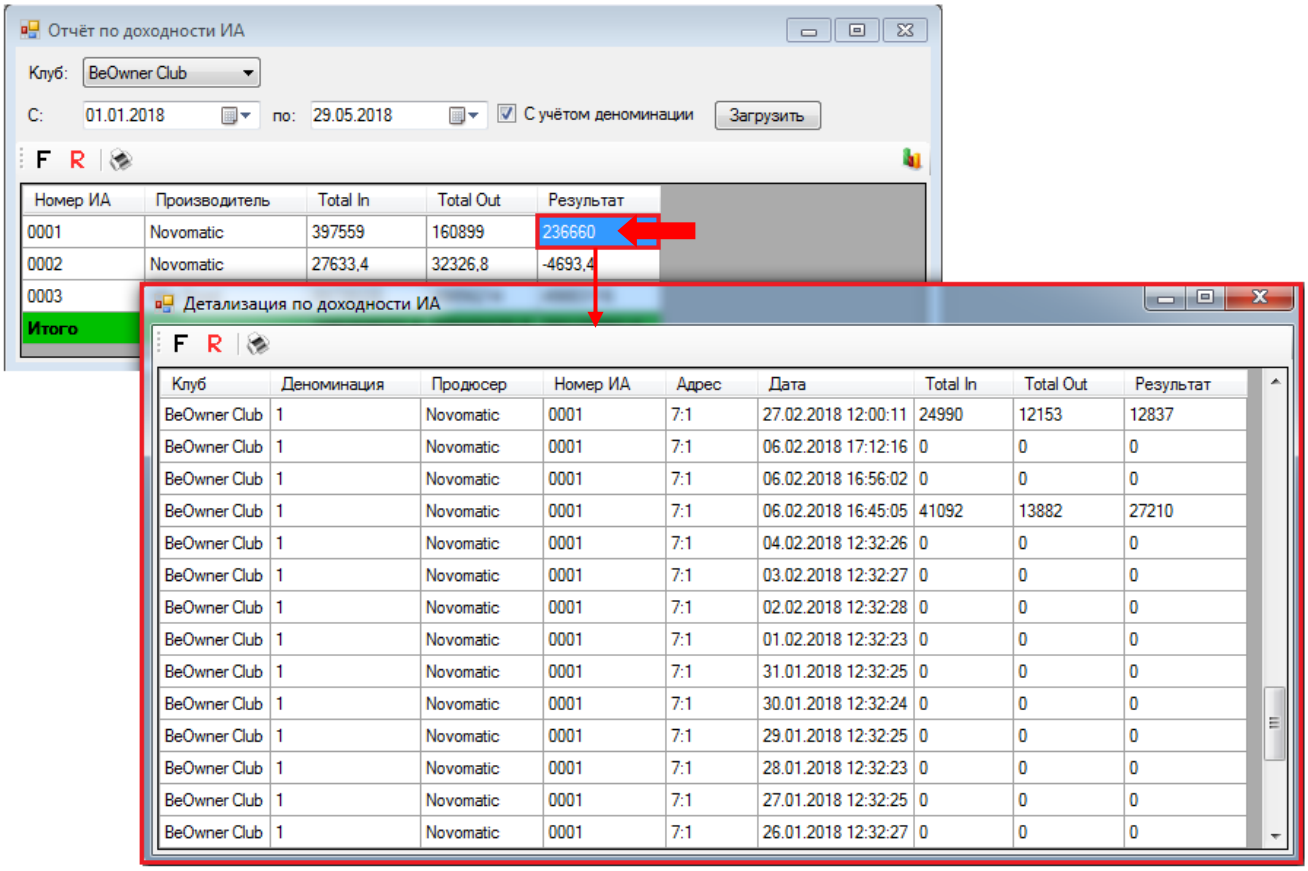
Кроме этого, если нажать на кнопку , расположенную справа, то данные отчёта отобразятся в новом окне в виде гистограммы или круговой диаграммы.



Чтобы выбрать внешний вид графика, необходимо установить в поле **«Вид графика»** метку в значении **«2D»** или **«3D»**.

Нажав на кнопку , можно напечатать график на бумаге (если к компьютеру подключен принтер).

Данные о доходности по каждому аппарату могу быть детализированы. Для этого необходимо дважды кликнуть левой кнопкой мыши в любой ячейке в строке аппарата, после чего откроется форма доходности аппарата за выбранный период в разрезе по аудитам.



Также можно сортировать данные в колонках по возрастанию/убыванию или алфавиту, кликнув по ячейке с названием колонки.

7.10.7 Отчёт по доходности ИА по производителям.

Для просмотра в центральном офисе финансовой статистики клубов в разрезе по производителям игровых аппаратов необходимо в главном меню системы выбрать «**Игровые аппараты**» → «**Центральный офис**» → «**Отчёт по производителям**» и на открывшейся форме выполнить следующее:

1. Выберите объект для просмотра доходности:

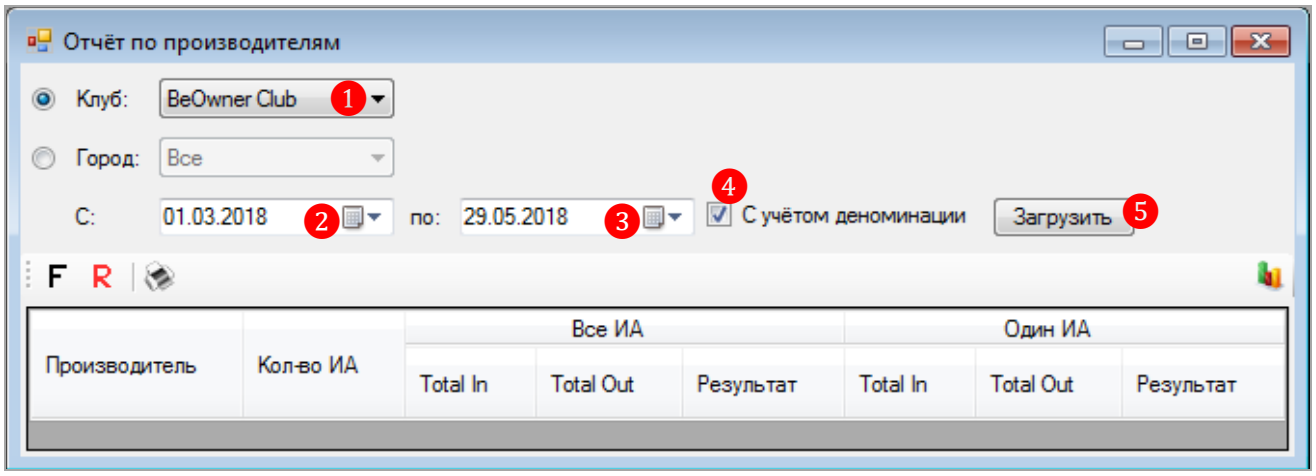
- Чтобы посмотреть данные о доходности по какому-либо клубу, то установите метку в значении «**Клуб**» и из выпадающего списка выберите нужный клуб.
- Чтобы посмотреть данные о доходности по какому-либо городу, то установите метку в значении «**Город**» и из выпадающего списка выберите нужный город.

2. По умолчанию в отчёт загружаются данные за текущий день. В случае если Вам требуются данные за другой период, то необходимо в поле «**С:**» с помощью календаря выбрать начальную дату отчётного периода.

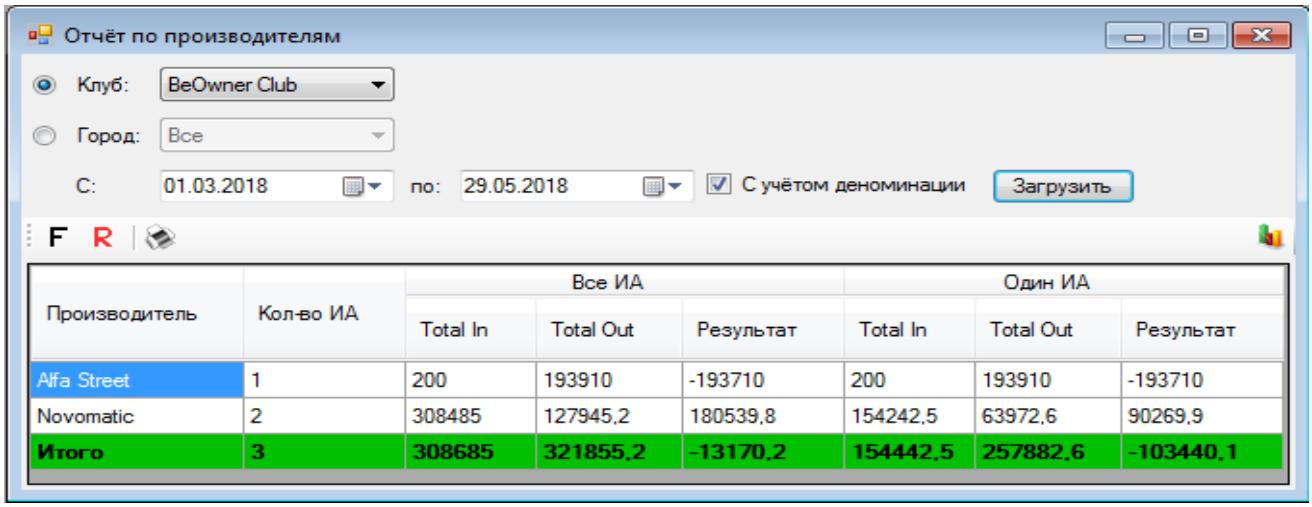
3. В поле «**по:**» с помощью календаря выбрать конечную дату отчётного периода.

4. По умолчанию в отчёт загружаются данные с учётом деноминации (кредиты). В случае если Вам требуются данные отобразить в отчёте данные в валюте клуба, то снимите галочку в строке «**С учётом деноминации**».

5. Нажмите кнопку «**Загрузить**».

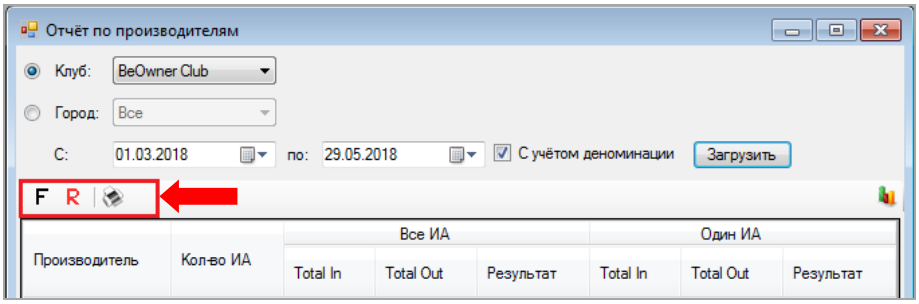


Загрузившийся отчёт будет содержать список аппаратов выбранного клуба или города, сгруппированные по производителям, и их доходность (**Результат**) за выбранный период. В нижней строке, выделенной зелёным цветом, отображаются суммарные значения по колонкам.

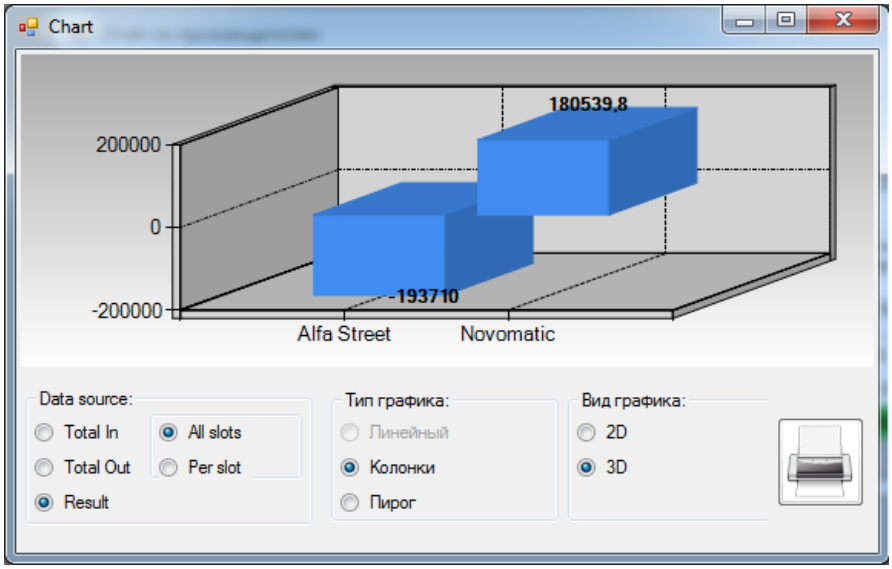


Параметры		Описание
Производитель		Производитель игрового аппарата.
Количество ИА		Количество аппаратов данного производителя.
Все ИА	**Total In**	Общая сумма денег/кредитов, которые были внесены на аппараты данного производителя с карточки, купюроприемника или кассы (по данным счётчиков **Total In**, зафиксированных при аудите).
	Total Out	Общая сумма денег/кредитов, которые забрали с аппаратов данного производителя (по данным счётчиков **Total Out**, зафиксированных при аудите).
	Результат	Суммарная доходность игровых аппаратов данного производителя (валюта/кредиты) – это разность значений **Total In** $_{all}$ и **Total Out** $_{all}$.
Один ИА	**Total In**	Сумма денег/кредитов, которые были внесены, в среднем на один аппарат данного производителя: **Total In** $_{one}$ **= Total In** $_{all}$ **/ Количество ИА**
	Total Out	Сумма денег/кредитов, которые забрали, в среднем на один аппарат данного производителя: **Total Out** $_{one}$ **= Total Out** $_{all}$ **/ Количество ИА**
	Результат	Доходность в среднем на один аппарат данного производителя – это разность значений **Total In** $_{one}$ и **Total Out** $_{one}$.

Обращаем внимание, что в данной форме действует стандартная система фильтрации, поиска и печати данных:



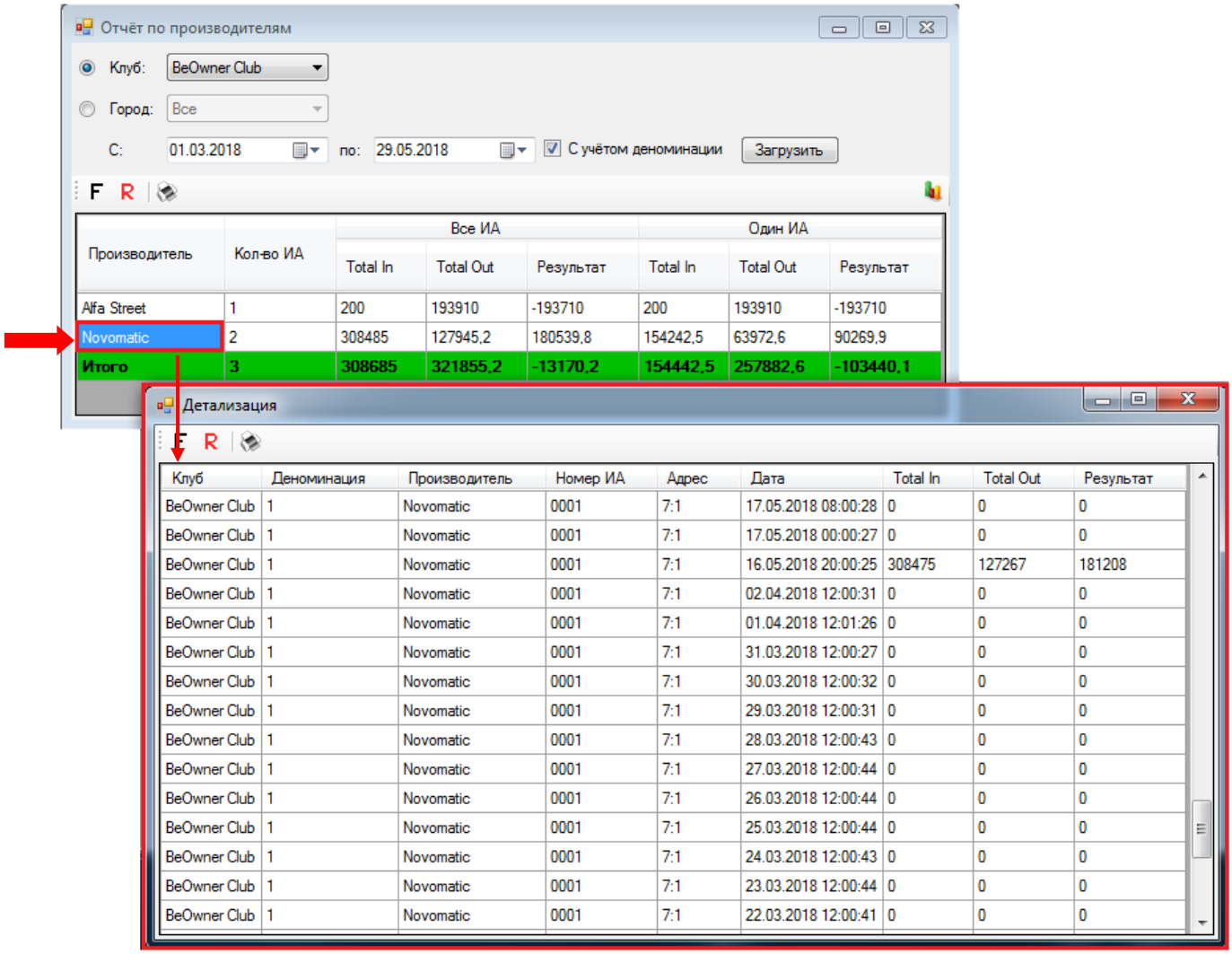
Кроме этого, если нажать на кнопку , расположенную справа, то данные отчёта отобразятся в новом окне в виде гистограммы или круговой диаграммы.



Чтобы выбрать внешний вид графика, необходимо установить в поле **«Вид графика»** метку в значении **«2D»** или **«3D»**.

Нажав на кнопку , можно напечатать график на бумаге (если к компьютеру подключен принтер).

Данные о доходности по каждому производителю могу быть детализированы. Для этого необходимо дважды кликнуть левой кнопкой мыши в любой ячейке в строке производителя, после чего откроется форма доходности производителя за выбранный период в разрезе по аппаратам и аудитам.



Также можно сортировать данные в колонках по возрастанию/убыванию или алфавиту, кликнув по ячейке с названием колонки.

7.10.8 Отчёт по операциям на кассах.

Для просмотра в центральном офисе данных по операциям на кассах клубов необходимо в главном меню системы выбрать «**Игровые аппараты**» → «**Центральный офис**» → «**Кассовые операции**» и на открывшейся форме выполнить следующее:

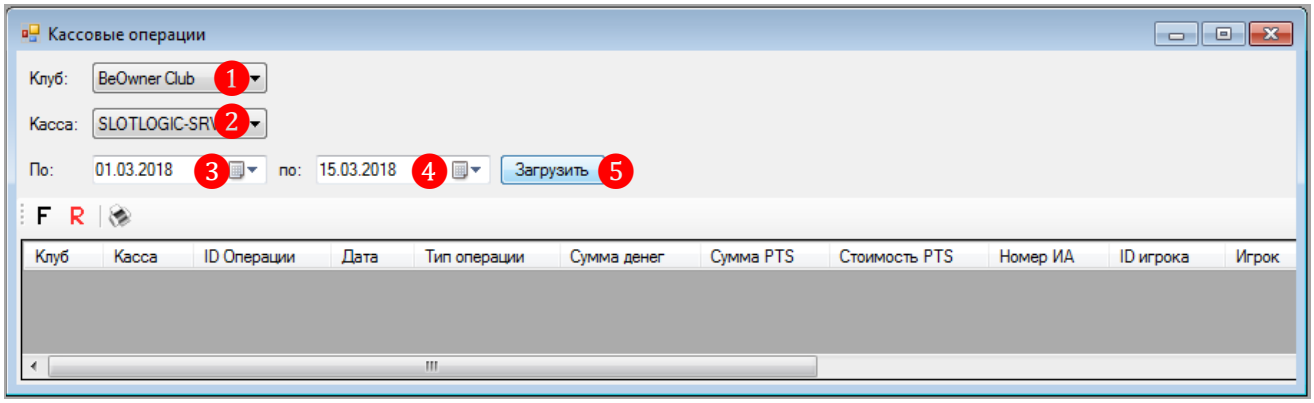
1. В поле **«Клуб»** из выпадающего списка выберите клуб, по которому вы хотите посмотреть данные о кассовых операциях. Выберите **Все**, если нужно загрузить данные по всем клубам.

2. В поле **«Касса»** из выпадающего списка выберите кассу, по которой вы хотите посмотреть данные о кассовых операциях. Выберите **Все**, если нужно загрузить данные по всем кассам.

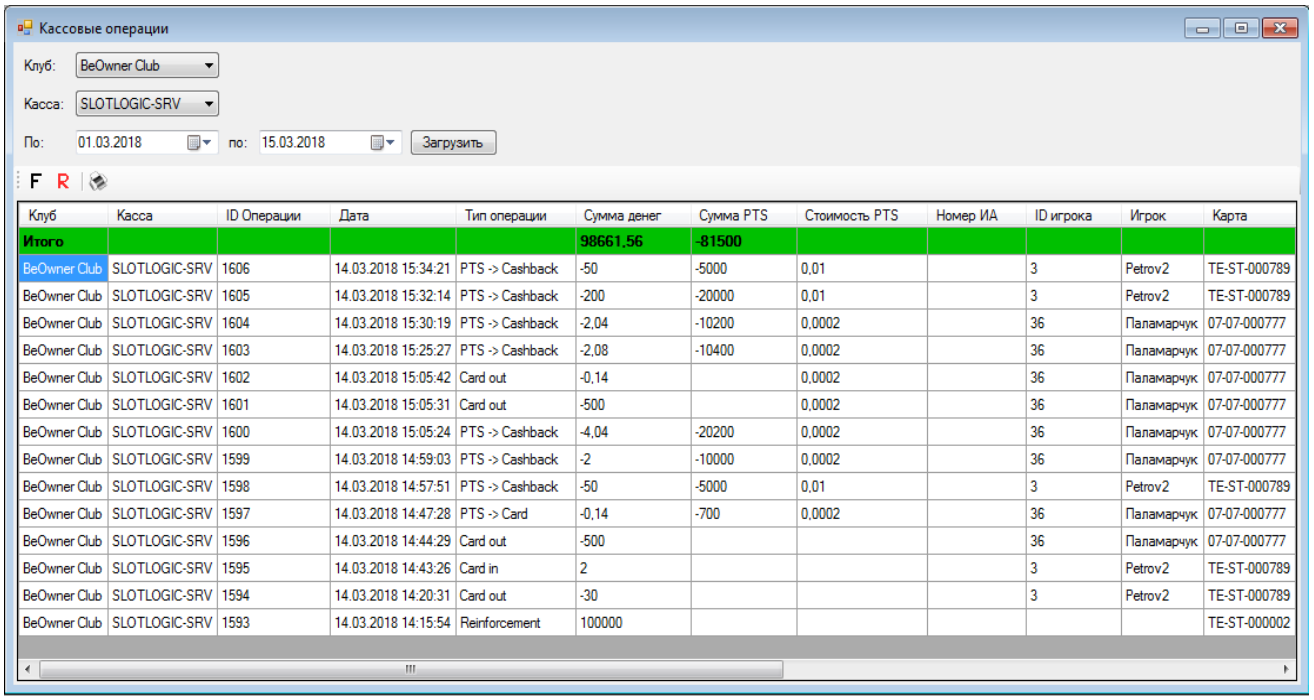
3. По умолчанию в отчёт загружаются данные за текущий день. В случае если Вам требуются данные за другой период, то в поле **«С:»** с помощью календаря выберите начальную дату отчётного периода.

4. В поле **«по:»** с помощью календаря выберите конечную дату отчётного периода.

5. Нажмите кнопку **«Загрузить»**.



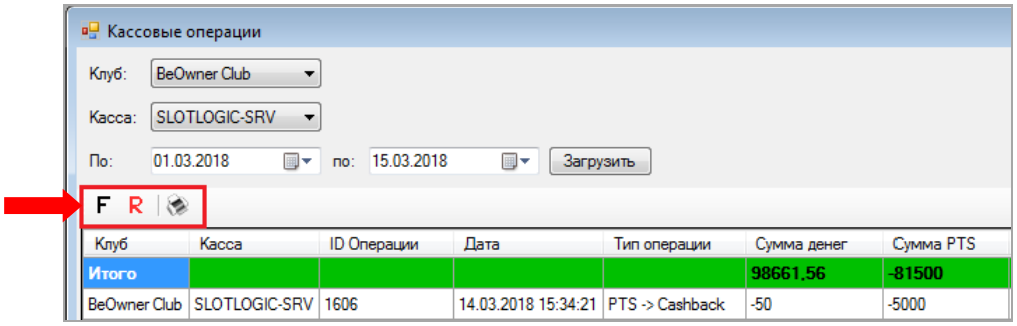
Загрузившийся отчёт будет содержать список кассовых операций выбранного клуба и кассы. В верхней строке, выделенной зелёным цветом, отображаются суммарные значения по колонкам **Сумма денег** и **Сумма PTS**.



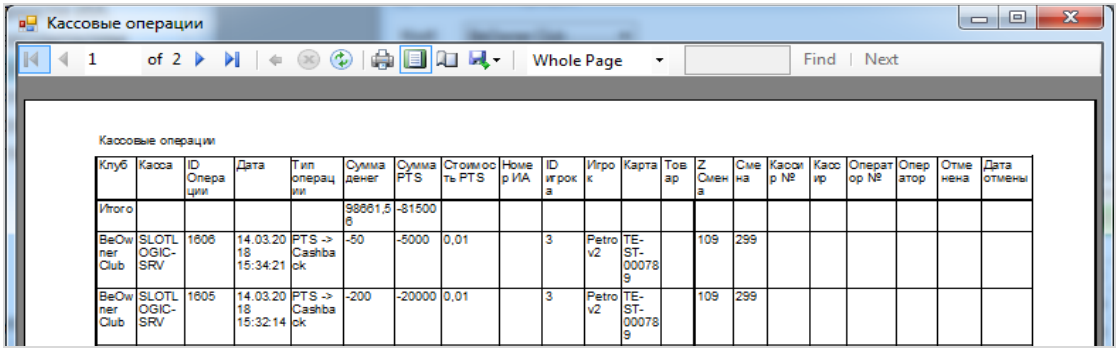
Клуб	Касса	ID Операции	Дата	Тип операции	Сумма денег	Сумма PTS	Стоимость PTS	Номер ИА	ID игрока	Игрок	Карта
Итого					98661,56	-81500					
BeOwner Club	SLOTLOGIC-SRV	1606	14.03.2018 15:34:21	PTS -> Cashback	-50	-5000	0,01		3	Petrov2	TE-ST-000789
BeOwner Club	SLOTLOGIC-SRV	1605	14.03.2018 15:32:14	PTS -> Cashback	-200	-20000	0,01		3	Petrov2	TE-ST-000789
BeOwner Club	SLOTLOGIC-SRV	1604	14.03.2018 15:30:19	PTS -> Cashback	-2,04	-10200	0,0002		36	Паламарчук	07-07-000777
BeOwner Club	SLOTLOGIC-SRV	1603	14.03.2018 15:25:27	PTS -> Cashback	-2,08	-10400	0,0002		36	Паламарчук	07-07-000777
BeOwner Club	SLOTLOGIC-SRV	1602	14.03.2018 15:05:42	Card out	-0,14		0,0002		36	Паламарчук	07-07-000777
BeOwner Club	SLOTLOGIC-SRV	1601	14.03.2018 15:05:31	Card out	-500		0,0002		36	Паламарчук	07-07-000777
BeOwner Club	SLOTLOGIC-SRV	1600	14.03.2018 15:05:24	PTS -> Cashback	-4,04	-20200	0,0002		36	Паламарчук	07-07-000777
BeOwner Club	SLOTLOGIC-SRV	1599	14.03.2018 14:59:03	PTS -> Cashback	-2	-10000	0,0002		36	Паламарчук	07-07-000777
BeOwner Club	SLOTLOGIC-SRV	1598	14.03.2018 14:57:51	PTS -> Cashback	-50	-5000	0,01		3	Petrov2	TE-ST-000789
BeOwner Club	SLOTLOGIC-SRV	1597	14.03.2018 14:47:28	PTS -> Card	-0,14	-700	0,0002		36	Паламарчук	07-07-000777
BeOwner Club	SLOTLOGIC-SRV	1596	14.03.2018 14:44:29	Card out	-500				36	Паламарчук	07-07-000777
BeOwner Club	SLOTLOGIC-SRV	1595	14.03.2018 14:43:26	Card in	2				3	Petrov2	TE-ST-000789
BeOwner Club	SLOTLOGIC-SRV	1594	14.03.2018 14:20:31	Card out	-30				3	Petrov2	TE-ST-000789
BeOwner Club	SLOTLOGIC-SRV	1593	14.03.2018 14:15:54	Reinforcement	100000						TE-ST-000002

Параметры	Описание
Клуб	Название клуба.
Касса	Название кассы клуба, на которой проведена операция.
ID операции	Уникальный номер операции.
Дата	Дата и время проведения операции.
Тип операции	Тип операции
Сумма денег	Сумма операции в валюте клуба.
Сумма PTS	Сумма PTS по операциям с PTS.
Стоимость PTS	Стоимость PTS по операциям с PTS.
Номер ИА	Номер игрового аппарата по операциям зачисления кредитов/снятия кредитов.
ID игрока	ID-номер игрока.
Игрок	Фамилия игрока, карта которого была предъявлена на кассе для проведения операции.
Карта	Номер карты, которая была предъявлена на кассе для проведения операции.
Товар	Название товара по операциям обмена PTS на товар или услугу (PTS to Commodity).
Z смена	Номер Z-смены на кассе, во время которой была проведена операция.
Смена	Номер смены на кассе, во время которой была проведена операция.
Кассир №	Уникальный номер кассира, выполнившего операцию на кассе.
Кассир	Фамилия кассира, выполнившего операцию на кассе.
Оператор №	Фамилия оператора, выполнившего операцию на аппарате.
Отменена	Отметка об отмене операции (для отменённых операций).
Дата отмены	Дата и время отмены операции (для отменённых операций).

Обращаем внимание, что в данной форме действует стандартная система фильтрации и поиска данных:



Нажав на кнопку , можно напечатать отчёт на бумаге (если к компьютеру подключен принтер) или сохранить на компьютере в формате **Excel**, **PDF** или **Word**.



7.10.9 Отчёт по начисленным очкам.

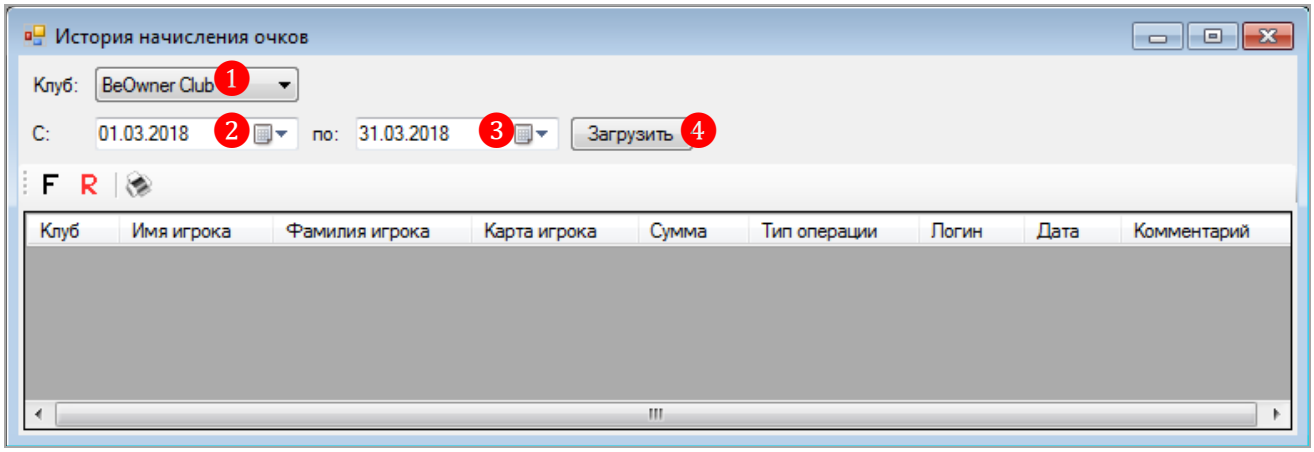
Для просмотра в центральном офисе информации о начисленных игрокам очках (PTS) через форму **«Points charger»** («Игровые аппараты» → «Поощрения» → «Начисление очков») необходимо в главном меню системы выбрать **«Игровые аппараты» → «Центральный офис» → «История начисления очков»** и на открывшейся форме выполнить следующее:

1. В поле **«Клуб»** из выпадающего списка выберите клуб, по которому вы хотите посмотреть историю по начисленным очкам.

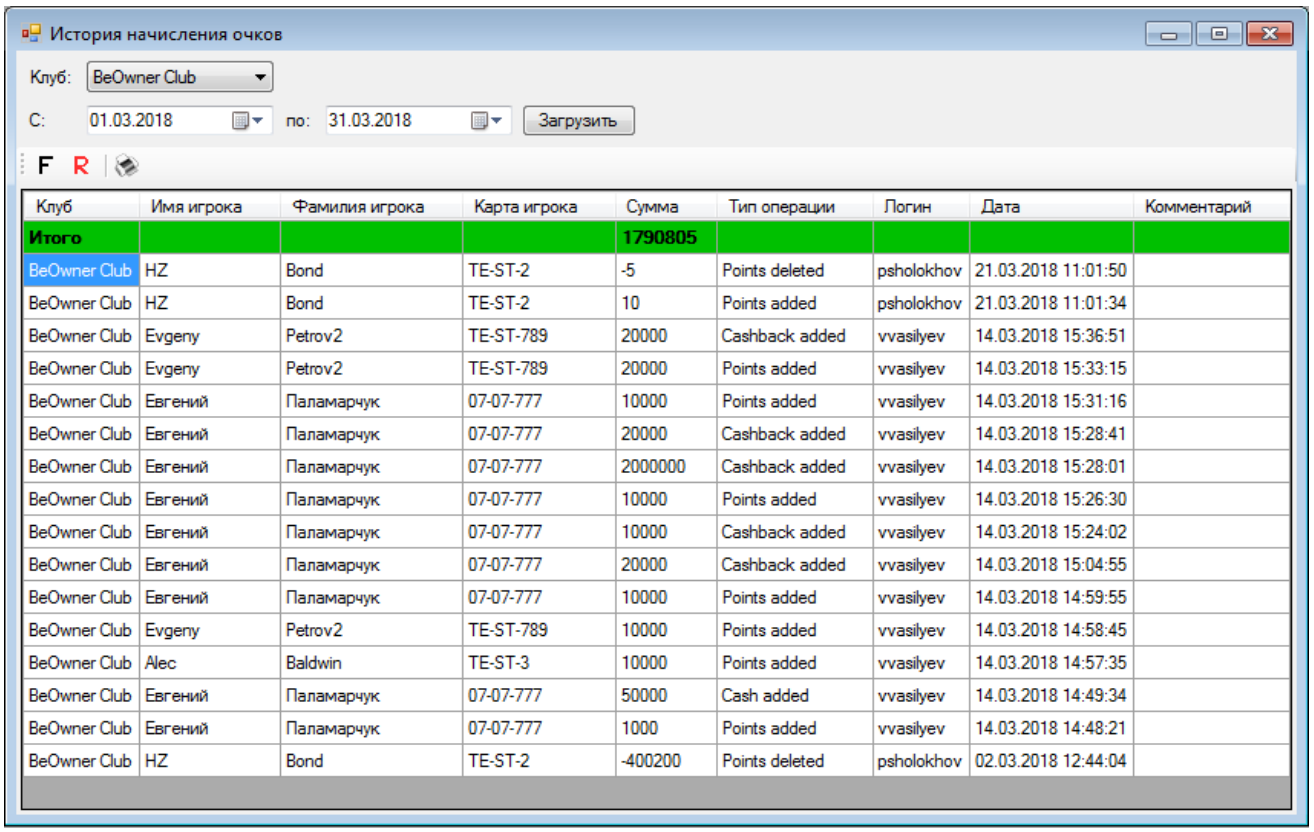
2. По умолчанию в отчёт загружаются данные за текущий день. В случае если Вам требуются данные за другой период, то в поле **«С:»** с помощью календаря выберите начальную дату отчётного периода.

3. В поле **«по:»** с помощью календаря выберите конечную дату отчётного периода.

4. Нажмите кнопку **«Загрузить»**.



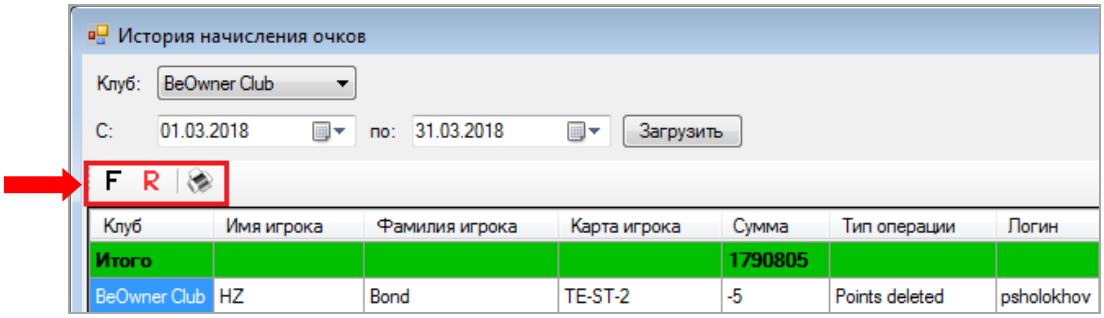
Загрузившийся отчёт будет содержать список игроков выбранного клуба и суммы начисленных им очков в разрезе по операциям. В верхней строке, выделенной зелёным цветом, отображается суммарное значение по колонке **Сумма**.



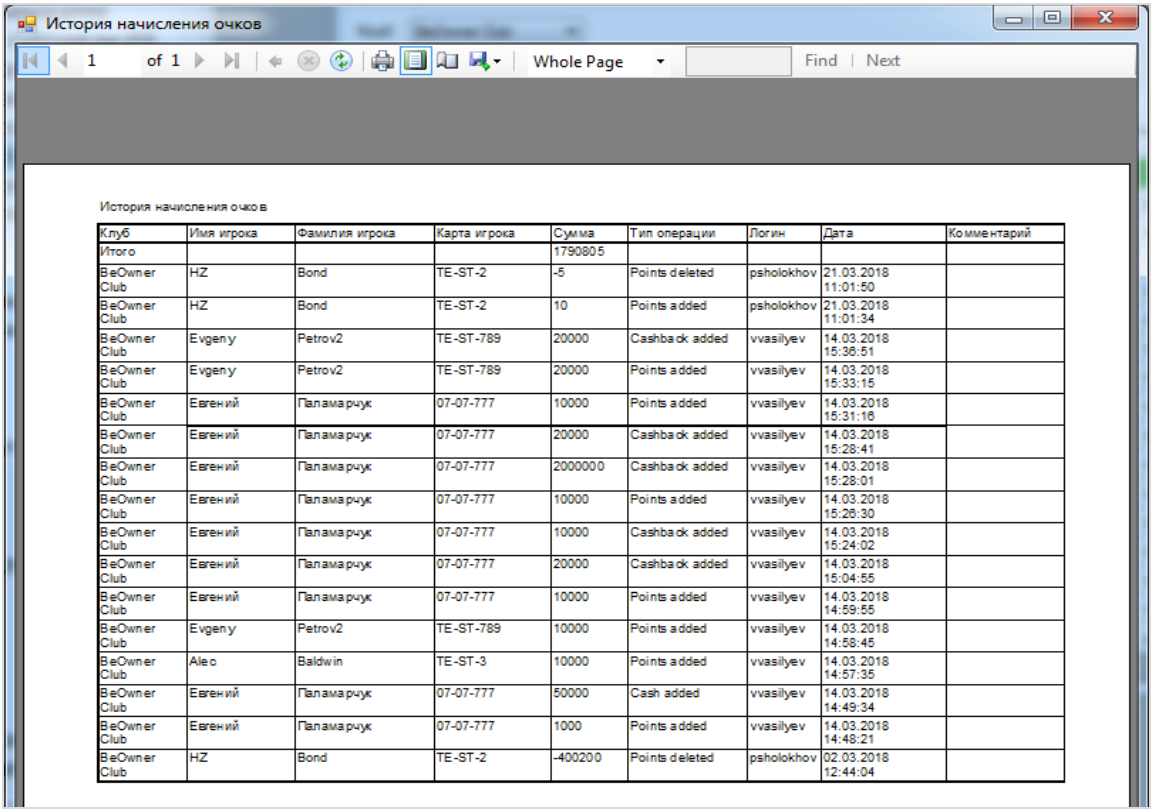
Клуб	Имя игрока	Фамилия игрока	Карта игрока	Сумма	Тип операции	Логин	Дата	Комментарий
Итого				**1790805**				
BeOwner Club	HZ	Bond	TE-ST-2	-5	Points deleted	psholokhov	21.03.2018 11:01:50	
BeOwner Club	HZ	Bond	TE-ST-2	10	Points added	psholokhov	21.03.2018 11:01:34	
BeOwner Club	Evgeny	Petrov2	TE-ST-789	20000	Cashback added	vvasilyev	14.03.2018 15:36:51	
BeOwner Club	Evgeny	Petrov2	TE-ST-789	20000	Points added	vvasilyev	14.03.2018 15:33:15	
BeOwner Club	Евгений	Паламарчук	07-07-777	10000	Points added	vvasilyev	14.03.2018 15:31:16	
BeOwner Club	Евгений	Паламарчук	07-07-777	20000	Cashback added	vvasilyev	14.03.2018 15:28:41	
BeOwner Club	Евгений	Паламарчук	07-07-777	2000000	Cashback added	vvasilyev	14.03.2018 15:28:01	
BeOwner Club	Евгений	Паламарчук	07-07-777	10000	Points added	vvasilyev	14.03.2018 15:26:30	
BeOwner Club	Евгений	Паламарчук	07-07-777	10000	Cashback added	vvasilyev	14.03.2018 15:24:02	
BeOwner Club	Евгений	Паламарчук	07-07-777	20000	Cashback added	vvasilyev	14.03.2018 15:04:55	
BeOwner Club	Евгений	Паламарчук	07-07-777	10000	Points added	vvasilyev	14.03.2018 14:59:55	
BeOwner Club	Evgeny	Petrov2	TE-ST-789	10000	Points added	vvasilyev	14.03.2018 14:58:45	
BeOwner Club	Alec	Baldwin	TE-ST-3	10000	Points added	vvasilyev	14.03.2018 14:57:35	
BeOwner Club	Евгений	Паламарчук	07-07-777	50000	Cash added	vvasilyev	14.03.2018 14:49:34	
BeOwner Club	Евгений	Паламарчук	07-07-777	1000	Points added	vvasilyev	14.03.2018 14:48:21	
BeOwner Club	HZ	Bond	TE-ST-2	-400200	Points deleted	psholokhov	02.03.2018 12:44:04	

Параметры	Описание
Клуб	Название клуба
Имя игрока	Имя игрока, которому были начислены очки.
Фамилия игрока	Фамилия игрока, которому были начислены очки.
Карта игрока	Номер карты игрока.
Сумма	Сумма начисленных/списанных очков (+ начисление, – списание).
Тип операции	Тип операции: • ***Points added*** – очки начислены. • ***Points deleted*** – очки списаны. • ***Cashback added*** – кэшбэк начислен. • ***Cash added*** – деньги начислены на баланс карты.
Логин	Логин пользователя, выполнившего операцию.
Дата	Дата и время проведения операции.
Комментарий	Комментарий, который был добавлен при проведении операции.

Обращаем внимание, что в данной форме действует стандартная система фильтрации и поиска данных:



Нажав на кнопку , можно напечатать отчёт на бумаге (если к компьютеру подключен принтер) или сохранить на компьютере в формате **Excel**, **PDF** или **Word**.



7.10.10 Отчёт по результатам игроков.

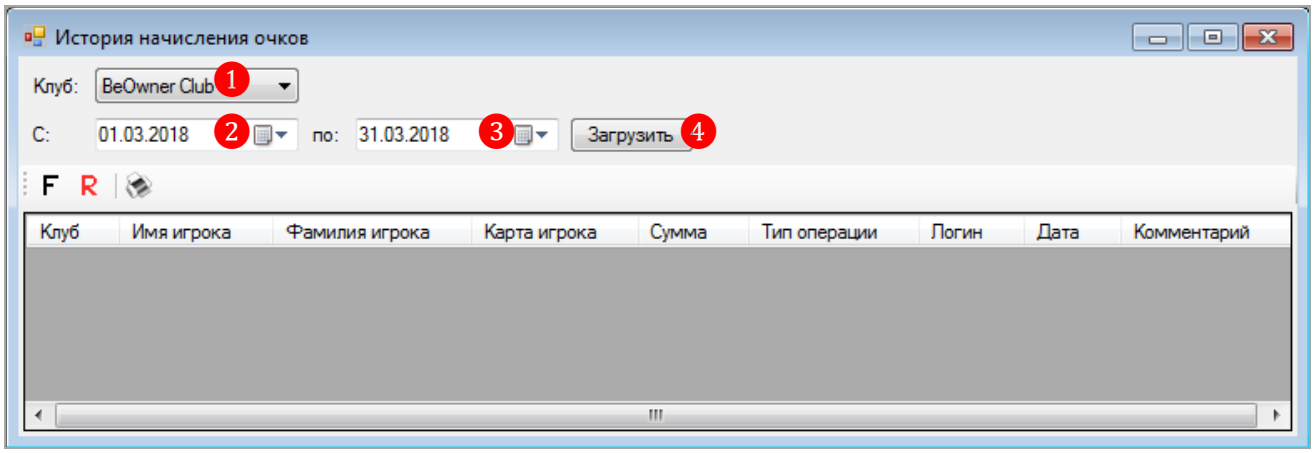
Для просмотра в центральном офисе данных о результатах игроков по клубам необходимо в главном меню системы выбрать «**Игровые аппараты**» → «**Центральный офис**» → «**Результаты игроков**» и на открывшейся форме выполнить следующее:

1. В поле «**Клуб**» из выпадающего списка выберите клуб, по которому вы хотите посмотреть данные. Выберите **Все**, если нужно загрузить данные по всем клубам.

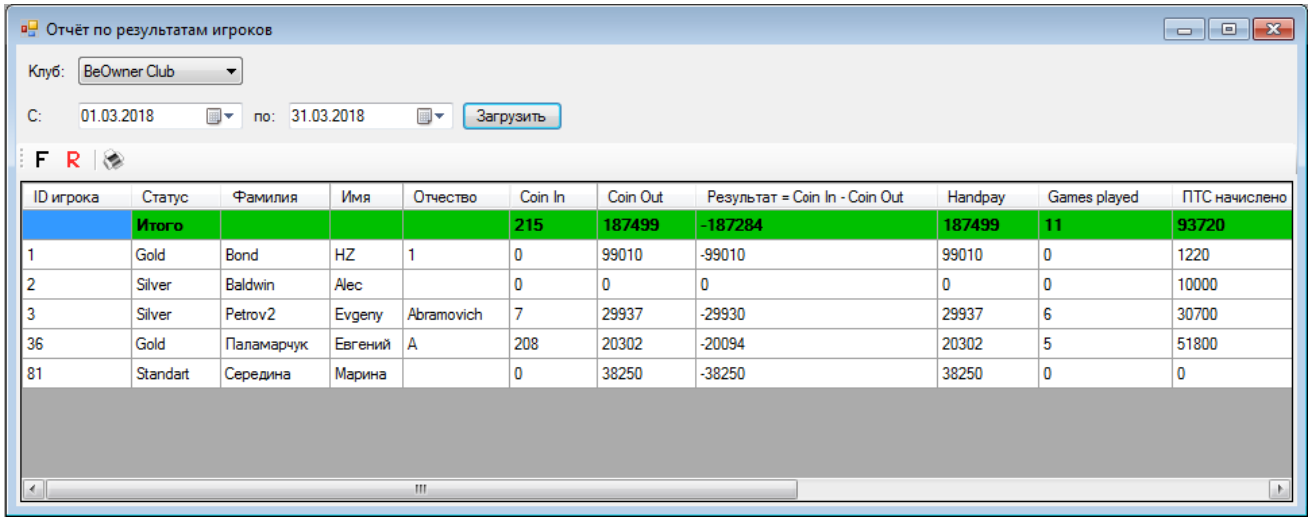
2. По умолчанию в отчёт загружаются данные за текущий день. В случае если Вам требуются данные за другой период, то в поле «**С:**» с помощью календаря выберите начальную дату отчётного периода.

3. В поле «**по:**» с помощью календаря выберите конечную дату отчётного периода.

4. Нажмите кнопку «**Загрузить**».



Загрузившийся отчёт будет содержать список игроков выбранного клуба и результаты их игры в клубе. В верхней строке, выделенной зелёным цветом, отображаются суммарные значения по колонкам.

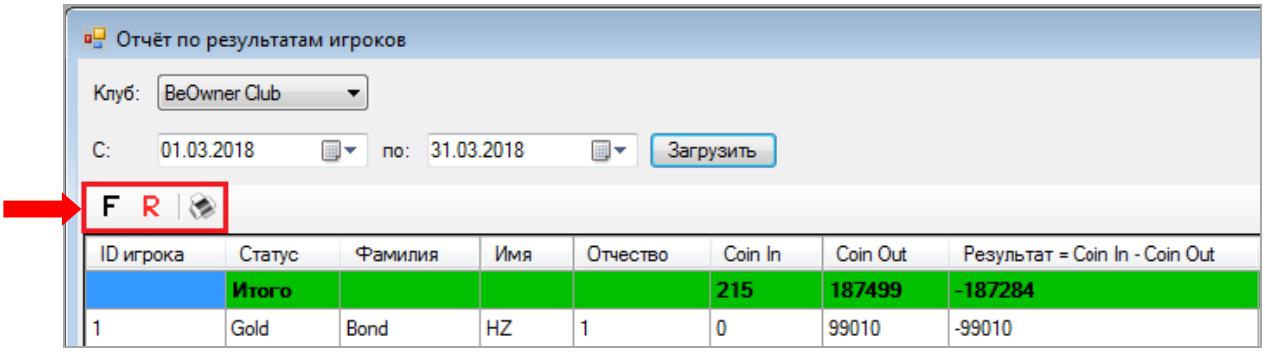


ID игрока	Статус	Фамилия	Имя	Отчество	Coin In	Coin Out	Результат = Coin In - Coin Out	Handpay	Games played	ПТС начислено
	Итого				**215**	**187499**	**-187284**	**187499**	**11**	**93720**
1	Gold	Bond	HZ	1	0	99010	-99010	99010	0	1220
2	Silver	Baldwin	Alec		0	0	0	0	0	10000
3	Silver	Petrov2	Evgeny	Abramovich	7	29937	-29930	29937	6	30700
36	Gold	Паламарчук	Евгений	А	208	20302	-20094	20302	5	51800
81	Standart	Середина	Марина		0	38250	-38250	38250	0	0

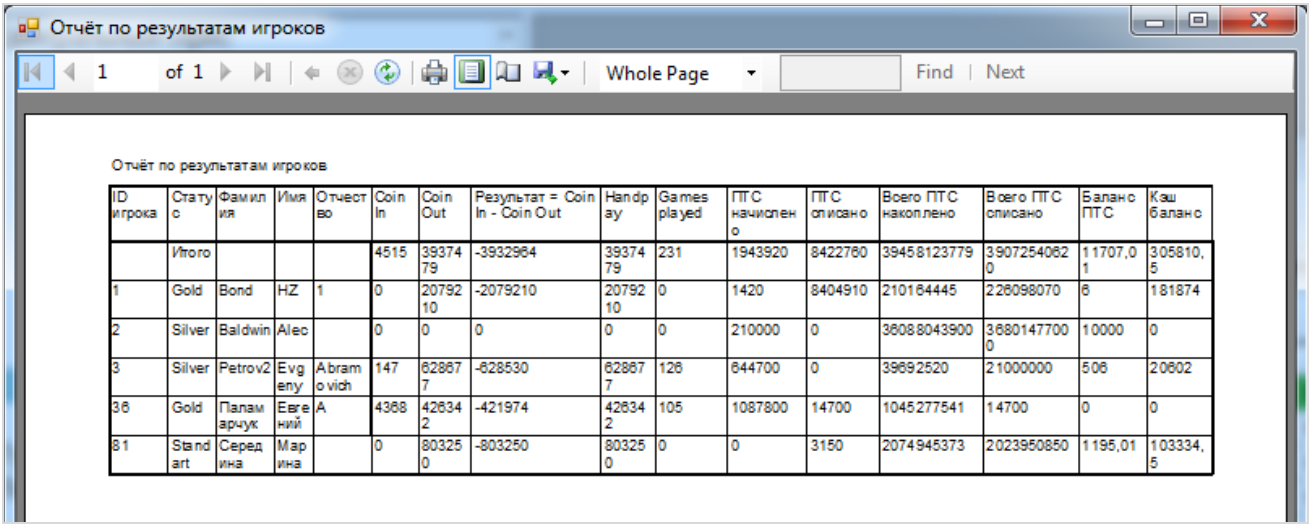
Параметры	Описание
ID игрока	ID-номер игрока.
Статус	Статус игрока.
Фамилия	Фамилия игрока.
Имя	Имя игрока.
Отчество	Отчество игрока.

Coin In	Сумма ставок игрока на аппаратах.
Coin Out	Сумма выигрышей игрока на аппаратах.
Результат	Результат игрока в валюте клуба, рассчитанный по формуле: **Результат = Coin In - Coin Out**
Handpay	Сумма, которую игрок снял с аппарата через **Handpay**.
Games played	Количество игр (спинов), сыгранных игроком на аппаратах.
ПТС начислено	Сумма PTS, заработанных игроком.
ПТС списано	Сумма PTS, списанных с карты игрока.
Всего ПТС накоплено	Общая сумма накопленных игроком PTS (начисленные + заработанные).
Всего ПТС списано	Общая сумма списанных с карты игрока PTS.
Баланс ПТС	Текущий баланс PTS, рассчитанный по формуле: **Баланс ПТС = Всего ПТС накоплено - Всего ПТС списано**
Кэш баланс	Текущий денежный баланс карты игрока.

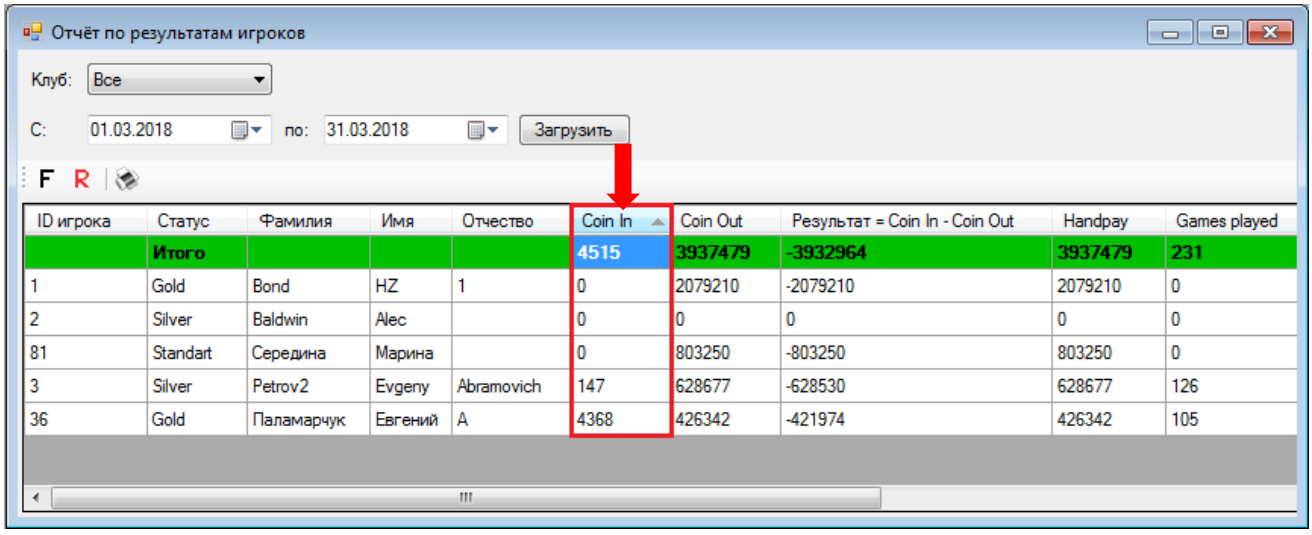
Обращаем внимание, что в данной форме действует стандартная система фильтрации и поиска данных:



Нажав на кнопку , можно напечатать отчёт на бумаге (если к компьютеру подключен принтер) или сохранить на компьютере в формате **Excel**, **PDF** или **Word**.

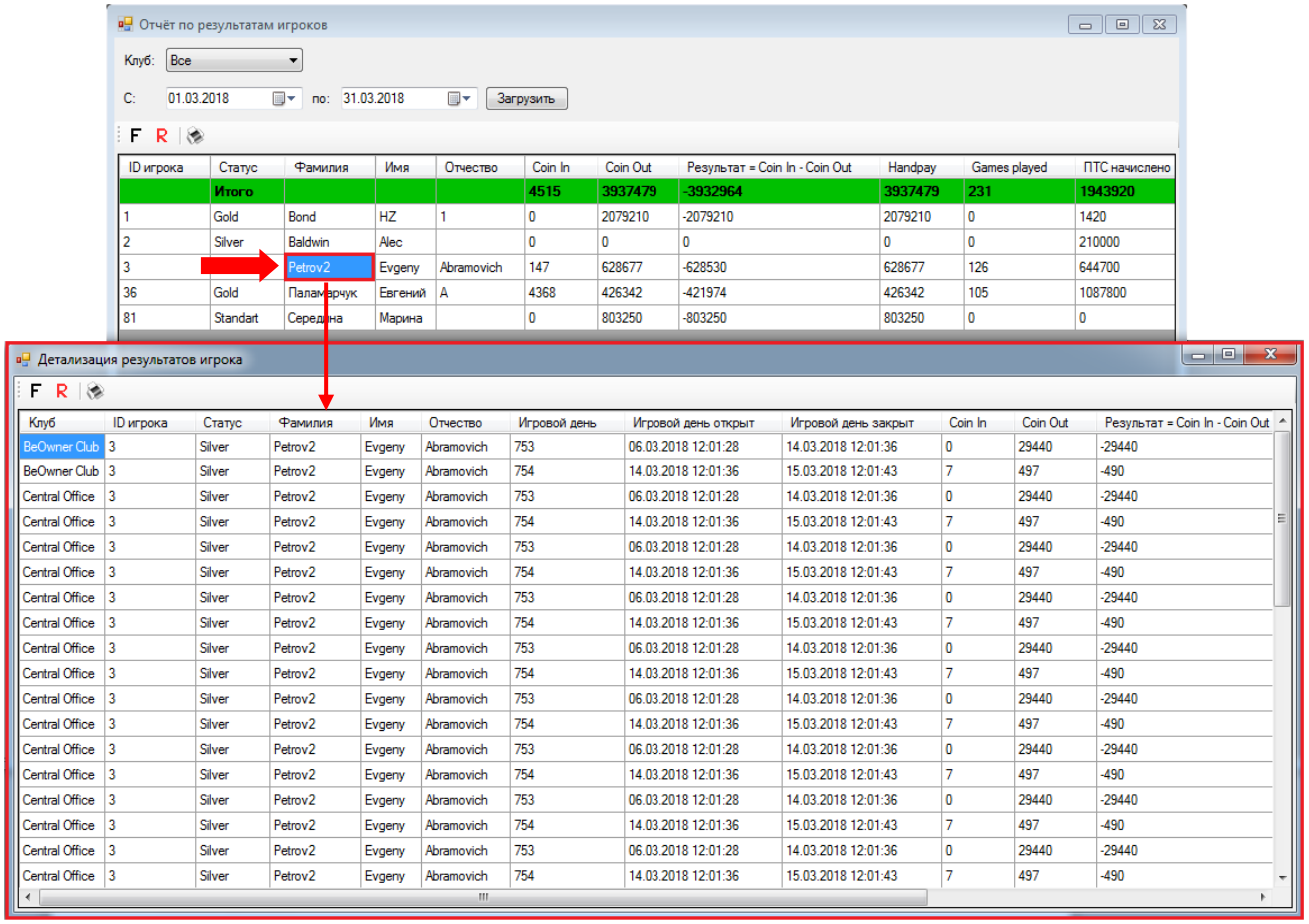


Также можно сортировать данные в колонках по возрастанию/убыванию или алфавиту, кликнув по ячейке с названием колонки.



ID игрока	Статус	Фамилия	Имя	Отчество	Coin In	Coin Out	Результат = Coin In - Coin Out	Handpay	Games played
	Итого				**4515**	**3937479**	**-3932964**	**3937479**	**231**
1	Gold	Bond	HZ	1	0	2079210	-2079210	2079210	0
2	Silver	Baldwin	Alec		0	0	0	0	0
81	Standart	Середина	Марина		0	803250	-803250	803250	0
3	Silver	Petrov2	Evgeny	Abramovich	147	628677	-628530	628677	126
36	Gold	Паламарчук	Евгений	A	4368	426342	-421974	426342	105

Данные результатов каждого игрока могу быть детализированы. Для этого необходимо дважды кликнуть левой кнопкой мыши в любой ячейке в строке нужного игрока, после чего откроется форма с данными результатов этого игрока в разрезе по игровым дням и операциям.



ID игрока	Статус	Фамилия	Имя	Отчество	Coin In	Coin Out	Результат = Coin In - Coin Out	Handpay	Games played	ПТС начислено
	Итого				**4515**	**3937479**	**-3932964**	**3937479**	**231**	**1943920**
1	Gold	Bond	HZ	1	0	2079210	-2079210	2079210	0	1420
2	Silver	Baldwin	Alec		0	0	0	0	0	210000
3		Petrov2	Evgeny	Abramovich	147	628677	-628530	628677	126	644700
36	Gold	Паламарчук	Евгений	A	4368	426342	-421974	426342	105	1087800
81	Standart	Середина	Марина		0	803250	-803250	803250	0	0

Клуб	ID игрока	Статус	Фамилия	Имя	Отчество	Игровой день	Игровой день открыт	Игровой день закрыт	Coin In	Coin Out	Результат = Coin In - Coin Out
BeOwner Club	3	Silver	Petrov2	Evgeny	Abramovich	753	06.03.2018 12:01:28	14.03.2018 12:01:36	0	29440	-29440
BeOwner Club	3	Silver	Petrov2	Evgeny	Abramovich	754	14.03.2018 12:01:36	15.03.2018 12:01:43	7	497	-490
Central Office	3	Silver	Petrov2	Evgeny	Abramovich	753	06.03.2018 12:01:28	14.03.2018 12:01:36	0	29440	-29440
Central Office	3	Silver	Petrov2	Evgeny	Abramovich	754	14.03.2018 12:01:36	15.03.2018 12:01:43	7	497	-490
Central Office	3	Silver	Petrov2	Evgeny	Abramovich	753	06.03.2018 12:01:28	14.03.2018 12:01:36	0	29440	-29440
Central Office	3	Silver	Petrov2	Evgeny	Abramovich	754	14.03.2018 12:01:36	15.03.2018 12:01:43	7	497	-490
Central Office	3	Silver	Petrov2	Evgeny	Abramovich	753	06.03.2018 12:01:28	14.03.2018 12:01:36	0	29440	-29440
Central Office	3	Silver	Petrov2	Evgeny	Abramovich	754	14.03.2018 12:01:36	15.03.2018 12:01:43	7	497	-490
Central Office	3	Silver	Petrov2	Evgeny	Abramovich	753	06.03.2018 12:01:28	14.03.2018 12:01:36	0	29440	-29440
Central Office	3	Silver	Petrov2	Evgeny	Abramovich	754	14.03.2018 12:01:36	15.03.2018 12:01:43	7	497	-490
Central Office	3	Silver	Petrov2	Evgeny	Abramovich	753	06.03.2018 12:01:28	14.03.2018 12:01:36	0	29440	-29440
Central Office	3	Silver	Petrov2	Evgeny	Abramovich	754	14.03.2018 12:01:36	15.03.2018 12:01:43	7	497	-490
Central Office	3	Silver	Petrov2	Evgeny	Abramovich	753	06.03.2018 12:01:28	14.03.2018 12:01:36	0	29440	-29440
Central Office	3	Silver	Petrov2	Evgeny	Abramovich	754	14.03.2018 12:01:36	15.03.2018 12:01:43	7	497	-490
Central Office	3	Silver	Petrov2	Evgeny	Abramovich	753	06.03.2018 12:01:28	14.03.2018 12:01:36	0	29440	-29440
Central Office	3	Silver	Petrov2	Evgeny	Abramovich	754	14.03.2018 12:01:36	15.03.2018 12:01:43	7	497	-490
Central Office	3	Silver	Petrov2	Evgeny	Abramovich	753	06.03.2018 12:01:28	14.03.2018 12:01:36	0	29440	-29440
Central Office	3	Silver	Petrov2	Evgeny	Abramovich	754	14.03.2018 12:01:36	15.03.2018 12:01:43	7	497	-490
Central Office	3	Silver	Petrov2	Evgeny	Abramovich	753	06.03.2018 12:01:28	14.03.2018 12:01:36	0	29440	-29440
Central Office	3	Silver	Petrov2	Evgeny	Abramovich	754	14.03.2018 12:01:36	15.03.2018 12:01:43	7	497	-490
Central Office	3	Silver	Petrov2	Evgeny	Abramovich	753	06.03.2018 12:01:28	14.03.2018 12:01:36	0	29440	-29440
Central Office	3	Silver	Petrov2	Evgeny	Abramovich	754	14.03.2018 12:01:36	15.03.2018 12:01:43	7	497	-490

7.10.11 Отчёт по кэшбэк.

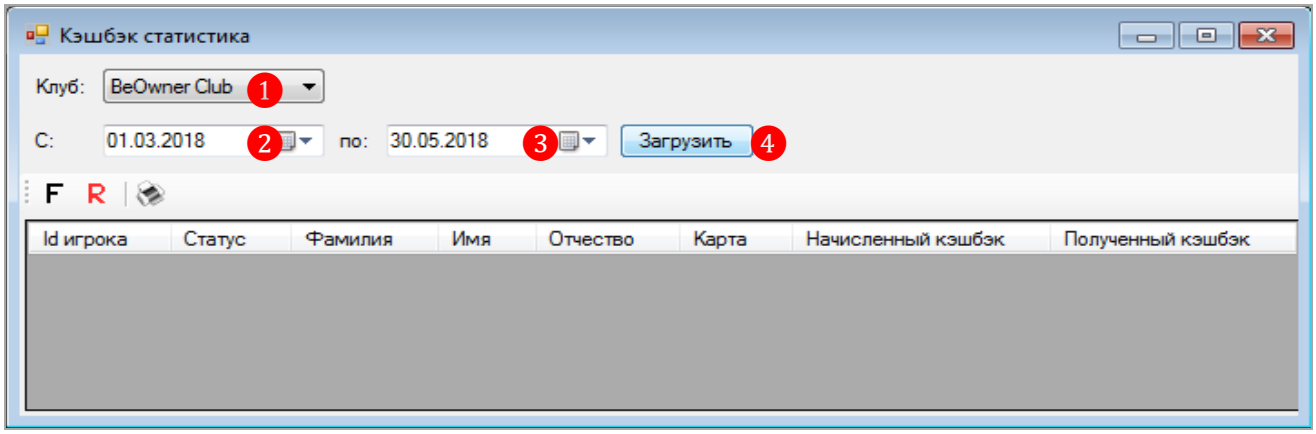
Для просмотра в центральном офисе информации о начисленных игрокам и полученных кэшбэках необходимо в главном меню системы выбрать **«Игровые аппараты» → «Центральный офис» → «Кэшбэк статистика»** и на открывшейся форме выполнить следующее:

1. В поле **«Клуб»** из выпадающего списка выберите клуб, по которому вы хотите посмотреть данные. Выберите **Все**, если нужно загрузить данные по всем клубам.

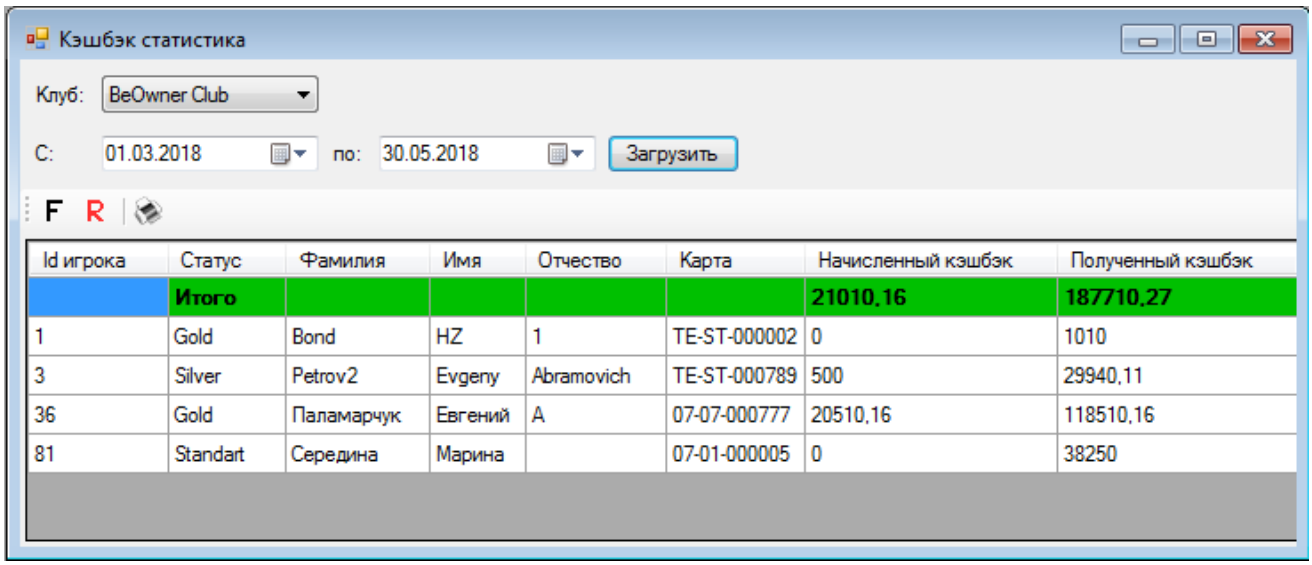
2. По умолчанию в отчёт загружаются данные за текущий день. В случае если Вам требуются данные за другой период, то в поле **«С:»** с помощью календаря выберите начальную дату отчётного периода.

3. В поле **«по:»** с помощью календаря выберите конечную дату отчётного периода.

4. Нажмите кнопку **«Загрузить»**.



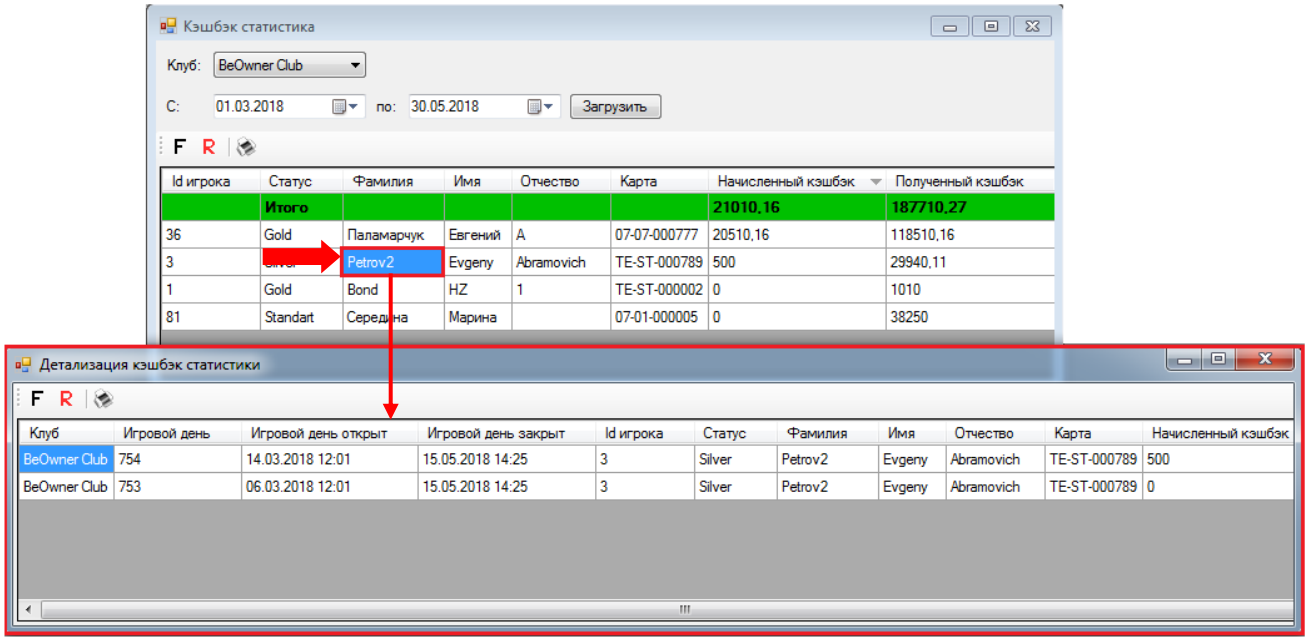
Загрузившийся отчёт будет содержать список игроков выбранного клуба и суммы начисленного/полученного кэшбэка в валюте клуба. В верхней строке, выделенной зелёным цветом, отображаются суммарные значения по колонкам **Начисленный кэшбэк** и **Полученный кэшбэк**.



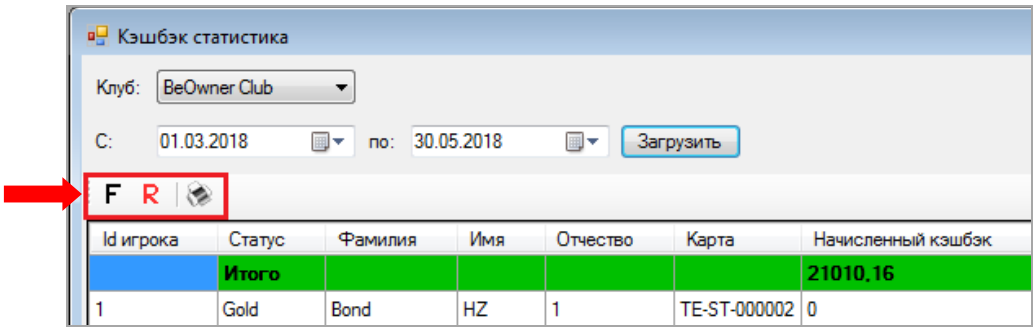
Параметры	Описание
ID игрока	ID-номер игрока.
Статус	Статус игрока.
Фамилия	Фамилия игрока.
Имя	Имя игрока.

Отчество	Отчество игрока.
Карта	Номер карты игрока.
Начисленный кэшбэк	Сумма кэшбэка, начисленного игроку.
Полученный кэшбэк	Сумма кэшбэка, полученная игроком.

Данные по каждому игроку могу быть детализированы. Для этого необходимо дважды кликнуть левой кнопкой мыши в любой ячейке в строке нужного игрока, после чего откроется форма с данными по начисленному/полученному кэшбэку выбранного игрока в разрезе по игровым дням.



Обращаем внимание, что в данной форме действует стандартная система фильтрации и поиска данных:

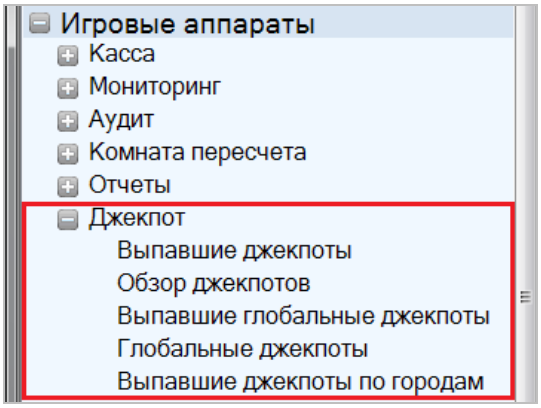


Также можно сортировать данные в колонках по возрастанию/убыванию или алфавиту, кликнув по ячейке с названием колонки.

Нажав на кнопку , можно напечатать отчёт на бумаге (если к компьютеру подключен принтер) или сохранить на компьютере в формате **Excel**, **PDF** или **Word**.

7.11 Модуль «Mystery Jackpots».

В разделе меню **«Игровые аппараты» → «Джекпоты»** осуществляются настройки сервиса **«Mystery Jackpots»** и мониторинг всех созданных Mystery джекпотов.



Джекпот - это, прежде всего, реклама. Она служит для поддержания интереса у постоянных клиентов и привлечения новых игроков. Каждый выигравший хоть раз призовой фонд – обязательно расскажет о нем своим знакомым, пополнив таким образом круг потенциальных клиентов.

Кроме того сервис Джекпот выводит имидж клуба на более высокий уровень, его наличие говорит о надежности и стабильности клуба, что дает владельцу серьезное конкурентное преимущество. Поскольку наличие постоянно разыгрываемого призового фонда является дополнительным стимулом для игроков и увеличивает потенциальную привлекательность клуба в целом. С помощью гибких настроек политики розыгрыша джекпота Вы сможете создать Вашу персональную стратегию стимулирования игроков.

Система «SlotLogic» с установленным сервисом «Mystery Jackpots» позволяет разыгрывать как локальные, так и глобальные джекпоты для любого типа и количества игровых автоматов, подключенных к системе. Во всех случаях призовой фонд джекпота формируется из отчислений определенного процента от каждой сделанной ставки.

Mystery джекпоты бывают четырёх типов: денежный, призовой, Rain (Classic, Frozen) и Hidden.

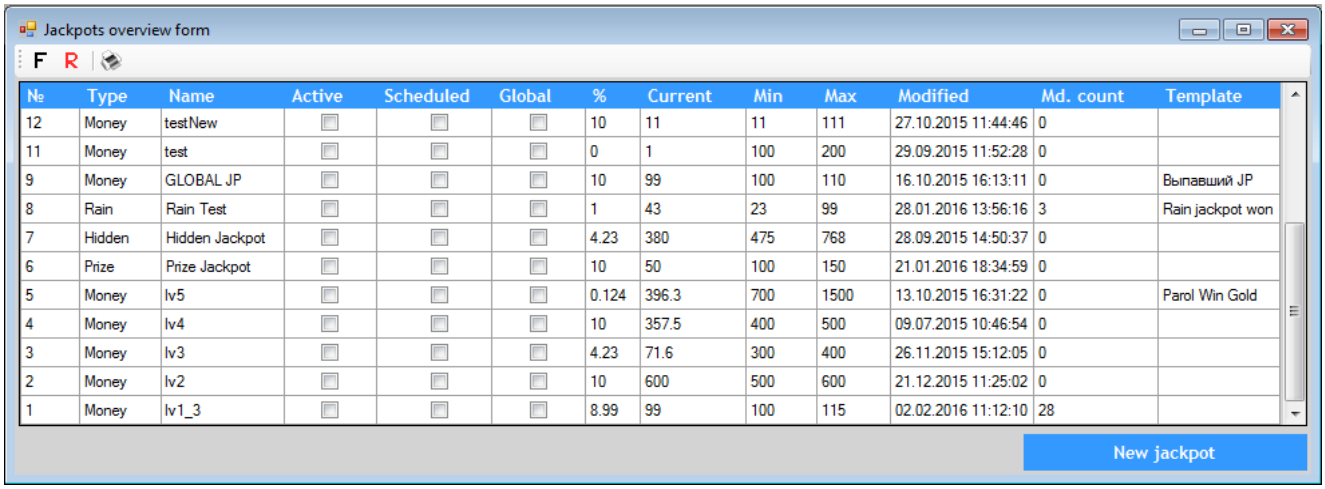
Mystery джекпоты	Тип приза	Кол-во призов джекпота	Особенности джекпота
Денежный	Денежный	• 1 главный приз	Классический прогрессивный джекпот.
Призовой	Материальный	• 1 главный приз	В розыгрыше участвует любой материальный приз.
Rain Classic	Денежный	• 1 главный приз • 1 и более дополнительных призов	Кроме главного приза можно разыгрывать неограниченное количество поощрительных призов. Суммы призов фиксированные.
Rain Frozen	Денежный	• 1 главный приз	Сумма приза фиксированная.
Hidden	Денежный	• 1 главный приз	Начальная (стартовая) сумма джекпота скрыта и непредсказуема для игроков до момента начала розыгрыша.

Также система «SlotLogic» содержит модуль визуализации, позволяющий выводить информацию о джекпотах на большой экран клуба (подробнее об этом в разделе «Функционал "Редактора шаблонов"»).

Рассмотрим порядок работы с сервисом «Mystery Jackpots» в следующих пунктах текущего подраздела.

7.11.1 Обзорная форма джекпотов.

Просмотр и создание новых Mystery джекпотов осуществляется с помощью формы **«Обзорная форма джекпотов»**, для открытия которой необходимо в главном меню системы выбрать **«Игровые аппараты» → «Джекпот» → «Обзор джекпотов»**.



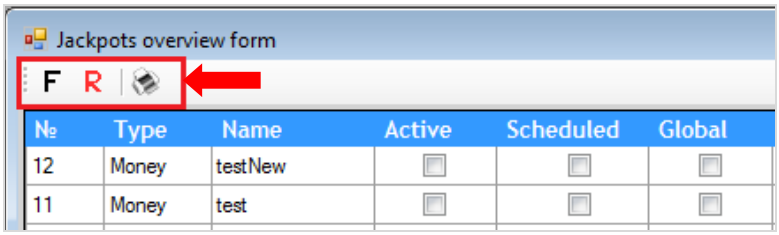
Данная форма содержит таблицу, в которой отображаются следующие основные параметры уже заведенных в системе Mystery джекпотов:

Параметры	Описание
№	Порядковый номер джекпота в системе. Данный номер является информативным и создается автоматически при создании нового джекпота.
Type	Тип джекпота (Money, Prize, Hidden, Rain)
Name	Название джекпота в системе.
Active	Если галочка установлена, то в данный момент идет розыгрыш этого джекпота.
Scheduled	Если галочка установлена, то запуск/остановка данного джекпота осуществляется по автоматизированному расписанию. ***Примечание:*** *Запуск и остановка по автоматизированному расписанию доступны только для локальных джекпотов.*
Global	Если галочка установлена, то данный джекпот является глобальным. ***Примечание:*** *Создание/редактирование глобальных джекпотов осуществляется на центральном сервере (подробнее в п. «Создание глобального джекпота»).*
%	Процент отчислений в джекпот с каждой ставки.
Current	Текущее накопленное значение джекпота.
Min	Минимальное значение джекпота, который может выпасть на аппарат.
Max	Максимальное значение джекпота, который может выпасть на аппарат.
Modified	Дата и время последнего изменения джекпота.

Md. count	Количество раз изменения джекпота.
Template	В данной колонке отображается название шаблона, который используется для отображения этого джекпота на большом экране. ***Примечание:*** *О настройках отображения видео сервером шаблонов Mystery Jackpots подробнее в п. «Настройки видео сервера для сервиса джекпотов».*

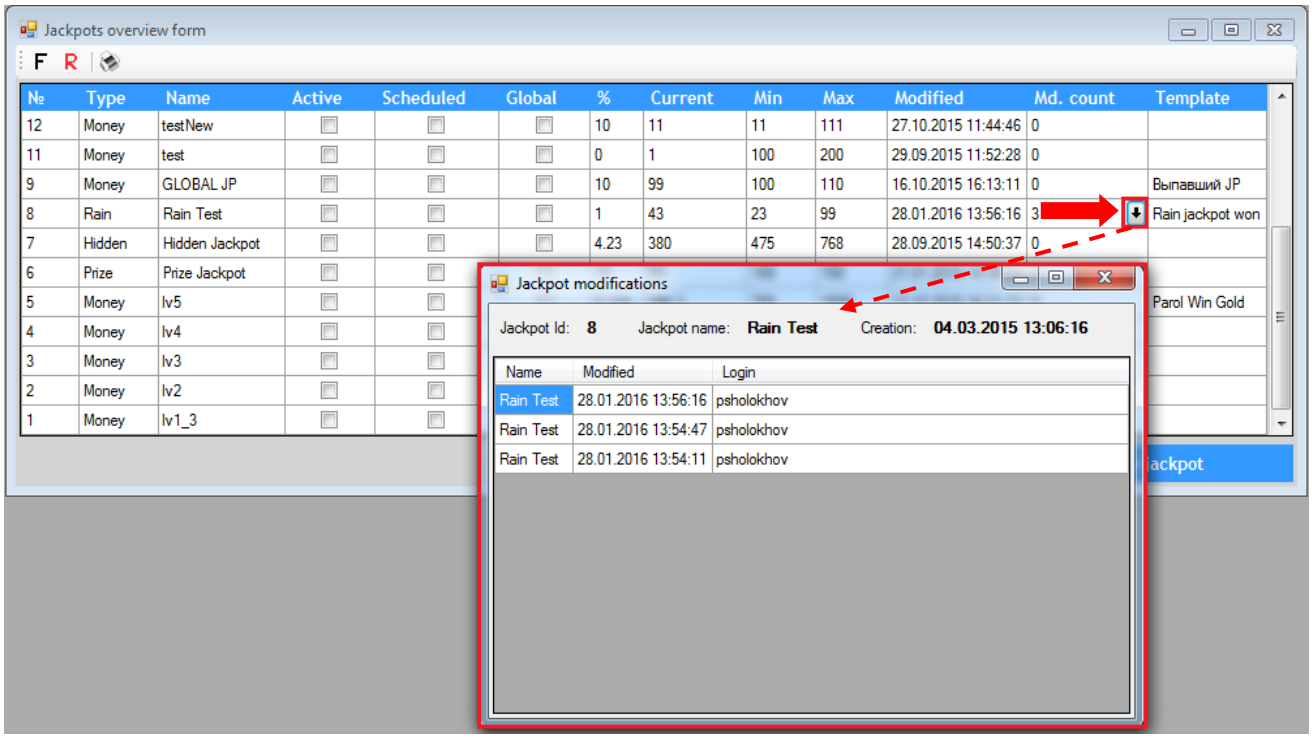
Для создания нового джекпота необходимо воспользоваться кнопкой New jackpot.

Также в данной форме действует стандартная система фильтрации, поиска и печати данных.



Для того чтобы отредактировать ранее созданный джекпот, необходимо на соответствующей строке два раза нажать левой кнопкой мыши, после чего откроется форма для изменения его параметров.

В этой же форме можно отслеживать все изменения параметров джекпотов, выполняемые пользователями системы. Для этого необходимо в строке любого из джекпотов навести курсор на ячейку колонки **«Md. count»** и нажать на появившийся значок . В результате откроется форма **«Jackpot modifications»**, в которой отобразится история всех изменений выбранного джекпота.

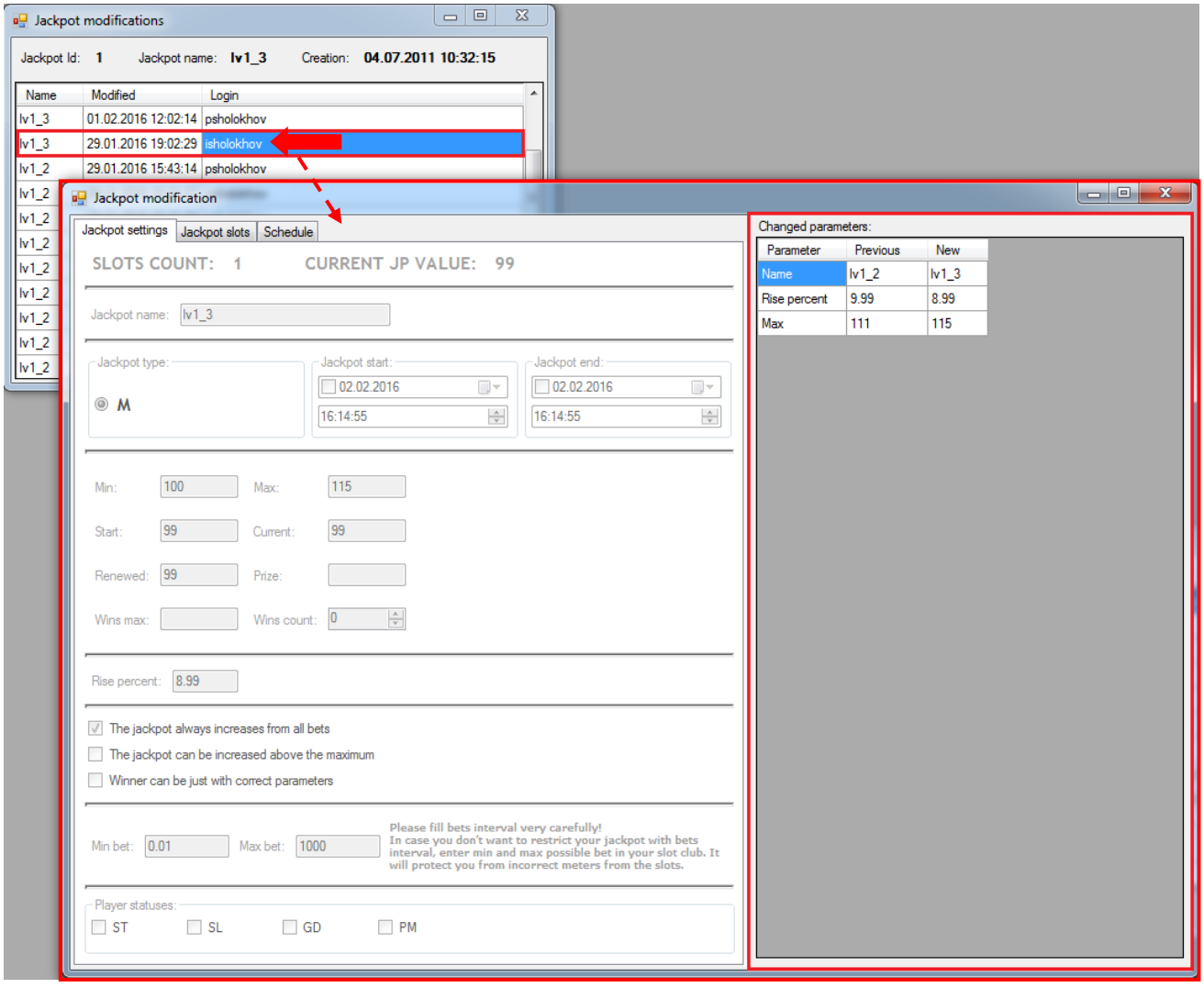


Форма **«Jackpot modifications»** содержит следующую информацию:

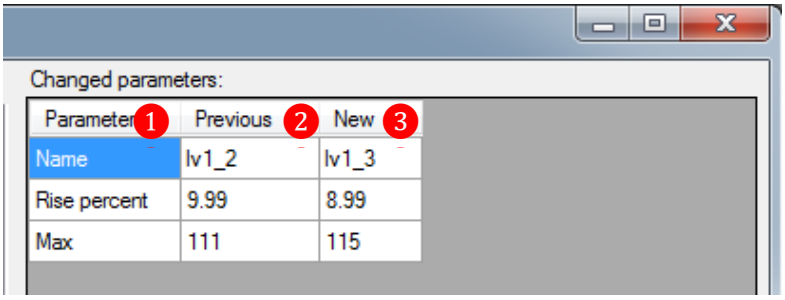
Параметры	Описание

Jackpot Id	Id-номер джекпота в системе
Jackpot name	Название джекпота
Creation	Дата и время создания джекпота в системе
Таблица	
Name	Название джекпота
Modified	Дата и время изменения параметров джекпота
Login	Логин пользователя, выполнившего изменения

Двойным кликом левой кнопки мыши открывается форма параметров джекпота с детализацией изменений, выполненных пользователем во время его редактирования.

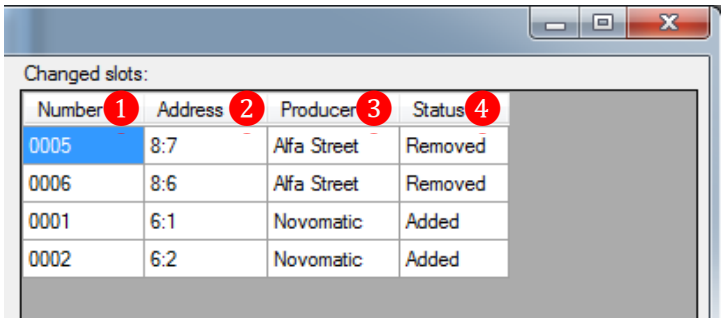


Для вкладки общих параметров джекпота (**Jackpot settings**) изменения отображаются в правом окне **«Changed parameters»** в виде списка параметров, которые были изменены:



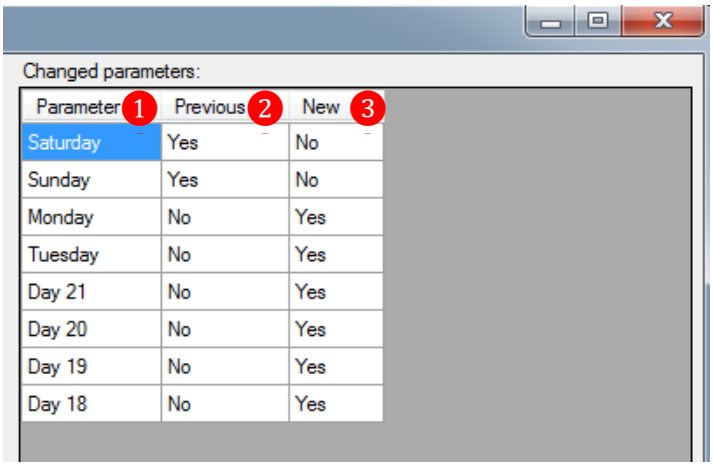
1. **Parameter** – название измененного параметра джекпота.
2. **Previous** – предыдущее значение параметра джекпота.
3. **New** – новое значение параметра джекпота.

Для вкладки выбора аппаратов (**Jackpot slots**) изменения отображаются в правом окне **«Changed slots»** в виде списка аппаратов, которые были добавлены либо удалены пользователем.



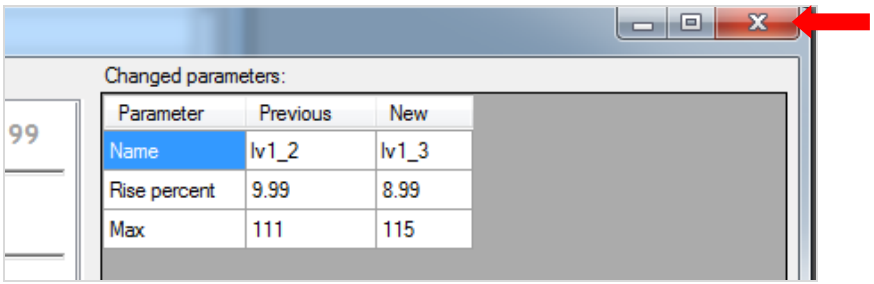
1. **Number** – номер аппарата.
2. **Address** – адрес SMIB`a аппарата.
3. **Producer** – производитель аппарата.
4. **Status (Removed / Added)** – статус аппарата (**Удален из списка / Добавлен в список**).

Для вкладки параметров автоматизированного расписания для джекпота (**Schedule**) изменения отображаются в правом окне **«Changed parameters»** в виде списка параметров, которые были изменены пользователем.



1. **Parameter** – название измененного параметра расписания.
2. **Previous (Yes / No)** – предыдущее значение параметра (**Выбран / Отменен**).
3. **New (Yes / No)** – новое значение параметра (**Выбран / Отменен**).

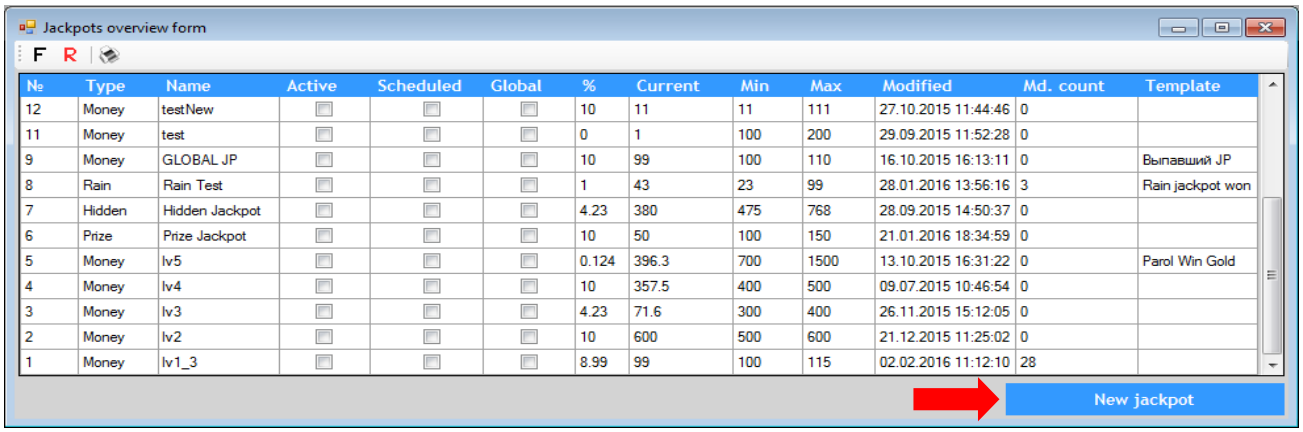
Для закрытия форм просмотра истории изменений параметров джекпота необходимо нажать кнопку , расположенную в правом верхнем углу окон.



7.11.2 Настройка денежного и призового джекпотов.

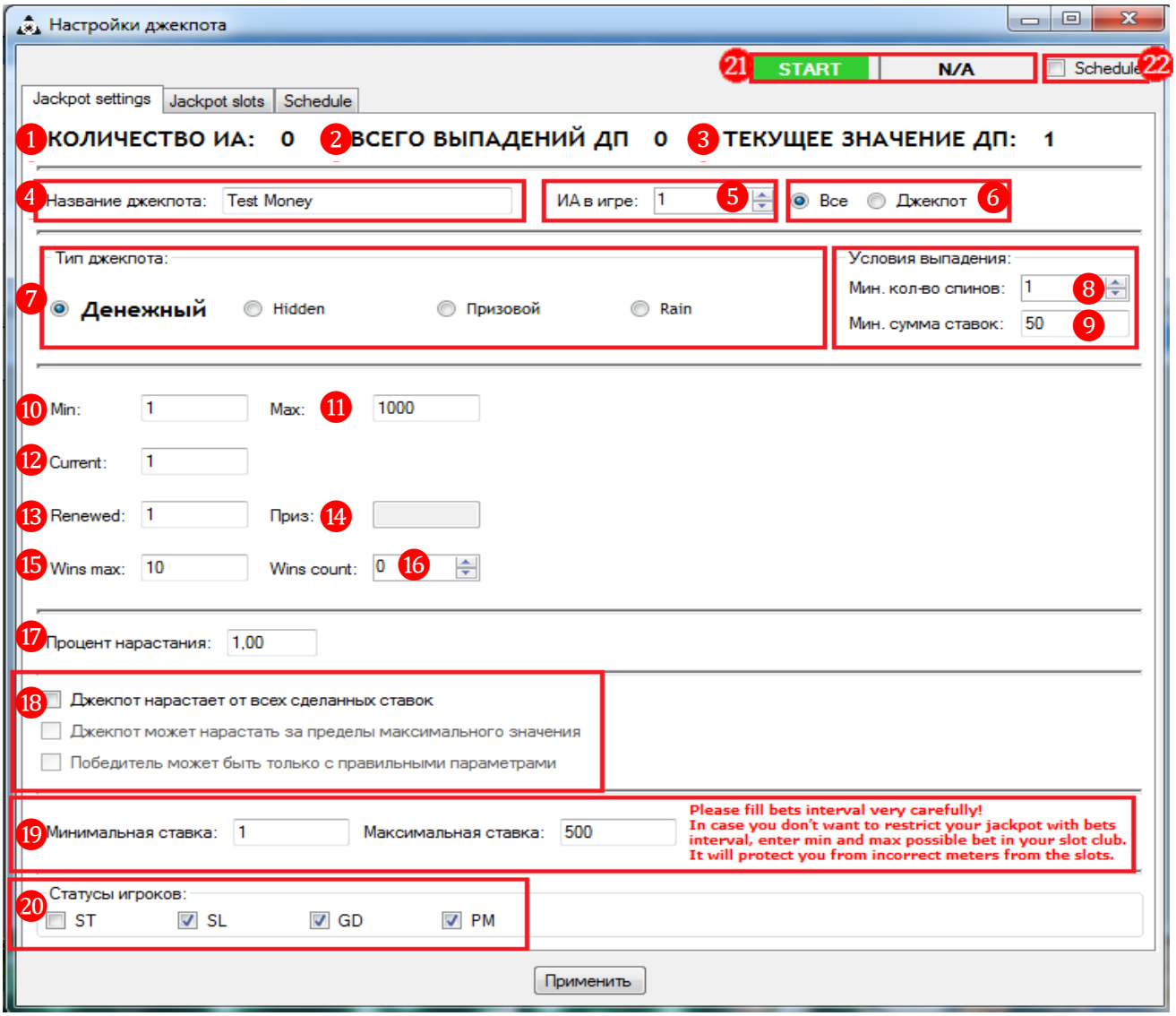
Чтобы создать и настроить денежный или призовой джекпот, необходимо выполнить следующие действия:

1. На **Обзорной форме джекпотов** нажать кнопку New jackpot.



№	Type	Name	Active	Scheduled	Global	%	Current	Min	Max	Modified	Md. count	Template
12	Money	testNew				10	11	11	111	27.10.2015 11:44:46	0	
11	Money	test				0	1	100	200	29.09.2015 11:52:28	0	
9	Money	GLOBAL JP				10	99	100	110	16.10.2015 16:13:11	0	Выпавший JP
8	Rain	Rain Test				1	43	23	99	28.01.2016 13:56:16	3	Rain jackpot won
7	Hidden	Hidden Jackpot				4.23	380	475	768	28.09.2015 14:50:37	0	
6	Prize	Prize Jackpot				10	50	100	150	21.01.2016 18:34:59	0	
5	Money	lv5				0.124	396.3	700	1500	13.10.2015 16:31:22	0	Parol Win Gold
4	Money	lv4				10	357.5	400	500	09.07.2015 10:46:54	0	
3	Money	lv3				4.23	71.6	300	400	26.11.2015 15:12:05	0	
2	Money	lv2				10	600	500	600	21.12.2015 11:25:02	0	
1	Money	lv1_3				8.99	99	100	115	02.02.2016 11:12:10	28	

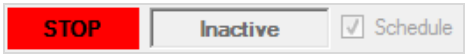
2. Откроется форма **«Настройки джекпота»**, включающая в себя закладку **«Настройки джекпота»** с параметрами для настройки джекпота и закладку **«Игровые аппараты»** со списком игровых аппаратов клуба. Настройки на закладке **«Schedule»** выполняются в случае, если необходимо настроить для данного джекпота автозапуск по расписанию.



Для настройки **денежного** или **призового** джекпота используются следующие параметры:

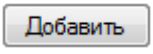
№ п/п	Параметры	Описание
1	**Количество ИА**	Количество игровых аппаратов, на которых будет разыгрываться джекпот. Игровые аппараты выбираются на закладке **«Игровые аппараты»**. Аппараты, не выбранные в настройках джекпота, не будут учитываться при розыгрыше.
2	**Всего выпадений ДП**	Общее количество выпадений джекпота с момента его создания в системе. Заполняется из системы, изменяется автоматически. Если джекпот ранее выпадал 7 раз, то будет указано число 7.
3	**Текущее значение ДП**	Текущее значение джекпота в валюте клуба, которое изменяется автоматически в ходе розыгрыша, а также может быть изменено вручную (см. № 12).
4	**Название джекпота**	Любое удобное название джекпота.
5	**ИА в игре**	В данном поле указывается минимальное количество аппаратов, на которых должны играть игроки, чтобы джекпот сработал (не менее 1).
6	**Все/Джекпоты**	Необходимо выбрать один из пунктов: • Если выбран пункт «**Все**» – значит, призовой фонд джекпота будет накапливаться от ставок на всех (активных) аппаратах в клубе. • Если выбран пункт «**Джекпоты**» – значит, призовой фонд джекпота будет накапливаться только от ставок на аппаратах, выбранных на вкладке **«Игровые аппараты»**.
7	**Тип джекпота**	• Если указан тип **«Денежный»**, то на плазменном экране будет «крутиться» одометр и при выпадении джекпота будет указана сумма, составляющая джекпот. • Если указан тип **«Призовой»**, то на плазменном экране будет указываться название приза (см. № 14), а при выпадении джекпота будет указано название приза и номер аппарата. ***Примечание:*** *Тип джекпота указывается только при создании нового джекпота и не может быть изменен в дальнейшем.*
8	**Мин. кол-во спинов**	Минимальное количество спинов (игр), которое должен сделать игрок на аппарате, чтобы джекпот выпал (не менее 1 спина).
9	**Мин. сумма ставок**	Минимальная сумма ставок (в валюте клуба), на которую игрок должен сыграть на аппарате, чтобы джекпот выпал (не менее 1). Если значение «**Мин. сумма ставок**» не задано, то выпадение джекпота не зависит от суммы ставок игрока.
10	**Min**	Минимальное значение, ниже которого джекпот не может выпасть (в валюте клуба).
11	**Max**	Максимальное значение, выше которого джекпот не может

		выпасть (в валюте клуба).
12	**Current**	Текущее значение джекпота в валюте клуба. Для удобства данное значение дублируется в верхней части формы (см. № 3).
13	**Renewed**	Значение, с которого будет начинаться джекпот при 2-ом, 3-ем и т.д. стартах.
14	**Приз**	Название приза. Указывается только при типе джекпота **«Призовой»**. При выпадении джекпота, на плазменном экране будет отображаться название приза, указанное в этом поле.
15	**Wins max**	Число выпадений джекпота, после которого он останавливается, то есть переходит в неактивное состояние (см. № 21). Если значение **Wins max** не указано, то число выпадений бесконечное. ***Примечание:*** *Данная опция недоступна, если включен автозапуск джекпота по расписанию (см. № 22). Число выпадений джекпота устанавливается на вкладке* ***«Schedule»****.*
16	**Wins count**	Связан с параметром **Wins max**. Показывает, сколько раз выпадал джекпот в рамках заданного количества выпадений. Если значение **Wins max** не задано, то **Wins count** отображаться не будет.
17	**Процент нарастания**	Процент отчислений в джекпот с каждой ставки (больше **0**, но не более **10.00**). Например, если указано 0.5, то со ставки в 700 рублей, в джекпот будет отчислено 3 рубля 50 копеек.
18	**Джекпот нарастает от всех сделанных ставок / Джекпот может нарастать за пределы макс. значения / Победитель может быть только с правильными параметрами**	✓ Если галочка установлена в строке **«Джекпот нарастает от всех сделанных ставок»**, то отчисления в джекпот будут происходить в любом случае, независимо от статусов игроков (см. № 20) и диапазона ставок (см. № 19). Если галочка не установлена, то отчисления в джекпот будут происходить только от ставок игроков с заданным статусом (см. № 20). ✓ Если галочка установлена в строке **«Джекпот может нарастать за пределы макс. значения»**, то джекпот теоретически может продолжить расти за пределы максимального значения, в случае если параметры для его выпадения не подходят. Если галочка не установлена, то джекпот просто остановится и будет ожидать, когда кто-нибудь не сделает ставку с нужными параметрами (статус игрока, диапазон ставок). ✓ Если галочка установлена в строке **«Победитель может быть только с правильными параметрами»**, то джекпот может выпасть только игрокам с определенными статусами, заданными параметром **«Статусы игроков»** (см. № 20) и/или диапазоном ставок (см. № 19).

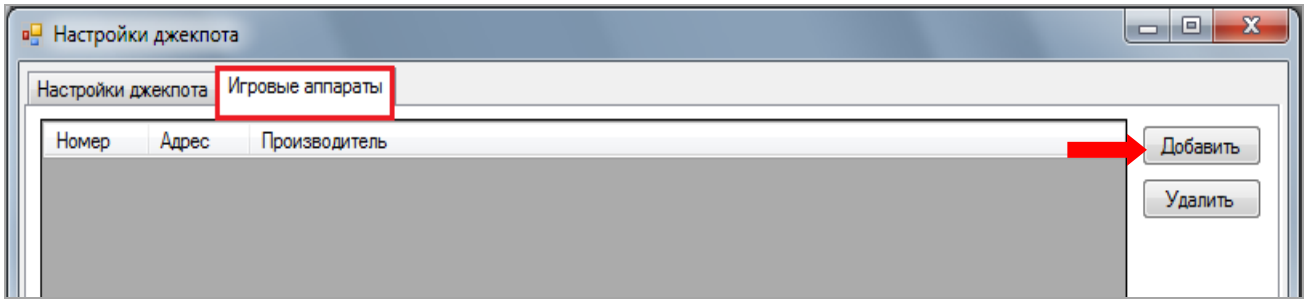
19	**Минимальная ставка / Максимальная ставка**	Диапазон ставок, в пределах которого может выпасть джекпот (в валюте клуба). Необходимо задать минимальную и максимальную ставки. ***Внимание! Указывайте диапазон ставок осторожно. Если вы не хотите ограничивать джекпот интервалом ставок, то введите минимально и максимально возможные значения ставок в клубе. Это предотвратит некорректное поведение джекпота.***
20	**Статусы игроков**	Статусы игроков, которым может выпасть джекпот, и с карточек которых будут производиться отчисления в джекпот. Если же установлен параметр **«Джекпот нарастает от всех сделанных ставок»**, то отчисления в джекпот будут производиться без учета статуса игрока.
21	**Start / Stop**	Кнопка запуска/остановки джекпота. • Если джекпот запущен (нажата кнопка **START**) и отображается статус **«Active»**, то джекпот разыгрывается в данный момент.  • Если джекпот остановлен (нажата кнопка **STOP**) и отображается статус **«Inactive»**, то джекпот не разыгрывается в данный момент.  • Если нажата кнопка **START** и отображается статус **«Inactive»**, то джекпот застартован и будет запущен системой автоматически согласно расписанию на вкладке **«Schedule»**. 
22	**Schedule**	Включение/отключение автоматизированного расписания для джекпота. • Если галочка установлена и джекпот застартован (нажата кнопка **START**), то он будет запускаться и останавливаться автоматически согласно расписанию на вкладке **«Schedule»**. (подробнее см. «Настройка расписания для джекпота»). • Если галочка не установлена, то автоматизированное расписание отключено. Запуск и остановка джекпота осуществляются вручную с помощью кнопок **START** и **STOP** соответственно (см. № 21).

Выбор игровых аппаратов для розыгрыша джекпота.

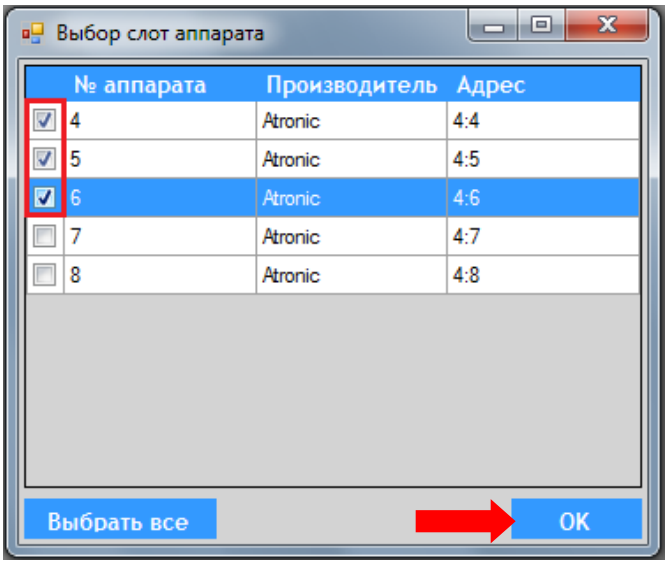
После установки параметров джекпота нужно выбрать игровые аппараты, на которых он будет разыгрываться. Для этого необходимо выполнить следующее:

1. На форме настроек джекпота перейти на закладку **«Игровые аппараты»** и нажать на кнопку 

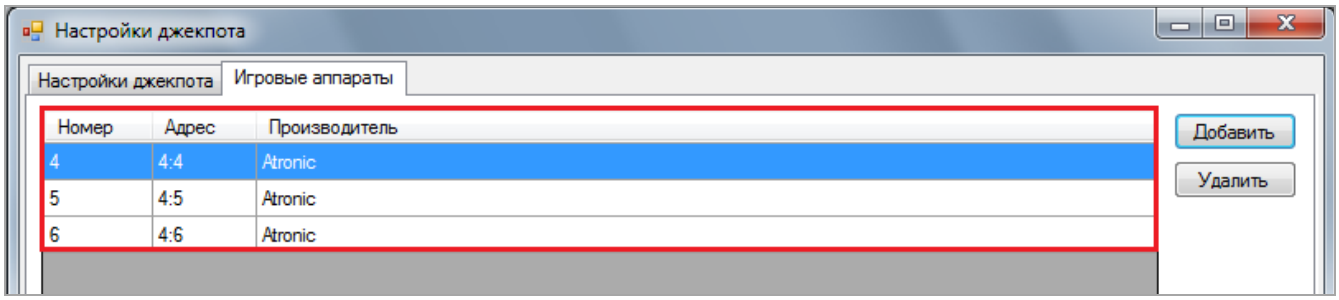
.



2. В открывшейся форме **«Выбор слот аппаратов»** из списка аппаратов выбрать нужные аппараты, установив галочку (или нажав кнопку Выбрать все, если необходимо выбрать все аппараты), и нажать на кнопку OK.



Выбранные аппараты отобразятся в списке на закладке.



В случае если требуется удалить из данного списка какой-либо аппарат, то нужно выбрать его, кликнув два раза левой кнопкой мыши по любой ячейке строки, и нажать кнопку Удалить.

После настройки всех необходимых параметров нового джекпота (или отредактированного созданного ранее), для его сохранения нужно нажать на кнопку Применить, расположенную в нижней части формы.

После создания джекпота можно приступать к созданию шаблонов для его визуализации на экране джекпотов (подробнее об это в разделе «Функционал "Редактора шаблонов"»).

О настройках отображения шаблонов Mystery Jackpots подробнее в п. «Настройки видео сервера для сервиса джекпотов».

Запуск и остановка джекпота осуществляются по нажатию расположенных на форме настройки джекпота кнопок **START** и **STOP** соответственно:

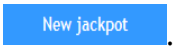
Нажать для запуска джекпота 

Нажать для остановки джекпота 

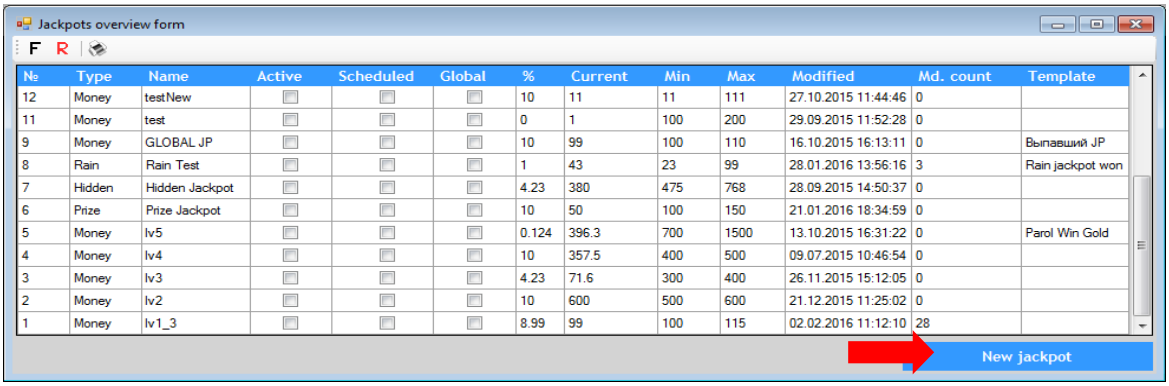
Для автоматизированного запуска / остановки джекпота необходимо настроить и включить расписание (подробнее см. «Настройка расписания для джекпота»).

7.11.3 Настройка джекпота Rain Classic / Rain Frozen.

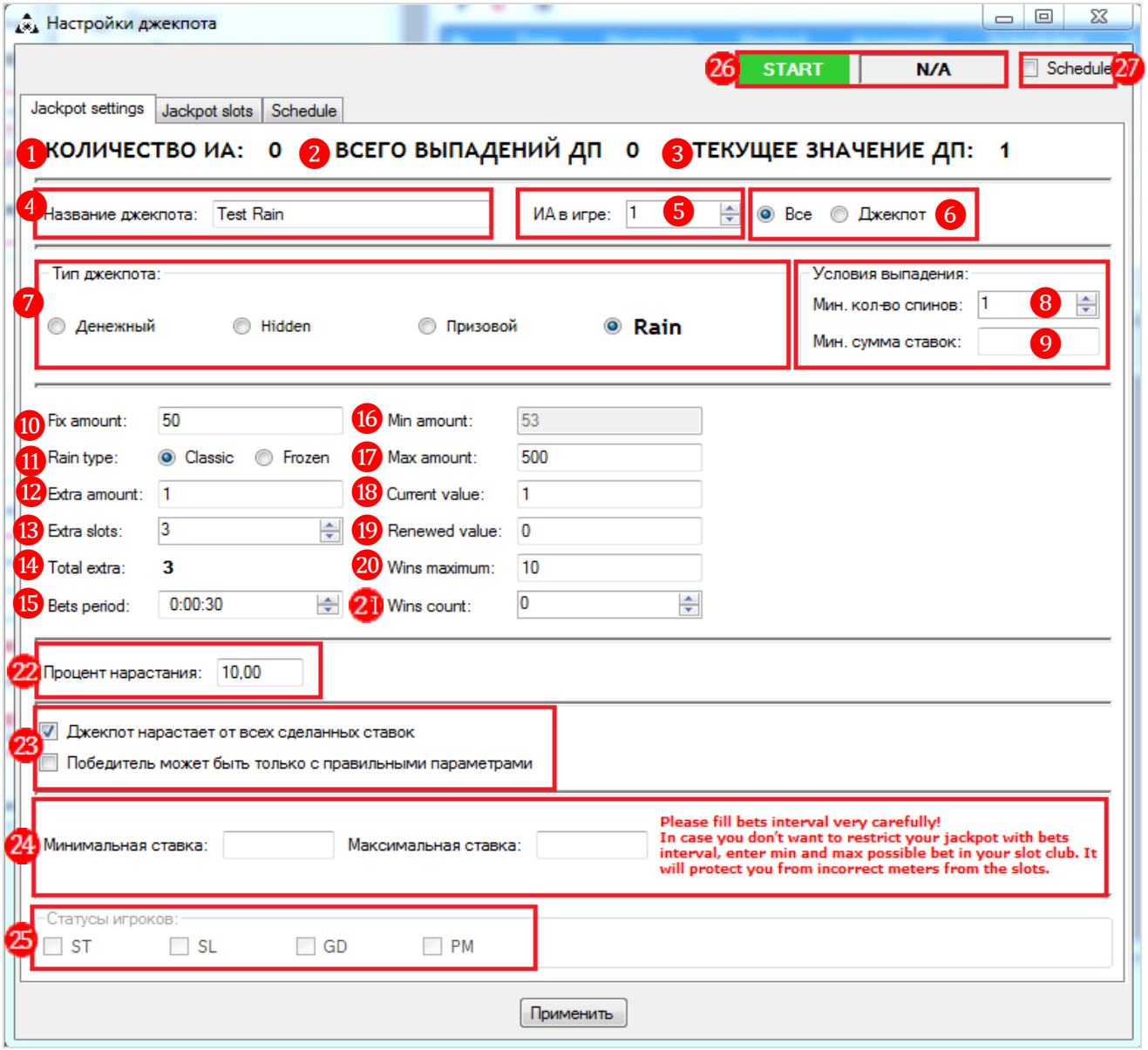
Чтобы создать и настроить джекпот **Rain Classic** или **Rain Frozen**, необходимо выполнить следующие действия:

1. На **Обзорной форме джекпотов** нажать кнопку 

.



Откроется форма **«Jackpot settings»**, включающая в себя закладку **«Jackpot settings»** с параметрами для настройки джекпота и закладку **«Jackpot slots»** со списком игровых аппаратов клуба. Настройки на закладке **«Schedule»** выполняются в случае, если необходимо настроить для данного джекпота автозапуск по расписанию.

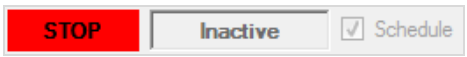


Для настройки джекпота **Rain Classic / Rain Frozen** используются следующие параметры:

№ п/п	Параметры	Описание
1	**Slots Count**	Количество игровых аппаратов, на которых будет разыгрываться джекпот. Игровые аппараты выбираются на закладке **«Jackpot slots».** Аппараты, не выбранные в настройках джекпота, не будут учитываться при розыгрыше.
2	**Всего выпадений ДП**	Общее количество выпадений джекпота с момента его создания в системе. Заполняется из системы, изменяется автоматически. Если джекпот ранее выпадал 7 раз, то будет указано число 7.
3	**Текущее значение ДП**	Текущее значение джекпота в валюте клуба, которое изменяется автоматически в ходе розыгрыша, а также может быть изменено вручную (см. № 18).
4	**Jackpot name**	Любое удобное название джекпота.
5	**ИА в игре**	В данном поле указывается минимальное количество аппаратов, на которых должны играть игроки, чтобы джекпот сработал (не менее 1).
6	**Все/Джекпоты**	Необходимо выбрать один из пунктов: • Если выбран пункт «**Все»** – значит, призовой фонд джекпота будет накапливаться от ставок на всех (активных) аппаратах в клубе. • Если выбран пункт «**Джекпоты»** – значит, призовой фонд джекпота будет накапливаться только от ставок на аппаратах, выбранных на вкладке **«Игровые аппараты».**
7	**Jackpot type**	Необходимо выбрать **«Rain».** ***Примечание:*** *Тип джекпота указывается только при создании нового джекпота и не может быть изменен в дальнейшем.*
8	**Мин. кол-во спинов**	Минимальное количество спинов (игр), которое должен сделать игрок на аппарате, чтобы джекпот выпал (не менее 1 спина).
9	**Мин. сумма ставок**	Минимальная сумма ставок (в валюте клуба), на которую игрок должен сыграть на аппарате, чтобы джекпот выпал (не менее 1). Если значение «**Мин. сумма ставок»** не задано, то выпадение джекпота не зависит от суммы ставок игрока.
10	**Fix amount**	Фиксированная сумма главного приза джекпота (в валюте).
11	**Rain Type**	Тип джекпота Rain (для выбора установить метку). • **Classic** – джекпот с одним главным призом и 1 или более дополнительными призами. Суммы призов фиксированные. • **Frozen** – джекпот с одним фиксированным призом.
12	**Extra amount** *(для Rain Classic)*	Сумма поощрительного (дополнительного) приза джекпота

13	**Extra slots** *(для Rain Classic)*	Количество игровых аппаратов, на которых могут выпасть дополнительные призы джекпота. Задаётся с помощью встроенных в ячейку кнопок со стрелками.
14	**Total extra** *(для Rain Classic)*	Общая сумма дополнительных призов. ***Total extra = Extra amount * Extra slots***
15	**Bets period** *(для Rain Classic)*	Период времени в формате **чч:мм:сс**. После выпадения главного приза джекпота, системой случайным образом будут определены победители, выигравшие дополнительные призы, ставки которых были сделаны в заданный промежуток времени до момента выпадения главного приза. Чем ближе к времени выпадения главного приза была сделана ставка, тем больше вероятность на выигрыш доп. приза. ***Например:*** *Bets period =* ***0:00:20*** *- это значит, что дополнительные призы будут разыграны между игроками, чьи ставки были сделаны за* ***20 секунд*** *до выпадения главного приза джекпота.*
16	**Min amount** *(для Rain Classic)*	Минимальное значение джекпота (рассчитывается автоматически). ***Min amount = Fix amount + Total extra*** ***Min amount ≤ Max amount***
	Min amount *(для Rain Frozen)*	Минимальное значение джекпота, соответствующее условиям: ***Min amount ≥ Fix amount*** ***Min amount ≤ Max amount***
17	**Max amount** *(для Rain Classic)*	Максимальное значение джекпота, до которого он может накапливаться. Должно соответствовать условиям: ***Max amount ≥ Min amount***
	Max amount *(для Rain Frozen)*	Максимальное значение джекпота, до которого он может накапливаться. Должно соответствовать условиям: ***Max amount ≥ Fix amount*** ***Max amount ≥ Min amount***
18	**Current value**	Текущее значение джекпота в валюте клуба, которое изменяется автоматически в ходе розыгрыша. Также можно изменять вручную. В первый старт джекпот будет начинаться с 0 или заданной в данной ячейке суммы, а при последующих стартах - с оставшейся неразыгранной суммы предыдущего джекпота плюс значение **Renewed value** (см. № 19). Для удобства значение **Current value** дублируется в верхней части формы (см. № 3).
19	**Renewed value**	Сумма, которая при каждом последующем старте джекпота будет автоматически прибавляться к оставшейся неразыгранной сумме от предыдущего джекпота. То есть при каждом следующем старте джекпота начальное

		значение **Current value ≥ Renewed value**. ***Например: Renewed value = 50,*** *Оставшаяся неразыгранная сумма джекпота = **164** - это значит, что начальное значение **Current value** джекпота, стартующего следующим, будет равно **214** (164 + 50).*
20	**Wins maximum**	Число выпадений джекпота, после которого он останавливается, то есть переходит в неактивное состояние (см. № 26). Если значение **Wins maximum** не указано, то число выпадений бесконечное. ***Примечание:** Данная опция недоступна, если включен автозапуск джекпота по расписанию (см. № 26). Число выпадений джекпота устанавливается на вкладке **«Schedule»**.*
21	**Wins count**	Связан с параметром **Wins max**. Показывает, сколько раз выпадал джекпот в рамках заданного количества выпадений. Если значение **Wins max** не задано, то **Wins count** отображаться не будет.
22	**Rise percent**	Процент отчислений в джекпот с каждой ставки (больше **0**, но не более **10.00**). Например, если указано 10.00, то со ставки в $5, в джекпот будет отчислено $0.5.
23	**The jackpot always increases from all bets / Winner can be just with correct parameters**	✓ Если галочка установлена в строке **«The jackpot always increases from all bets»**, то отчисления в джекпот и розыгрыш призов джекпота будут производиться без учёта статуса игрока (см. № 25) и диапазона ставок (см. № 24). Если галочка не установлена, то отчисления в джекпот будут происходить только от ставок игроков с заданным статусом (см. № 25). ✓ Если дополнительно установлена галочка в строке **«Winner can be just with correct parameters»**, то отчисления в джекпот будут происходить в любом случае, но выиграть главный приз джекпота может только игрок с установленными параметрами: - диапазон ставок (см. № 24); - и (или) статус игрока (см. № 25). При этом дополнительные призы джекпота могут выиграть любые игроки, независимо от статуса и величины ставок.
24	**Min bet / Max bet**	Диапазон ставок, в пределах которого может выпасть джекпот. Необходимо задать минимальную и максимальную ставки в валюте клуба. ***Внимание! Указывайте диапазон ставок осторожно. Если вы не хотите ограничивать джекпот интервалом ставок, то введите минимально и максимально возможные значения ставок в клубе. Это предотвратит некорректное поведение джекпота.***
25	**Player statuses**	Статусы игроков, которым может выпасть джекпот, и с карточек которых будут производиться отчисления в

		джекпот. ✓ Если же установлен параметр **«The jackpot always increases from all bets»**, то отчисления в джекпот и розыгрыш призов джекпота будут производиться без учета статуса игрока. ✓ Если же установлены параметры **«The jackpot always increases from all bets»** и **«Winner can be just with correct parameters»**, то отчисления в джекпот также будут производиться независимо от статуса игрока, а выиграть главный приз может только игрок с заданным статусом.
26	**Start / Stop**	Кнопка запуска/остановки джекпота. • Если джекпот запущен (нажата кнопка **START**) и отображается статус **«Active»**, то джекпот разыгрывается в данный момент.  • Если джекпот остановлен (нажата кнопка **STOP**) и отображается статус **«Inactive»**, то джекпот не разыгрывается в данный момент.  • Если нажата кнопка **START** и отображается статус **«Inactive»**, то джекпот застартован и будет запущен системой автоматически согласно расписанию на вкладке **«Schedule»**. 
27	**Schedule**	Включение/отключение автоматизированного расписания для джекпота. • Если галочка установлена и джекпот застартован (нажата кнопка **START**), то он будет запускаться и останавливаться автоматически согласно расписанию на вкладке **«Schedule»**. (подробнее см. «Настройка расписания для джекпота»). • Если галочка не установлена, то автоматизированное расписание отключено. Запуск и остановка джекпота осуществляются вручную с помощью кнопок **START** и **STOP** соответственно (см. № 26).

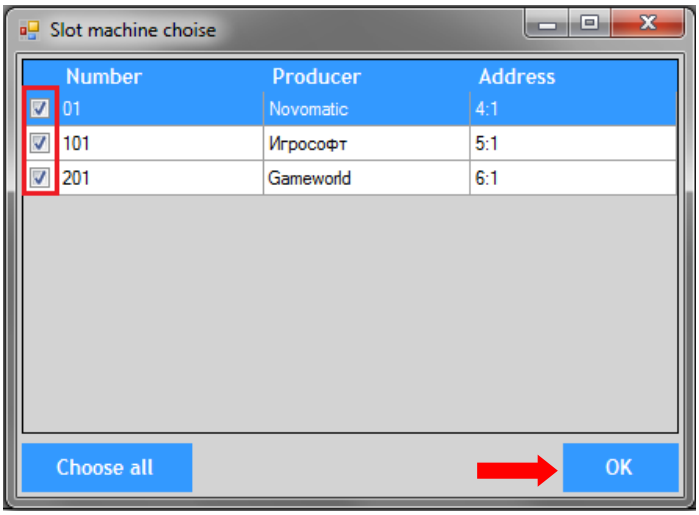
Выбор игровых аппаратов для розыгрыша джекпота.

1. После установки параметров джекпота нужно выбрать игровые аппараты, на которых он будет разыгрываться. Для этого необходимо перейти на закладку **«Jackpot slots»** и нажать на кнопку 

.



2. В открывшейся форме **«Slot machine choice»** из списка аппаратов выбрать нужные аппараты, установив галочку (или нажав кнопку Choose all, если необходимо выбрать все аппараты), и нажать на кнопку OK.



Выбранные аппараты отобразятся в списке на закладке.



В случае если требуется удалить из данного списка какой-либо аппарат, то нужно выбрать его, кликнув два раза левой кнопкой мыши по любой ячейке строки, и нажать кнопку Delete.

Когда настройка (или редактирование) всех необходимых параметров джекпота **Rain** выполнена, для его сохранения нужно нажать на кнопку Apply, расположенную в нижней части формы.

После создания джекпота можно приступать к созданию шаблонов для его визуализации на экране джекпотов (подробнее об это в разделе «Функционал "Редактора шаблонов"»).

О настройках отображения шаблонов Mystery Jackpots подробнее в п. «Настройки видео сервера для сервиса джекпотов».

На фото ниже пример визуализации джекпота **Rain Classic**: в центре экрана главный приз джекпота, по углам 4 дополнительных приза.



Запуск и остановка джекпота осуществляются по нажатию расположенных на форме настройки джекпота кнопок **START** и **STOP** соответственно:

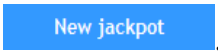
Нажать для запуска джекпота 

Нажать для остановки джекпота 

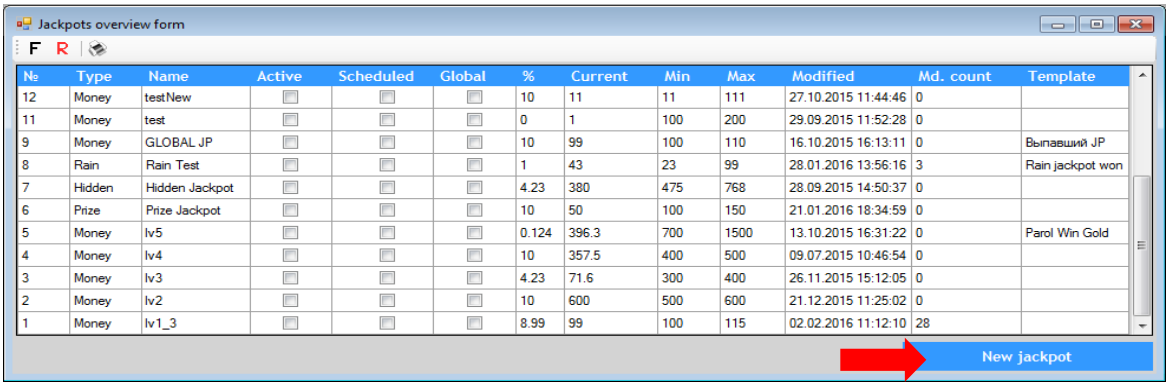
Для автоматизированного запуска / остановки джекпота необходимо настроить и включить расписание (подробнее см. «Настройка расписания для джекпота»).

7.11.4 Настройка джекпота Hidden.

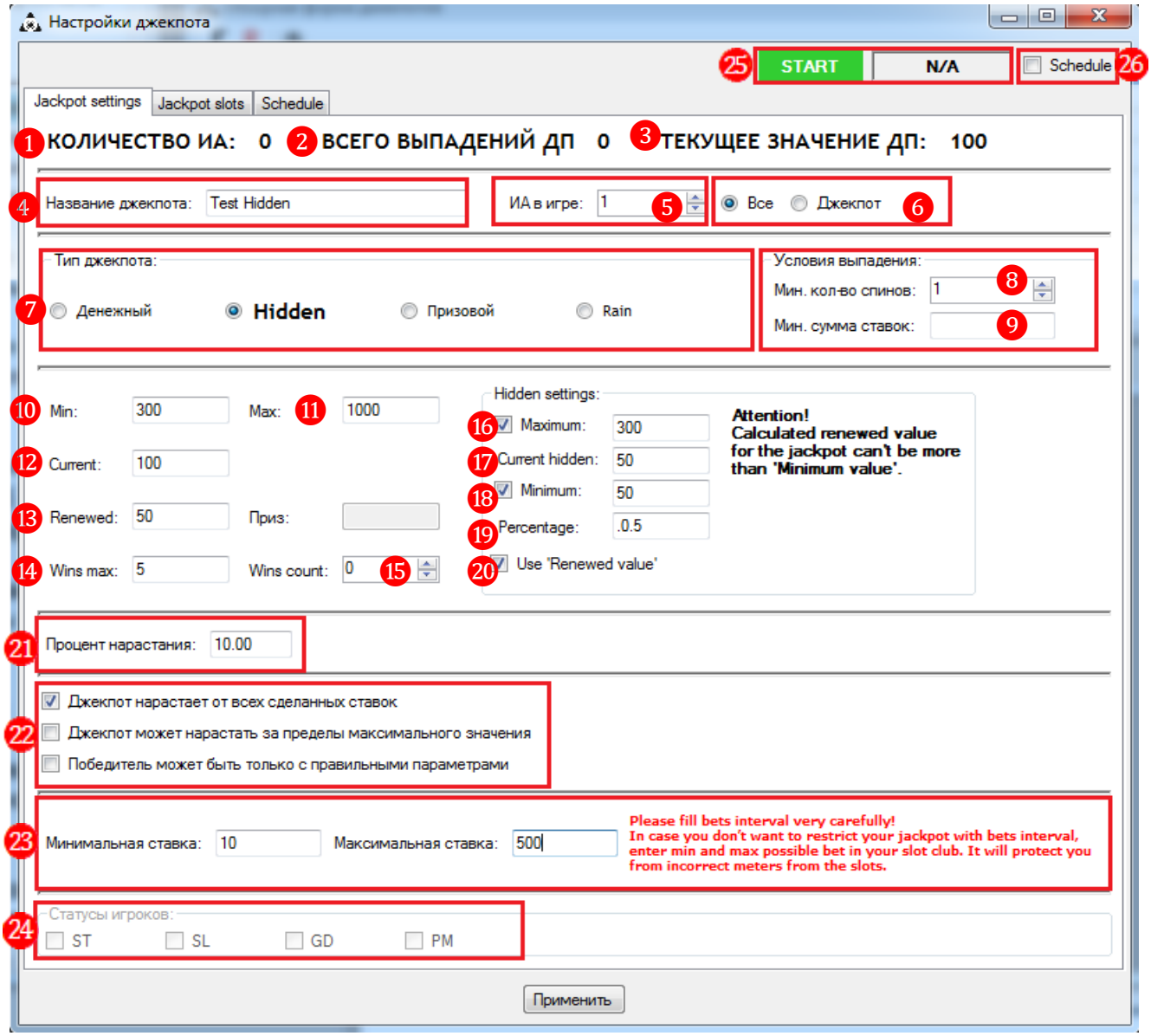
Чтобы создать и настроить джекпот **Hidden**, необходимо выполнить следующие действия:

1. На **Обзорной форме джекпотов** нажать кнопку 

.



2. Откроется форма **«Jackpot settings»**, включающая в себя закладку **«Jackpot settings»** с параметры для настройки джекпота, и закладку **«Jackpot slots»** со списком игровых аппаратов клуба. Настройки на закладке **«Schedule»** выполняются в случае, если необходимо настроить для данного джекпота автозапуск по расписанию.



Для настройки джекпота **Hidden** используются следующие параметры:

№ п/п	Параметры	Описание
1	**Количество ИА**	Количество игровых аппаратов, на которых будет разыгрываться джекпот. Игровые аппараты выбираются на закладке **«Jackpot slots»**. Аппараты, не указанные в настройках джекпота, не будут учитываться при розыгрыше.
2	**Всего выпадений ДП**	Общее количество выпадений джекпота с момента его создания в системе. Заполняется из системы, изменяется автоматически. Если джекпот ранее выпадал 7 раз, то будет указано число 7.
3	**Текущее значение ДП**	Текущее значение джекпота в валюте клуба, которое изменяется автоматически в ходе розыгрыша, а также может быть изменено вручную (см. № 12).
4	**Jackpot name**	Любое удобное название джекпота.
5	**ИА в игре**	В данном поле указывается минимальное количество аппаратов, на которых должны играть игроки, чтобы джекпот сработал (не менее 1).
6	**Все/Джекпоты**	Необходимо выбрать один из пунктов: • Если выбран пункт «**Все»** – значит, призовой фонд джекпота будет накапливаться от ставок на всех (активных) аппаратах в клубе. • Если выбран пункт «**Джекпоты»** – значит, призовой фонд джекпота будет накапливаться только от ставок на аппаратах, выбранных на вкладке **«Игровые аппараты»**.
7	**Jackpot type**	Необходимо выбрать **«Hidden».** ***Примечание:*** *Тип джекпота указывается только при создании нового джекпота и не может быть изменен в дальнейшем.*
8	**Мин. кол-во спинов**	Минимальное количество спинов (игр), которое должен сделать игрок на аппарате, чтобы джекпот выпал (не менее 1 спина).
9	**Мин. сумма ставок**	Минимальная сумма ставок (в валюте клуба), на которую игрок должен сыграть на аппарате, чтобы джекпот выпал (не менее 1). Если значение «**Мин. сумма ставок»** не задано, то выпадение джекпота не зависит от суммы ставок игрока.
10	**Min**	Минимальное значение джекпота.
11	**Max**	Максимальное значение джекпота, до которого он может накапливаться.
12	**Current**	Текущее значение джекпота в валюте клуба, которое изменяется автоматически в ходе розыгрыша. Также можно изменять вручную. Для удобства значение **Current** дублируется в верхней части формы (см. № 3).
13	**Renewed**	Сумма, которая при каждом последующем старте джекпота

		будет автоматически прибавляться к его начальной сумме. То есть при каждом следующем старте джекпота начальное значение **Current ≥ Renewed**. Опция **Renewed** включается установкой галочки в строке **Use «Renewed value»** (см. № 20). ***Например: Renewed = 50**, накопившаяся сумма **Current Hidden = 278** - это значит, что начальное значение **Current** джекпота, стартующего следующим, будет равно **328** (278 + 50).* Если опция **Renewed** не включена, то **Current** будет зависеть только от **Current Hidden**.
14	**Wins max**	Число выпадений джекпота, после которого он останавливается, то есть переходит в неактивное состояние (см. № 25). Если значение **Wins max** не указано, то число выпадений бесконечное. ***Примечание:** Данная опция недоступна, если включен автозапуск джекпота по расписанию (см. № 26). Число выпадений джекпота устанавливается на вкладке **«Schedule»**.*
15	**Wins count**	Связан с параметром **Wins max**. Показывает, сколько раз выпадал джекпот в рамках заданного количества выпадений. Если значение **Wins max** не задано, то **Wins count** отображаться не будет.
16	**Maximum** (Hidden Settings)	Максимальное значение параметра **Current Hidden**, в пределах которого он может расти. Можно задать только максимальное или минимальное значение, или же оба одновременно. В случае если значение **Current Hidden** больше допустимого максимального значения, то при следующем старте джекпота в значение **Current** перейдёт только сумма, равная значению **Maximum**, а разница останется и продолжит расти до следующего джекпота. ***Например: Maximum=300, Current Hidden=389** - это значит, что для следующего джекпота **Current Hidden=89** (389-300).*
17	**Current Hidden** (Hidden Settings)	Параметр формирует начальное значение для следующего джекпота. Значение данного параметра складывается из процента от ставок, сделанных в течение розыгрыша джекпота. ✓ Если дополнительно был задан параметр **Renewed** (см. № 13), то сумма, с которой начнётся следующий джекпот, будет рассчитываться так: ***Current = Current Hidden + Renewed*** Также с помощью параметров **Maximum** (см. № 16) и **Minimum** (см. № 18) можно установить диапазон, в пределах которого значение **Current Hidden** может расти.

18	**Minimum** (Hidden Settings)	Минимальное значение параметра **Current Hidden**, меньше которого он не может быть. Можно задать только минимальное или максимальное значение, или же оба одновременно. В случае если значение **Current Hidden** меньше допустимого минимального значения, то при следующем старте джекпота в значение **Current** перейдёт сумма, равная значению **Minimum**, а разница останется и будет расти до следующего джекпота. ***Например: Minimum=200, Current Hidden=184*** *- это значит, что для следующего джекпота* ***Current Hidden= -16*** *(184-200).*
19	**Percentage** (Hidden Settings)	Процент роста значения **Current Hidden** с каждой ставки. ***Например: Percentage = 0.5, Rise percent = 10.00*** *- это значит, что со ставки* ***$3*** *в джекпот будет отчислено* ***$0.3****, а значение* ***Current Hidden*** *увеличится на* ***$0,015*** *(3*0,5%).*
20	**Use «Renewed value»** (Hidden Settings)	При установленной галочке включается опция **Renewed value** (см. № 13).
21	**Rise percent**	Процент отчислений в джекпот с каждой ставки (больше **0**, но не более **10.00**). Например, если указано 10.00, то со ставки в $5, в джекпот будет отчислено $0.5.
22	**The jackpot always increases from all bets /** **The jackpot can be increased above the maximum /** **Winner can be just with correct parameters**	✓ Если галочка установлена в строке **«The jackpot always increases from all bets»**, то отчисления в джекпот будут происходить в любом случае, независимо от статусов игроков (см. № 24) и диапазона ставок (см. № 23). Если галочка не установлена, то отчисления в джекпот будут происходить только от ставок игроков с заданным статусом (см. № 24). ✓ Если галочка установлена в строке **«The jackpot can be increased above the maximum»**, то джекпот теоретически может продолжить расти за пределы максимального значения, в случае если параметры для его выпадения не подходят. Если галочка не установлена, то джекпот просто остановится и будет ожидать, когда кто-нибудь не сделает ставку с нужными параметрами (статус игрока, диапазон ставок). ✓ Если галочка установлена в строке **«Winner can be just with correct parameters»**, то джекпот может выпасть только игрокам с определенными статусами, заданными параметром **«Player statuses»** (см. № 24) и/или диапазоном ставок (см. № 23).
23	**Min bet / Max bet**	Диапазон ставок, в пределах которого может выпасть джекпот. Необходимо задать минимальную и максимальную ставки в валюте клуба. ***Внимание! Указывайте диапазон ставок осторожно.***

		Если вы не хотите ограничивать джекпот интервалом ставок, то введите минимально и максимально возможные значения ставок в клубе. Это предотвратит некорректное поведение джекпота.
24	**Player statuses**	Статусы игроков, которым может выпасть джекпот, и с карточек которых будут производиться отчисления в джекпот. ✓ Если же установлен параметр **«The jackpot always increases from all bets»**, то отчисления в джекпот будут производиться без учета статуса игрока.
25	**Start / Stop**	Кнопка запуска/остановки джекпота. • Если джекпот запущен (нажата кнопка START) и отображается статус **«Active»**, то джекпот разыгрывается в данный момент.  • Если джекпот остановлен (нажата кнопка STOP) и отображается статус **«Inactive»**, то джекпот не разыгрывается в данный момент.  • Если нажата кнопка START и отображается статус **«Inactive»**, то джекпот застартован и будет запущен системой автоматически согласно расписанию на вкладке **«Schedule»**. 
26	**Schedule**	Включение/отключение автоматизированного расписания для джекпота. • Если галочка установлена и джекпот застартован (нажата кнопка START), то он будет запускаться и останавливаться автоматически согласно расписанию на вкладке **«Schedule»**. (подробнее см. «Настройка расписания для джекпота»). • Если галочка не установлена, то автоматизированное расписание отключено. Запуск и остановка джекпота осуществляются вручную с помощью кнопок START и STOP соответственно (см. № 25).

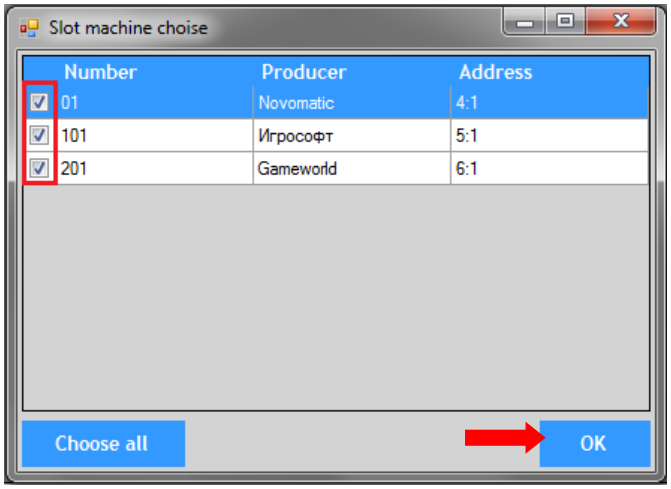
Выбор игровых аппаратов для розыгрыша джекпота.

1. После установки параметров джекпота нужно выбрать игровые аппараты, на которых он будет разыгрываться. Для этого необходимо перейти на закладку **«Jackpot slots»** и нажать на кнопку 

.



2. В открывшейся форме **«Slot machine choice»** из списка аппаратов выбрать нужные аппараты, установив галочку (или нажав кнопку Choose all, если необходимо выбрать все аппараты), и нажать на кнопку OK.



Выбранные аппараты отобразятся в списке на закладке.



В случае если требуется удалить из данного списка какой-либо аппарат, то нужно выбрать его, кликнув два раза левой кнопкой мыши по любой ячейке строки, и нажать кнопку Delete.

Когда настройка (или редактирование) всех необходимых параметров джекпота **Hidden** выполнена, для его сохранения нужно нажать на кнопку Apply, расположенную в нижней части формы.

После создания джекпота можно приступать к созданию шаблонов для его визуализации на экране джекпотов (подробнее об это в разделе «Функционал "Редактора шаблонов"»).

О настройках отображения шаблонов Mystery Jackpots подробнее в п. «Настройки видео сервера для сервиса джекпотов».

Запуск и остановка джекпота осуществляются по нажатию расположенных на форме настройки джекпота кнопок START и STOP соответственно:

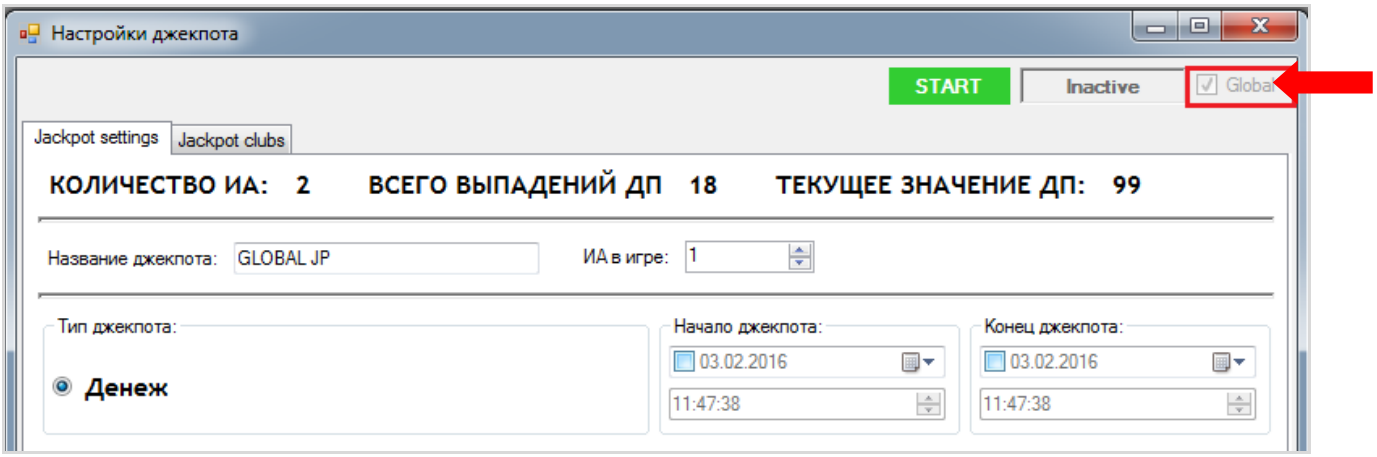
Нажать для запуска джекпота 

Нажать для остановки джекпота 

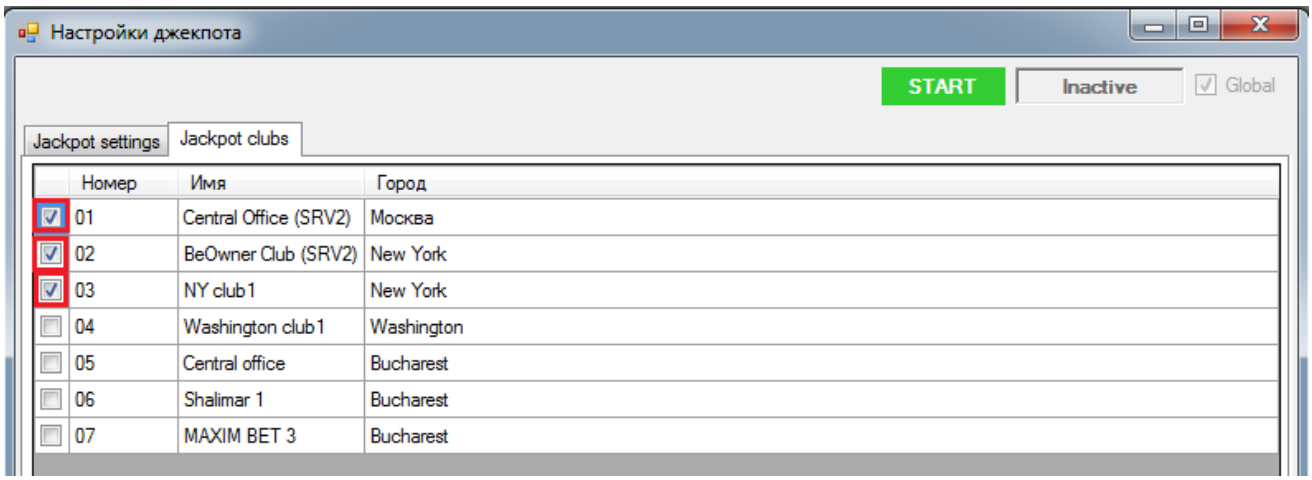
Для автоматизированного запуска/остановки джекпота необходимо настроить и включить расписание (подробнее см. «Настройка расписания для джекпота»).

7.11.5 Создание и настройка глобального джекпота.

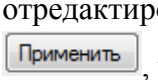
Создание и редактирование глобальных джекпотов, как и локальных джекпотов, осуществляется с помощью формы **«Настройки джекпота»** с использованием тех же параметров, но только **на центральном сервере**. Кроме этого, на закладке **«Настройки джекпота»** доступен для активации параметр **«Global»**, с помощью которого и осуществляется синхронизация глобального джекпота (т.е. добавление в локальные клубы).



Дополнительно, после установки галочки в параметре **«Global»**, на форму автоматически добавляется закладка **«Jackpot clubs»**, где и выбираются локальные клубы (установив галочки), на которые будет распространяться глобальный джекпот.

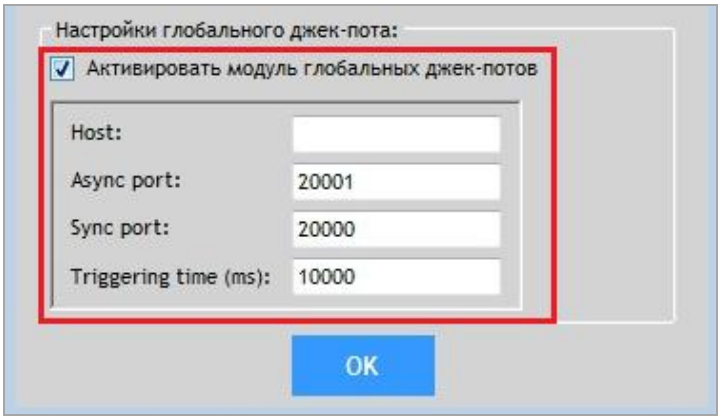


Примечание: При создании/редактировании глобального джекпота добавление/удаление игровых аппаратов не производится (закладка «Игровые аппараты»), так как на центральном сервере нет доступа к списку игровых аппаратов локальных клубов. Аппараты, на которых будет разыгрываться глобальный джекпот, выбираются в настройках данного джекпота в системе «SlotLogic» локальных клубов.

После настройки всех необходимых параметров глобального джекпота (или отредактированного созданного ранее), для его сохранения нужно нажать на кнопку 

, расположенную в нижней части формы.

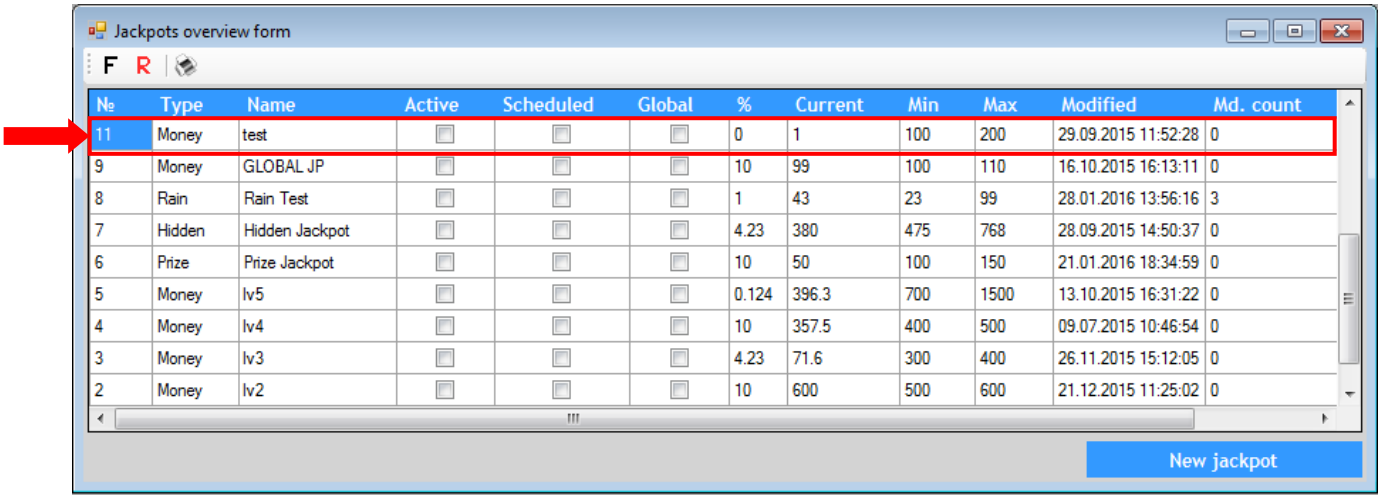
Внимание: Для того чтобы локальные клубы могли участвовать в розыгрыше глобального джекпота, в системе «SlotLogic» этих клубов должен быть активирован и настроен модуль глобальных джекпотов («Настройки» → «Игровые аппараты» → «Настройки»). Подробнее о данных настройках в п. «Настройка опций игровых аппаратов».



7.11.6 Настройка автоматизированного расписания для джекпота.

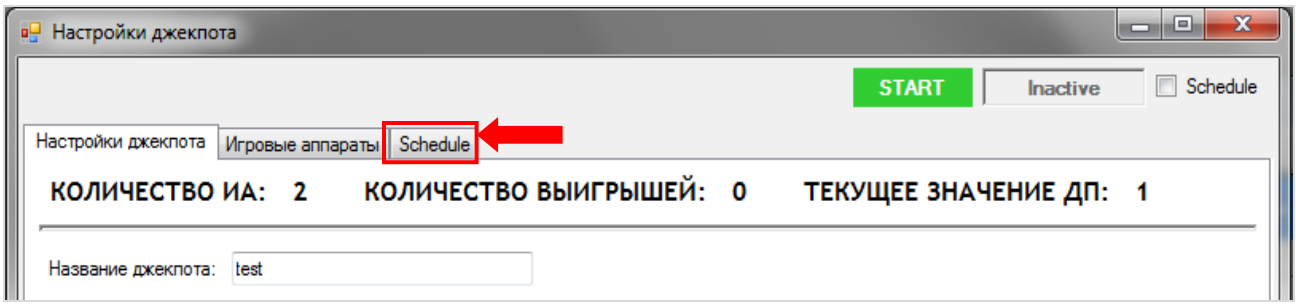
Если необходимо чтобы запуск/остановка джекпота осуществлялись автоматически в определённые дни и часы, то нужно настроить для него расписание. Для этого необходимо выполнить следующее:

1. Открыть обзорную форму джекпотов (**«Slots» → «Jackpots» → «Jackpots overview»**), выбрать из списка джекпот для создания расписания и открыть форму с настройками двойным кликом мыши по строке.

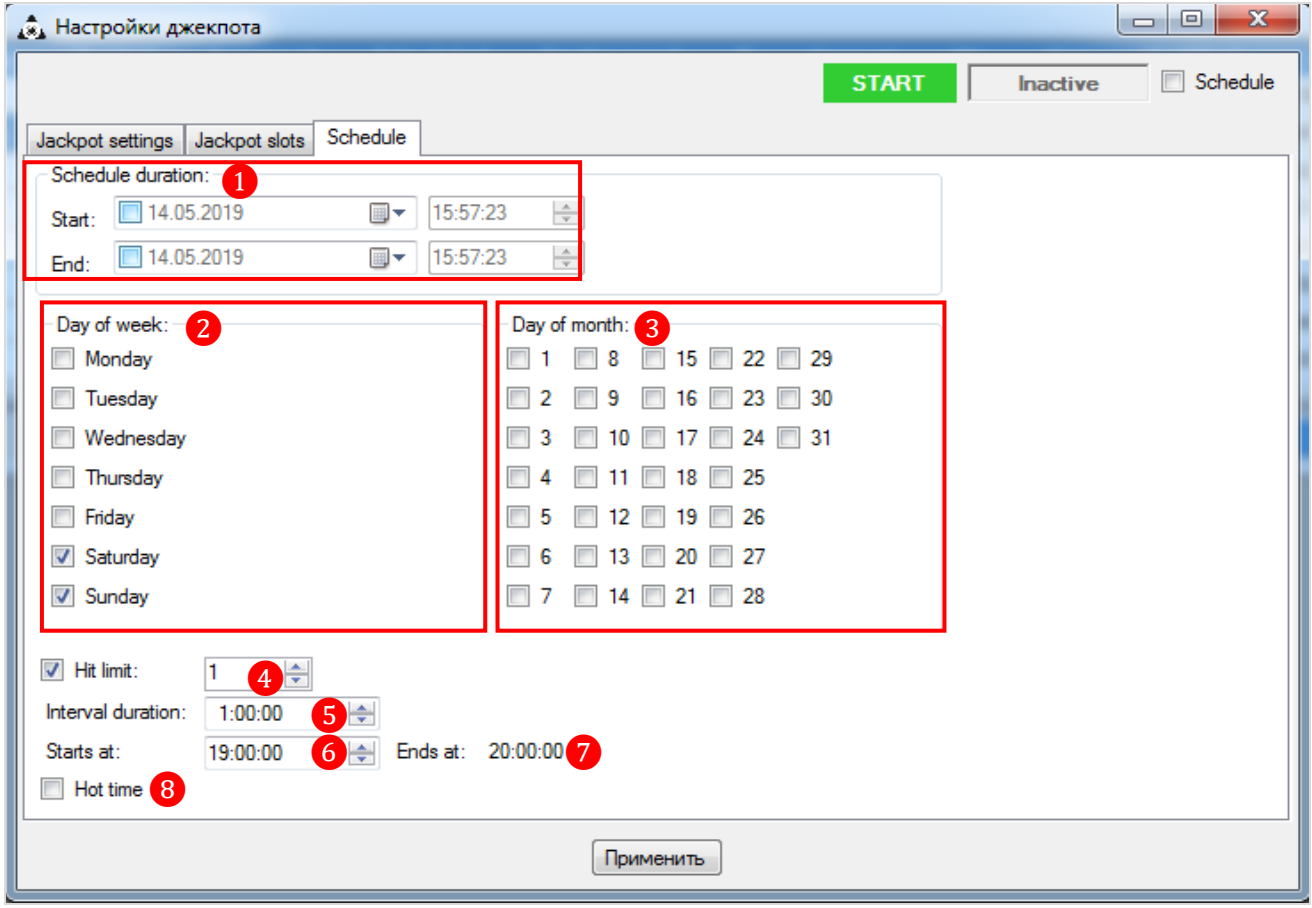


Примечание: Запуск и остановка по автоматизированному расписанию доступны только для локальных джекпотов.

2. На форме настроек джекпота перейти на закладку **«Schedule»**.



3. С помощью параметров, присутствующих на закладке **«Schedule»**, настроить график старта и остановки джекпота.



Для настройки расписания джекпота используются следующие параметры:

№ п/п	Параметры	Описание
1	**Schedule duration**	Период, в течение которого будет действовать (запускаться) данный джекпот. ✓ **Start** – дата и время начала периода действия джекпота. ✓ **End** – дата и время окончания периода действия джекпота. Если период действия джекпота не задан, то данный джекпот будет действовать бесконечно.
2	**Day of week**	Галочками отмечаются дни недели, по которым система будет запускать джекпот. Если не отмечен ни один день недели, то при запуске джекпота системой данный параметр учитываться не будет.
3	**Day of month**	Галочками отмечаются числа месяца, по которым система будет запускать джекпот. Если не отмечено ни одно число, то при запуске джекпота системой данный параметр учитываться не будет. ***Примечание:*** *Если параметры* ***«Day of week»*** *и* ***«Day of month»*** *НЕ заданы, то джекпот будет запускаться системой ежедневно в течение всего периода действия в указанные интервалы времени.*
4	**Hit limit**	Максимально допустимое количество срабатываний (выпадений) джекпота в течение одного запуска. ***Пример: Hit limit = 5*** *- это значит, что если после автостарта*

		*джекпот выпадет **5 раз**, то больше в этом периоде («**Interval duration**») он уже стартовать не будет.* В течение установленного периода («**Interval duration**») джекпот может выпасть несколько раз, но не более числа раз, равного «**Hit limit**». После каждого выпадения в течение всего периода (от «**Start at**» до «**End at**») джекпот автоматически стартует снова. ***Примечание:** Опция **Hit limit** не работает при включённой опции **Hot time** (см № 8).*
5	**Interval duration**	Продолжительность одного запуска джекпота (ЧЧ:ММ:СС). Возможные значения: от 00:00:01 до 23:59:59 ***Примечание: В этот период джекпот недоступен для редактирования. Остановка джекпота возможна по нажатию кнопки STOP.***
6	**Start at**	Время автоматического старта джекпота (ЧЧ:ММ:СС). ***Примечание:** При автостарте джекпота допустимо отклонение во времени на 1-5 секунд в большую сторону.*
7	**End at**	Время автоматической остановки джекпота (ЧЧ:ММ:СС). Устанавливается автоматически, исходя из значения параметра **Interval duration** (см № 5). ***Примечание:** При автоматической остановке джекпота допустимо отклонение во времени на 1-5 секунд в большую сторону.*
8	**Hot time**	Если опция **Hot time** **включена**, то системой автоматически будет генерироваться время выпадения джекпота без учёта накопления минимальной суммы джекпота для срабатывания. Таким образом, сумма выпавшего джекпот может быть меньше минимального значения, но не больше максимального. Если опция **Hot time** **не включена**, то джекпот выпадет не раньше, чем накопится его минимальная сумма. То есть сумма выпавшего джекпот может быть не меньше минимального значения и не больше максимального. ***Примечание:** При включении опции **Hot time**, джекпот может выпасть только **один раз** в течение установленного периода («**Interval duration**»).*

4. Для сохранения настроек расписания джекпота необходимо нажать на кнопку Apply, расположенную в нижней части формы.

5. Установить галочку в значении «**Schedule**» для активации автоматизированного расписания.



6. Нажать кнопку START, после чего внесённые изменения сохранятся, и джекпот будет считаться застартованным. Параметры джекпота станут недоступны для редактирования.



При наступлении даты и времени старта джекпот автоматически запустится системой. На форме настроек джекпота будет отображаться статус **«Active»**. В течение всего периода запуска джекпот также будет недоступен для редактирования.

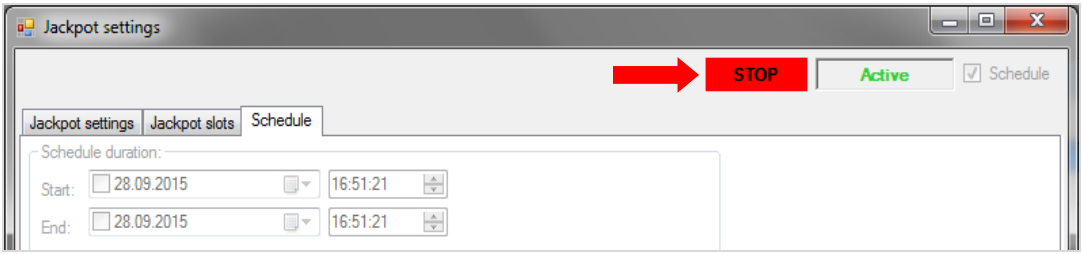


В случае если потребуется остановить джекпот, то необходимо на форме настроек джекпота нажать кнопку **STOP**. Джекпот будет немедленно остановлен независимо от расписания.

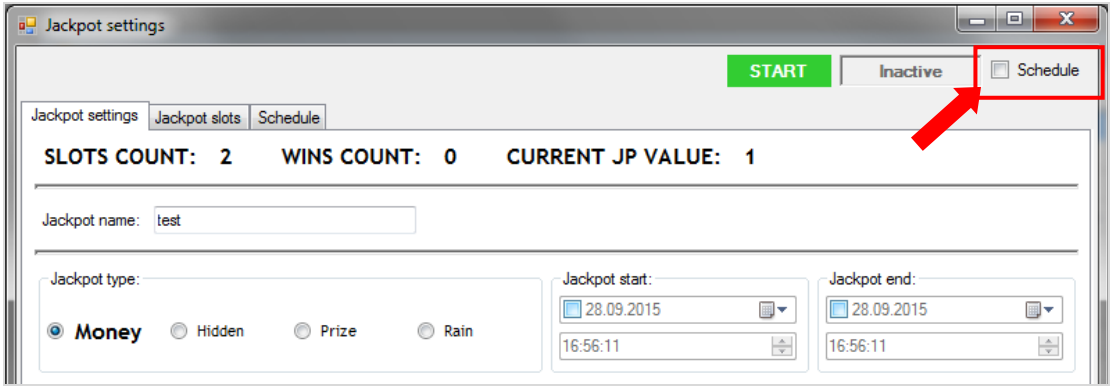
Отключение автоматизированного запуска джекпота.

Для отключения автоматизированного запуска джекпота необходимо выполнить следующее:

1. На форме настроек остановить джекпот, нажав кнопку **STOP**.



2. Снять галочку в значении **«Schedule»**.



3. Для сохранения изменений нажать на кнопку 

, расположенную в нижней части формы.

В результате автоматизированное расписание отключится. Запуск и остановка джекпота будут возможны вручную по нажатию кнопок **START** и **STOP** соответственно.

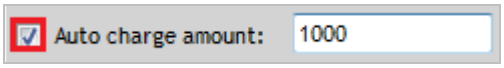
7.11.7 Начисление выпавшего джекпота.

В системе «SlotLogic» возможны три способа начисления выпавшего джекпота:

- **Автоматический**.
- **С ключа**.
- **Ручной**.

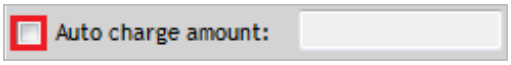
➢ При **автоматическом режиме** начисление суммы джекпота производится по SAS-протоколу через Bonusing. Для включения данного режима в настройках системы (**«Settings»** → **«Slots»** → **«Settings»**) необходимо установить следующие параметры:

1) Для активации возможности зачисления суммы выигранного клиентом джекпота в автоматическом режиме установить галочку в строке **«Auto charge amount:»** и указать порог для этой возможности (максимальную сумму).



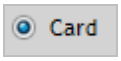
- режим автоматического начисления активирован. Сумма выпавшего джекпота, не превышающая заданную в **«Auto charge amount»**, будет начисляться сразу на игровой аппарат или карту клиента.

Примечание: Выпавшие джекпоты, сумма выигрыша которых превысит значение «Auto charge amount», можно будет начислить только ручным способом.

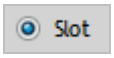


- режим автоматического начисления не активирован. В момент выпадения джекпота игровой аппарат заблокируется, а сумма джекпота будет доступна только для ручного начисления.

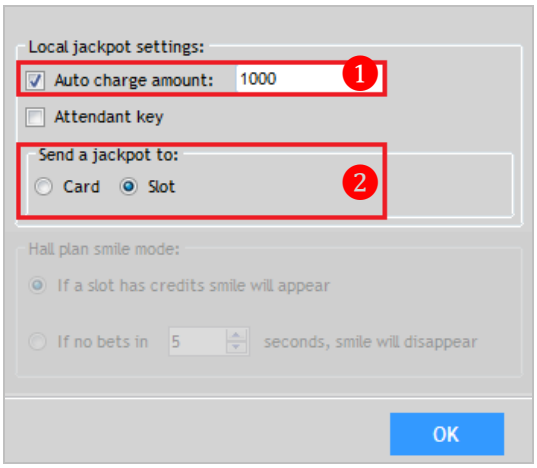
2) В поле **«Send a jackpot to:»** выбрать счёт, на который будет зачисляться сумма выигранного джекпота:



- сумма выигранного джекпота, не превышающая порогового значения, будет зачисляться **на счёт бонусной карты клиента** (доступно только для «Mystery Jackpots»).



- сумма выигранного джекпота, не превышающая порогового значения, будет зачисляться **на счёт игрового аппарата**.



После сделанных изменений необходимо нажать на кнопку 

.

Внимание! В соответствии с SAS-протоколом, джекпоты могут не начисляться автоматически в некоторых определенных случаях: открыта главная дверь аппарата, включены сервисные экраны, включен экран выбора игры (подробнее см. описание SAS-протокола).

В случаях, когда аппарат отвергает попытку зачисления денег, джекпот будет доступен для ручного начисления.

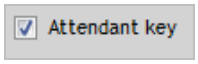
➢ При **режиме с ключа** начисление выпавшего джекпота производится по SAS-протоколу через Bonusing, но только после поворота ключа на игровом аппарате, на котором джекпот выпал.

Для включения данного режима в настройках системы (**«Settings»** → **«Slots»** → **«Settings»**) необходимо установить следующие параметры:

1) В строке **«Auto charge amount»** установить галочку и указать порог - максимальную сумму, при которой выпавший джекпот после поворота ключа будет начисляться на игровой аппарат или карту клиента.

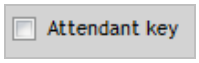
Примечание: Если галочка в строке «Auto charge amount» не установлена, то в момент выпадения джекпота игровой аппарат заблокируется. После того, как аттендант повернет ключ, аппарат разблокируется без начисления суммы джекпота. В этом случае сумма джекпота может быть выдана в кассе.

2) В строке **«Attendant key»** установить галочку для активации режима начисления с ключа.



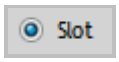
- режим начисления с ключа активирован. Сумма выпавшего джекпота, не превышающая заданную в **«Auto charge ammount»**, будет начислена на аппарат только после того, как аттендант повернет ключ.

Примечание: Если сумма выпавшего джекпота превысит значение «Auto charge amount», то после поворота ключа аппарат не разблокируется и начисление не произойдёт. В этом случае сумму выпавшего джекпота можно будет начислить только ручным способом.

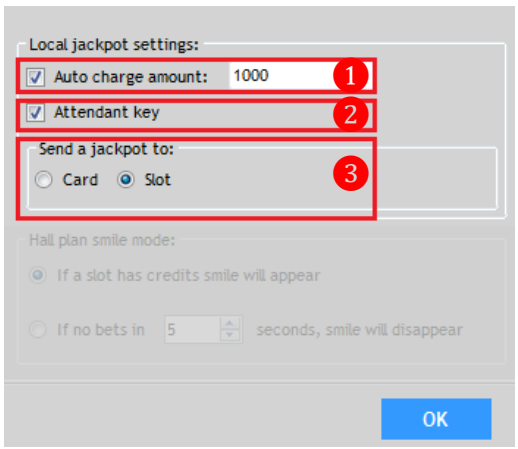


- режим начисления с ключа не активирован. Сумма джекпота будет начисляться автоматически либо вручную в зависимости от установленных параметров.

3) В поле **«Send a jackpot to»** выбрать параметр **«Slot»**.



- сумма выигранного джекпота, не превышающая порогового значения, будет зачисляться **на счёт игрового аппарата**.



После сделанных изменений необходимо нажать на кнопку 

.

Внимание! В соответствии с SAS-протоколом, джекпоты могут не начисляться на аппарат по каким-либо техническим причинам: открыта главная дверь аппарата,

включены сервисные экраны, включен экран выбора игры (подробнее см. описание SAS-протокола).

В случаях, когда аппарат отвергает попытку зачисления денег, джекпот будет доступен для ручного начисления.

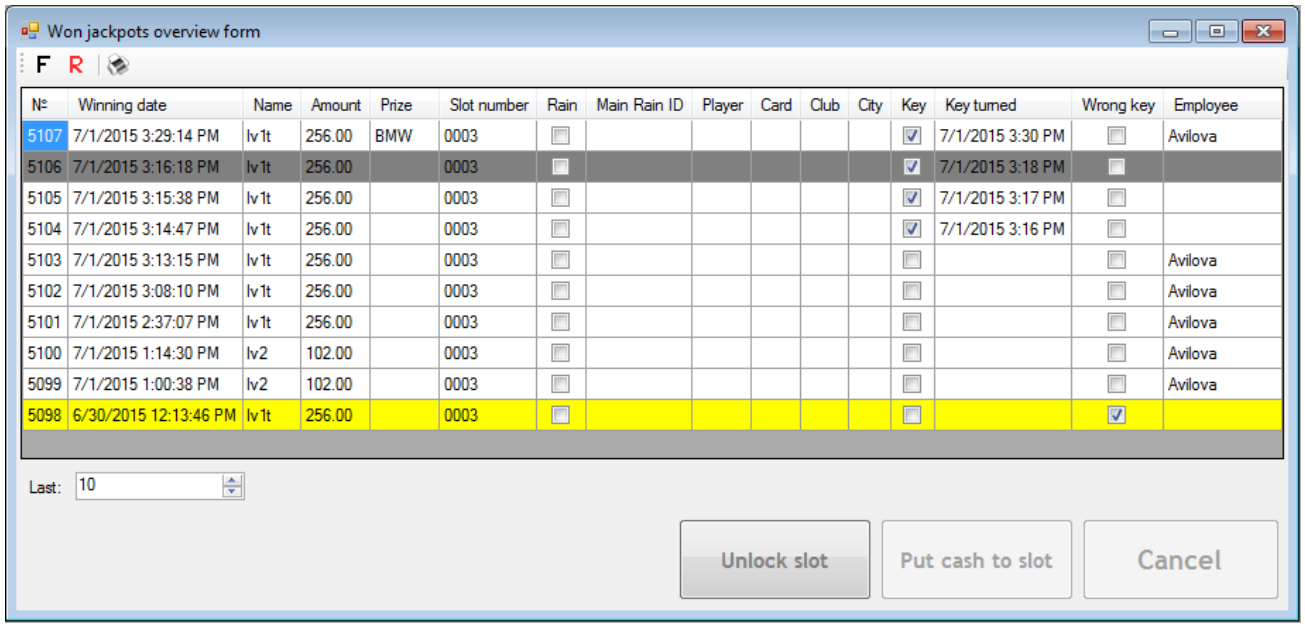
➢ **Ручное начисление** джекпота следует использовать в следующих случаях:

1. Для начисления глобального джекпота.

2. Сумма локального джекпота превышает сумму, указанную в настройках для начисления автоматически либо с ключа.

3. Сумму джекпота, по разным причинам, не удалось начислить автоматически либо с ключа.

Ручное начисление джекпота осуществляется на форме **«Won jackpots overview form»** («Slots» → «Jackpot» → «Won jackpots overview»), в которой списком отображаются выпавшие джекпоты.



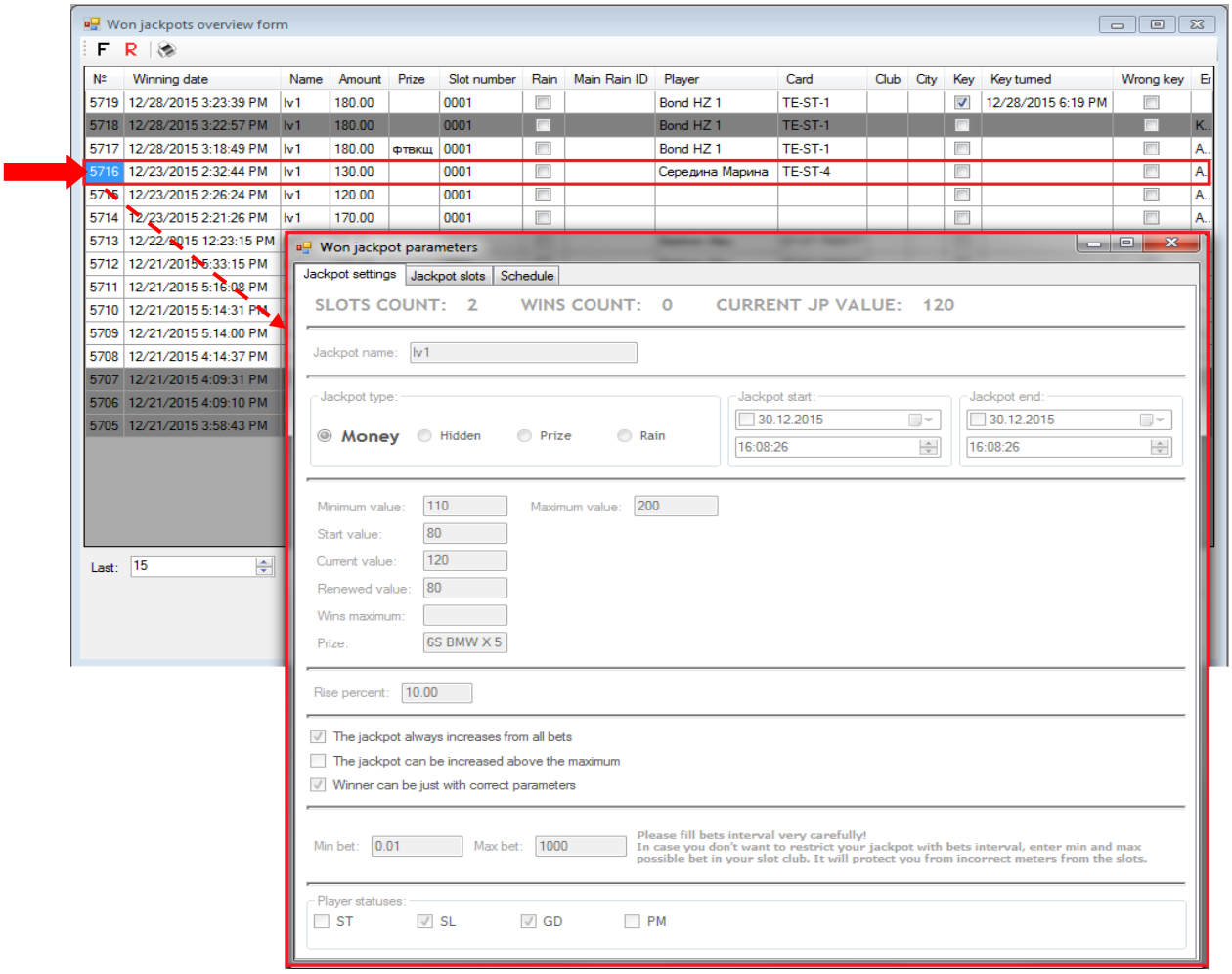
В списке отображаются следующие данные о выпавших джекпотах:

Параметры	Описание
№	Порядковый ID-номер выпавшего джекпота.
Winning date	Дата и время выпадения джекпота.
Name	Название выпавшего джекпота.
Amount	Сумма выпавшего денежного джекпота. Для призовых джекпотов – значение одометра, при котором выпал призовой джекпот.
Prize (для призовых джекпотов)	Название приза джекпота
Slot number	Номер аппарата, на котором выпал джекпот.
Rain	Отмечено галочкой, если это джекпот **Rain.**
Main Rain ID	ID-номер джекпота **Rain**, к которому относится выпавший дополнительный приз.
Player	Фамилия и имя игрока, выигравшего джекпот.

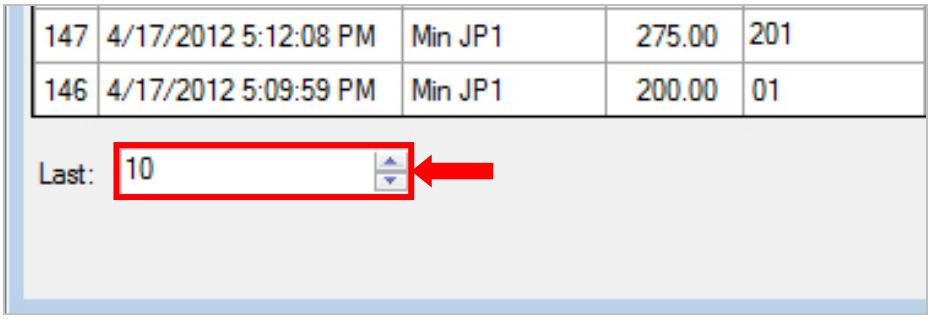
Card	Номер бонусной карты игрока.
Club	Название клуба, в котором выпал джекпот.
City	Название города клуба.
Key	Отмечено галочкой, если после выпадения джекпота ключ был повернут и сумма джекпота успешно начислена. В случае призового джекпота после поворота ключа аппарат просто разблокируется.
Key turned	Дата и время, когда аттендант повернул ключ на аппарате.
Wrong key	Отмечено галочкой, если после выпадения джекпота ключ был повернут, но по каким-то причинам начисление джекпота не произошло. Джекпот будет доступен только для ручного начисления.
Employee	Логин сотрудника, выполнившего ручное начисление джекпота.

- Если строчка выпавшего джекпота подсвечена **белым фоном**, значит, данный джекпот был успешно начислен и недоступен для повторного начисления.
- Если строчка выпавшего джекпота подсвечена **желтым фоном**, значит, данный джекпот доступен для зачисления на аппарат.
- Если строка выпавшего джекпота подсвечена **серым фоном**, значит, данный джекпот был отменён без начисления. Либо установлен режим начисления с ключа без параметра **«Auto charge ammount»**.

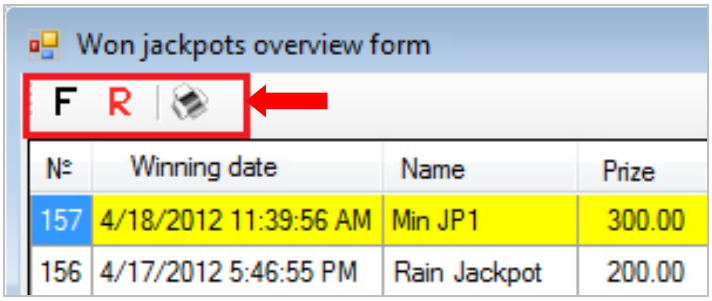
Двойным кликом левой кнопки по строке любого джекпота открывается форма **«Won jackpot parameters»** (аналогична форме **«Jackpot settings»)**, в которой отображаются параметры этого джекпота на момент выпадения.



Форма **«Won jackpots overview form»** автоматически обновляется, и каждый новый выпавший джекпот будет добавляться сверху. По умолчанию в списке формы отображаются последние 15 джекпотов. Для просмотра большего списка необходимо воспользоваться полем **«Last»** в нижнем левом углу формы, установив нужное количество строк с помощью кнопок со стрелками.



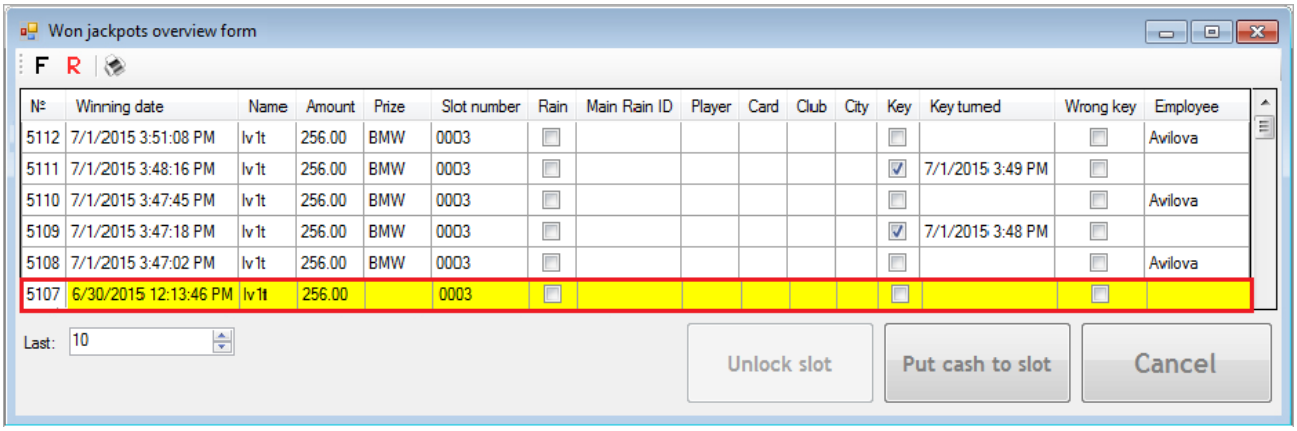
Обращаем внимание, что в данной форме действует стандартная система фильтрации, поиска и печати данных:



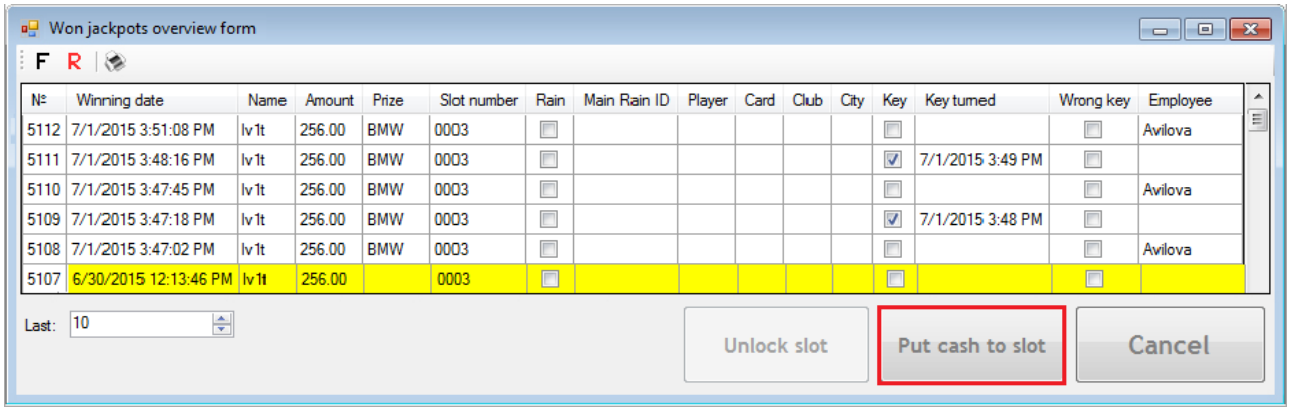
Порядок действий при ручном начислении денежного джекпота:

1) В главном меню системы выбрать **«Slots»** → **«Jackpot»** → **«Won jackpots overview»**.

2) На открывшейся форме выпавших джекпотов необходимо выбрать в списке джекпот для начисления (двойным кликом левой кнопкой мыши на любой ячейке жёлтой строки).



3) Для зачисления суммы джекпота на счёт аппарата нажать на кнопку **«Put cash to slot»**.



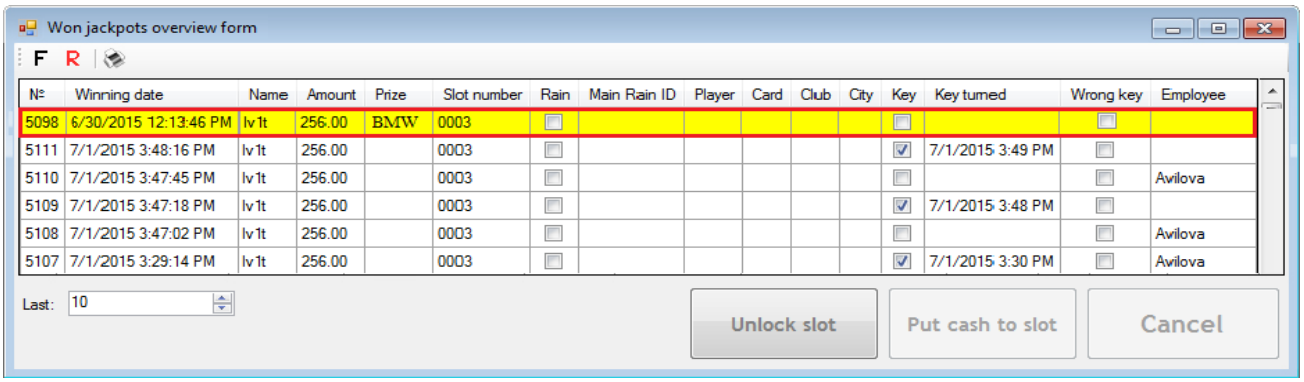
В результате данной операции аппарат разблокируется и джекпот будет начислен. Цвет строки изменится с жёлтого на белый.

Примечание: При ручном способе начислить сумму выпавшего джекпота можно только на аппарат.

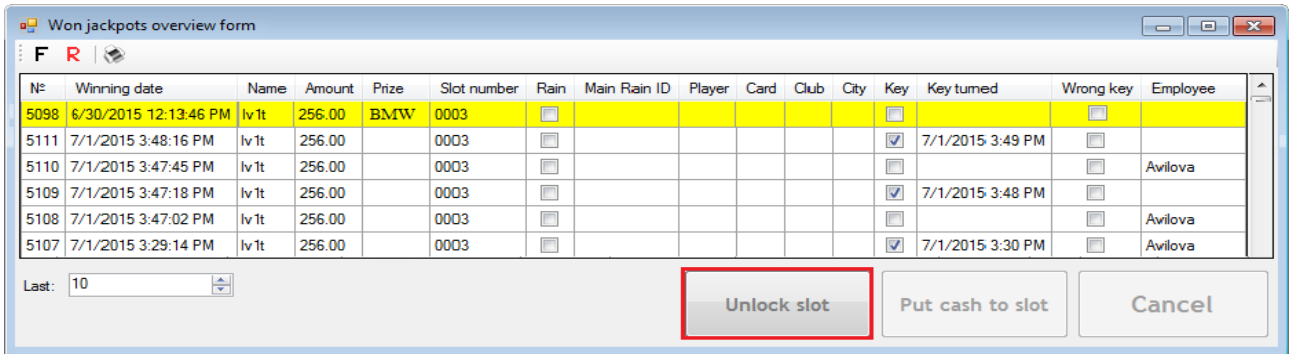
Порядок действий при выпадении призового джекпота:

1) В главном меню системы выбрать **«Slots» → «Jackpot» → «Won jackpots overview»**.

2) На открывшейся форме необходимо выбрать в списке выпавший призовой джекпот (двойным кликом левой кнопкой мыши на любой ячейке жёлтой строки).



3) Нажать на кнопку **«Unlock slot»**.



В результате данной операции аппарат разблокируется и джекпот будет считаться начисленным. Цвет строки изменится с жёлтого на белый.

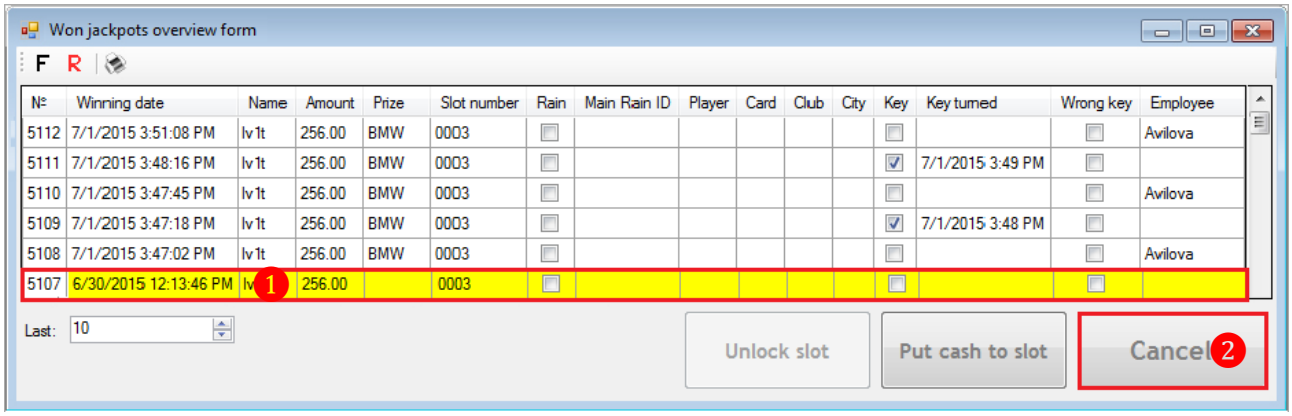
Примечание: Если в системе установлен режим начисления джекпота с ключа, то при выпадении призового джекпота разблокировать аппарат вручную не требуется. Аппарат будет разблокирован после поворота ключа аттендантом.

В системе также есть возможность по каким-либо причинам отменить начисление выпавшего джекпота.

Порядок действий при отмене начисления джекпота:

1) В главном меню системы выбрать **«Slots» → «Jackpot» → «Won jackpots overview»**.

2) Откроется форма со списком всех выпавших джекпотов. Выбрать в списке джекпот для отмены (двойным кликом левой кнопкой мыши на любой ячейке жёлтой строки) и нажать на кнопку **«Cancel»**.



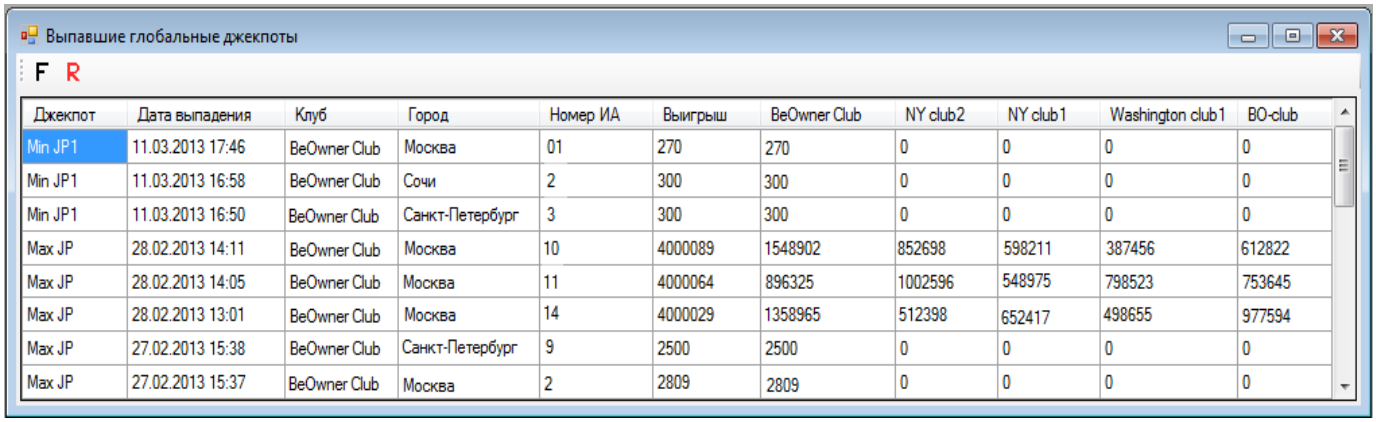
В результате данной операции аппарат будет разблокирован, а джекпот не будет начислен.

7.11.8 Статистика по выпавшим глобальным джекпотам.

В системе можно просматривать статистику по всем выпавшим глобальным джекпотам. Для удобства существует возможность группировки данной информации двумя способами:

- **Общий список выпавших джекпотов.**
- **Список выпавших джекпотов по городам.**

➢ Для просмотра информации по всем **выпавшим глобальным джекпотам** необходимо воспользоваться формой **«Выпавшие глобальные джекпоты»** («Игровые аппараты» → «Джекпот» → «Выпавшие глобальные джекпоты»).



Джекпот	Дата выпадения	Клуб	Город	Номер ИА	Выигрыш	BeOwner Club	NY club2	NY club1	Washington club1	BO-club
Min JP1	11.03.2013 17:46	BeOwner Club	Москва	01	270	270	0	0	0	0
Min JP1	11.03.2013 16:58	BeOwner Club	Сочи	2	300	300	0	0	0	0
Min JP1	11.03.2013 16:50	BeOwner Club	Санкт-Петербург	3	300	300	0	0	0	0
Max JP	28.02.2013 14:11	BeOwner Club	Москва	10	4000089	1548902	852698	598211	387456	612822
Max JP	28.02.2013 14:05	BeOwner Club	Москва	11	4000064	896325	1002596	548975	798523	753645
Max JP	28.02.2013 13:01	BeOwner Club	Москва	14	4000029	1358965	512398	652417	498655	977594
Max JP	27.02.2013 15:38	BeOwner Club	Санкт-Петербург	9	2500	2500	0	0	0	0
Max JP	27.02.2013 15:37	BeOwner Club	Москва	2	2809	2809	0	0	0	0

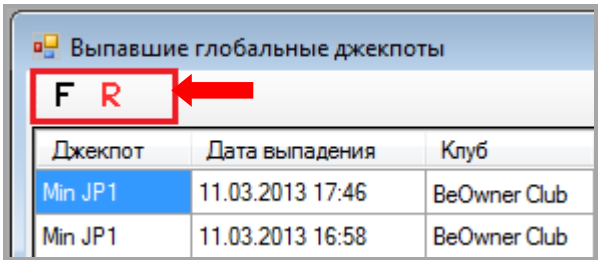
После открытия на форме отобразится таблица со следующими колонками:

✓ Название джекпота.
✓ Дата и время выпадения джекпота.
✓ Название клуба, в котором выпал джекпот.
✓ Город расположения клуба, в котором выпал джекпот.
✓ Номер игрового аппарата, на котором выпал джекпот.
✓ Выигрыш – сумма выигрыша.
✓ SlotLogic Club, NY club2, NY club1, Washington club1, BO-club (названия клубов) – сумма вклада каждого клуба в глобальный джекпот.

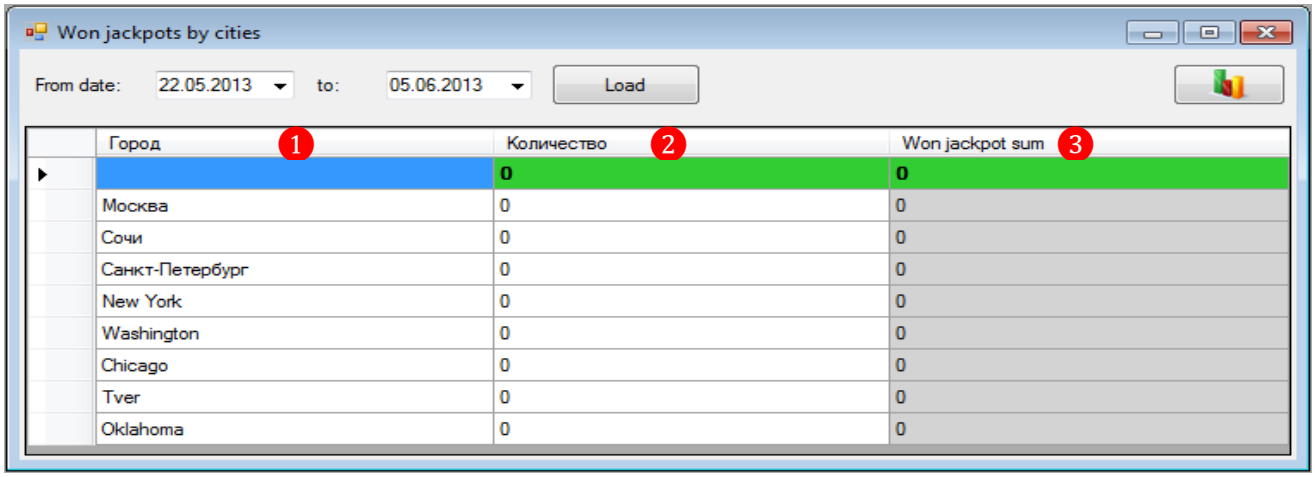
Например: Выпал глобальный джекпот в 1000 рублей, который распространялся на три клуба, то распределение при накоплении суммы джекпота могло быть таким: 300 + 500 + 200.

По данным этой статистики можно смотреть в каких клубах интенсивнее играют, где вклад больше и т.п.

Также в данной форме действует стандартная система фильтрации и поиска данных:



➢ Для просмотра информации по всем **выпавшим глобальным джекпотам, сгруппированным по городам**, необходимо воспользоваться формой **«Won jackpots by cities»** («Игровые аппараты» → «Джекпот» → «Выпавшие джекпоты по городам»).



После открытия на форме отобразится таблица со следующими данными:

1) Список городов присутствия локальных клубов.

2) Количество выпавших джекпотов в соответствующем городе.

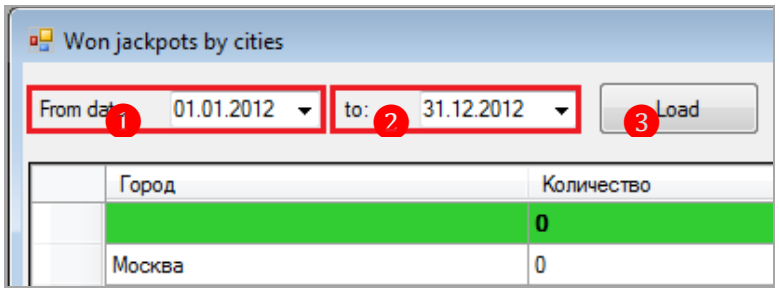
3) Общая сумма выпавших джекпотов по каждому городу.

В строке, выделенной зелёным цветом, отображаются итоговые данные за период. По умолчанию в таблицу загружаются данные за последние 2 недели. В случае если требуется просмотреть статистику за другой период, необходимо выполнить следующее:

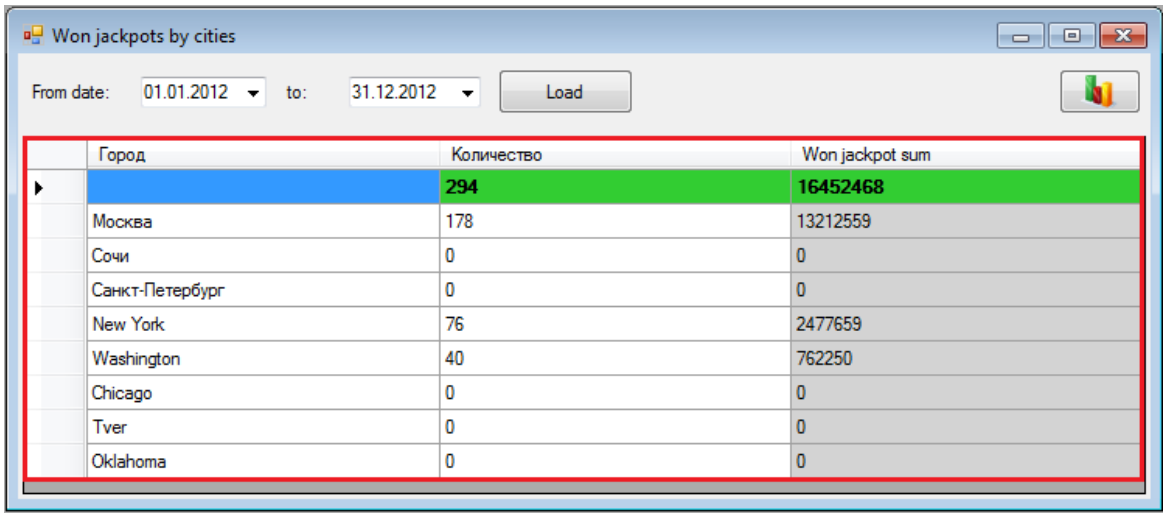
1. В верхней части формы в ячейке **«From date:»**, нажав на кнопку , с помощью календаря указать дату начала нужного периода.

2. В ячейке **«to:»**, нажав на кнопку , с помощью календаря указать дату окончания периода.

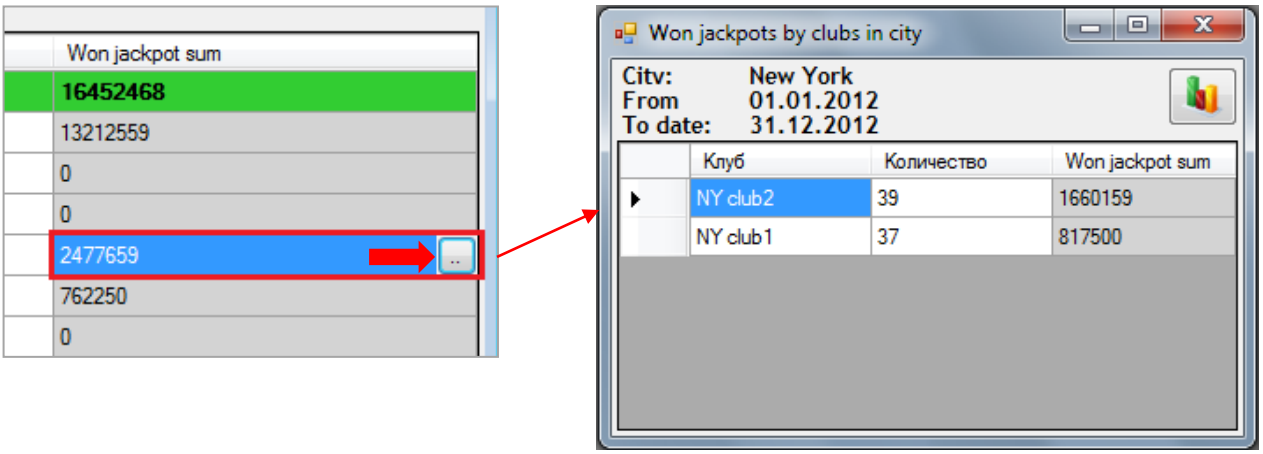
3. Для загрузки данных нажать на кнопку .



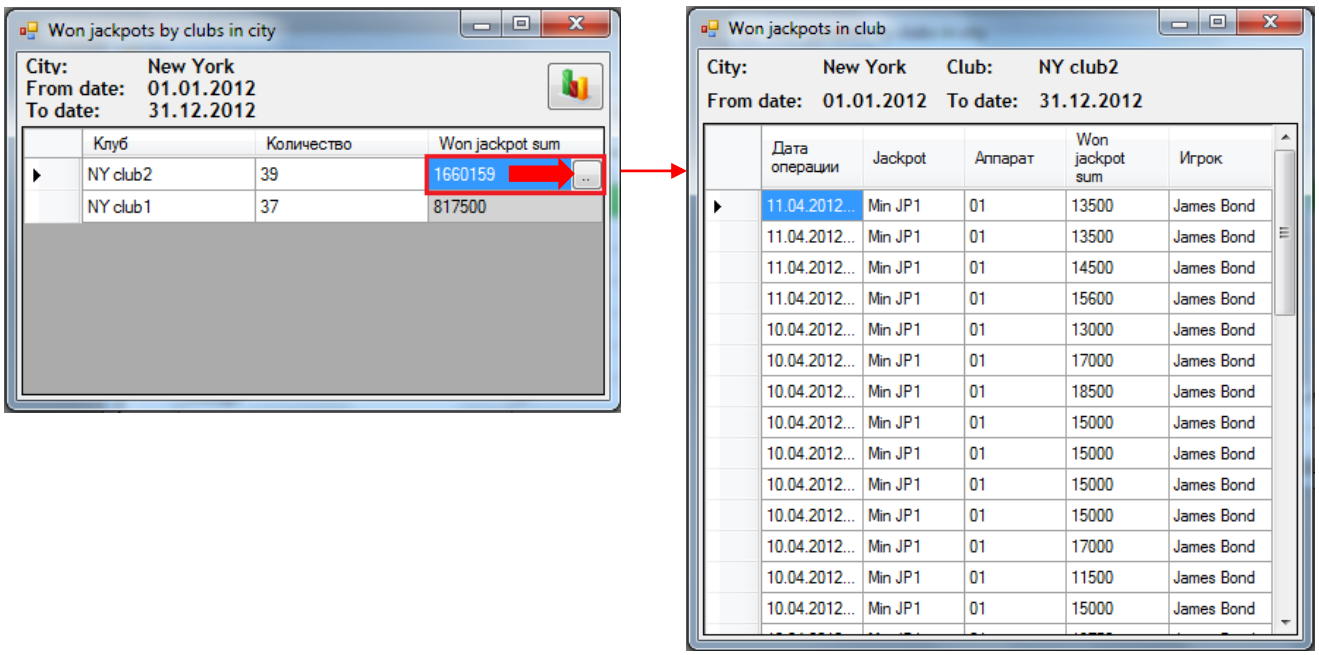
После нажатия кнопки в таблицу будут загружены данные за выбранный период.



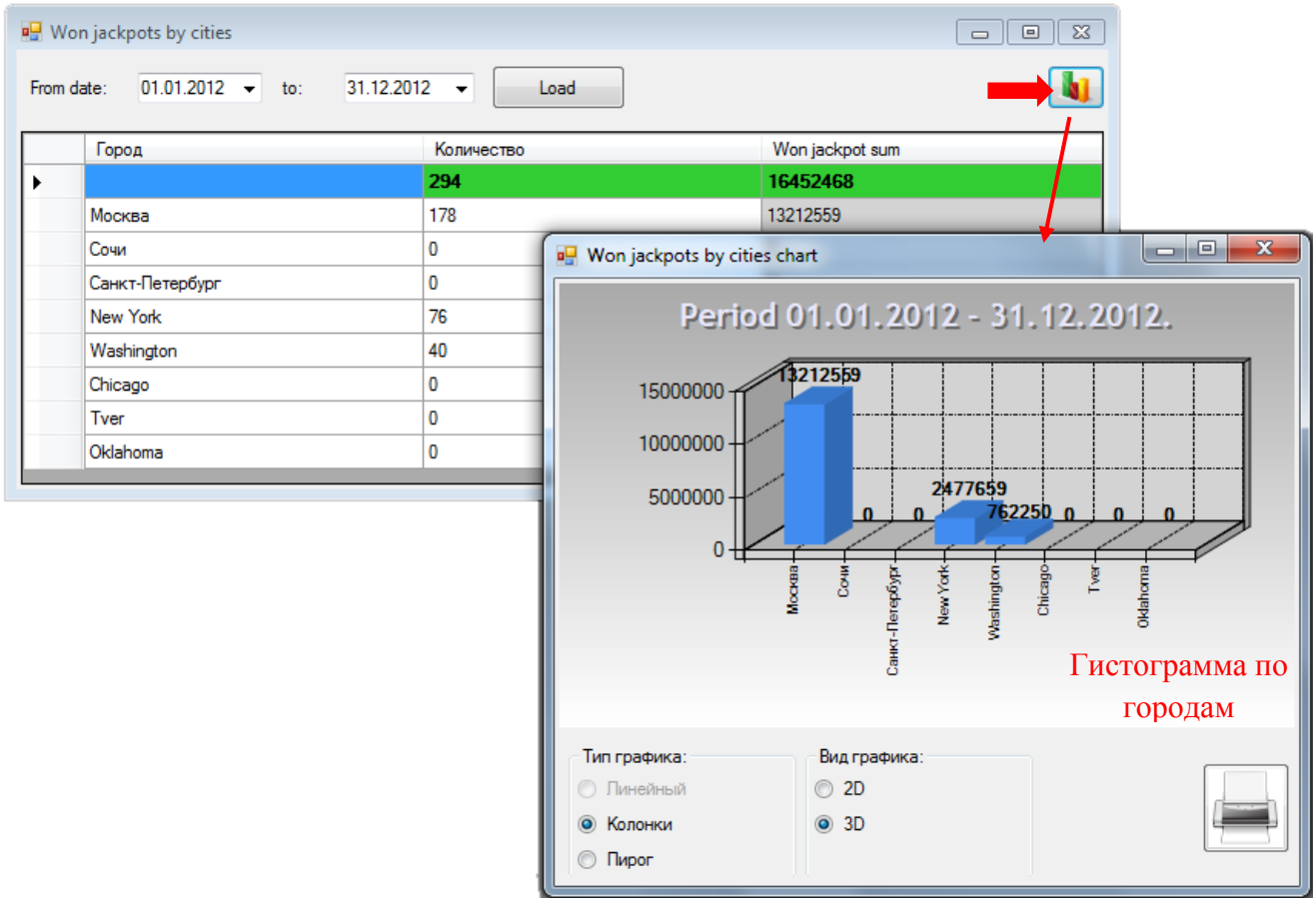
Если нажать левой кнопкой мыши на любую ячейку в колонке **«Won jackpot sum»**, то появится кнопка [..], при нажатии на которую откроется форма, в которой будут отображаться суммы выпавших джекпотов в выбранном городе в разрезе по клубам этого города.

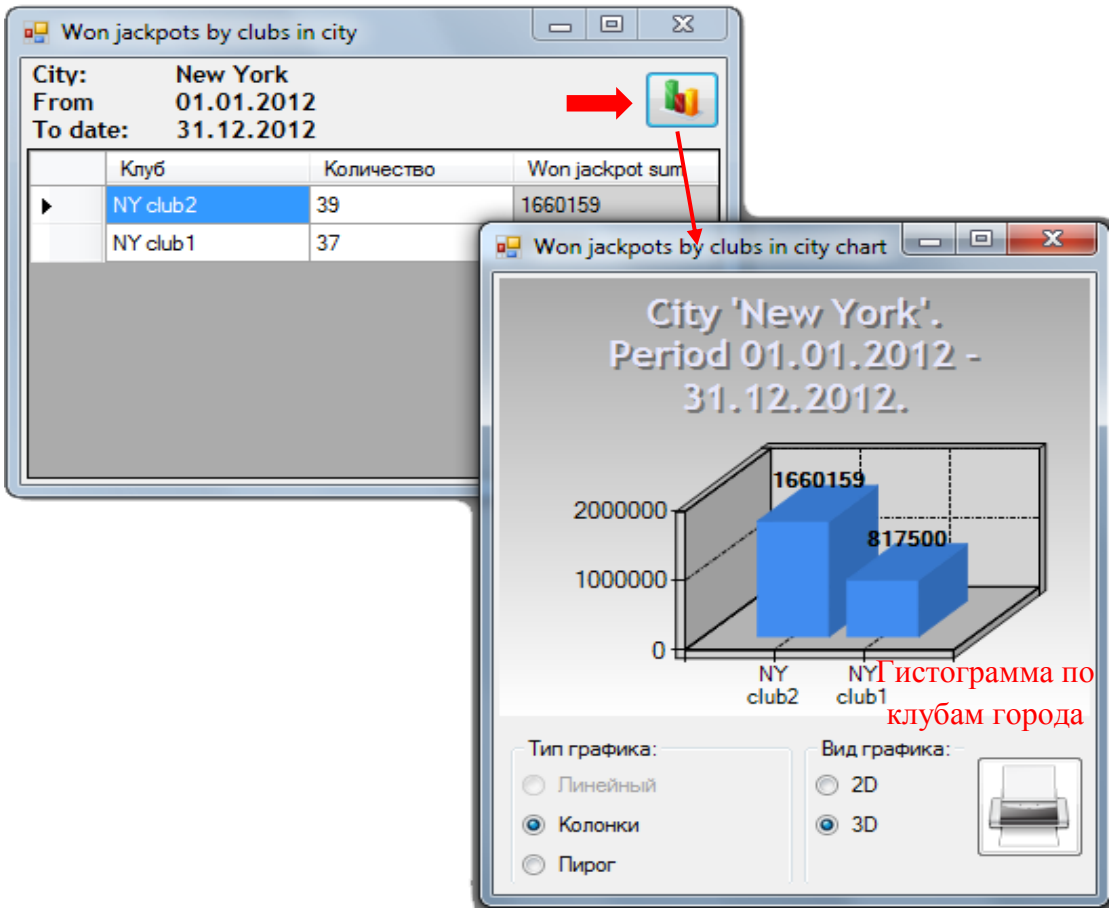


Далее, если в открывшемся окне с данными, сгруппированными по клубам города, в строке какого-либо клуба также левой кнопкой мыши на ячейку **«Won jackpot sum»**, то появится кнопка [..], при нажатии на которую откроется форма, в которой отобразятся все выпавшие джекпоты этого клуба за выбранный период.

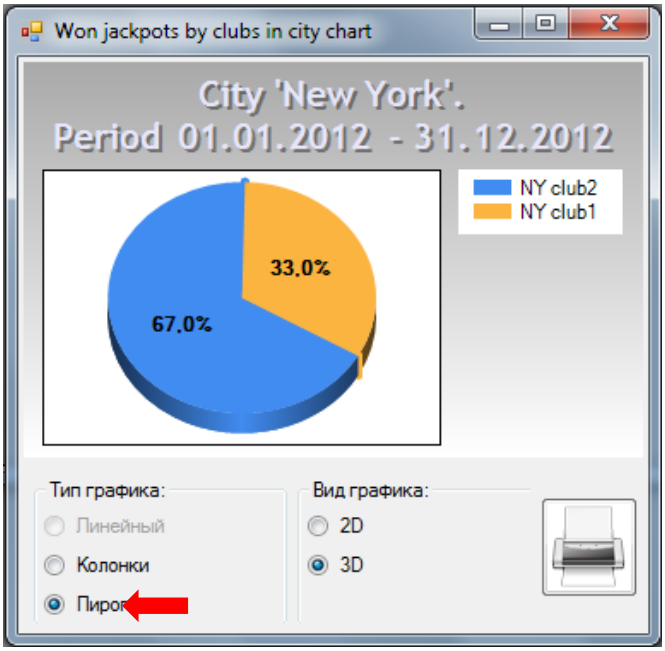


Кроме этого, если нажать на кнопку [ ], расположенную на форме со статистикой по городам и на форме со статистикой по клубам города, то все данные по выпавшим джекпотам отобразятся в новом окне в виде гистограммы.





Если в окне с гистограммой в поле **«Тип графика»** установить метку в значении **«Пирог»**, то гистограмма будет преобразована в круговую диаграмму.



Также можно выбрать внешний вид графика, установив в поле **«Вид графика»** метку в значении **«2D»** или **«3D»**.

Нажав на кнопку , можно напечатать график на бумаге (если к компьютеру подключен принтер).

7.12 Модуль «Time Jackpots».

Сервис **«Time Jackpots»** позволяет с легкостью создавать и настраивать неограниченное количество различных денежных и призовых джекпотов для постоянных и новых игроков. Вам нужно лишь выбрать «счастливые» дни и часы, подготовить приз и активировать сервис. Кроме этого для каждого розыгрыша могут быть выбраны категории игроков (статус, пол и возраст), которым может выпасть данный джекпот. Например, только новичкам или только постоянным игрокам. Также для **«Time Jackpots»** можно устанавливать размеры минимальной и максимальной ставок, по которым игрок должен играть, чтобы выиграть джекпот. Но в отличие от **«Mystery Jackpots», «Time Jackpots»** может быть только локальным.

Сам процесс розыгрыша **«Time Jackpots»** может состоять из одного или нескольких этапов – сегментов (от 1 до 20). Количество таких сегментов выбирается на усмотрение пользователя. Розыгрыш джекпота происходит в автоматическом режиме во время каждого из сегментов поочерёдно. Время выпадения джекпота определяется системой в случайном порядке.

Для каждого сегмента настраиваются такие параметры, как:

1. Продолжительность (минут, часов).
2. Тип джекпота (призовой или денежный).
3. Игровые аппараты, на которых джекпот может выпасть.
4. Категории игроков, которым может выпасть джекпот (статус, пол, возраст).
5. Минимальная и максимальная ставка, при которой может выпасть джекпот.

Все выпавшие денежные Time джекпоты в виде кредитов автоматически сразу же зачисляются на игровой аппарат, на котором он выпал, либо с ключа (в зависимости от настроек в системе **«Settings» → «Slots» → «Settings»).**

Для игрока процесс розыгрыша **«Time Jackpots»** выглядит следующим образом:

1. После старта розыгрыша **«Time Jackpots»** игрок подходит к игровому аппарату и вставляет карту в считыватель (при её наличии).

2. Игрок вставляет деньги в купюроприемник.

3. Играет на аппарате.

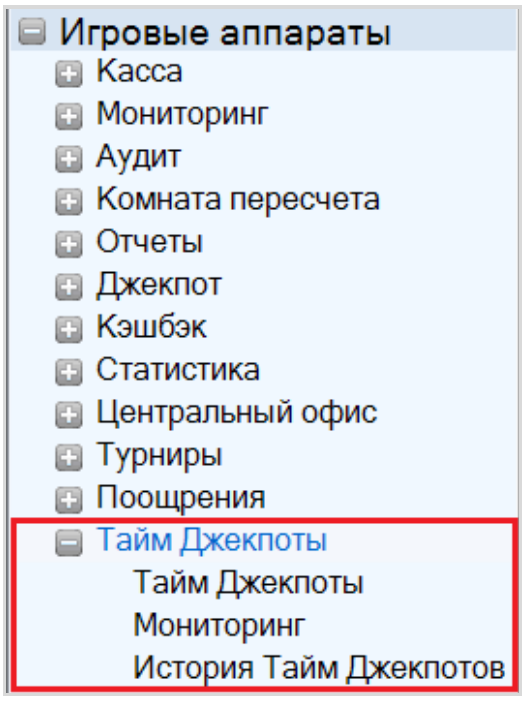
4. В ходе розыгрыша, если момент, когда игрок с нужными параметрами сделал в игре очередной спин, совпадает со временем срабатывания джекпота, то на данном аппарате выпадает джекпот.

5. Если джекпот денежный, то его сумма сразу же зачисляется на игровой аппарат либо после того, как аттендант повернёт ключ (в зависимости от настроек в системе).

6. Если розыгрыш состоит из нескольких этапов, то далее игрок продолжает играть на аппарате и теоретически ему может выпасть следующий джекпот, если он соответствует всем его критериям.

Также в системе «SlotLogic» предусмотрена возможность во время проведения розыгрыша **«Time Jackpots»** выводить на экраны клуба его результаты.

Настройка и управление сервисом **«Time Jackpots»** осуществляются в разделе **«Игровые аппараты» → «Тайм джекпоты».**

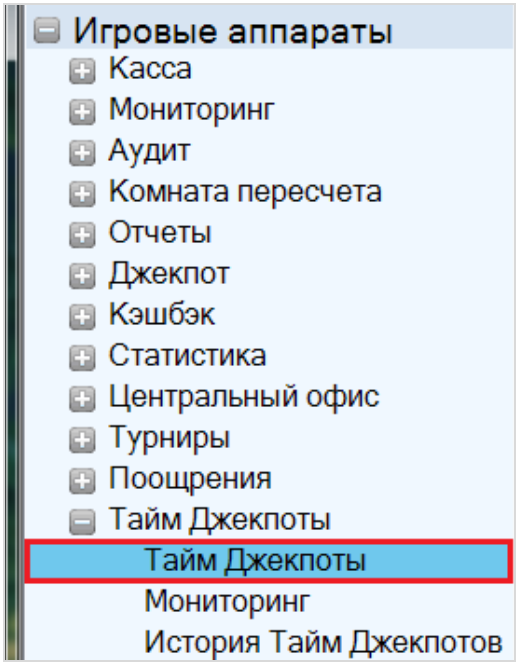


Рассмотрим подробнее порядок настройки и создания розыгрышей «Time Jackpots» в следующих разделах данного документа.

7.12.1 Создание розыгрыша «Time Jackpots».

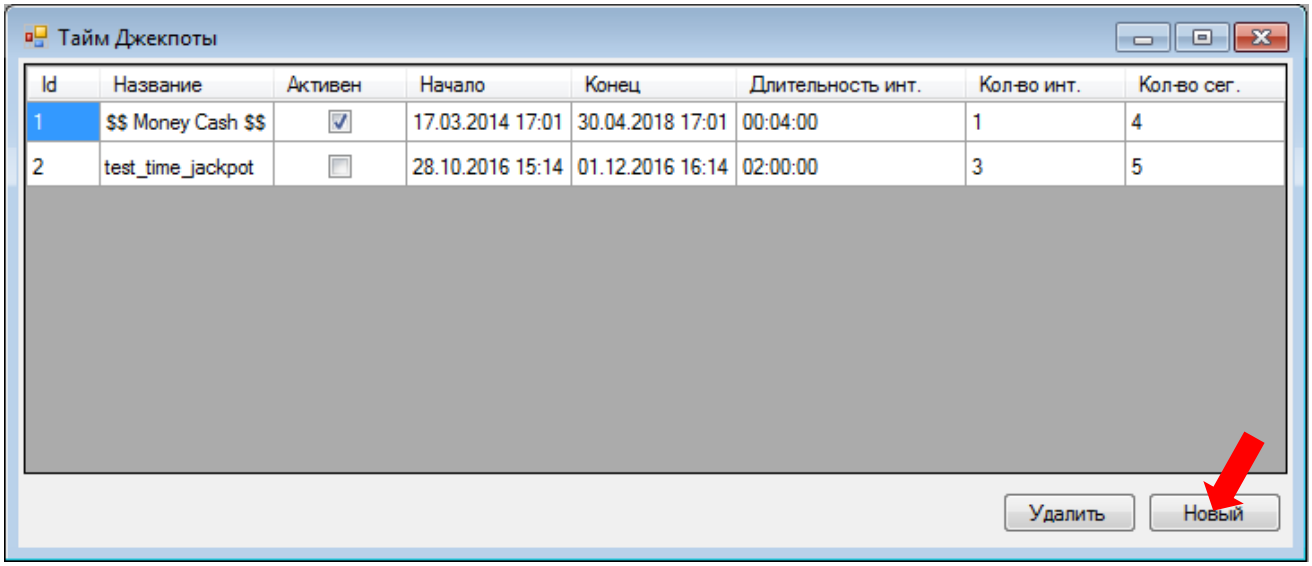
Для того чтобы создать в системе новый розыгрыш «Time Jackpots», необходимо выполнить следующее:

1. В главном меню системы выбрать пункт **«Игровые аппараты» → «Тайм Джекпоты» → «Тайм Джекпоты».**

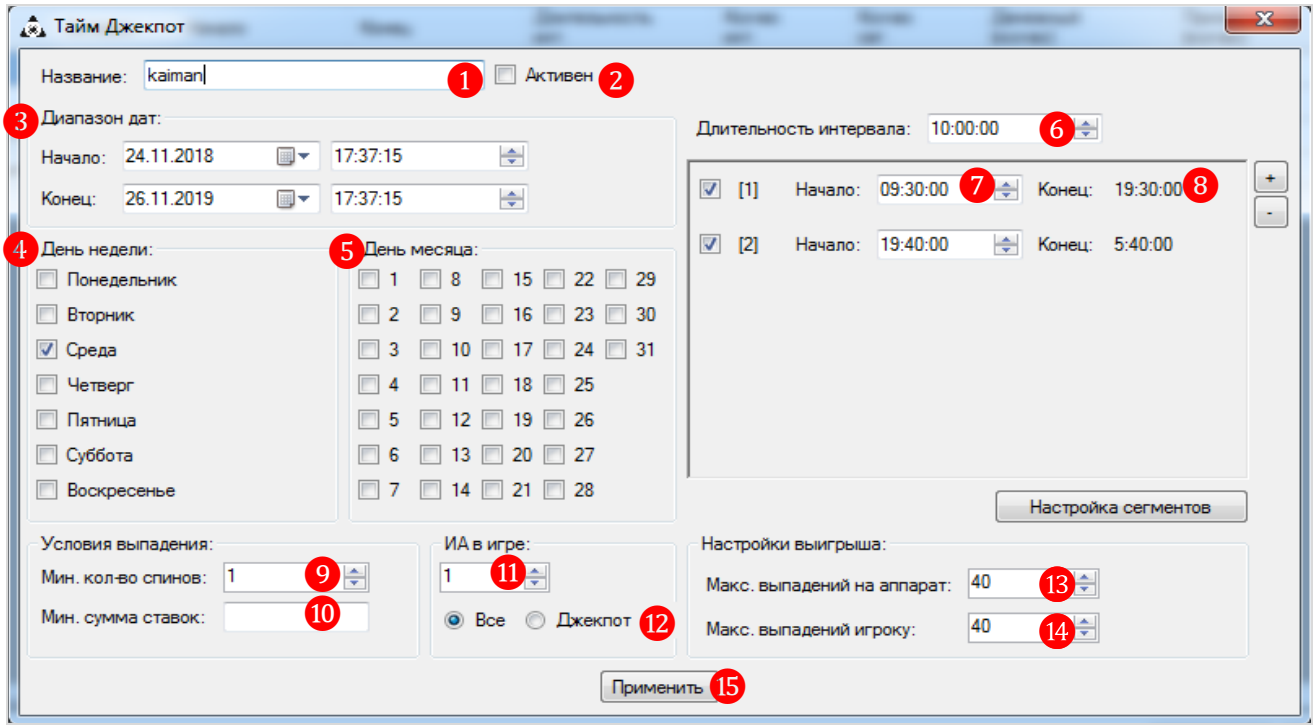


2. В открывшейся форме **«Тайм Джекпоты»** нажать на кнопку 

, расположенную в правом нижнем углу.



3. Далее откроется карточка розыгрыша «Time Jackpot», в которой необходимо указать следующие параметры:



1) Название – в данной строке вводится название розыгрыша «Time Jackpots» (любое удобное).

2) Активен – установить галочку для активации розыгрыша «Time Jackpots». Розыгрыш будет запускаться системой автоматический в заданное время в течение всего периода действия.

3) Диапазон дат – указать период (дату и время), в течение которого будет действовать (запускаться) данный розыгрыш.

- **Начало** – начало периода действия розыгрыша «Time Jackpots».
- **Конец** – окончание периода действия розыгрыша «Time Jackpots».

4) День недели – в данном блоке галочками отмечаются дни недели, по которым система будет запускать розыгрыши. Если не отмечен ни один день недели, то при запуске розыгрыша системой данный параметр учитываться не будет.

5) День месяца – в данном блоке галочками отмечаются числа месяца, по которым система будет запускать розыгрыши. Если не отмечено ни одно число, то при запуске розыгрыша системой данный параметр также учитываться не будет.

Примечание: Если параметры «День недели» и «День месяца» НЕ заданы, то розыгрыши будут запускаться системой ежедневно в течение всего периода действия в указанные интервалы времени.

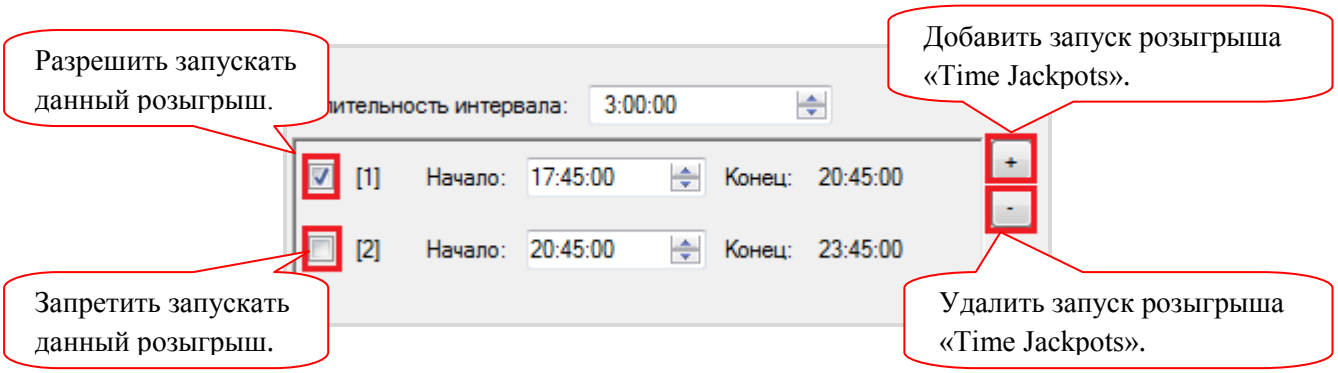
6) Длительность интервала – в данной строке указывается продолжительность розыгрыша «Time Jackpots» (часы, минуты, секунды).

7) Начало – в данном поле задаётся время старта розыгрыша «Time Jackpots».

8) Конец – время окончания розыгрыша, устанавливается автоматически, исходя из значения параметра «**Длительность интервала**».

При необходимости можно задать большее количество запусков розыгрышей «Time Jackpots» в течение одного дня с условием, что они не будут пересекаться между собой по времени. Для этого необходимо нажать на кнопку [+], расположенную справа, после чего в форму добавится новая строка розыгрыша (**«Начало»** и **«Конец»**).

Для удаления розыгрыша используется кнопка [-]. После её нажатия происходит удаление одной строки, начиная снизу вверх. Если требуется временно отменить старт какого-либо розыгрыша, не удаляя его из карты розыгрыша, то нужно просто убрать галочку, расположенную перед ним.



9) Мин. количество спинов – минимальное количество спинов (игр), которое должен сделать игрок на аппарате, чтобы джекпот выпал (не менее 1 спина).

10) Мин. сумма ставок – минимальная сумма ставок (в валюте клуба), на которую игрок должен сыграть на аппарате, чтобы джекпот выпал (не менее 1). Если значение не задано, то выпадение джекпота не зависит от суммы ставок игрока.

11) ИА в игре – в данном поле указывается минимальное количество играющих терминалов, необходимое для срабатывания джекпота (не менее 1).

12) Все/Джекпоты – необходимо выбрать один из пунктов:

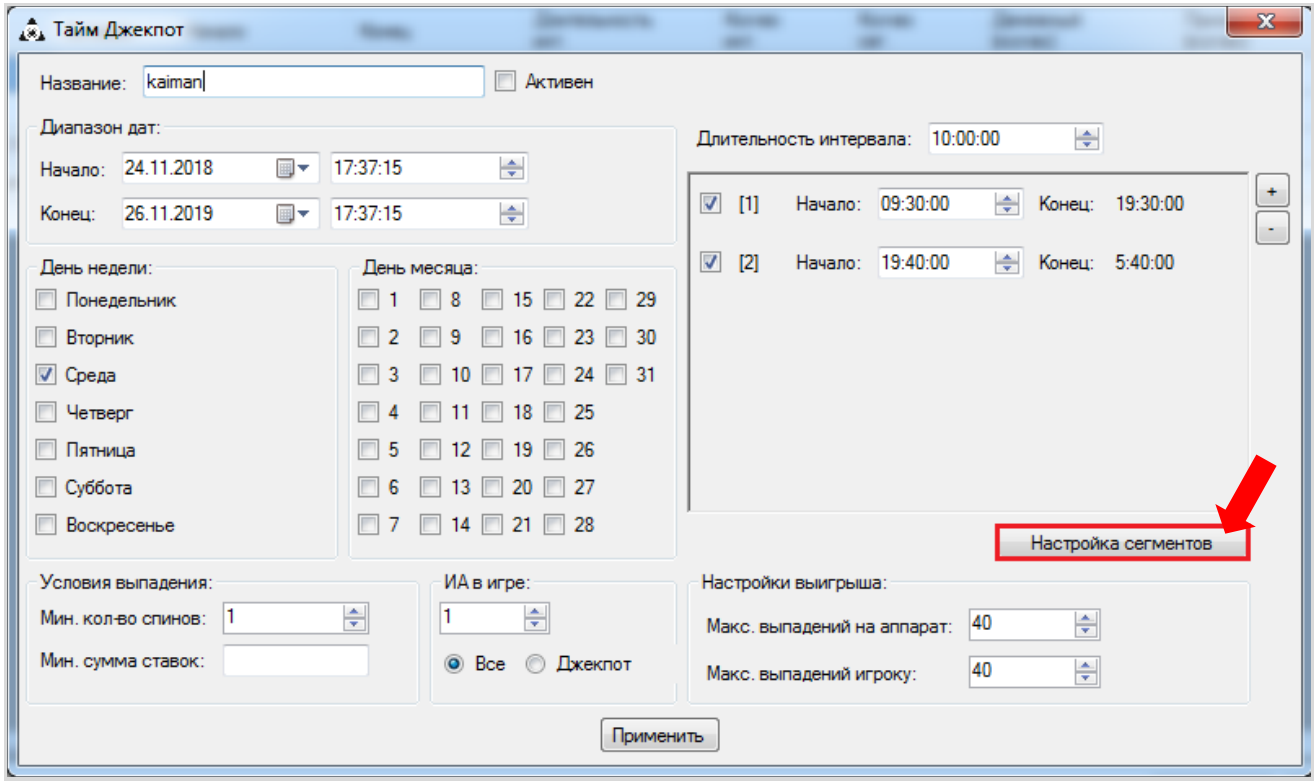
- Если выбран пункт «**Все**» – значит, призовой фонд джекпота будет накапливаться от ставок на всех (активных) аппаратах в клубе.
- Если выбран пункт «**Джекпоты**» – значит, призовой фонд джекпота будет накапливаться только от ставок на аппаратах, выбранных в списке **«Аппараты»** на форме настройки сегментов.

13) Максимум выпадений на аппарат – в данном поле задаётся максимальное количество выпадений этого джекпота на один и тот же аппарат (от **1** до **40** раз). По умолчанию **40**.

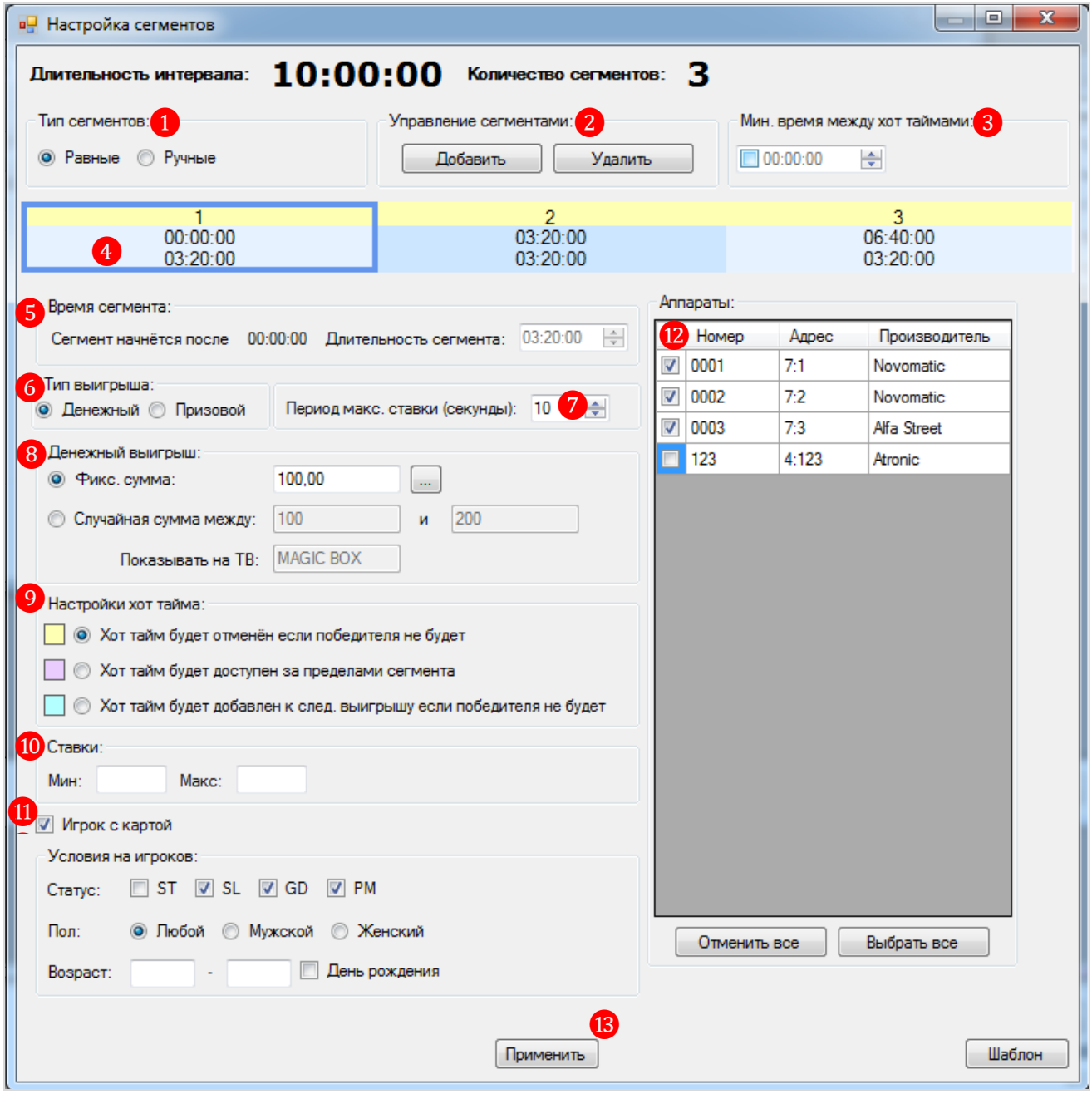
14) Максимум выпадений игроку – в данном поле задаётся максимальное количество выпадений этого джекпота одному и тому же игроку (от **1** до **40** раз). По умолчанию **40**. Данная опция работает только в отношении игроков с персональными картами.

15) Для сохранения указанных параметров нажать кнопку Применить.

4. Далее приступаем к настройке этапов (сегментов) розыгрыша «Time Jackpots». Для этого необходимо нажать кнопку Настройка сегментов.



5. В открывшейся форме **«Настройка сегментов»** указать следующие параметры:



1) **Тип сегмента** – выбрать тип сегмента:

- **Равные** – автоматическая разбивка розыгрыша на сегменты с равной продолжительностью.
- **Ручные –** ручная разбивка розыгрыша на сегменты с разной продолжительностью.

2) **Управление сегментами** – с помощью кнопок осуществляется добавление или удаление сегментов в розыгрыше. В верхней части формы будет отображаться **Количество сегментов** в одном розыгрыше «Time Jackpots».

- **Добавить** – кнопка для добавления нового сегмента (от 1 до 20).
- **Удалить** – кнопка для удаления выбранного сегмента.

3) **Мин. время между Хот Таймами –** чтобы вручную задать минимальное время (паузу) между хот таймами смежных сегментов, установите галочку и задайте время в формате **чч:мм:сс**. Если данный параметр не задан, то время паузы между хот таймами смежных сегментов определяется системой в случайном порядке.

4) Графическое отображение сегментов:



По клику на область отображения сегмента осуществляется переход на вкладку с настройками данного сегмента.

5) Время сегмента:

- **Сегмент начнётся после** – время старта сегмента после начала розыгрыша (рассчитывается автоматически).
- **Длительность сегмента –** продолжительность данного сегмента.

- Рассчитывается автоматически, если выбран тип сегмента **«Равные»** (недоступно для редактирования).

- Задаётся вручную в рамках розыгрыша, если выбран тип сегмента **«Ручные».**

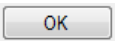
6) Тип выигрыша – выбрать тип выигрыша: **Денежный** или **Призовой.**

7) Период максимальной ставки – с помощью клавиатуры или кнопок задать длительность периода (от **00** до **60** сек. после наступления хот тайма), в котором система будет учитывать величины ставок игроков для определения победителя розыгрыша. Приз будет присуждён игроку, сделавшему максимальную ставку в течение указанного периода.

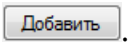
При значении **00**, период максимальной ставки отсутствует, и система определяет победителя в момент наступления хот тайма с учётом всех заданных условий розыгрыша.

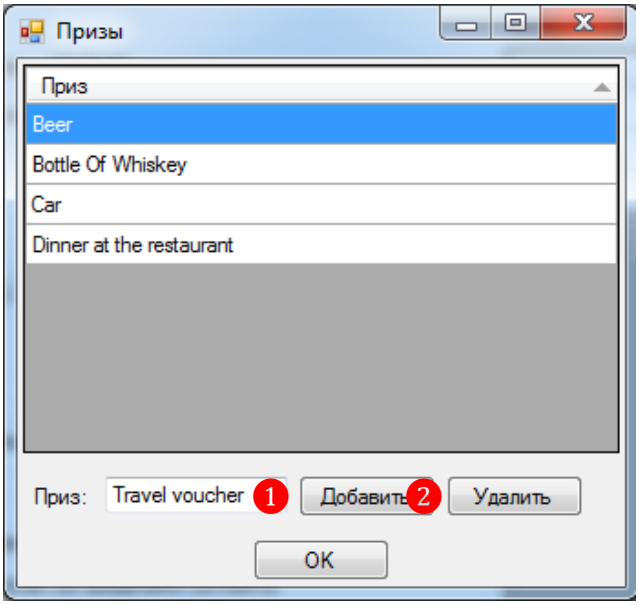
8) <u>Денежный выигрыш</u> (только для денежных джекпотов) **–** сумма денежного приза.

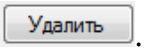
- **Фикс. сумма –** с помощью клавиатуры ввести фиксированную сумму джекпота.
- **Случайная сумма между** XXX **и** YYY – с помощью клавиатуры ввести минимальную и максимальную суммы (в валюте клуба), в пределах которых система в случайном порядке выберет сумму приза джекпота для данного сегмента.
- **Показывать на ТВ** (только для случайной суммы джекпота) – с помощью клавиатуры ввести любое удобное название (не более 15 символов), подразумевающее случайный денежный приз *(*например, *MAGIC BOX)*, которое будет отображаться на экране розыгрыша джекпотов в области визуализации приза джекпота соответствующего сегмента.

<u>Призовой выигрыш</u> (только для призовых джекпотов) – открыть общий список призов, нажав на кнопку , выбрать нужный приз и нажать кнопку  для подтверждения.



Чтобы добавить в общий список какой-либо приз, необходимо на форме со списком призов в поле **«Приз»** с помощью клавиатуры ввести название приза и нажать кнопку .



Для удаления приза из списка необходимо выбрать его кликом левой кнопки мыши и нажать на кнопку 

.

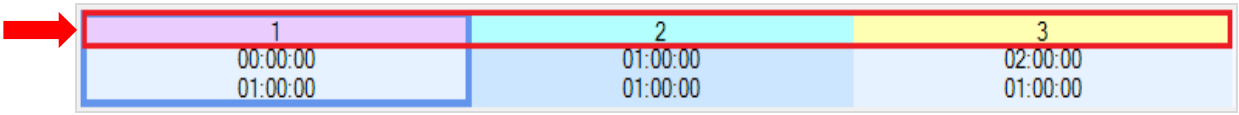
9) Настройки Хот Тайма – выбрать условие выпадения джекпота для данного сегмента.

*** Хот Тайм будет отменён, если победителя не будет –** данное условие означает, что в случае, если в ходе розыгрыша данного сегмента в зале не окажется игрока с нужными параметрами, то джекпот не выпадает, а по окончании розыгрыша сегмента запускается розыгрыш следующего сегмента (при его наличии).

*** Хот Тайм будет доступен за пределами сегмента –** данное условие означает, что в случае, если в ходе розыгрыша данного сегмента в зале не окажется игрока с нужными параметрами, то джекпот может выпасть во время розыгрыша следующих сегментов (при их наличии).

*** Хот Тайм будет добавлен к следующему выигрышу, если победителя не будет –** данное условие означает, что в случае, если в ходе розыгрыша данного сегмента в зале не окажется игрока с нужными параметрами, то выигрыш будет добавлен к выигрышу следующего сегмента (при его наличии).

Для удобства верхушки сегментов розыгрыша подсвечиваются на форме разным цветом в зависимости от выбранного условия Хот Тайм.



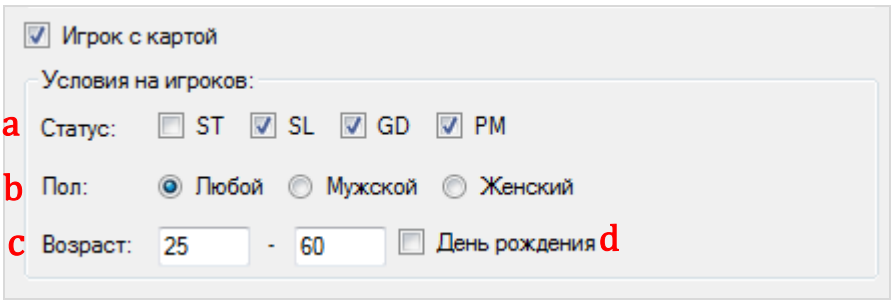
10) Ставки – указать диапазон ставок (минимальна и максимальная), по которым должен играть игрок, чтобы выиграть данный джекпот.

- если значения «**Мин**» и «**Макс**» не заданы, то размер ставок игроков не будет влиять на выигрыш данного джекпота.
- если задано значение «**Мин**», то ставка игрока для возможности выиграть джекпот должна быть не меньше этого значения.
- если задано значение «**Макс**», то ставка игрока для возможности выиграть джекпот должна быть не больше этого значения.

11) Игрок с картой – данная опция используется, если нужно задать категории игроков (статус, пол, возраст, величина ставки игрока) с картами клуба, на которых будет

распространяться данный джекпот. Если данная опция не настроена, то по умолчанию джекпот данного сегмента будет распространяться на всех игроков.

Для активации и настройки опции нужно установить галочку и указать необходимые параметры:



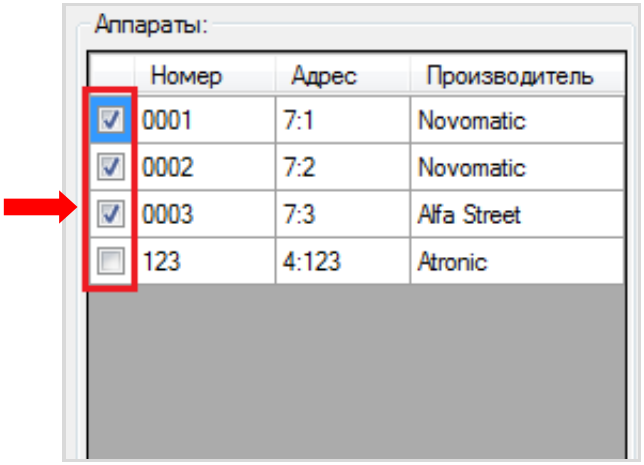
a) Статус (только для игроков с картами клуба) – статусы игроков, согласно их картам. Для выбора установить галочку. Если ни один статус не выбран, то джекпот распространяется на всех игроков с картами клуба.

b) Пол (только для игроков с картами клуба) **–** пол игроков, на которых распространяется данный джекпот. По умолчанию выбрано **«Любой»** – для игроков с картами клуба любого пола.

c) Возраст (только для игроков с картами клуба) – возраст игроков (от – до), на которых распространяется данный джекпот. Если возраст не указан, то джекпот распространяется на игроков с картами клуба любого возраста.

d) День рождения (только для игроков с картами клуба) – джекпот распространяется только на тех игроков с картами, у которых день рождения совпадает с днём проведения розыгрыша данного джекпота. Для активации установить галочку.

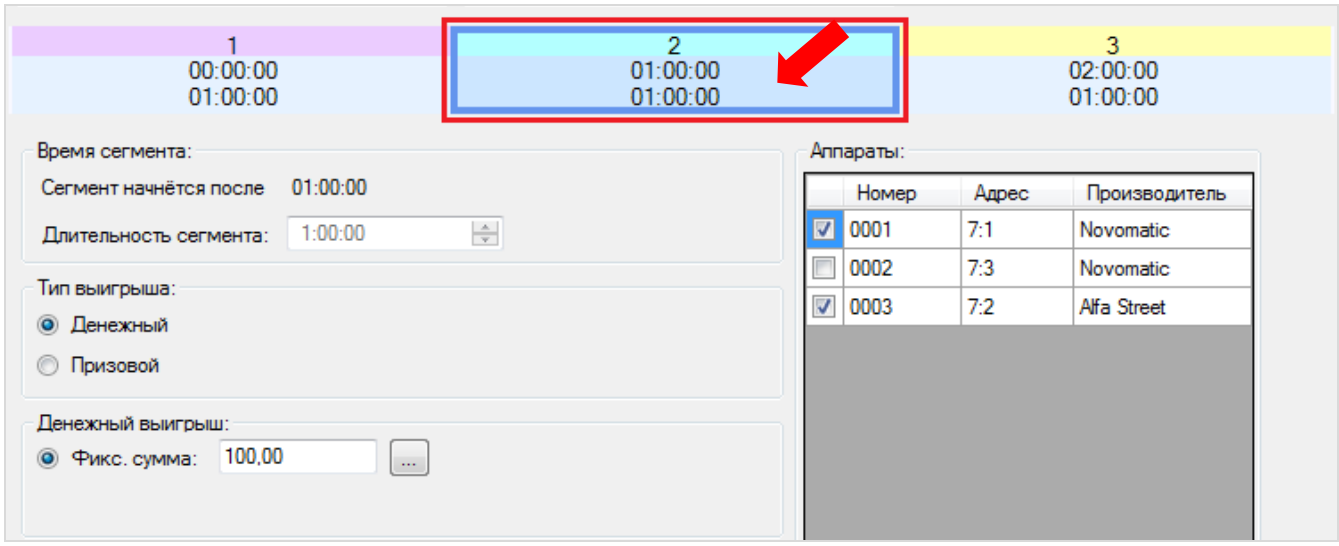
12) Аппараты – игровые аппараты, на которых игроки должны играть, чтобы выиграть данный джекпот. По умолчанию выбраны все игровые аппараты. Для исключения из розыгрыша какого-либо аппарата снимите галочку перед его номером.



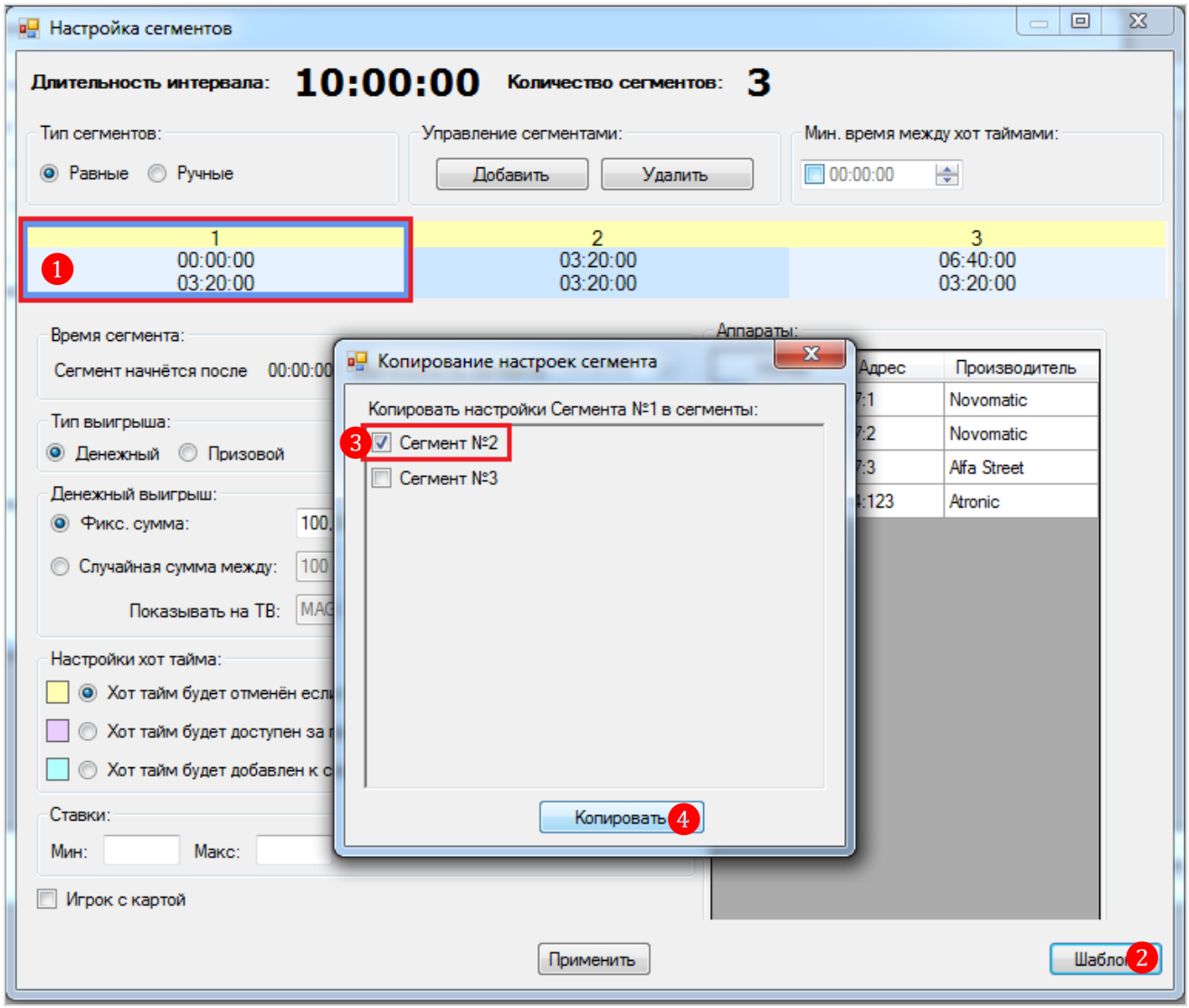
13) После установки необходимых параметров и выбора условий необходимо нажать на кнопку 

для сохранения.

6. Далее, если розыгрыш «Time Jackpots» будет состоять не из одного, а более сегментов, то необходимо приступить к настройке следующего сегмента. Чтобы перейти на вкладку с настройками нового сегмента, кликните на область отображения этого сегмента.

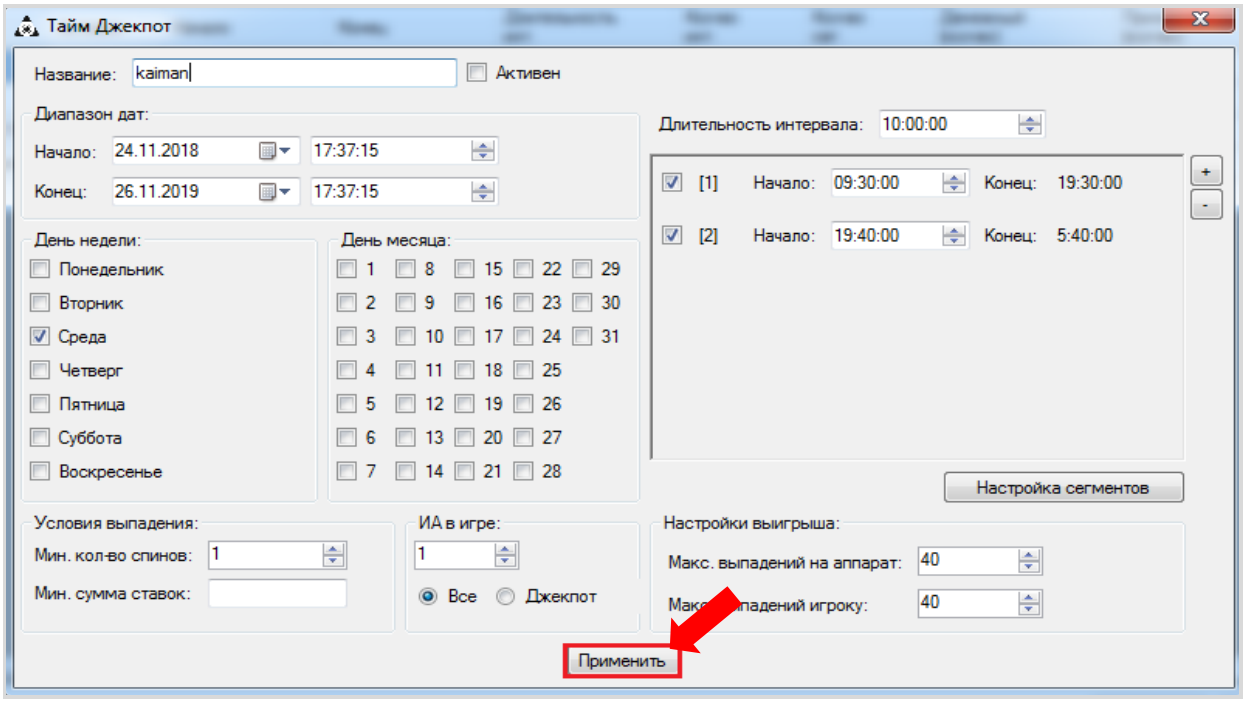


В случае если вы хотите в сегмент **№2** скопировать настройки сегмента **№1**, то необходимо выбрать вкладку сегмента **№1**, нажать на кнопку Шаблон и установить галочку в строке сегмента **№2**. Для копирования настроек нажать кнопку Копировать.

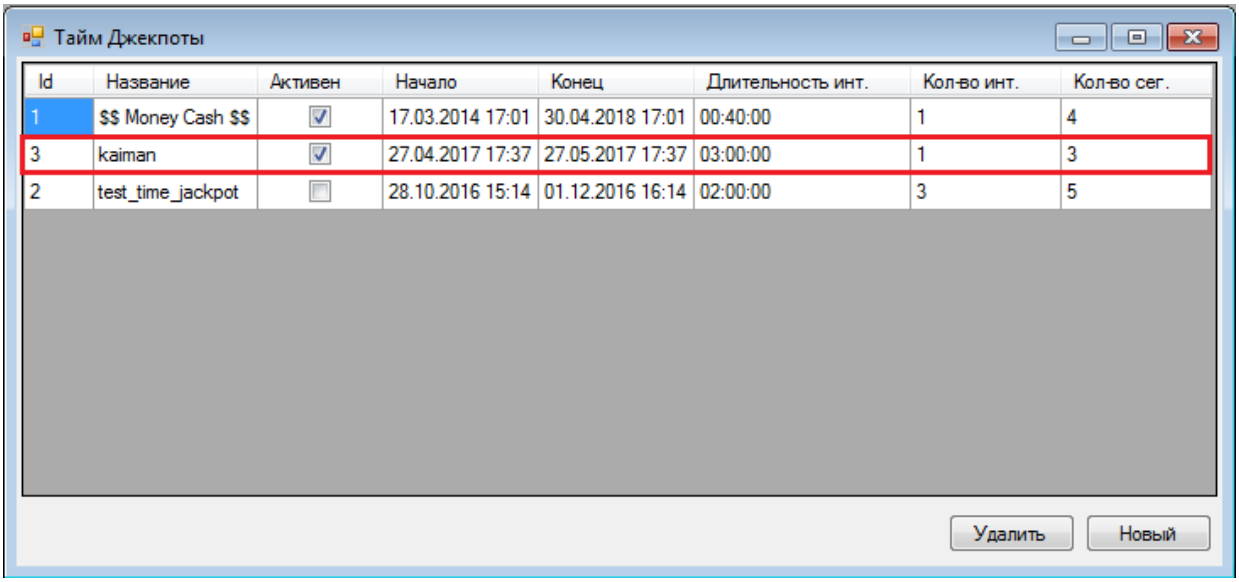


7. По окончании настройки сегментов розыгрыша необходимо нажать на кнопку Применить для сохранения и закрыть окно.

8. Далее в карточке **«Time Jackpot»** также нажать на кнопку Применить и закрыть окно.

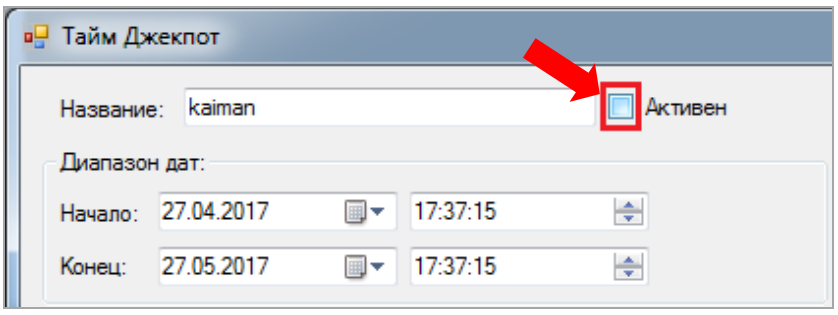


Созданный розыгрыш отобразится в общем списке в обзорной форме **«Тайм Джекпоты».**



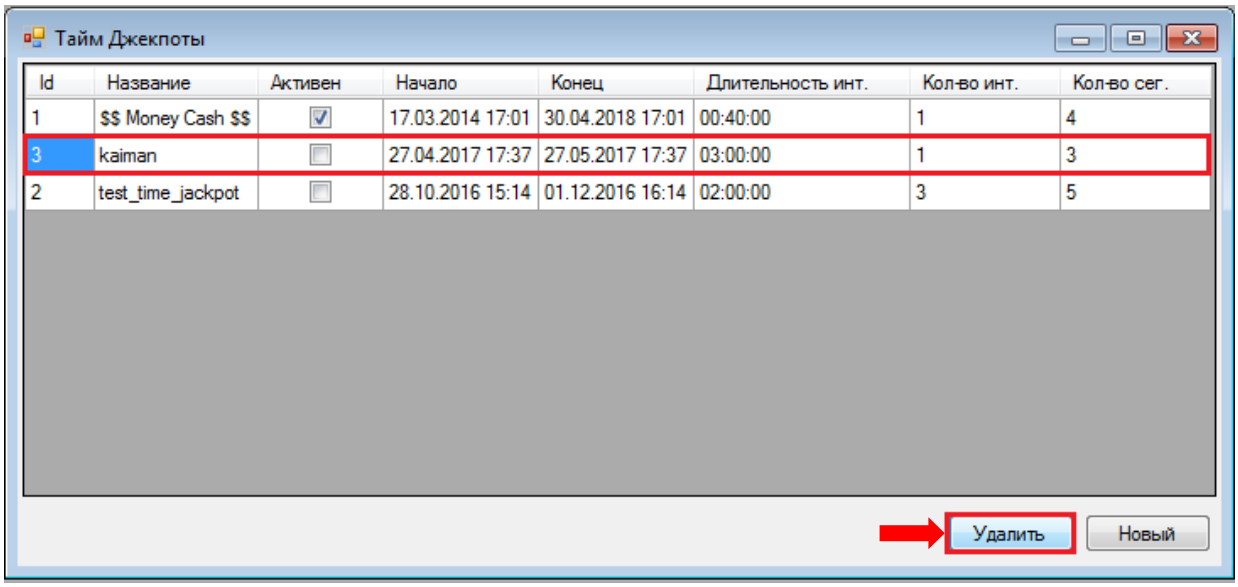
В дальнейшем настройки розыгрышей «Time Jackpots» можно редактировать. Чтобы открыть карточку розыгрыша, необходимо нажать на его строку в списке двойным щелчком левой кнопки мыши. После внесения изменений необходимо нажать на кнопку Применить. Внесённые изменения вступят в силу при следующем старте «Time Jackpots».

В случае если требуется временно отключить какой-либо «Time Jackpots», то необходимо открыть его карточку и в строке **«Активен»** снять галочку.



Для активации «Time Jackpots» снова установить галочку.

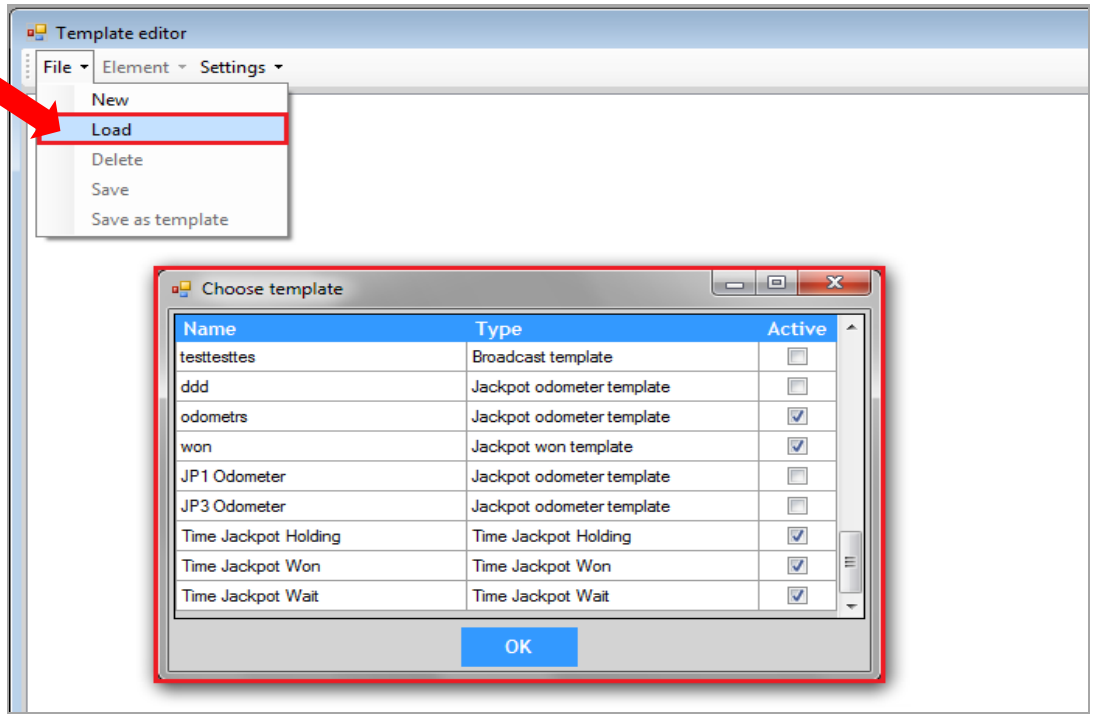
В случае если требуется удалить созданный «Time Jackpots» из системы, то необходимо выбрать его в списке и нажать на кнопку Удалить.



7.12.2 Визуализация «Time Jackpots».

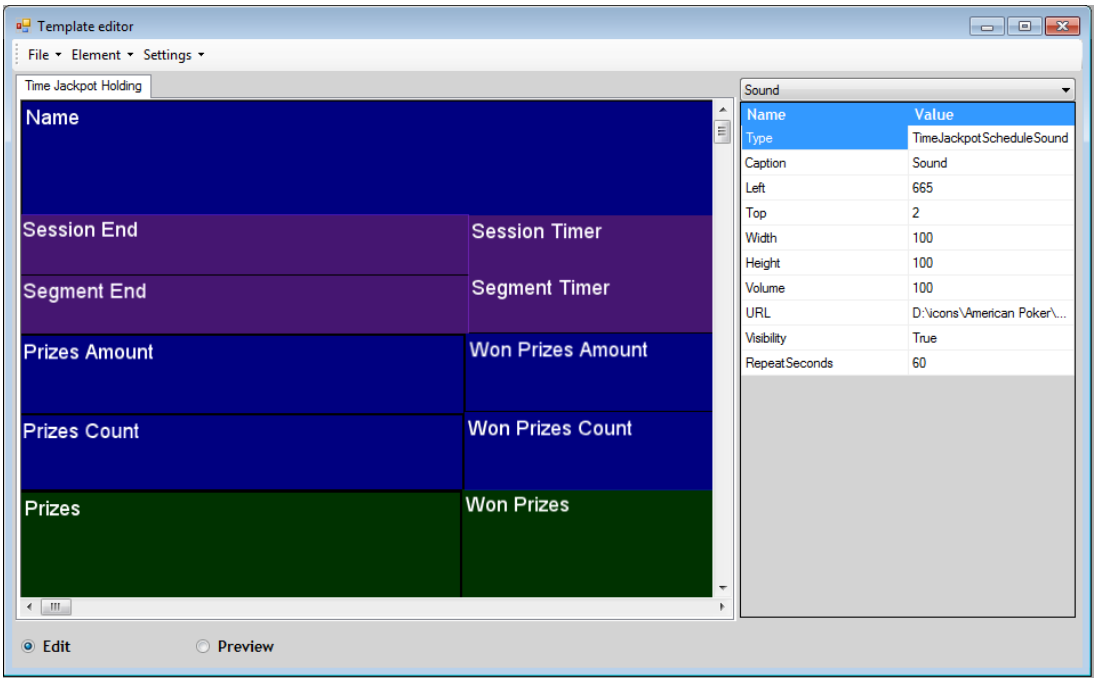
Для того чтобы во время розыгрыша «Time Jackpots» его результаты транслировались на экранах клуба необходимо воспользоваться редактором шаблонов (**«Settings» → «Video templates editor»**).

Для загрузки в редактор нужного шаблона нужно в меню редактора выбрать **«File» → «Load»**, после чего откроется список всех доступных шаблонов.



Система позволяет создавать и настраивать для «Time Jackpots» следующие типы шаблонов:

➢ **Time Jackpot Holding** - используется для отображения процесса розыгрыша «Time Jackpots».



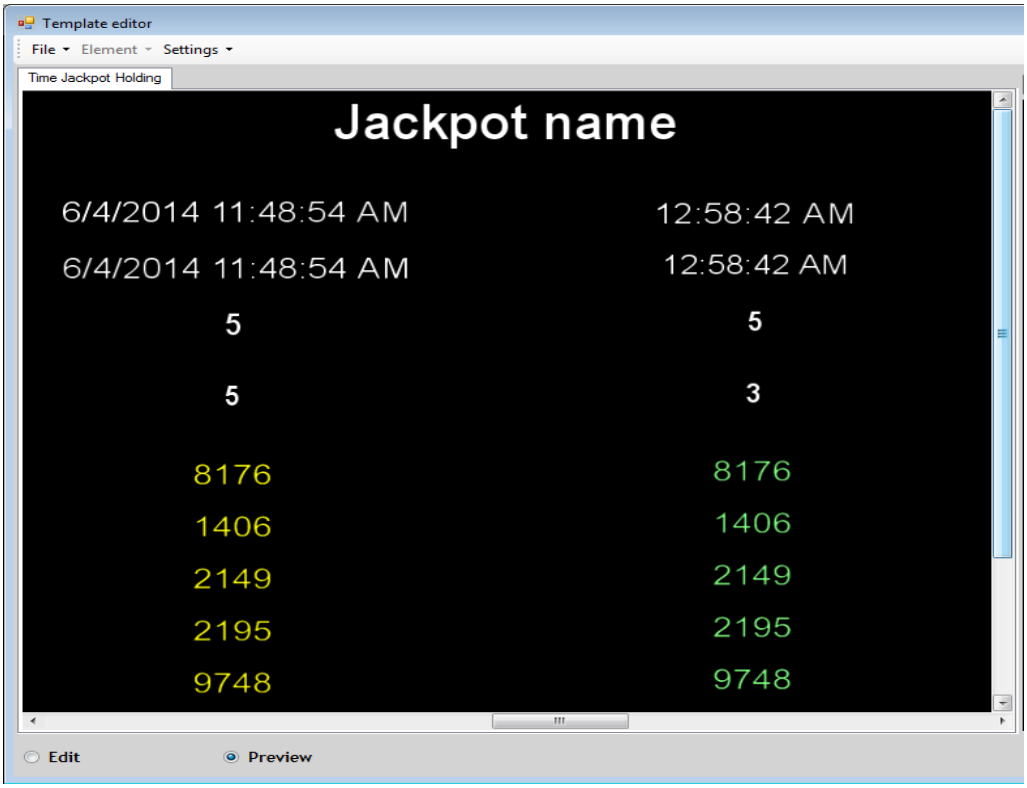
В данном шаблоне могут быть использованы следующие элементы:

1. **Name -** задаёт название «Time Jackpots».

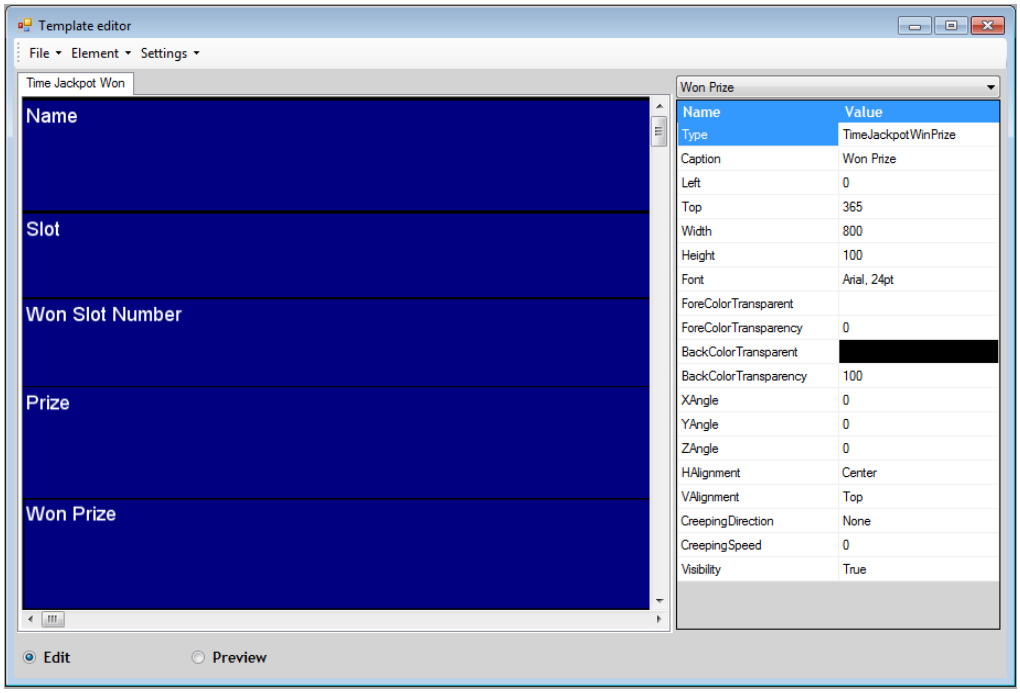
2. **Session End –** отображает время окончания текущего «Time Jackpots».
3. **Session Timer –** таймер обратного отсчёта для текущего «Time Jackpots».
4. **Segment End -** отображает время окончания розыгрыша текущего сегмента «Time Jackpots».
5. **Segment Timer -** таймер обратного отсчёта для текущего сегмента «Time Jackpots».
6. **Prizes Amount –** отображает общую сумму денежных джекпотов, которые предстоит выиграть в текущем «Time Jackpots».
7. **Won Prizes Amount -** отображает общую сумму уже выигранных в текущем «Time Jackpots» денежных джекпотов.
8. **Prizes Count –** отображает общее количество призов, которые предстоит выиграть в текущем «Time Jackpots».
9. **Won Prizes Count -** отображает общее количество уже выигранных в текущем «Time Jackpots» призов.
10. **Prizes –** отображает общий список призов, которые предстоит выиграть в текущем «Time Jackpots».
11. **Won Prizes -** отображает список уже выигранных в текущем «Time Jackpots» призов.

Значения этих элементов заполняются из системы автоматически, вводить их вручную не нужно.

Для предварительного просмотра необходимо в окне редактора установить метку в строке **«Preview»**. Настроенные элементы шаблона отобразятся в этом же окне.



➢ **Time Jackpot Won** - используется для отображения результатов розыгрыша «Time Jackpots».



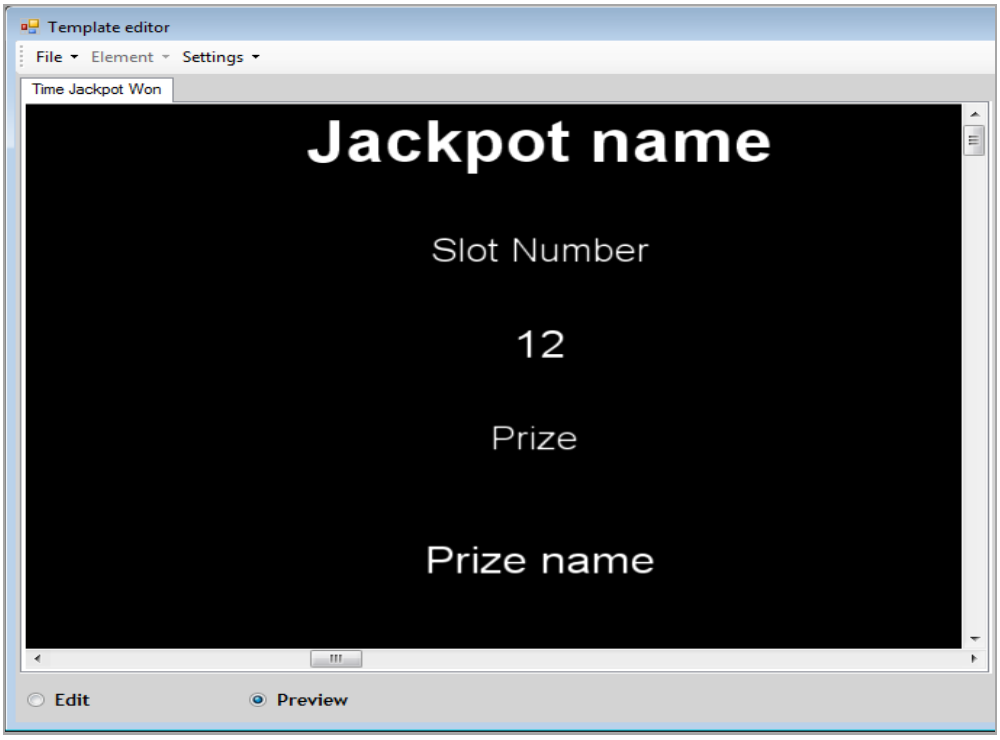
В данном шаблоне могут быть использованы следующие элементы:

1. **Name –** задаёт название «Time Jackpots».
2. **Won Slot Number** – задает номер игрового аппарата, на котором выпал джекпот.
3. **Won Prizes –** задает сумму или название приза выпавшего джекпота.

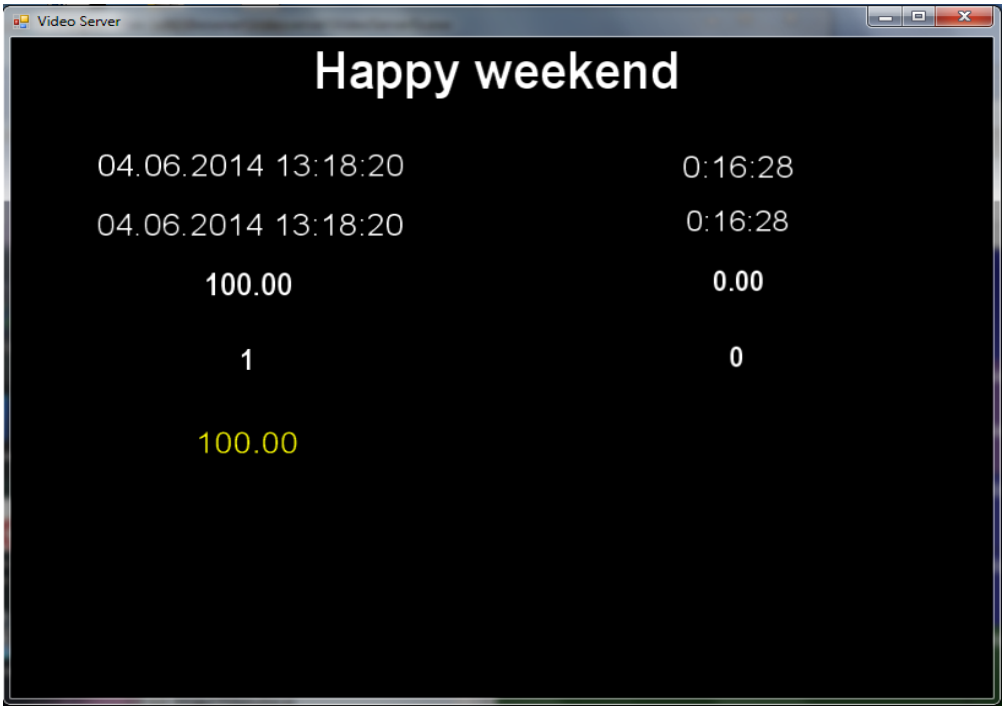
Значения этих элементов также заполняются из системы автоматически, вводить их вручную не нужно.

Для вставки в шаблон какого-либо текста (например, «Slot Number», «Prize» и т.п.) необходимо использовать элемент **«Text».**

Для предварительного просмотра необходимо в окне редактора установить метку в строке **«Preview».** Настроенные элементы шаблона отобразятся в этом же окне.



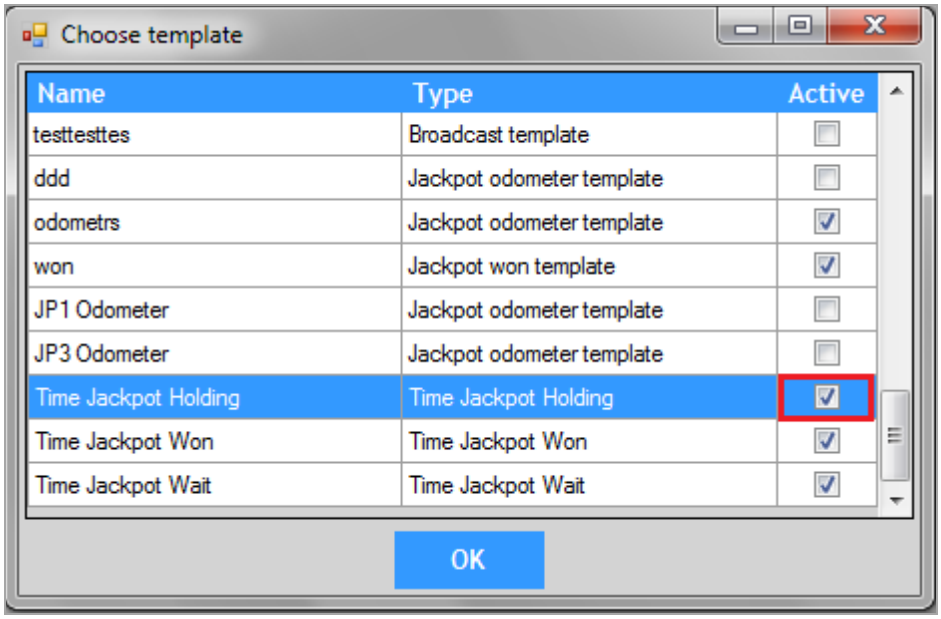
При наступлении времени начала розыгрыша «Time Jackpots» и на всём его протяжении, на экране клуба будет отображаться заставка примерно такого содержания:



Далее в ходе розыгрыша «Time Jackpots» в момент выпадения джекпота система автоматически вместо шаблона **Time Jackpot Holding** отобразит на экране шаблон **Time Jackpot Won**, в котором будет указана информация о выпавшем джекпоте.

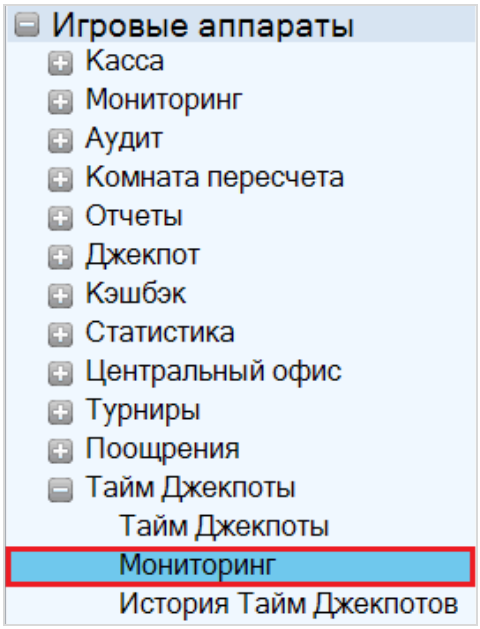
Примечание: Заставки (шаблоны) для «Time Jackpots» отображаются в приложении Video Server только во время проведения розыгрыша «Time Jackpots».

Внимание! Чтобы шаблон отобразился в приложении Video Server, он обязательно должен быть активным (галочка в столбце «Active»), иначе он не отобразится.



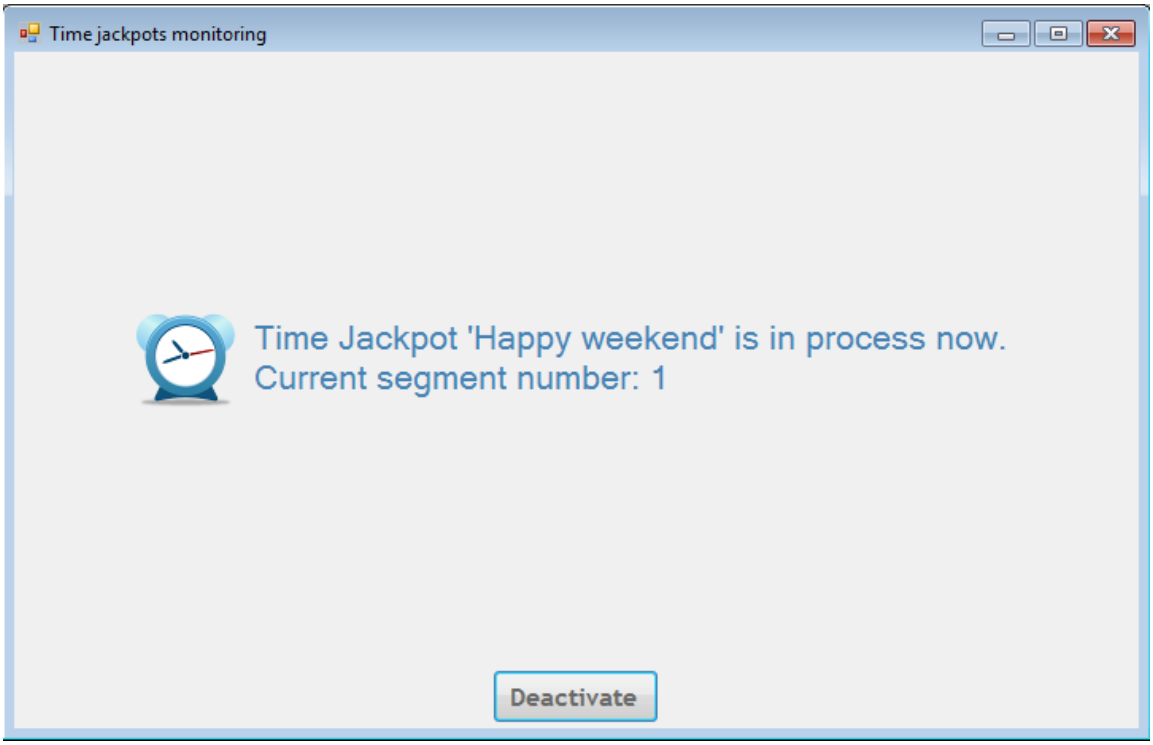
7.12.3 Мониторинг «Time Jackpots».

Для открытия формы мониторинга розыгрышей «Time Jackpots» необходимо в главном меню системы выбрать **«Игровые аппараты» → «Тайм Джекпоты» → «Мониторинг»**.



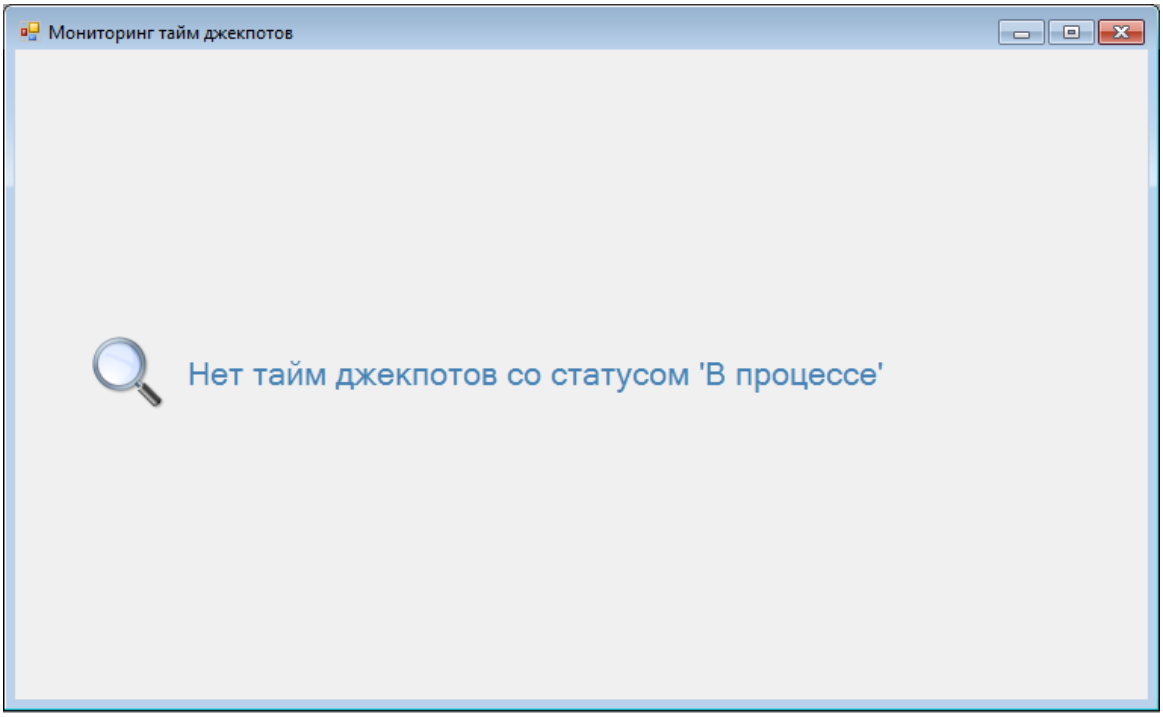
Во время проведения розыгрыша «Time Jackpots» в окне **«Time Jackpots monitoring»** будет отображаться следующая информация:

- Название «Time Jackpots».
- Номер сегмента, розыгрыш которого проходит в настоящий момент.



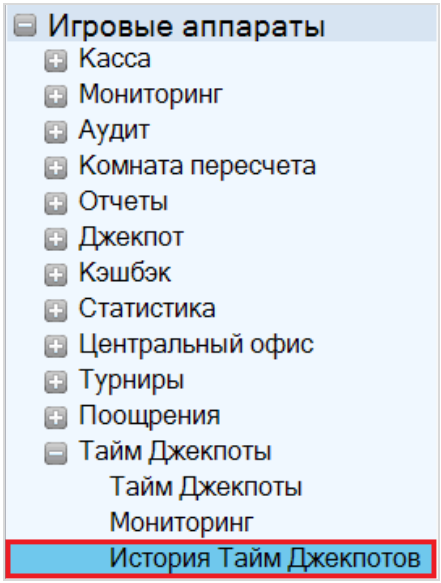
Если в любой момент проведения розыгрыша «Time Jackpots» нажать на кнопку Deactivate, то розыгрыш будут прерван, без возможности его продолжить. Следующий новый запуск «Time Jackpots» система выполнит согласно заданному расписанию.

В случае если на текущий момент времени в системе не запущен ни один розыгрыш «Time Jackpots», то в окне мониторинга будет отображаться сообщение **«Нет тайм джекпотов со статусом `В процессе`».**

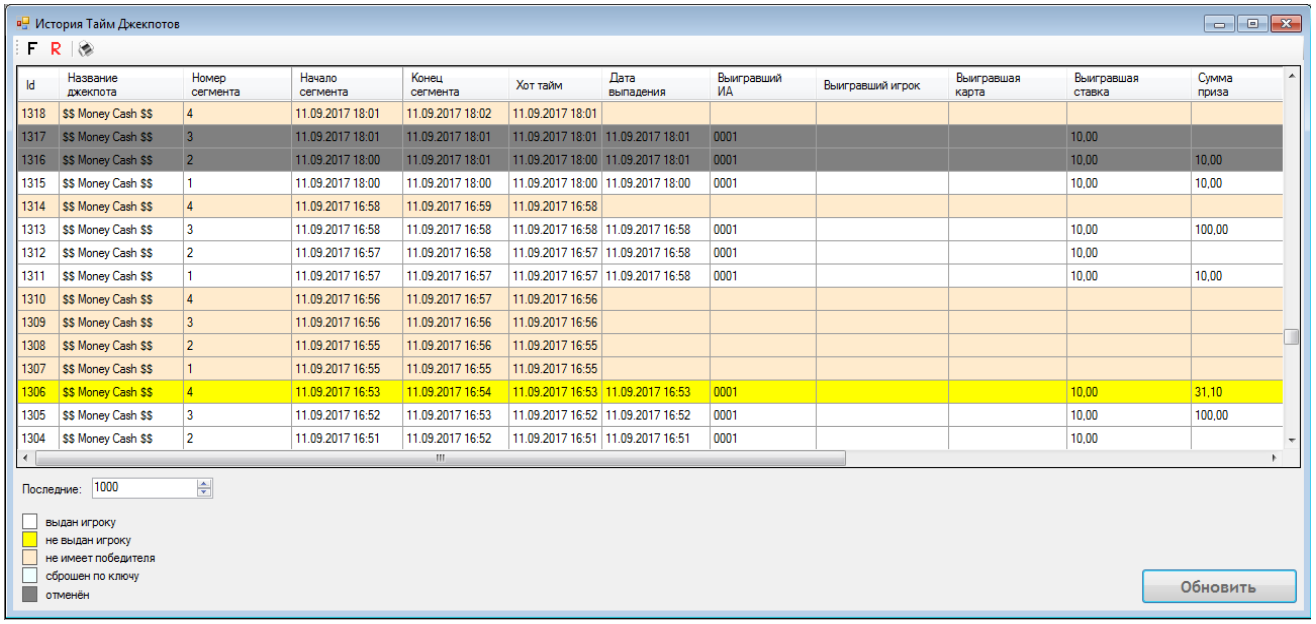


7.12.4 История и выплата джекпотов «Time Jackpots».

Вся история выпавших и не выпавших джекпотах розыгрышей «Time Jackpots» доступна для просмотра в специальной форме «**Time Jackpots history**». Для её открытия необходимо в меню системы выбрать **«Игровые аппараты» → «Тайм Джекпоты» → «История Тайм Джекпотов»**.



В форме «**История Тайм Джекпотов**» все джекпоты отображаются списком построчно снизу вверх.



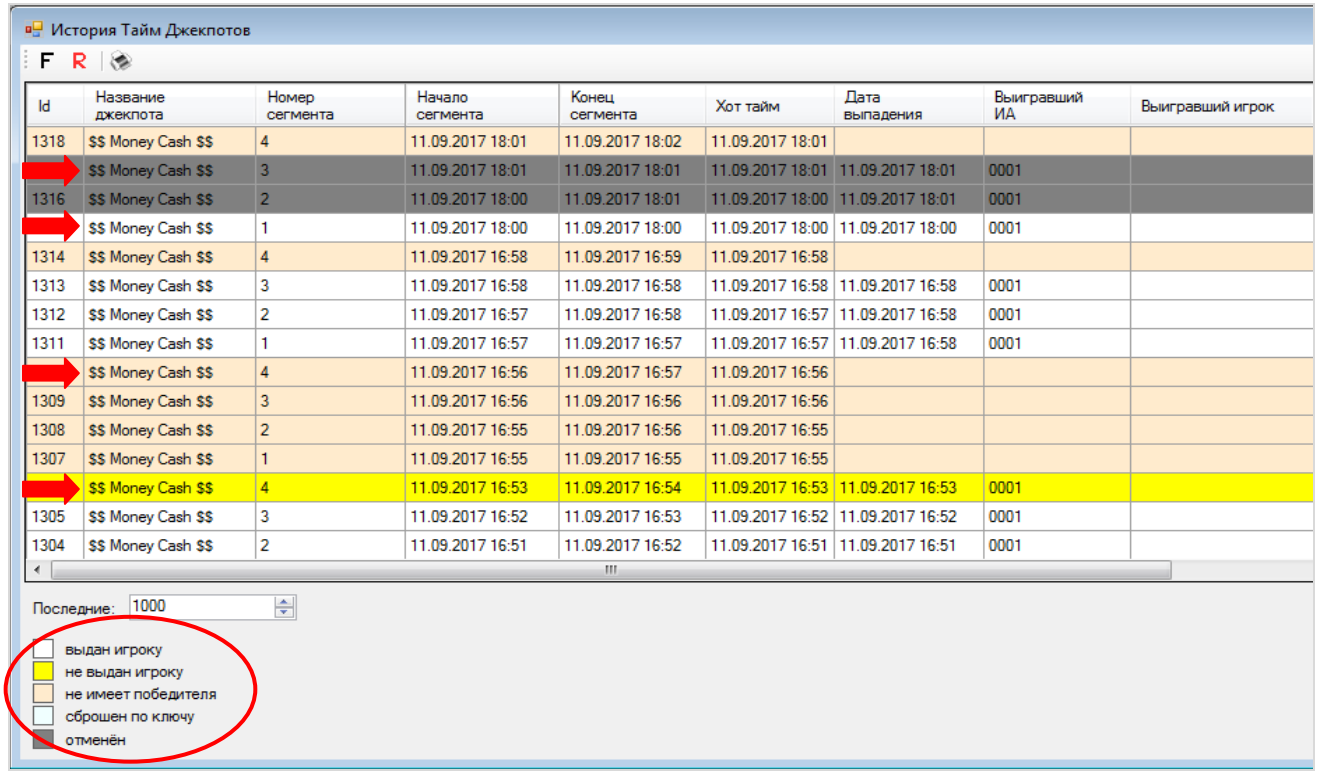
Id	Название джекпота	Номер сегмента	Начало сегмента	Конец сегмента	Хот тайм	Дата выпадения	Выигравший ИА	Выигравший игрок	Выигравшая карта	Выигравшая ставка	Сумма приза
1318	$$ Money Cash $$	4	11.09.2017 18:01	11.09.2017 18:02	11.09.2017 18:01						
1317	$$ Money Cash $$	3	11.09.2017 18:01	11.09.2017 18:01	11.09.2017 18:01	11.09.2017 18:01	0001			10,00	
1316	$$ Money Cash $$	2	11.09.2017 18:00	11.09.2017 18:01	11.09.2017 18:00	11.09.2017 18:01	0001			10,00	10,00
1315	$$ Money Cash $$	1	11.09.2017 18:00	11.09.2017 18:00	11.09.2017 18:00	11.09.2017 18:00	0001			10,00	10,00
1314	$$ Money Cash $$	4	11.09.2017 16:58	11.09.2017 16:59	11.09.2017 16:58						
1313	$$ Money Cash $$	3	11.09.2017 16:58	11.09.2017 16:58	11.09.2017 16:58	11.09.2017 16:58	0001			10,00	100,00
1312	$$ Money Cash $$	2	11.09.2017 16:57	11.09.2017 16:58	11.09.2017 16:57	11.09.2017 16:58	0001			10,00	
1311	$$ Money Cash $$	1	11.09.2017 16:57	11.09.2017 16:57	11.09.2017 16:57	11.09.2017 16:58	0001			10,00	10,00
1310	$$ Money Cash $$	4	11.09.2017 16:56	11.09.2017 16:57	11.09.2017 16:56						
1309	$$ Money Cash $$	3	11.09.2017 16:56	11.09.2017 16:56	11.09.2017 16:56						
1308	$$ Money Cash $$	2	11.09.2017 16:55	11.09.2017 16:56	11.09.2017 16:55						
1307	$$ Money Cash $$	1	11.09.2017 16:55	11.09.2017 16:55	11.09.2017 16:55						
1306	$$ Money Cash $$	4	11.09.2017 16:53	11.09.2017 16:54	11.09.2017 16:53	11.09.2017 16:53	0001			10,00	31,10
1305	$$ Money Cash $$	3	11.09.2017 16:52	11.09.2017 16:53	11.09.2017 16:52	11.09.2017 16:52	0001			10,00	100,00
1304	$$ Money Cash $$	2	11.09.2017 16:51	11.09.2017 16:52	11.09.2017 16:51	11.09.2017 16:51	0001			10,00	

По каждому джекпоту отображается следующая информация:

1. **ID** – номер джекпота по порядку.
2. **Название джекпота –** название «Time Jackpots», в ходе которого выпал/не выпал данный джекпот.
3. **Номер сегмента –** номер сегмента, в котором выпал/не выпал данный джекпот.
4. **Начало сегмента –** время старта розыгрыша сегмента, во время которого выпал/не выпал данный джекпот.
5. **Конец сегмента –** время окончания розыгрыша сегмента, во время которого выпал/не выпал данный джекпот.
6. **Хот Тайм –** хот тайм данного джекпота.

7. **Дата выпадения** – дата и время выпадения данного джекпот.
8. **Выигравший ИА** – номер аппарата, на котором выпал данный джекпот.
9. **Выигравший игрок** – имя/логин игрока, которому выпал данный джекпот.
10. **Выигравшая карта** – номер карты игрока, которому выпал данный джекпот (при её наличии).
11. **Выигравшая ставка** – сумма ставки, при которой выпал данный джекпот.
12. **Сумма приза** – сумма приза (для денежного джекпота).
13. **Название приза** – название приза (для призового джекпота).
14. **Выдан** – логин сотрудника, выдавшего игроку приз данного джекпота.
15. **Дата выдачи** – дата и время выдачи игроку приза данного джекпота.
16. **Отменён** – логин сотрудника, отменившего по какой-либо причине выдачу приза данного джекпота игроку.
17. **Дата отмены** – дата и время отмены выдачи приза данного джекпота.

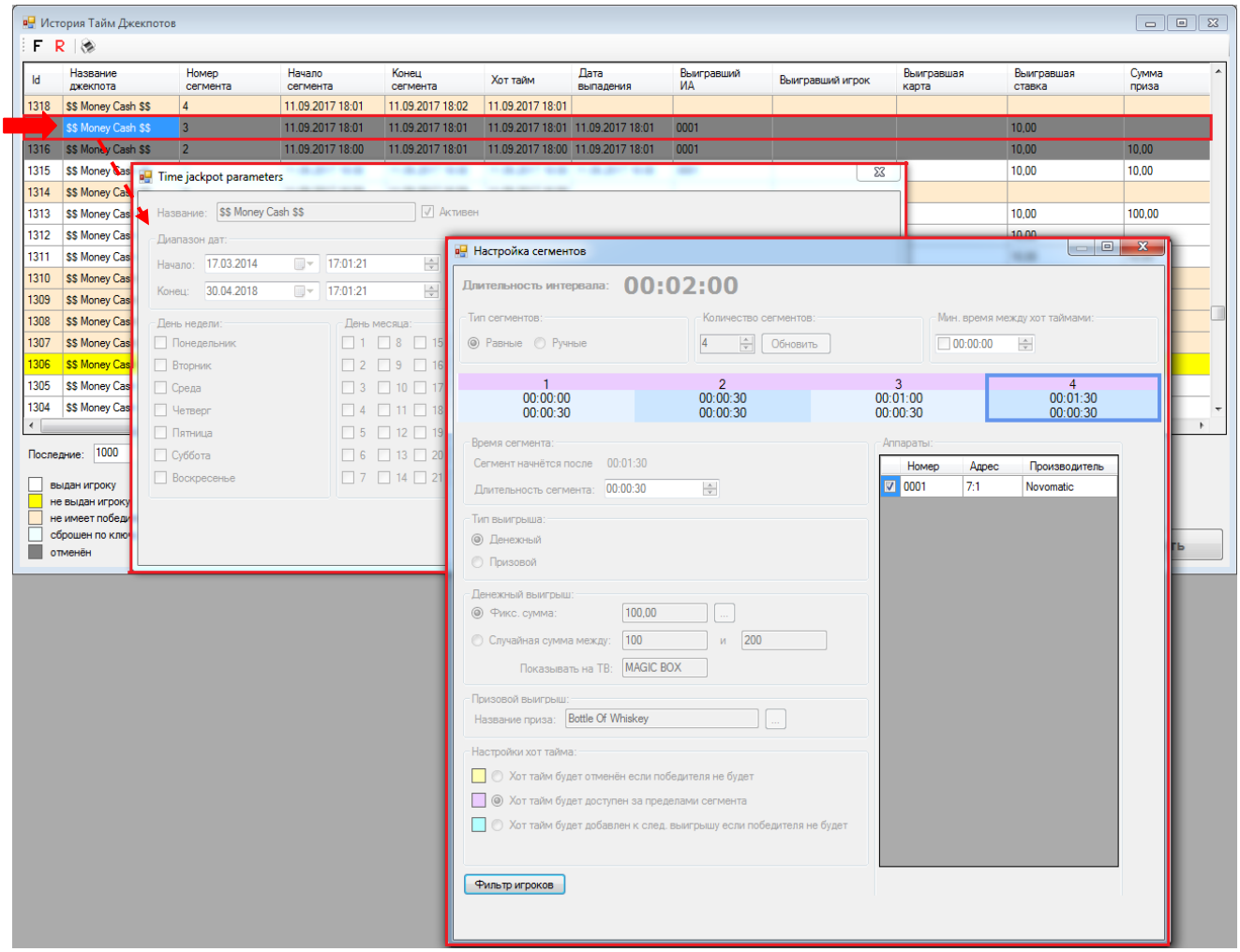
Кроме этого каждый джекпот в списке имеет статус, который определяется цветом его строки. Условные обозначения можно посмотреть в легенде ниже таблицы.



- Если строка джекпота подсвечена белым цветом – это значит, что данный джекпот выпал и был выдан/зачислен на аппарат.
- Если строка джекпота подсвечена желтым цветом – это значит, что данный джекпот выпал, и готов к выдаче/начислению на аппарат.
- Если строка джекпота подсвечена оранжевым цветом – это значит, что данный джекпот не выпал.
- Если строка джекпота подсвечена серым цветом – это значит, что данный джекпот выпал, но по каким-то причинам его выдача/зачисление была отменена.
- Если строка джекпота подсвечена голубым цветом – это значит, что данный джекпот выпал, но по каким-то причинам был сброшен «по ключу».

С помощью поля **«Последние»** можно задавать количество строк, отображаемых в списке джекпотов.

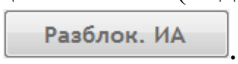
Для удобства двойным кликом по строке любого из джекпотов открывается форма с настройками этого джекпота в режиме просмотра.



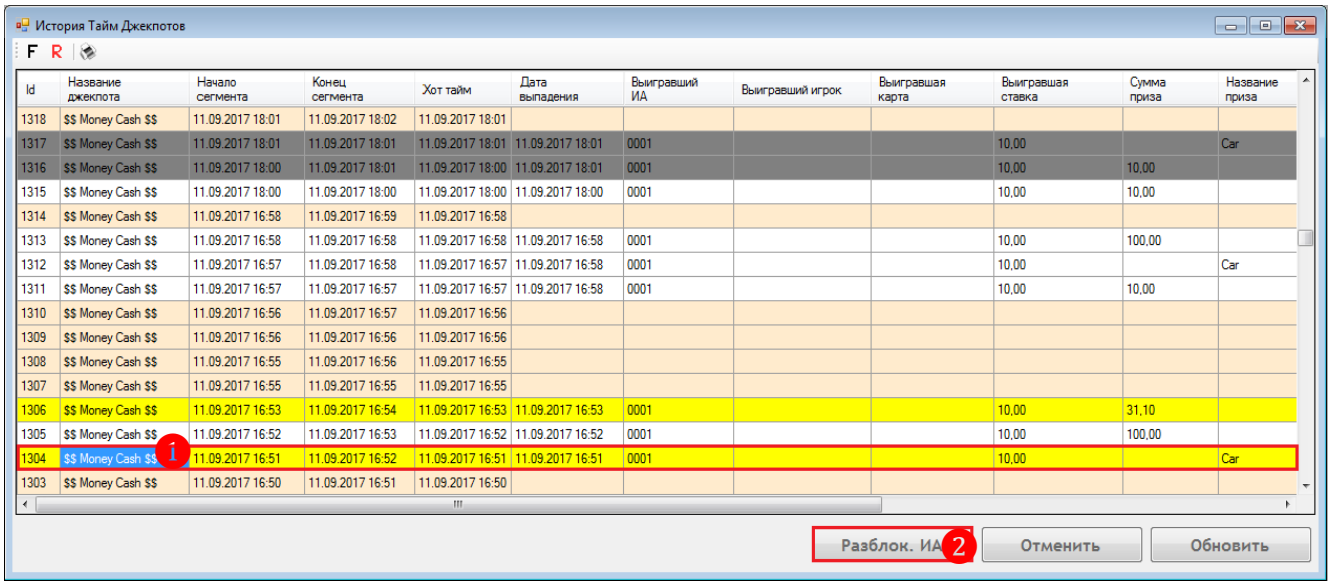
Выдача призового джекпота.

Для выдачи призового джекпота необходимо выполнить следующее:

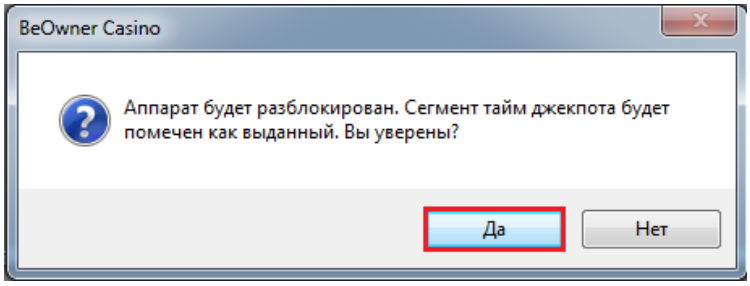
1. Вручить приз игроку-победителю.

2. На форме «**Time Jackpots history**» кликом левой кнопки мыши выбрать строку с готовым к выплате призовым джекпотом (подсвечен желтым цветом) и нажать на появившуюся внизу формы кнопку 

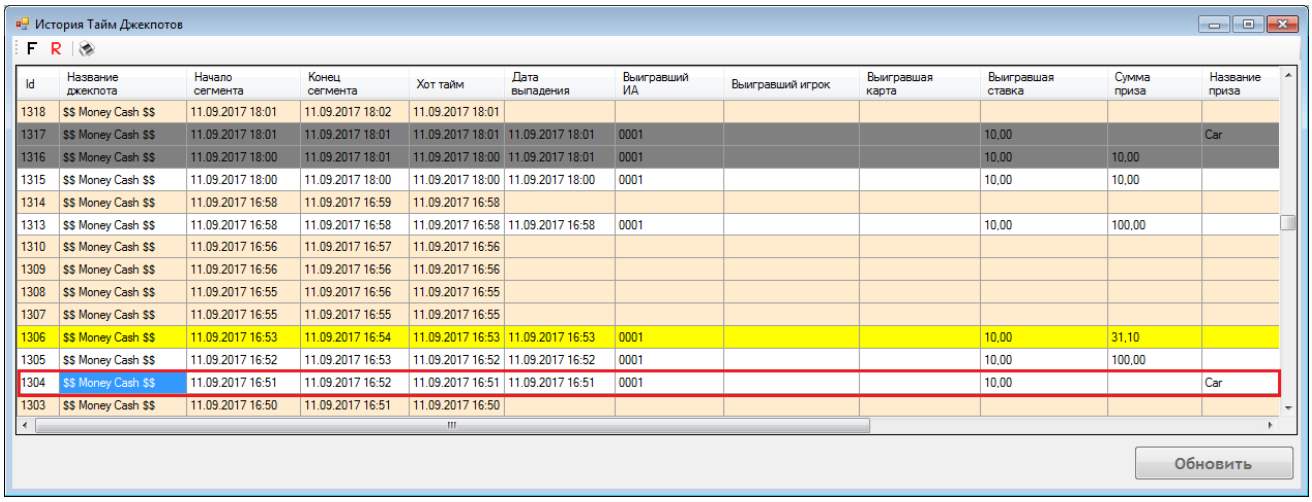
.



3. В открывшемся диалоговом окне нажать Да для подтверждения.



После подтверждения игровой аппарат, на котором выпал данный джекпот, разблокируется и приз джекпота будет отображаться в списке как выданный.

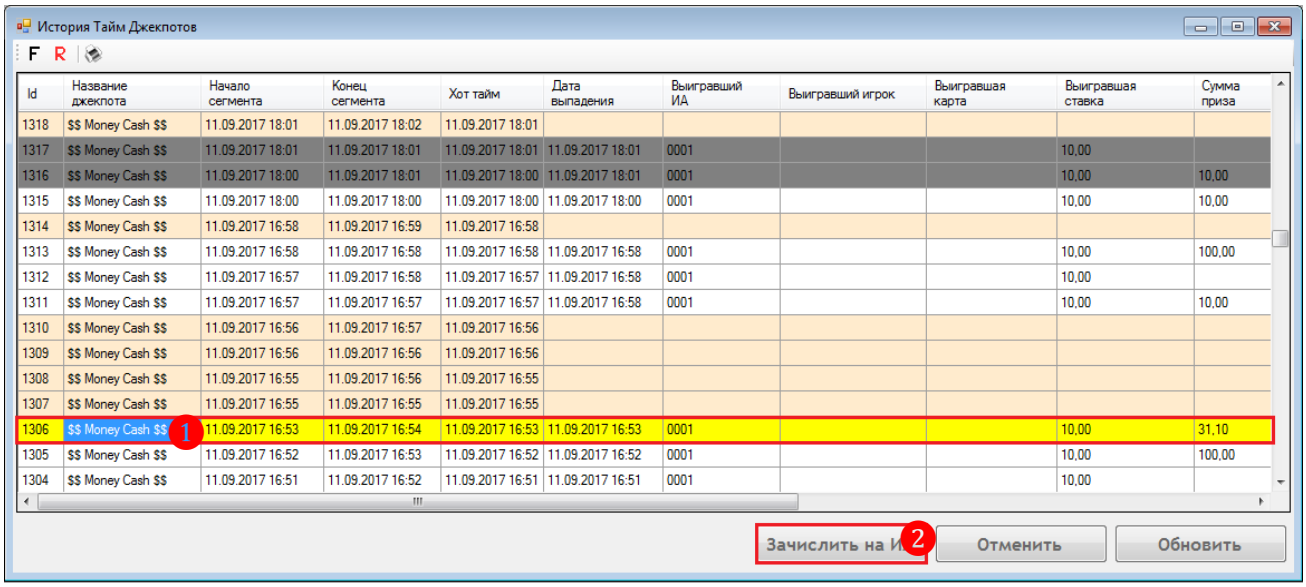


Выдача денежного джекпота.

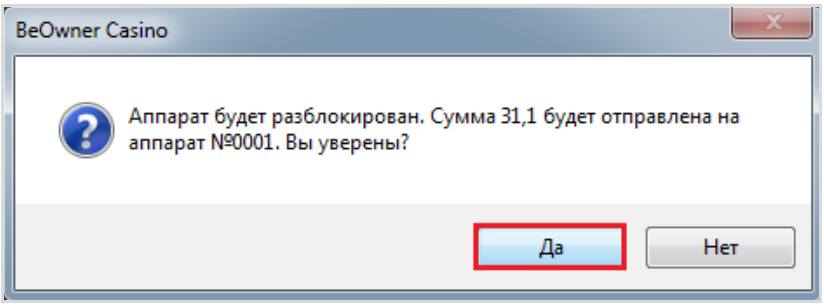
Выдача денежного джекпота выполняется системой автоматически, сразу же, после его выпадения, путём зачисления суммы приза на игровой аппарат, на котором он выпал.

В случае если по каким-либо техническим причинам зачисление суммы приза на аппарат не произошло, то аппарат автоматически блокируется и зачисление суммы приза выполняется вручную. Порядок действий будет следующий:

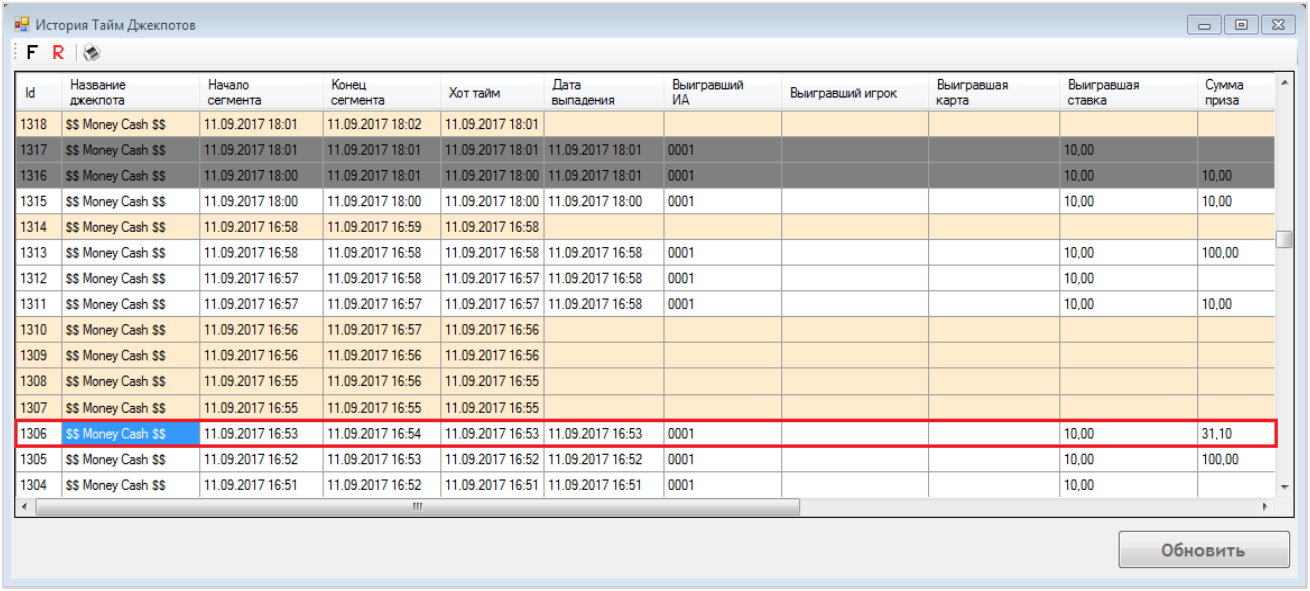
1. На форме «**Time Jackpots history**» кликом левой кнопки мыши выбрать строку с соответствующим джекпотом и нажать на появившуюся внизу формы кнопку Зачислить на ИА.



2. В открывшемся диалоговом окне нажать Да для подтверждения.

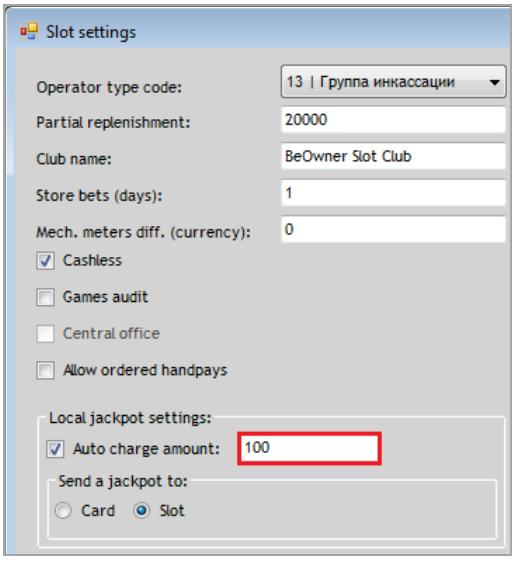


После подтверждения игровой аппарат, на котором выпал данный джекпот, разблокируется и приз джекпота будет зачислен. В списке данный джекпот будет отображаться как выданный.



Id	Название джекпота	Начало сегмента	Конец сегмента	Хот тайм	Дата выпадения	Выигравший ИА	Выигравший игрок	Выигравшая карта	Выигравшая ставка	Сумма приза
1318	$$ Money Cash $$	11.09.2017 18:01	11.09.2017 18:02	11.09.2017 18:01						
1317	$$ Money Cash $$	11.09.2017 18:01	11.09.2017 18:01	11.09.2017 18:01	11.09.2017 18:01	0001			10,00	
1316	$$ Money Cash $$	11.09.2017 18:00	11.09.2017 18:01	11.09.2017 18:00	11.09.2017 18:01	0001			10,00	10,00
1315	$$ Money Cash $$	11.09.2017 18:00	11.09.2017 18:00	11.09.2017 18:00	11.09.2017 18:00	0001			10,00	10,00
1314	$$ Money Cash $$	11.09.2017 16:58	11.09.2017 16:59	11.09.2017 16:58						
1313	$$ Money Cash $$	11.09.2017 16:58	11.09.2017 16:58	11.09.2017 16:58	11.09.2017 16:58	0001			10,00	100,00
1312	$$ Money Cash $$	11.09.2017 16:57	11.09.2017 16:58	11.09.2017 16:57	11.09.2017 16:58	0001			10,00	
1311	$$ Money Cash $$	11.09.2017 16:57	11.09.2017 16:57	11.09.2017 16:57	11.09.2017 16:58	0001			10,00	10,00
1310	$$ Money Cash $$	11.09.2017 16:56	11.09.2017 16:57	11.09.2017 16:56						
1309	$$ Money Cash $$	11.09.2017 16:56	11.09.2017 16:56	11.09.2017 16:56						
1308	$$ Money Cash $$	11.09.2017 16:55	11.09.2017 16:56	11.09.2017 16:55						
1307	$$ Money Cash $$	11.09.2017 16:55	11.09.2017 16:55	11.09.2017 16:55						
1306	$$ Money Cash $$	11.09.2017 16:53	11.09.2017 16:54	11.09.2017 16:53	11.09.2017 16:53	0001			10,00	31,10
1305	$$ Money Cash $$	11.09.2017 16:52	11.09.2017 16:53	11.09.2017 16:52	11.09.2017 16:52	0001			10,00	100,00
1304	$$ Money Cash $$	11.09.2017 16:51	11.09.2017 16:52	11.09.2017 16:51	11.09.2017 16:51	0001			10,00	

Обращаем внимание, что автоматическое зачисление приза денежного джекпота может не произойти по причине, если в системе на форме **«Slot settings»** (**«Settings»** → **«Slots»** → **«Settings»**) в разделе **«Local jackpot settings»** сумма, установленная для автоматического зачисления джекпота на аппарат, меньше суммы выпавшего джекпота.

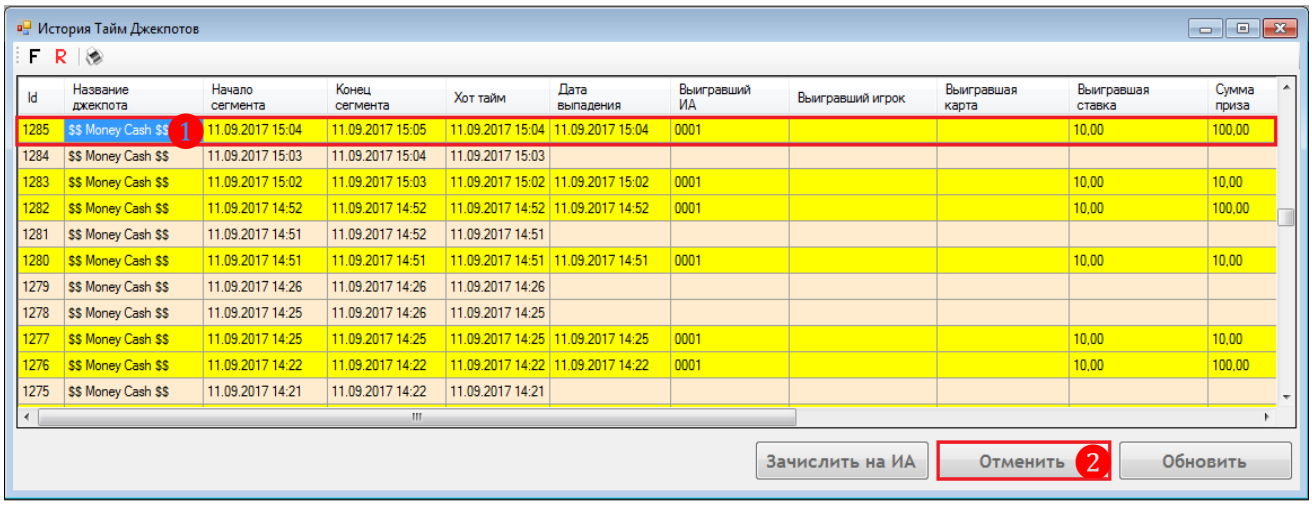


В этом случае необходимо установить новое значение параметра **«Auto charge amount»** и провести ручное зачисление приза джекпота на аппарат.

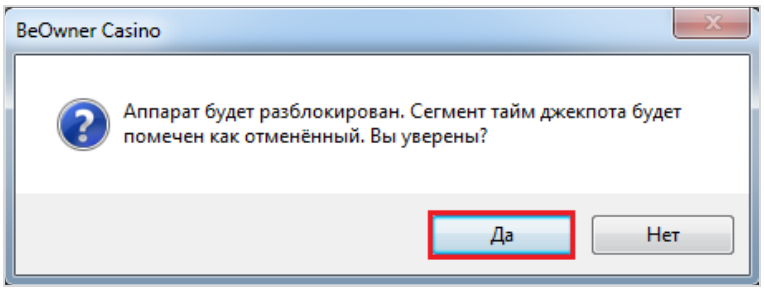
Отмена выдачи выпавшего джекпота.

В случае если требуется отменить выдачу призового или не зачисленного на аппарат денежного джекпота, то необходимо выполнить следующее:

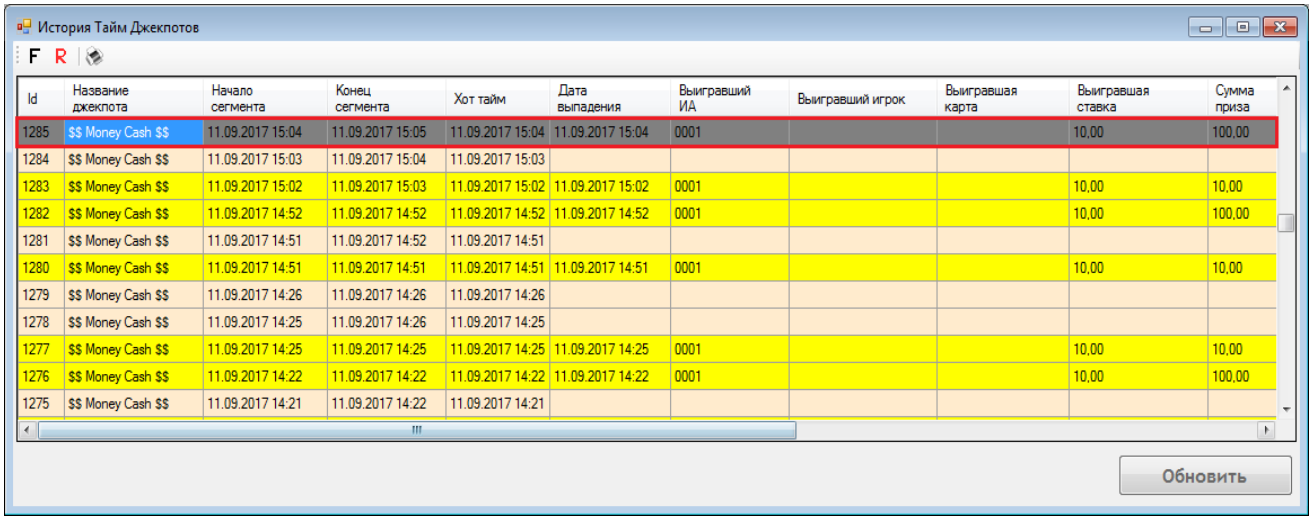
1. На форме «**Time Jackpots history**» кликом левой кнопки мыши выбрать строку с готовым к выплате джекпотом (подсвечен желтым цветом) и нажать на появившуюся внизу формы кнопку Отменить.



2. В открывшемся диалоговом окне нажать Да для подтверждения.



После подтверждения игровой аппарат, на котором выпал данный джекпот, разблокируется и выдача приза будет отменена. В списке данный джекпот будет отображаться как отменённый.



7.13 Модуль «Cashback».

Кэшбэк (от англ. cashback - возврат наличных денег) – термин, который используется в сферах интернет-торговли, банковского дела, казино в качестве обозначения разновидности бонусной программы для привлечения клиентов и повышения их лояльности.

В системе «SlotLogic» суть функционала Cashback заключается в том, чтобы возвращать клиенту определенный процент от потраченной им в казино суммы в зависимости от результата его игры (***By Result***). Для разных клиентов можно устанавливать разную величину процента Cashback в зависимости от их статуса в клубе.

Активация и настройки функционала Cashback осуществляются на форме основных настроек игровых аппаратов (**«Settings» → «Slots» → «Settings»**) на вкладке **«Cashback»** (подробнее см. в п. «Активация и настройки сервиса Cashback»).

О порядке расчёта **Cashback by Result**, ручной активации и статистике подробнее в следующих разделах данного документа.

7.13.1 Описание и порядок расчёта Cashback by Result.

Cashback by Result рассчитывается как процент от результата игрока. Воспользоваться накопленным **Cashback by Result** игрок сможет не ранее следующего игрового дня либо в текущем игровом дне при активации вручную менеджером казино/клуба на форме **«Current Cashback»** («Slots» → «Cashback» → «Current Cashback»). Когда игрок вставит карту в считыватель аппарата, сумма Cashback автоматически зачислится на баланс аппарата в виде игровых кредитов.

Пример расчёта Cashback by Result:

1. Расчет результата игрока осуществляется по формуле:

Result = Coin In – Coin Out – Jackpot

Coin In *– сумма ставок игрока на аппаратах.*
Coin Out *– сумма выигрышей игрока на аппаратах с учётом джекпотов.*
Jackpot *– сумма джекпотов, выигранных игроком.*

Например, с начала игровой сессии игры клиент сделал на аппарате ставок на сумму $**1750** (**Coin In = 1750)**, а в течение игровой сессии выиграл $**800 (Coin Out = 800)**.

Получаем результат: ***Result = 1750 – 800 – 0 = 950***

2. В настройках системы заданы следующие параметры для расчёта и начисления Cashback:

Thresholds Amount	Cashback %
500	5
1500	7
5000	10

В нашем примере нижним порогом для расчёта и начисления Cashback является значение **500**. Соответственно **Cashback %** = **5**.

Сумма Cashback рассчитывается по формуле:

Cashback = Result * Cash back %

Таким образом, сумма Cashback для начисления игроку составит $**47.5**.

***Cashback* = 950 * 0.05 = 47.5**

Примечание: Если результат игрока отрицательный (Result < 0), то Cashback не рассчитывается и не начисляется.

Бизнес-процесс при использовании функционала Cashback типа «By Result» выглядит следующим образом:

1. Игрок с картой приходит в казино/клуб.

2. Игрок подходит к игровому аппарату и вставляет карту в считыватель.

3. Игрок вносит денежные средства на счёт игрового аппарата с карты или через купюроприемник аппарата.

Внимание! В случае если игрок сначала вставит в аппарат деньги, а потом карту, то внесённая сумма не будет учтена при расчёте Cashback.

4. В течение игрового дня игрок играет на аппарате (или на разных аппаратах).

5. Чтобы воспользоваться начисленным Cashback`ом, игрок с картой приходит в казино/клуб на следующий игровой день.

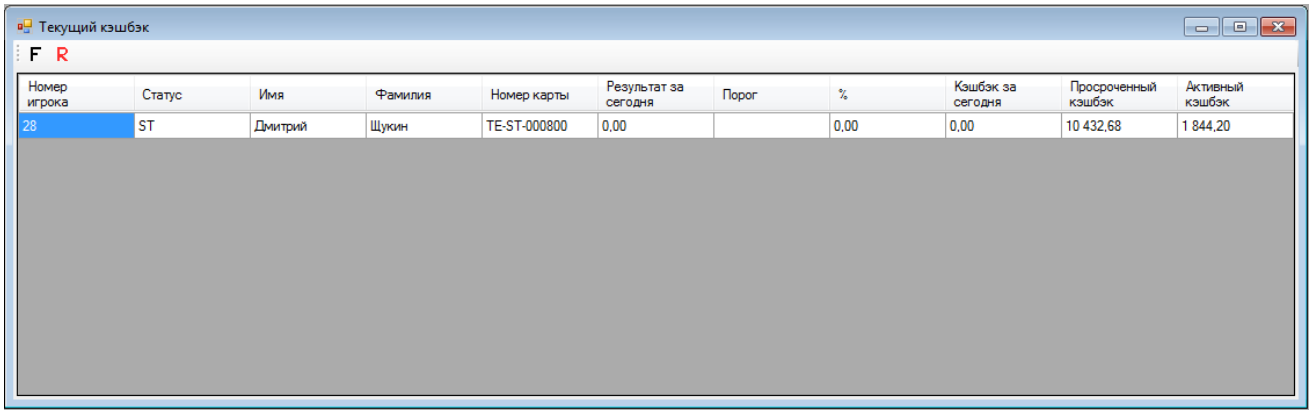
6. Игрок подходит к игровому аппарату, вставляет карту (или прикладывает) в считыватель. Далее возможны два варианта развития событий:

6.1 Если в настройках системы **включена** опция **автоначисления Cashback**, то сумма Cashback автоматически зачислится на баланс аппарата в виде игровых кредитов.

6.2 Если в настройках системы **не включена** опция **автоначисления Cashback**, то менеджер казино/клуба может активировать сумму накопленного игроком Cashback вручную через специальную форму в системе. После этого Cashback автоматически зачислится на баланс аппарата в виде игровых кредитов после поднесения карты к считывателю.

7.13.2 Мониторинг и ручная активация Cashback by Result.

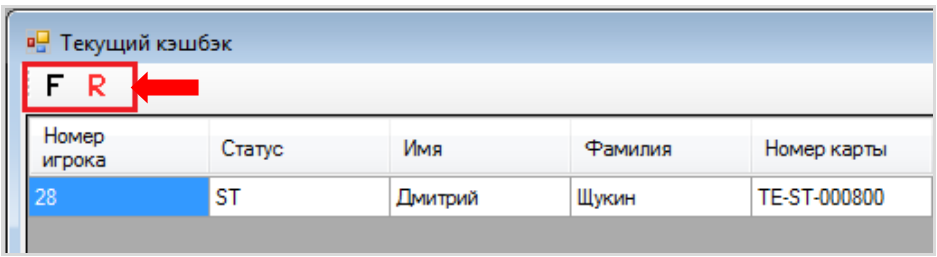
Мониторинг кэшбэков текущего игрового дня, а также их ручная активация осуществляются на форме **«Текущий кэшбэк»**, для открытия которой в главном меню системы нужно выбрать **«Игровые аппараты» → «Кэшбэк» → «Текущий кэшбэк»**.



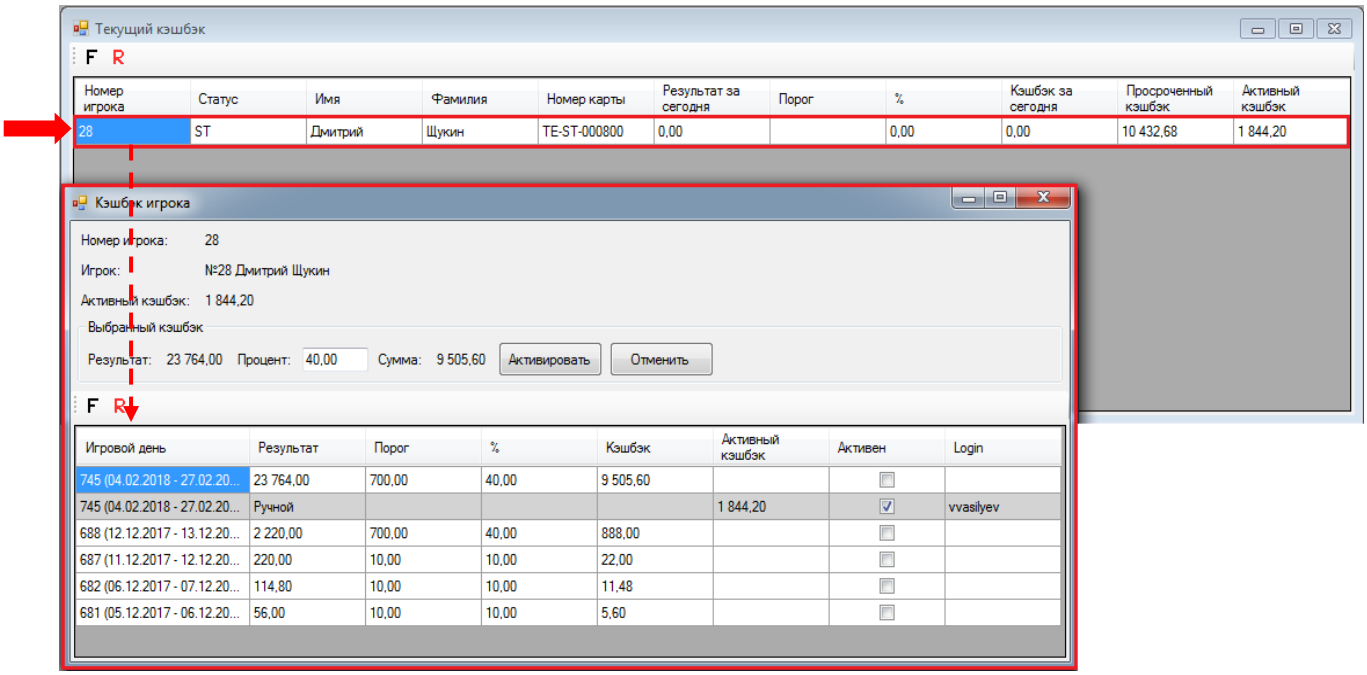
В таблице формы содержатся следующие данные:

Колонки	Описание
Номер игрока	ID-номер игрока
Статус	Статус игрока
Имя	Имя игрока
Фамилия	Фамилия игрока
Номер карты	Номер бонусной карты игрока
Результат за сегодня	Суммарный результат игрока в текущем игровом дне
Порог	Величина минимального порога (**Threshold Amount**), которого достигло значение **Result**, и относительно которого рассчитывается сумма Cashback для данного игрока
%	Величина процента для расчёта суммы Cashback в зависимости от статуса игрока (от **0.01** до **100.00**)
Кэшбэк за сегодня	Общая сумма Cashback, накопленная игроком в текущем игровом дне
Просроченный кэшбэк	Сумма Cashback с истёкшим сроком действия.
Активный кэшбэк	Активная сумма Cashback, которая будет зачислена на аппарат при прикладывании карты.

Обращаем внимание, что в данной форме действует стандартная система фильтрации и поиска данных.



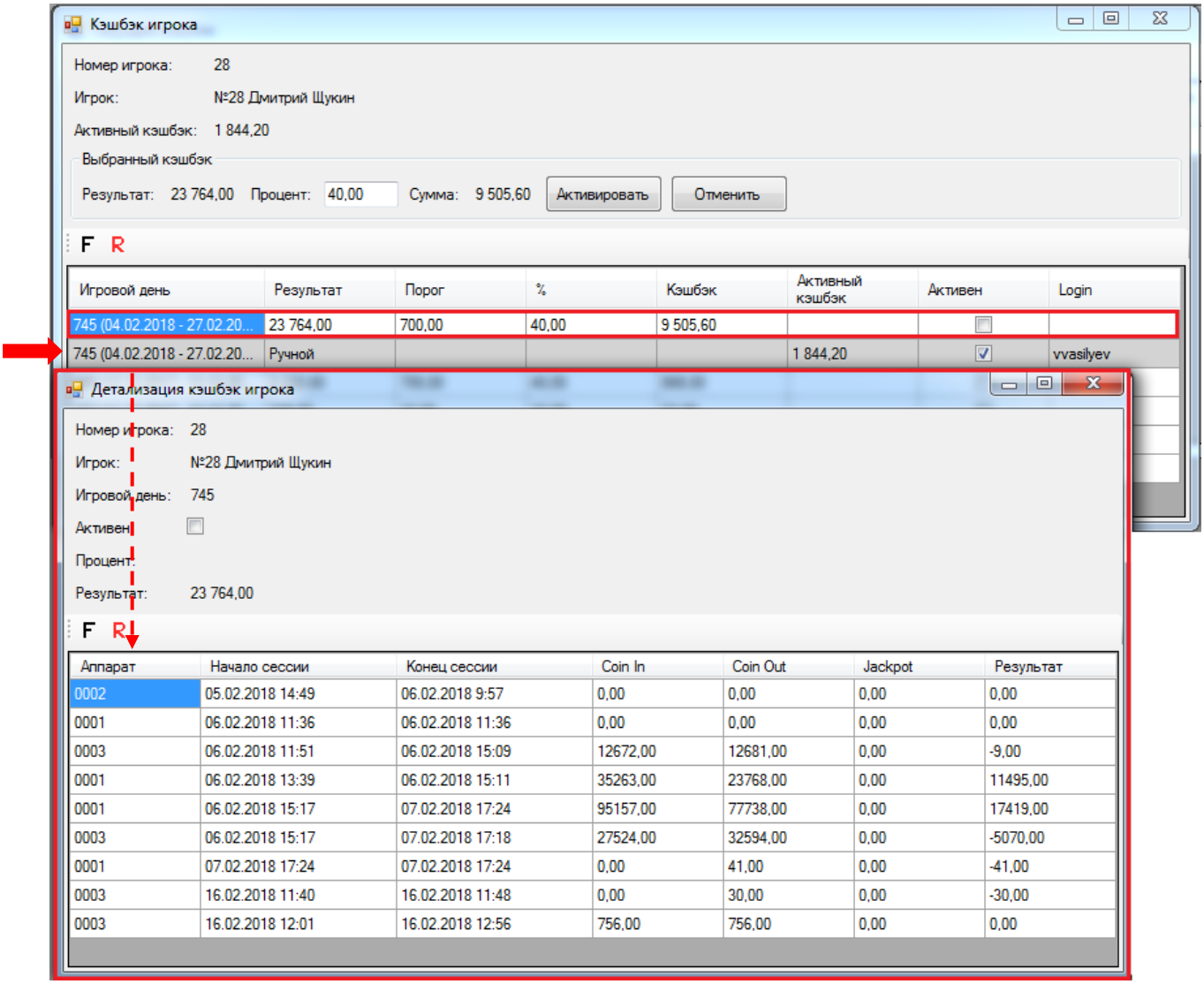
Если кликнуть по строке любого игрока, то откроется форма **«Кэшбэк игрока»** с подробной информацией обо всех текущих Cashback`ах данного игрока.



Колонки	Описание
Игровой день	Игровой день
Результат	Результат игрока в данном игровом дне: ***Result = Coin In – Coin Out – Jackpot***
Порог	Величина минимального порога (**Threshold Amount**), которого достигло значение **Result**, и относительно которого рассчитывается сумма Cashback для данного игрока
%	Величина процента для расчёта суммы Cashback в зависимости от статуса игрока (от **0.01** до **100.00**)
Кэшбэк	Сумма Cashback, накопленная игроком в данном игровом дне: ***Cashback = Result * Cash back %***
Активный кэшбэк *(для начисленных)*	Активная сумма Cashback, которая будет зачислена на аппарат при прикладывании карты
Активен *(для начисленных)*	Отметка о том, что данный Cashback был активирован
Login *(для ручных)*	Логин пользователя, начислившего кэшбэк вручную.

Обращаем внимание, что активные суммы Cashback подсвечиваются в списке серым фоном.

Далее двойным кликом по строке любой записи открывается форма **«Детализация кэшбэка игрока»** с детализацией суммы Cashback по игровым сессиям:



Колонки	Описание
Аппарат	Номер игрового аппарата, за которым играл игрок
Начало сессии	Дата и время начала игровой сессии
Конец сессии	Дата и время окончания игровой сессии
Coin In	Сумма ставок игрока на аппаратах.
Coin Out	Сумма выигрышей игрока на аппаратах.
Jackpot	Сумма выигранного игроком джекпота.
Результат	Результат игрока за игровую сессию: ***Result = Coin In – Coin Out – Jackpot***

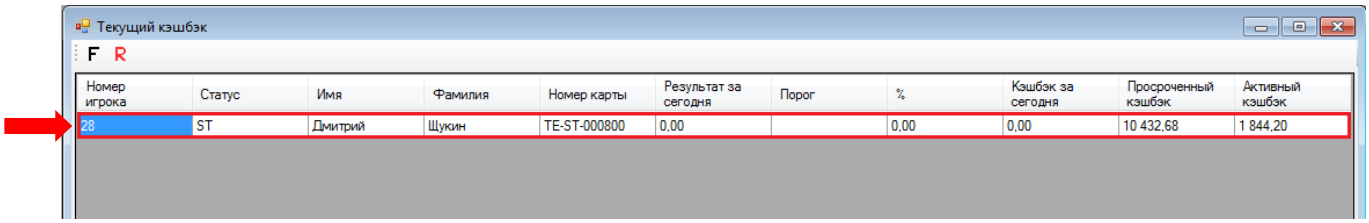
Таким образом, мы видим, что дневной Cashback игрока (**Кэшбэк за сегодня**) складывается из сумм Cashback по каждой сессии данного игрового дня. Для получения данного Cashback игроку необходимо в следующем игровом дне приложить свою персональную карту к считывателю аппарата и сумма Cashback зачислится на баланс аппарата в виде игровых кредитов.

В случае если в настройках системы **не включена** опция **автоначисления Cashback**, то менеджер казино/клуба может активировать сумму накопленного игроком Cashback вручную через специальную форму в системе. После этого Cashback автоматически зачислится на баланс аппарата после поднесения карты к считывателю.

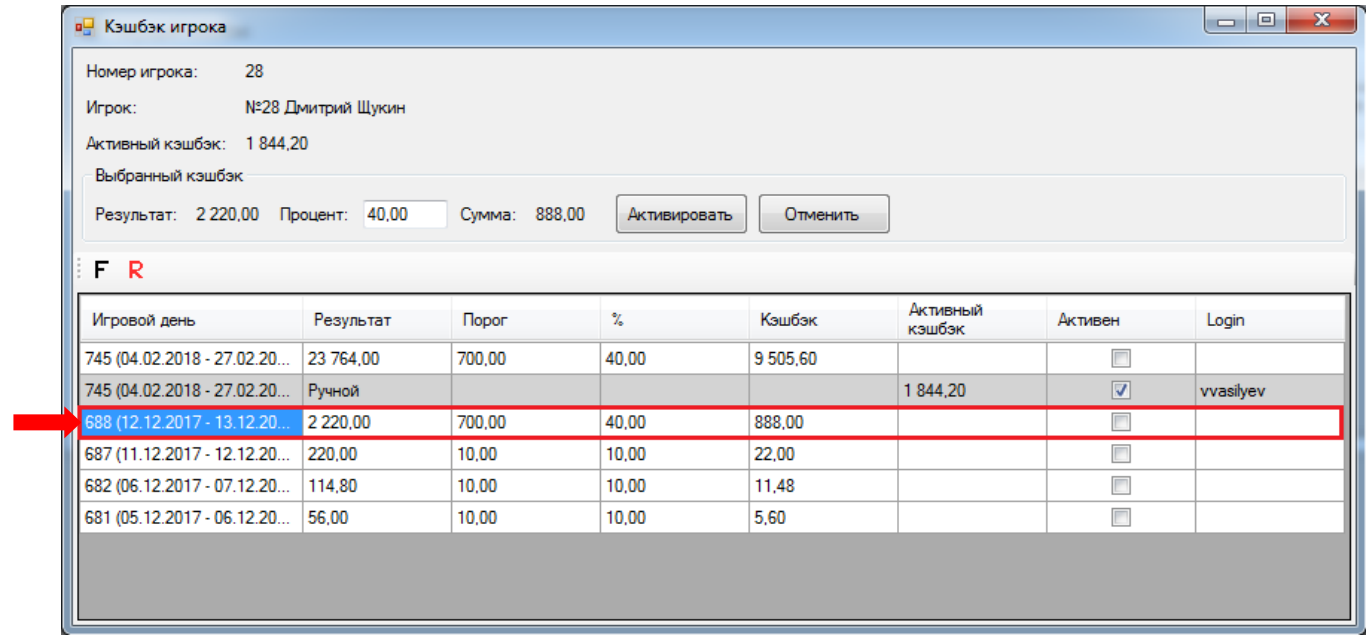
Порядок действий при ручной активации Cashback:

1. Открыть форму **«Текущий кэшбэк»**, выбрав в меню системы **«Игровые аппараты» → «Кэшбэк» → «Текущий кэшбэк»**.

2. На форме **«Текущий кэшбэк»** кликом мыши выбрать строку с именем игрока, которому нужно активировать Cashback.



3. В открывшейся форме **«Кэшбэк игрока»** кликом мыши по строке выбрать Cashback для активации.



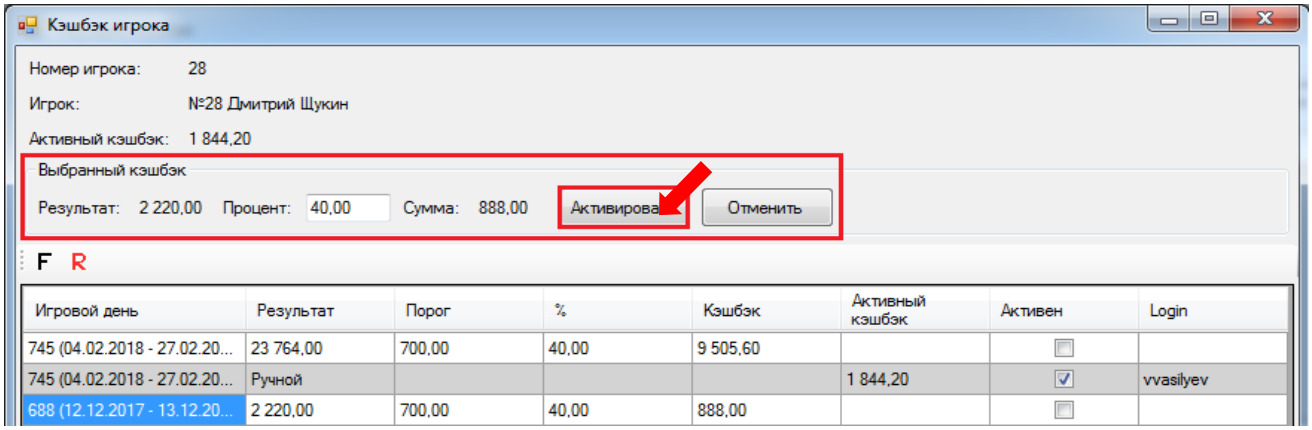
4. Далее в разделе **«Выбранный кэшбэк»** должно отобразиться следующее:

1) «Результат» – результат игрока для расчёта суммы Cashback.

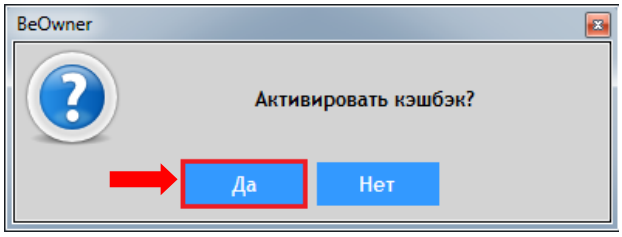
2) «Процент» – величина процента для расчёта суммы Cashback, заданная в настройках системы. При необходимости процент можно изменить с помощью клавиатуры.

3) «Сумма» – сумма Cashback для активации.

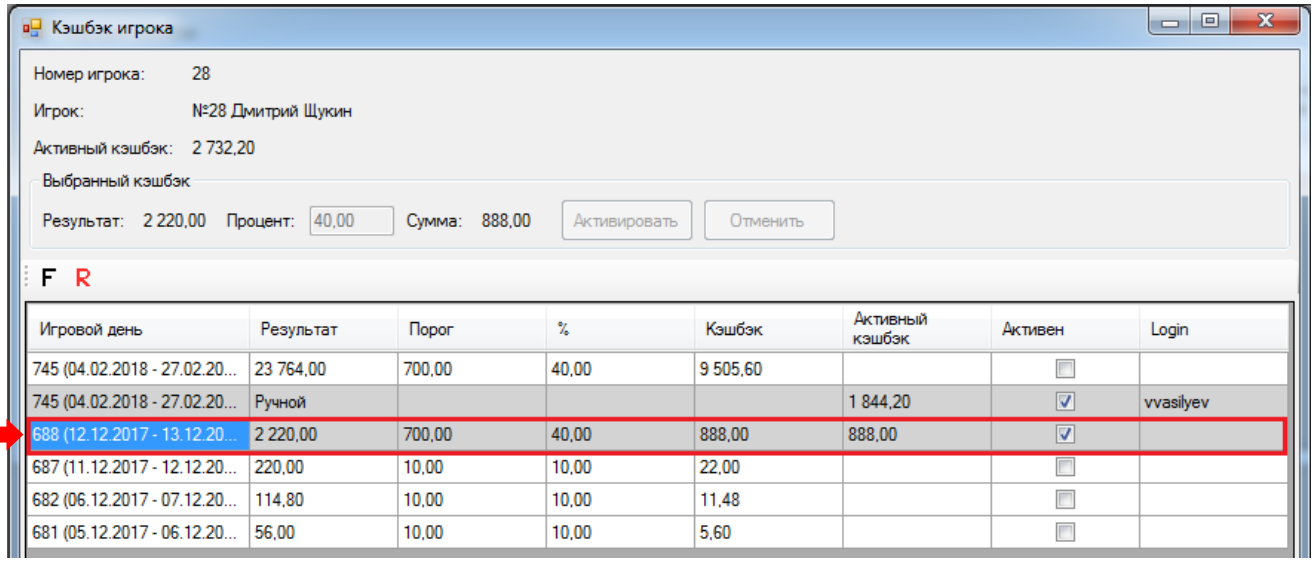
На данном этапе необходимо нажать кнопку **«Активировать»**, чтобы активировать Cashback.



4) Затем в появившемся диалоговом окне нажать **«Да»** для подтверждения операции, после чего Cashback будет активирован.

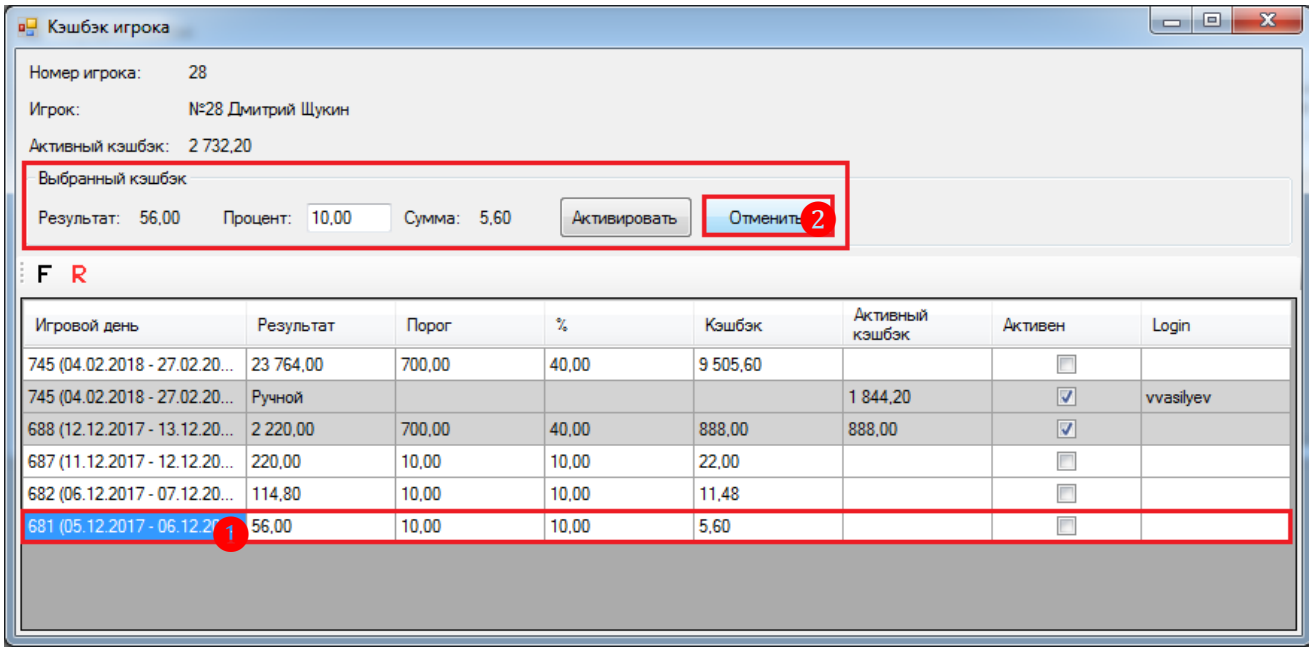


Активированные суммы Cashback будут подсвечиваться в списке серым фоном со статусом **«Активен»**.



Чтобы воспользоваться Cashback, игроку необходимо вставить карту в считыватель игрового аппарата и сумма Cashback автоматически зачислится на счёт ИА в виде игровых кредитов.

- В случае если по каким-либо причинам вы хотите удалить накопленный игроком Cashback, то необходимо на форме **«Кэшбэк игрока»** выбрать его в списке и в разделе **«Выбранный кэшбэк»** нажать кнопку **«Отменить»**. В результате Cashback будет навсегда удалён из системы.



Примечание: *Из системы можно удалить только те суммы Cashback, которые ещё не были активированы*

Статистика по всем начисленным и полученным Cashback доступна на форме **«Cashback Statistic»** («Игровые аппараты» → «Кэшбэк» → «Кэшбэк статистика»).

7.13.3 Статистика по Cashback by Result.

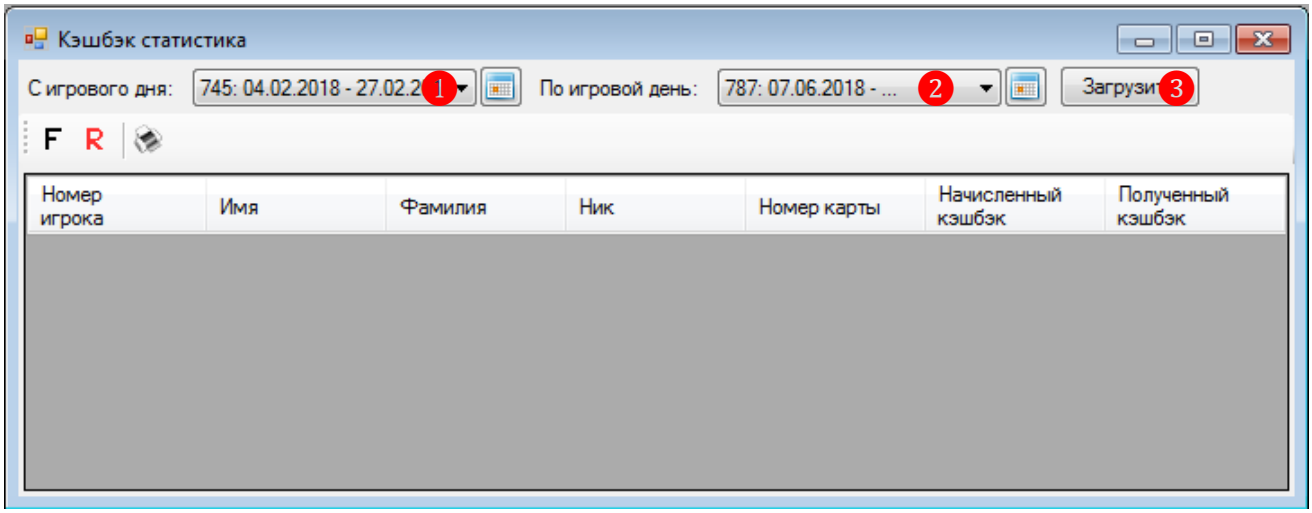
Для просмотра статистики по всем Cashback типа **«By Result»** необходимо в меню системы выбрать **«Игровые аппараты» → «Кэшбэк» → «Кэшбэк статистика»**.

В открывшейся форме **«Кэшбэк статистика»** выполнить следующее:

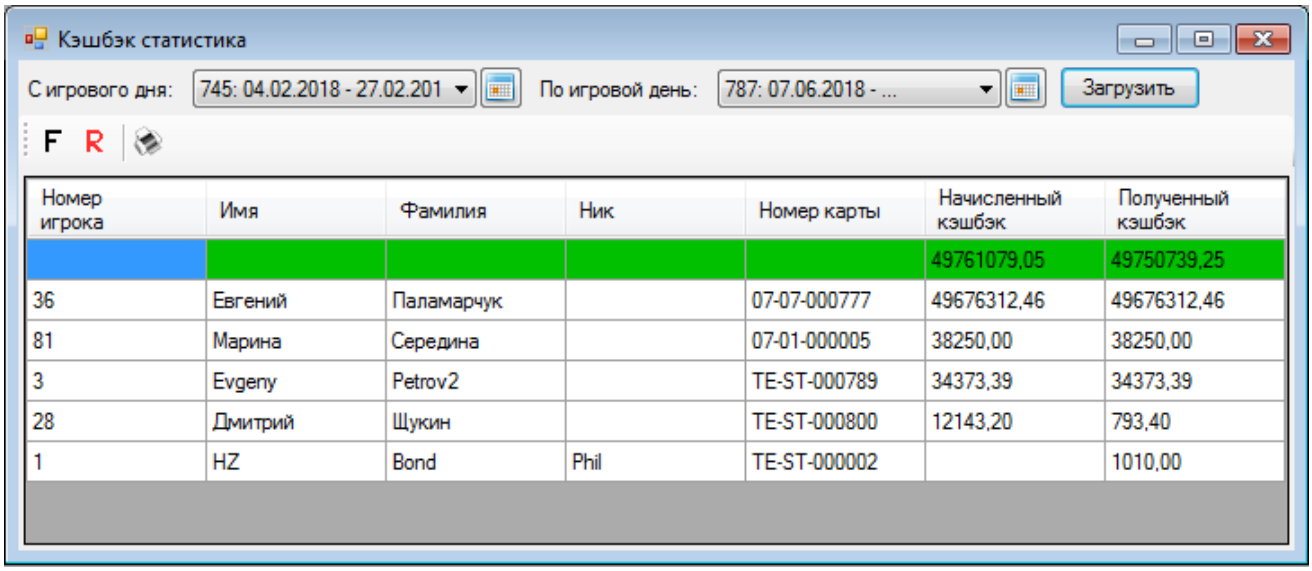
1. В поле **«С игрового дня»** из выпадающего списка выбрать день начала периода, за который нужны данные (игровой день или календарная дата).

2. В поле **«По игровой день»** из выпадающего списка выбрать день окончания периода, за который нужны данные (игровой день или календарная дата).

3. Нажать кнопку **«Загрузить»** для загрузки данных.



После нажатия кнопки в таблицу будут загружены данные по всем начисленным и полученным Cashback за выбранный период в разрезе по игрокам.

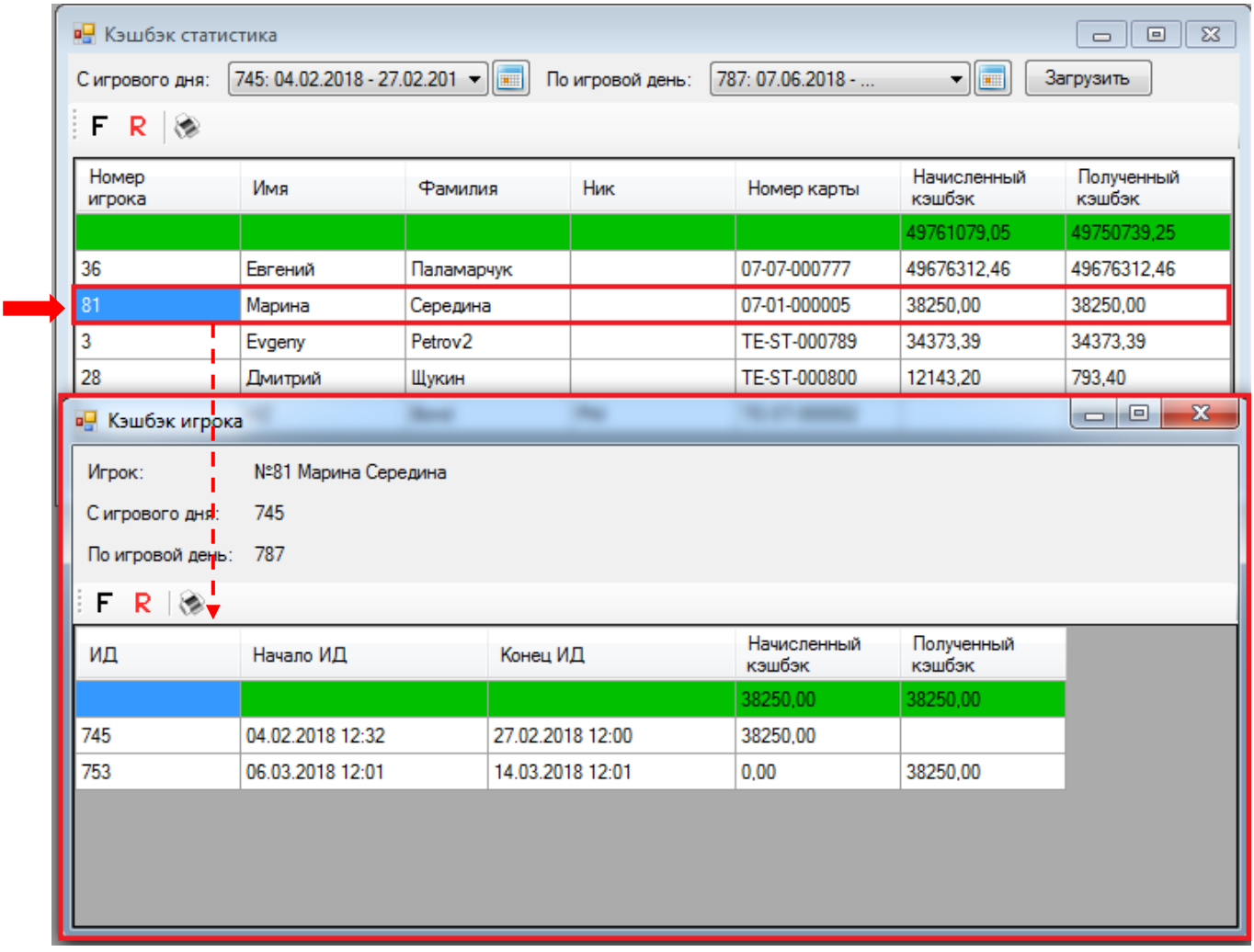


В колонках таблицы отображаются следующие данные:

Колонки	Описание
Номер игрока	ID-номер игрока
Имя	Имя игрока
Фамилия	Фамилия игрока
Ник	Ник игрока
Номер карты	Номер бонусной карты игрока
Начисленный кэшбэк	Общая сумма Cashback, заработанная игроком за отчётный период
Полученный кэшбэк	Общая сумма Cashback, полученная игроком за отчётный период

В верхней строке таблицы, выделенной зелёным цветом, отображаются итоговые значения колонок «**Начисленный кэшбэк**» и «**Полученный кэшбэк**» (суммарно по всем игрокам).

- Если дважды кликнуть по строке любого игрока, то откроется форма **«Кэшбэк игрока»** с детализацией сумм «**Начисленный кэшбэк**» и «**Полученный кэшбэк**» в разрезе по игровым дням.

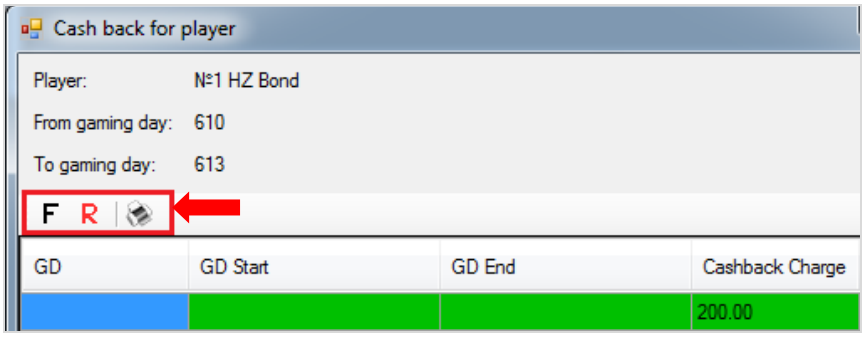


Колонки	Описание
ИД	Номер игрового дня

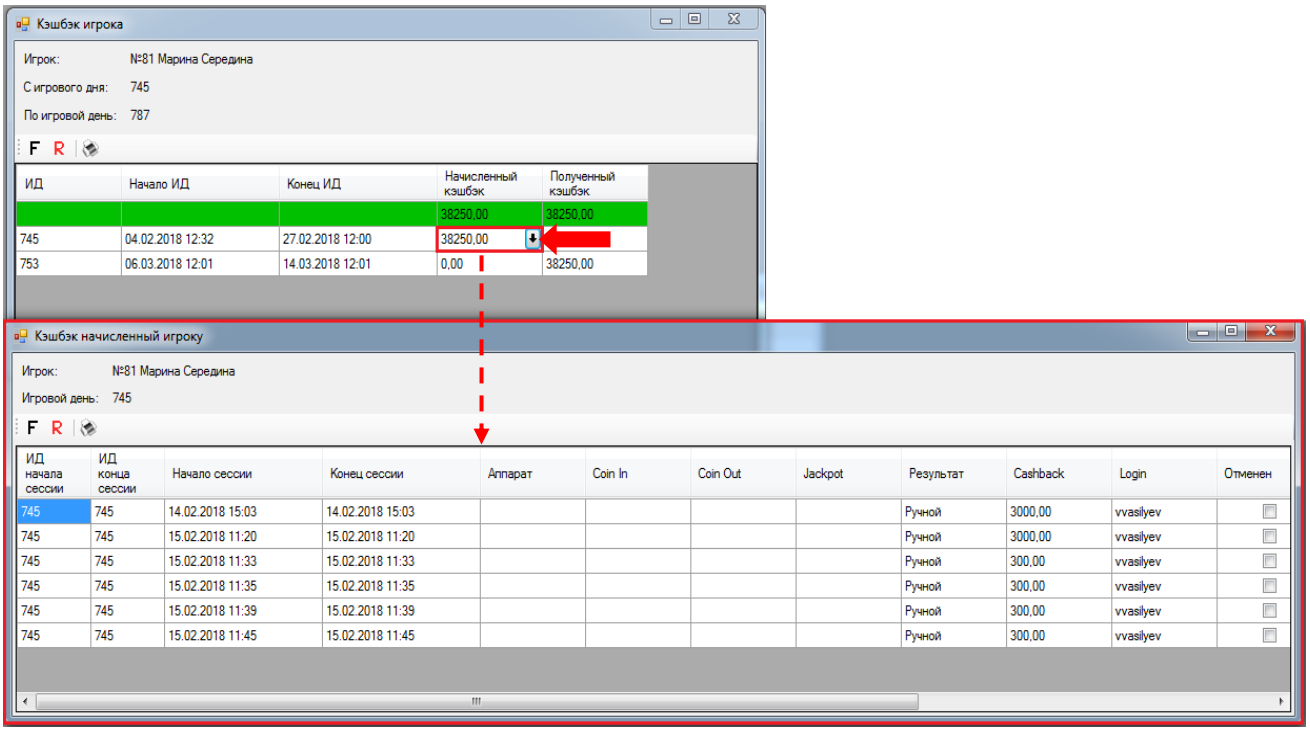
Начало ИД	Дата и время открытия игрового дня
Конец ИД	Дата и время закрытия игрового дня
Начисленный кэшбэк	Общая сумма Cashback, начисленная игроку в данном игровом дне
Полученный кэшбэк	Общая сумма Cashback, полученная игроком в данном игровом дне

В верхней строке таблицы, выделенной зелёным цветом, отображается итоговое значение колонок **«Начисленный кэшбэк»** и **«Полученный кэшбэк»** (суммарно по всем дням).

Также в форме действует стандартная система фильтрации, поиска и печати данных.



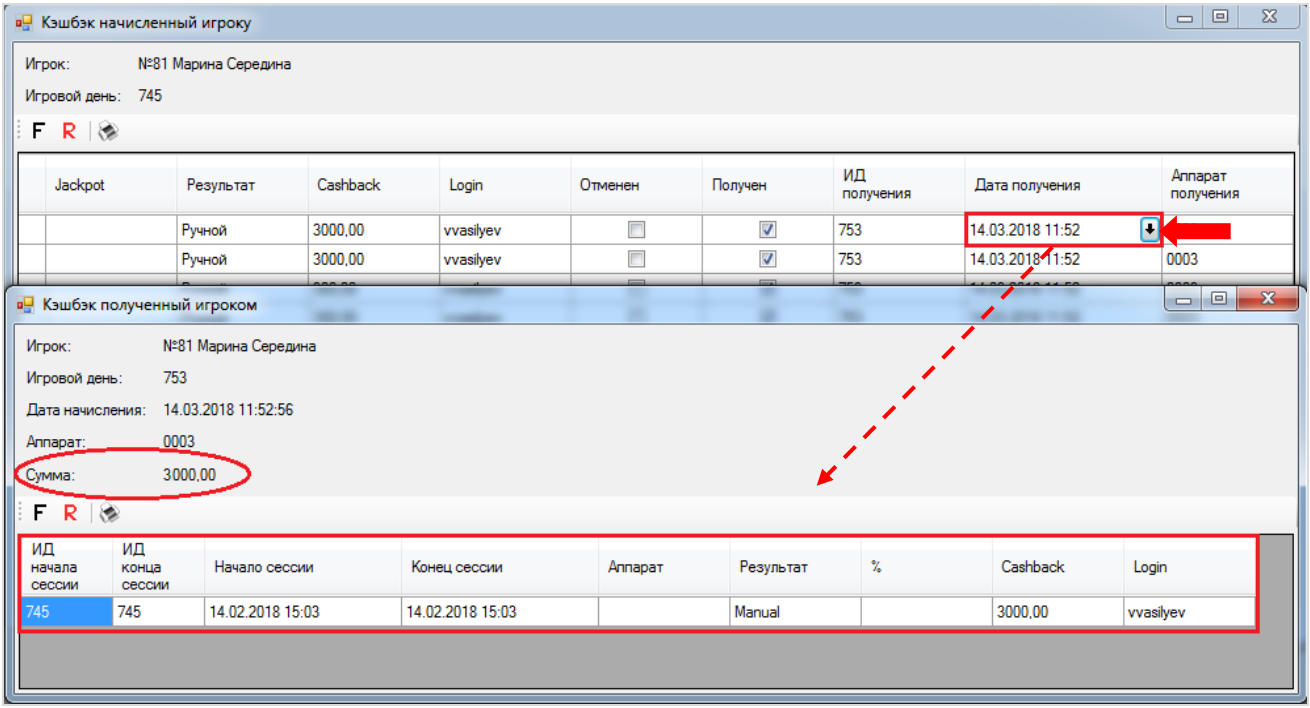
Если кликнуть по любой ячейке в колонке **«Начисленный кэшбэк»** и нажать на появившийся значок , то откроется форма **«Кэшбэк начисленный игроку»** с детализацией этой суммы в разрезе по игровым сессиям.



Колонки	Описание
ИД начала сессии	Номер игрового дня начала сессии.
ИД конца сессии	Номер игрового дня окончания сессии.
Начало сессии	Дата и время начала сессии.
Конец сессии	Дата и время окончания сессии.
Аппарат	Номер игрового аппарата, на котором играл игрок.

Coin In	Сумма ставок игрока на аппаратах.
Coin Out	Сумма выигрышей игрока на аппаратах.
Jackpot	Сумма выигранного игроком джекпота.
Результат	Результат игрока: ***Result = Coin In - Coin Out - Jackpot*** Если кэшбэк был начислен игроку пользователем вручную, то будет отображаться надпись **«Ручной».**
Cashbeck	Сумма начисленного кэшбэка.
Login	Логин пользователя, начислившего игроку кэшбэк вручную.
Отменён	Если установлена галочка – это значит, что данный Cashback был отменён по каким-либо причинам.
Получен	Если установлена галочка – это значит, что данный Cashback был получен игроком (зачислен на баланс аппарата).
ИД получения	Номер игрового дня, в котором Cashback был получен игроком (зачислен на баланс аппарата).
Дата получения	Дата и время, когда Cashback был получен игроком (зачислен на баланс аппарата).
Аппарат получения	Номер игрового аппарата, на котором был получен Cashback (зачислен на баланс аппарата).

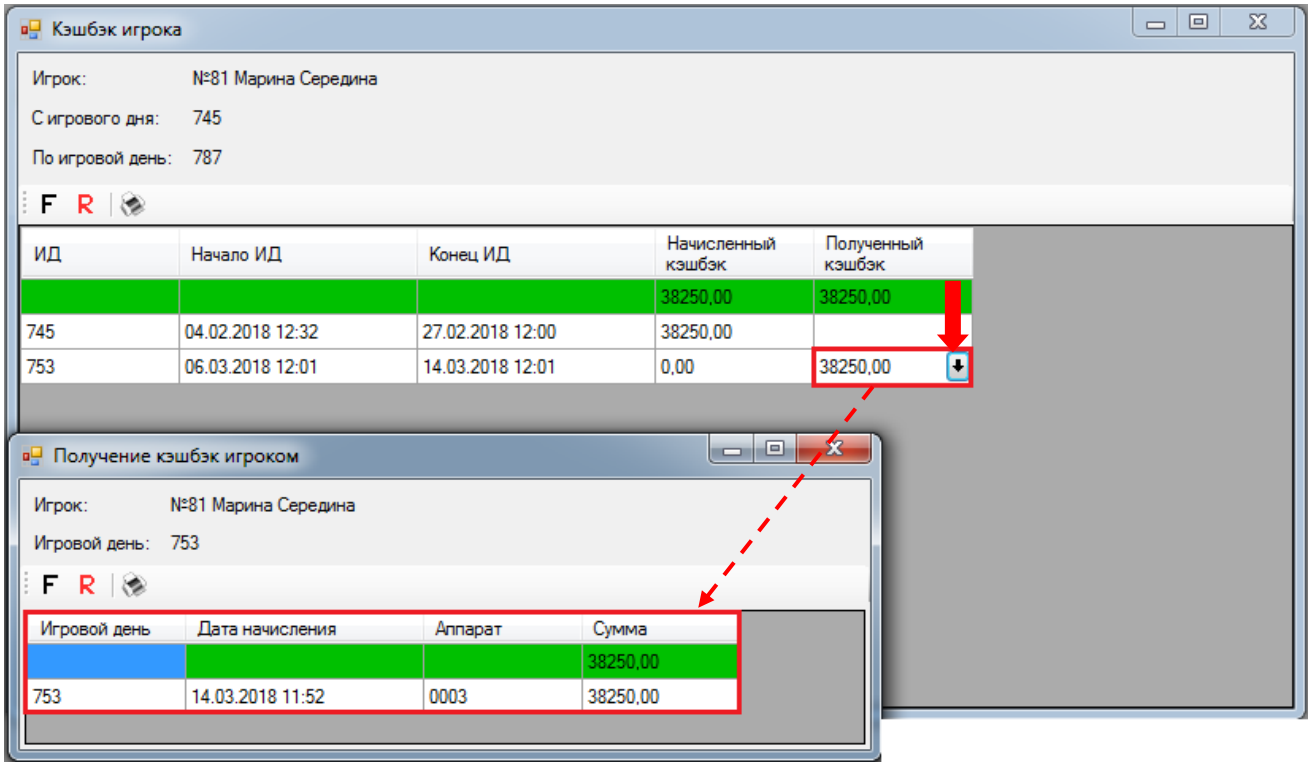
Чтобы посмотреть детальную информацию по сумме полученного Cashback, необходимо кликнуть по ячейке «**Дата получения**» и нажать на появившийся значок . В результате откроется таблица с данными по всем суммам Cashback, которые входили в этот полученный Cashback. Общая сумма Cashback отображается над таблицей в строке **«Amount».**



Колонки	Описание
ИД начала сессии	Номер игрового дня начала сессии.
ИД конца сессии	Номер игрового дня окончания сессии.
Начало сессии	Дата и время начала сессии.

Конец сессии	Дата и время окончания сессии.
Аппарат	Номер игрового аппарата, на котором играл игрок.
Результат	Результат игрока: ***Result = Coin In - Coin Out - Jackpot*** Если кэшбэк был начислен игроку пользователем вручную, то будет отображаться надпись **«Ручной».**
%	Процент, который использовался при расчёте суммы Cashback для начисления игроку.
Cashbeck	Сумма начисленного кэшбэка.
Login	Логин пользователя, начислившего игроку кэшбэк вручную.

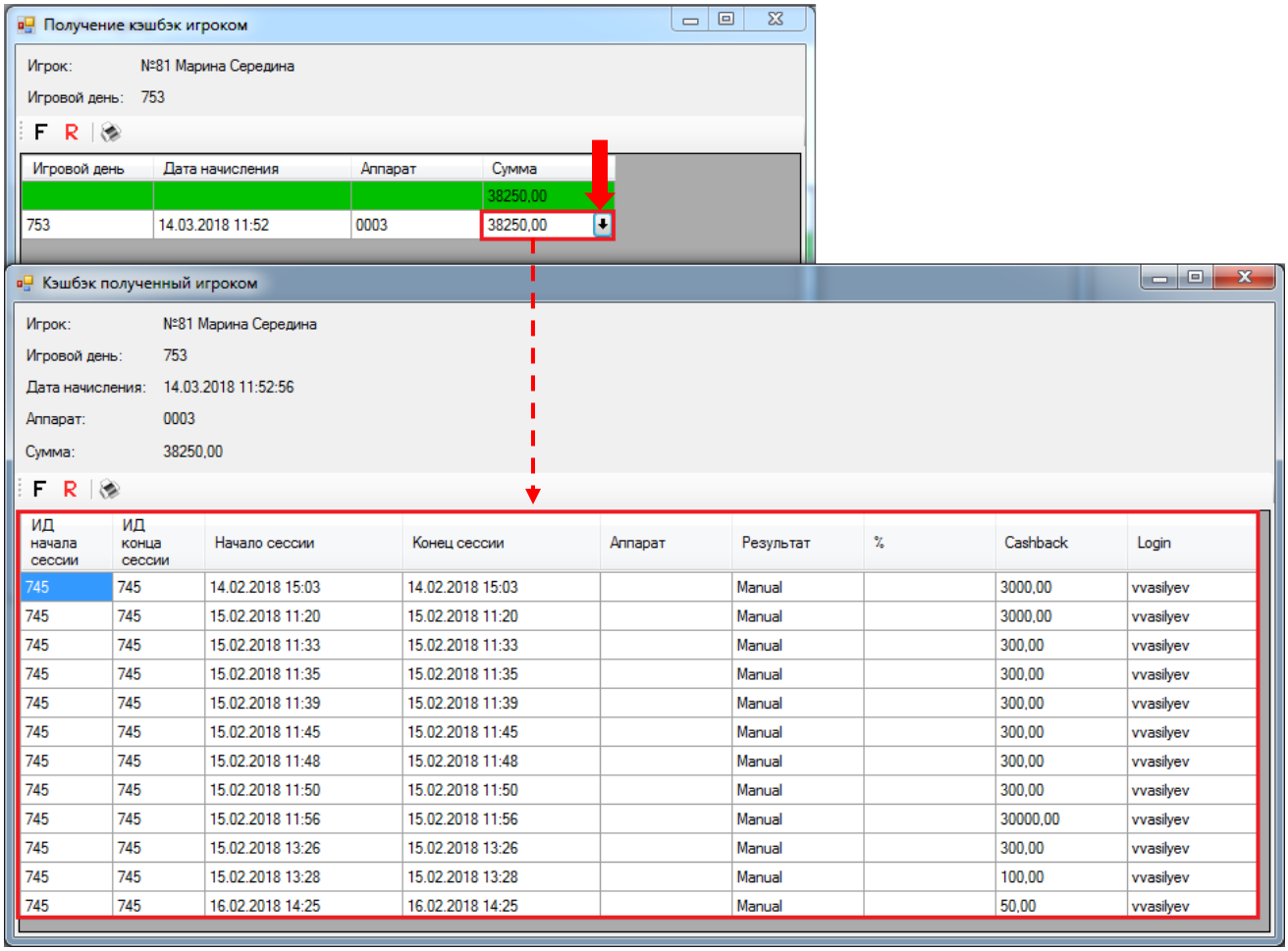
Если в таблице формы **«Кэшбэк игрока»** в строке любого игрового дня кликнуть по ячейке с суммой «**Полученный кэшбэк**» и нажать на появившийся значок , то откроется форма с детализацией этой суммы в разрезе по операциям зачисления Cashback на баланс аппарата в этом игровом дне.



Колонки	Описание
Игровой день	Номер игрового дня
Дата начисления	Дата и время зачисления Cashback на аппарат
Аппарат	Номер игрового аппарата, на баланс которого был зачислен Cashback
Сумма	Сумма Cashback, зачисленная на баланс аппарата

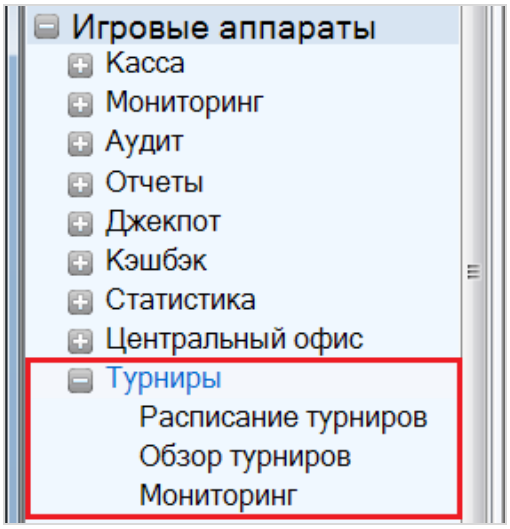
В верхней строке таблицы, выделенной зелёным цветом, отображается итоговое значение колонки «**Сумма**» (суммарно по всем дням).

Если кликнуть по ячейке «**Сумма**» и нажать на появившийся значок , то откроется таблица с данными по всем суммам Cashback, которые входили в этот полученный Cashback.


Получение кэшбэк игроком
Игрок: №81 Марина Середина
Игровой день: 753
Игровой день | Дата начисления | Аппарат | Сумма
38250,00
753 | 14.03.2018 11:52 | 0003 | 38250,00
Кэшбэк полученный игроком
Игрок: №81 Марина Середина
Игровой день: 753
Дата начисления: 14.03.2018 11:52:56
Аппарат: 0003
Сумма: 38250,00
ИД начала сессии | ИД конца сессии | Начало сессии | Конец сессии | Аппарат | Результат | % | Cashback | Login
745 | 745 | 14.02.2018 15:03 | 14.02.2018 15:03 | | Manual | | 3000,00 | vvasilyev
745 | 745 | 15.02.2018 11:20 | 15.02.2018 11:20 | | Manual | | 3000,00 | vvasilyev
745 | 745 | 15.02.2018 11:33 | 15.02.2018 11:33 | | Manual | | 300,00 | vvasilyev
745 | 745 | 15.02.2018 11:35 | 15.02.2018 11:35 | | Manual | | 300,00 | vvasilyev
745 | 745 | 15.02.2018 11:39 | 15.02.2018 11:39 | | Manual | | 300,00 | vvasilyev
745 | 745 | 15.02.2018 11:45 | 15.02.2018 11:45 | | Manual | | 300,00 | vvasilyev
745 | 745 | 15.02.2018 11:48 | 15.02.2018 11:48 | | Manual | | 300,00 | vvasilyev
745 | 745 | 15.02.2018 11:50 | 15.02.2018 11:50 | | Manual | | 300,00 | vvasilyev
745 | 745 | 15.02.2018 11:56 | 15.02.2018 11:56 | | Manual | | 30000,00 | vvasilyev
745 | 745 | 15.02.2018 13:26 | 15.02.2018 13:26 | | Manual | | 300,00 | vvasilyev
745 | 745 | 15.02.2018 13:28 | 15.02.2018 13:28 | | Manual | | 100,00 | vvasilyev
745 | 745 | 16.02.2018 14:25 | 16.02.2018 14:25 | | Manual | | 50,00 | vvasilyev

7.14 Турниры.

В разделе меню **«Игровые аппараты» → «Турниры»** осуществляются настройки расписания и мониторинг турниров, которые можно проводить среди игроков клуба.



Система турниров представляет собой мотивацию для игроков, предлагающую за их активную игру на аппаратах какое-либо вознаграждение, приз или дополнительные привилегии.

Суть турниров заключается в том, что в течение установленного времени клиенты, играя на игровых аппаратах, зарабатывают очки, а по окончании турнира игрок/игроки, набравший наибольшее количество очков, получает какой-либо приз. Также можно установить разовый взнос, который игрок должен оплатить, чтобы поучаствовать в таком турнире.

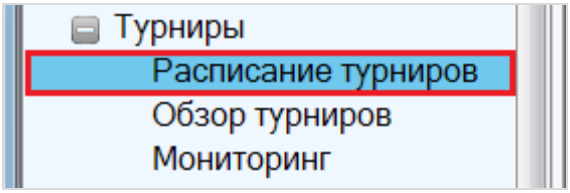
Турниры можно проводить по типу чемпионатов. Например, проводятся несколько турниров в течение месяца (ежедневно/еженедельно), а по окончании месяца проводится итоговый турнир (например «Турнир Мая»), где могут участвовать победители всех предыдущих турниров месяца. Победитель итогового турнира получает главный приз и титул «Победитель Майского Турнира».

Также в системе предусмотрен просмотр информации о прошедших и проходящих турнирах, о достижениях игроков-участников турниров. Кроме этого, во время проведения турнира на экраны клуба можно выводить результаты соревнования - турнирные таблицы с достижениями игроков.

7.14.1 Создание турнира.

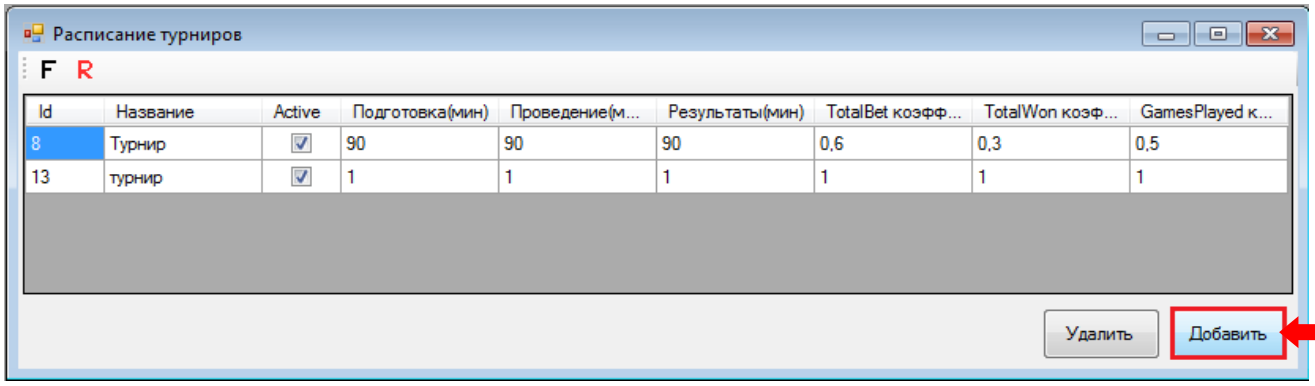
Чтобы создать в системе новый турнир, необходимо выполнить следующее:

1. Открыть обзорную форму турниров, выбрав в главном меню **«Игровые аппараты» → «Турниры» → «Расписание турниров».**

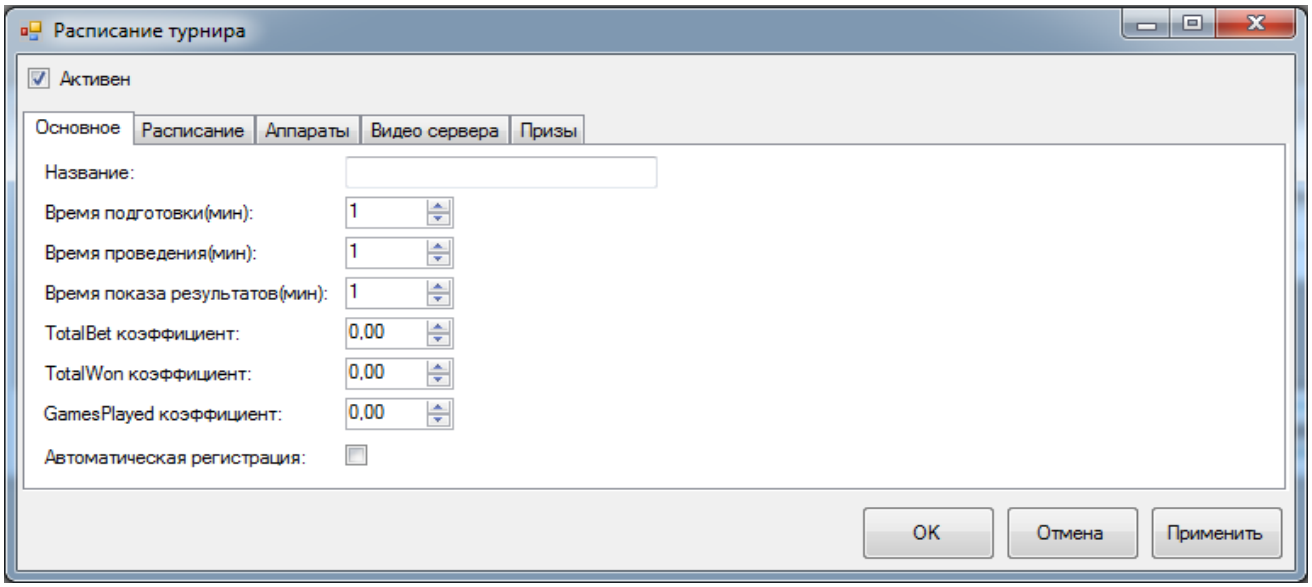


2. В открывшейся форме **«Расписание турниров»** нажать кнопку 

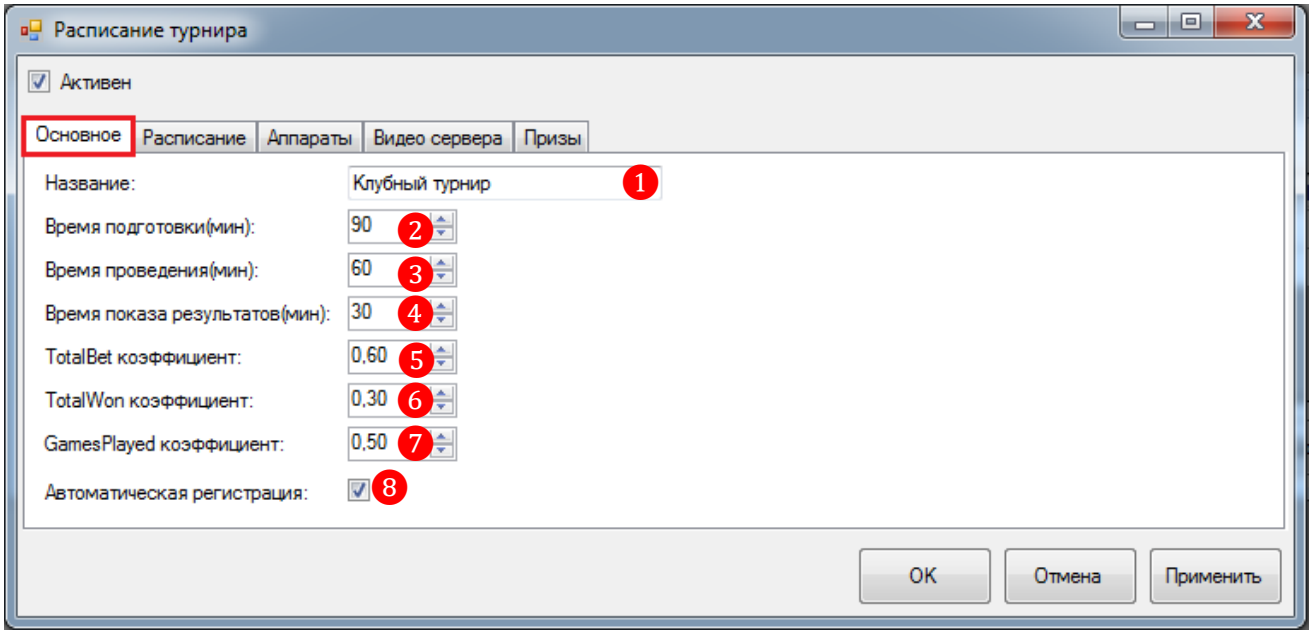
, расположенную в правом нижнем углу.



3. Далее откроется форма настройки турнира. Параметры для настройки турнира расположены на нескольких вкладках.



➢ На вкладке **«Основное»** необходимо указать следующие параметры:



1) **Название турнира** (например, Клубный турнир).
2) **Время подготовки (мин.) –** укажите время, необходимое для подготовки к турниру.
3) **Время проведения (мин.) –** укажите длительность турнира.
4) **Время показа результатов (мин.) –** укажите время, в течение которого на экране клуба будут отображаться результаты турнира.

Коэффициенты для подсчёта количества очков, набираемых игроком во время турнира:

5) **TotalBet коэфф. (k1) –** множитель (любое положительно число) для значений счётчика TotalBet (ставки).

6) **TotalWon коэфф. (k2) –** множитель (любое положительно число) для значений счётчика TotalWon (выигрыши).

7) **GamesPlayed коэфф. (k3) –** множитель (любое положительно число) для значений счётчика GamesPlayed (сыгранные игры).

Формула подсчёта очков:

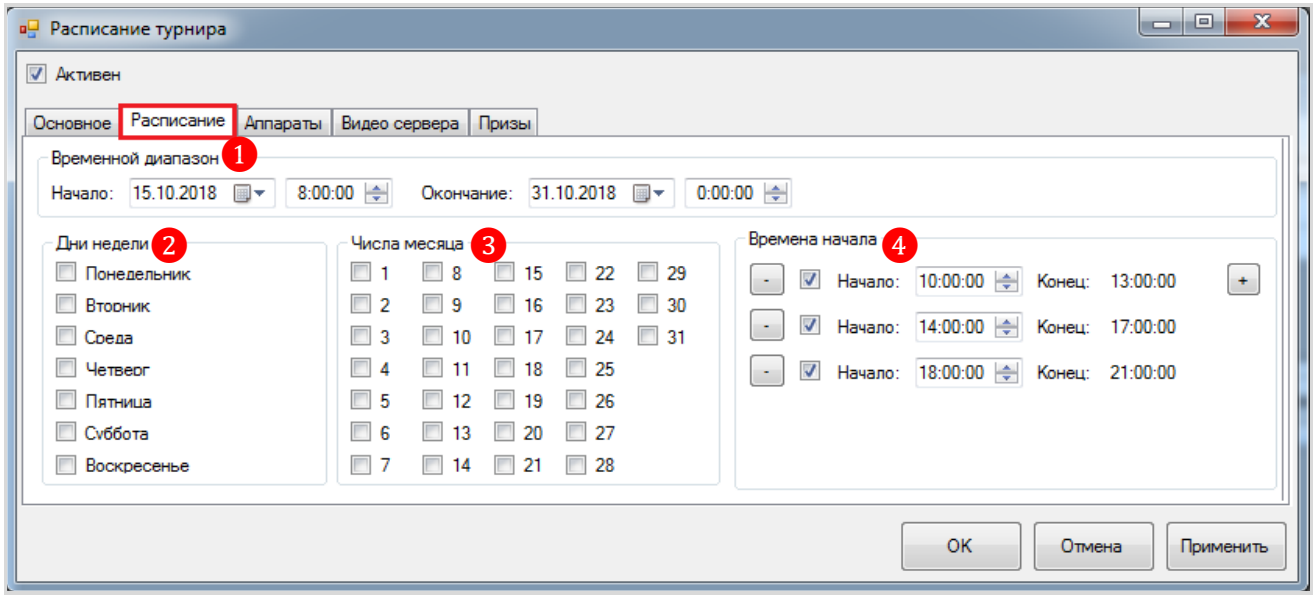
(Bets Sum) * k1 + (Wons Sum) * k2 + (Games Count) * k3

***Bets Sum** – общая сумма сделанных игроком ставок.*
***Wons Sum** – общая сумма выигрышей игрока.*
***Games Count** – общее количество игр, сыгранных игроком.*

8) **Автоматическая регистрация –** включение/отключение режима автоматической регистрации игроков для участия в турнире. Для включения режима установите галочку.

- Если режим авторегистрации **включен**, то, чтобы зарегистрироваться для участия в турнире, игроку необходимо лишь вставить (или приложить) свою персональную бонусную карту в считыватель игрового аппарата во время этапа подготовки к турниру. Также будут автоматически зарегистрированы игроки, персональные карты которых уже находились в считывателе аппарата на момент начала этапа подготовки к турниру.
- Если режим авторегистрации **отключен**, то регистрация участников турнира осуществляется вручную на форме мониторинга турнира (**Игровые аппараты» → «Турниры» → «Мониторинг»**).

➢ На вкладке **«Расписание»** необходимо настроить следующие параметры:



1) **Временной диапазон –** период действия расписания турнира.
   - **Начало –** установите дату и время начала действия расписания.
   - **Окончание –** установите дату и время окончания действия расписания.

2) **Дни недели –** в данном блоке галочками отмечаются дни недели, по которым система будет запускать турнир. Если не отмечен ни один день недели, то при запуске турнира системой данный параметр учитываться не будет.

3) Числа месяца – в данном блоке галочками отмечаются числа месяца, по которым система будет запускать турнир. Если не отмечено ни одно число, то при запуске турнира системой данный параметр также учитываться не будет.

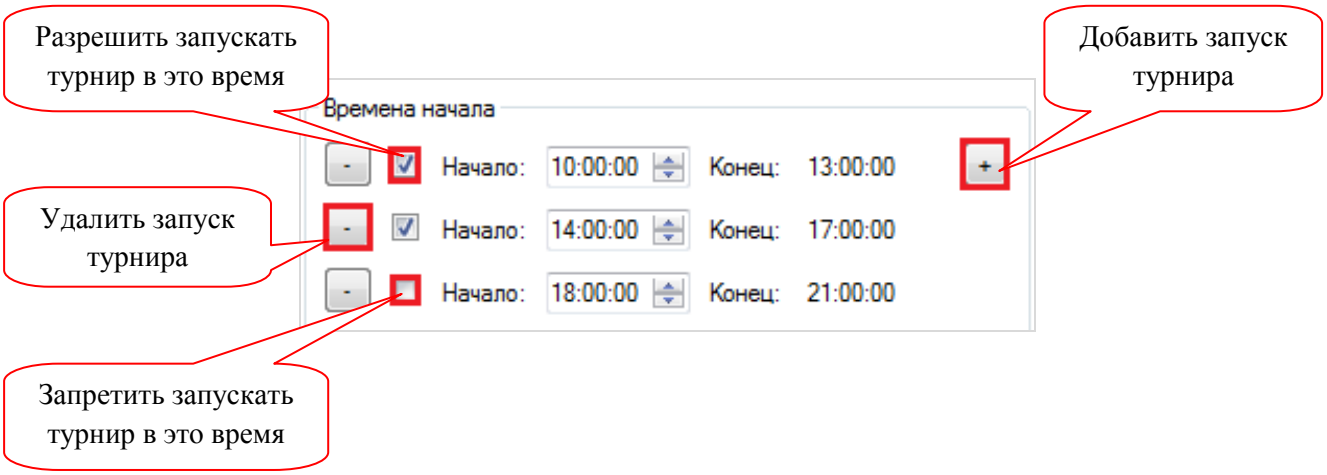
Примечание: Если параметры «Дни недели» и «Дни месяца» НЕ заданы, то турнир будет запускаться системой ежедневно в течение всего периода действия расписания в указанное время.

4) Времена начала:

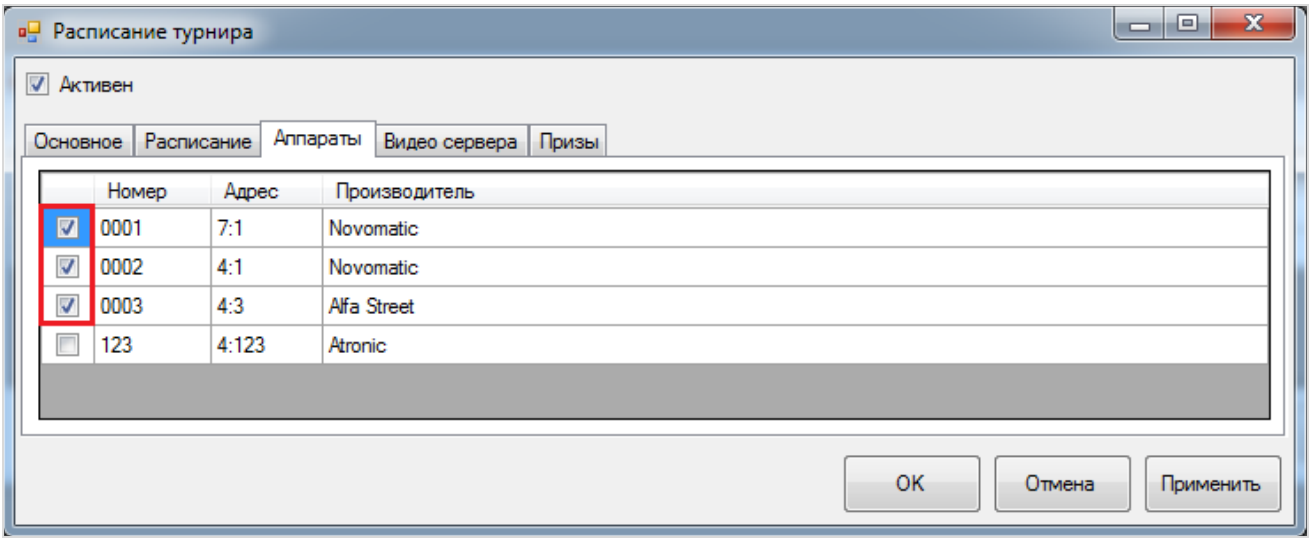
- **Начало** – в данном поле задаётся время запуска турнира.
- **Конец** – время окончания турнира, устанавливается автоматически, исходя из общей продолжительности турнира (***Время подготовки*** + ***Время проведения*** + ***Время показа результатов***).

Можно задавать любое количество запусков турнира в течение одного дня с условием, что они не будут пересекаться между собой по времени. Для этого необходимо нажать на кнопку [+], расположенную справа, после чего в форму добавится новая строка (**«Начало»** и **«Конец»**).

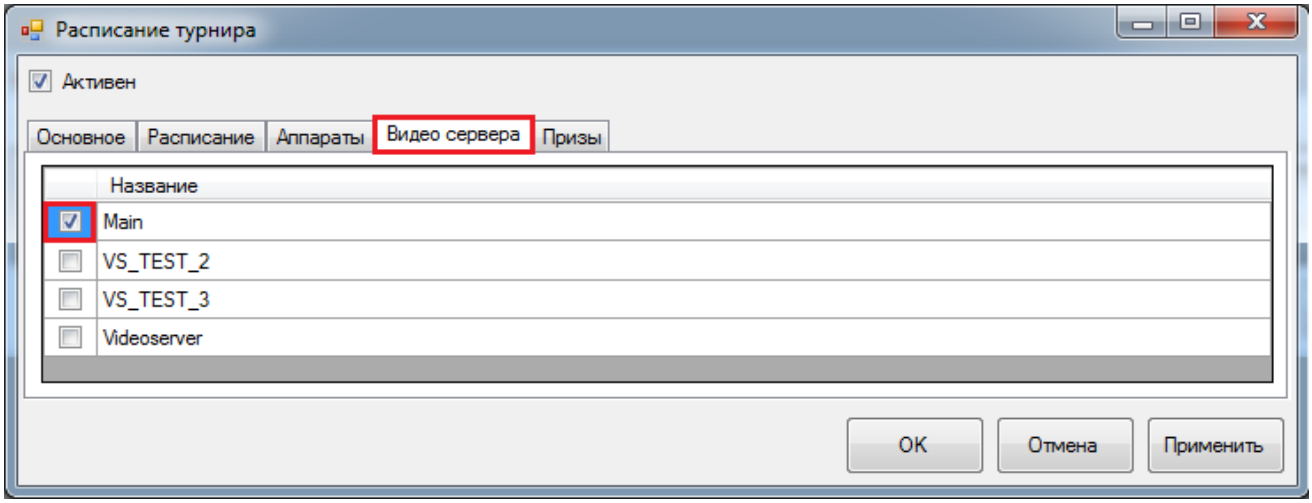
Для удаления времени запуска турнира используется кнопка [-]. После её нажатия происходит удаление выбранной строки. Если требуется временно отменить запуск турнира в какое-либо время, не удаляя его из карты турнира, то нужно просто убрать галочку, расположенную перед ним.



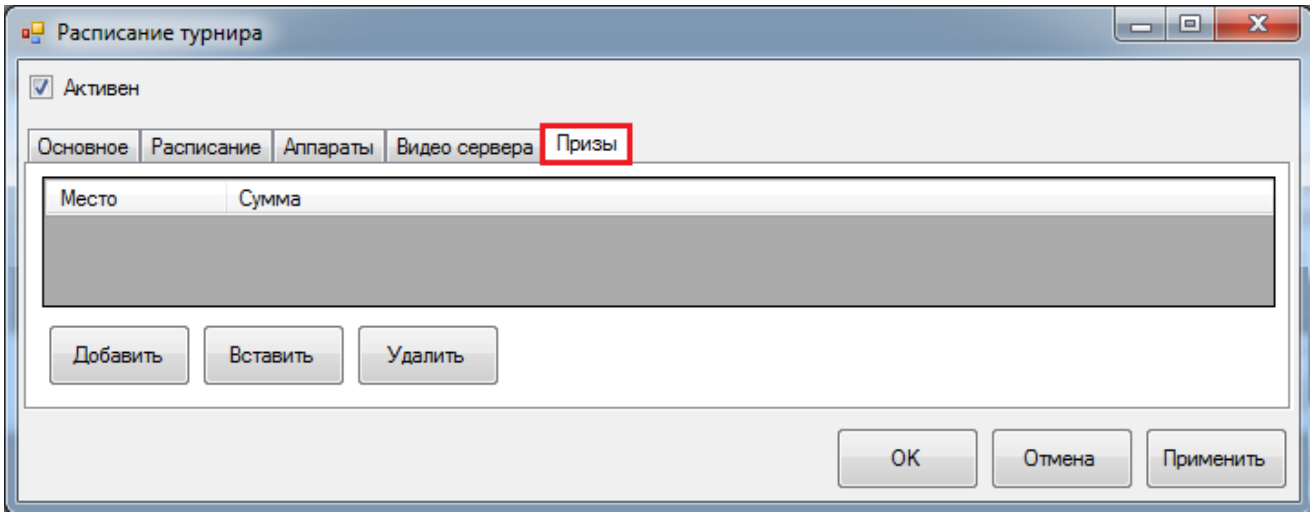
➢ На вкладке **«Аппараты»** необходимо выбрать аппараты (отметить галочкой), которые будут участвовать в турнире.



➢ На вкладке **«Видео сервера»** необходимо выбрать видеосервер (установить галочку), на экранах которого будут отображаться заставки (шаблоны) турнира со списком участников и результатами.



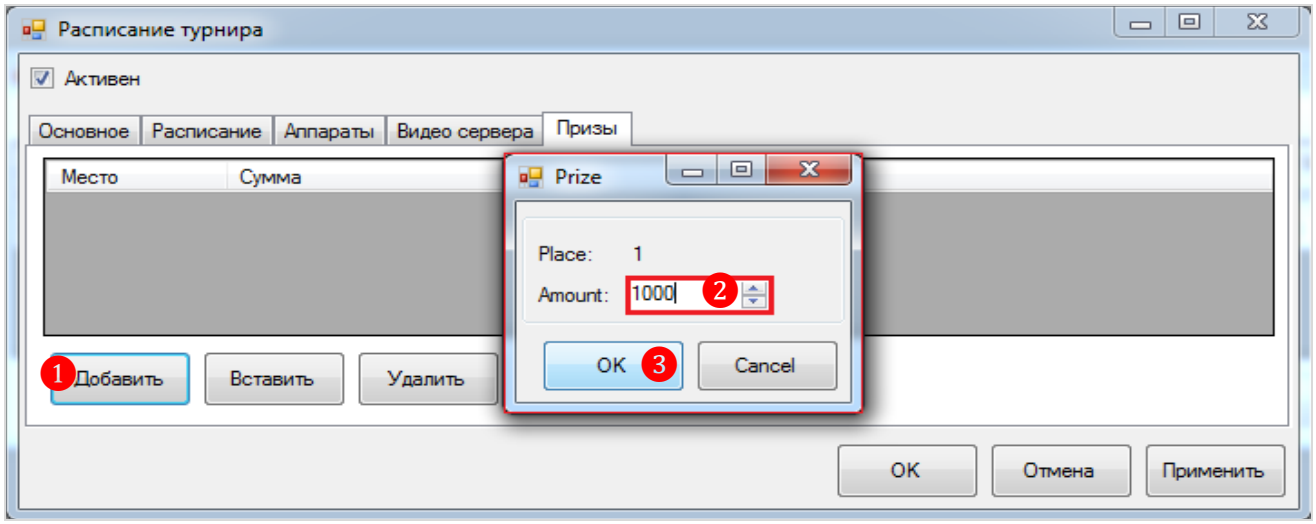
➢ На вкладке **«Призы»** необходимо указать сумму приза для победителя/победителей турнира.



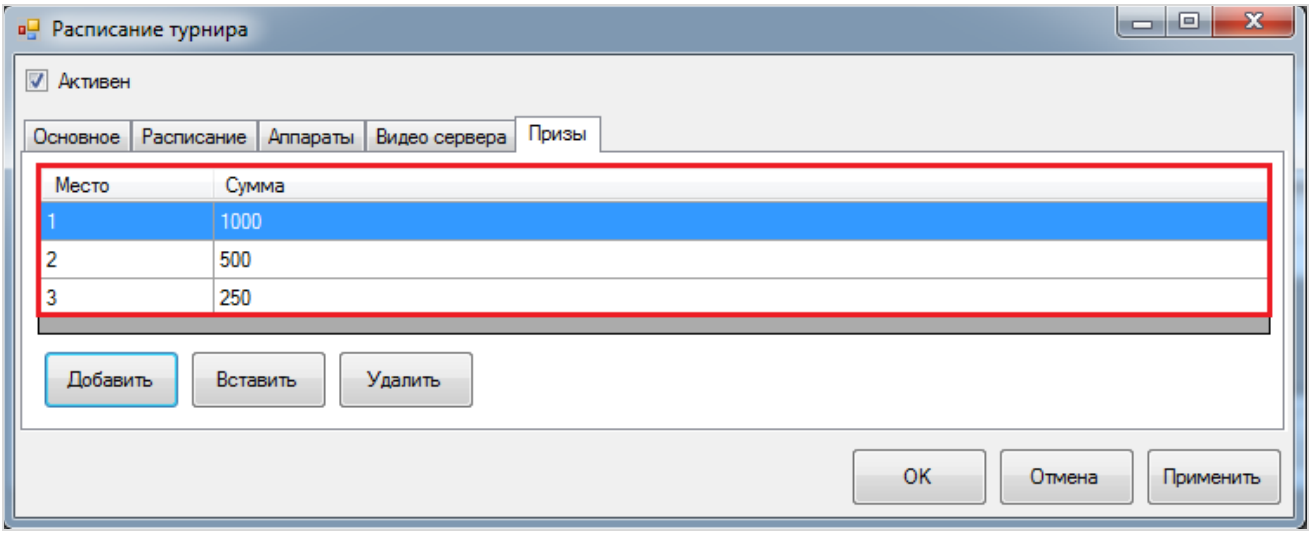
1) Нажмите на кнопку **«Добавить»**, чтобы добавить приз.

2) В открывшейся форме **«Prize»** в поле **«Amount»** введите сумму приза за **1 место** (в валюте клуба).

3) Нажмите **«OK»** для подтверждения.

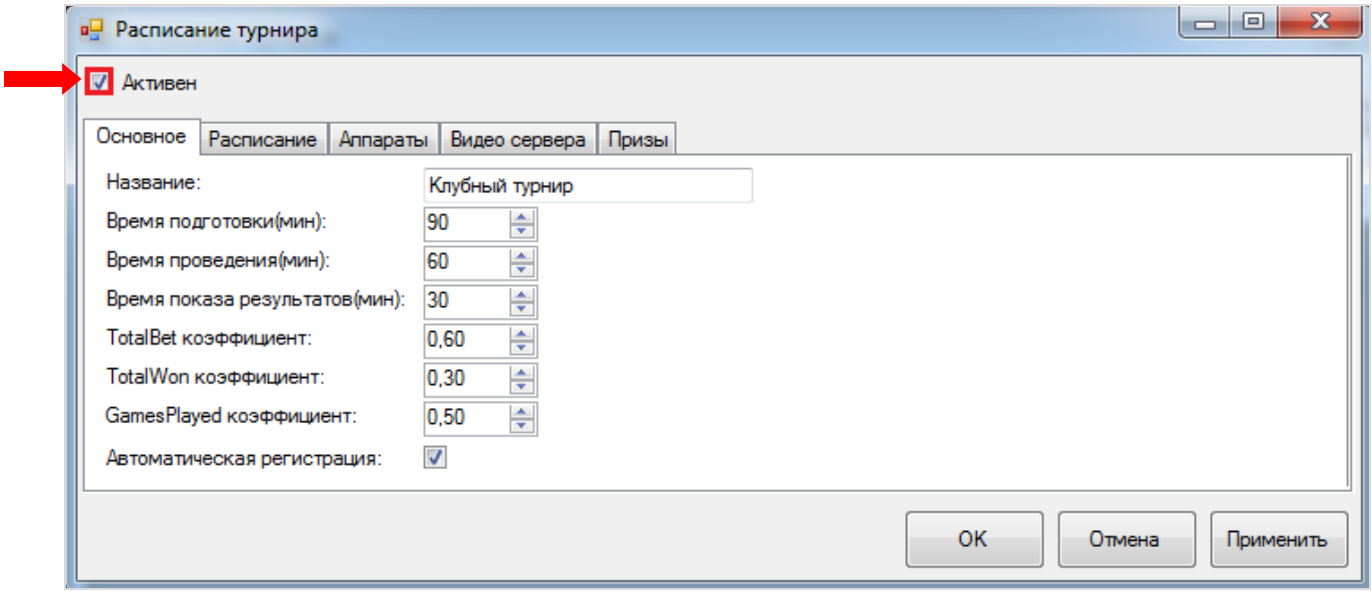


В результате добавленный приз отобразится в таблице. Таким образом можно настроить любое количество призовых мест и призов для турнира.



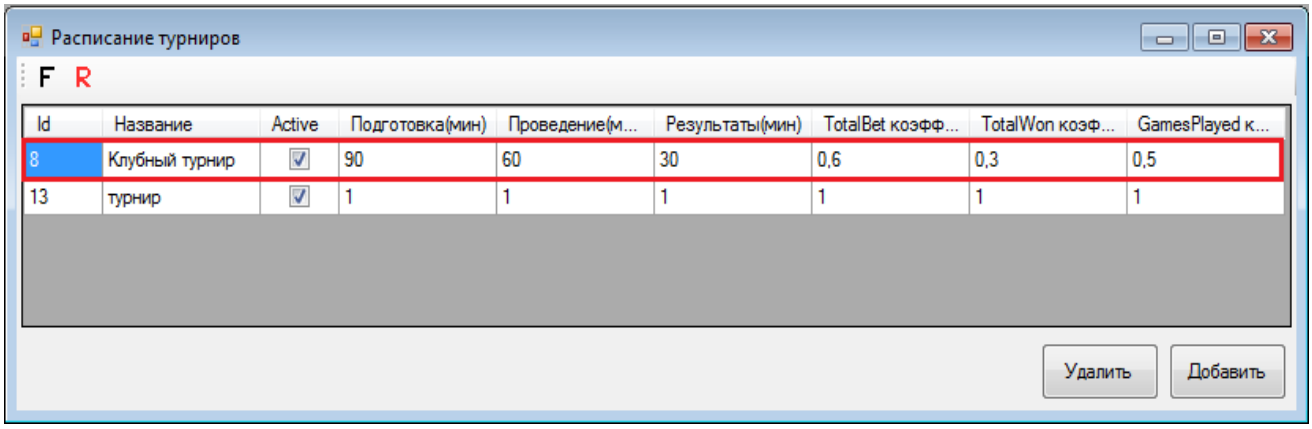
- Если необходимо удалить какой-либо приз, нужно выбрать приз в списке (кликом левой кнопкой мыши) и нажать кнопку **«Удалить»**.
- Если необходимо добавить приз перед каким-либо призом (на строку выше), то нужно выбрать приз в списке (кликом левой кнопкой мыши) и нажать кнопку **«Вставить»**. В открывшейся форме **«Prize»** ввести сумму добавляемого приза и нажать **«OK»**.

4. По умолчанию на карточке расписания турнира включена опция **«Активен»** - это значит, что создаваемое расписание будет активно сразу после его сохранения. Если необходимо отключить расписание турнира, то нужно выключить опцию **«Активен»**, сняв галочку.



5. После настройки всех параметров расписания турнира нажать кнопку **«Применить»** для сохранения или кнопку **«OK»** для сохранения и закрытия формы.

Созданное расписание турнира отобразится в общем списке:



Для создания в системе нового расписания турнира необходимо воспользоваться кнопкой **«Добавить»**.

7.14.2 Мониторинг турнира.

Все турниры, создаваемые и проводимые в системе, включают в себя 3 этапа:

1. **Подготовка.**
2. **Розыгрыш.**
3. **Результаты.**

Рассмотрим этапы турнира подробнее.

➢ **Подготовка** – на данном этапе проводится регистрация игроков, участвующих в турнире.

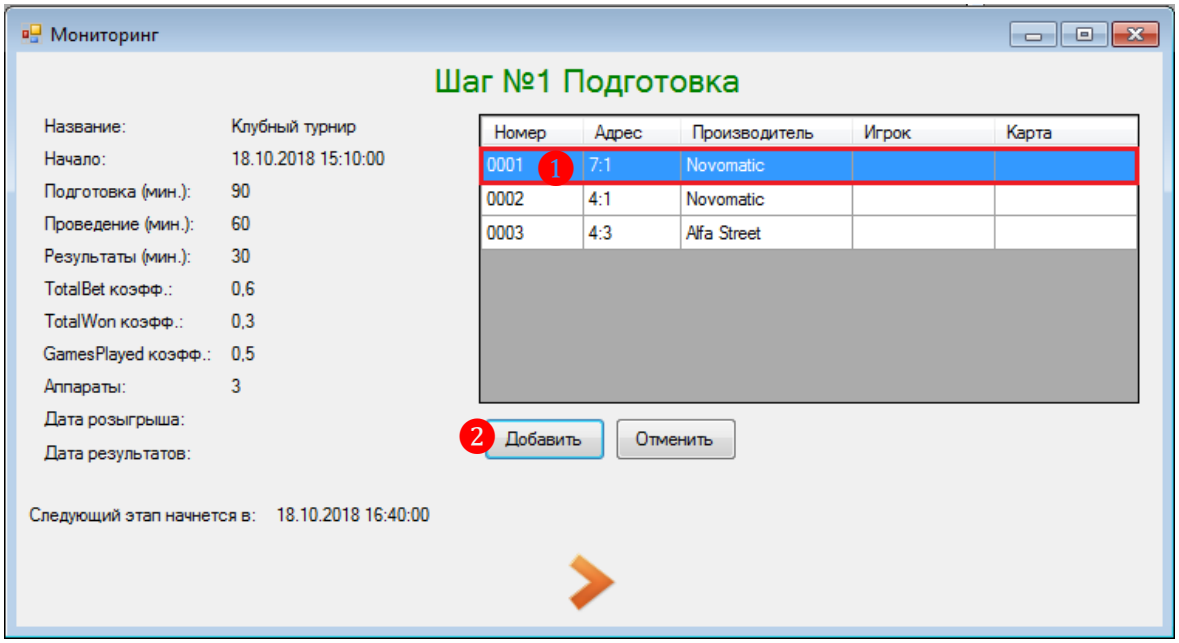
- Если в настройках расписания турнира **включен** режим **Автоматической регистрации**, то, чтобы зарегистрироваться для участия в турнире, игроку необходимо лишь вставить (или приложить) свою персональную бонусную карту в считыватель игрового аппарата во время этапа подготовки к турниру. Также будут автоматически зарегистрированы игроки, персональные карты которых уже находились в считывателе аппарата на момент начала этапа подготовки к турниру.
- Если в настройках расписания турнира режим **Автоматической регистрации отключен**, то регистрация участников турнира осуществляется вручную на форме мониторинга турнира (**Игровые аппараты» → «Турниры» → «Мониторинг»**).

Также на время подготовки на экраны клуба можно выводить заставку (шаблон Slot Tournaments Preparation) с информационным сообщением о предстоящем турнире и таймером с обратным отсчётом времени, оставшимся до начала турнира (подробнее о работе с шаблонами в разделе «Функционал "Редактора шаблонов"»).

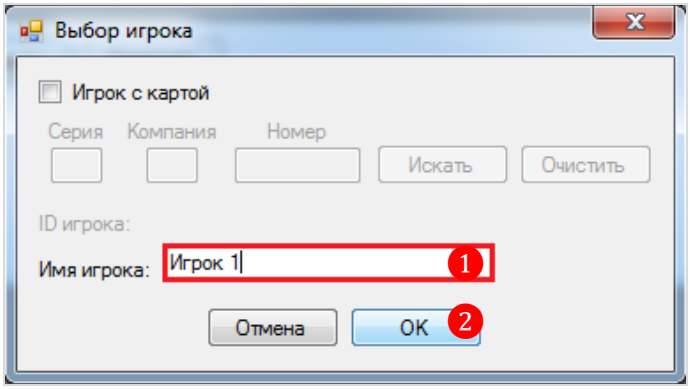
Чтобы зарегистрировать участников турнира вручную, необходимо выполнить следующее:

1. Выбрать в главном меню **«Игровые аппараты» → «Турниры» → «Мониторинг».**

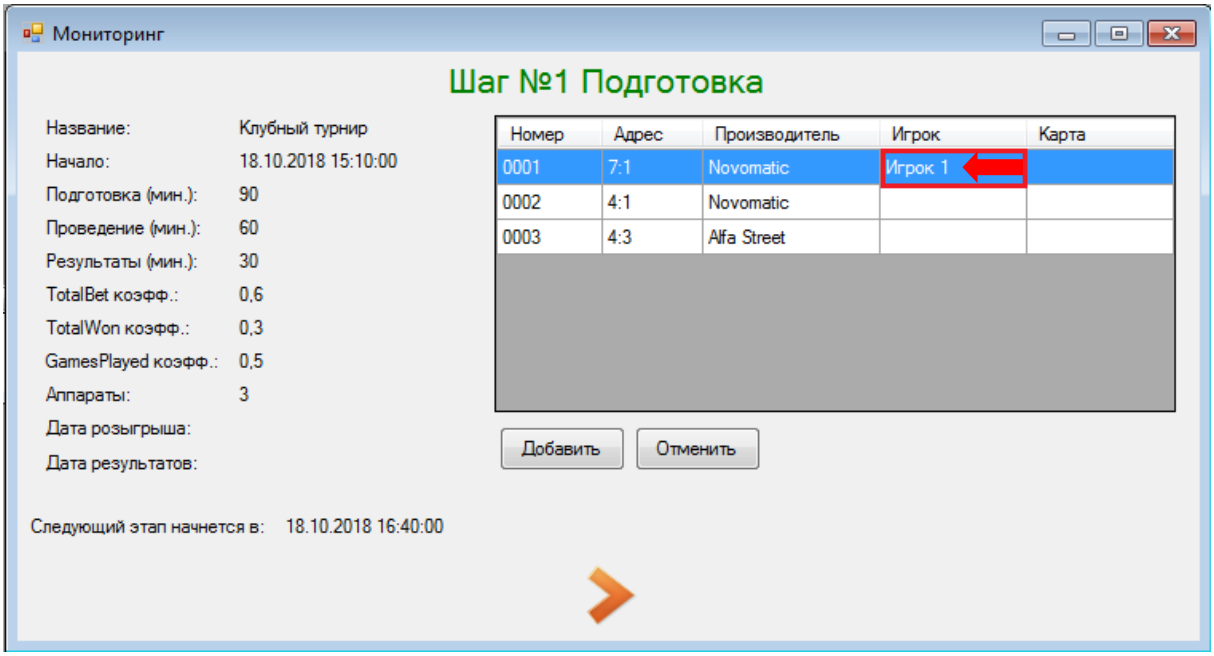
2. В открывшейся форме выбрать игровой аппарат, за которым будет играть участник турнира, и нажать **«Добавить»**.



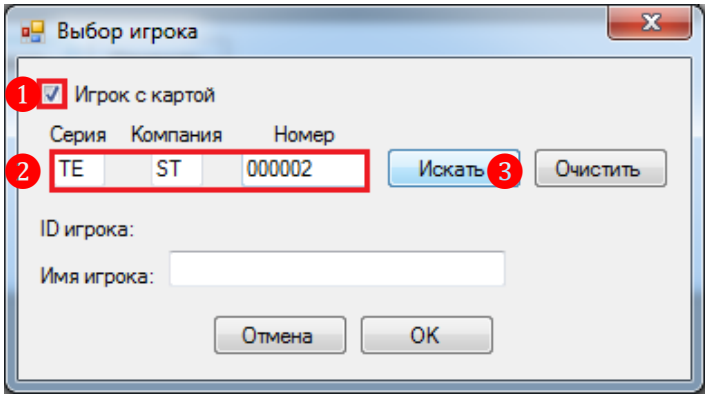
3. Затем в открывшейся форме выбора игрока в поле **«Имя игрока»** ввести имя (логин) игрока и нажать кнопку **«ОК»**.



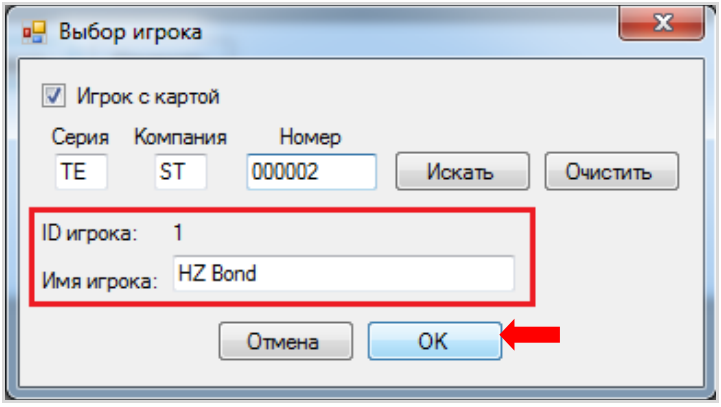
После нажатия кнопки участник турнира будет зарегистрирован, в колонке **«Игрок»** отобразится указанное имя.



Также вы можете зарегистрировать участника турнира по номеру его персональной бонусной карты. Для этого установите галочку **«Игрок с картой»**, введите номер карты игрока и нажмите кнопку **«Искать»**.

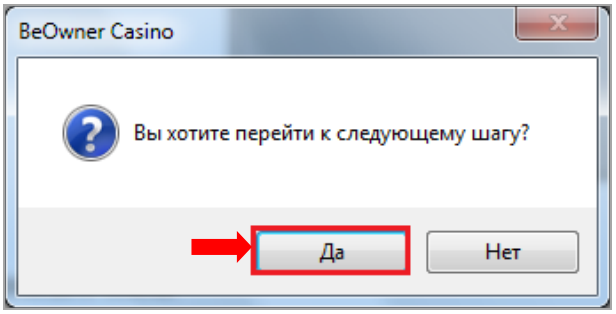


Если игрок с указанным номером бонусной карты будет найден в системе, то на форме отобразится его ID-номер и имя. Для подтверждения регистрации игрока нажмите кнопку **«ОК»**.



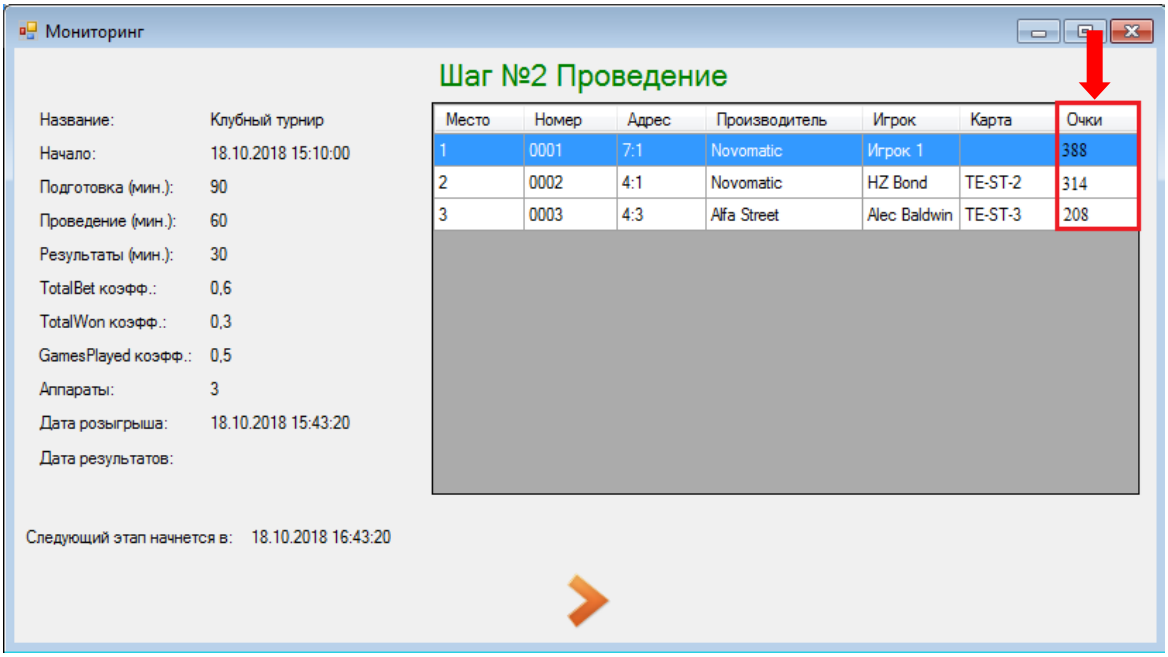
По окончании времени, заданного для этапа подготовки, автоматически стартует следующий этап турнира – розыгрыш.

В случае если все участники уже зарегистрированы, и ждать окончания этапа подготовки нет необходимости, то можно в окне мониторинга нажать кнопку , а затем в появившемся диалоговом окне нажать кнопку **«Да»** для подтверждения перехода к следующему этапу.



➢ **Розыгрыш** – на данном этапе проводится сам турнир, во время которого игроки играют на аппаратах, зарабатывая очки.

Во время проведения турнира в форме мониторинга (**«Игровые аппараты»** → **«Турниры»** → **«Мониторинг»**) появится колонка **«Очки»**, в ячейках которой будут отображаться очки, набираемые игроками.



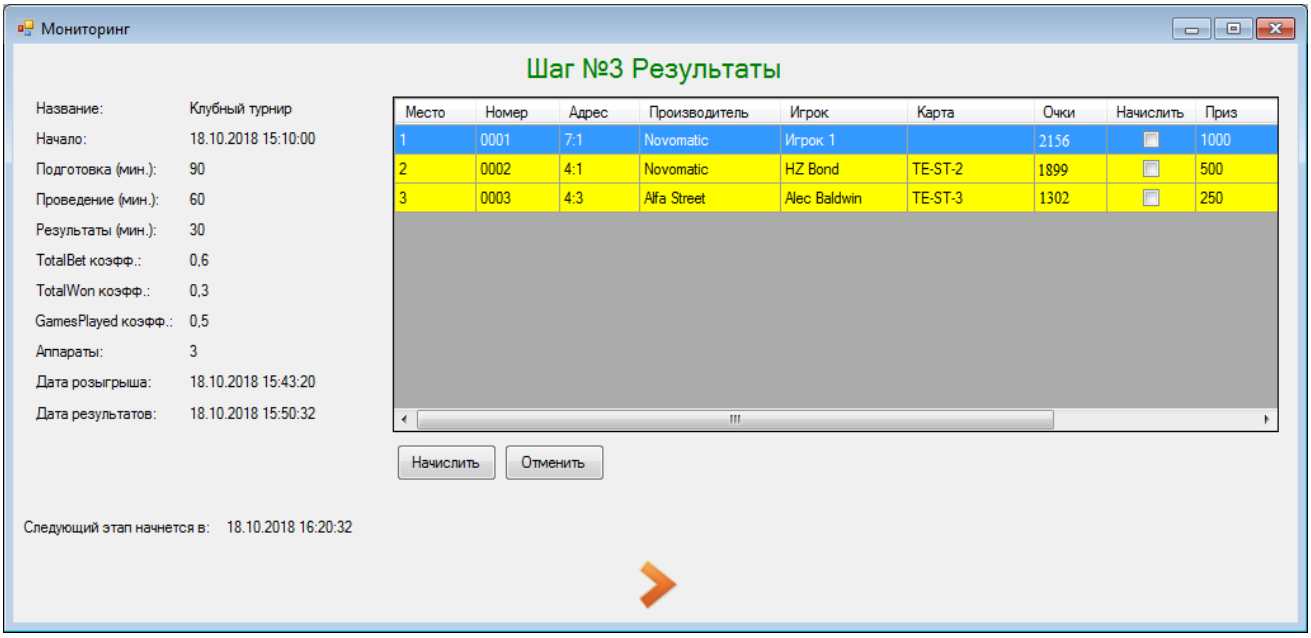
Также во время проведения турнира на экраны клуба можно выводить турнирную таблицу (шаблон Slot Tournaments Holding) с достижениями игроков и таймером с обратным отсчётом времени, оставшимся до окончания турнира (подробнее о работе с шаблонами в разделе «Функционал "Редактора шаблонов"»).

По окончании времени, установленного для розыгрыша, автоматически начнётся следующий этап турнира – результаты.

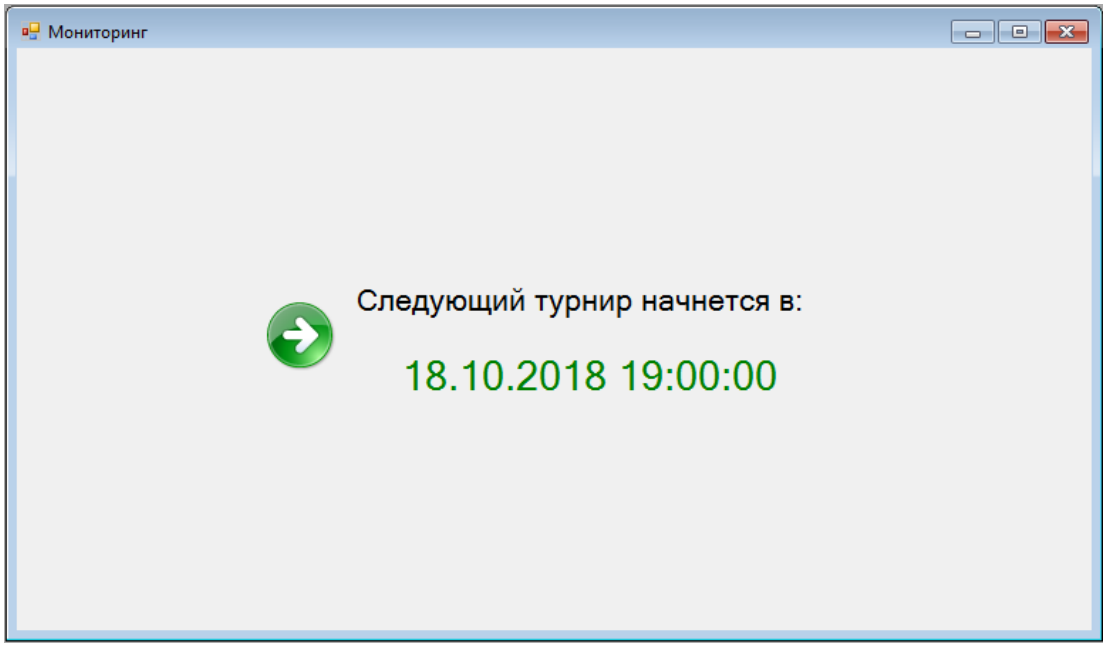
В случае если вы по каким-либо причинам хотите досрочно завершить турнир, то можно в окне мониторинга нажать кнопку , а затем в появившемся диалоговом окне нажать кнопку **«Да»** для подтверждения перехода к следующему этапу.

➢ **Результаты** – на данном этапе осуществляется трансляция на экранах клуба итоговых результатов турнира (шаблон Slot Tournaments Results) (подробнее о работе с шаблонами в разделе «Функционал "Редактора шаблонов"»).

На форме мониторинга в это время будет отображаться список участников турнира с указанием их результатов и заслуженных призов. Здесь же вы можете приступить к начислению призов участникам турнира (подробнее см. в «Начисление призов»).



По окончании времени, установленного для отображения результатов турнира, на форме мониторинга будут отображаться дата и время начала следующего турнира, согласно расписанию.

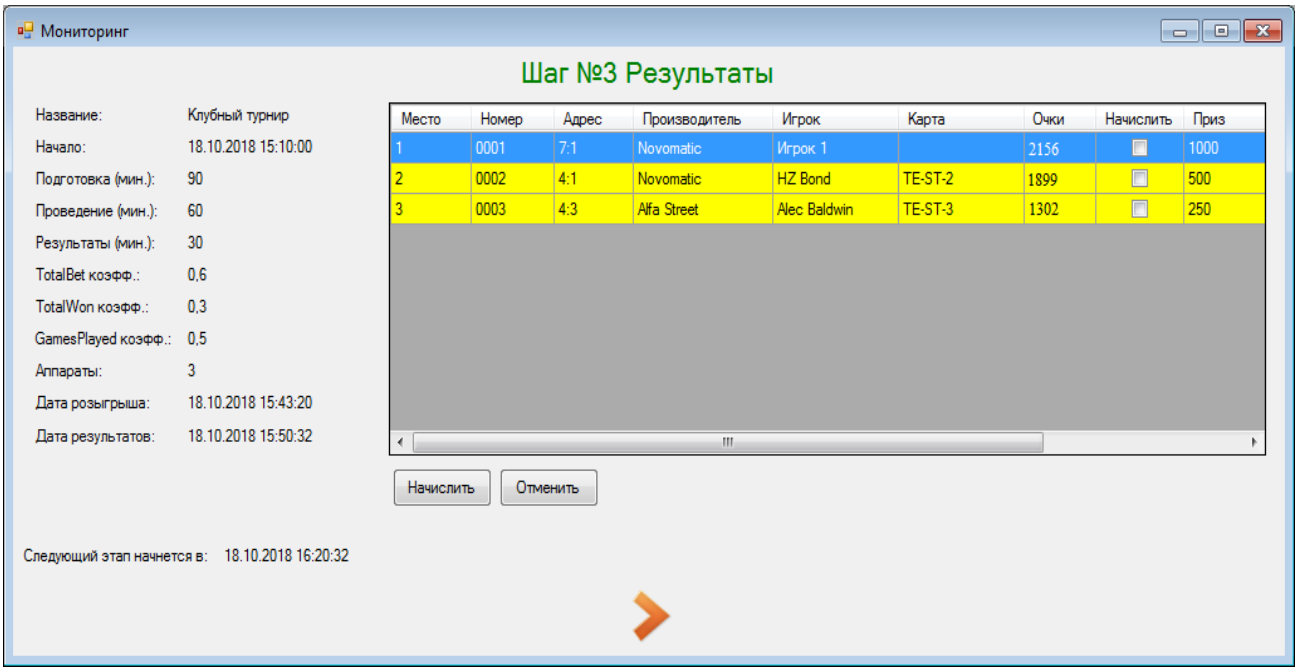


7.14.3 Начисление призов участникам турнира.

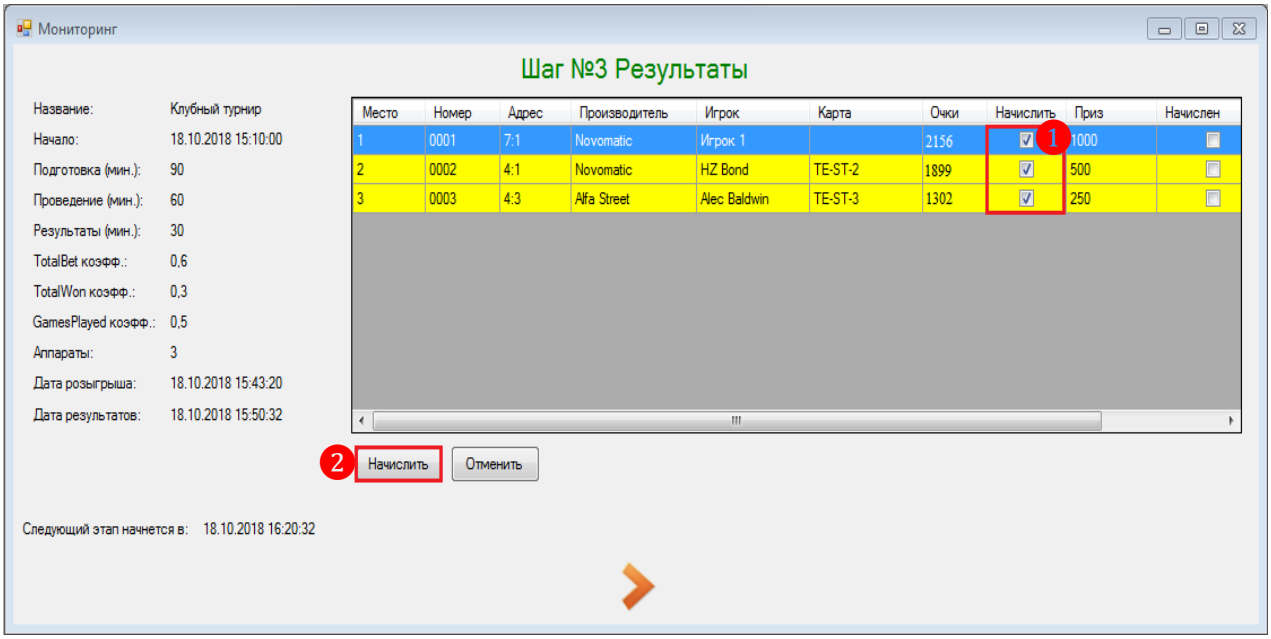
Начисление призовых сумм участникам турнира либо же их отмена осуществляются на форме мониторинга турнира на этапе **отображения результатов турнира**.

Порядок начисления приза:

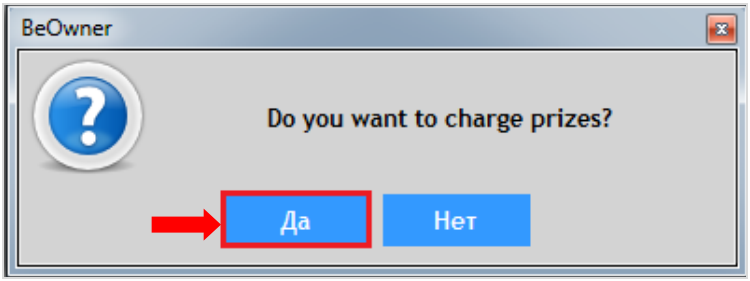
1. Откройте форму мониторинга турнира во время отображения результатов турнира (**«Игровые аппараты» → «Турниры» → «Мониторинг»**). Желтым фоном в списке участников турнира отмечены игроки, которым призы ещё не были начислены.



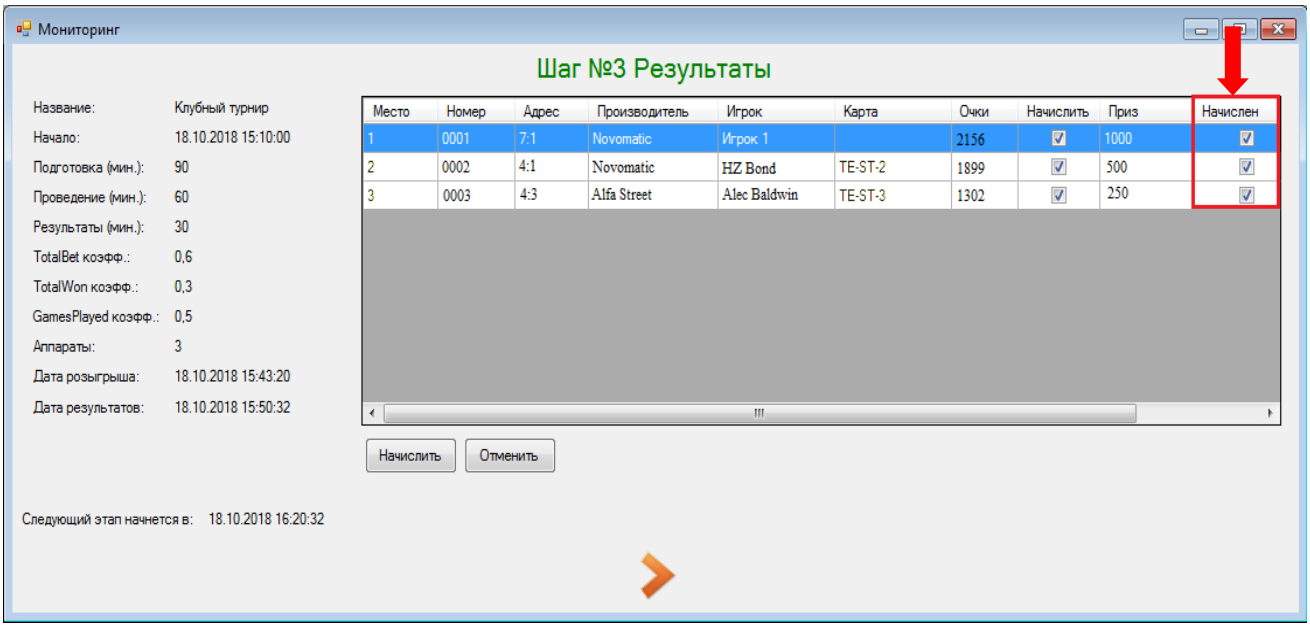
2. В списке участников турнира установите галочку в колонке **«Начислить»** для тех игроков, которым вы хотите начислить заслуженный приз, и нажмите кнопку **«Начислить»**.



3. В появившемся окне нажмите кнопку **«Да»** для подтверждения.



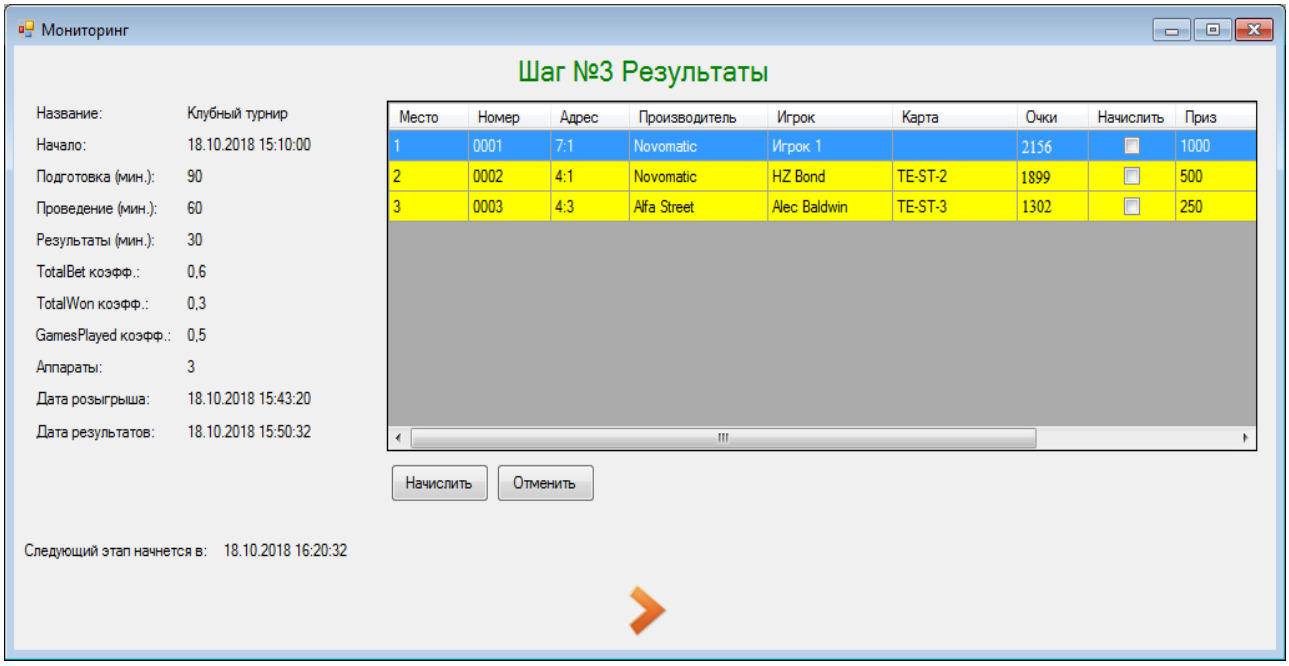
После нажатия кнопки призовые суммы будут начислены на баланс аппаратов, за которыми играли участники турнира. Игроки, которым были начислены призы, будут отмечены галочкой в колонке **«Начислен»**.



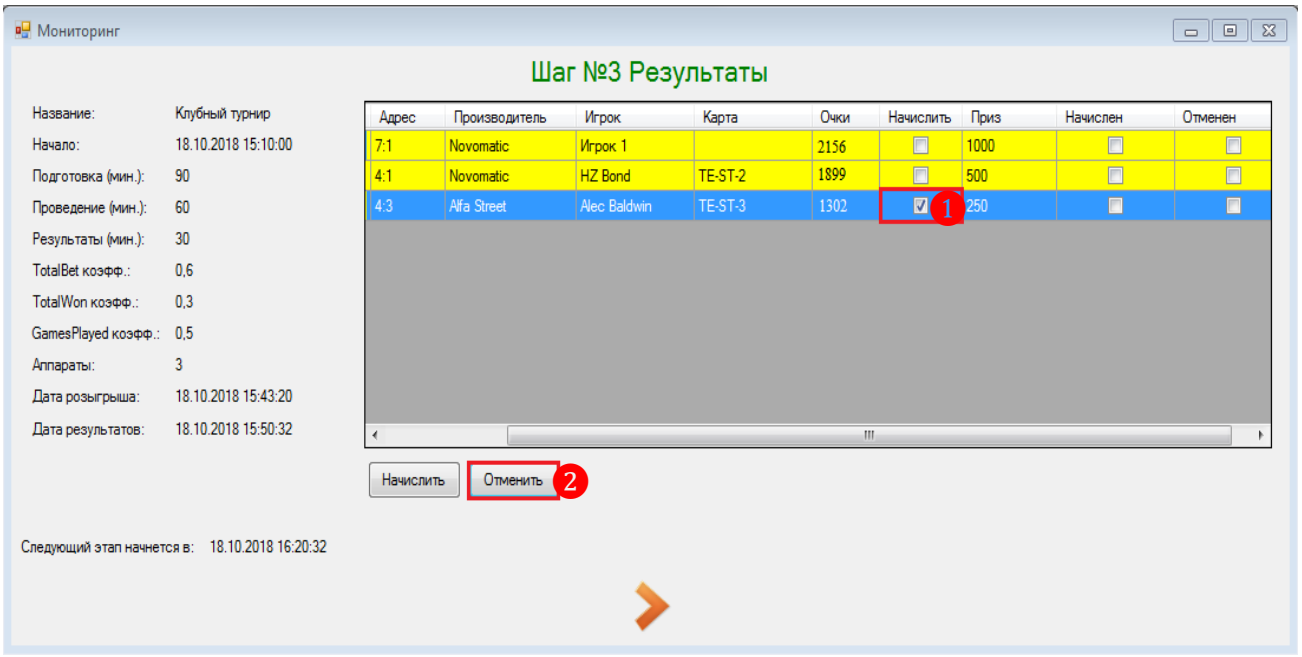
Примечание: *Отменить уже начисленный игроку приз невозможно. Вы можете выполнить отмену только неначисленного приза. Начислить или отменить приз можно только на этапе отображения результатов турнира.*

Порядок отмены приза:

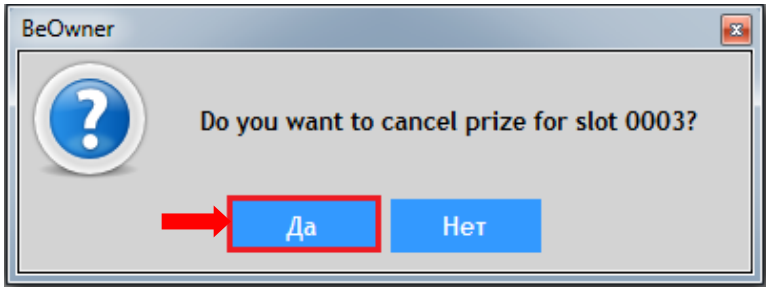
1. Откройте форму мониторинга турнира во время отображения результатов турнира (**«Игровые аппараты» → «Турниры» → «Мониторинг»**). Желтым фоном в списке участников турнира отмечены игроки, которым призы ещё не были начислены.



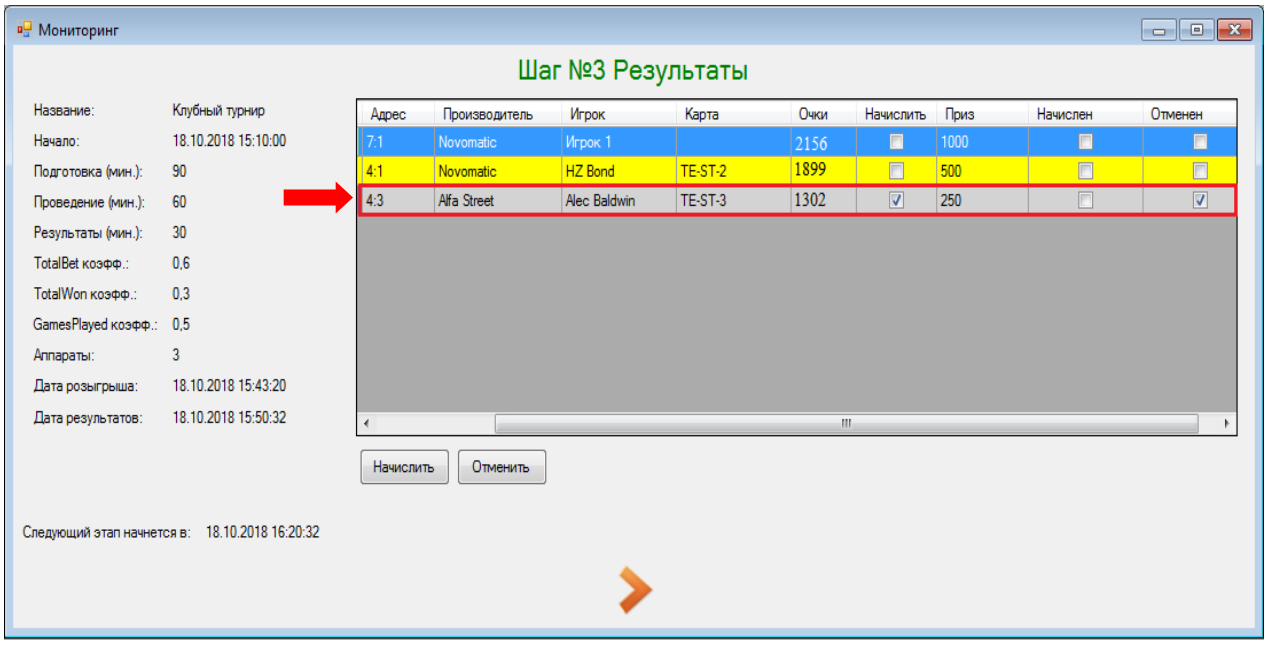
2. В списке участников турнира установите галочку в колонке **«Начислить»** для тех игроков, которым вы не хотите начислять приз, и нажмите кнопку **«Отменить»**.



3. В появившемся окне нажмите кнопку **«Да»** для подтверждения.



После нажатия кнопки начисление приза будет отменено. Игроки, которым были отменены призы, будут отмечены в списке серым фоном и галочкой в колонке **«Отменен»**.

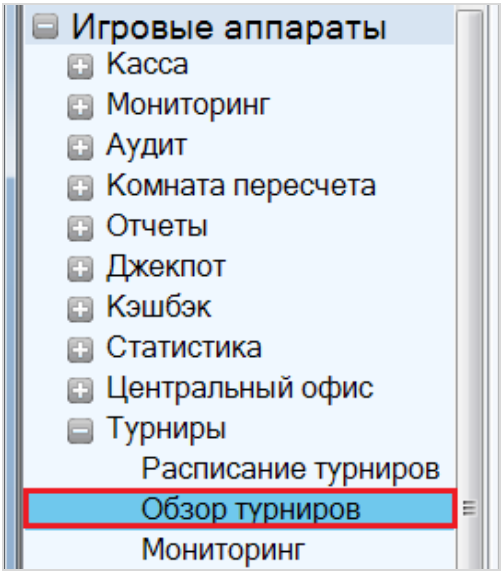


Если все необходимые начисления призов участникам турнира выполнены, то вы можете досрочно завершить этап отображения результатов турнира, нажав кнопку , а затем в появившемся диалоговом окне нажать кнопку **«Да»** для подтверждения.

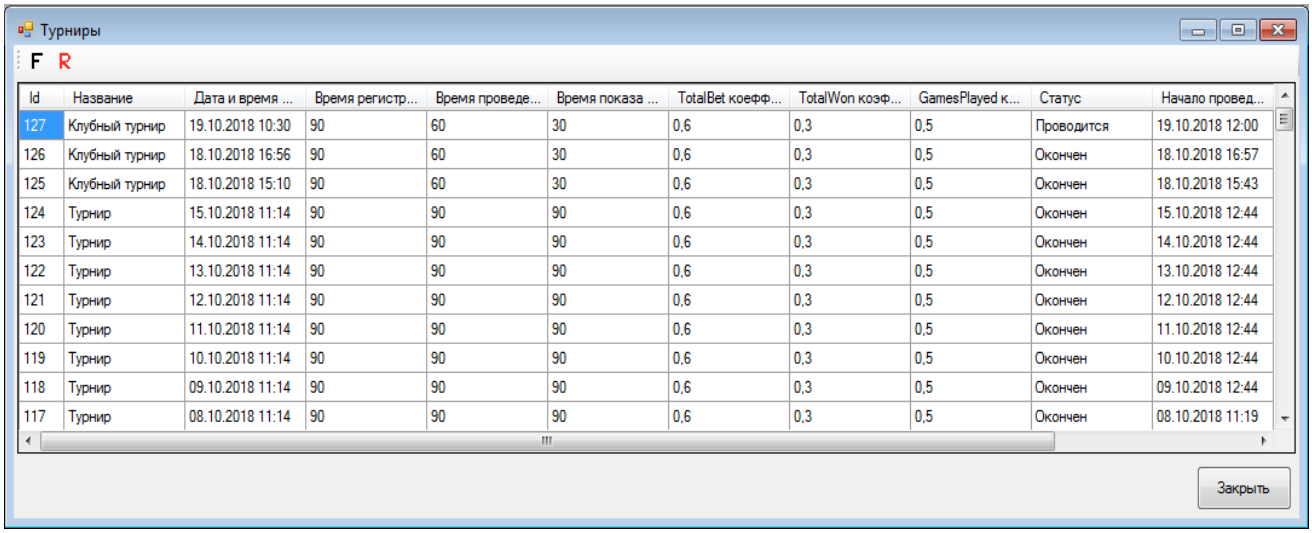
История и результаты всех турниров доступны для просмотра в обзорной форме турниров (**«Игровые аппараты» → «Турниры» → «Обзор турниров»**).

7.14.4 Просмотр истории турниров.

Для просмотра истории и результатов всех турниров выберите в главном меню системы **«Игровые аппараты» → «Турниры» → «Обзор турниров»**.

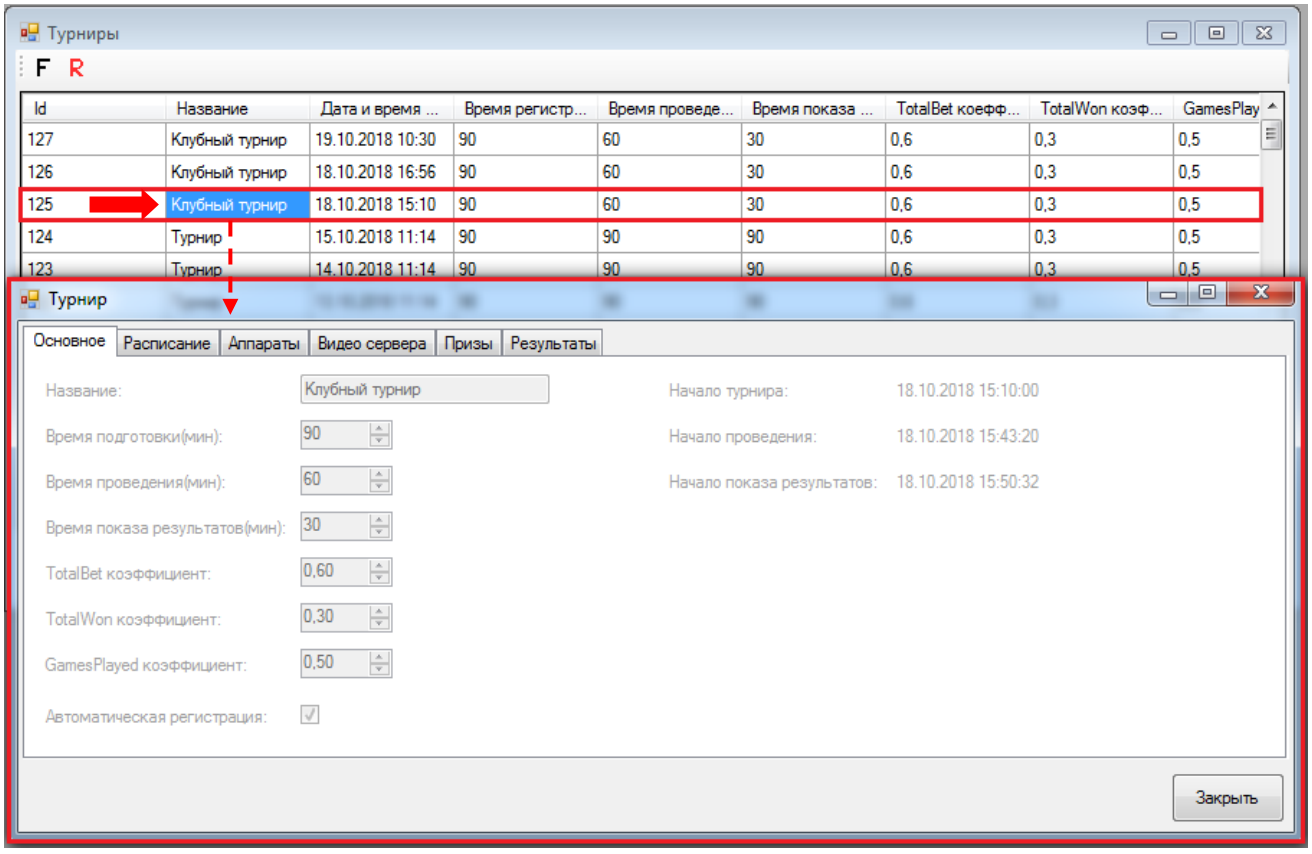


Откроется форма **«Турниры»**, в которой отобразится список всех завершившихся турниров. Если в настоящее время в клубе есть активный турнир, то он будет отображаться в самом верху списка со статусом **Обратный отсчёт**, **Проводится** или **Подведение итогов**.



Колонки	Описание
Id	Порядковый номер турнира
Название	Название турнира
Дата и время начала	Дата и время запуска турнира (этап Подготовка)
Время регистрации	Время для регистрации участников турнира (мин.)
Время проведения	Длительность турнира (мин.)
Время показа результатов	Время показа результатов турнира (мин.)
TotalBet коэффициент	Множитель для значений счётчика **TotalBet** (ставки) при подсчёте очков
TotalWon коэффициент	Множитель для значений счётчика **TotalWon** (выигрыши) при подсчёте очков
GamesPlayed коэффициент	Множитель для значений счётчика **GamesPlayed** (сыгранные игры) при подсчёте очков
Статус	Текущее состояние турнира: • ***Обратный отсчёт*** *(этап Подготовка)* • ***Проводится*** *(этап Розыгрыш)* • ***Подведение итогов*** *(этап Результаты)* • ***Закончен***
Начало проведения	Дата и время начала проведения турнира (этап Розыгрыш)
Начало результатов	Дата и время начала отображения результатов турнира (этап Результаты)
Автоматическая регистрация	☑ - Автоматическая регистрация участников турнира **включена**. ☐ - Автоматическая регистрация участников турнира **выключена**.

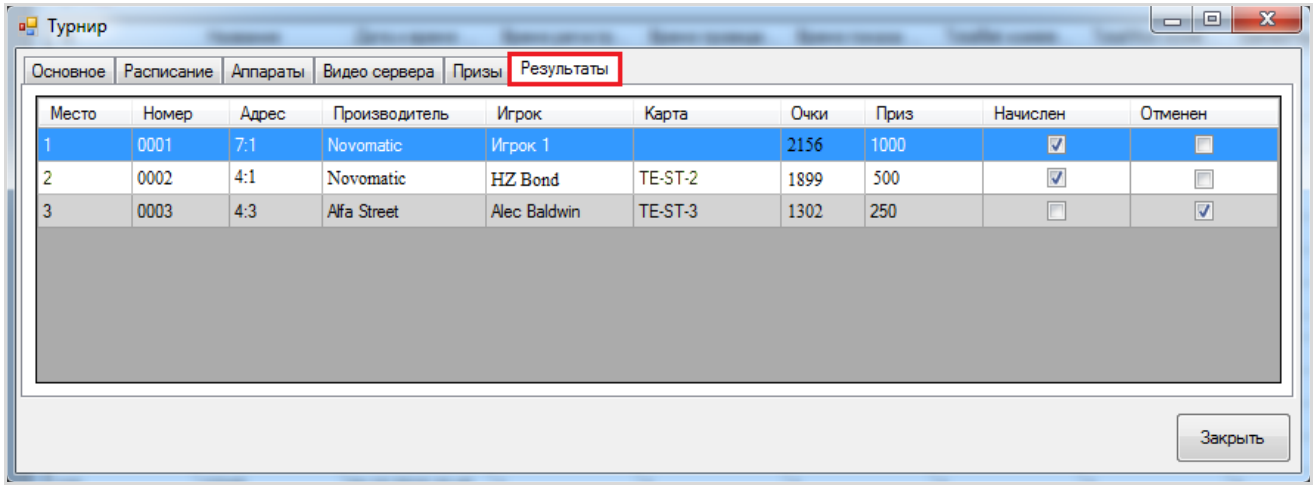
Для просмотра детальной информации и результатов какого-либо турнира, необходимо дважды кликнуть левой кнопкой мыши по строке выбранного турнира.



В открывшейся карточке турнира на соответствующих вкладках отображаются основные параметры турнира, настройки расписания и прочее:

- **Основное** – основные параметры турнира.
- **Расписание** – настройки расписания турнира.
- **Аппараты** – аппараты, которые участвовали в турнире.
- **Видео сервера** – видео сервера, на экранах которых отображаются заставки турнира.
- **Призы** – список призовых мест и суммы призов.

На вкладке **«Результаты»** отображаются итоги турнира:



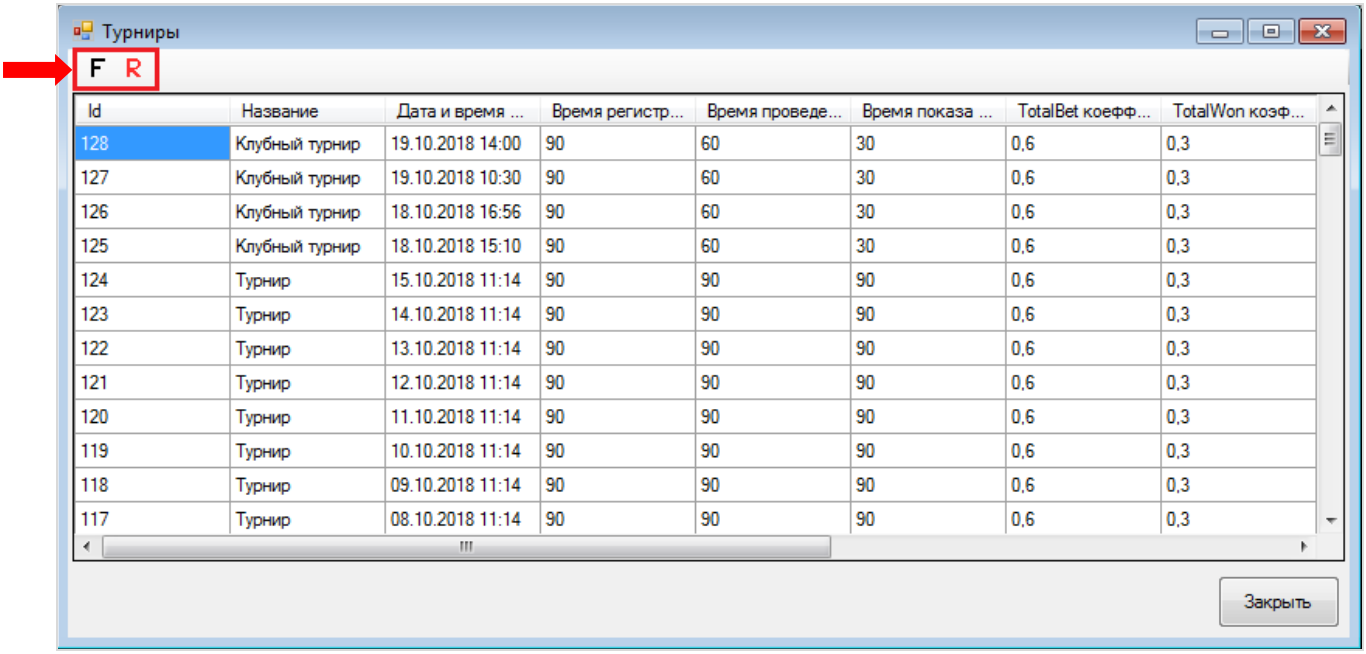
– это значит, что данный приз турнира был начислен указанному игроку.
– это значит, что данный приз турнира не был начислен.
– это значит, что данный приз турнира был отменён.

Колонки	Описание
Место	Порядковый номер призового места турнира

Номер	Номер игрового аппарата
Адрес	Адрес игрового аппарата
Производитель	Название производителя игрового аппарата
Игрок	Имя игрока – участника турнира, занявшего указанное призовое место
Карта	Номер персональной бонусной карты игрока
Очки	Количество очков, набранных игроком во время турнира
Приз	Сумма приза, заработанная игроком (в валюте клуба)
Начислен	☑ - Приз начислен игроку ☐ - Приз не был начислен игроку
Отменен	☑ - Приз отменен ☐ - Приз не был отменен

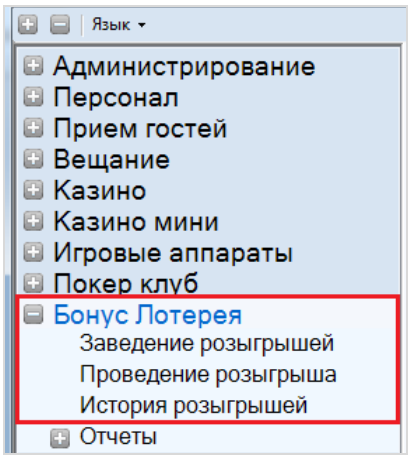
Для закрытия карточки турнира и возврата в обзорную форму нажмите кнопку **«Закрыть»**.

Обращаем внимание, что в обзорной форме турниров действует стандартная система поиска и фильтрации данных.



7.15 Бонус Лотерея.

В разделе меню **«Бонус Лотерея»** осуществляется создание и проведение розыгрышей среди игроков клуба.



Суть розыгрыша заключается в том, что в течение установленного периода игроки, посещая клуб и играя на игровых аппаратах, зарабатывают бонусы. По окончании этого периода игроки, набравшие необходимое количество бонусов, участвуют в лотерее с возможностью выиграть денежный либо материальный приз. Розыгрыш лотереи обычно сопровождается вытаскиванием билетов или шаров из лототрона, таким образом, определяется победитель или победители.

В системе «SlotLogic» можно создавать и проводить два типа розыгрыша:

- **Управляемый** – розыгрыш с возможностью ручного отсева участников.
- **Неуправляемый** – розыгрыш с автоматической генерацией победителя.

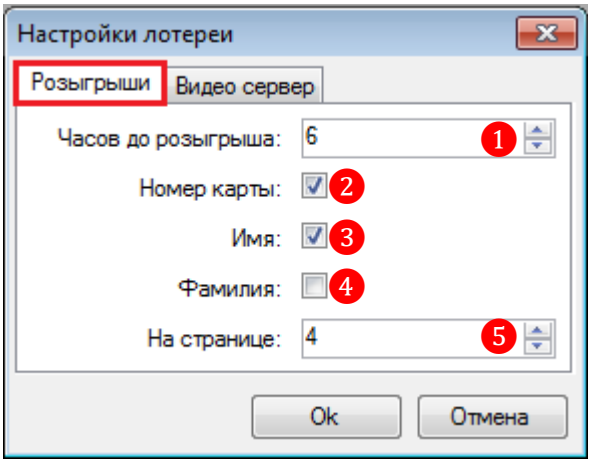
Розыгрыши можно проводить с любой периодичностью: разово, ежедневно, ежемесячно или ежегодно. Кроме этого можно проводить розыгрыши как в рамках одного клуба, так и в сети клубов.

Также в системе предусмотрен просмотр результатов прошедших розыгрышей и достижений игроков. При необходимости можно формировать, выгружать и печатать отчёты.

7.15.1 Настройки системы Бонус Лотерея.

Перед тем, как приступить к созданию и проведению розыгрышей, необходимо выполнить некоторые настройки в системе. Для этого откройте форму **«Настройки лотереи»** («Настройки» → «Лотерея» → «Настройки») и установите необходимые параметры.

1. На вкладке **«Розыгрыши»**:



1) **Часов до розыгрыша** – укажите количество часов до проведения розыгрыша, за которое его можно выбрать в списке для проведения.

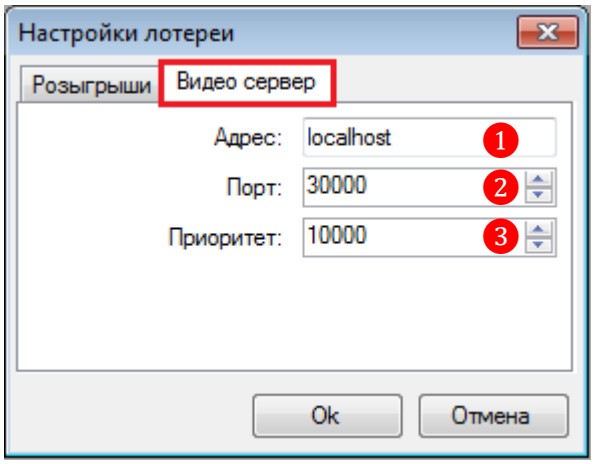
2) **Номер карты** – установите галочку, чтобы разрешить отображать номер карты участника розыгрыша на видео сервере.

3) **Имя** – установите галочку, чтобы разрешить отображать имя участника розыгрыша на видео сервере.

4) **Фамилия** – установите галочку, чтобы разрешить отображать фамилию участника розыгрыша на видео сервере.

5) **На странице** – укажите количество игроков в списке для показа на одной странице (от **1**, зависит от настроек шаблона розыгрыша для видео сервера).

2. На вкладке **«Видео сервер»**:



1) **Адрес** – укажите адрес видео сервера.

2) **Порт** – укажите порт видео сервера (обычно 30000).

3) **Приоритет** – установите приоритет проигрывания шаблонов розыгрыша на видео сервере (обычно 1000).

3. Нажмите кнопку **«Ok»** для сохранения настроек.

По правилам розыгрыша участвовать в лотерее могут только игроки, набравшие определённое количество бонусов. Для клубов с игровыми аппаратами в системе «SlotLogic» доступны два способа получения бонусов:

- **Бонусы, начисляются игроку вручную** (регистрационная карточка игрока, вкладка «Карта»).
- **Бонусы, конвертируются из заработанных игроком PTS**.

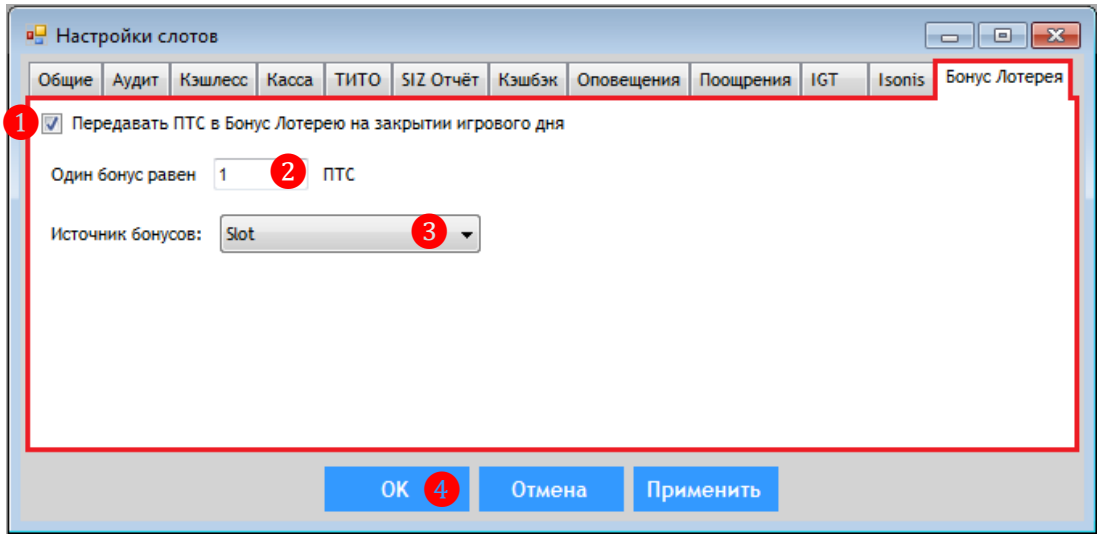
Чтобы включить конвертацию очков PTS в бонусы, откройте форму **«Настройки слотов»** («Настройки» → «Игровые аппараты» → «Настройки») и на вкладке **«Бонус Лотерея»** выполните следующее:

1. Установите галочку в строке **«Передавать ПТС в Бонус Лотерею на закрытии игрового дня»**. Таким образом, при закрытии в системе игрового дня все заработанные в текущем игровом дне PTS игроков будут автоматически конвертироваться в бонусы.

2. В поле **«Один бонус равен ….. ПТС»** введите стоимость **1 (одного)** бонуса в очках PTS для обмена.

3. Выберите источник бонусов после конвертации (для клуба с игровыми аппаратами обычно **Slot**).

4. Нажмите **«Ok»**, чтобы сохранить настройки.

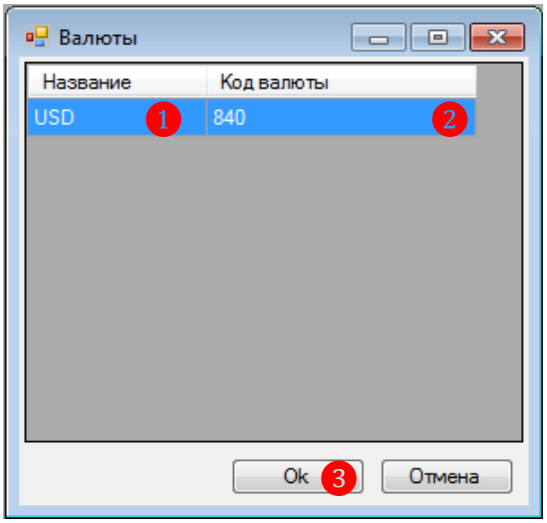


Также в системе необходимо завести типы валют для настройки призов в розыгрышах. Для этого откройте форму **«Валюты»** («Настройки» → «Лотерея» → «Валюты») и выполните следующее:

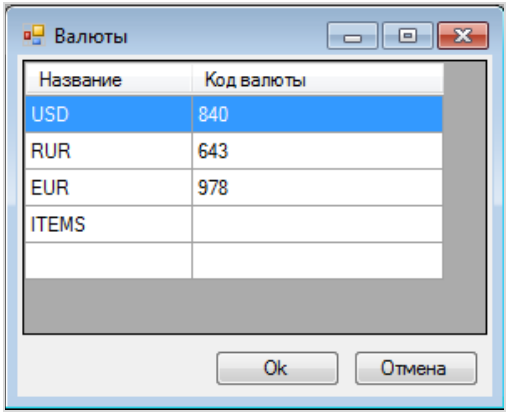
1. В поле **«Название»** введите краткое наименование валюты. Для материальных призов (не денежных) в поле названия валюты можно ввести, например, **Items** (предметы).

2. Напротив названия валюты в поле **«Код валюты»** введите код валюты в соответствии с международным стандартом ISO 4217 (не обязательно).

3. Нажмите **«Ok»**, чтобы сохранить настройки.

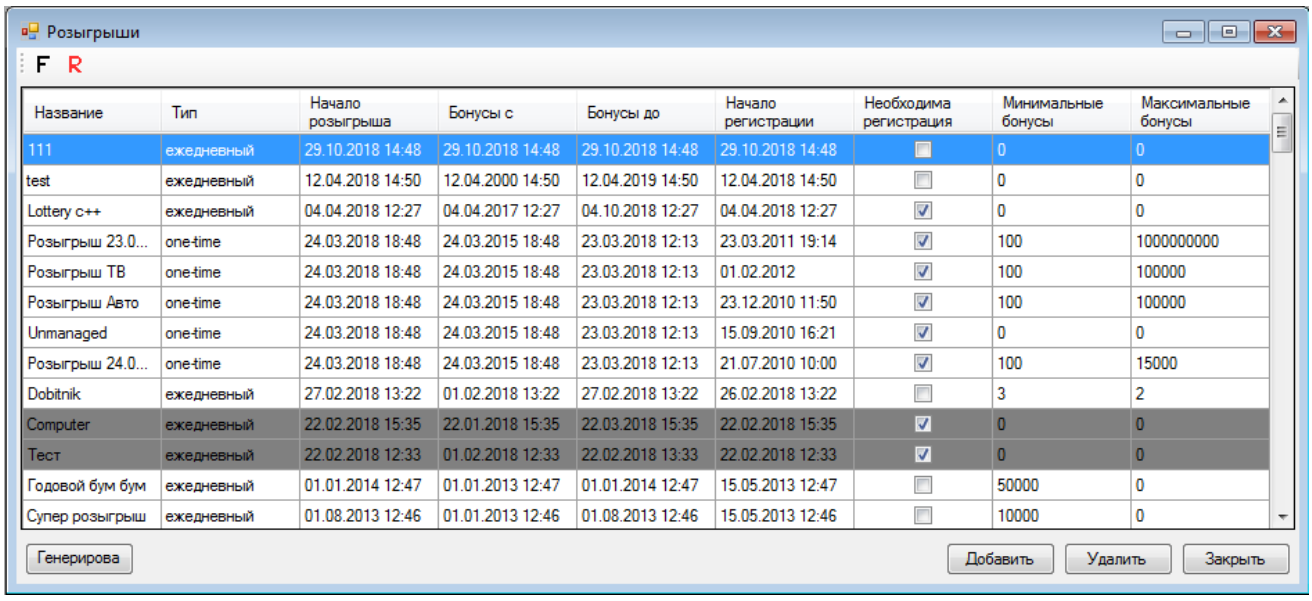


Таким образом вы можете завести в системе любое количество валют, в которых планируете выдавать призы победителям розыгрышей. Данная настройка носит только информативный характер и не влияет на выплату призов.



7.15.2 Создание розыгрышей Бонус Лотерея.

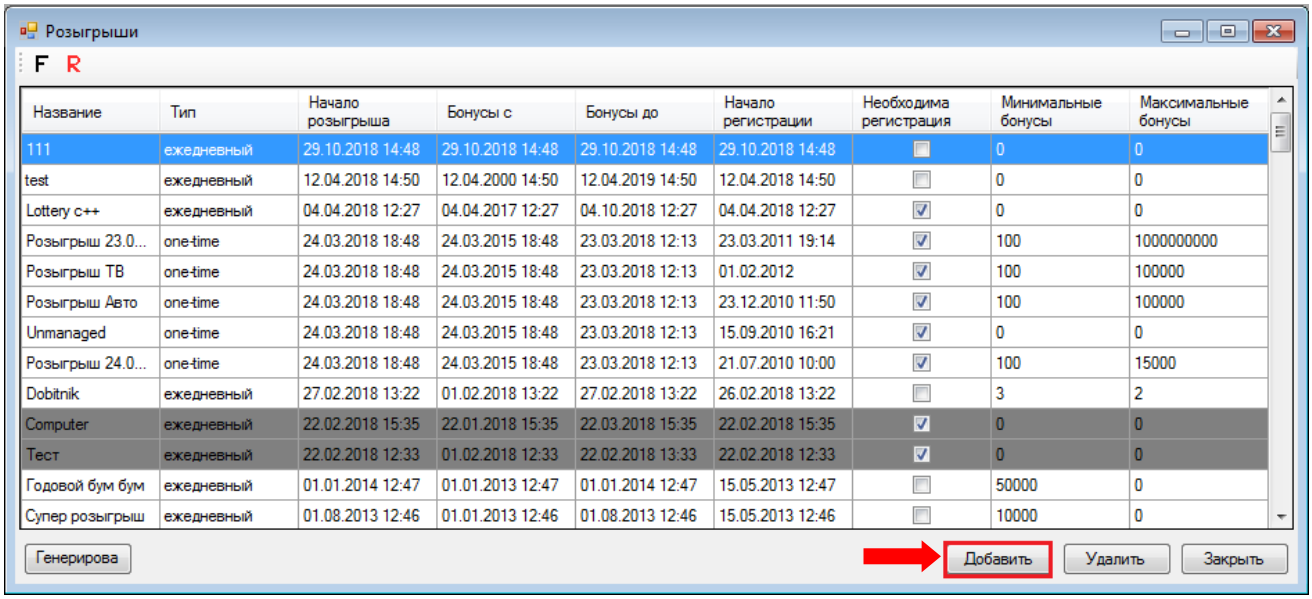
Чтобы создать в системе новый розыгрыш, необходимо в главном меню системы выбрать **«Бонус Лотерея» → «Заведение розыгрышей»**. В результате откроется обзорная форма розыгрышей, в которой можно создавать, удалять, редактировать или генерировать (копировать) розыгрыши.



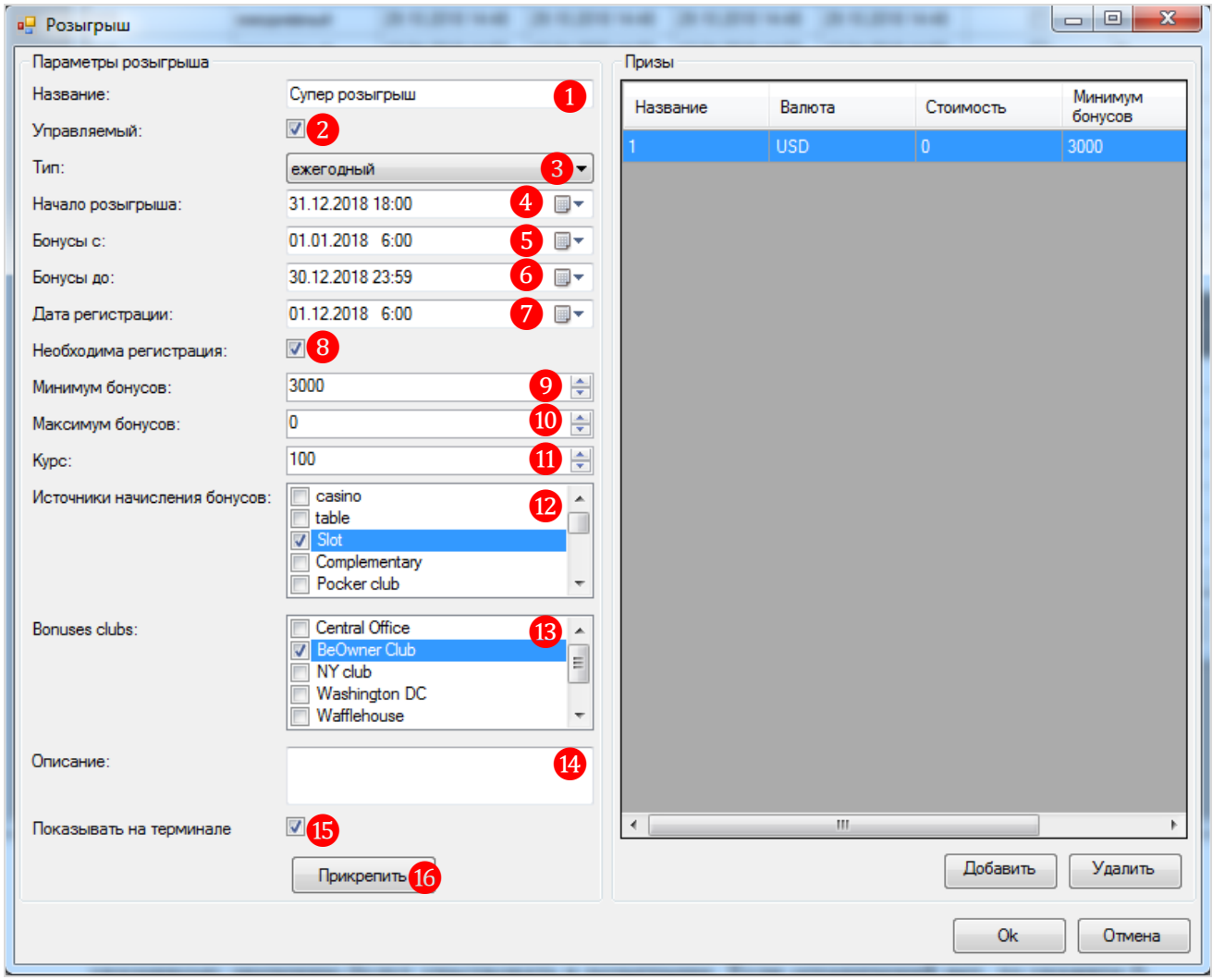
В списке розыгрышей серым фоном подсвечиваются уже завершенные розыгрыши, которые нельзя удалить или отредактировать.

Порядок действий при создании нового розыгрыша:

6. В форме **«Розыгрыши»** нажмите кнопку **«Добавить»**, расположенную в правом нижнем углу.



7. Далее откроется форма настроек розыгрыша:



1) **Название** - введите любое удобное название для розыгрыша.

2) **Управляемый** - при необходимости установите галочку.

- Если галочка **установлена**, будет создан розыгрыш **с возможностью ручного отсева участников.**
- Если галочка **снята**, будет создан розыгрыш **с автоматической генерацией победителя.**

3) **Тип** - выберите один из вариантов, заведенных в системе типов розыгрышей (настройка информативного характера).

4) **Начало розыгрыша** - выберите дату и время начала розыгрыша.

5) **Бонусы с** - в розыгрыше будут учитываться бонусы, начисленные после указанной даты.

6) **Бонусы до** - в розыгрыше будут учитываться бонусы, начисленные до указанной даты.

7) **Дата регистрации** – выберите дату начала регистрации на розыгрыш.

- Если галочка **«Необходима регистрация»** установлена, то, начиная с указанной даты, игроки могут зарегистрироваться на розыгрыш на ресепшене или стойке регистрации.
- Если галочка **«Необходима регистрация»** снята, то в розыгрыше будут автоматически участвовать все игроки, которым были начислены бонусы после указанной даты.

8) **Необходима регистрация** - при необходимости установите галочку. Опция определяет, требуется ли игрокам регистрация на розыгрыш, либо она будет автоматической.

9) Минимум бонусов - в розыгрыше будут участвовать игроки с количеством бонусов большим или равным указанному значению. Если ограничений нет, то укажите **0**.

10) Максимум бонусов - в розыгрыше будут участвовать игроки с количеством бонусов меньшим или равным указанному значению. Если ограничений нет, то укажите **0**.

11) Курс (только для управляемого розыгрыша) – при необходимости укажите курс конвертации бонусов игрока в билеты/купоны для розыгрыша.

12) Источники начисления бонусов - выберите источники начисления бонусов, которые будут учитываться в розыгрыше, установив галочки. Для клуба с игровыми аппаратами следует выбирать **Slot**.

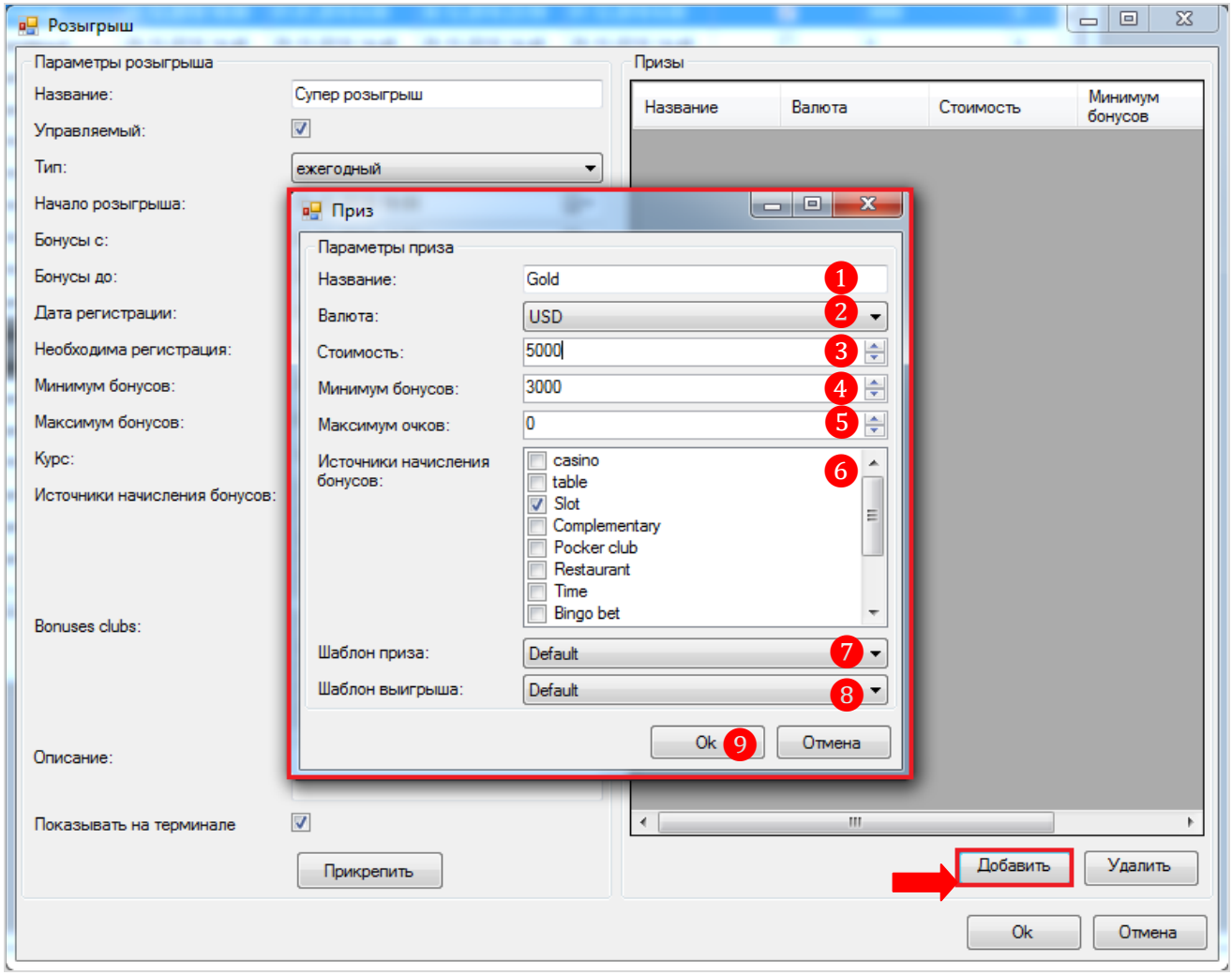
13) Клубы - выберите клубы начисления бонусов, которые будут учитываться в розыгрыше, установив галочки. Текущий клуб всегда выбран по умолчанию.

14) Описание – при необходимости введите краткое описание розыгрыша.

15) Прикрепить – нажав на кнопку, вы можете прикрепить любой файл с детальной информации о розыгрыше.

16) Показывать на терминале – установите галочку, если хотите, чтобы информация о розыгрыше отображалась на информационных терминалах клуба.

8. Затем необходимо завести для розыгрыша один или более призов. После нажатия кнопки **«Добавить»** откроется форма с настройками приза.



1) Название - введите название приза, которое будет отображаться на экране видео сервера.

2) Валюта - выберите один из вариантов, заведенных в системе типов валют для приза (настройка информативного характера).

3) Стоимость – укажите стоимость приза в выбранной валюте. Для материальных призов можно указать **0**.

4) Минимум бонусов – претендовать на данный приз могут игроки с количеством бонусов большим или равным указанному значению. Если ограничений нет, то укажите **0**.

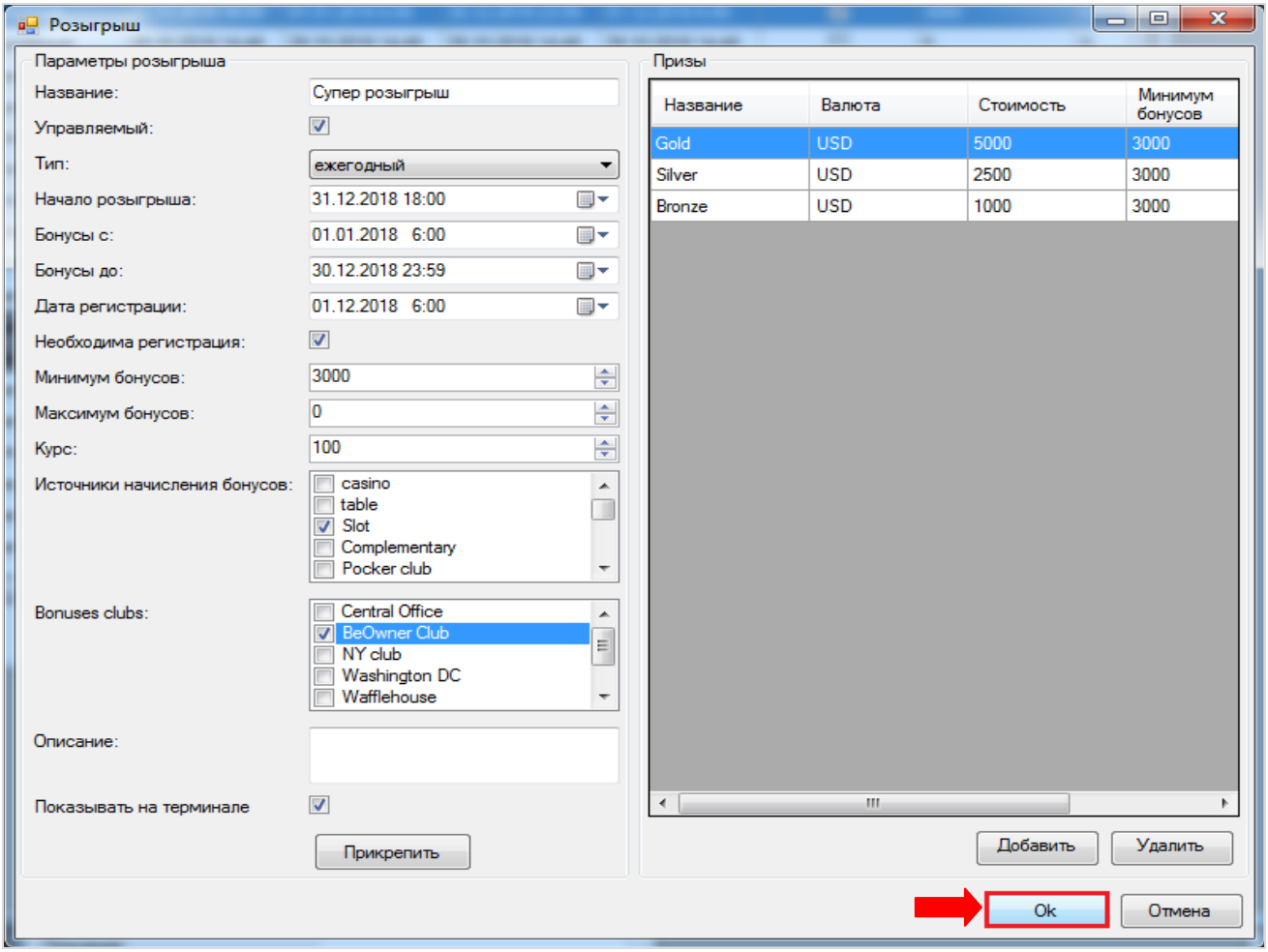
5) Максимум бонусов - претендовать на данный приз могут игроки с количеством бонусов меньшим или равным указанному значению. Если ограничений нет, то укажите **0**.

6) Источники начисления бонусов - выберите источники начисления бонусов, которые будут учитываться в розыгрыше данного приза, установив галочки. Для клуба с игровыми аппаратами следует выбирать **Slot**.

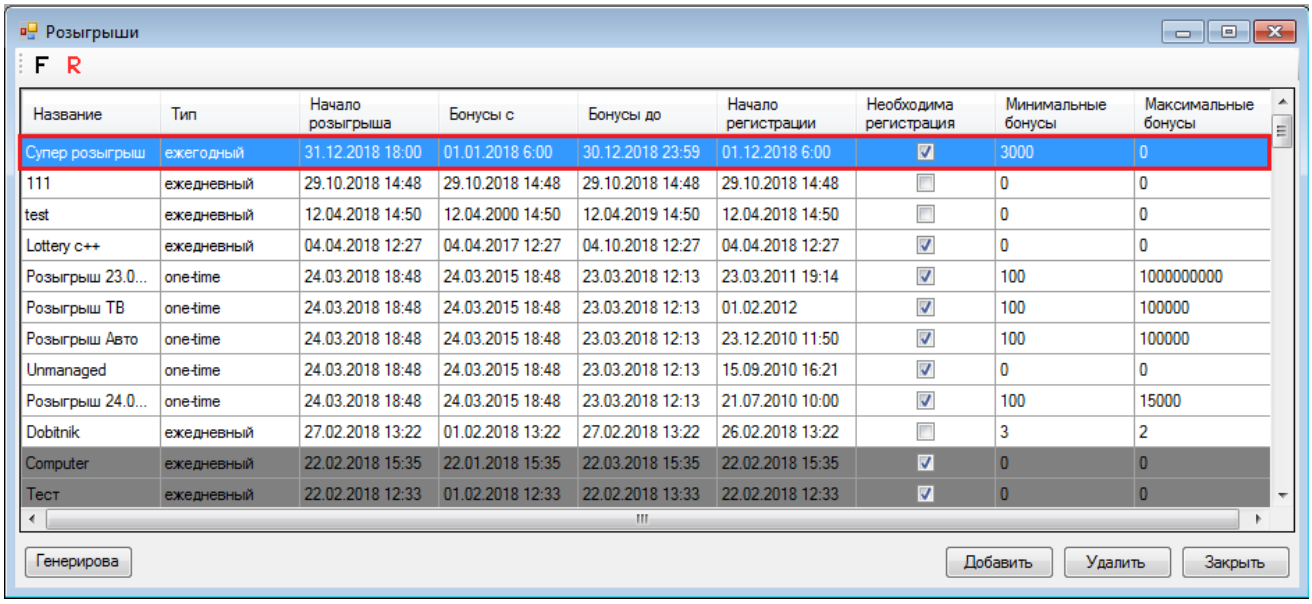
7) Шаблон приза – при необходимости выберите шаблон для видео-сервера, который будет использован для отображения заставки приза. Если выбран **Default**, то будет использован шаблон, обозначенный в системе как **«Активный»**.

8) Шаблон выигрыша – при необходимости выберите шаблон для видео-сервера, который будет использован для отображения заставки выигрыша данного приза. Если выбран **Default**, то будет использован шаблон, обозначенный в системе как **«Активный»**.

9. После настройки всех параметров розыгрыша нажать кнопку **«OK»** для сохранения и закрытия формы.



Созданный розыгрыш отобразится в общем списке:

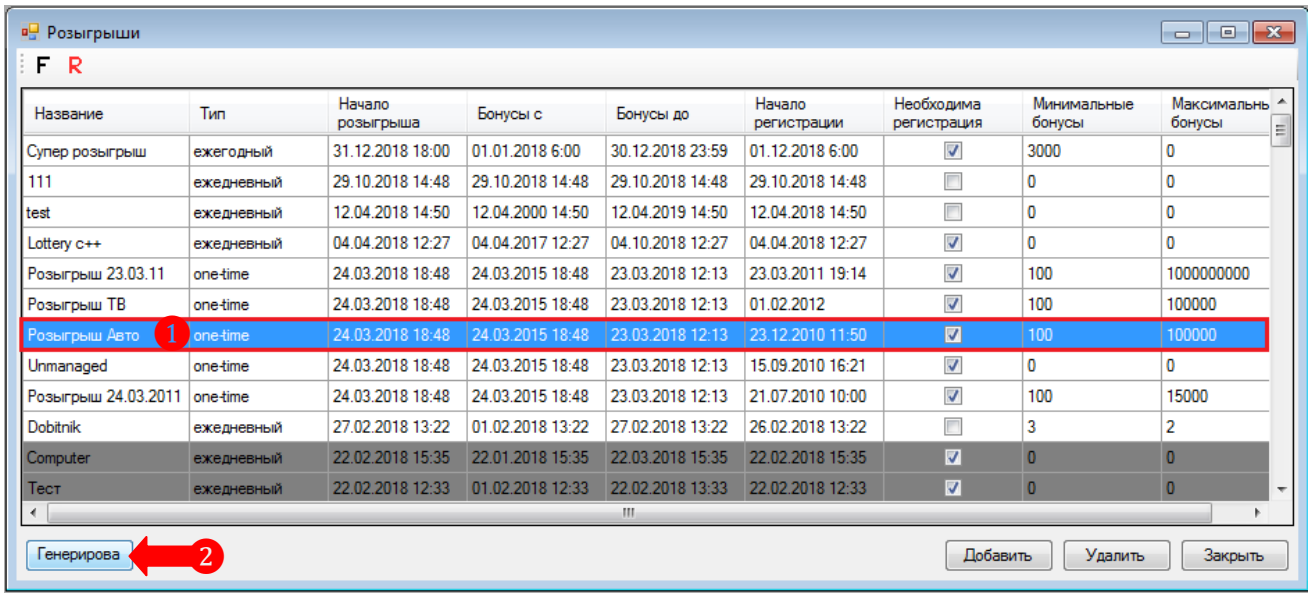


➢ **Редактирование розыгрыша:**

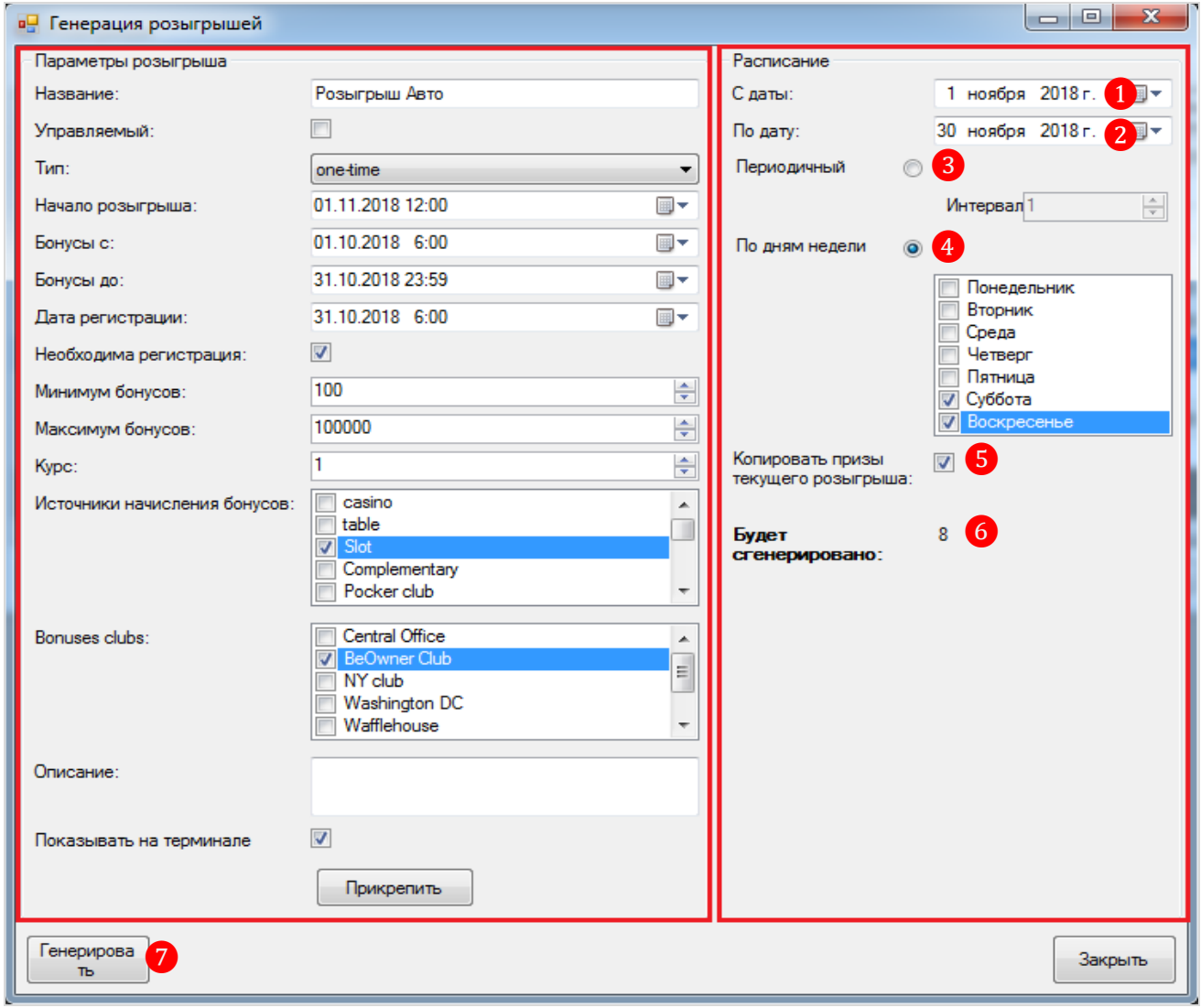
Чтобы отредактировать параметры розыгрыша, необходимо дважды кликнуть мышкой по строке с розыгрышем, после чего откроется форма для редактирования розыгрыша, аналогичная форме заведения розыгрыша. В ней можно изменять любые параметры розыгрыша или призов.

➢ **Генерация розыгрышей:**

При необходимости создания однотипных розыгрышей, можно воспользоваться автоматической генерацией розыгрышей. Для этого выберите в списке розыгрыш, который вы хотите копировать и нажмите кнопку **«Генерировать»**.

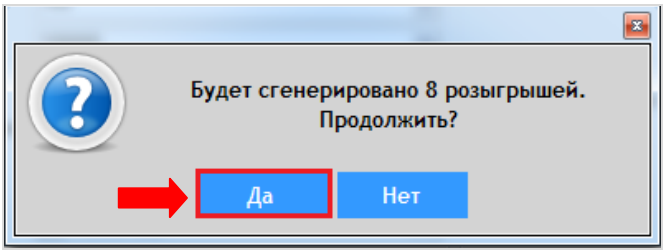


В результате откроется форма настройки розыгрыша, в которой все параметры раздела **«Параметры розыгрыша»** будут скопированы из выбранного розыгрыша. При необходимости их можно отредактировать (даты начала, регистрации, бонусов). В разделе **«Расписание»** можно задать параметры генерации розыгрышей.

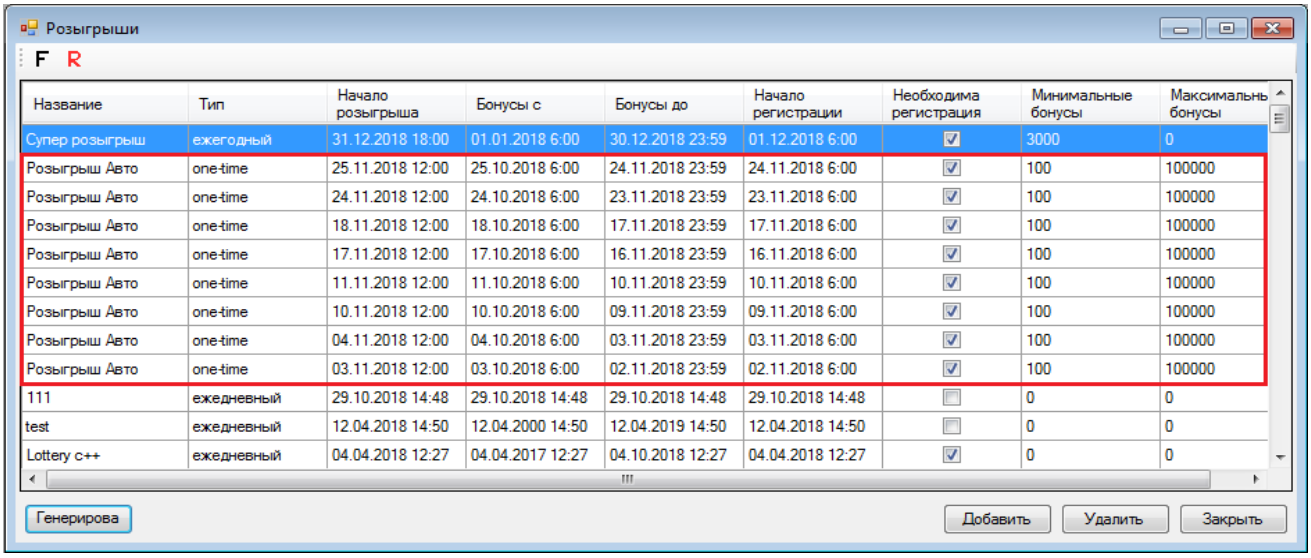


Параметры расписания:

1. **С даты –** выберите дату, с которой будет начинаться генерация розыгрышей.
2. **По дату** - выберите дату, по которую будет проводиться генерация розыгрышей.
3. **Периодичный** – установите отметку, если нужно задать **«Интервал»** в днях, с которым будут генерироваться розыгрыши. Если указать **1**, то розыгрыши будет генерироваться для каждого дня, если указать **2**, то для каждого второго дня и т.д.
4. **По дням недели** - установите отметку, если нужно задать дни недели, для которых будут генерироваться розыгрыши. Также галочками выберите нужные дни.
5. **Копировать призы текущего розыгрыша** – установите галочку, если хотите скопировать в генерируемые розыгрыши призы из выбранного розыгрыша.
6. **Будет сгенерировано –** опция отображает, сколько розыгрышей будет сгенерировано с указанными параметрами расписания.
7. По окончании настройки расписания нажмите кнопку **«Генерировать»**. В появившемся диалоговом окне нажмите **«Да»**, для подтверждения.



После подтверждения сгенерированные розыгрыши отобразятся в общем списке розыгрышей.

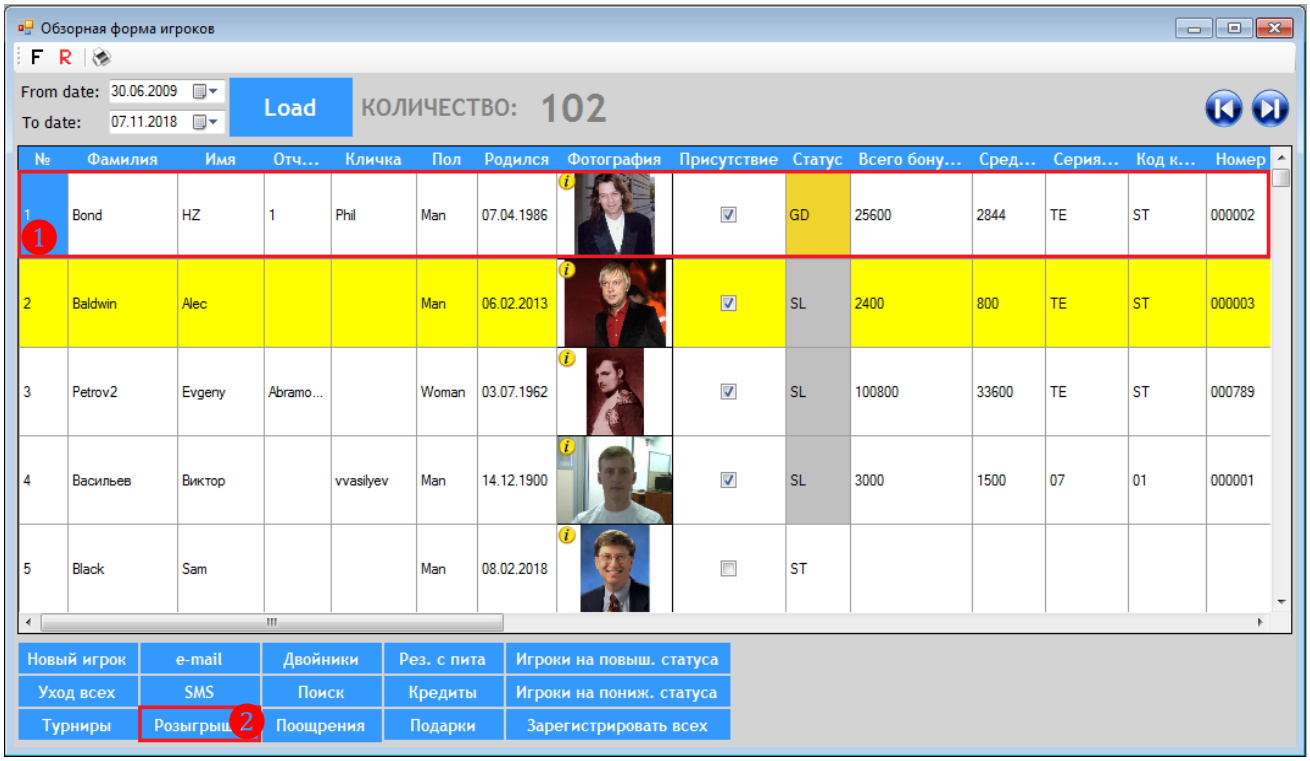


7.15.3 Регистрация игроков для участия в розыгрыше.

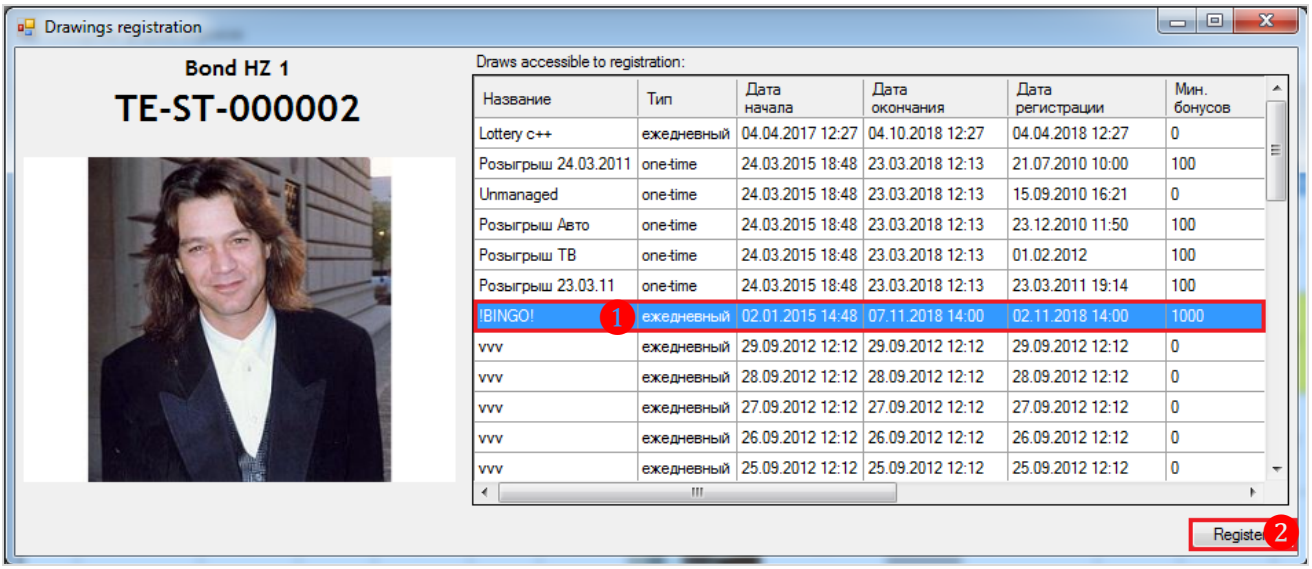
Если при создании розыгрыша вы установили галочку **«Необходима регистрация»**, то регистрация участников розыгрыша осуществляется на ресепшене клуба или стойке регистрации.

Порядок регистрации игрока:

1. Откройте обзорную форму игроков **(«Прием гостей» → «Обзор игроков»)**, выберите игрока для регистрации на розыгрыш, кликнув мышью по строке с его именем, и нажмите кнопку **«Розыгрыши»**.



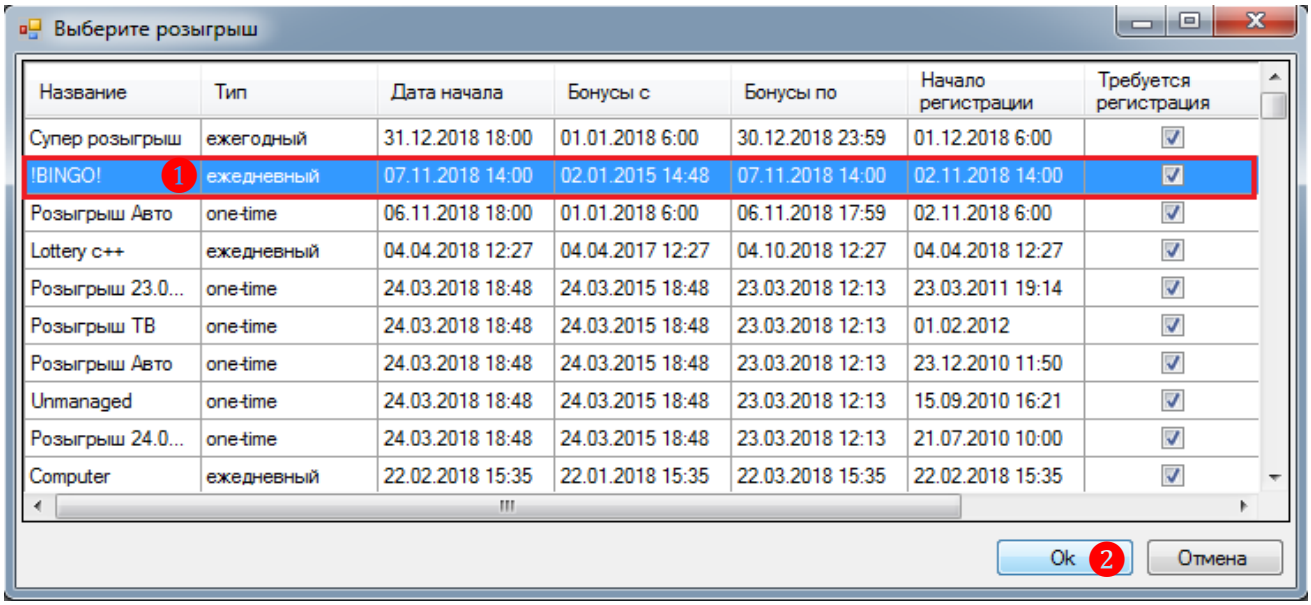
2. В открывшейся форме регистрации на розыгрыши кликом мыши по строке выберите розыгрыш, на который хотите зарегистрировать игрока, и нажмите кнопку **«Register»**.



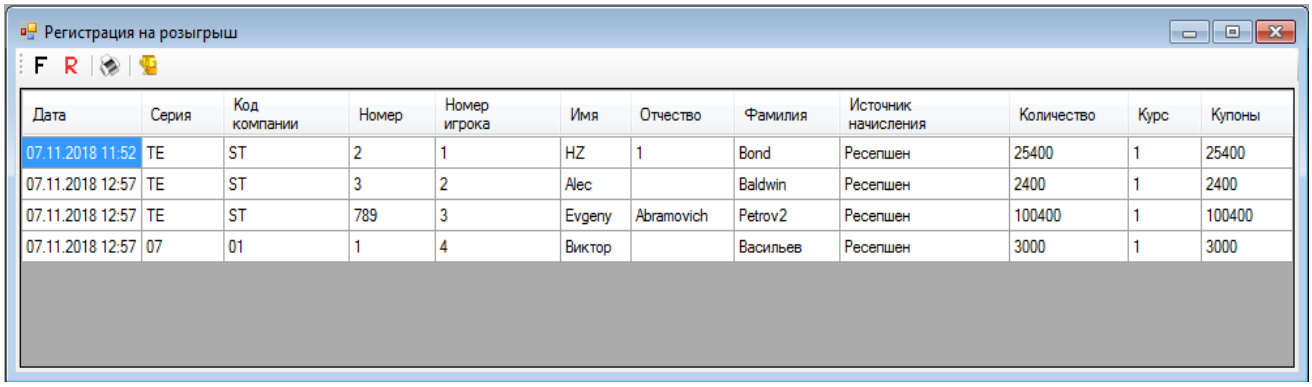
После нажатия кнопки игрок будет зарегистрирован на выбранный розыгрыш.

Чтобы посмотреть полный список игроков, которые были зарегистрированы на какой-либо розыгрыш, в меню системы выберите **«Бонус Лотерея» → «Отчёты» → «Регистрация**

на розыгрыш». В открывшемся списке розыгрышей выберите нужный розыгрыш и нажмите кнопку **«Ok»**.



В результате откроется список игроков, зарегистрированных на выбранный розыгрыш.

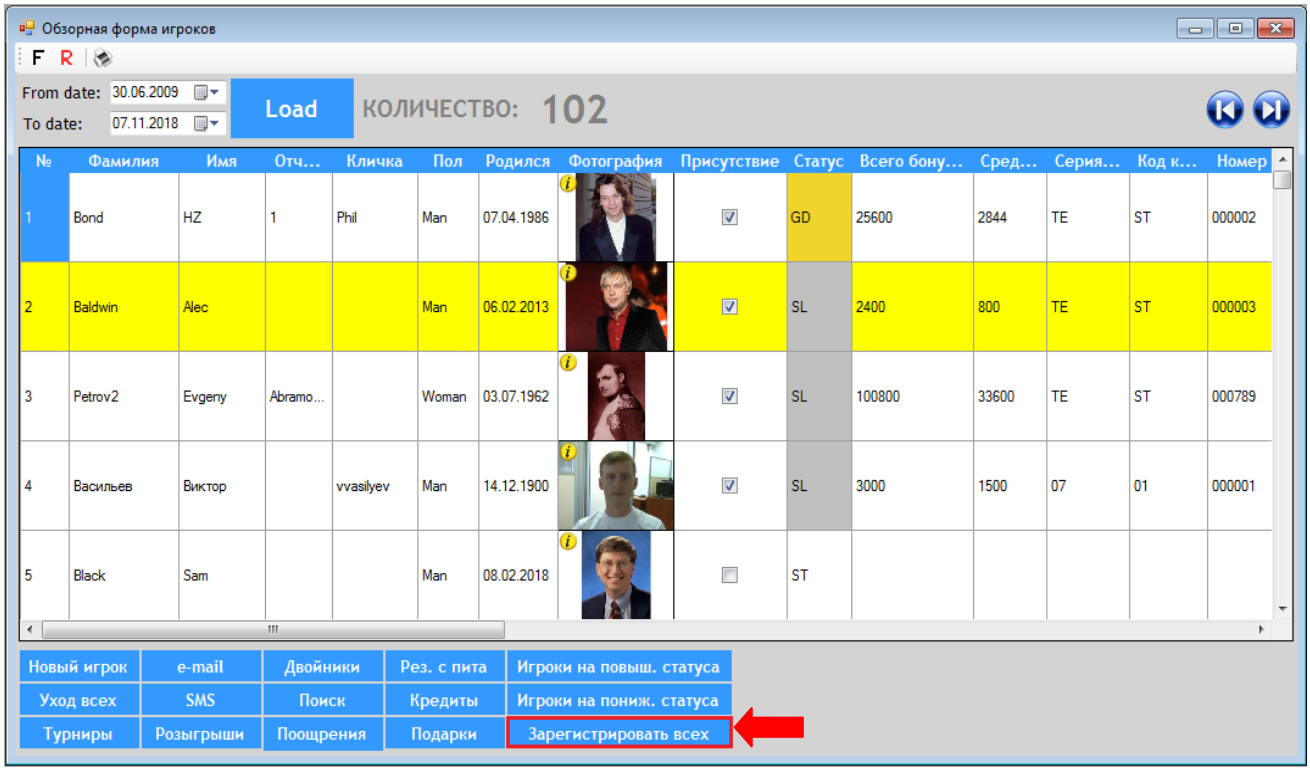


Колонки	Описание
Дата	Дата и время регистрации игрока на розыгрыш
Серия	Номер персональной бонусной карты игрока
Код компании	
Номер	
Номер игрока	Номер игрока в системе
Имя	Полное имя игрока
Отчество	
Фамилия	
Источник начисления	Источник начисления бонусов
Количество	Сумма бонусов, начисленная на карту игроку из указанного источника
Курс	Курс конвертации бонусов игрока в билеты/купоны для розыгрыша (только для управляемого розыгрыша).
Купоны	Количество купонов/билетов у игрока согласно курсу конвертации

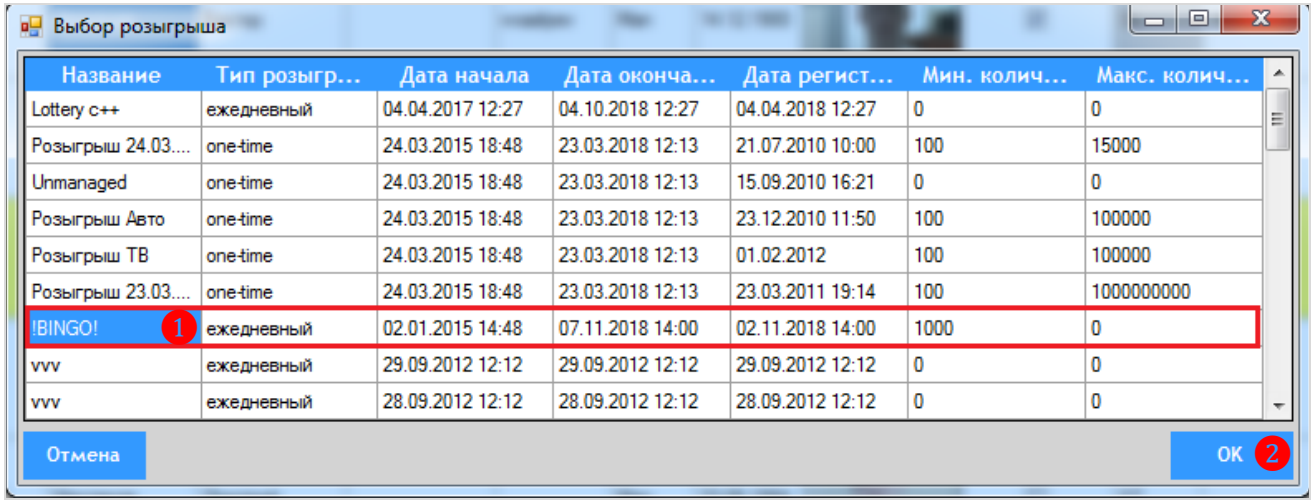
Для удобства в системе есть возможность зарегистрировать на розыгрыш всех игроков клуба, подходящих по условиям розыгрыша, либо любое другое количество одновременно.

Порядок регистрации всех игроков:

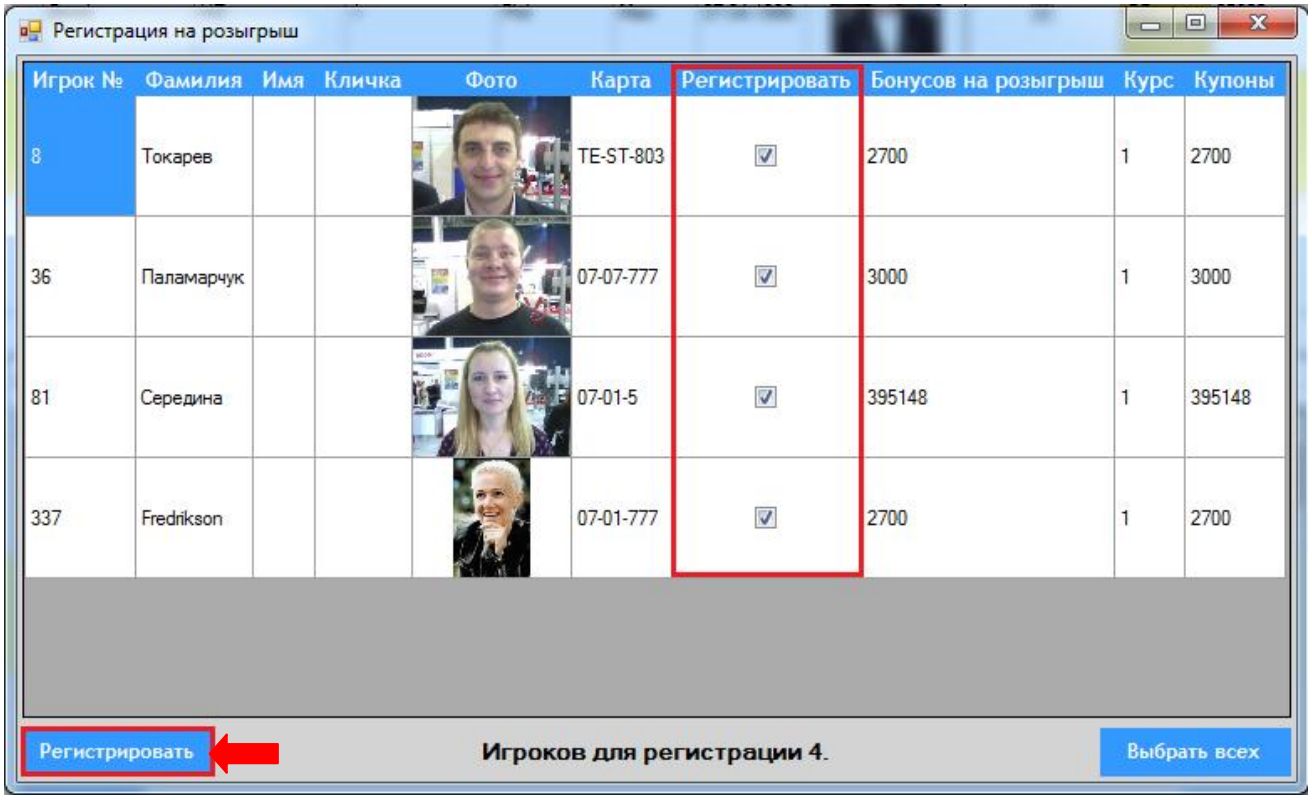
1. Откройте обзорную форму игроков (**«Прием гостей» → «Обзор игроков»**) и нажмите кнопку **«Зарегистрировать всех»**.



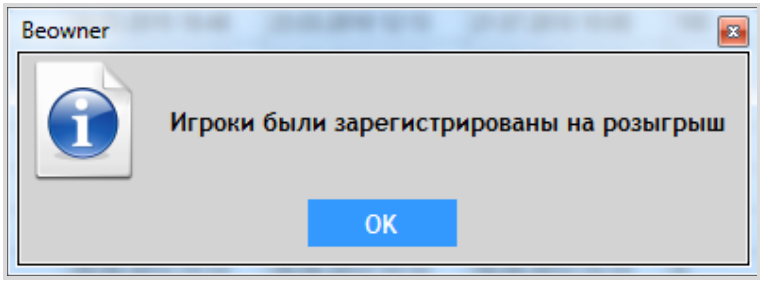
2. В открывшемся списке розыгрышей выберите нужный розыгрыш и нажмите кнопку **«Ok»**.



3. Далее откроется форма регистрации со списком игроков, удовлетворяющих условиям розыгрыша. По умолчанию для регистрации выбраны все игроки в данном списке. Если вы хотите исключить каких-либо игроков, то уберите для них галочку в колонке **«Регистрировать»**. Чтобы зарегистрировать всех выбранных игроков нажмите кнопку, **«Регистрировать»**.



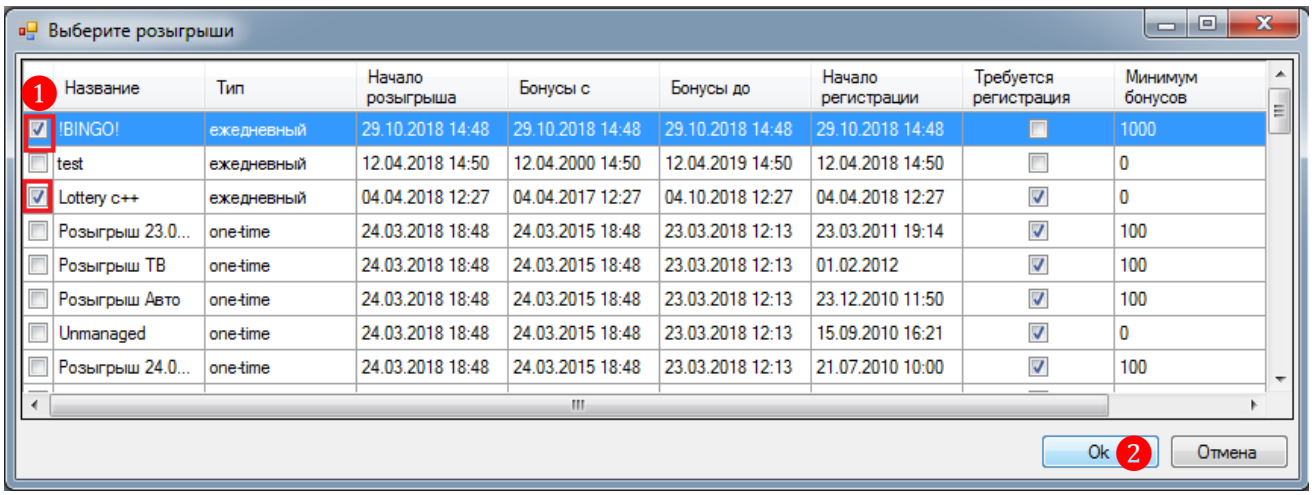
После нажатия кнопки игроки будут зарегистрированы на выбранный розыгрыш. На экране отобразится уведомление об успешной регистрации.



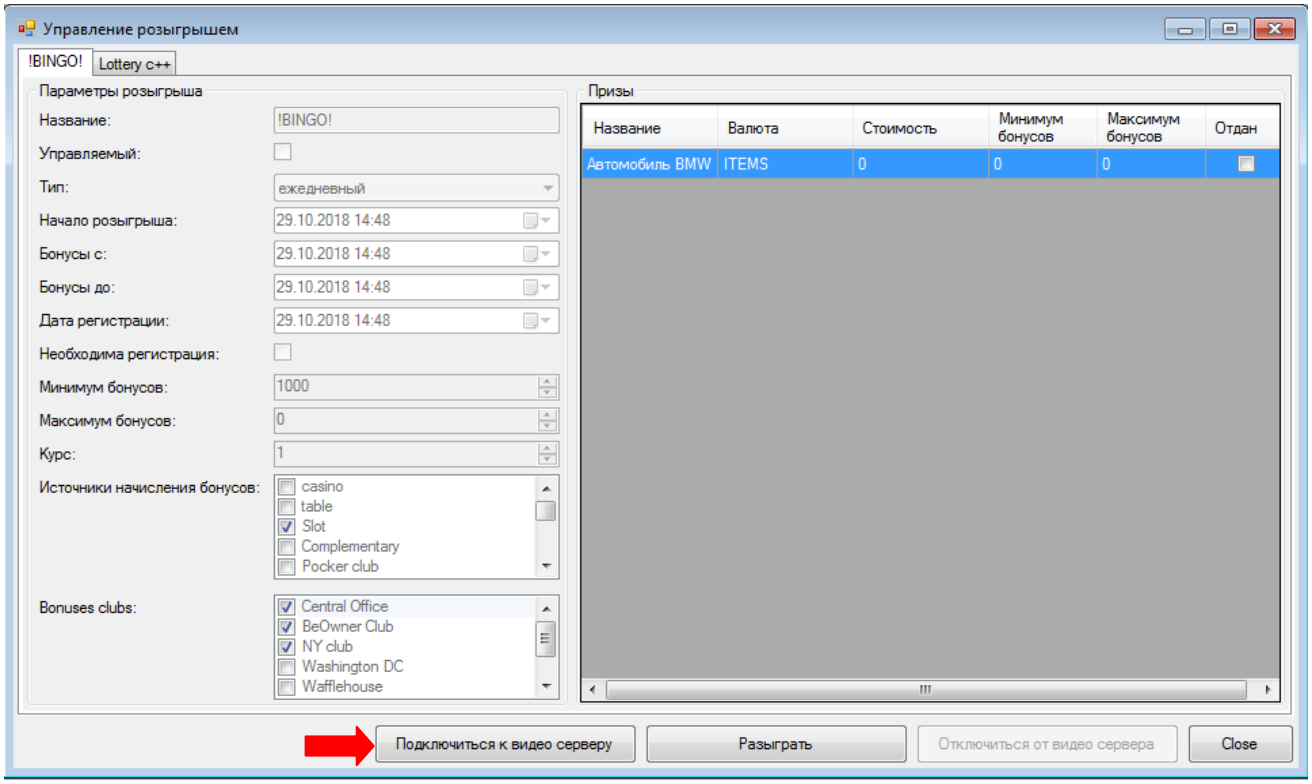
Примечание: Отменить регистрацию игрока на розыгрыш невозможно. При проведении управляемого розыгрыша можно вручную отсеять игроков, которых по каким-либо причинам вы хотите исключить из участников розыгрыша. При проведении неуправляемого розыгрыша призы по умолчанию будут разыгрываться между всеми зарегистрированными на розыгрыш участниками, независимо от их присутствия/отсутствия.

7.15.4 Выбор розыгрышей для проведения.

Чтобы открыть список доступных для проведения розыгрышей, выберите в главном меню **«Бонус Лотерея» → «Проведение розыгрыша»**. В открывшемся списке галочкой отметьте нужные розыгрыши. Можно выбирать неограниченное количество розыгрышей. После выбора и нажмите кнопку **«Ok»**.



После нажатия кнопки откроется форма управления розыгрышами. Выбранные розыгрыши будут помещены на отдельных закладках, между которыми можно переключаться в любой момент.

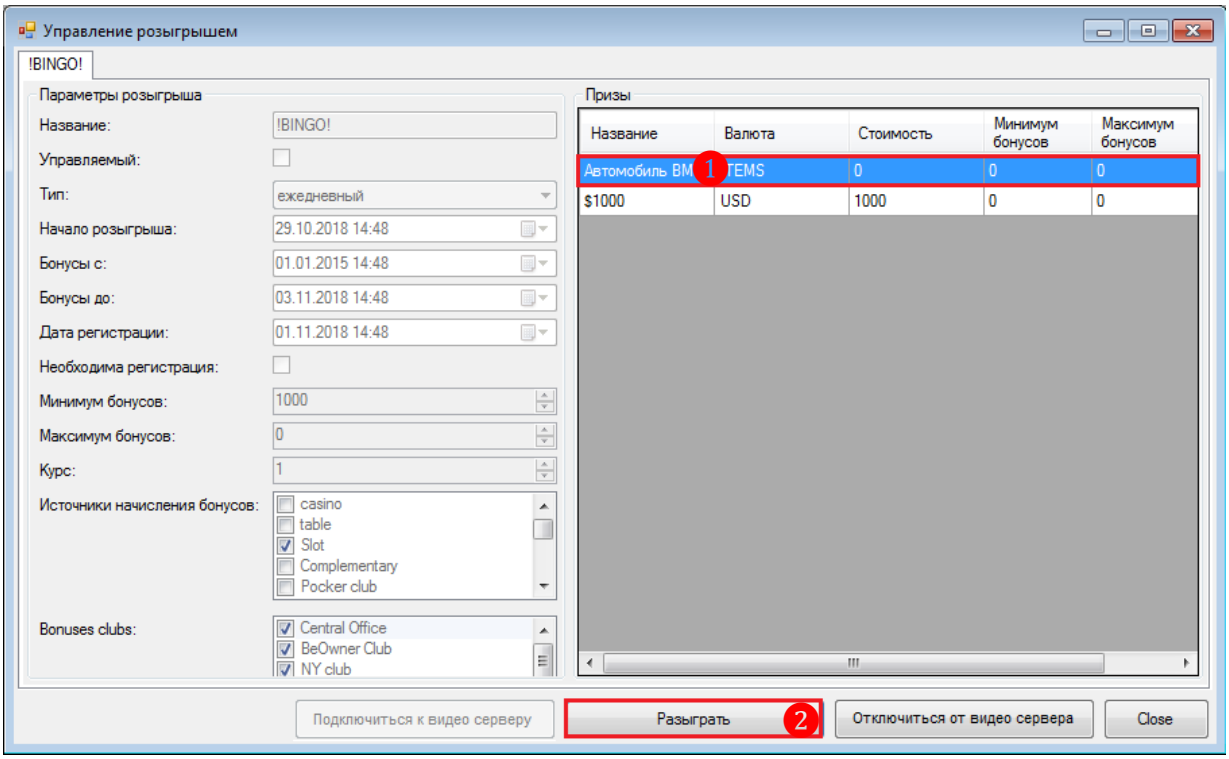


Проведение розыгрыша начинается с нажатия кнопки **«Подключиться к видео серверу»**. Если подключение пройдет удачно, то данная кнопка станет неактивной. В случае если подключение не удачно, будет выведена соответствующая информация об ошибке.

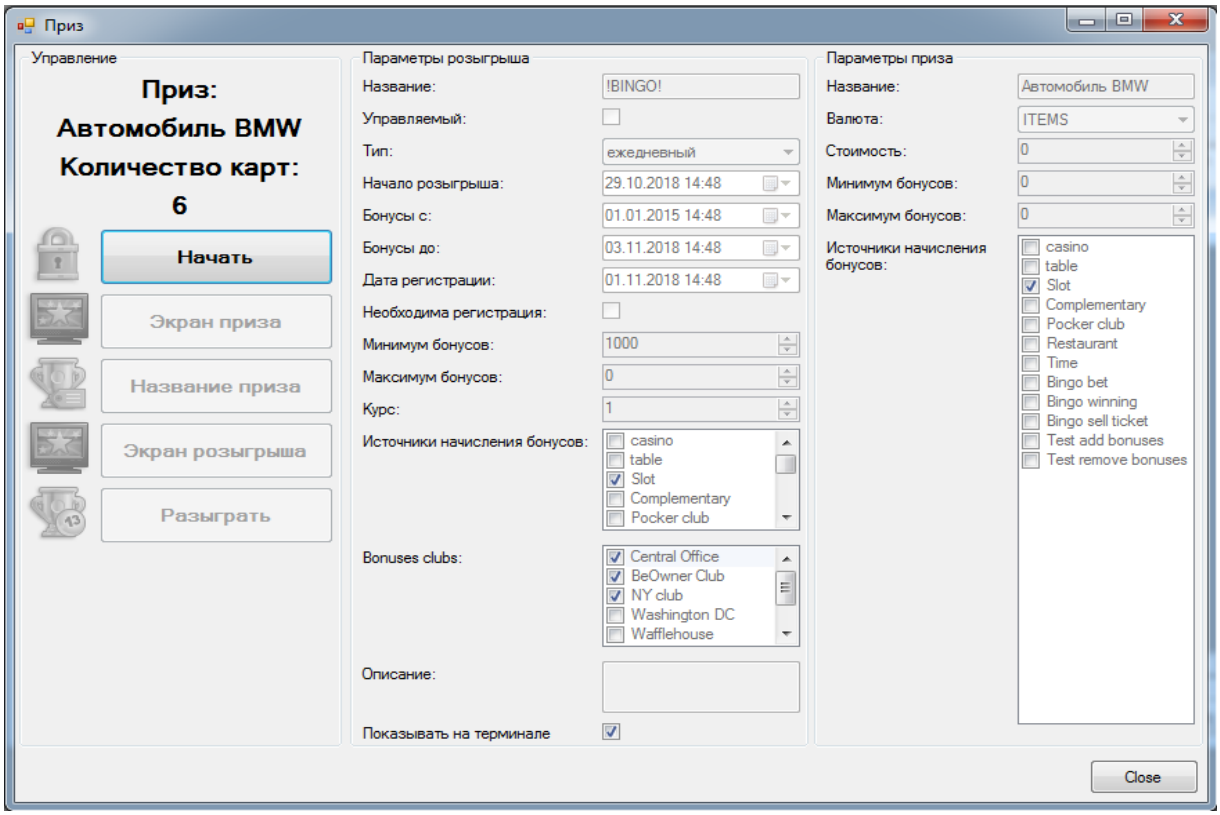
Примечание: *Если при проведении розыгрыша по каким-либо причинам вы не используете видео сервер, то после выбора приза необходимо сразу нажимать кнопку* ***«Разыграть».***

7.15.5 Проведение неуправляемого розыгрыша.

После подключения к видео серверу необходимо на форме управления розыгрышем в разделе **«Призы»** кликом мыши выбрать приз, который будет разыгран, и нажать кнопку **«Разыграть»**.

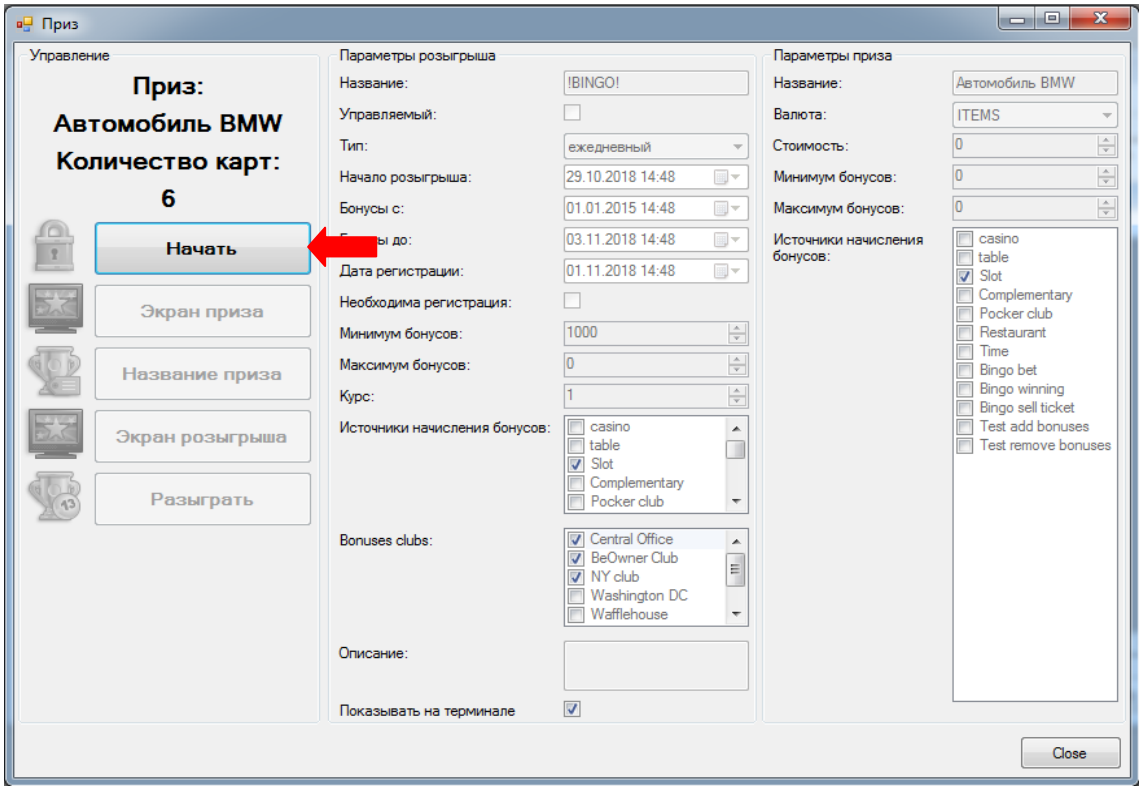


В результате откроется форма проведения неуправляемого розыгрыша. В левой части формы в разделе **«Управление»** расположены кнопки управления розыгрышем, а также отображается количество участников розыгрыша. В правой части формы - параметры розыгрыша и приза.



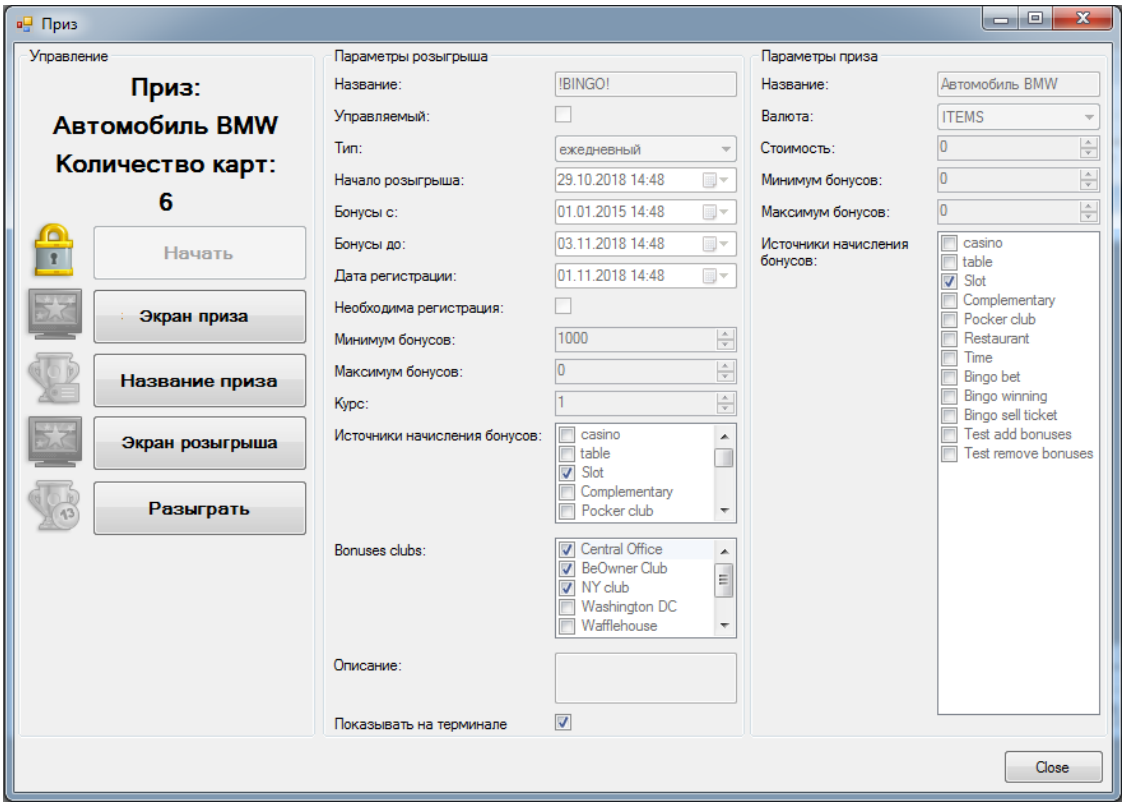
Порядок действий при розыгрыше приза:

1. В форме **«Приз»** в разделе **«Управления»** нажмите кнопку **«Начать»**.

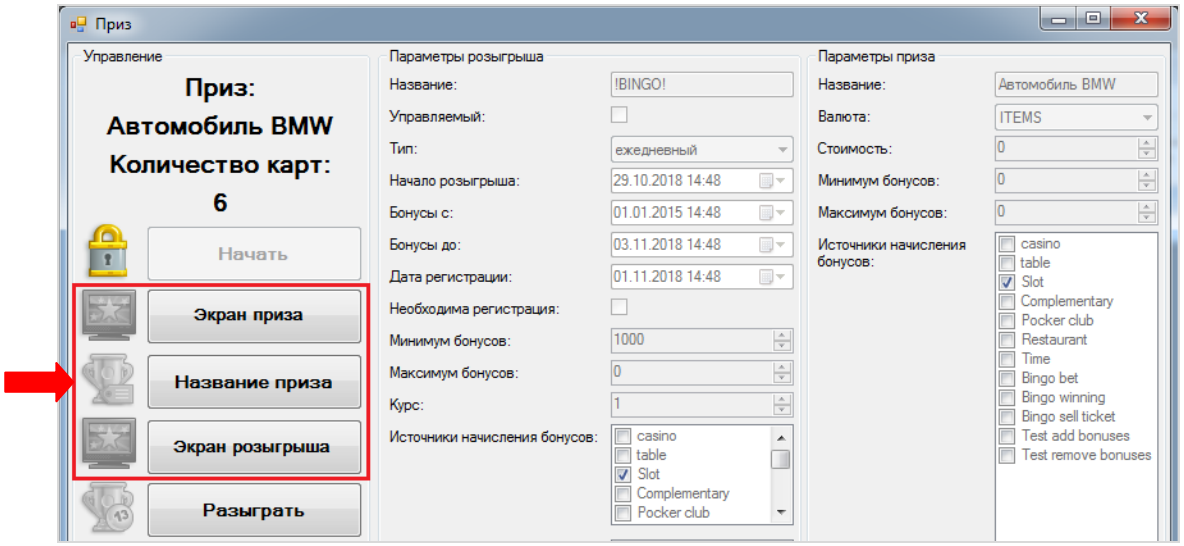


После нажатия разблокируются остальные кнопки управления розыгрышем:

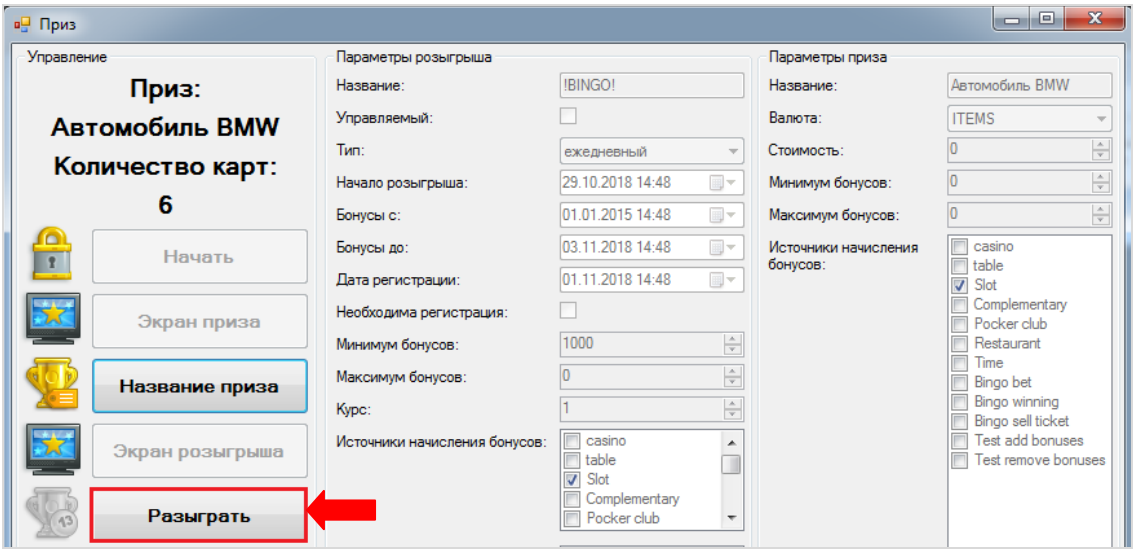
- ***Экран приза*** - отобразить на видео сервере заставку приза.
- ***Название приза*** - отобразить на заставке название приза.
- ***Экран розыгрыша*** - запустить заставку начала розыгрыша.
- ***Разыграть*** - разыграть приз и отобразить номер карты выигравшего участника.



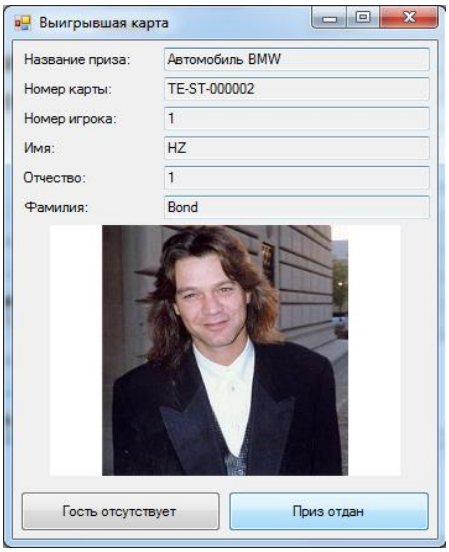
2. Если розыгрыш проводится с визуализацией заставок на видео сервере, то для их отображения на экране поочередно нажмите соответствующие кнопки: **Экран приза**, **Название приза** и **Экран розыгрыша**.



3. Чтобы разыграть приз среди участников розыгрыша, нажмите кнопку **«Разыграть»**.



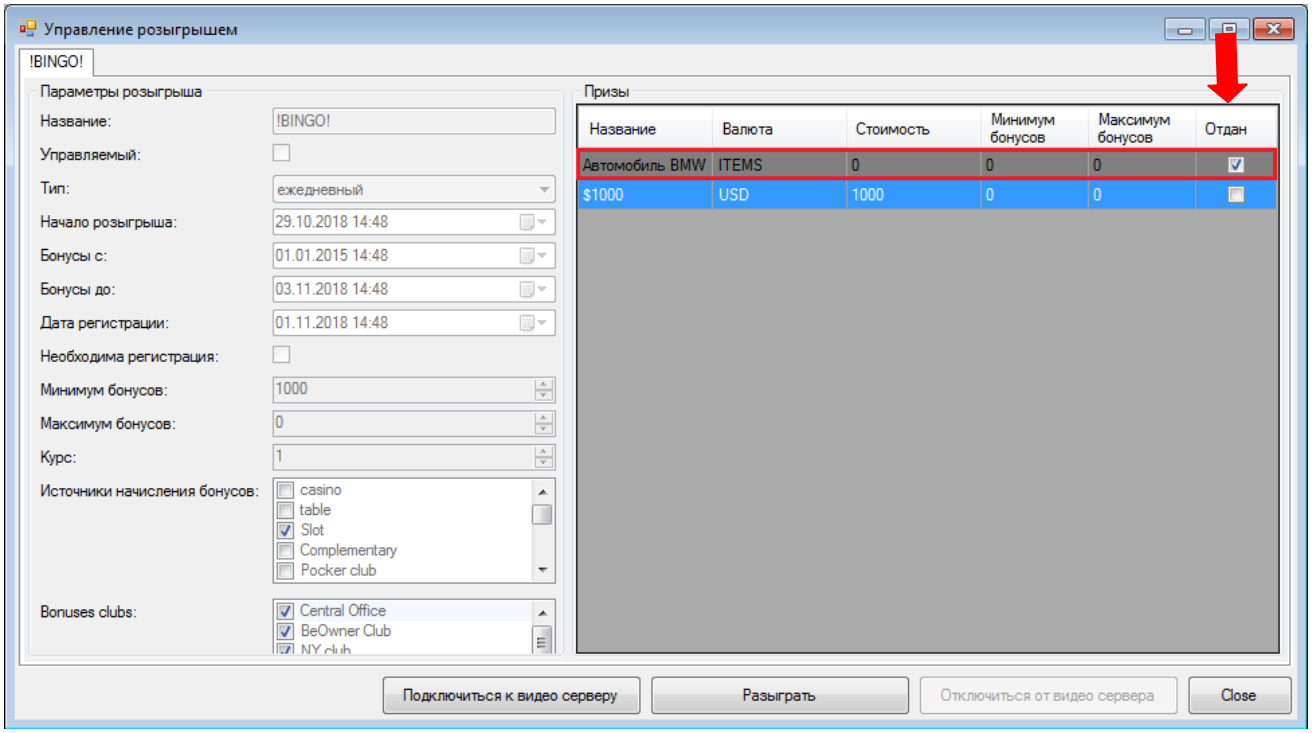
4. После нажатия кнопки на экране видео сервера должна отобразиться информация о победителе, а в системе откроется окно **«Выигравшая карта»** с именем, фото (при наличии) и номером карты этого гостя. После этого ожидается выход гостя для вручения приза.



- Если гость присутствует и **вышел за призом**, то необходимо нажать кнопку **«Приз отдан»**, после чего данный приз будет считаться разыгранным.

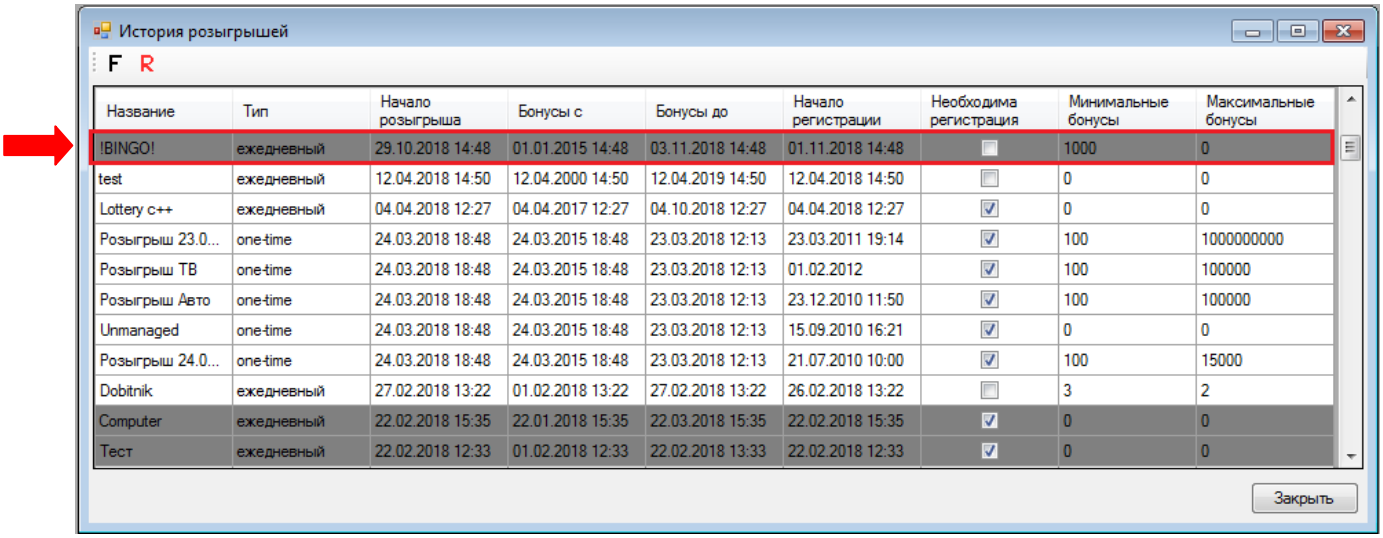
- Если по каким-либо причинам гость **не вышел за призом**, то необходимо нажать кнопку **«Гость отсутствует»**, после чего можно будет повторно разыграть приз.

После выдачи приза (или не выдачи) форма розыгрыша приза закроется. В открытой форме управления розыгрышем разыгранный и врученный приз будет отмечен в списке серым фоном и галочкой в колонке **«Отдан»**.



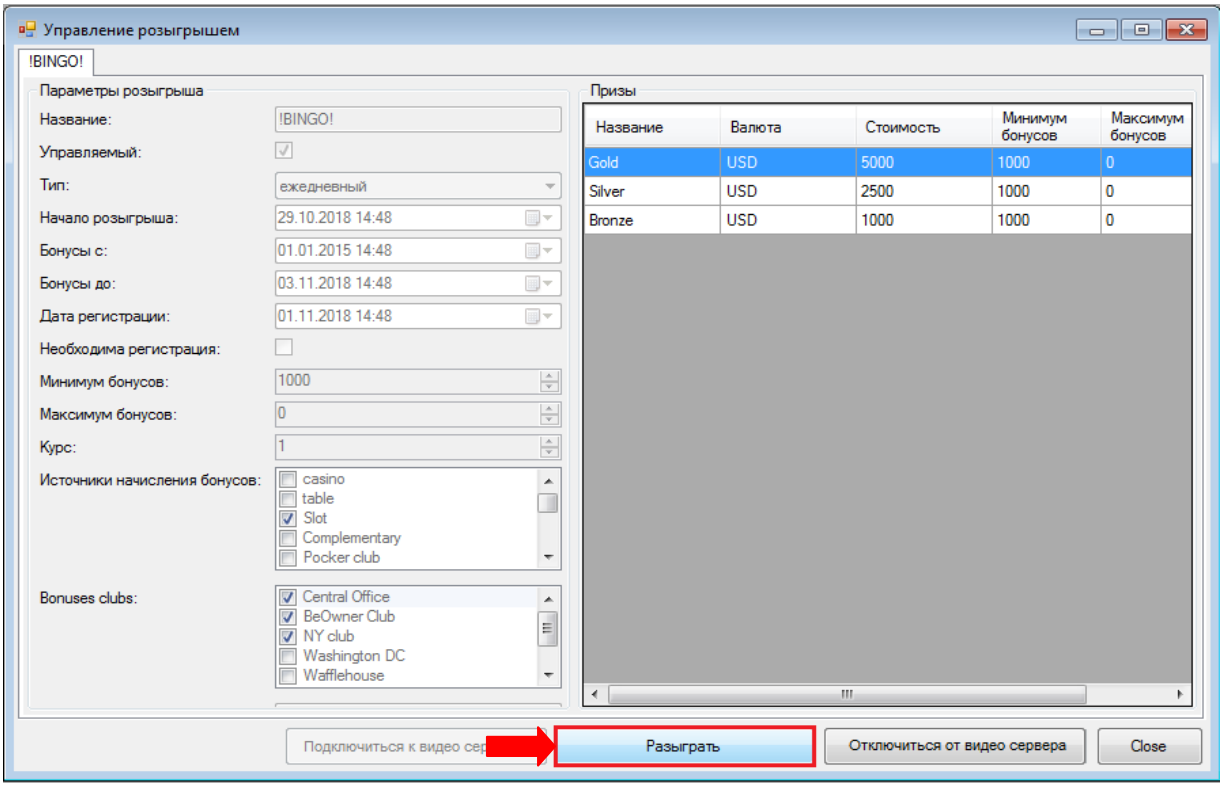
Для розыгрыша следующего приза снова кликом мыши выберите приз, который будет разыгран, и нажмите кнопку **«Разыграть»**. Затем повторите все выше описанные шаги (с **1** по **4**).

После розыгрыша всех призов, розыгрыш будет считаться завершенным. На форме **«История розыгрышей»** («Бонус Лотерея» → «История розыгрышей») завершенный розыгрыш будет отмечен серым фоном.

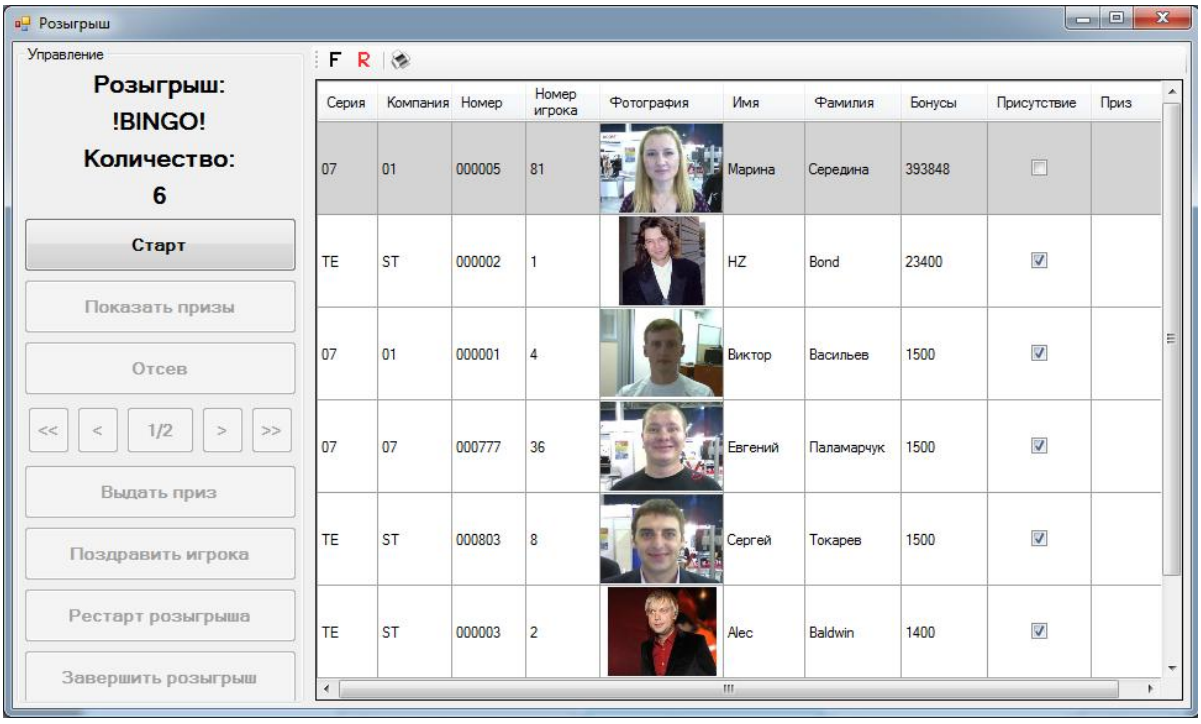


7.15.6 Проведение управляемого розыгрыша.

После подключения к видео серверу необходимо на форме управления розыгрышем нажать кнопку **«Разыграть»**.



В результате откроется форма проведения управляемого розыгрыша. В левой части формы в разделе **«Управление»** расположены кнопки управления розыгрышем, а также отображается количество участников розыгрыша. В правой части формы - информация об участниках розыгрыша.



В списке участников будут отображаться все кандидаты, удовлетворяющие требованиям розыгрыша, в порядке убывания количества бонусов. Если гость отсутствует, то он отмечен в списке серым фоном, и не может принимать участие в розыгрыше. В этом же списке можно

изменить присутствие гостя. После первого отсева отсутствующие гости перестанут отображаться в списке.

Назначение кнопок:

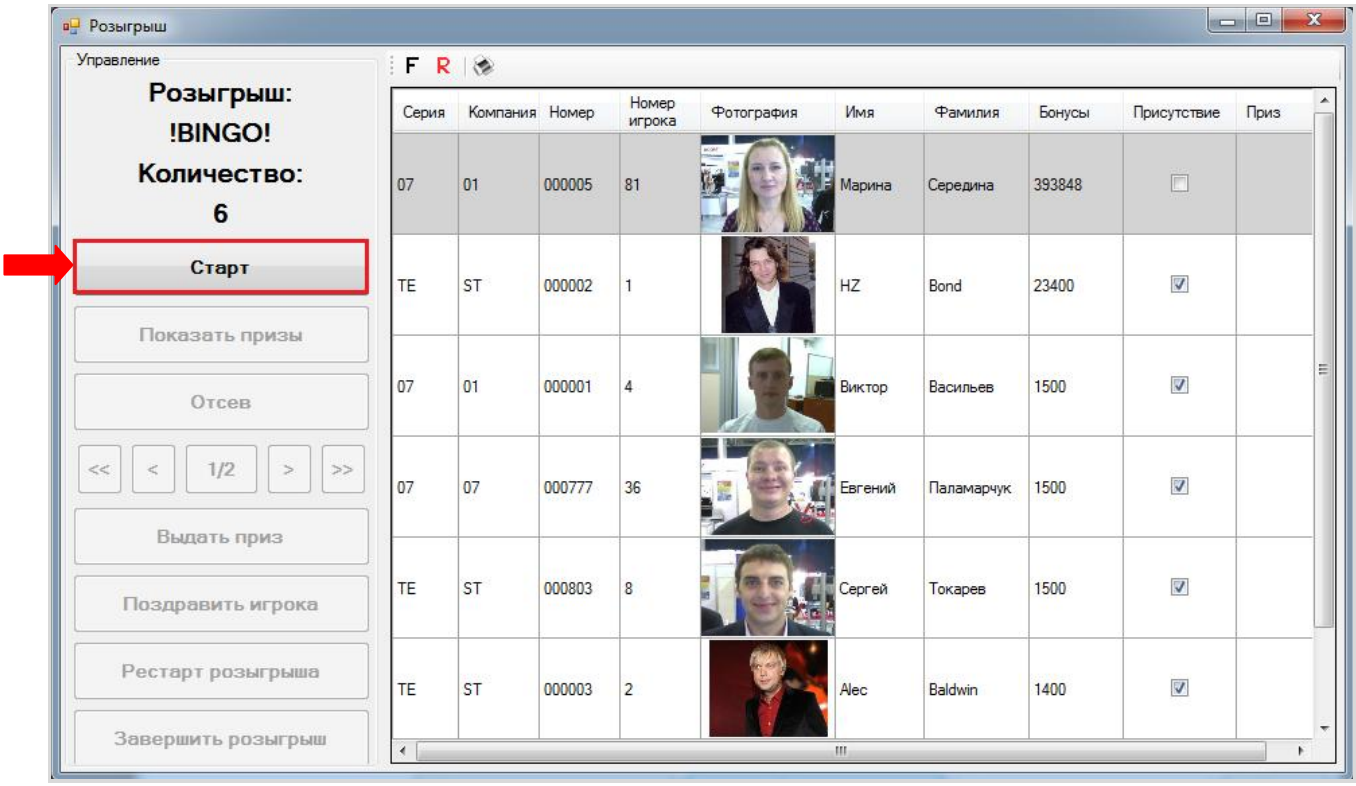
- ***Старт*** – старт розыгрыша приза, разблокировка остальных кнопок управления.
- ***Показать призы*** - отобразить на видео сервере список разыгрываемых призов.
- ***Отсев*** - провести очередной отсев участников (см. ниже).
- ***Показать игроков*** - отобразить список участников. В случае если списков игроков слишком большой, то данная кнопка преобразуется в кнопки постраничного отображения списка.
- ***Выдать приз*** - назначить приз игроку (см. ниже).
- ***Поздравить игрока*** - отобразить на видео сервере информации о выигравшем игроке и его призе.
- ***Рестарт розыгрыша*** - перезапустить розыгрыш сначала, в случае ошибки.
- ***Завершить розыгрыш*** - завершить розыгрыш приза. После завершения розыгрыш невозможно переиграть.

Процесс разыгрывания приза управляемого розыгрыша состоит из следующих этапов:

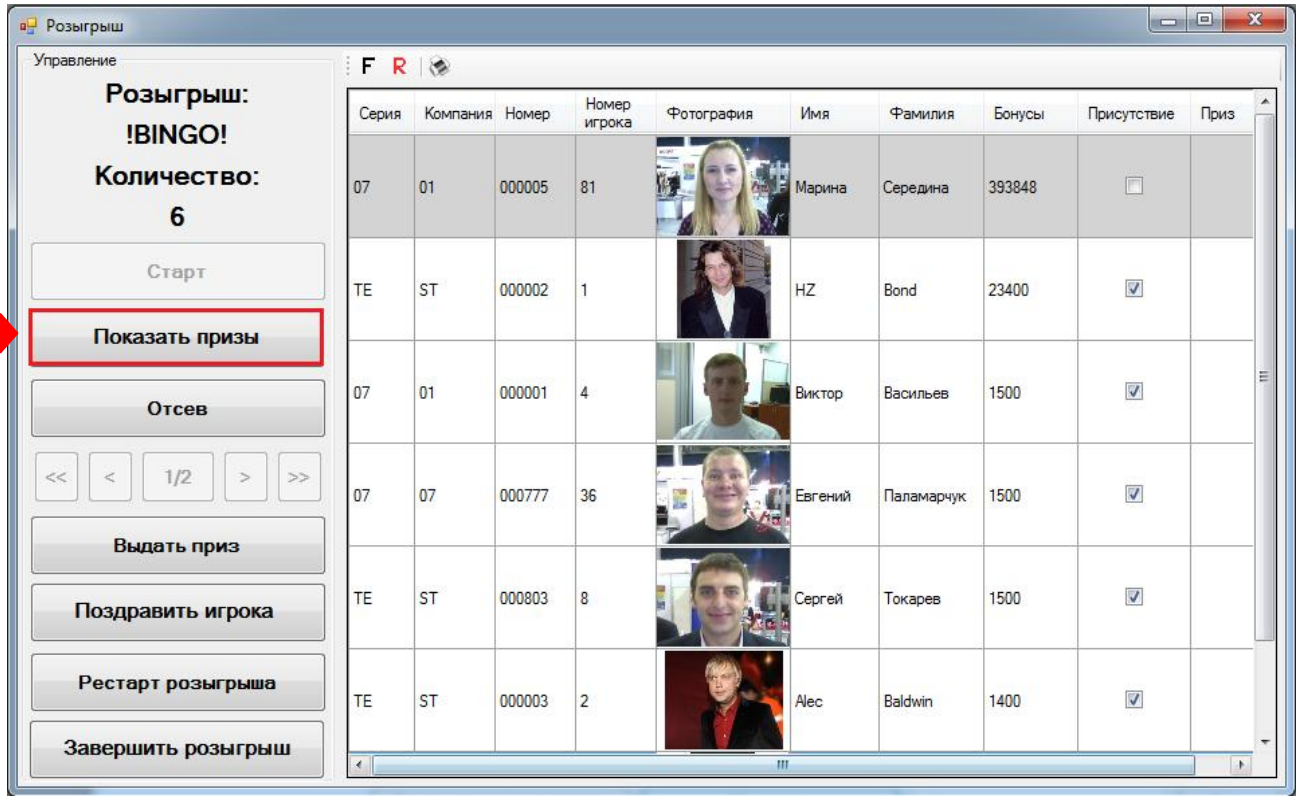
- Старт розыгрыша
- Отсев участников
- Выдача приза
- Завершение розыгрыша

➢ Старт розыгрыша:

1. В разделе **«Управления»** нажмите кнопку **«Старт»**, после чего разблокируются остальные кнопки управления розыгрышем.

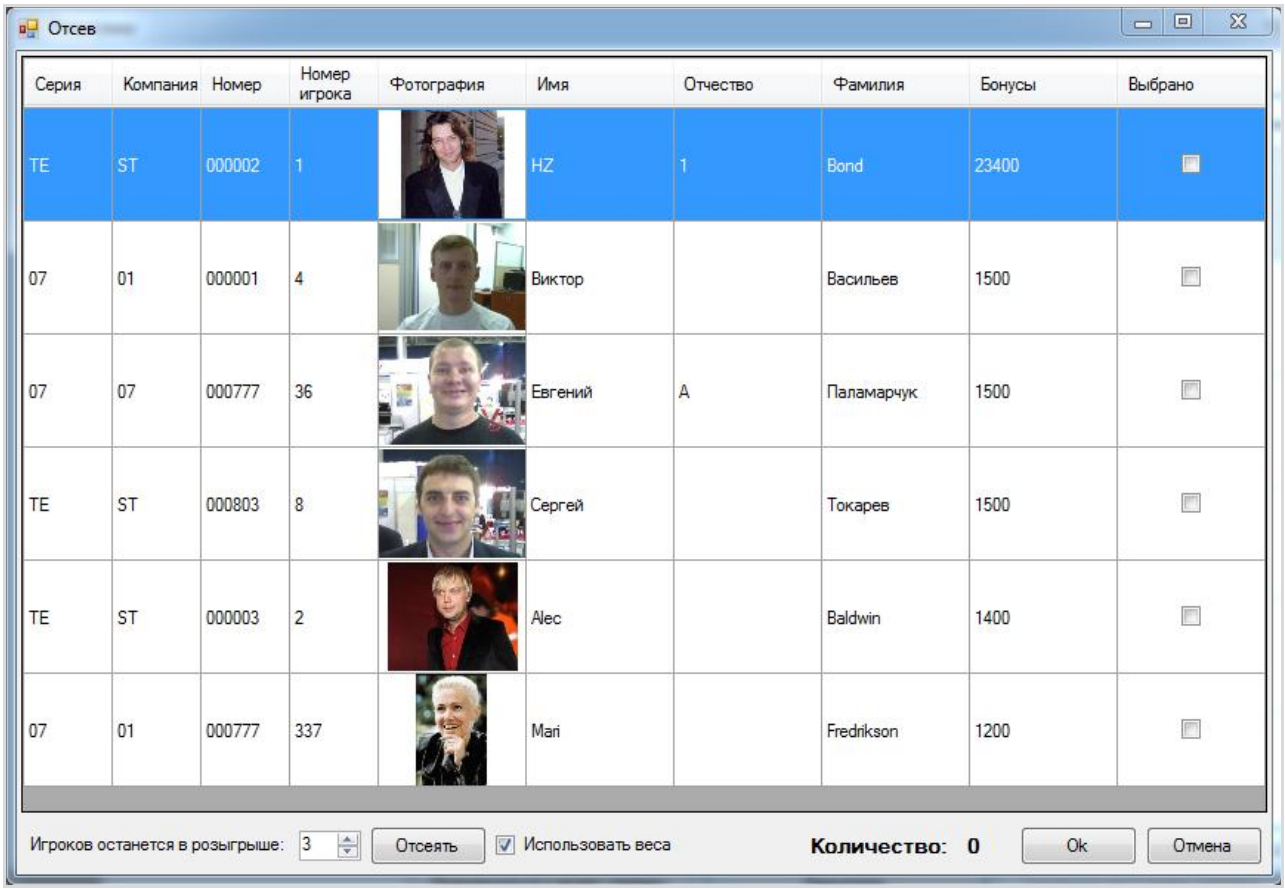


2. Если розыгрыш призов проводится с визуализацией заставок на видео сервере, то для их отображения на экране нажмите кнопку «**Показать призы».**



➢ Отсев участников:

На данном этапе нажмите кнопку **«Отсев»**, после чего откроется окно, в котором можно выбрать какие участники останутся в розыгрыше. Доступны **автоматический** и **ручной** режимы отсева.

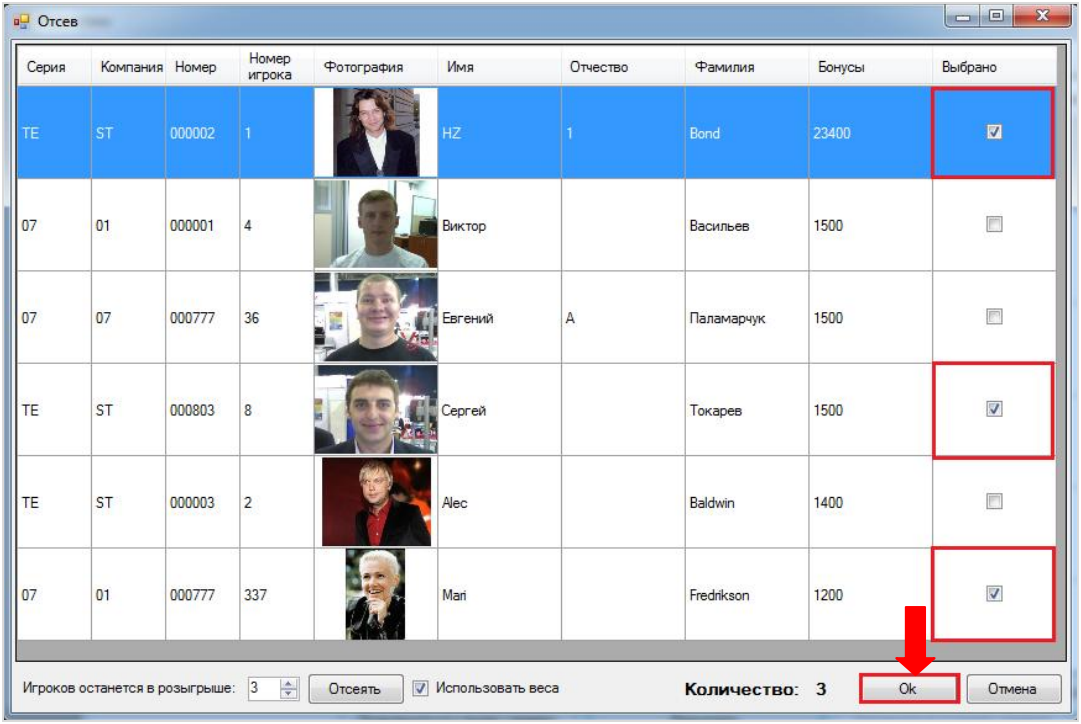


- **Автоматический режим отсева:**

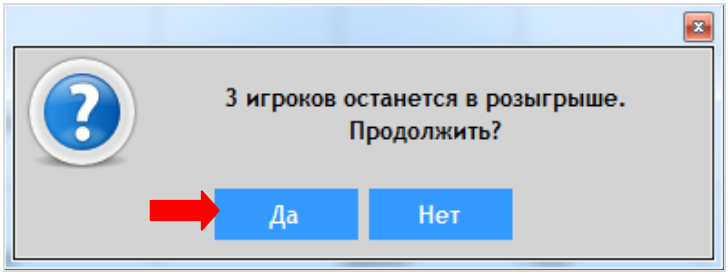
1) Для автоматического отсева, необходимо указать, сколько игроков должно остаться и отметить, необходимо ли учитывать веса (количество бонусов) игроков. Если галочка **«Использовать веса»** установлена, то у игроков с большим количеством очков больше шансов остаться в розыгрыше. После указания параметров отсева необходимо нажать кнопку **«Отсеять»**.



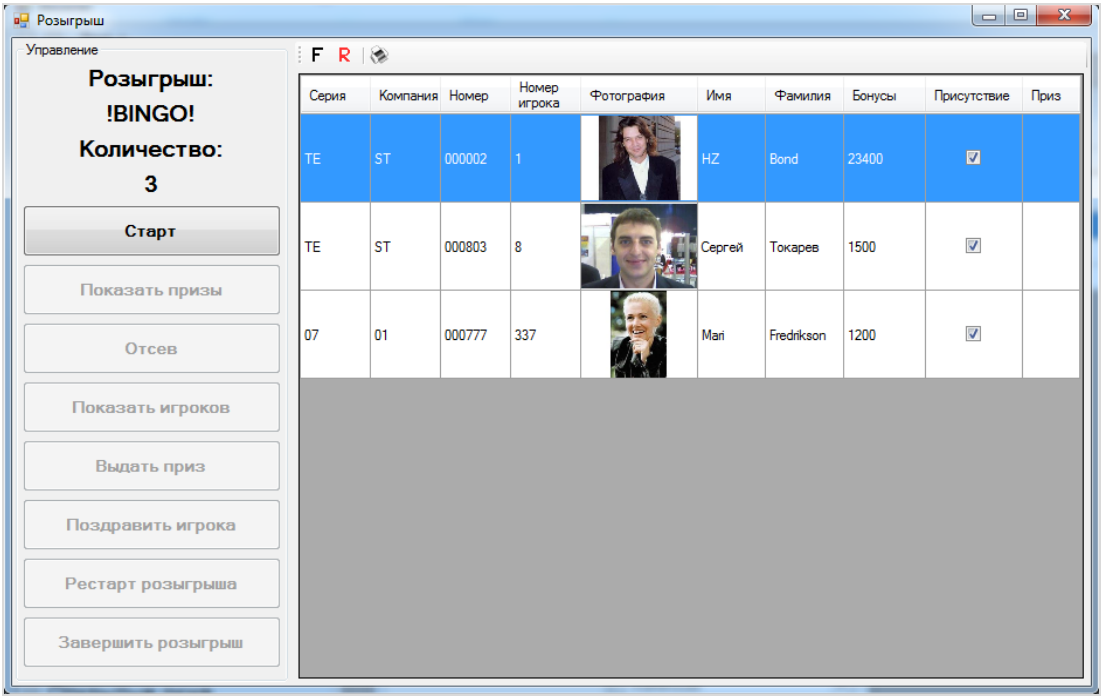
2) После нажатия кнопки **«Отсеять»** у выбранных игроков автоматически выставятся галочки в колонке **«Выбрано»**. Для отсева невыбранных участников нажмите кнопку **«Ok»**.



3) В появившемся диалоговом окне нажмите **«Да»** для подтверждения.



После подтверждения из розыгрыша будут исключены все участники, у которых не была выставлена галочка **«Выбрано»**.

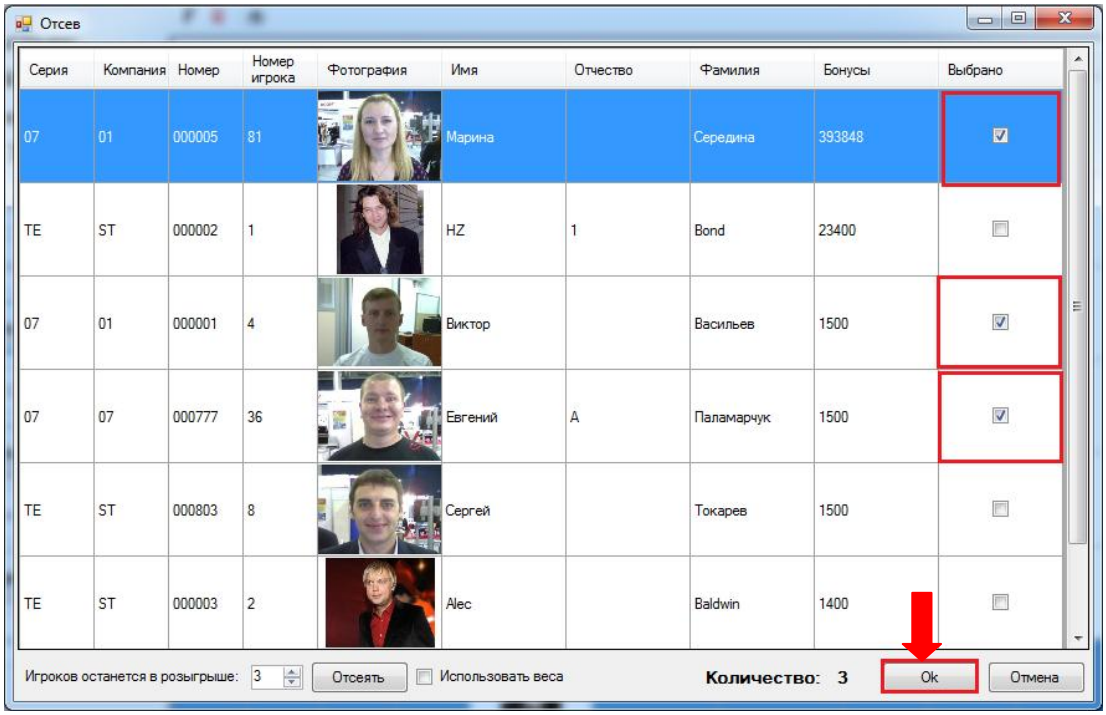


Процедуру отсева игроков можно выполнять один раз или несколько, но по итогам в списке должно остаться количество участников, не меньше количества разыгрываемых призов (в нашем пример 3).

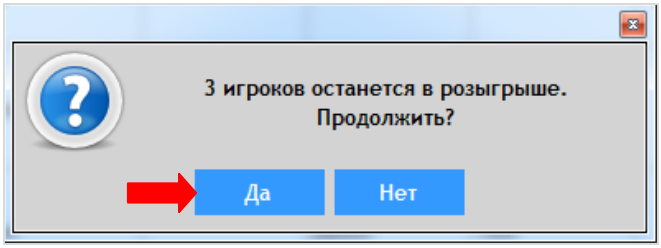
После отсева можно нажать кнопку **«Показать игроков»**, в результате чего на экране видео сервера отобразится список оставшихся участников розыгрыша.

- **Ручной режим отсева:**

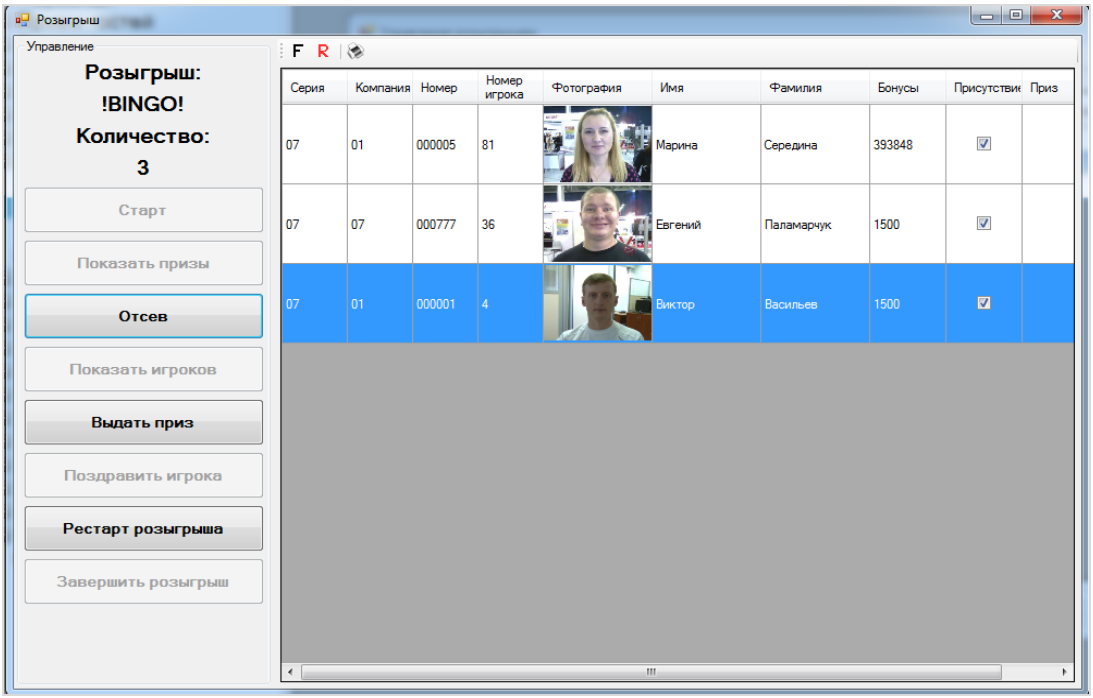
1) Ручной режим отсева участников доступен в любой момент этапа отсева. Оператор может самостоятельно выставить или снять галочки в колонке **«Выбрано»** любому игроку в списке. В поле **«Количество»** будет отображаться количество выбранных участников. После завершения выбора необходимо нажать кнопку **«Ok»**.



2) В появившемся диалоговом окне нажмите **«Да»** для подтверждения.



После подтверждения из розыгрыша будут исключены все участники, у которых не была выставлена галочка **«Выбрано»**.

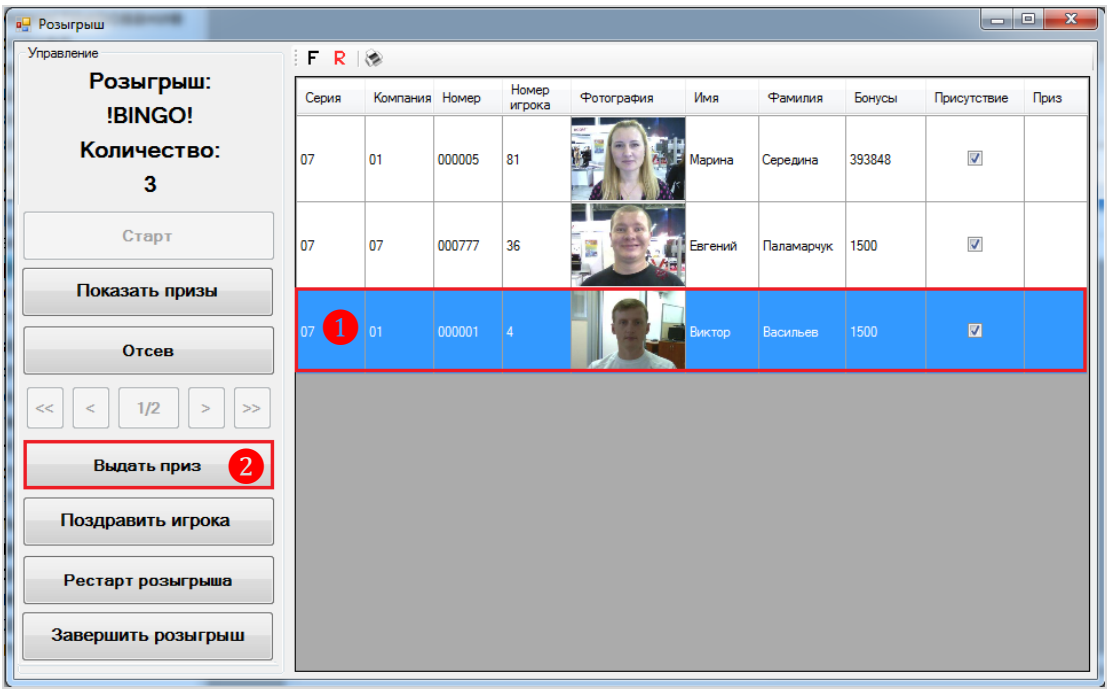


Процедуру ручного отсева игроков также можно выполнять один раз или несколько, но по итогам в списке должно остаться количество участников, не меньше количества разыгрываемых призов (в нашем пример 3).

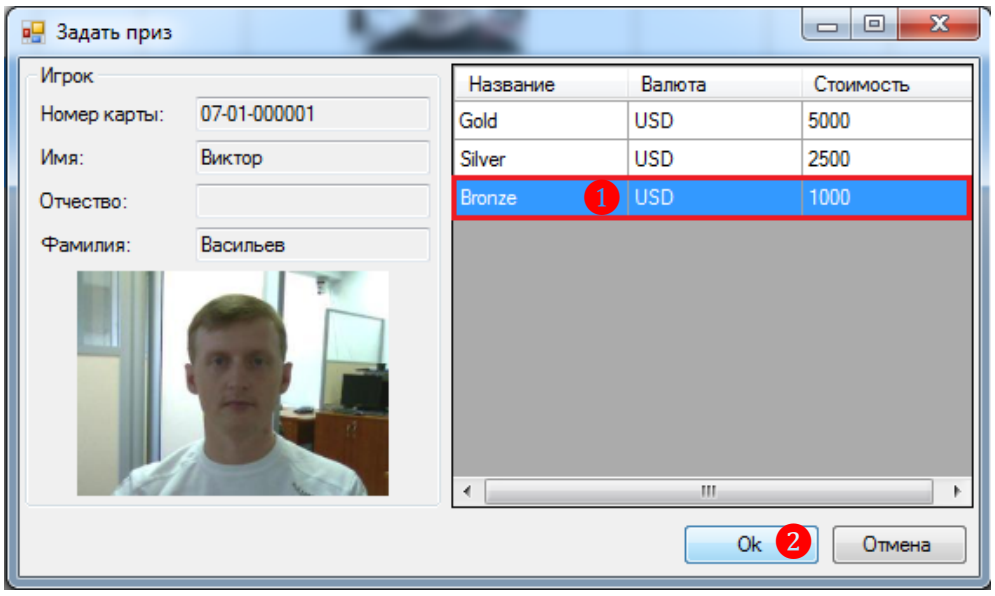
После отсева можно нажать кнопку **«Показать игроков»**, в результате чего на экране видео сервера отобразится список оставшихся участников розыгрыша.

➢ Выдача приза:

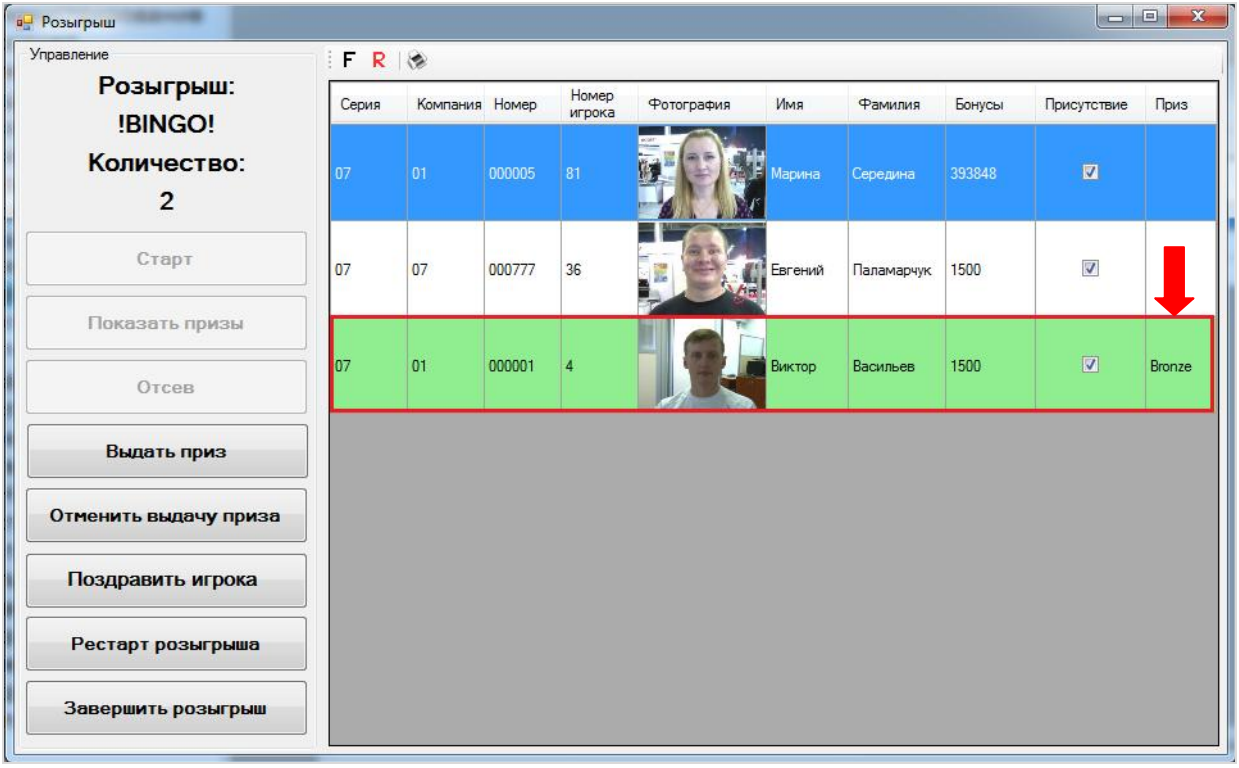
1) На данном этапе выберите в списке участника, которому хотите назначить приз, и нажмите кнопку **«Выдать приз»**.



3) В результате откроется окно с выбором приза для выбранного участника. Кликом мыши по строке названия приза выберите приз, который вы хотите выдать данному игроку, и нажмите кнопку **«Ok»**.

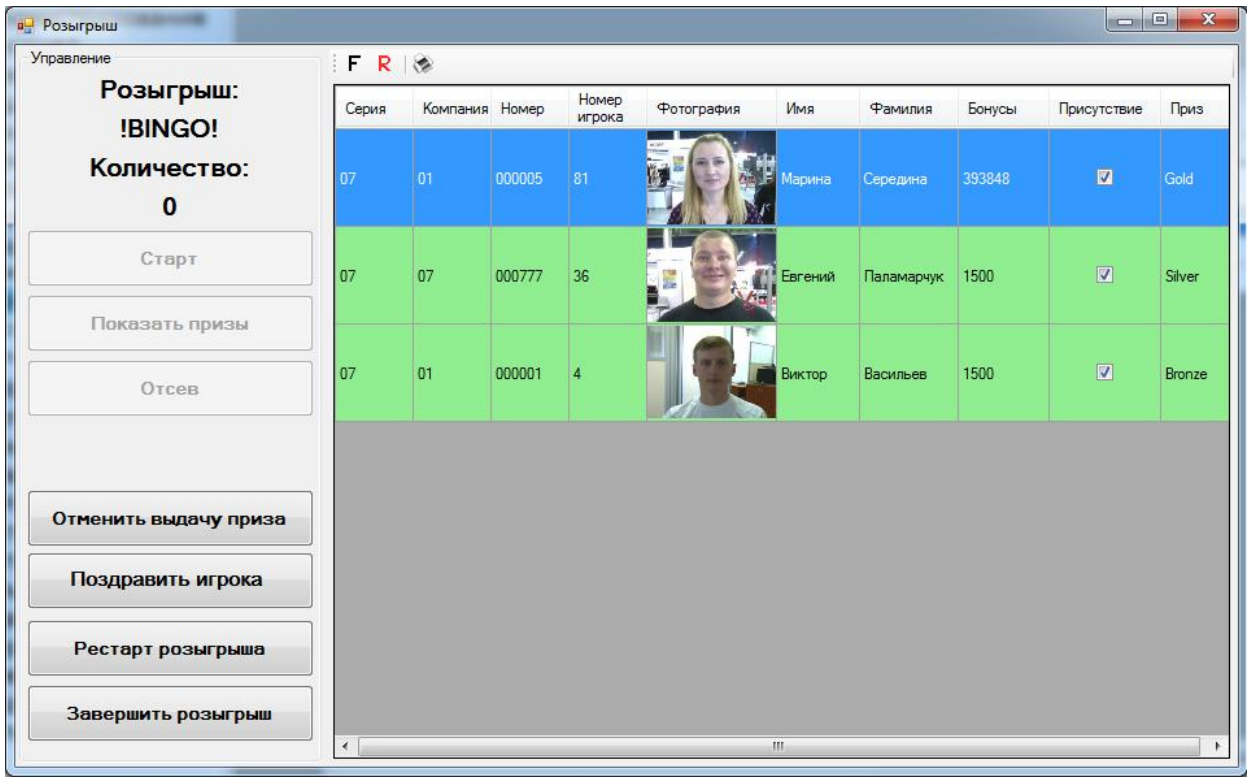


После нажатия кнопки **«Ok»** участнику будет назначен приз, игрок будет перемещен в конец списка участников и отмечен зеленым фоном, в колонке **«Приз»** отобразится название выданного приза. После этого станет активна кнопка **«Поздравить игрока»**.



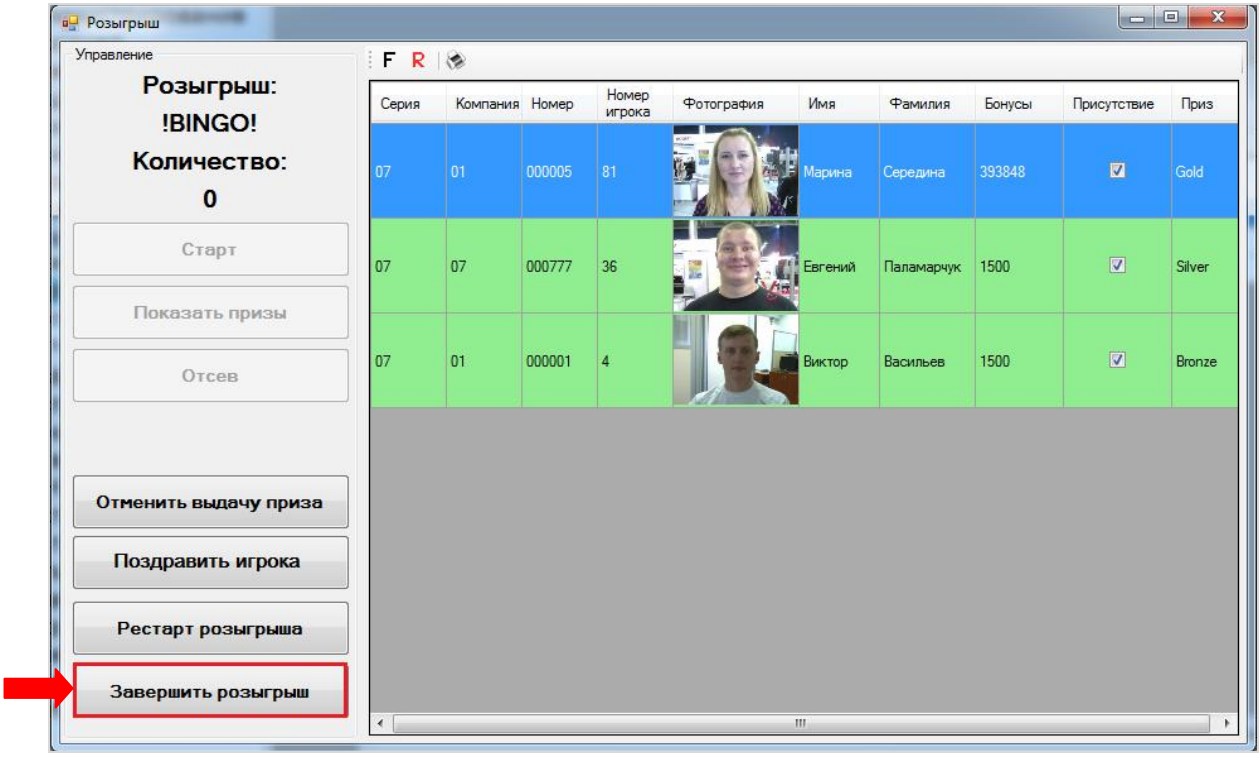
Чтобы отобразить на экране видео сервера информацию о выигравшем игроке и его призе – нажмите кнопку «**Поздравить игрока**».

Повторите процедуру выдачи приза для остальных участников. После выдачи всех призов розыгрыша кнопка **«Выдать приз»** перестанет отображаться на форме.

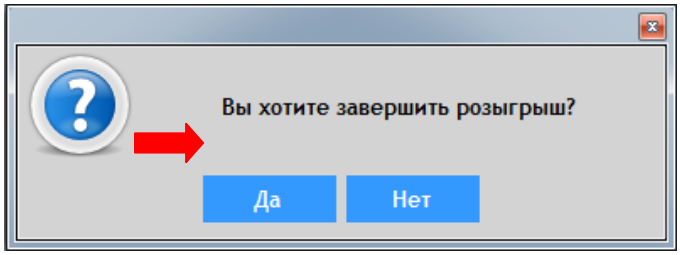


➢ Завершение розыгрыша:

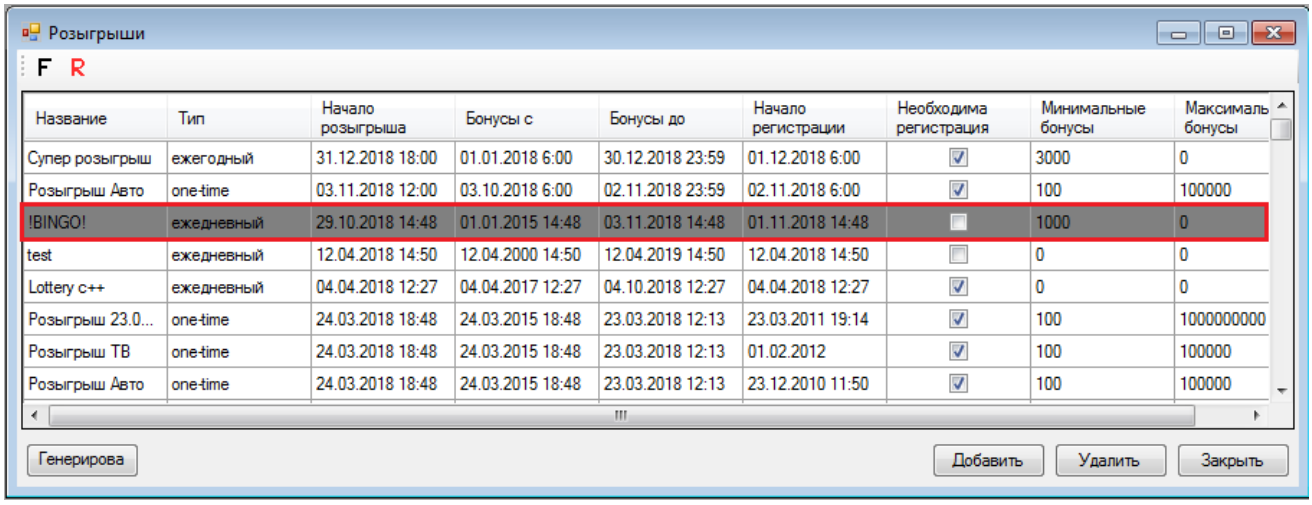
1) По окончании выдачи всех призов розыгрыша, необходимо нажать кнопку **«Завершение розыгрыша»**.



2) В появившемся диалоговом окне нажмите **«Да»** для подтверждения.

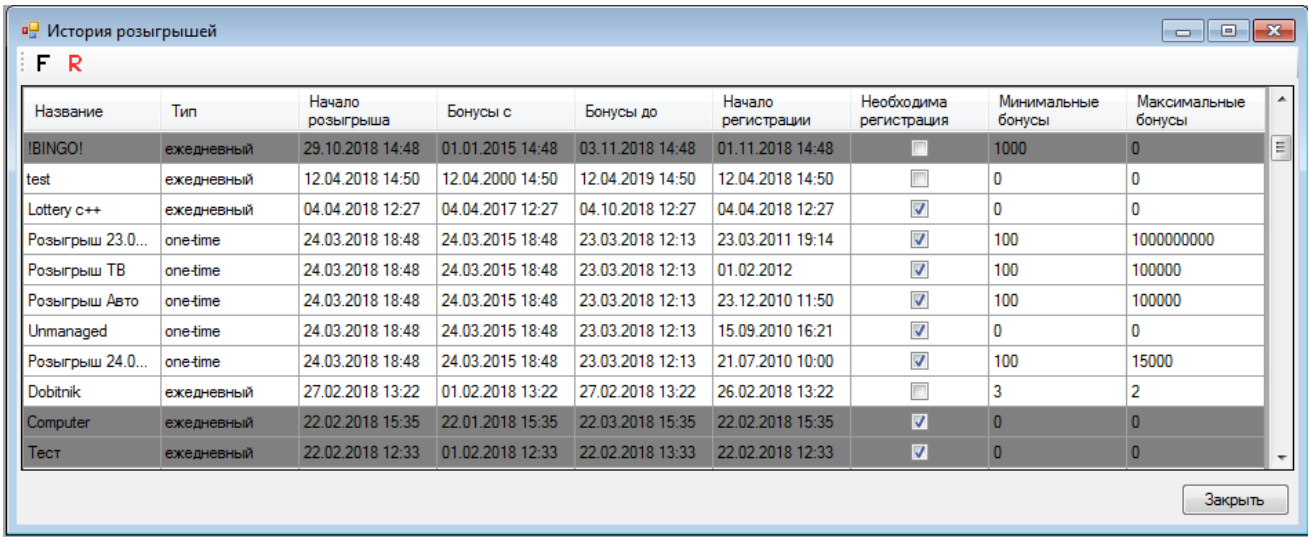


После подтверждения данный розыгрыш будет завершен и станет недоступным для проведения. На форме **«История розыгрышей»** («Бонус Лотерея» → «История розыгрышей») завершенный розыгрыш будет отмечен серым фоном.

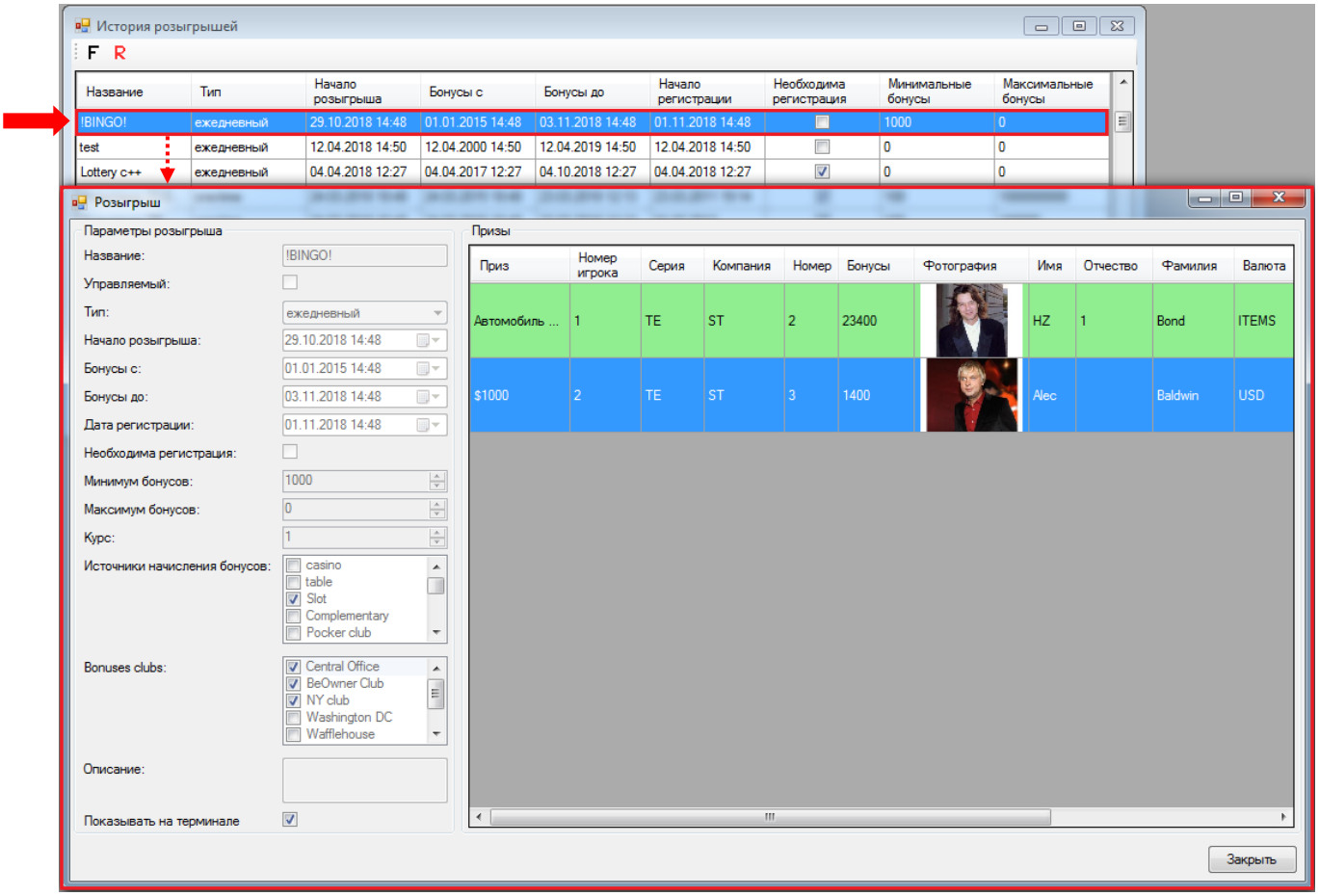


7.15.7 Просмотр истории розыгрышей Бонус Лотереи.

Для просмотра истории и результатов всех розыгрышей Бонус Лотереи выберите в главном меню системы **«Бонус Лотерея» → «История розыгрышей»**. В результате откроется форма **«История розыгрышей»**, в которой отобразится список всех розыгрышей, когда-либо созданных в текущем клубе. Серым фоном подсвечены уже завершенные розыгрыши



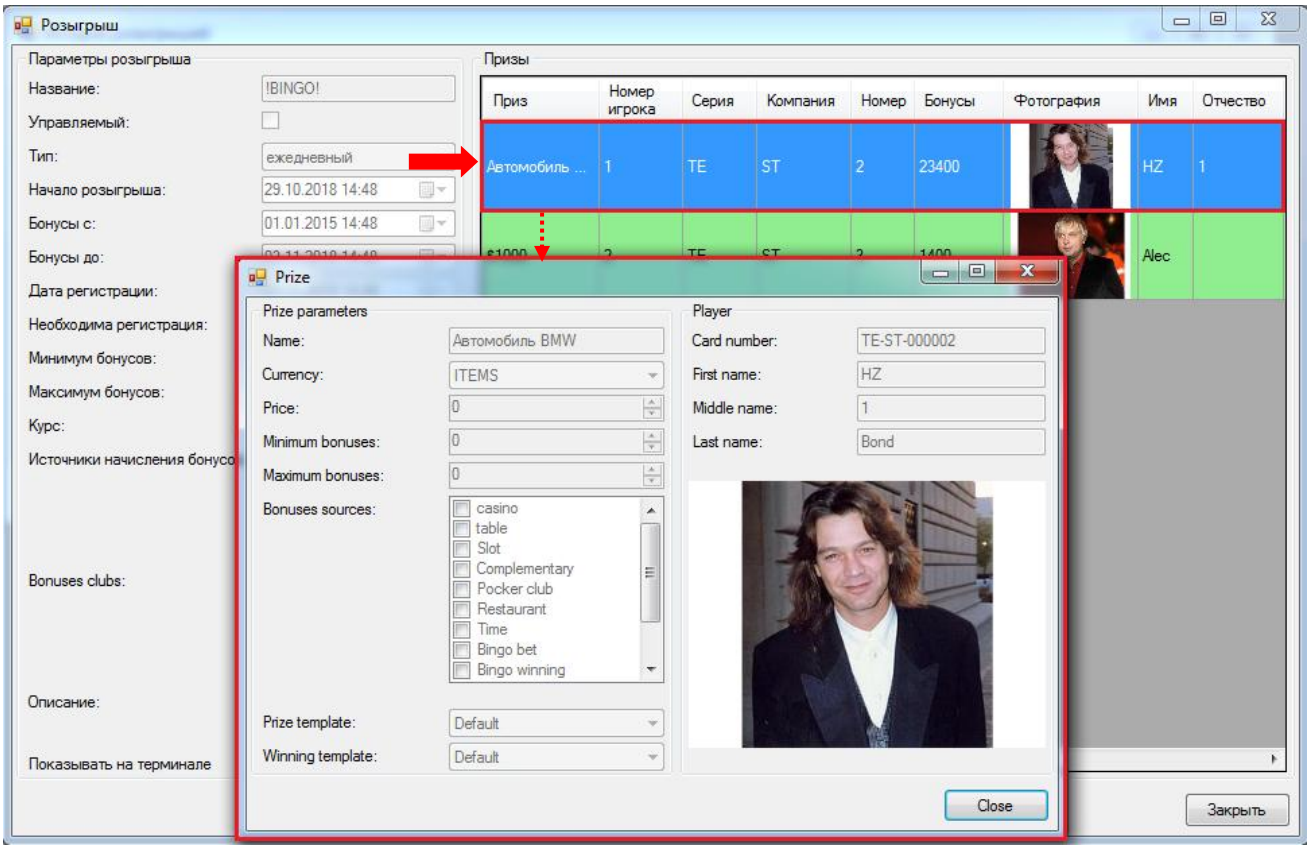
Для просмотра детальной информации и результатов какого-либо розыгрыша, необходимо дважды кликнуть левой кнопкой мыши по строке выбранного розыгрыша.



В открывшейся карточке розыгрыша слева отображаются все параметры розыгрыша, а справа - итоги розыгрыша призов.

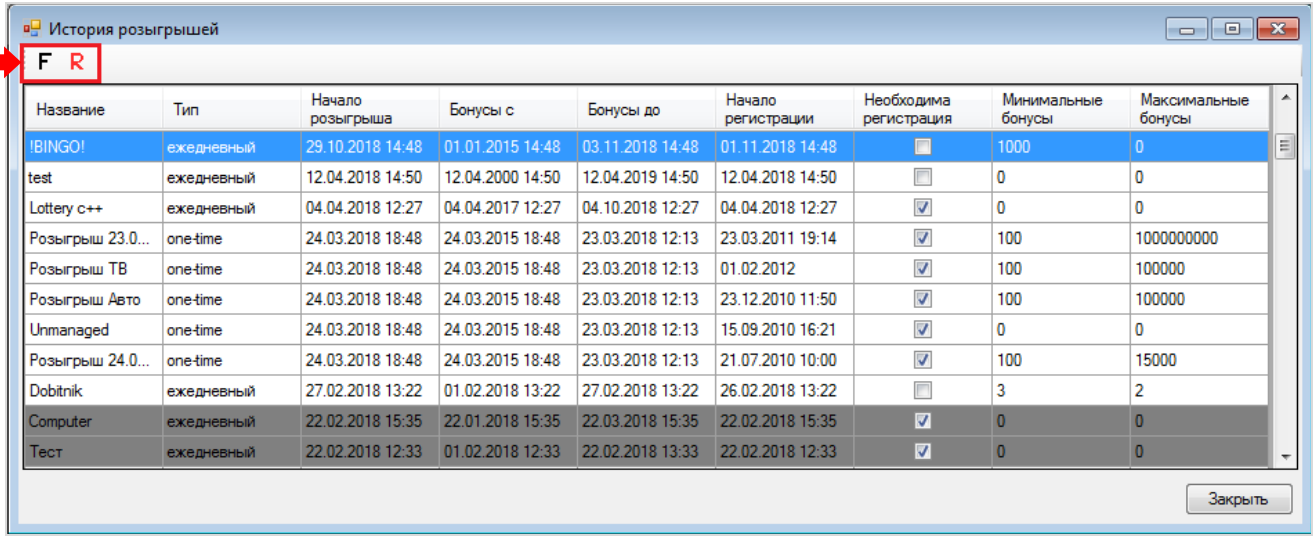
Колонки	Описание
Приз	Название разыгранного приза
Номер игрока	Номер игрока в системе
Серия	Номер персональной бонусной карты игрока
Компания	
Номер	
Бонусы	Сумма бонусов игрока на карте
Имя	Имя игрока – победителя розыгрыша, получившего указанный приз
Отчество	
Фамилия	
Валюта	Валюта или единица измерения приза
Стоимость	Стоимость приза
Минимум бонусов	Минимальная сумма бонусов, которая необходима игроку, чтобы претендовать на данный приз
Максимум бонусов	Максимальная сумма бонусов, которая необходима игроку, чтобы претендовать на данный приз

Чтобы открыть форму с детальной информацией о призе, дважды кликните мышкой по строке с названием этого приза.



Для закрытия карточки розыгрыша и возврата к форме **«История розыгрышей»** нажмите кнопку **«Закрыть».**

Обращаем внимание, что в данной форме действует стандартная система поиска и фильтрации данных.


История розыгрышей
F R
Название
Тип
Начало розыгрыша
Бонусы с
Бонусы до
Начало регистрации
Необходима регистрация
Минимальные бонусы
Максимальные бонусы
!BINGO! ежедневный 29.10.2018 14:48 01.01.2015 14:48 03.11.2018 14:48 01.11.2018 14:48 1000 0
test ежедневный 12.04.2018 14:50 12.04.2000 14:50 12.04.2019 14:50 12.04.2018 14:50 0 0
Lottery c++ ежедневный 04.04.2018 12:27 04.04.2017 12:27 04.10.2018 12:27 04.04.2018 12:27 0 0
Розыгрыш 23.0... one-time 24.03.2018 18:48 24.03.2015 18:48 23.03.2018 12:13 23.03.2011 19:14 100 1000000000
Розыгрыш ТВ one-time 24.03.2018 18:48 24.03.2015 18:48 23.03.2018 12:13 01.02.2012 100 100000
Розыгрыш Авто one-time 24.03.2018 18:48 24.03.2015 18:48 23.03.2018 12:13 23.12.2010 11:50 100 100000
Unmanaged one-time 24.03.2018 18:48 24.03.2015 18:48 23.03.2018 12:13 15.09.2010 16:21 0 0
Розыгрыш 24.0... one-time 24.03.2018 18:48 24.03.2015 18:48 23.03.2018 12:13 21.07.2010 10:00 100 15000
Dobitnik ежедневный 27.02.2018 13:22 01.02.2018 13:22 27.02.2018 13:22 26.02.2018 13:22 3 2
Computer ежедневный 22.02.2018 15:35 22.01.2018 15:35 22.03.2018 15:35 22.02.2018 15:35 0 0
Тест ежедневный 22.02.2018 12:33 01.02.2018 12:33 22.02.2018 13:33 22.02.2018 12:33 0 0
Закрыть

7.15.8 Отчёты по розыгрышам Бонус Лотереи.

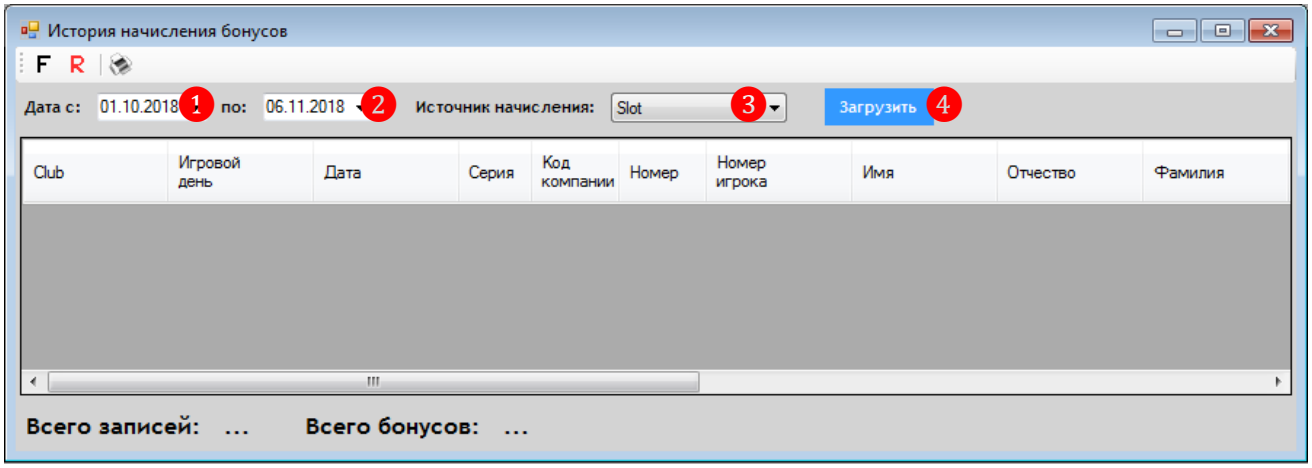
В системе «SlotLogic» в разделе **«Бонус Лотерея» → «Отчёты»** можно формировать и просматривать следующие отчёты:

- **История начисления бонусов**.
- **История выигрышей**.
- **Карты, выбывшие из розыгрыша**.
- **Сумма выигрышей**.

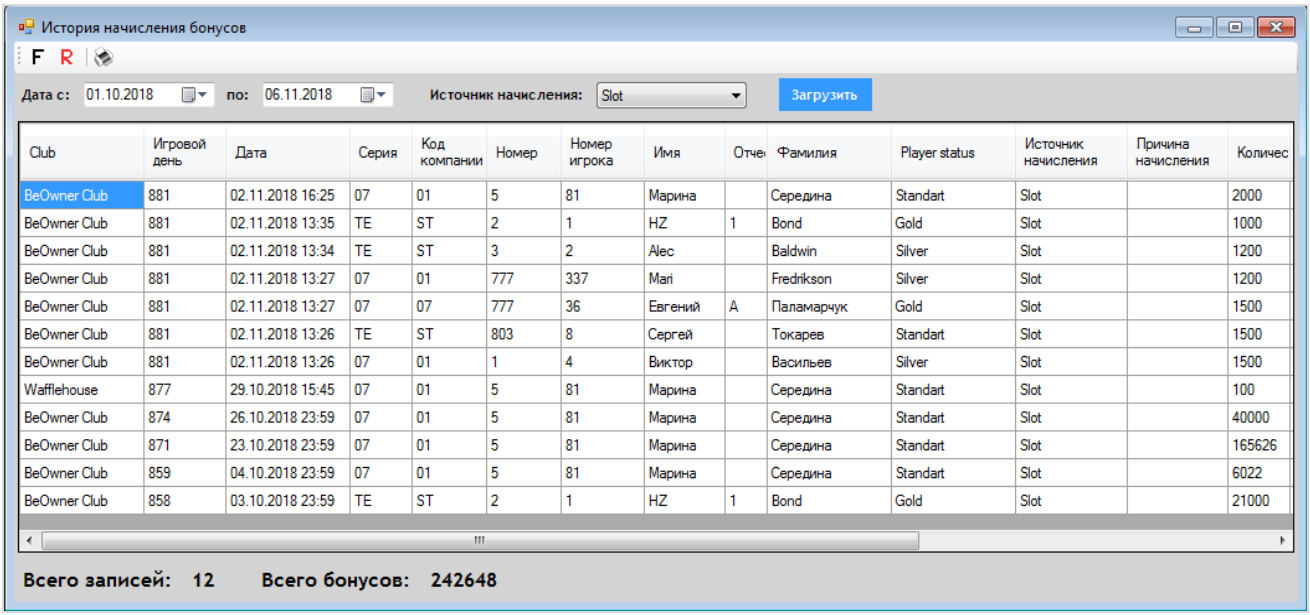
➢ История начисления бонусов:

1. В главном меню системы выберите **«Бонус Лотерея» → «Отчёты» → «История начисления бонусов»**.

2. В открывшейся форме выберите отчётный период, источник начисления бонусов (Slot для клуба с игровыми аппаратами) и нажмите кнопку **«Загрузить»**.



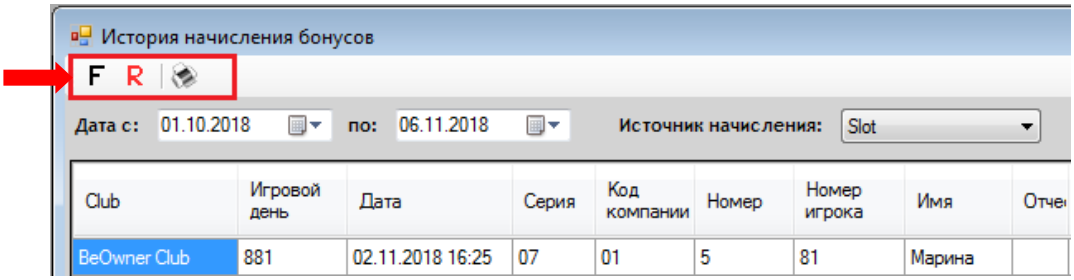
В результате будет загружен отчёт с данными по операциям начисления и удаления бонусов с карт игроков за выбранный период.



Колонки	Описание
Club	Название клуба, в котором игроку были начислены бонусы
Игровой день	ID-номер игрового дня, в котором игроку были начислены бонусы

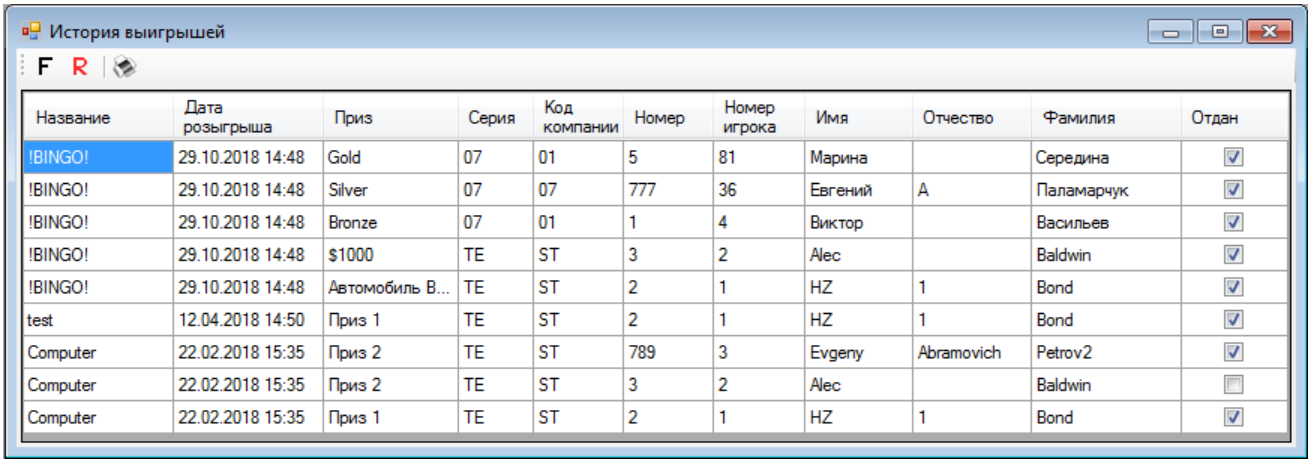
Дата	Дата и время, когда игроку были начислены бонусы
Серия	Номер персональной бонусной карты игрока
Код компании	
Номер	
Номер игрока	Номер игрока в системе
Имя	Полное имя игрока
Отчество	
Фамилия	
Player status	Статус игрока
Источник начисления	Источник начисления бонусов
Причина начисления	Причина начисления бонусов
Количество	Сумма бонусов, начисленная на карту игроку за выбранный период
Пользователь	Логин пользователя, начислившего бонусы на карту игроку
Employee code	Код пользователя, начислившего бонусы на карту игроку
Employee name	Фамилия пользователя, начислившего бонусы на карту игроку
Компьютер	Компьютер, на котором пользователь начислил бонусы на карту игроку

Обращаем внимание, что в данной форме действует стандартная система фильтрации, поиска и печати данных.



➢ История выигрышей:

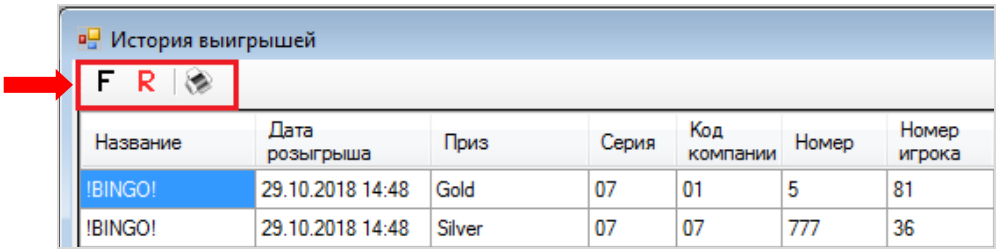
В главном меню системы выберите **«Бонус Лотерея» → «Отчёты» → «История выигрышей»**. В открывшемся отчёте отобразятся данные о выигравших призы игроках. В том числе и о тех, которые не присутствовали и не получили приз. Данные отображаются за всё время работы клуба.



Колонки	Описание
Название	Название розыгрыша

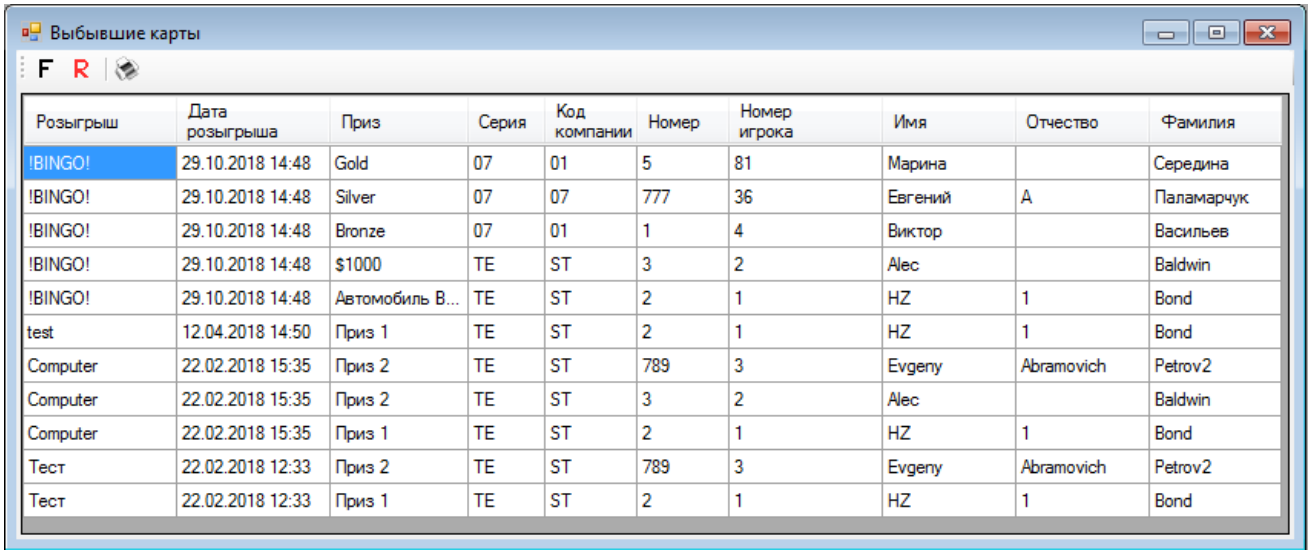
Дата розыгрыша	Дата и время проведения розыгрыша
Приз	Название выигранного игроком приза
Серия	Номер персональной бонусной карты игрока
Код компании	
Номер	
Номер игрока	Номер игрока в системе
Имя	Полное имя игрока, выигравшего приз
Отчество	
Фамилия	
Отдан	☑ - Приз отдан игроку. ☐ - Приз не был отдан игроку.

Обращаем внимание, что в данной форме действует стандартная система фильтрации, поиска и печати данных.



➢ Карты, выбывшие из розыгрыша:

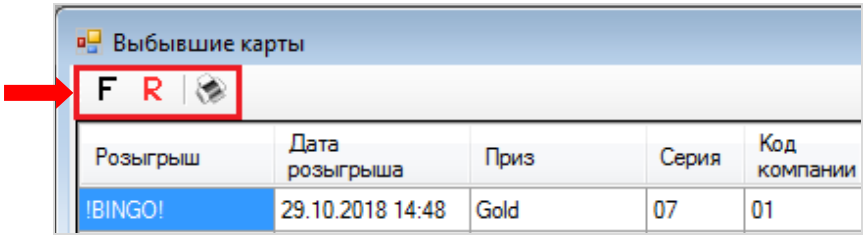
В главном меню системы выберите **«Бонус Лотерея» → «Отчёты» → «Карты, выбывшие из розыгрыша»**. В открывшемся отчёте отобразятся данные об игроках, выбывших из розыгрышей в результате отсева. Данные отображаются за всё время работы клуба.



Колонки	Описание
Название	Название розыгрыша
Дата розыгрыша	Дата и время проведения розыгрыша
Приз	Название приза, на который претендовал игрок
Серия	Номер персональной бонусной карты игрока
Код компании	

Номер	
Номер игрока	Номер игрока в системе
Имя	Полное имя игрока, выигравшего приз
Отчество	
Фамилия	

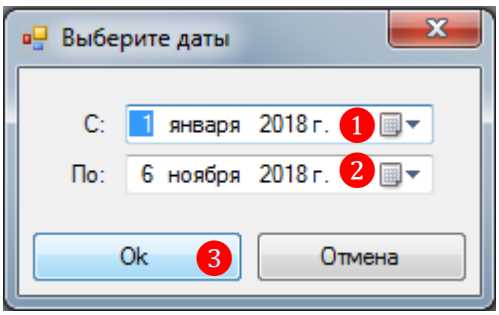
Обращаем внимание, что в данной форме действует стандартная система фильтрации, поиска и печати данных.



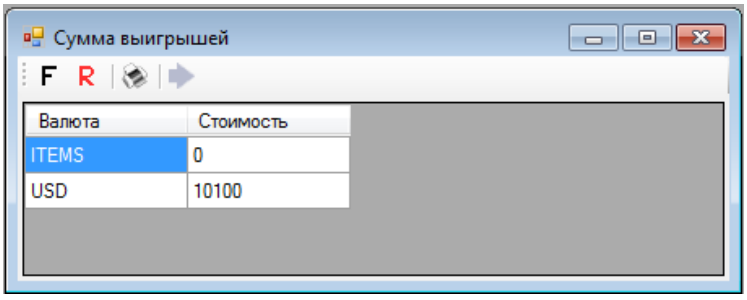
➢ Сумма выигрышей:

1. В главном меню системы выберите **«Бонус Лотерея»** → **«Отчёты»** → **«Сумма выигрышей»**.

2. В открывшейся форме задайте отчётный период и нажмите кнопку **«Ок»**.



В результате откроется отчет, в котором будет представлена информация о суммах выданных выигрышей в соответствующих валютах за выбранный период времени.



Колонки	Описание
Валюта	Название валюты
Стоимость	Общая сумма выигрышей в указанной валюте

7.16 Модуль поощрений «Promotions».

В современных условиях ведения бизнеса всё важнее становится не только привлечь клиента, но и заставить его приходить снова и снова. Одним из эффективных способов завоевать лояльность клиентов надолго является использование программ лояльности, основанных на бонусной системе.

В связи с этим разработчиками системы «SlotLogic» был создан модуль поощрений «Promotions», предназначенный для автоматизации программы лояльности игроков, предлагающей за частую игру и верность клубу вознаграждения в виде процентов от сделанных в игре ставок или от суммы выпавшего джекпота. С помощью данного модуля можно легко создавать и гибко настраивать различные привлекательные поощрения, как для новичков, так и для постоянных игроков. Все проценты в виде бонусов зачисляются на персональную карту игрока на счёт PTS в режиме реального времени и в дальнейшем переводятся на основной денежный счёт карты.

На данный момент в системе «SlotLogic» доступны следующие поощрения:

❖ Базовый процент за игру со всех аппаратов.

❖ Процент за игру на определённых аппаратах в зависимости от производителя (например, Novomatic, Atronic и другие), а также на любых указанных игровых аппаратах.

❖ Процент за выигрыш джекпота (максимального, минимального, глобального и т.п.).

В дальнейшем будет возможно использовать такие поощрения, как:

- ***Горячее утро понедельника*** (например, когда большой процент за игру на аппаратах установлен по понедельникам).
- ***Ночной вояж*** (когда большой процент за игру установлен по ночам, чтобы стимулировать игроков приходить играть в клуб ночью) и многое другое.

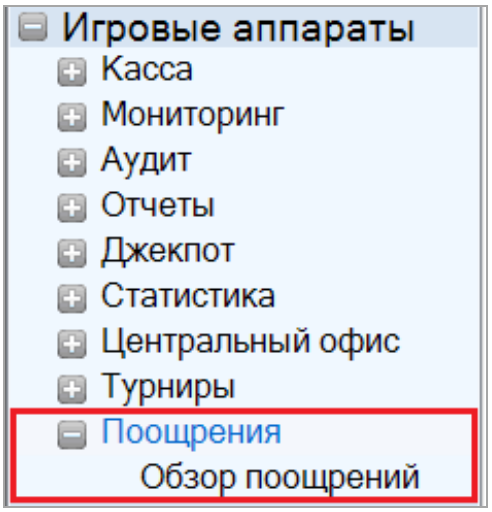
Для каждого поощрения могут быть выбраны определённые категории (статусы) игроков, на которые оно будет распространяться. Например, только на новичков или только на постоянных игроков и игроков VIP. В случае если игрок, в зависимости от статуса, становится претендентом не на одно, а на несколько поощрений, то процент вознаграждений по ним суммируется и зачисляется на его персональную карту в стандартном порядке.

Для участия в программе «Promotions» и зачисления вознаграждений (бонусов), порядок действия игрока должен быть следующий:

1. Игрок подходит к игровому аппарату и вставляет карту в считыватель.
2. Вставляет деньги в купюроприемник.
3. Играет, зарабатывает бонусы (PTS/Points).

Внимание! В случае если игрок сначала вставит деньги, а потом карту, то бонусы начисляться не будут.

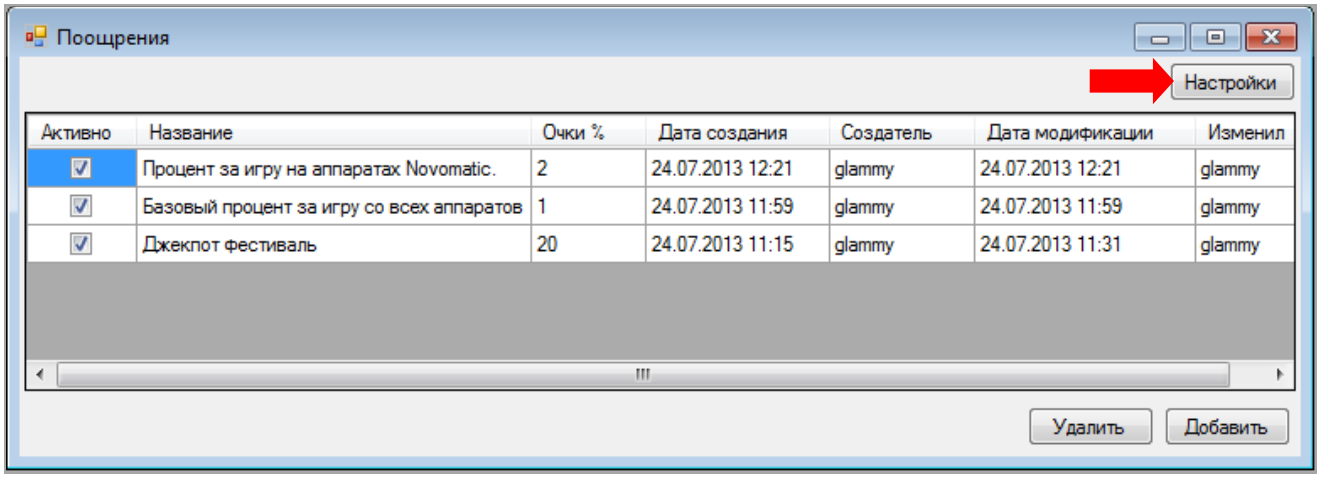
Настройки и управление поощрениями осуществляются в разделе меню **«Игровые аппараты» → «Поощрения»**.



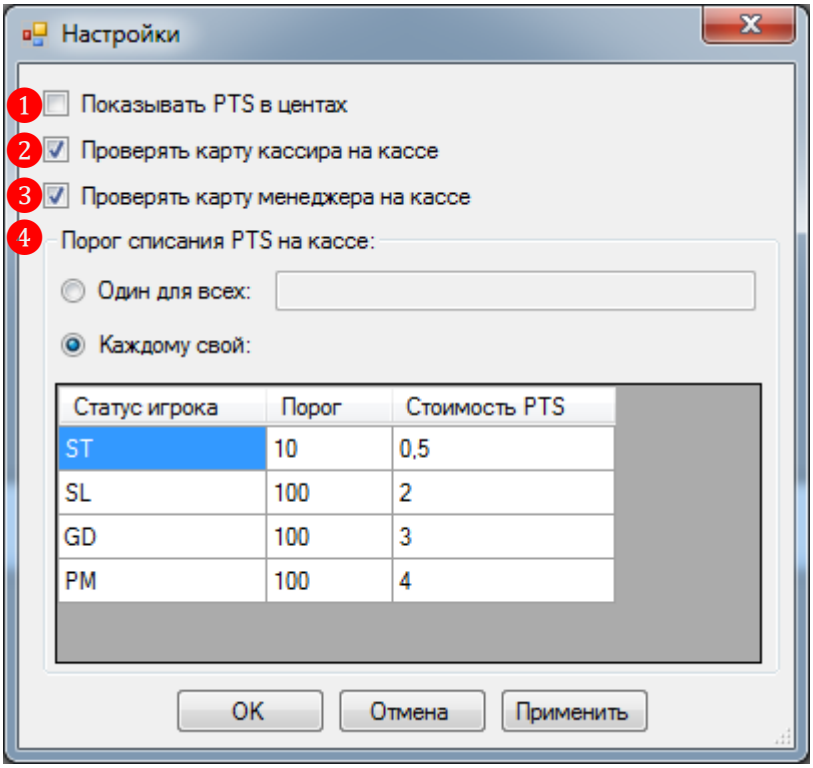
Рассмотрим подробнее порядок настройки модуля и создания поощрений в следующих разделах данного документа.

7.16.1 Настройка модуля поощрений.

Для настройки модуля поощрений необходимо в главном меню системы «SlotLogic» выбрать **«Игровые аппараты» → «Поощрения» → «Обзор поощрений»** и в открывшейся форме нажать кнопку Настройки.



Далее откроется форма, в которой содержатся все необходимые параметры для настройки.

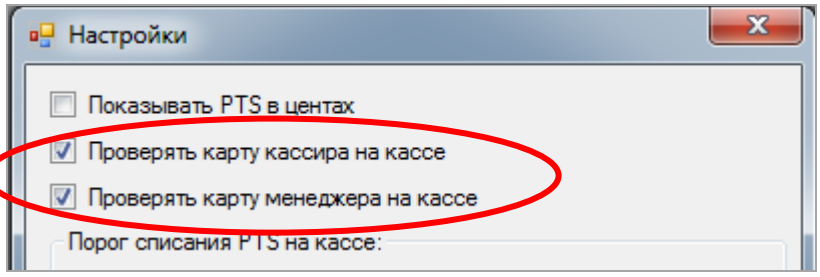


1. Показывать PTS в центах – установить галочку, если необходимо чтобы сумма вознаграждений (бонусов), зачисляемая на персональные карты игроков, отображалась в центах.

2. Проверять карту кассира на кассе – установить галочку, если для подтверждения проведения операции «PTS → Card» необходимо выполнять проверку только персональной карты кассира смены.

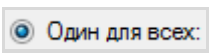
3. Проверять карту менеджера на кассе – установить галочку, если для подтверждения проведения операции «PTS → Card» необходимо выполнять проверку только персональной карты менеджера клуба.

В случае если необходимо выполнять проверку персональной карты и менеджера клуба и кассира, то нужно установить обе галочки.

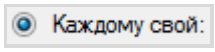


Примечание: Процедура проверки персональных карт сотрудников позволяет осуществлять контроль над всеми операциями «PTS → Card», проводимыми на кассе клуба, что исключает какие-либо мошеннические действия, связанные с переводами PTS на денежные счета бонусных карт клиентов.

4. Порог списания PTS на кассе - в данном блоке устанавливается минимальная сумма PTS, при накоплении которой, игрок может перевести её со счёта PTS на основной счёт карты.



- для всех игроков будет действовать указанная величина порога списания PTS (клик левой кнопкой мыши в поле ввода и ввести сумму с клавиатуры).



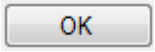
- задаётся разная величина порога списания и стоимость PTS для игроков в зависимости от их статуса.

- **Порог** – клик левой кнопкой мыши в поле столбца и ввести величину порога списания PTS для разных статусов игроков.
- **Стоимость PTS** - клик левой кнопкой мыши в поле столбца и ввести стоимость 1 бонуса PTS для разных статусов игроков.

***Например**, у игрока со статусом **Silver (SL)** на бонусном счёте **150 PTS**, значит, на кассе с бонусного счёта игрока можно будет перевести **100 PTS** (порог 100), и на баланс его карты зачислится **$200** (100*2). **50 PTS** останутся на счёте PTS.*

Статус игрока	Порог	Стоимость PTS
ST	10	0,5
SL	100	2
GD	100	3
PM	100	4

Примечание: Если стоимость PTS не задана, то по умолчанию 1 бонус PTS = 1 (в валюте клуба).

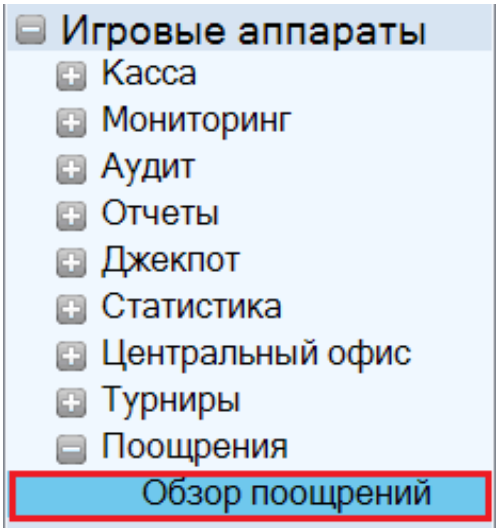
По окончании установки параметров модуля поощрений необходимо нажать кнопку 

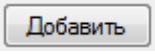
.

7.16.2 Создание поощрений.

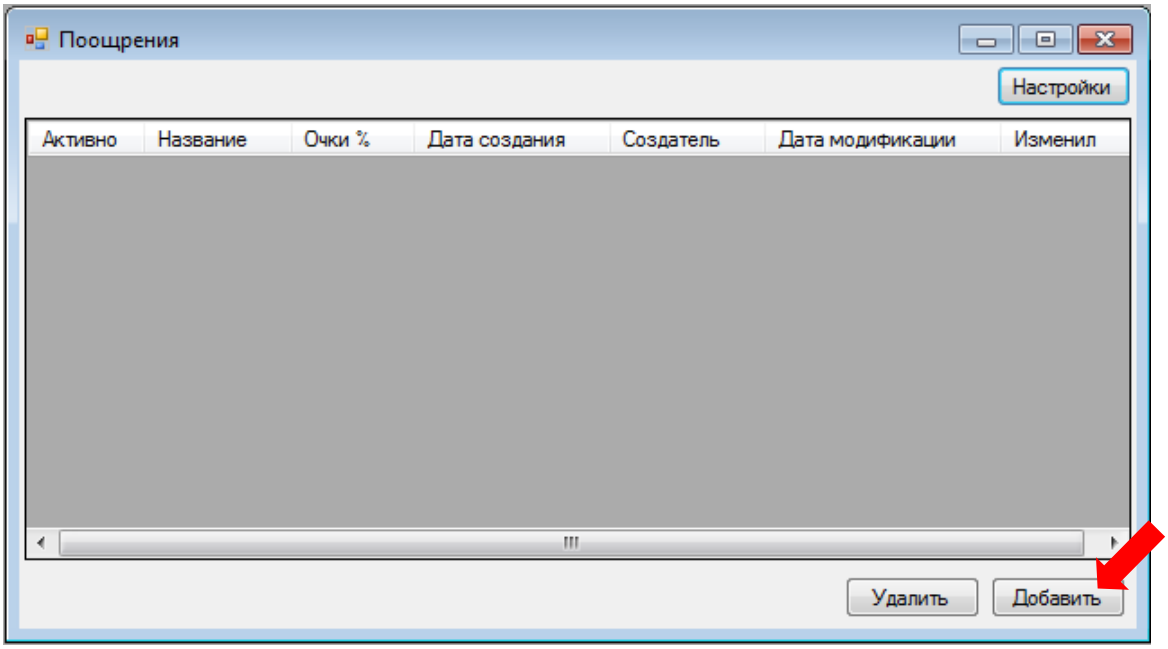
Для того чтобы создать в системе новое поощрение, необходимо выполнить следующее:

1. Открыть обзорную форму поощрений, выбрав в главном меню системы «SlotLogic» **«Игровые аппараты» → «Поощрения» → «Обзор поощрений»**.



2. В открывшейся форме **«Поощрения»** нажать на кнопку 

, расположенную в правом нижнем углу.

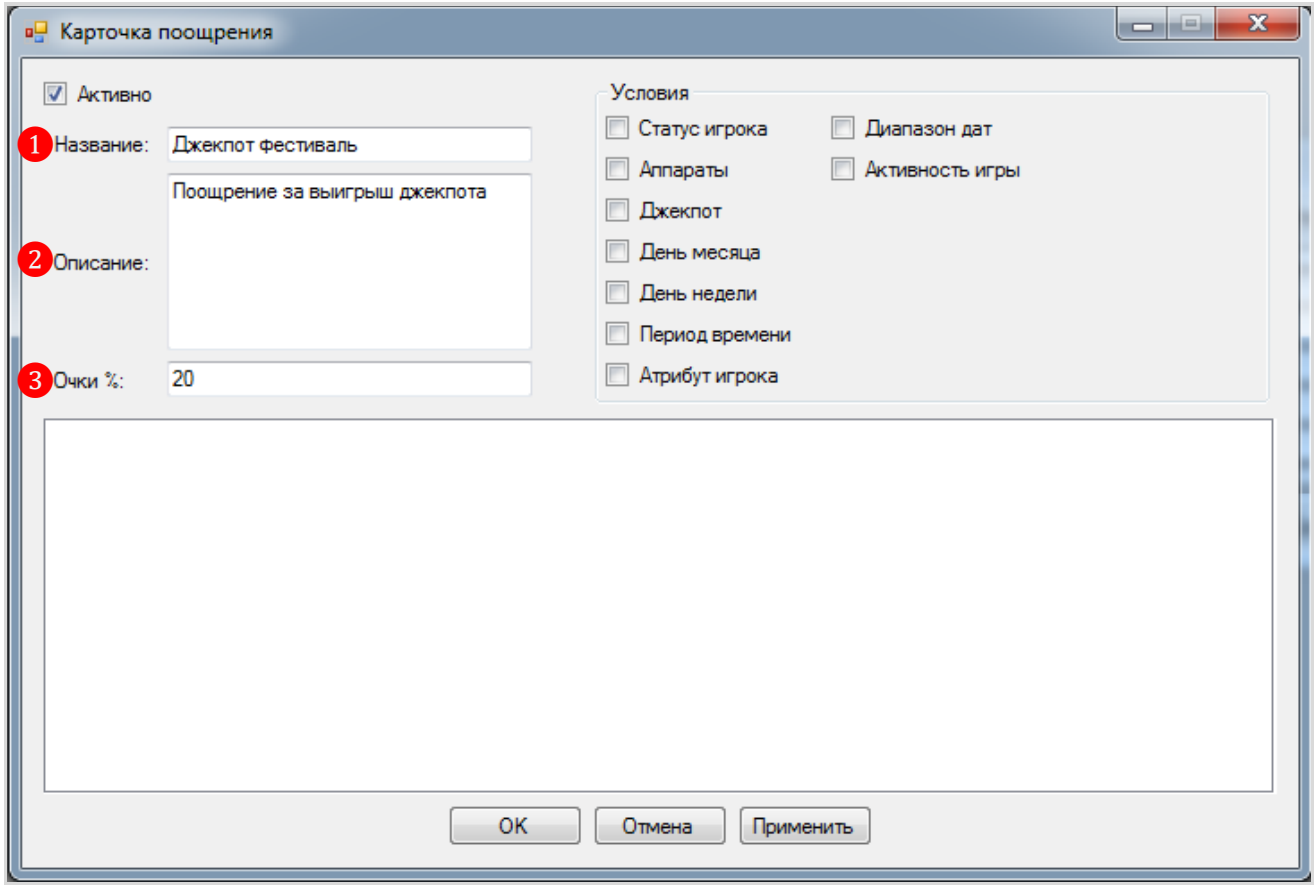


3. Далее откроется карточка поощрения, в которой необходимо указать следующие параметры:

1) Название – в данной строке вводится название поощрения (например, Джекпот фестиваль).

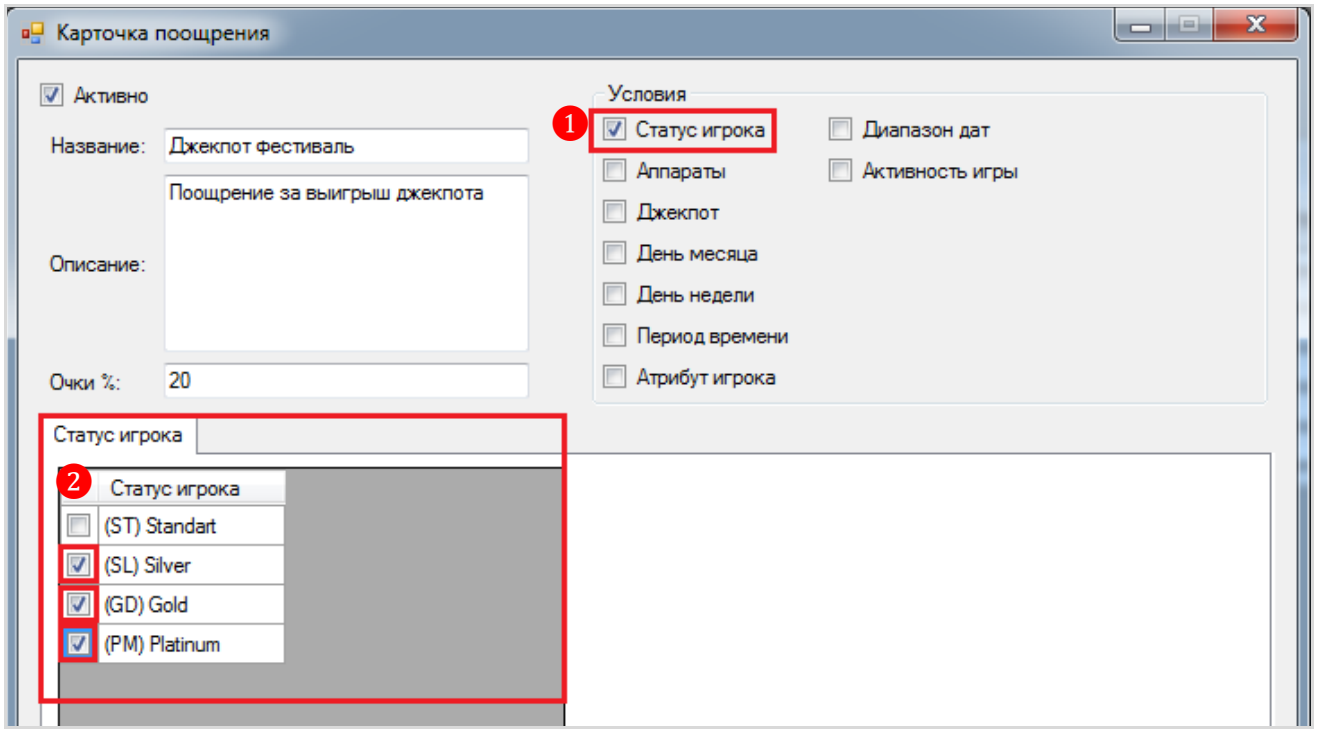
2) Описание – в данном поле, при необходимости, вводится краткое описание поощрения.

3) Очки % – в данной строке вводится сумма процентов, которые будут отчисляться в вознаграждение игроку (в нашем случае 20% от суммы выпавшего джекпота).

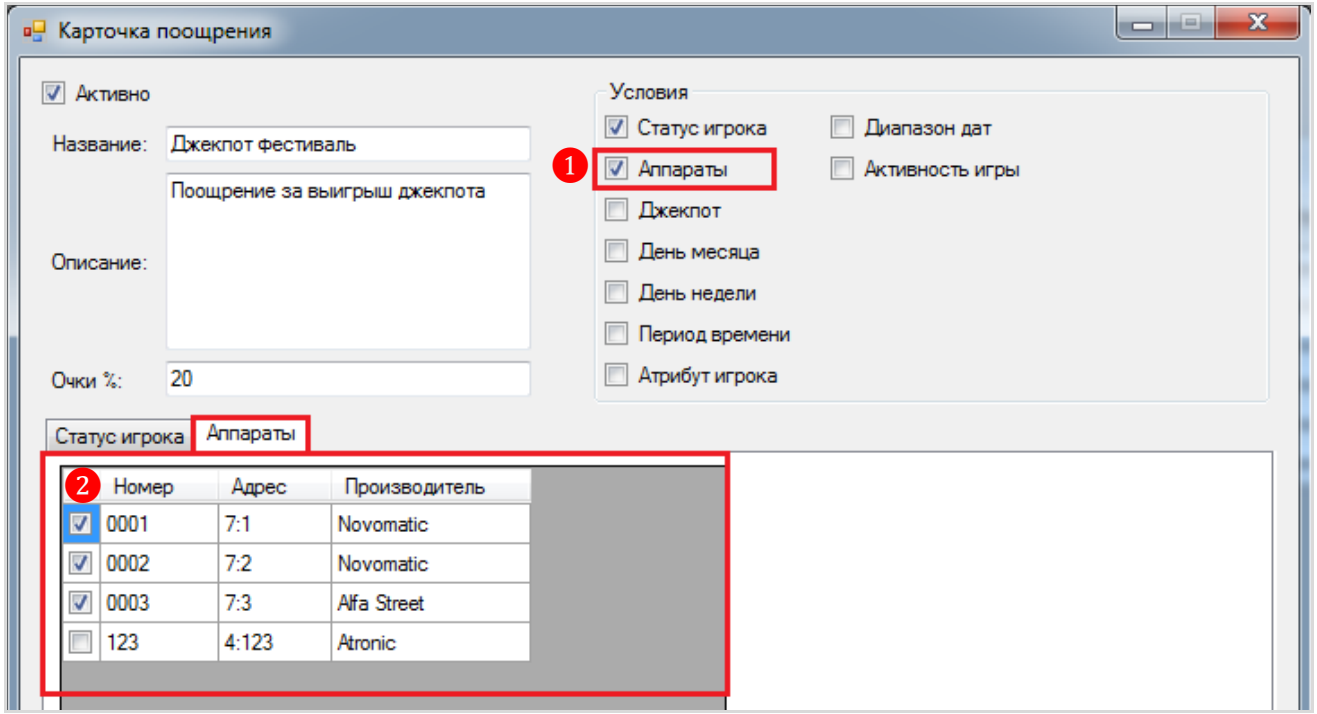


4. После указания параметров поощрения, необходимо определить для него условия:

✓ **Статус игрока** – условие выбирается, если нужно задать категории игроков, на которые будет распространяться данное поощрение. Если условие не выбрано (галочка не установлена), то по умолчанию поощрение действует для всех игроков. После установки галочки в строке данного условия, в нижней части формы отобразится список со статусами игроков, в котором, установив галочку, можно выбрать нужные статусы (например, Silver, Gold и Platinum).



✓ **Аппараты** – условие выбирается, если нужно задать аппараты, на которых игроки должны играть, чтобы получить вознаграждение. Это могут быть аппараты определённого производителя или любые, выбранные из списка. Если условие не выбрано (галочка не установлена), то по умолчанию выбраны все игровые аппараты. После установки галочки в строке данного условия, в нижней части формы отобразится список игровых аппаратов по номерам и с указанием производителя. Для выбора аппаратов установите галочки.

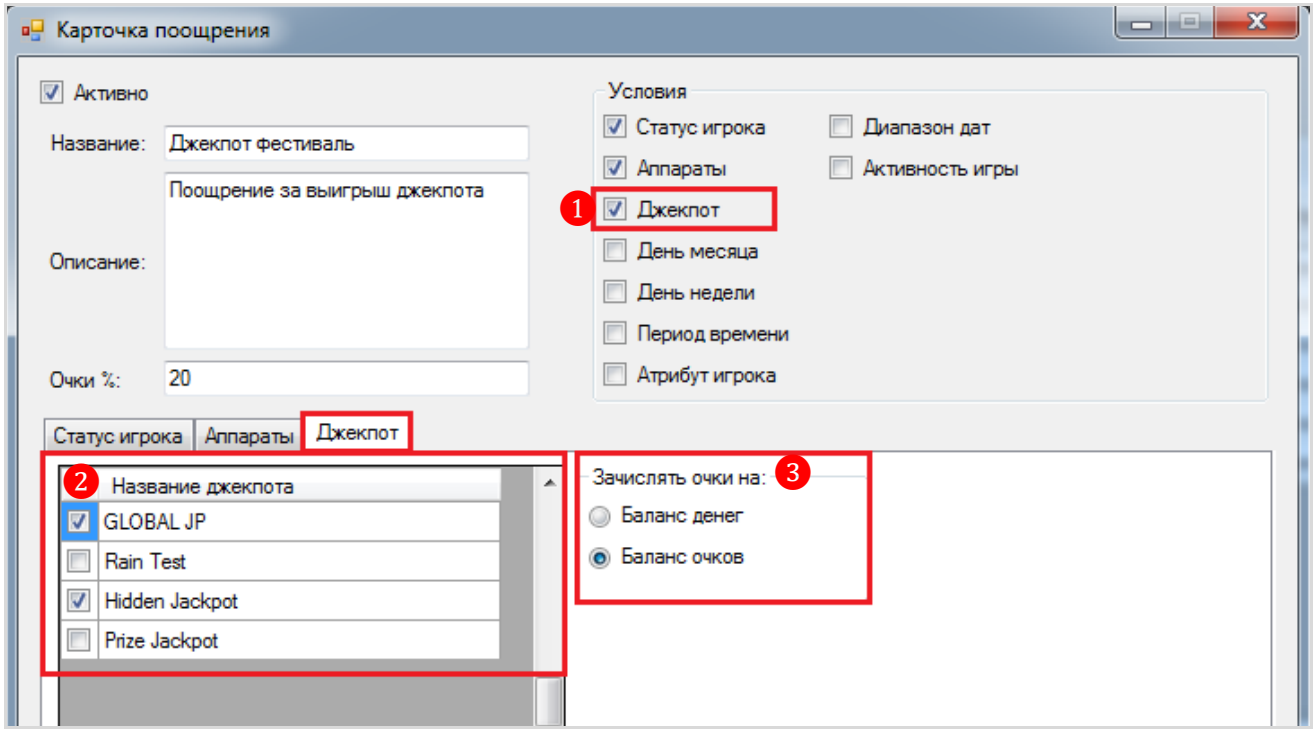


✓ **Джекпот** – условие выбирается, если нужно задать джекпот, за выигрыш которого игрок получит вознаграждение. Это может быть один или несколько джекпотов.

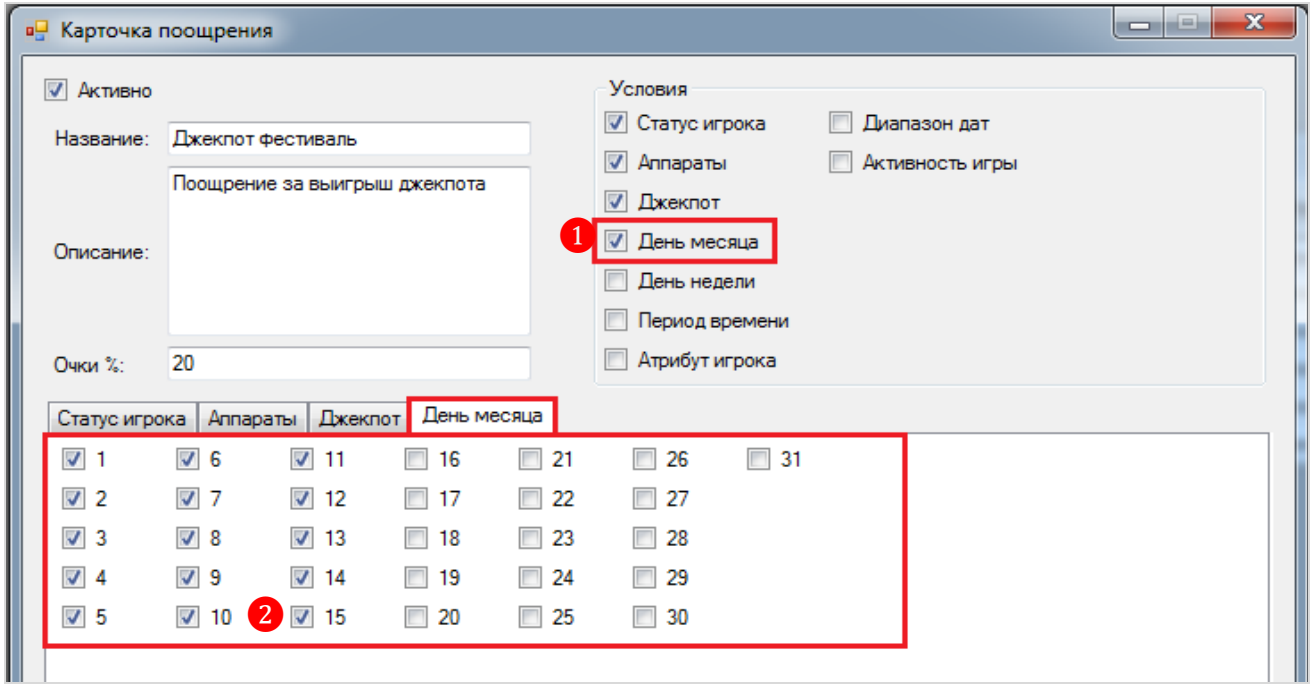
1) После установки галочки в строке данного условия, в нижней части формы отобразится список всех текущих джекпотов клуба.

2) Для выбора джекпота установите галочку.

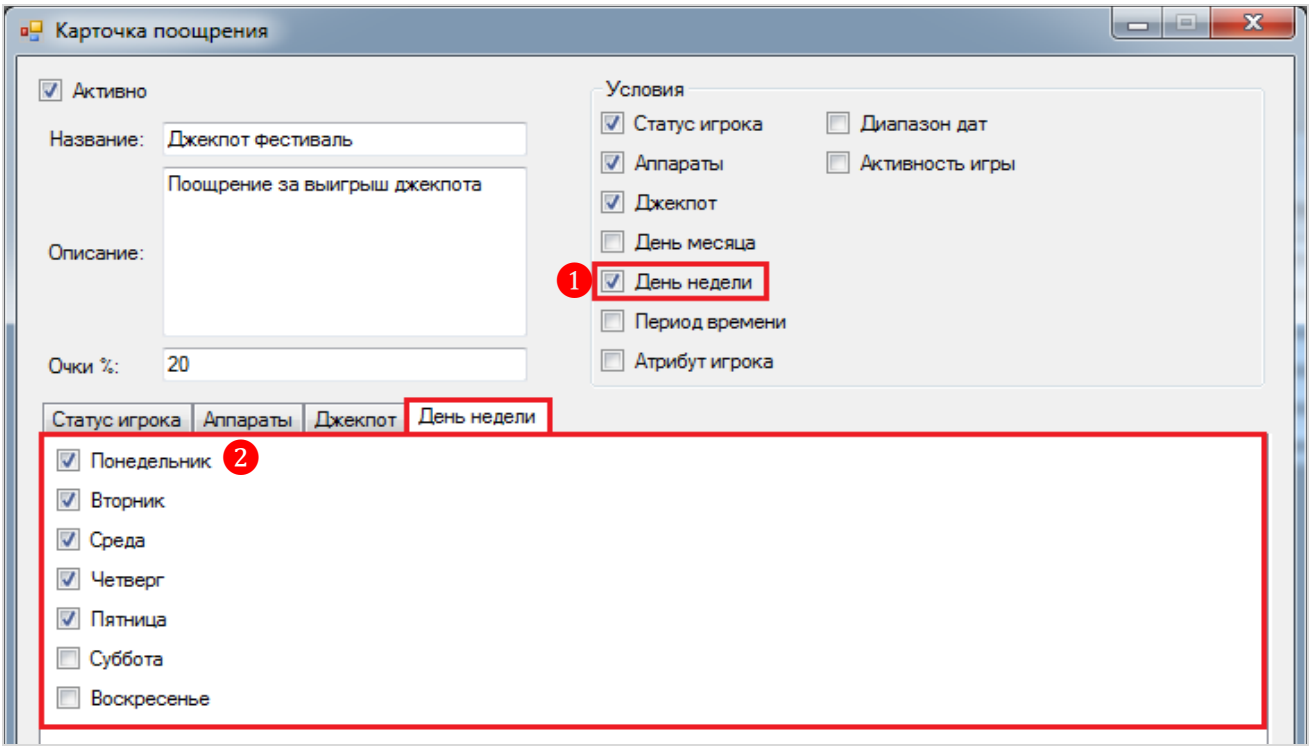
3) Выберите баланс, на который игроку будет зачислена сумма поощрения: на денежный баланс или на баланс очков. На денежный баланс очки будут зачисляться 1 к 1.



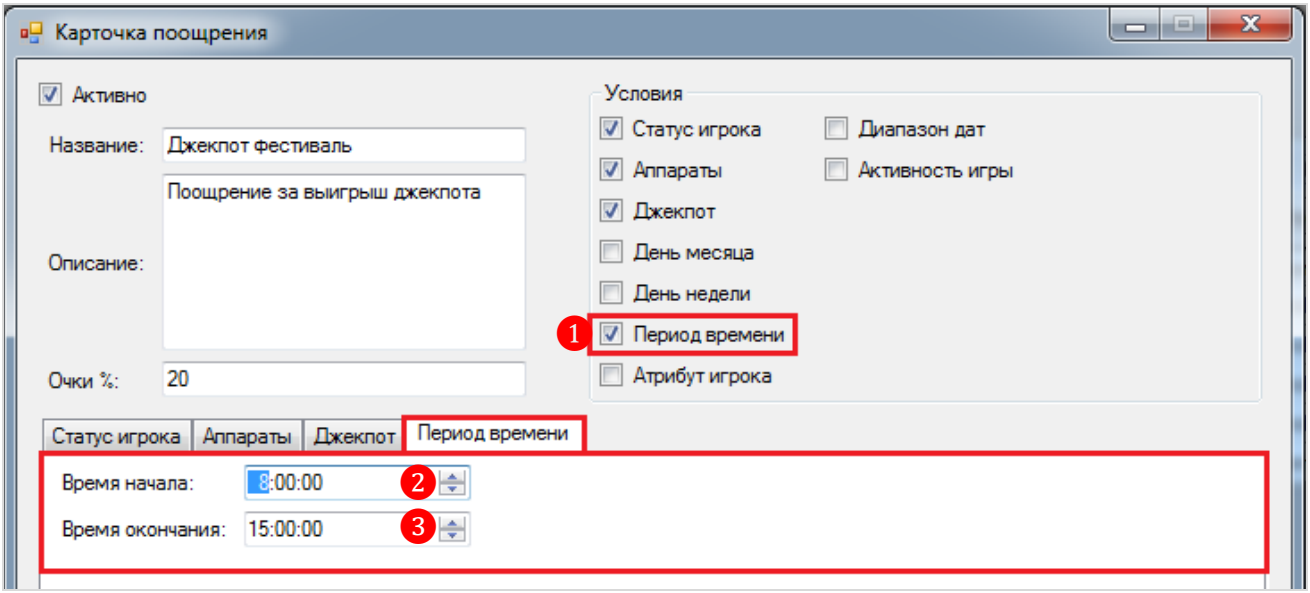
✓ **День месяца** – условие выбирается, если нужно задать календарный день месяца, когда игрок может получить вознаграждение. После установки галочки в строке данного условия, ниже отобразится форма для выбора дней месяца (от 1 до 31). Для выбора дней месяца установите галочки. Если условие не выбрано (галочка не установлена), то по умолчанию поощрение действует в любой день месяца.



✓ **День недели** – условие выбирается, если нужно задать день недели, когда игрок может получить вознаграждение (например, только в будние дни). После установки галочки в строке данного условия, ниже отобразится форма для выбора дней недели. Для выбора дней недели установите галочки. Если условие не выбрано (галочка не установлена), то по умолчанию поощрение действует в любой день недели.



✓ **Период времени** – условие выбирается, если нужно задать период времени в часах, когда игрок может получить вознаграждение (например, только с 8:00 до 15:00). После установки галочки в строке данного условия, ниже отобразится форма для выбора времени начала и окончания периода. Если условие не выбрано (галочка не установлена), то по умолчанию поощрение действует в любое время суток.



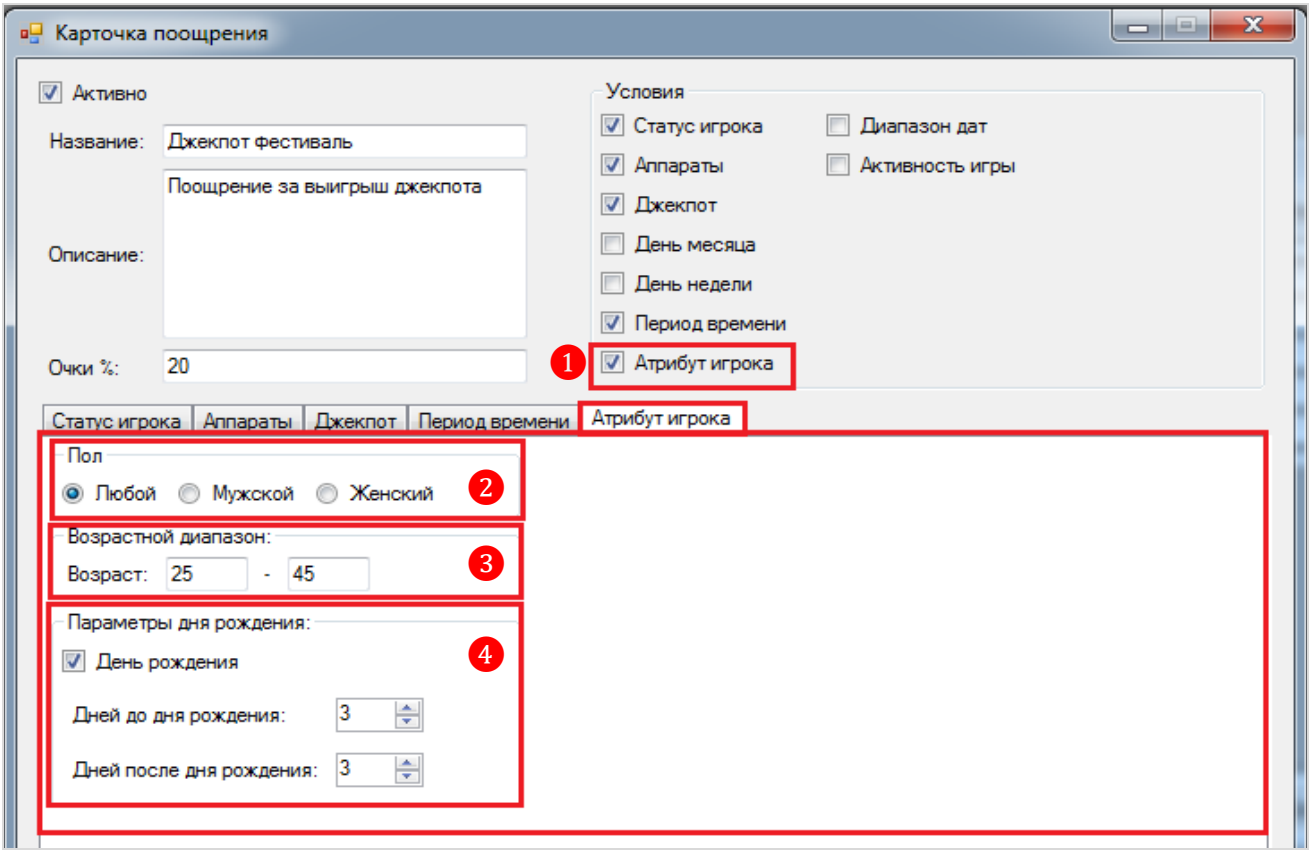
✓ **Атрибут игрока** – условие выбирается, если нужно задать расширенные параметры игроков, на которых будет распространяться данное поощрение. Если условие не выбрано (галочка не установлена), то по умолчанию поощрение действует для игроков с любыми параметрами.

1) После установки галочки в строке данного условия, в нижней части формы отобразятся настраиваемые параметры игроков.

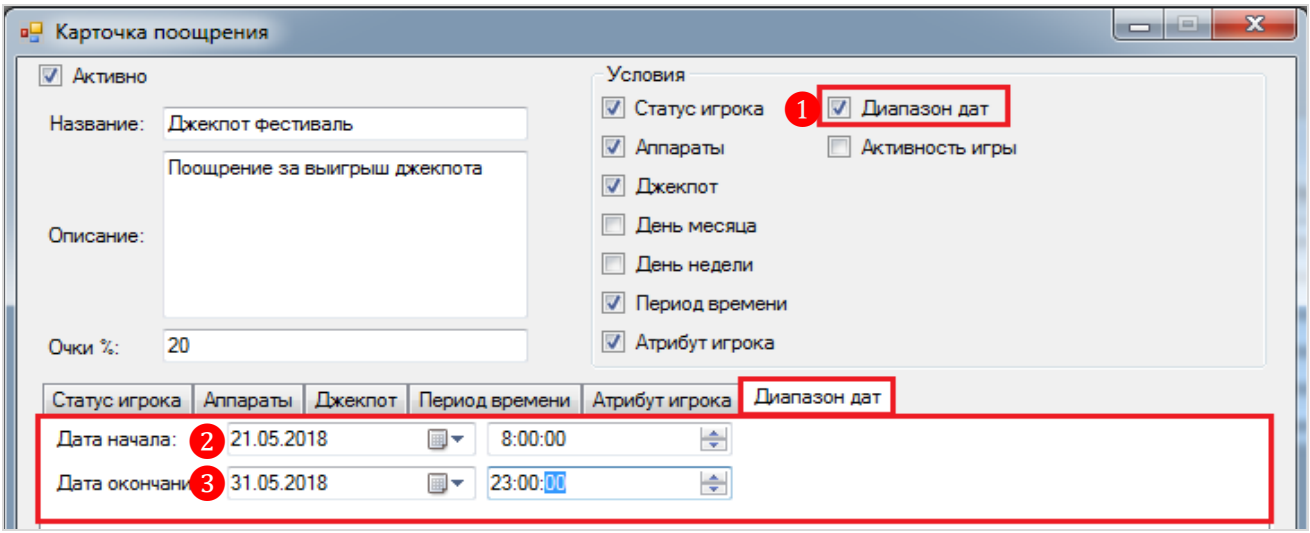
2) Пол – выберите **мужской** или **женский** (по умолчанию – **любой**).

3) Возрастной диапазон – укажите возраст игрока (от – до).

4) Параметры дня рождения – установите галочку в значении **«День Рождения»**, если поощрение действует для игроков, у которых день действия поощрения совпадает с днём рождения. Также с помощью опций **«Дней до дня рождения»** и **«Дней после дня рождения»** можно расширить этот диапазон от 1-го до 2-х и более дней.



✓ **Диапазон дат** – условие выбирается, если нужно задать период времени в днях, когда игрок может получить вознаграждение. После установки галочки в строке данного условия, ниже отобразится форма для выбора даты и времени начала и окончания периода. Если условие не выбрано (галочка не установлена), то по умолчанию поощрение действует в любые дни либо во время, установленное другими условиями.

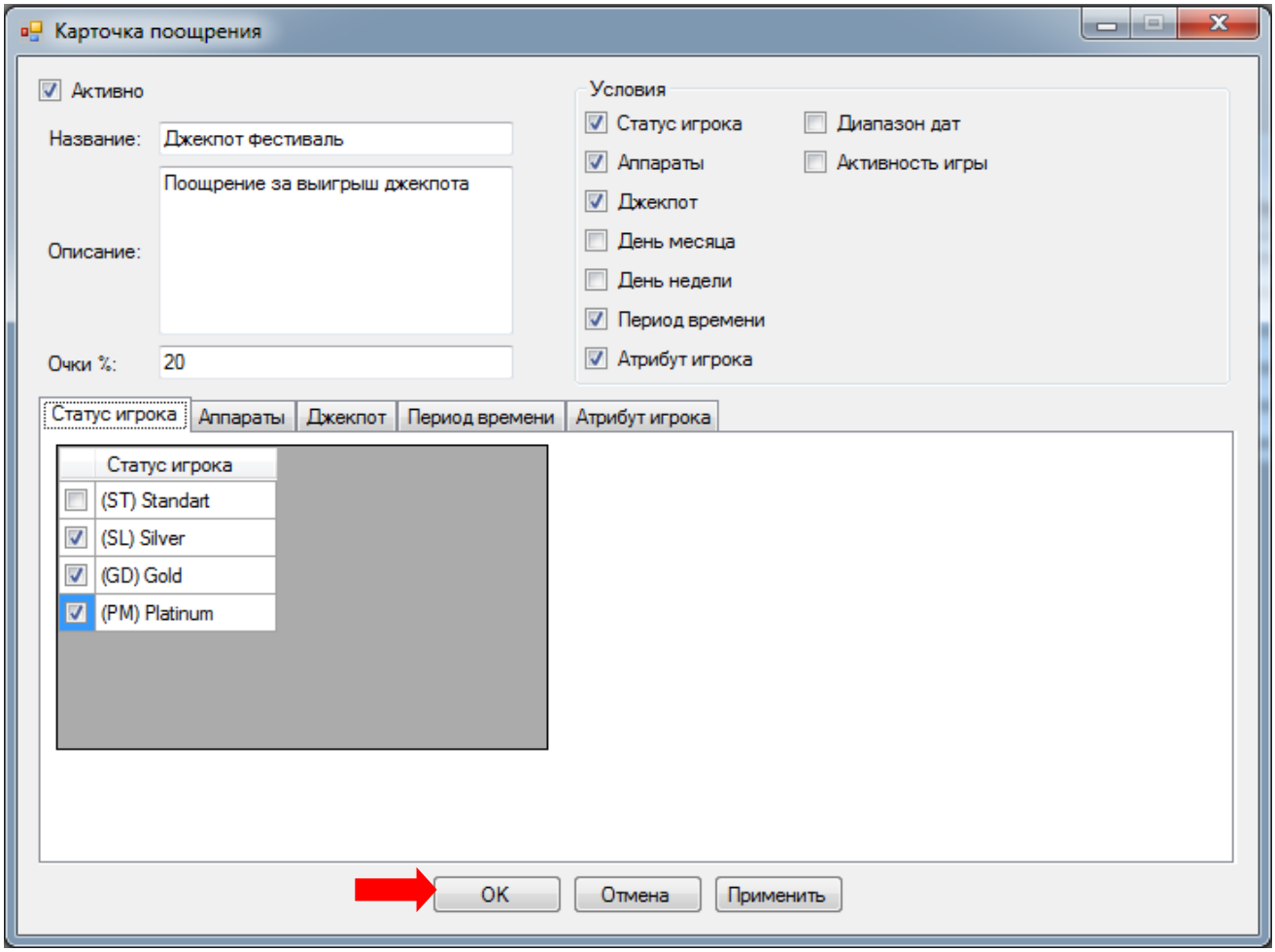


Перечисленные условия можно комбинировать между собой как угодно. Количество создаваемых поощрений не ограничено.

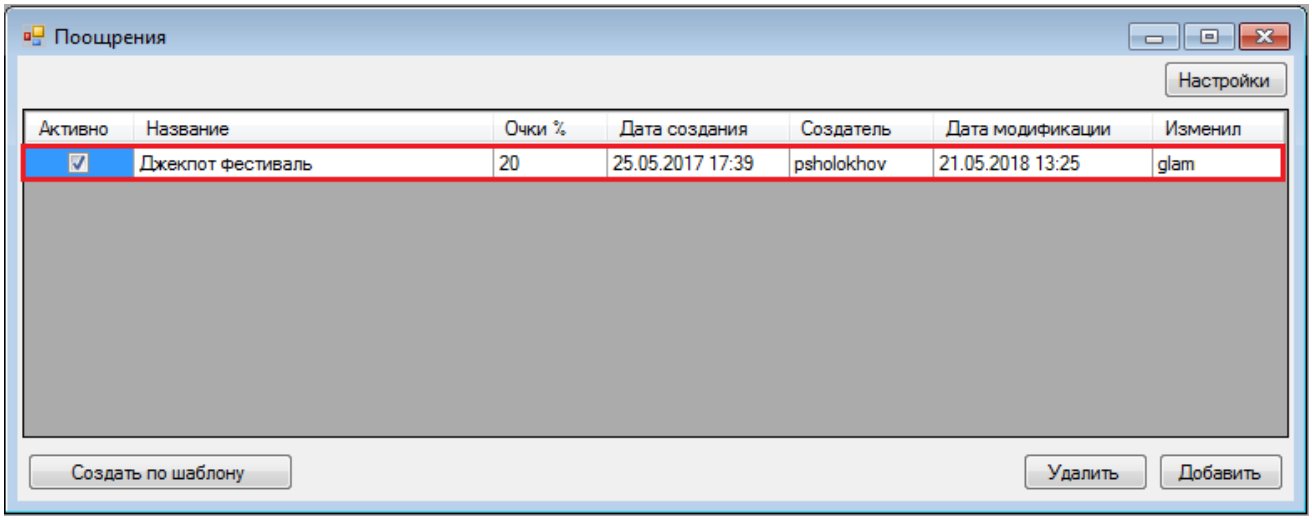
Таким образом, выбирая и настраивая условия, можно управлять поощрениями, создавая свою уникальную программу лояльности.

Примечание: *Условие* ***«Активность игры»*** *нельзя комбинировать с условием* ***«Джекпот»****.*

5. После указания параметров и выбора условий, для сохранения поощрения необходимо нажать на кнопку **«Ок»**.



Созданное поощрение отобразится в общем списке в обзорной форме поощрений с указанием даты и времени создания, а также имени создавшего его пользователя.

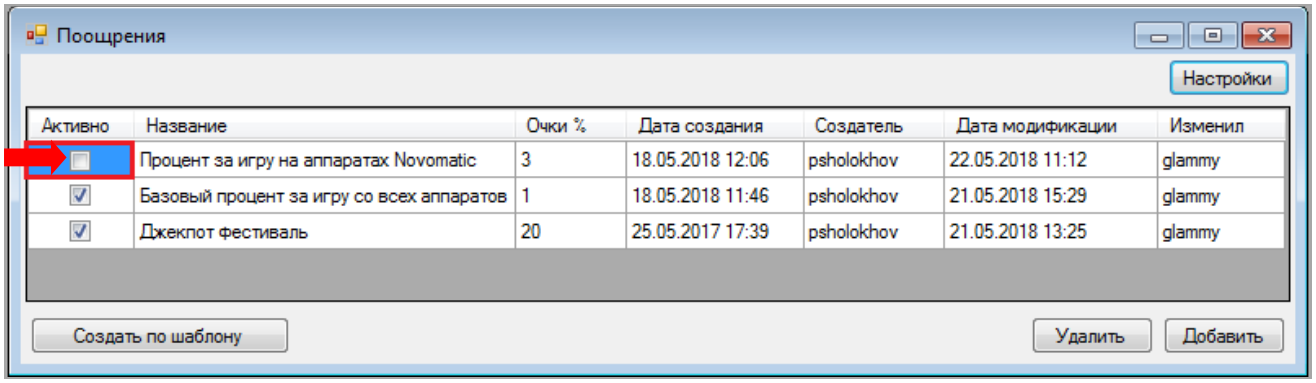


В дальнейшем поощрения можно редактировать.

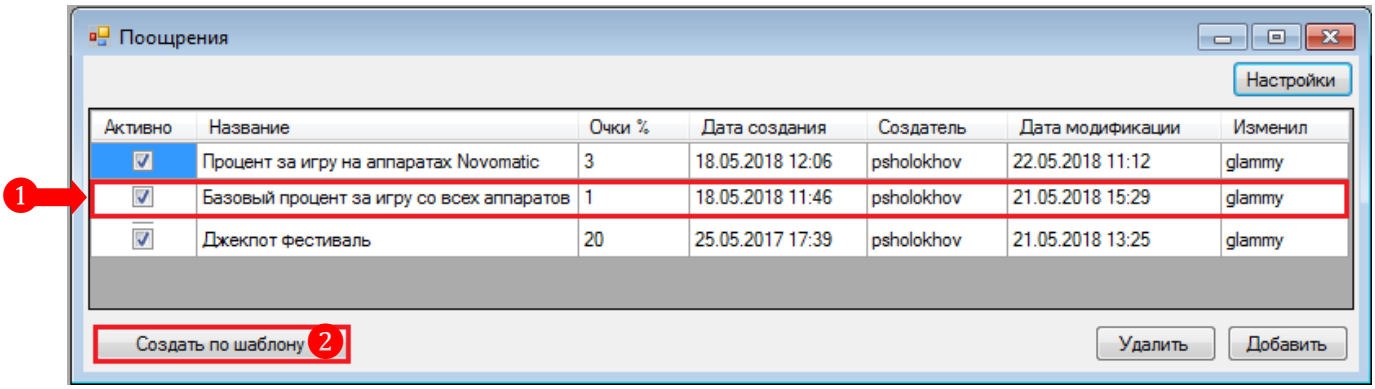
Действия с поощрениями:

➢ Чтобы изменить название, описание, процент или условия, необходимо открыть карточку поощрения, нажав на его строку в списке двойным щелчком левой кнопки мыши. После внесения изменений необходимо нажать на кнопку **«Ок»** или **«Применить»**. Внесённые изменения вступят в силу в течение 30 секунд.

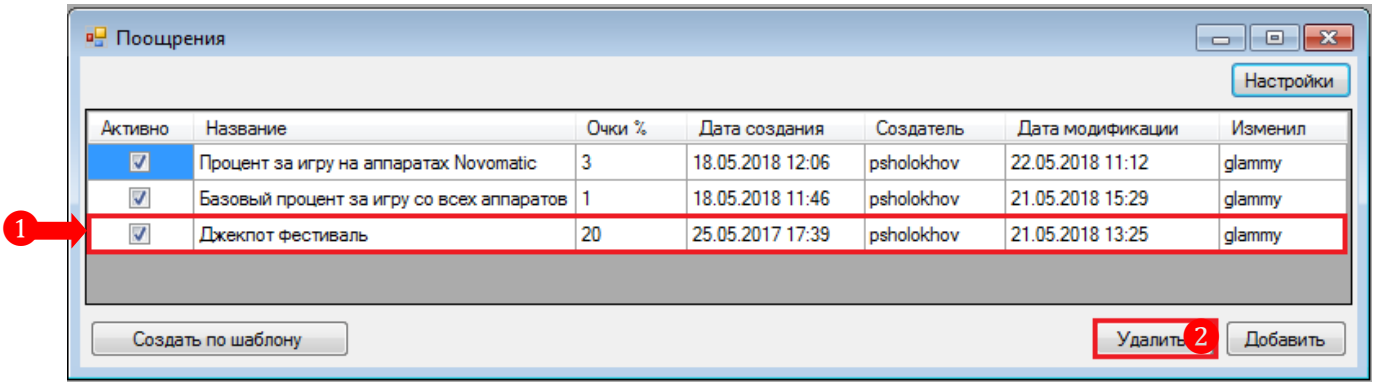
➢ В случае если требуется временно отключить какое-либо поощрение, то необходимо в строке с его названием в колонке **«Активно»** снять галочку. Для активации поощрения необходимо снова установить галочку.



➢ В случае если необходимо создать новое поощрение по шаблону какого-либо поощрения, созданного ранее, необходимо выбрать это поощрение кликом мыши и нажать кнопку **«Создать по шаблону»**. После нажатия кнопки откроется форма нового поощрения со скопированными в нём описанием и условиями выбранного поощрения.



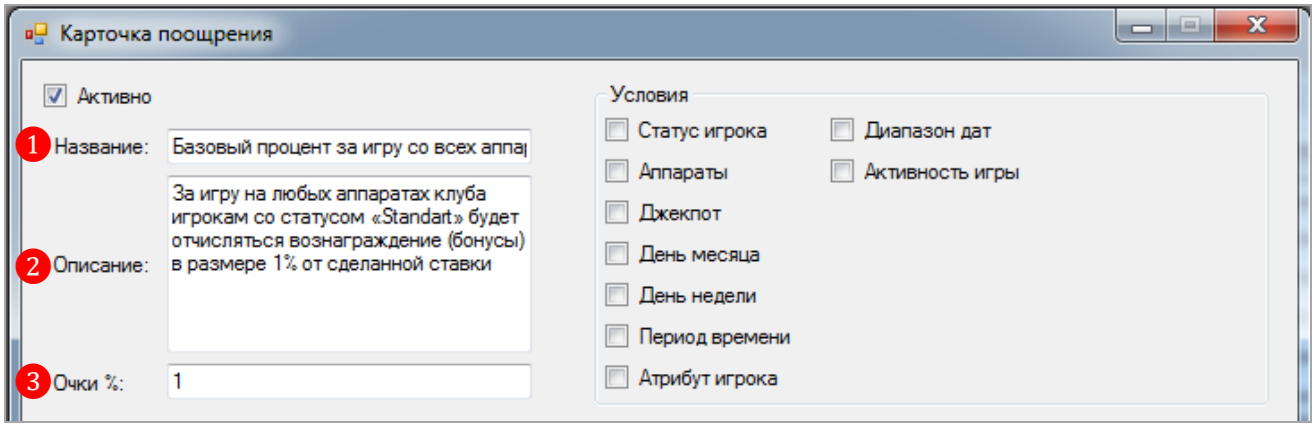
➢ В случае если требуется удалить поощрение из системы, то необходимо выбрать его в списке и нажать на кнопку **«Удалить»**.



Рассмотрим подробнее примеры создания различных поощрений.

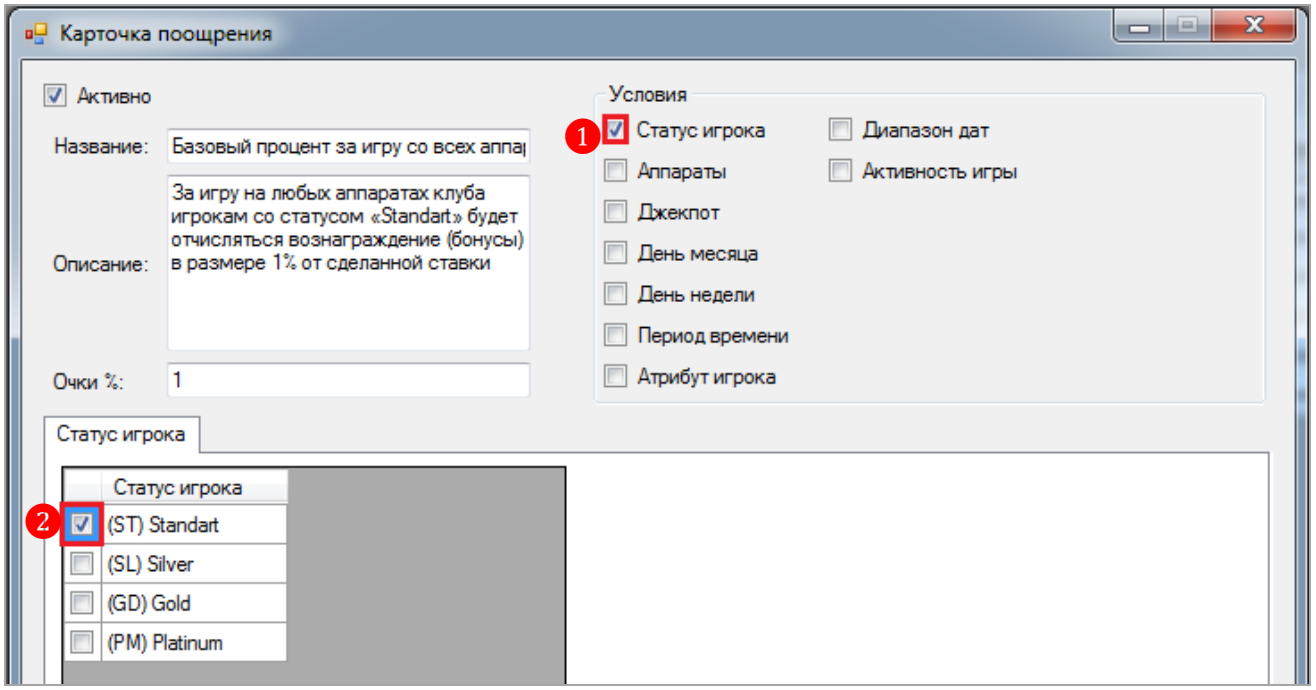
➢ **Пример 1**: Требуется создать поощрение для игроков со статусом «Standart» в виде базового процента за игру на всех аппаратах в размере 1%. Для этого необходимо выполнить следующее:

1. В **обзорной форме поощрений** нажимаем кнопку Добавить.
2. В карточке поощрения указываем следующие параметры:
   - **Название** – Базовый процент за игру со всех аппаратов.
   - **Описание** (при необходимости) – За игру на любых аппаратах клуба игрокам со статусом «Standart» будет отчисляться вознаграждение (очки) в размере 1% от сделанной ставки.
   - **Очки %** – 1.

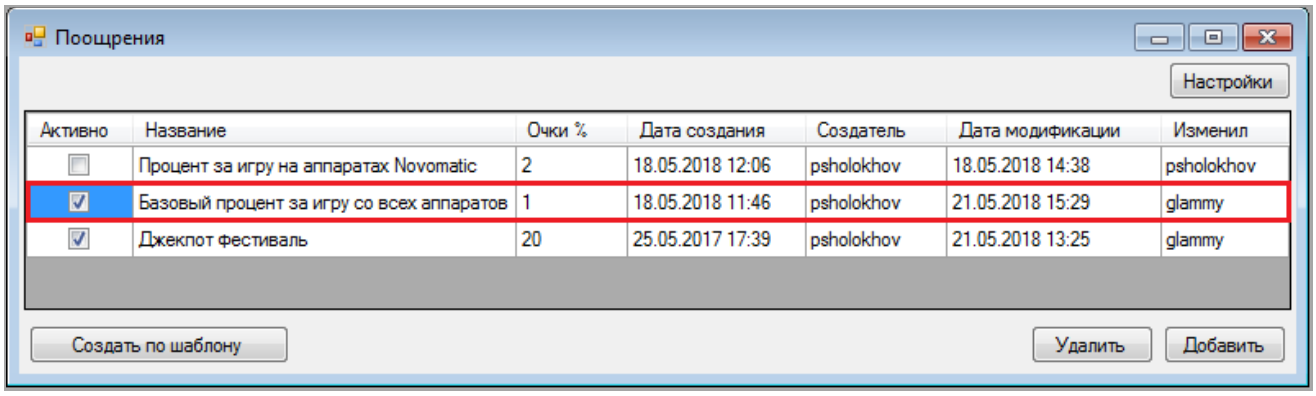


Таким образом, мы создали нужное нам поощрение, но сейчас оно распространяется на всех игроков клуба.

3. Чтобы определить категории игроков, для которых будет действовать данное поощрение, необходимо в блоке **«Условия»** поставить галочку в строке **«Статус игрока»**. Затем в открывшемся списке статусов игроков оставить галочку в строке с нужным статусом (в нашем случае «Standart»).



4. Для сохранения поощрения необходимо нажать кнопку OK, после чего созданное поощрение появится в общем списке.

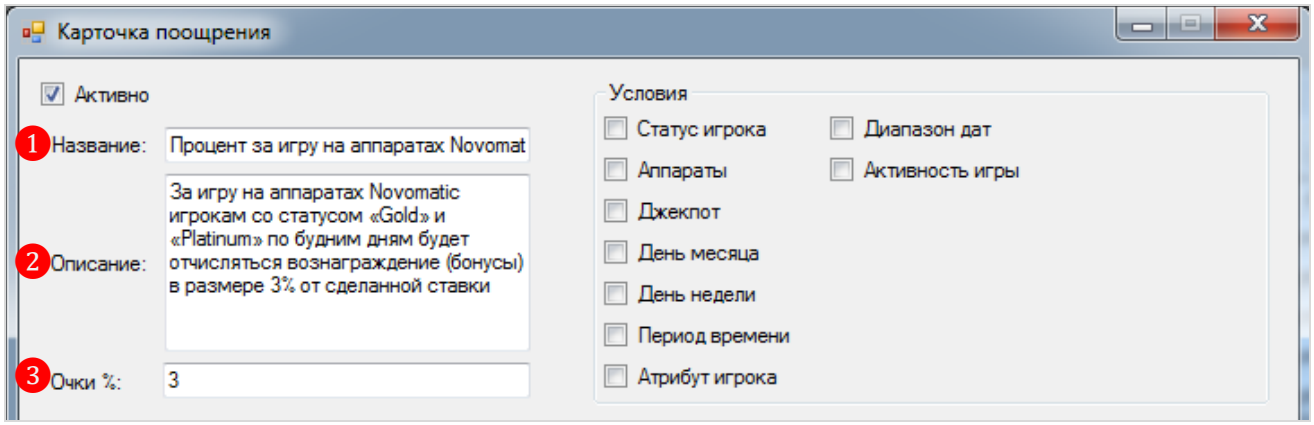


➢ **<u>Пример 2</u>**: Требуется создать поощрение для игроков со статусом «Gold» и «Platinum» в виде процента за игру на аппаратах Novomatic в размере 3% по будним дням. Для этого необходимо выполнить следующее:

1. В **обзорной форме поощрений** нажимаем кнопку Добавить.

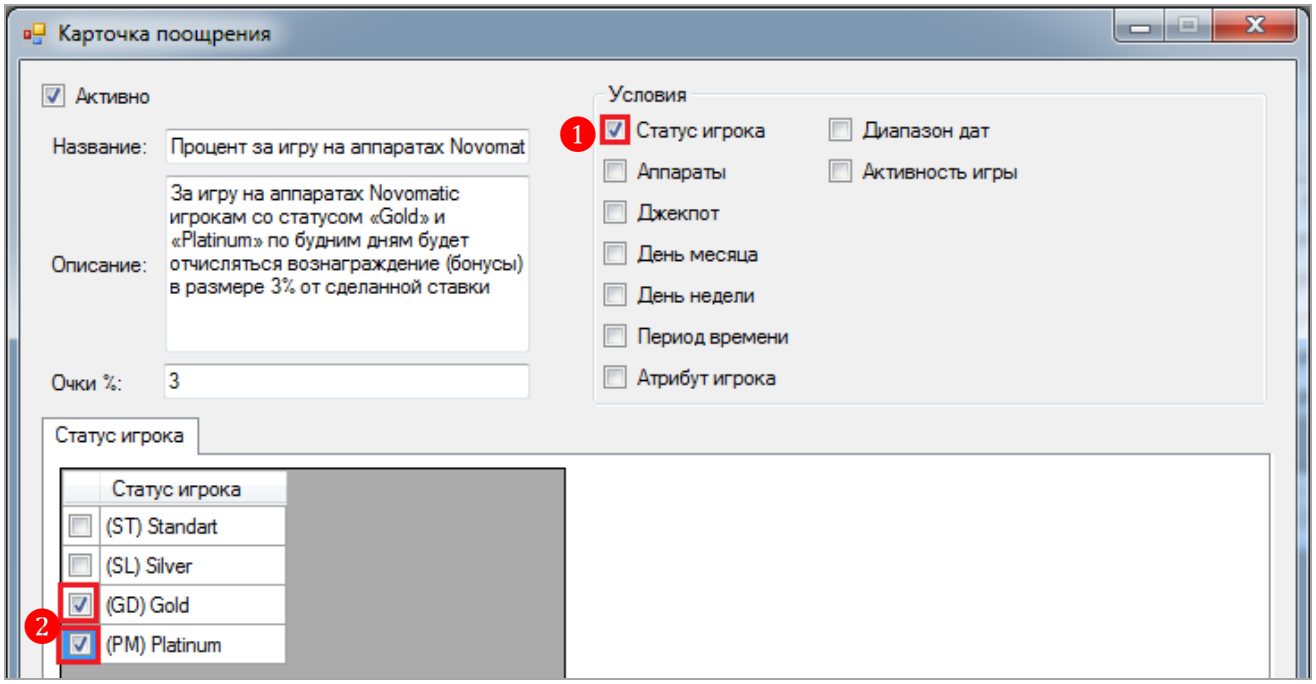
2. В карточке поощрения указываем следующие параметры:

- **Название** – Процент за игру на аппаратах Novomatic.
- **Описание** (при необходимости) – За игру на аппаратах Novomatic игрокам со статусом «Gold» и «Platinum» по будним дням будет отчисляться вознаграждение (очки) в размере 3% от сделанной ставки.
- **Очки %** – 3.

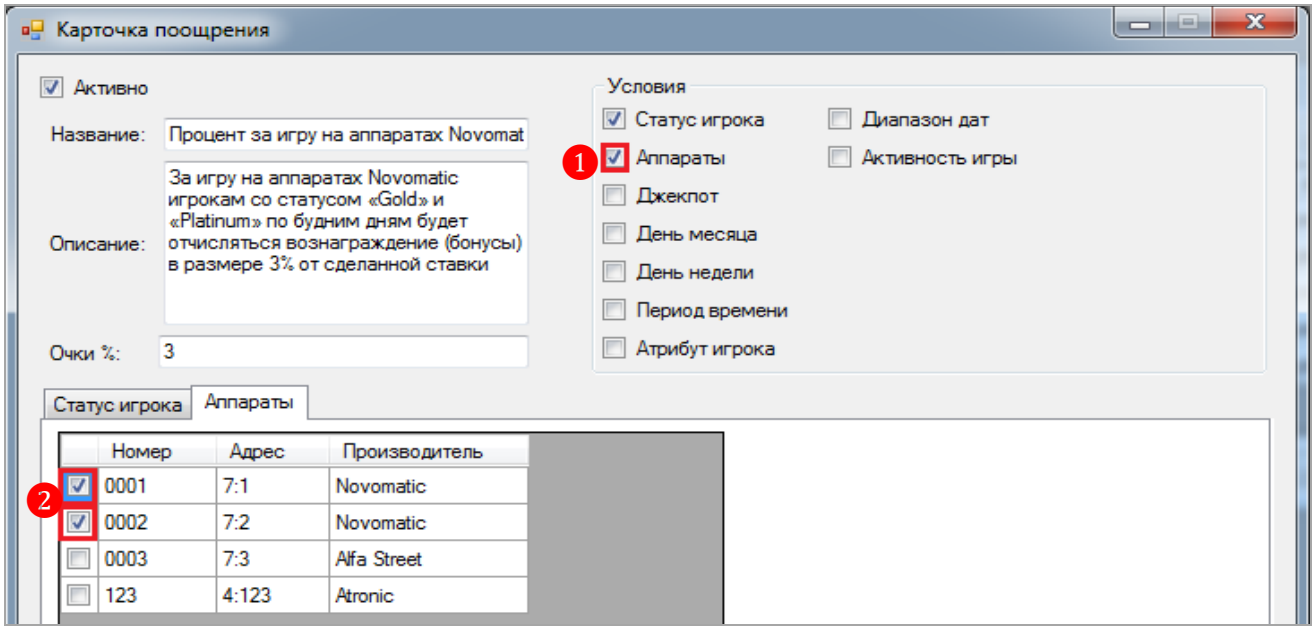


Таким образом, мы создали нужное нам поощрение, но сейчас оно распространяется на всех игроков клуба и действует на всех аппаратах.

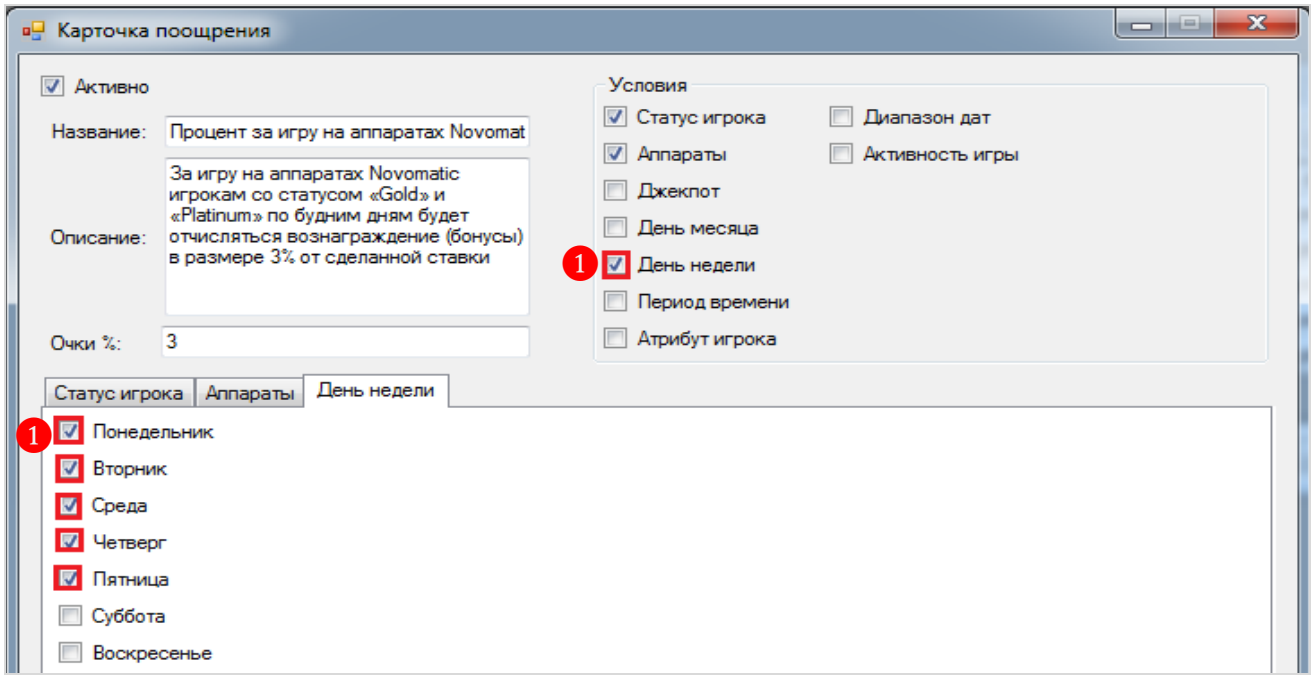
3. Чтобы определить категории игроков, для которых будет действовать данное поощрение, необходимо в блоке **«Условия»** поставить галочку в строке **«Статус игрока»**. Затем в открывшемся списке статусов игроков оставить галочку в строке с нужным статусом (в нашем случае «Gold» и «Platinum»).



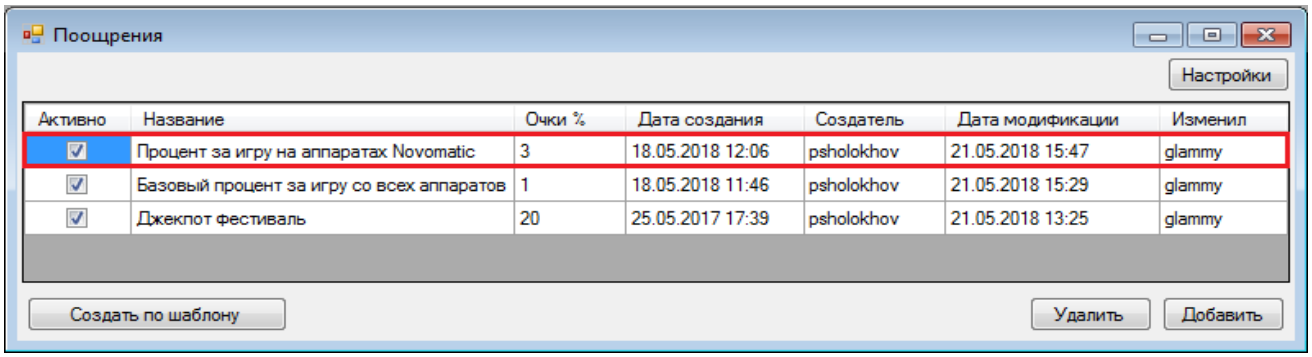
4. Далее нам нужно выбрать игровые аппараты производителя Novomatic. Для этого в блоке **«Условия»** необходимо поставить галочку в строке **«Аппараты»**, затем в открывшемся списке оставить галочки только в строке с нужными нам аппаратами (в нашем случае Novomatic).



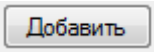
5. Далее нам нужно выбрать дни недели, когда игроки с заданными статусами могут получить вознаграждение. Для этого в блоке **«Условия»** необходимо поставить галочку в строке **«День недели»**, затем в открывшемся списке галочками отметить только нужные дни (в нашем случае будние дни).



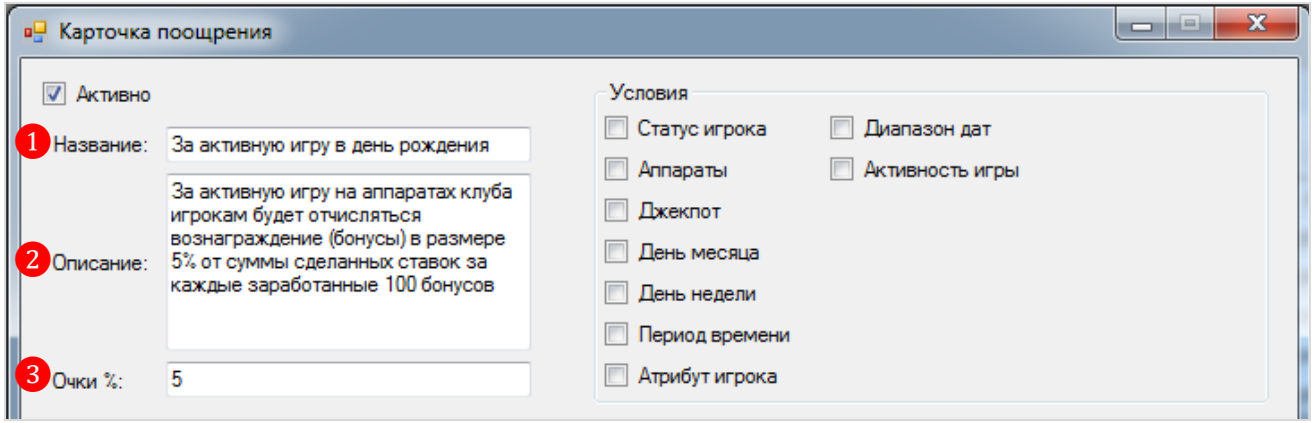
6. Для сохранения поощрения необходимо нажать кнопку **«Ок»**, после чего оно появится в общем списке.



➢ **<u>Пример 3</u>**: Требуется создать поощрение для игроков за активную игру в их день рождения в размере 5%. Для этого необходимо выполнить следующее:

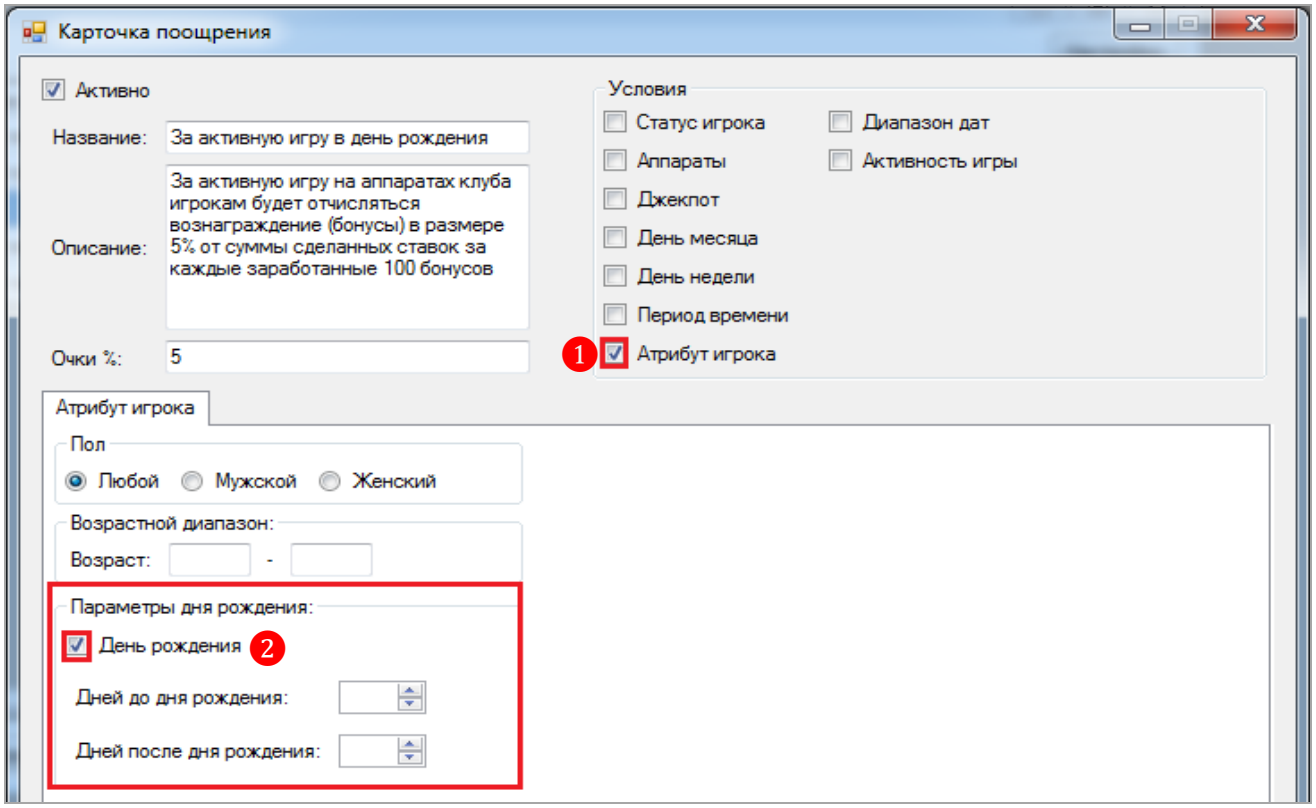
1. В **обзорной форме поощрений** нажимаем кнопку 

.
2. В карточке поощрения указываем следующие параметры:
   - **Название** – За активную игру в день рождения.
   - **Описание** (при необходимости) – За активную игру на аппаратах клуба игрокам будет отчисляться вознаграждение (очки) в размере 5% от суммы сделанных ставок за каждые заработанные 100 очков.
   - **Очки %** – 5.

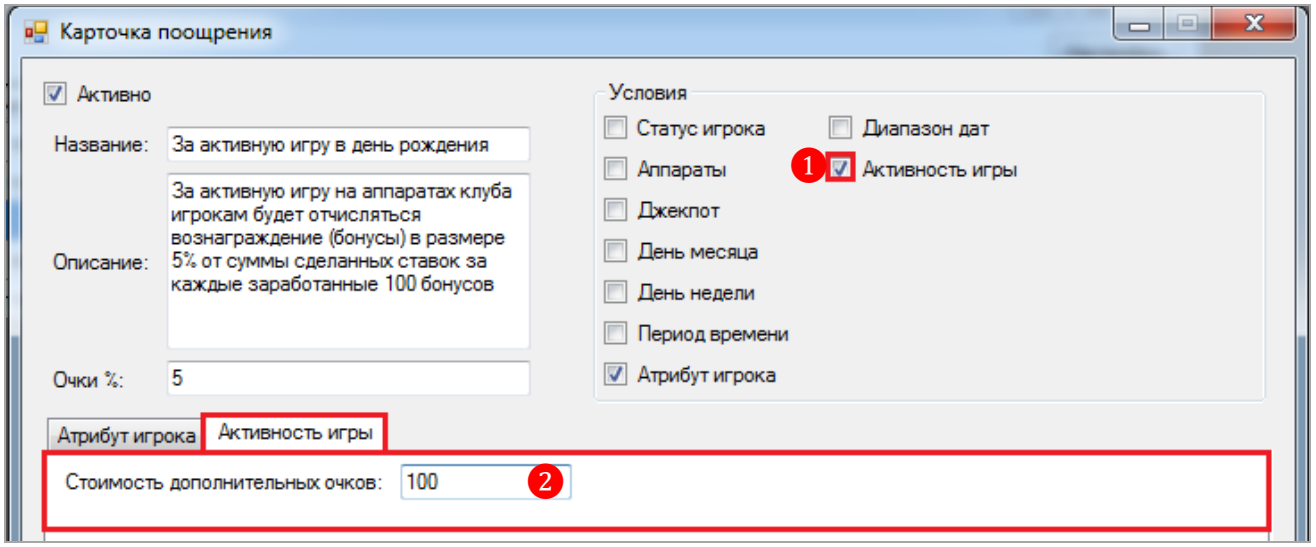


Таким образом, мы создали нужное нам поощрение, но сейчас оно распространяется на всех игроков клуба в любое время.

3. Чтобы задать нужные параметры игроков, для которых будет действовать данное поощрение, необходимо в блоке **«Условия»** поставить галочку в строке **«Атрибут игрока»**. Затем в открывшемся списке параметров поставить галочку в строке **«День рождения»**. При необходимости можно расширить этот период времени от 1-го до 2-х и более дней с помощью опций **«Дней до дня рождения»** и **«Дней после дня рождения»**.



4. Далее нам нужно задать условие активности игры для получения игроком данного вознаграждения. Для этого в блоке **«Условия»** необходимо поставить галочку в строке **«Активность игры»**, затем в открывшемся ниже поле **«Стоимость дополнительных очков»** указать сумму очков, которую игрок должен набрать, чтобы получить данное дополнительное вознаграждение (в нашем случае 5%).



Примечание: *Сумму указанных очков игрок должен набрать, выполнив условия для получения вознаграждения других поощрений, созданных в клубе. В нашем случае их три:*

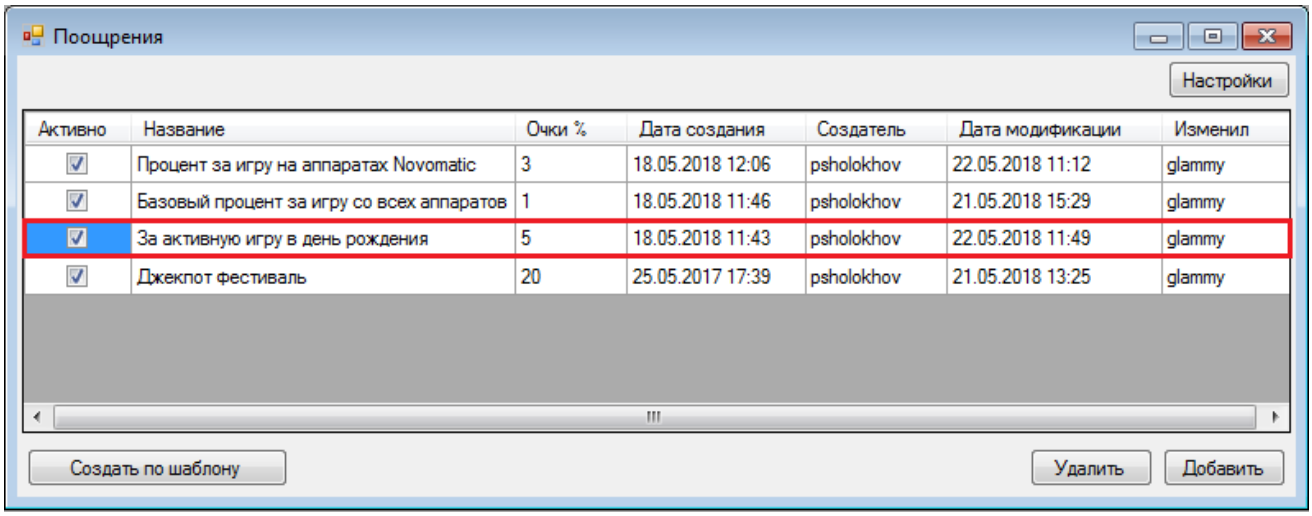
– Процент за игру на аппаратах Novomatic (3%)

– Базовый процент за игру со всех аппаратов (1%)

– Джекпот фестиваль (20%).

Таким образом, игрок, выполняя условия любого из этих поощрений или всех этих поощрений, за каждые 100 очков будет получать дополнительно ещё 5% от суммы сделанных ставок в свой день рождения.

5. Для сохранения поощрения необходимо нажать кнопку **«Ок»**, после чего оно появится в общем списке.



Внимание! Поощрение за активную игру не будет работать, если в клубе нет других активных поощрений, так как накопление игроками очков, необходимых для получения вознаграждения, в данном случае невозможно.

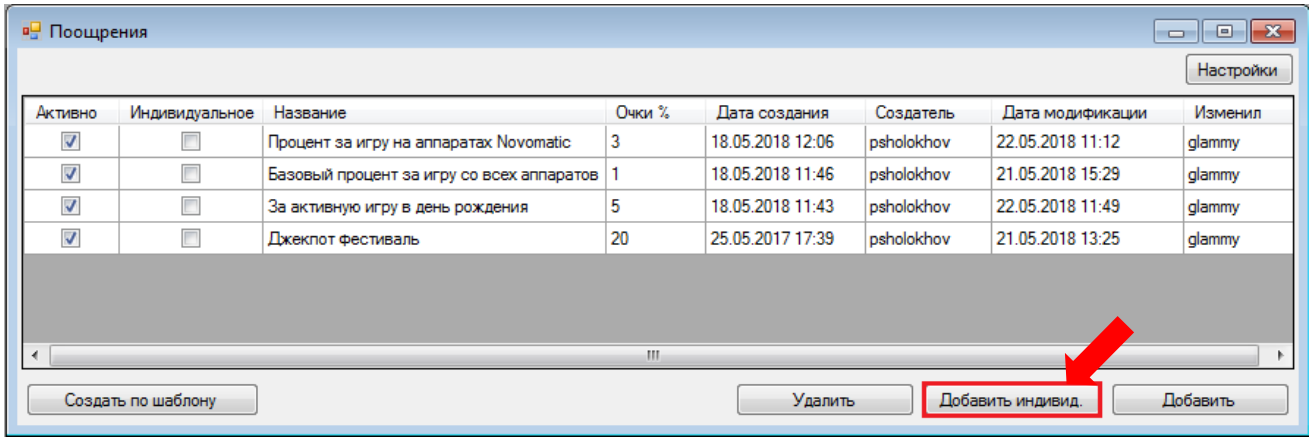
7.16.3 Создание индивидуальных поощрений.

В системе «SlotLogic» можно создавать и настраивать индивидуальные поощрения, которые будут действовать только для определённых игроков, одного или нескольких.

Для того чтобы создать новое индивидуальное поощрение, необходимо выполнить следующее:

1. Открыть обзорную форму поощрений, выбрав в главном меню системы «SlotLogic» **«Игровые аппараты» → «Поощрения» → «Обзор поощрений»**.

2. В открывшейся форме **«Поощрения»** нажать на кнопку **«Добавить индивидуальное»**.

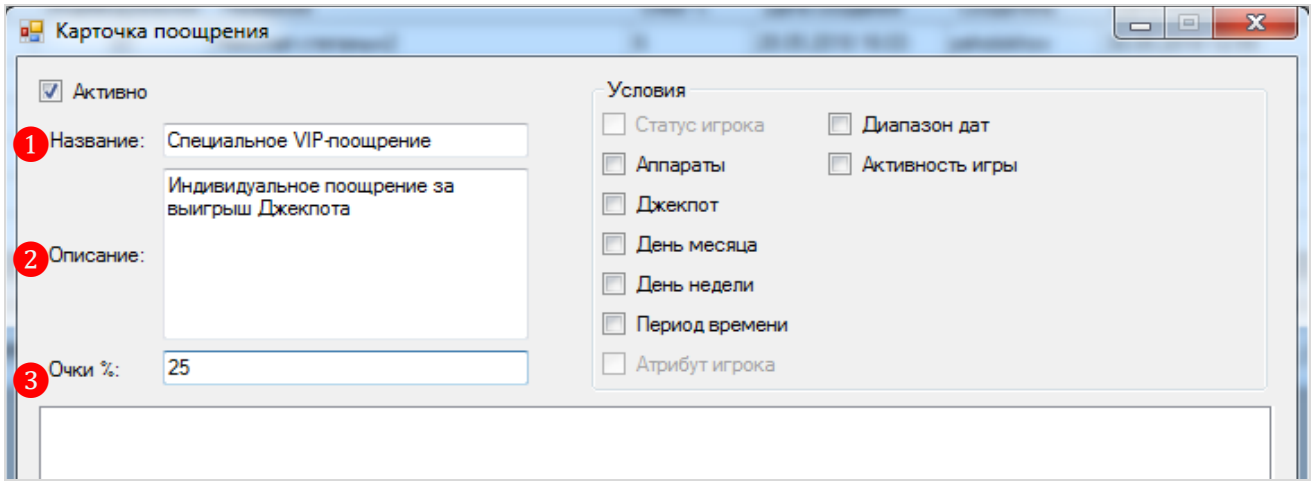


3. Далее откроется карточка индивидуального поощрения, которая содержит аналогичные настраиваемые параметры, как и для обычных поощрений, за исключением, параметров **«Статус игрока»** и **«Атрибут игрока»**, которые будут заблокированы.

1) Название – введите любое удобное название поощрения.

2) Описание – введите краткое описание поощрения. При необходимости можно указать ФИО игроков, для которых будет действовать данное индивидуальное поощрение.

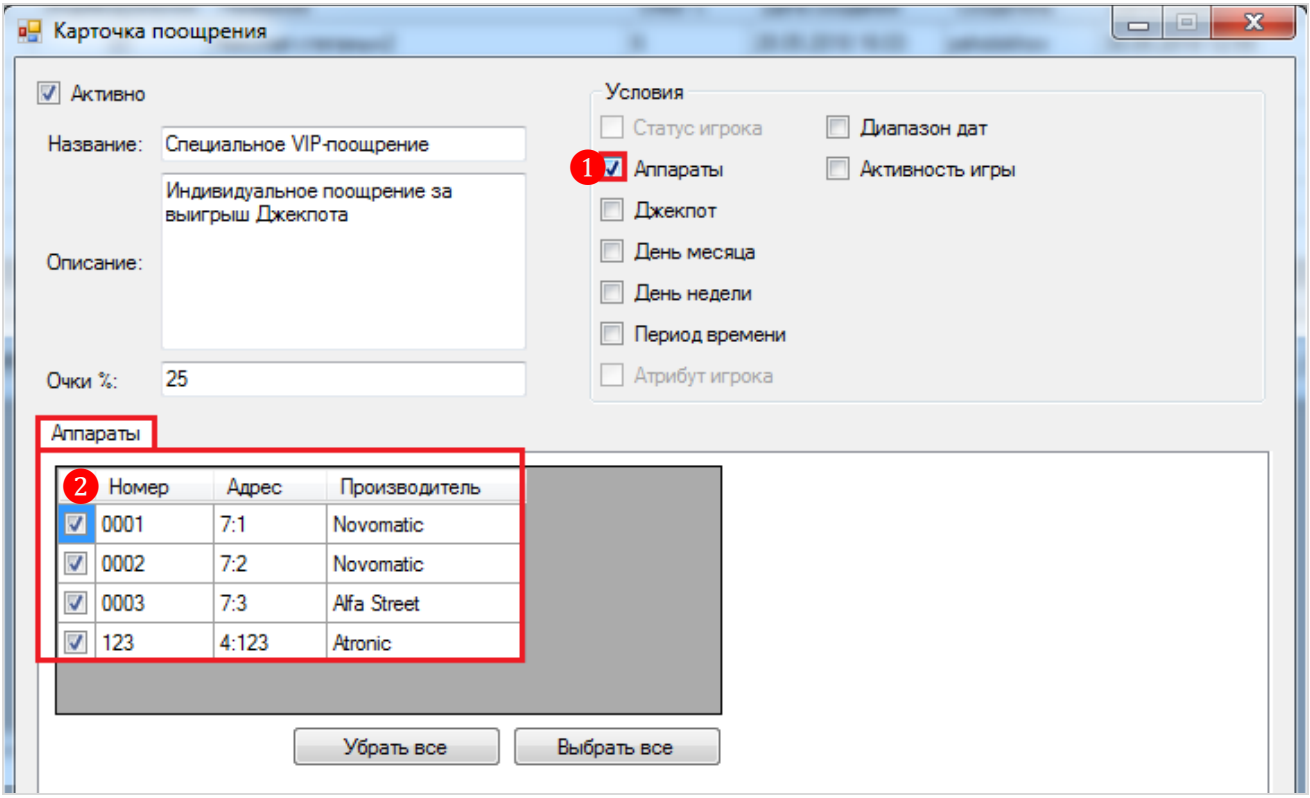
3) Очки % – укажите величину процента, который будет отчисляться в вознаграждение игроку (в нашем случае 25% от суммы выигранного джекпота).



4. После указания начальных параметров индивидуального поощрения, необходимо задать условия, которые игрок или игроки должны выполнить, чтобы получить вознаграждение:

✓ **Аппараты** – условие выбирается, если нужно задать аппараты, на которых игроки должны играть, чтобы получить вознаграждение. Если условие не выбрано (галочка не установлена), то по умолчанию выбраны все игровые аппараты. После установки галочки в

строке данного условия, в нижней части формы отобразится список игровых аппаратов по номерам и с указанием производителя. Для выбора аппаратов установите галочки.

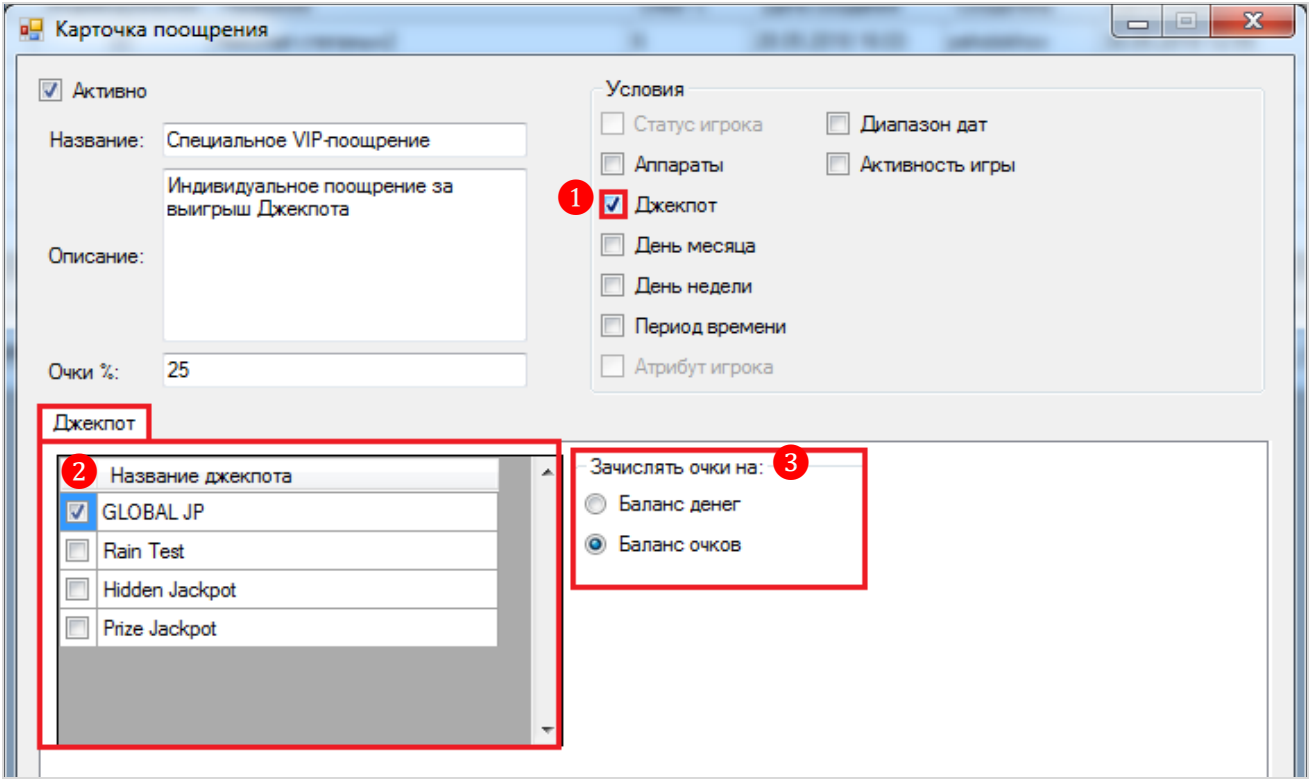


✓ **Джекпот** – условие выбирается, если нужно задать джекпот, за выигрыш которого игрок получит вознаграждение. Это может быть один или несколько джекпотов.

1) После установки галочки в строке данного условия, в нижней части формы отобразится список всех текущих джекпотов клуба.

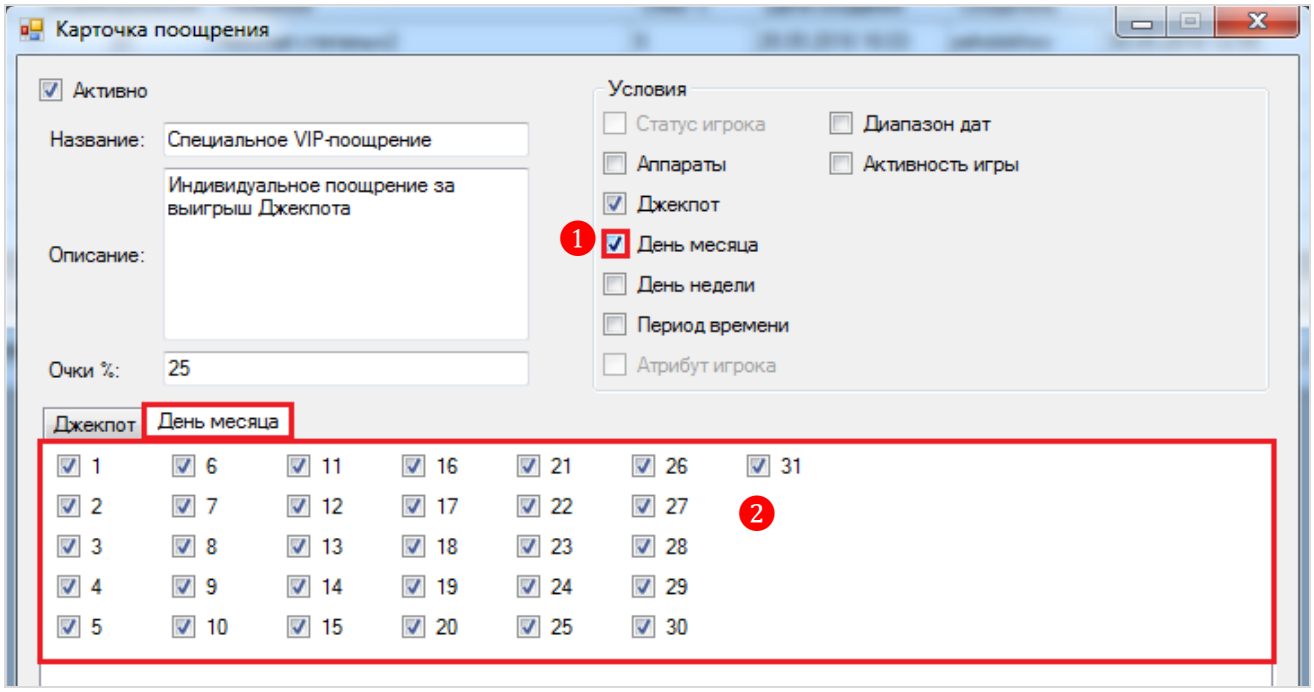
2) Для выбора джекпота установите галочку.

3) Выберите баланс, на который игроку будет зачислена сумма поощрения: на денежный баланс или на баланс очков. На денежный баланс очки будут зачисляться 1 к 1.

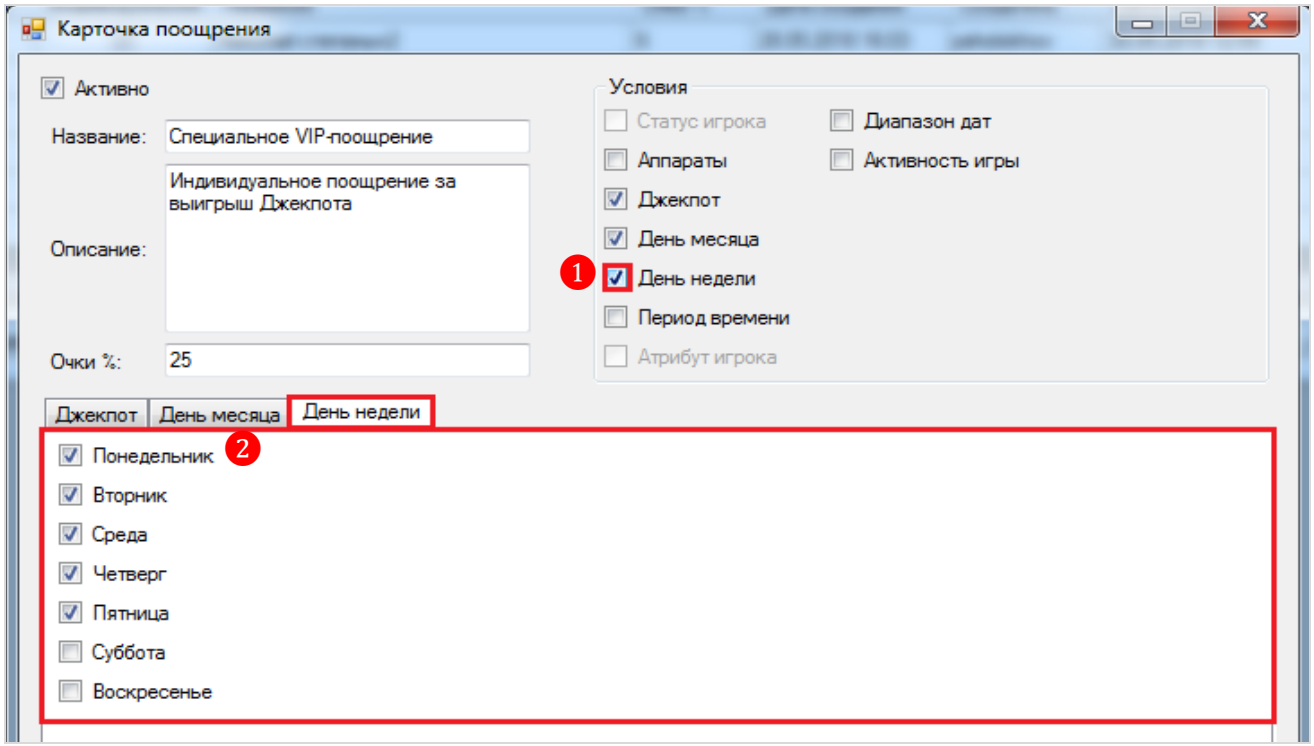


Примечание: *Условие* ***«Джекпот»*** *нельзя комбинировать с условием* ***«Активность игры»****.*

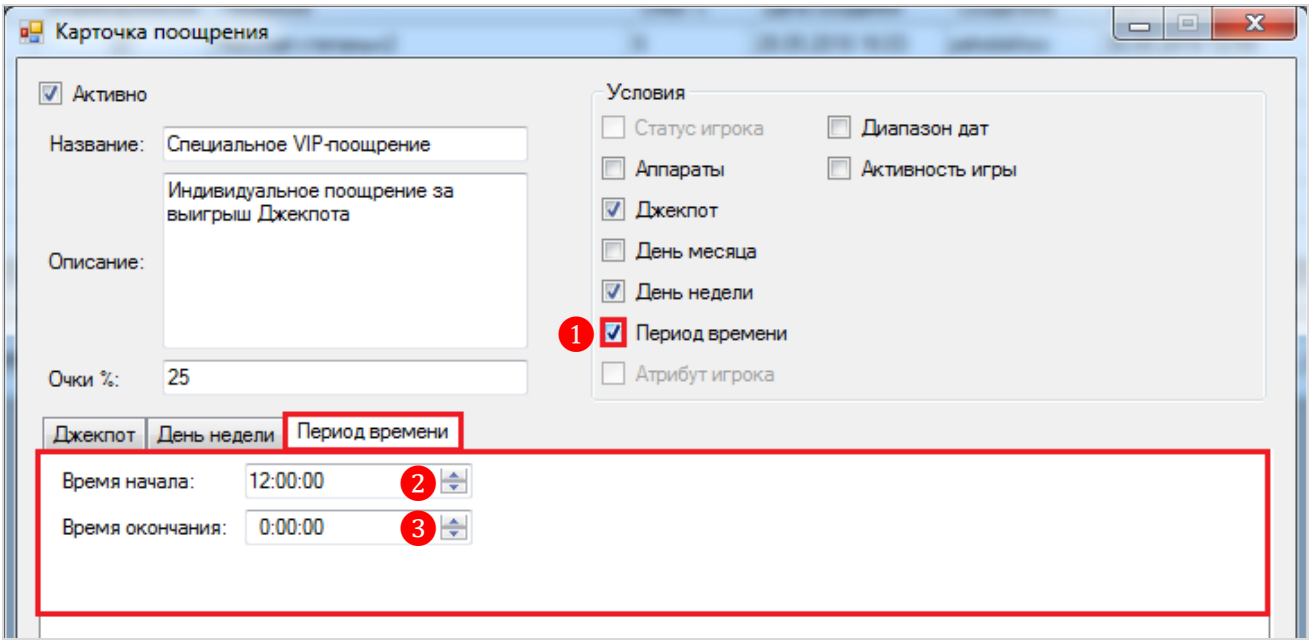
✓ **День месяца** – условие выбирается, если нужно задать календарный день месяца, когда игрок может получить вознаграждение. После установки галочки в строке данного условия, ниже отобразится форма для выбора дней месяца (от 1 до 31). Для выбора дней месяца установите галочки. Если условие не выбрано (галочка не установлена), то по умолчанию поощрение действует в любой день месяца.



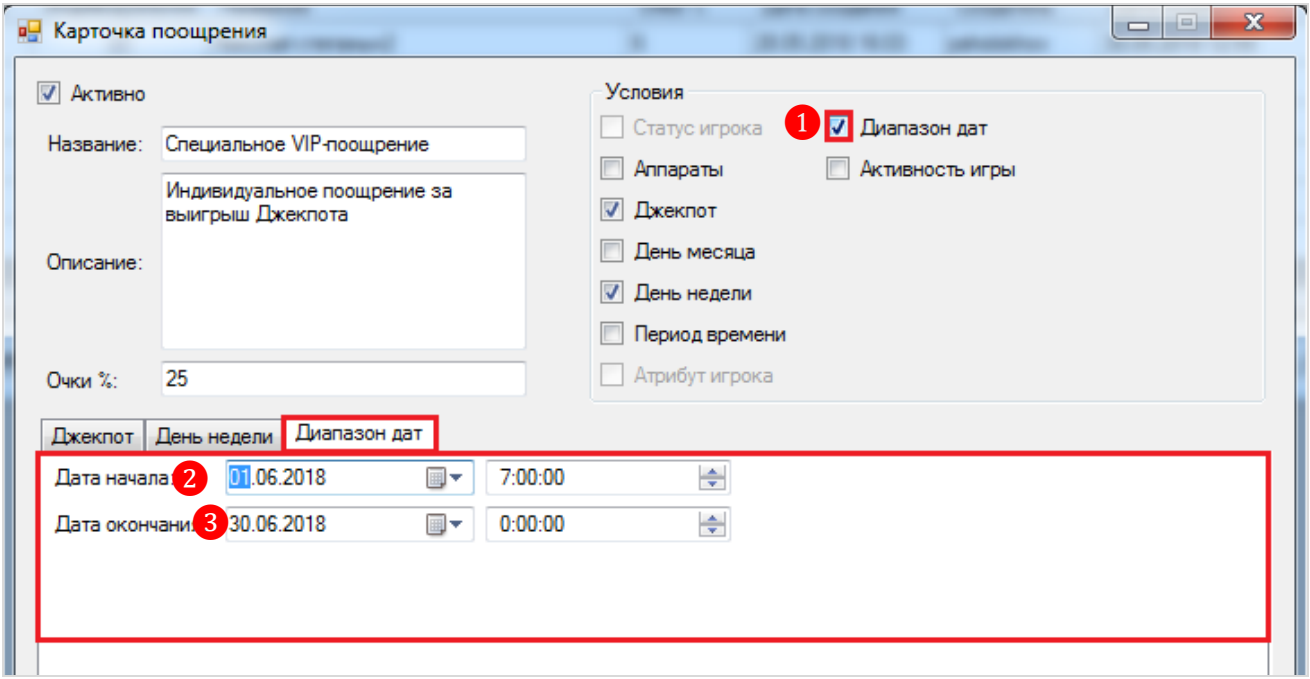
✓ **День недели** – условие выбирается, если нужно задать день недели, когда игрок может получить вознаграждение (например, только в будние дни). После установки галочки в строке данного условия, ниже отобразится форма для выбора дней недели. Для выбора дней недели установите галочки. Если условие не выбрано (галочка не установлена), то по умолчанию поощрение действует в любой день недели.



✓ **Период времени** – условие выбирается, если нужно задать период времени в часах, когда игрок может получить вознаграждение (например, только с 12:00 до 00:00). После установки галочки в строке данного условия, ниже отобразится форма для выбора времени начала и окончания периода. Если условие не выбрано (галочка не установлена), то по умолчанию поощрение действует в любое время суток.



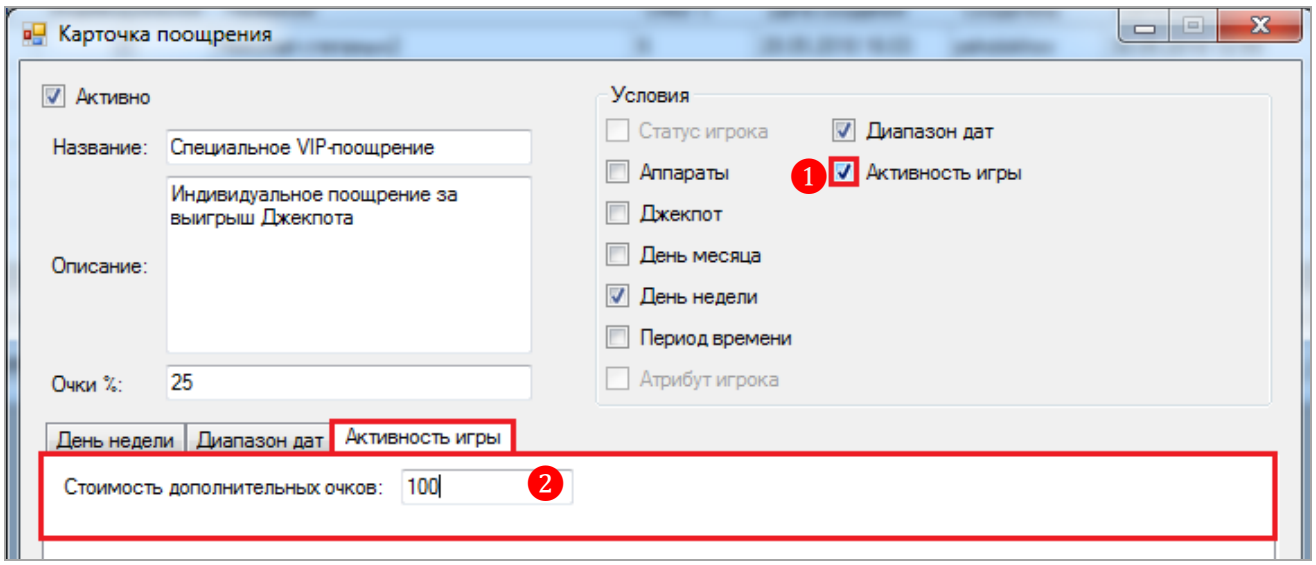
✓ **Диапазон дат** – условие выбирается, если нужно задать период времени в днях, когда игрок может получить вознаграждение. После установки галочки в строке данного условия, ниже отобразится форма для выбора даты и времени начала и окончания периода. Если условие не выбрано (галочка не установлена), то по умолчанию поощрение действует в любые дни либо во время, установленное другими условиями.



✓ **«Активность игры»** – условие выбирается, если вы хотите создать индивидуальное поощрение для игрока/игроков за активную игру. В этом случае выбранные игроки получат индивидуальное вознаграждение, выполнив условия для получения вознаграждения других поощрений, созданных в клубе. После установки галочки в строке данного условия, ниже

отобразится форма, на которой в поле **«Стоимость дополнительных очков»** нужно указать сумму очков, которую игрок должен набрать, чтобы получить данное индивидуальное вознаграждение (например, 100).

Внимание! *Условие* ***«Активность игры»*** *нельзя комбинировать с условием.* ***«Джекпот».***

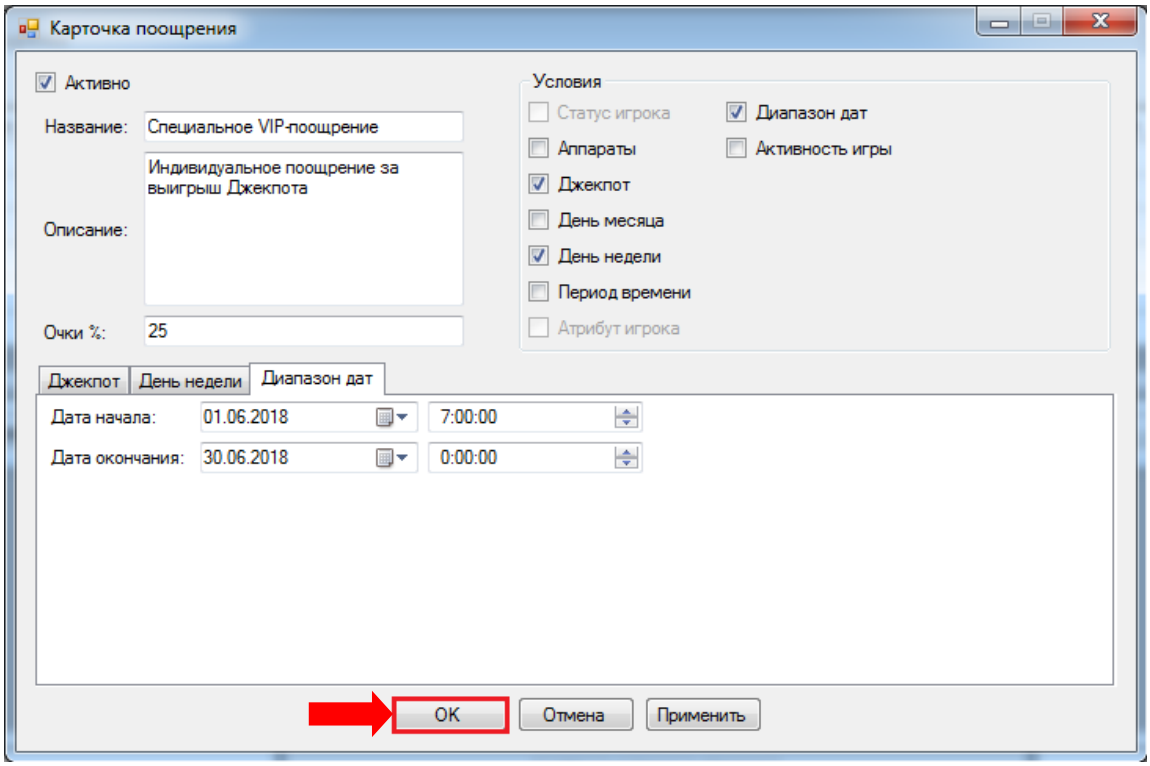


Примечание: *Сумму указанных очков игрок должен набрать, выполнив условия для получения вознаграждения других поощрений, созданных в клубе. В нашем клубе их три:*

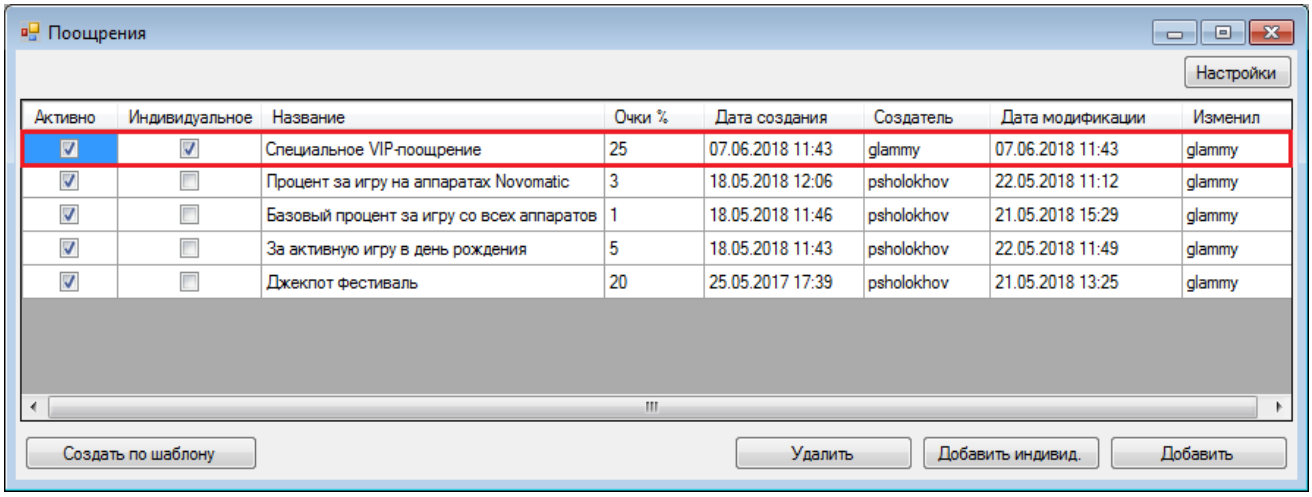
– Процент за игру на аппаратах Novomatic (3%)
– Базовый процент за игру со всех аппаратов (1%)
– Джекпот фестиваль (20%).

Таким образом, игрок, выполняя условия любого из этих поощрений или всех этих поощрений, за каждые 100 очков будет получать индивидуально ещё 25% от суммы сделанных ставок.

5. После указания параметров и выбора условий, для сохранения поощрения необходимо нажать на кнопку **«Ок»**.



Созданное индивидуальное поощрение отобразится в общем списке в обзорной форме поощрений с указанием даты и времени создания, а также имени создавшего его пользователя. В дальнейшем индивидуально поощрение так же можно редактировать, как и обычное.

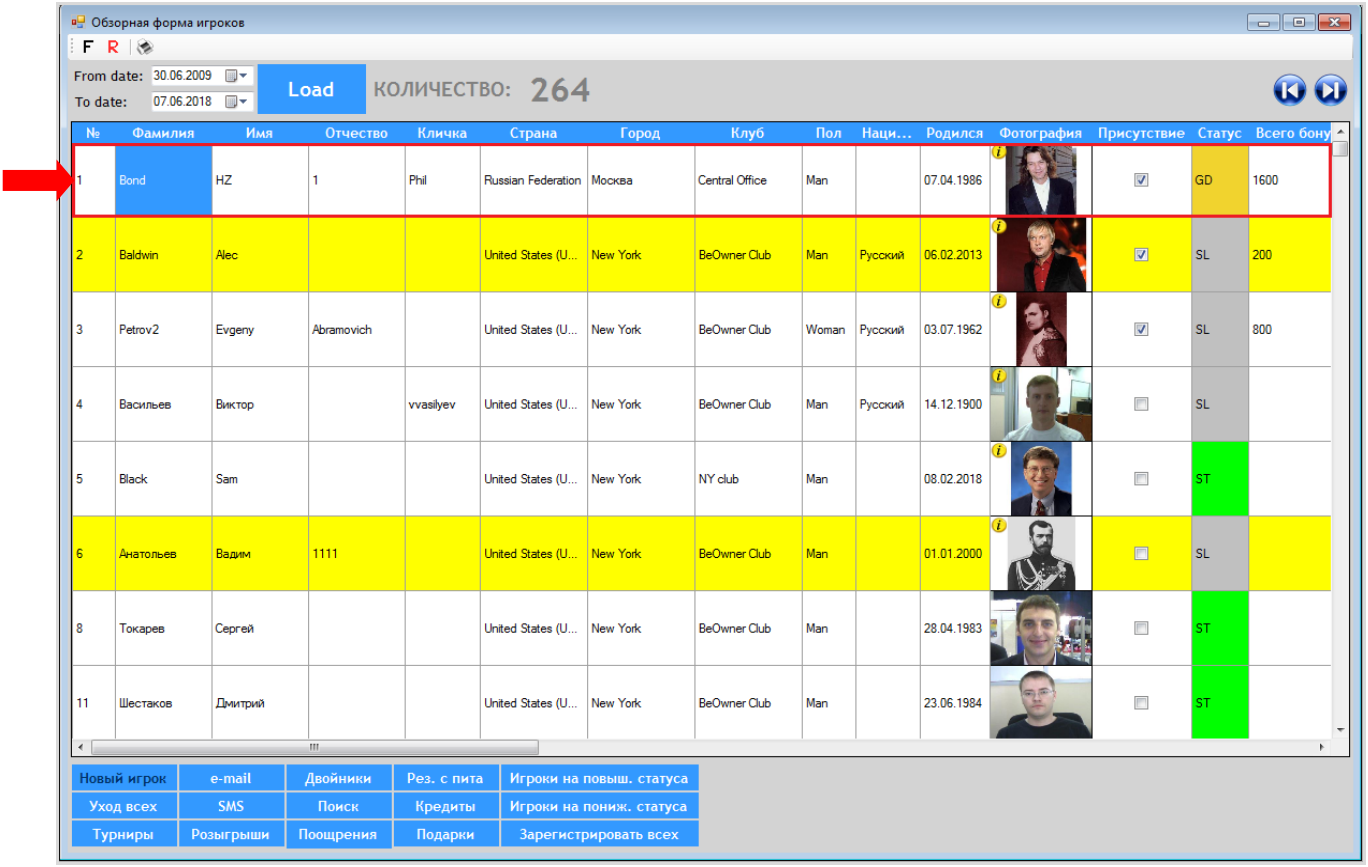


Когда индивидуальное поощрение создано и настроено, можно приступить к выбору и привязке игрока, для которого будет действовать данное поощрение.

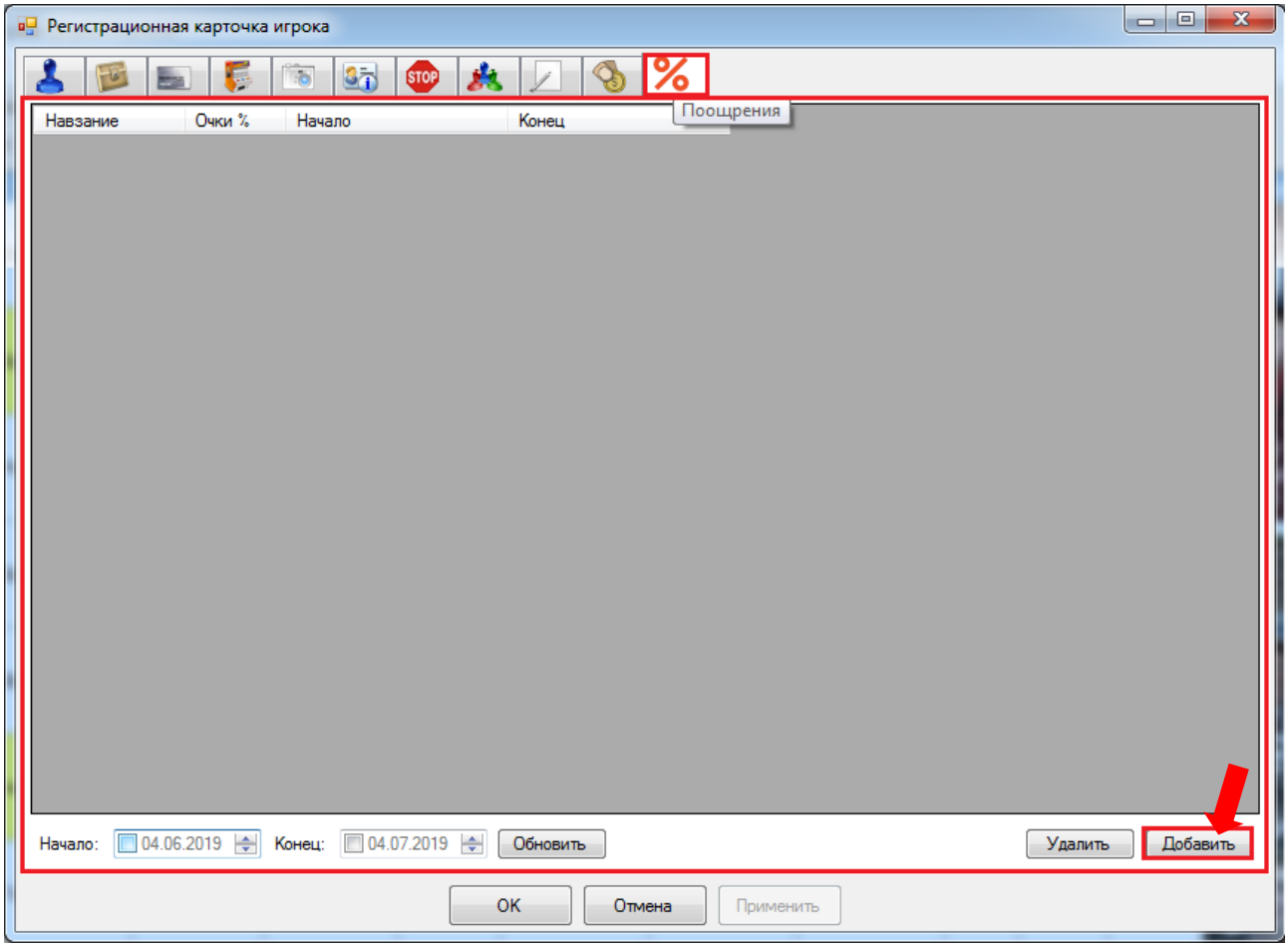
Привязка игрока к индивидуальному поощрению:

1. Для выбора игрока необходимо открыть **Обзорную форму игроков**, выбрав в меню **«Прием гостей» → «Обзор игроков»**.

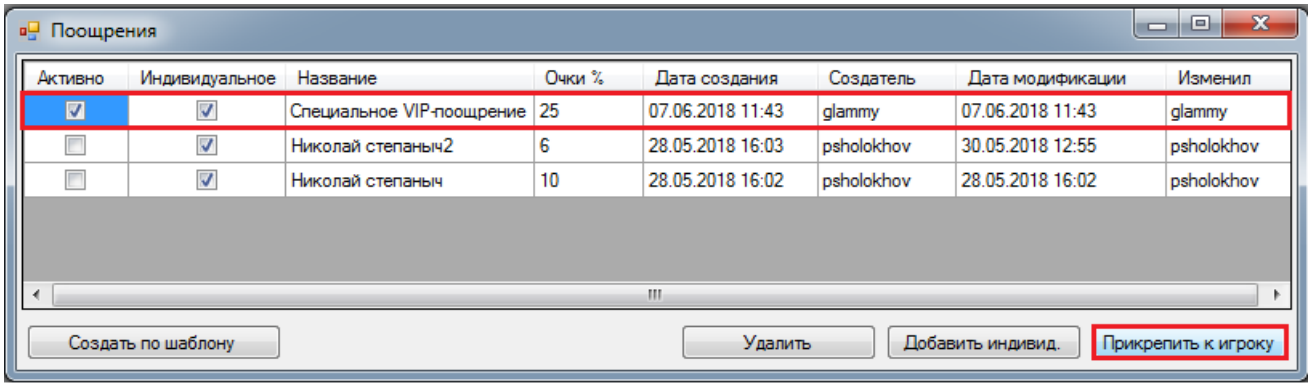
2. В открывшейся форме найти нужного игрока и двойным кликом мыши открыть его регистрационную карточку.



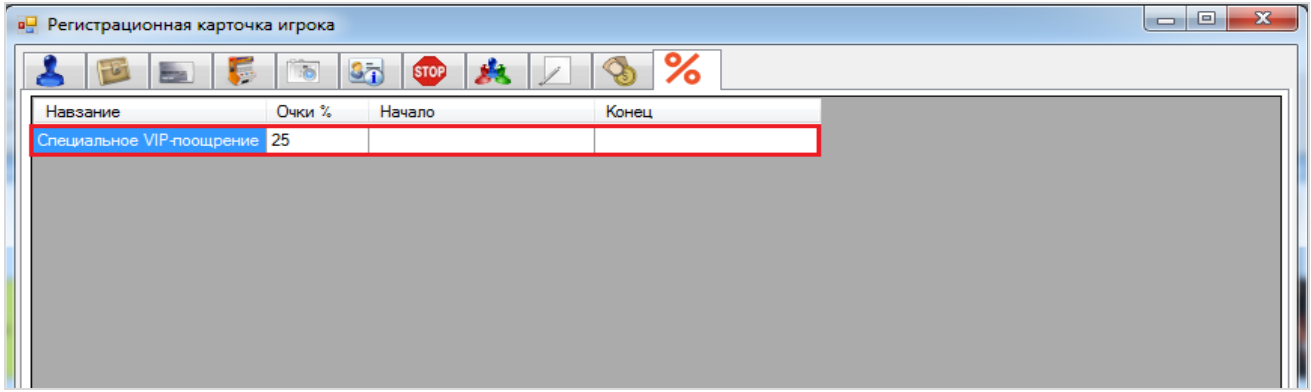
3. В **Регистрационной карточке игрока** перейдите на вкладку **«Поощрения»** и нажмите кнопку «Добавить», расположенную в правом нижнем углу формы.



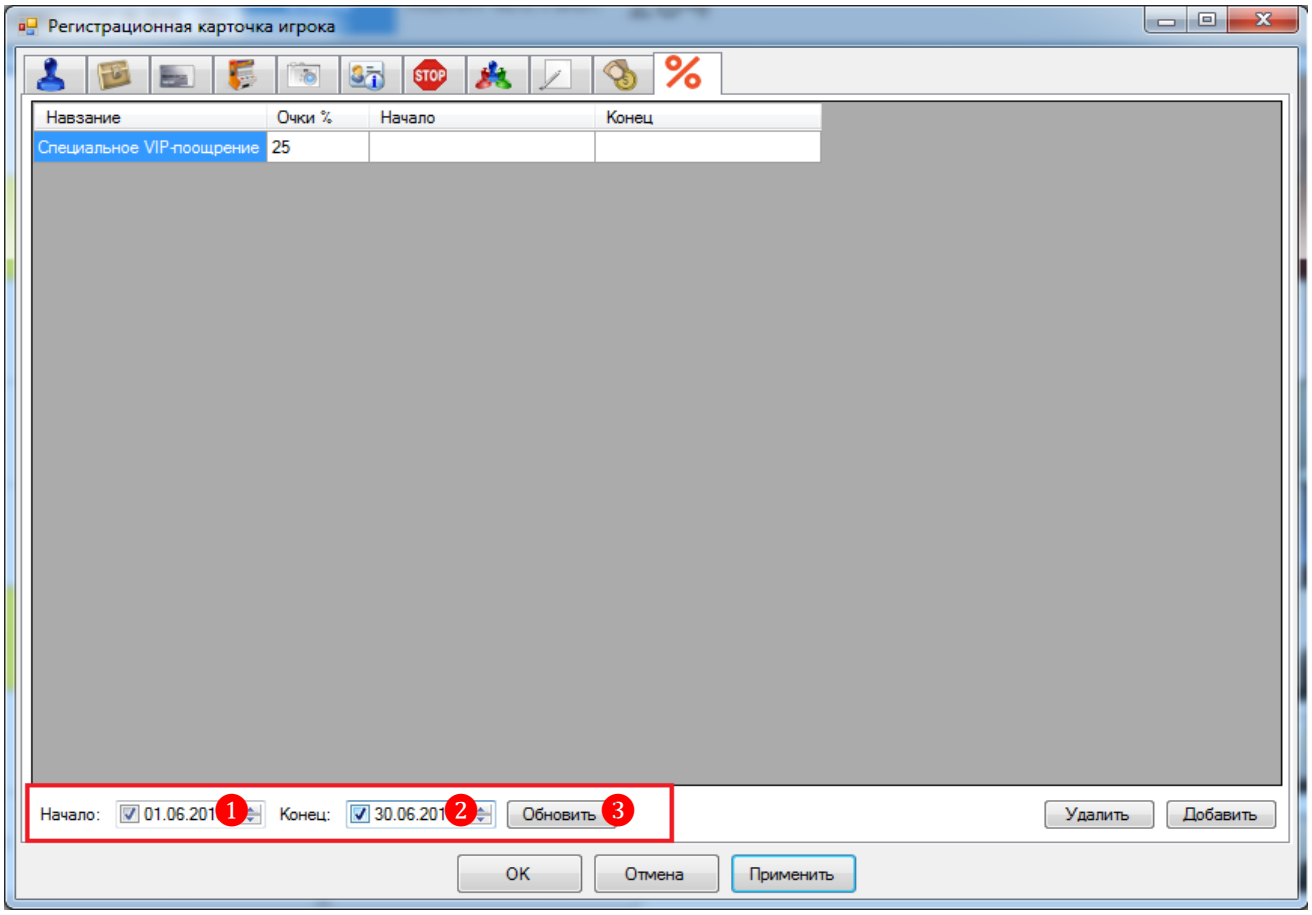
4. В открывшейся обзорной форме со списком индивидуальных поощрений, созданных в клубе, кликом мыши выберите нужное поощрение (должно быть активным) и нажмите кнопку **«Прикрепить к игроку»**. Если нужно создать новое индивидуальное поощрение, то нажмите **«Добавить индивидуальное»**.



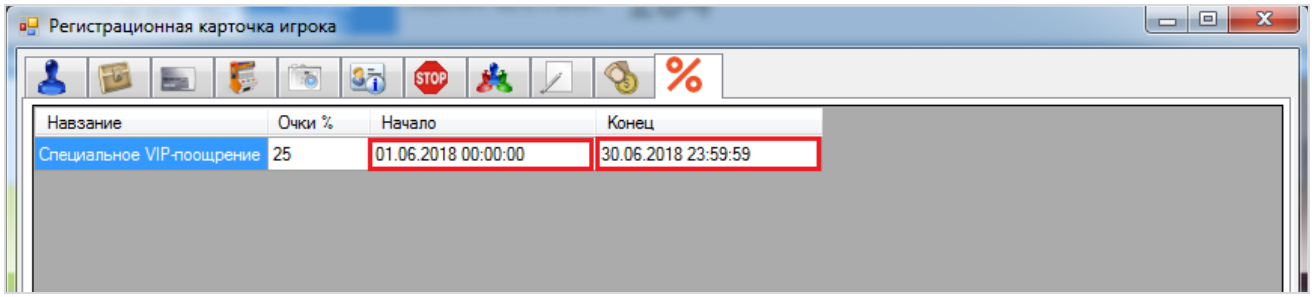
5. Выбранное индивидуальное поощрение отобразится в закладке в карточке игрока.



6. При необходимости можно указать период, когда поощрение будет действовать для данного игрока. Для этого необходимо внизу вкладки установить галочки, задать даты начала и окончания периода действия поощрения и нажать кнопку **«Обновить»**. Можно указать только дату **Начало** или только дату **Конец**.



7. После нажатия кнопки указанные даты должны отобразиться в строке поощрения в колонках **«Начало»** и **«Конец»**.

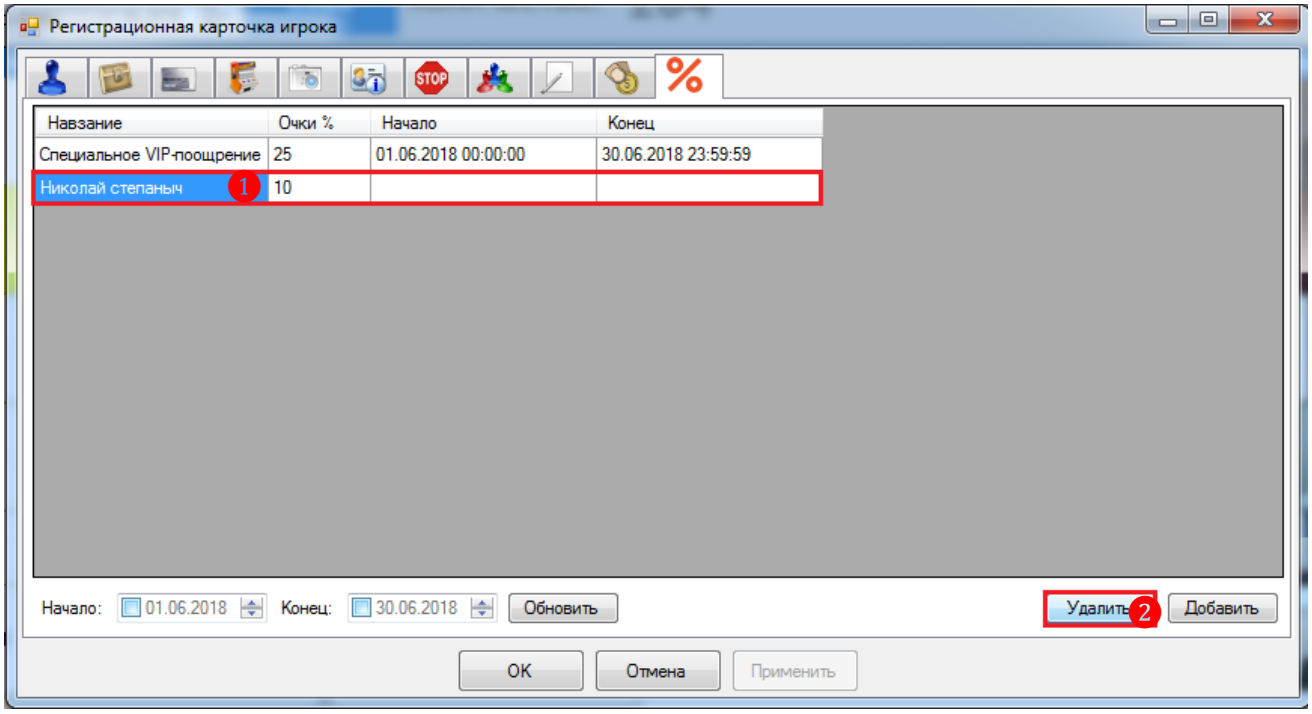


Привязка индивидуального поощрения к игроку выполнена, можно закрыть карточку игрока, нажав кнопку **«Ok»**.

Аналогичным образом выполняется привязка индивидуального поощрения к любым другим зарегистрированным игрокам клуба.

Если требуется **открепить индивидуальное поощрение** от игрока, то необходимо открыть **Регистрационную карточку** этого игрока, перейти на вкладку **«Поощрения»** и выполнить следующее:

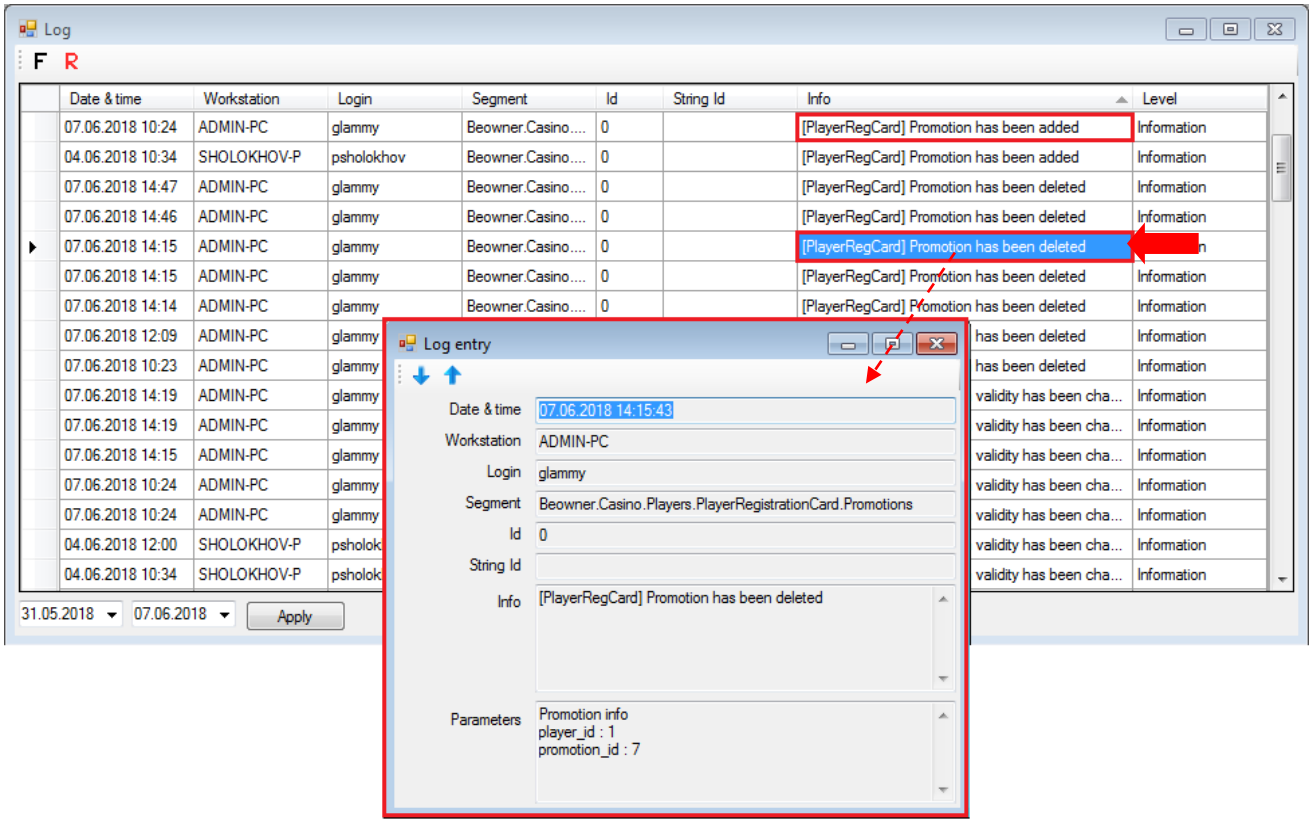
1. Кликом мыши по строке выбрать поощрение, от которого нужно открепить игрока.
2. Нажать кнопку **«Удалить»**.



Просмотр лога событий прикрепления к игроку и открепления от игрока индивидуального поощрения осуществляется на форме **«Log»** («Администрирование» → «Просмотр лога»).

- Событие **[PlayerRegCard] Promotion has been added** – поощрение было прикреплено к игроку.
- Событие **[PlayerRegCard] Promotion has been deleted** – поощрение было откреплено от игрока.

Двойным кликом мыши по строке открывается форма с детальной информацией о событии, в котором можно посмотреть дату и время события, логин сотрудника, ID игрока и ID прикрепленного/откреплённого индивидуального поощрения (**Parameters**).



7.17 Управление статусами игроков.

С помощью системы «SlotLogic» можно управлять статусами игроков, повышая или понижая статус, в зависимости от их активности на игровых аппаратах за определённый период времени.

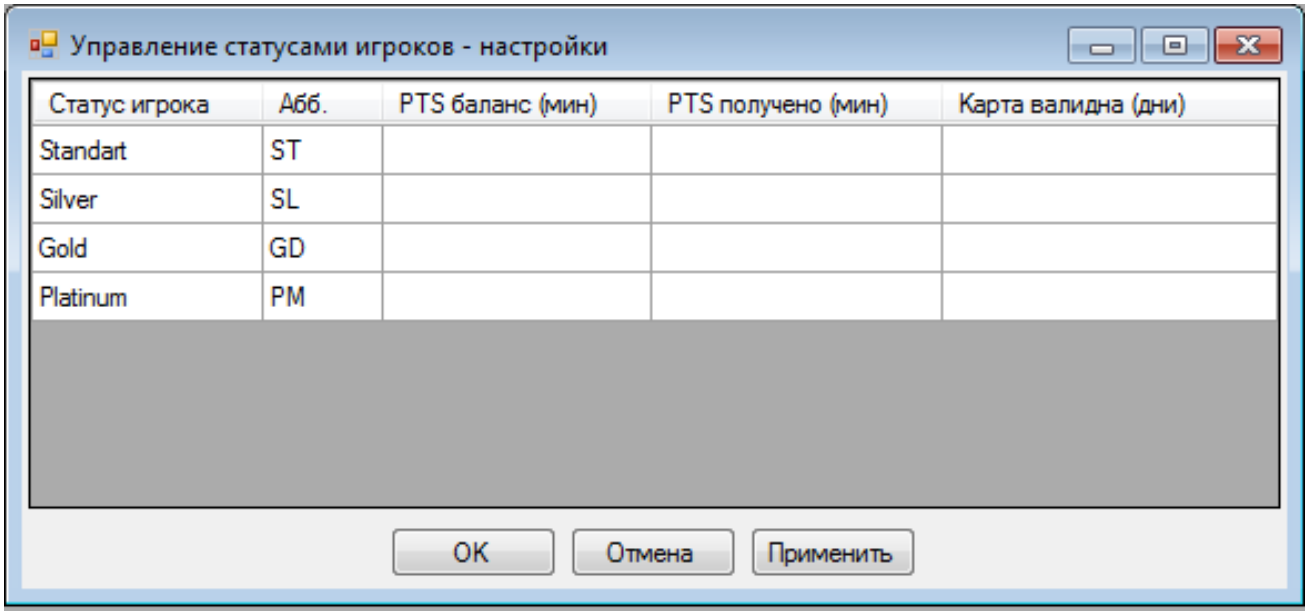
Например: *Бонусный баланс персональной карты игрока Standart достиг порога 5000 бонусных баллов и его статус был повышен до Silver. Если по истечении 12 месяцев при активной игре игрок заработает не менее 20000 бонусных баллов и его бонусный баланс достигнет порога 10000 бонусных баллов, то статус Silver будет повышен до Gold. Если по истечении 12 месяцев игрок не заработает 20000 бонусных баллов, то статус Gold будет понижен до Standart.*

Для возможности управлять статусами игроков в системе обязательно должны быть настроены следующие элементы:

- Статусы игроков (**«Настройки» → «Прием гостей» →** **«Статусы игроков»**).
- Порядок начисления и списания бонусных баллов (PTS) (**«Игровые аппараты» → «Поощрения» →** **«Обзор поощрений».**)
- Условия повышения и понижения статуса игроков (**«Игровые аппараты» → «Управление статусами игроков» →** **«Настройки»**).

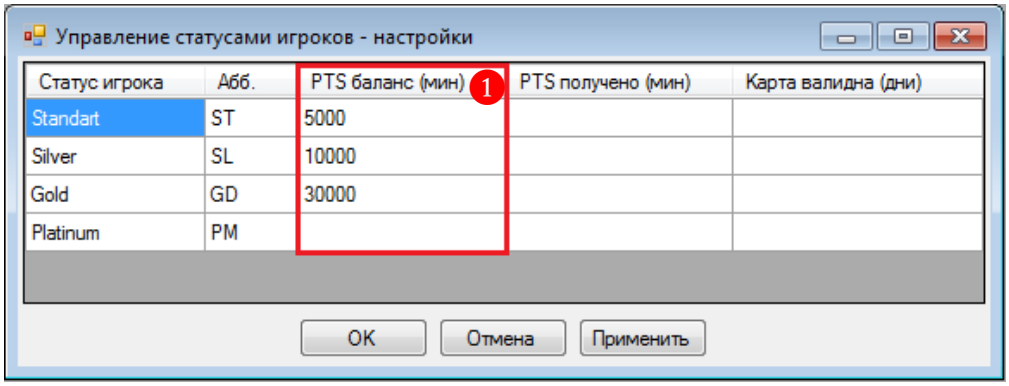
7.17.1 Настройка условий повышения и понижения статуса игроков.

Настройка условий повышения и понижения статуса игроков осуществляется на форме **«Управление статусами игроков - настройки»** («Игровые аппараты» → «Управление статусами игроков» → «Настройки»).

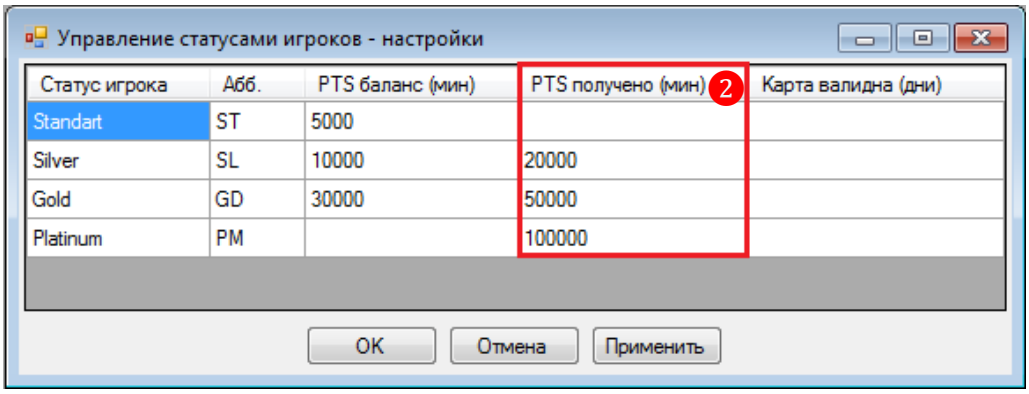


В данной форме необходимо указывать следующие параметры, влияющие на повышение и понижение статусов игроков (поле ввода активируется двойным кликом левой кнопки мыши):

1. PTS баланс (мин) – указать минимальное количество бонусных баллов на текущем балансе PTS персональной карты игрока, необходимые для повышения его текущего статуса (карты). Данный параметр влияет на **повышение статуса игрока** (↑): если игрок выполняет данное условие, то его текущий статус может быть повышен до следующего. Если какой-либо статус повышать не требуется, то поле остаётся пустым.

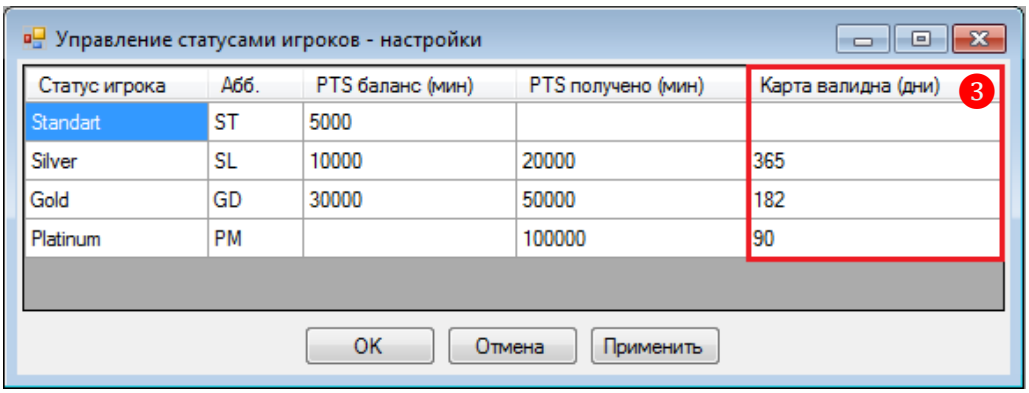


2. PTS получено (мин) – указать минимальное количество бонусных баллов, которое игрок должен заработать за отчётный период при игре на аппаратах, чтобы сохранить (продлить) свой текущий статус (карту). Данный параметр влияет на **понижение статуса игрока** (↓): если игрок не выполняет данное условие, то его текущий статус может быть понижен до предыдущего. Если какой-либо статус понижать не требуется, то поле остаётся пустым.



***Примечание: PTS получено** – это бонусные баллы, которые накапливаются от ставок игрока, сделанных на аппаратах клуба (подробнее см в п. Настройка модуля поощрений). При подсчёте значения «**PTS получено**» учитываются только накопленные PTS, без учета списанных.*

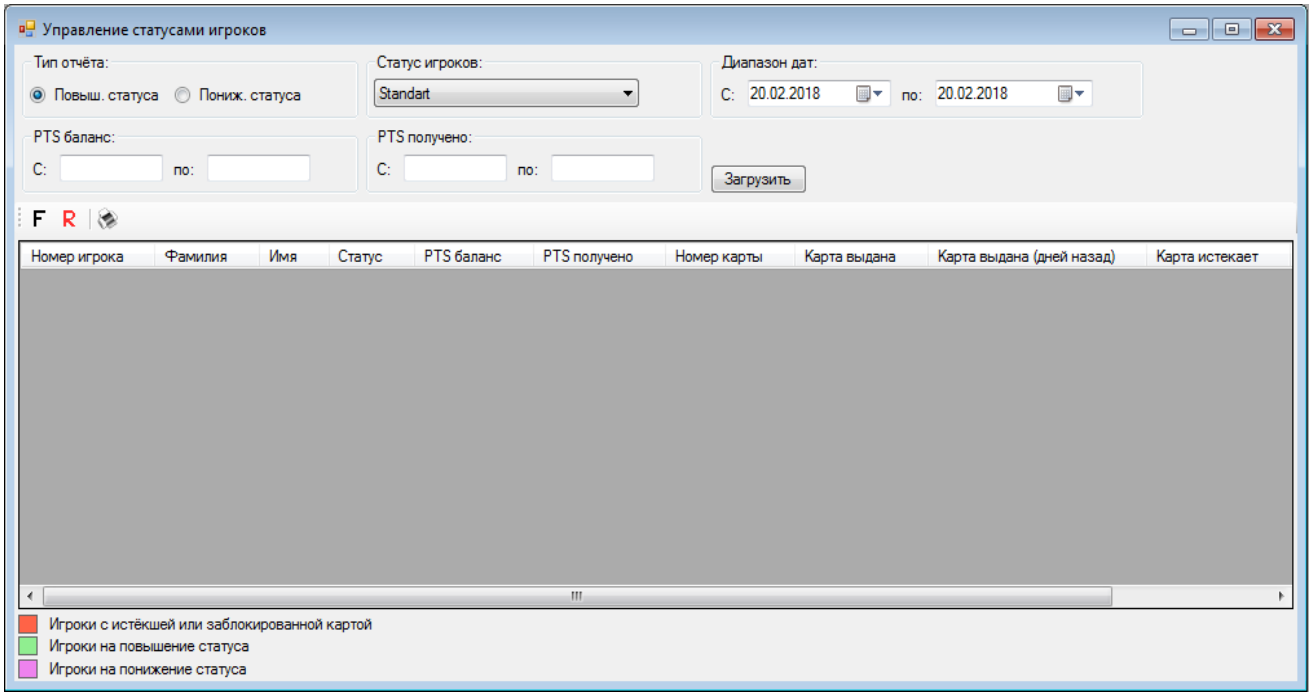
3. Карта валидна (дни) – указать срок валидности (действия) карты игрока, по истечении которого его статус может быть понижен в зависимости от выполнения им правил клуба. Также по истечении указанного срока карта игрока будет автоматически заблокирована для использования на аппаратах и терминалах клуба. Продлить карту можно будет вручную в **Регистрационной карточке игрока** на вкладке **«Карта».** Если срока действия для карты нет, то поле остаётся пустым.



По окончании установки параметров нажмите кнопку **«Применить»** (чтобы сохранить настройки) или ***«ОК»*** (чтобы сохранить и закрыть).

7.17.2 Отчёты повышения и понижения статусов игроков.

Отчёты повышения и понижения статусов игроков доступны для просмотра на форме **«Управление статусами игроков»** («Игровые аппараты» → «Управление статусами игроков» → «Отчёт»).



С помощью данной формы вы можете сформировать два типа отчёта:

4) Отчёт **«Повышение статуса»**.
5) Отчёт **«Понижение статуса»**.

<u>Порядок формирования отчёта:</u>

1. Для выбора типа отчёта установите отметку у соответствующего названия в фильтре **«Тип отчёта»**.

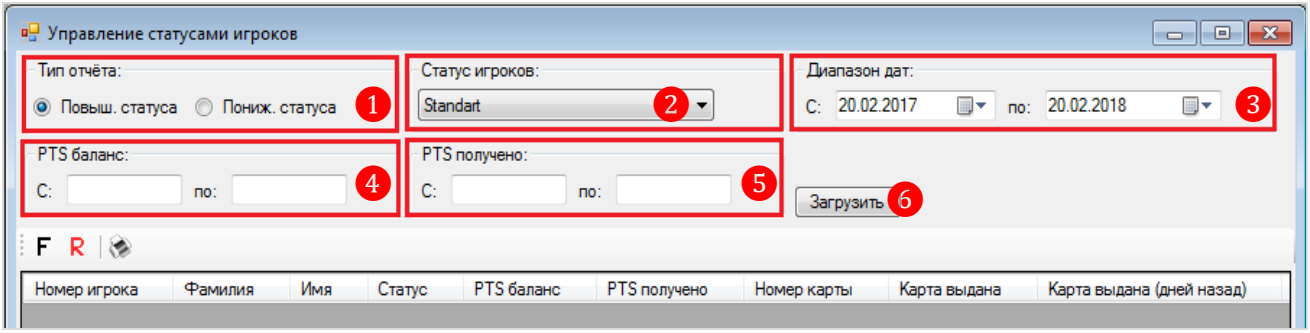
2. С помощью фильтра **«Статус игроков»** выберите статус игроков, по которому необходимо сформировать отчёт по повышению или понижению статуса.

3. С помощью фильтра **«Диапазон дат»** задайте отчетный период для формирования отчёта. По умолчанию задан текущий календарный день.

4. С помощью фильтра **«Баланс PTS»** задайте уровень баланса PTS игроков, данные по которым будут загружены в отчёт. Актуально для отчёта **«Повышение статуса»**. Если оставить поля фильтра пустыми, то в отчёте отобразятся данные по всем игрокам с выбранным статусом за указанный период с учётом остальных фильтров.

5. С помощью фильтра **«PTS получено»** задайте уровень накопленных игроками PTS, данные по которым будут загружены в отчёт. Актуально для отчёта **«Понижение статуса»**. Если оставить поля фильтра пустыми, то в отчёте отобразятся данные по всем игрокам с выбранным статусом за указанный период с учётом остальных фильтров.

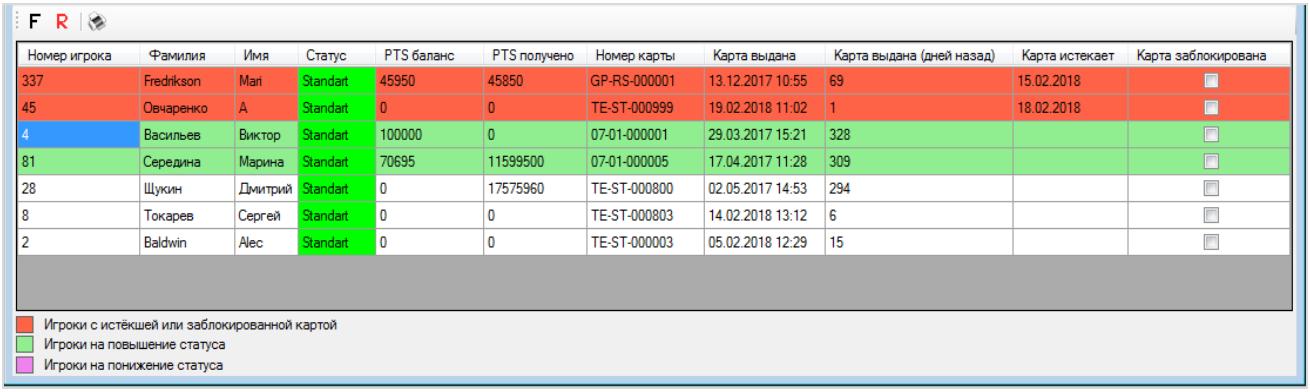
6. Для формирования и загрузки отчёта нажмите кнопку **«Загрузить»**.



По истечении нескольких секунд отчёт сформируется и отобразится в текущей форме в виде таблицы.

➢ **Отчёт «Повышение статуса»:**

В данном отчёте игроки с истекающим сроком действия карты или с заблокированной картой, подсвеченные красным фоном, отображаются вверху списка. Ниже в списке, подсвеченные зелёным фоном, отображаются игроки, которые уже достигли уровня повышения статуса. В конце списка отображаются оставшиеся игроки с картами, которые ещё не достигли уровня повышения статуса.



В отчёте представлены следующие данные по игрокам:

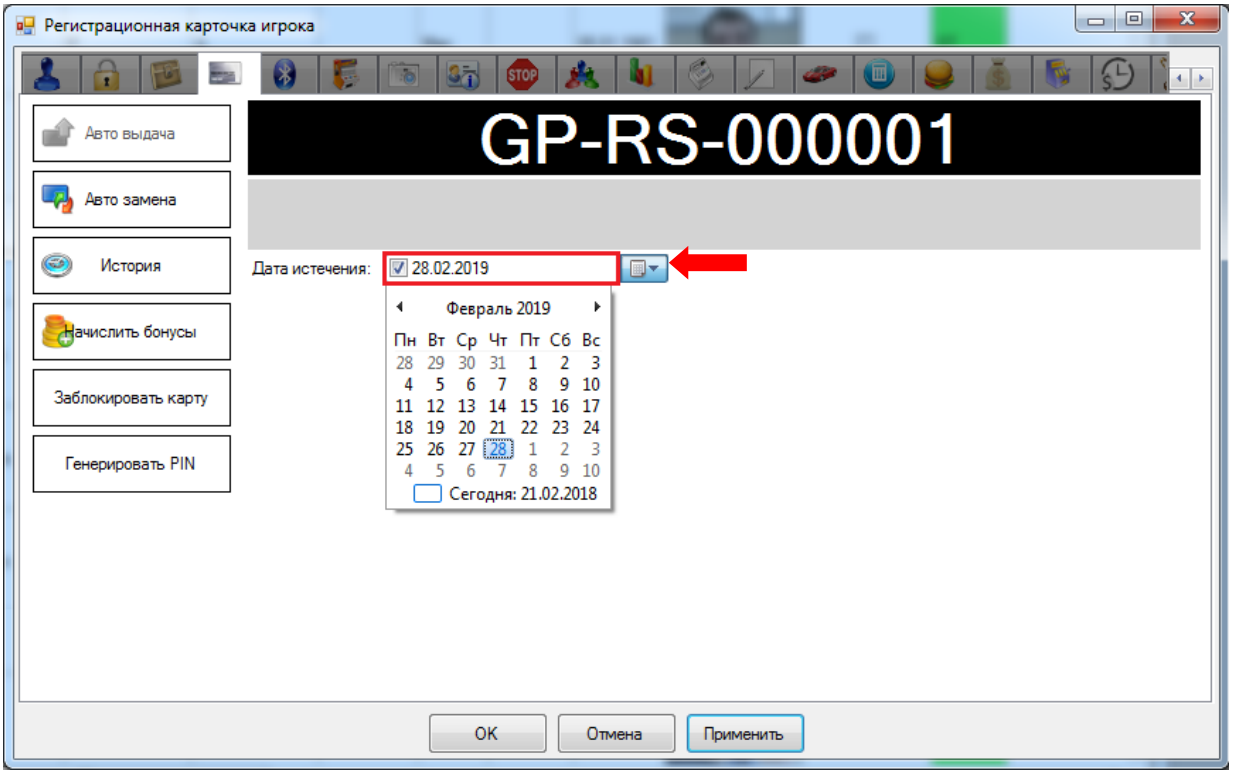
- **Номер игрока** – id-номер игрока в системе.
- **Фамилия** – фамилия игрока.
- **Имя** – имя игрока.
- **Статус** – текущий статус игрока.
- **PTS баланс** – текущий PTS баланс игрока.
- **PTS получено** – количество PTS, накопленных игроков за отчётный период.
- **Номер карты** – номер персональной карты игрока.
- **Карта выдана** – дата и время выдачи карты игроку.
- **Карта выдана** (дней назад) – количество дней, прошедших с момента выдачи карты.
- **Карта истекает** – дата истечения срока действия карты (если задана в Регистрационной карточке игрока).
- **Карта заблокирована** – отметка в виде галочки, если карта игрока была заблокирована.

Продление карты

По данным нашего отчёта видно, что у двух игроков срок действия карты уже истек. А карты с истёкшим сроком не будут работать на аппаратах и терминалах клуба, если их не продлить.

Номер игрока	Фамилия	Имя	Статус	PTS баланс	PTS получено	Номер карты	Карта выдана	Карта выдана (дней назад)	Карта истекает	Карта заблокирована
337	Fredrikson	Mari	Standart	45950	45850	GP-RS-000001	13.12.2017 10:55	69	15.02.2018	
45	Овчаренко	A	Standart	0	0	TE-ST-000999	19.02.2018 11:02	1	18.02.2018	
4	Васильев	Виктор	Standart	100000	0	07-01-000001	29.03.2017 15:21	328		
81	Середина	Марина	Standart	70695	11599500	07-01-000005	17.04.2017 11:28	309		
28	Щукин	Дмитрий	Standart	0	17575960	TE-ST-000800	02.05.2017 14:53	294		
8	Токарев	Сергей	Standart	0	0	TE-ST-000803	14.02.2018 13:12	6		
2	Baldwin	Alec	Standart	0	0	TE-ST-000003	05.02.2018 12:29	15		

Чтобы продлить срок действия карты, необходимо перейти в **Обзорную форму игроков** («Приём гостей» → «Обзорная форма игроков») и в **Регистрационной карточке** нужного игрока на вкладке **«Карта»** установить новый срок действия карты.



Повышение статуса (↑)

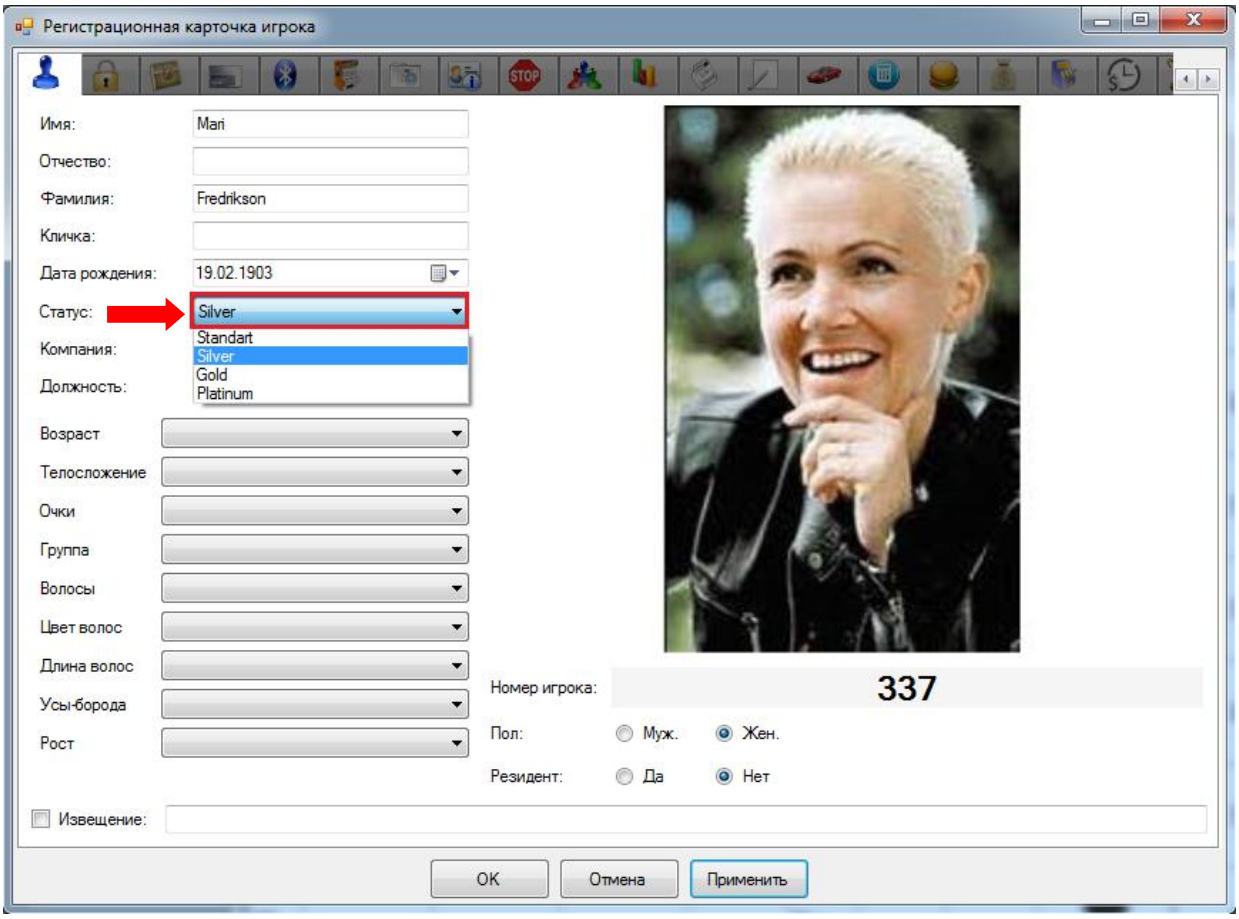
После продления карт двум игрокам мы перезагрузили отчёт **«Повышение статуса»** и видим, что теперь в списке три игрока со статусом **Standart**, которые достигли уровня повышения своего статуса до следующего, то есть их текущий PTS баланс превысил установленное значение (5000).

Номер игрока	Фамилия	Имя	Статус	PTS баланс	PTS получено	Номер карты	Карта выдана	Карта выдана (дней назад)	Карта истекает	Карта заблокирована
4	Васильев	Виктор	Standart	100000	0	07-01-000001	29.03.2017 15:21	329		
81	Середина	Марина	Standart	70695	11599500	07-01-000005	17.04.2017 11:28	310		
337	Fredrikson	Mari	Standart	45950	45850	GP-RS-000001	13.12.2017 10:55	70	28.02.2019	
8	Токарев	Сергей	Standart	0	0	TE-ST-000803	14.02.2018 13:12	7		
45	Овчаренко	A	Standart	0	0	TE-ST-000999	19.02.2018 11:02	2	18.02.2019	
2	Baldwin	Alec	Standart	0	0	TE-ST-000003	05.02.2018 12:29	16		
28	Щукин	Дмитрий	Standart	0	17575960	TE-ST-000800	02.05.2017 14:53	295		

Примечание: *При подсчёте значения «**PTS получено**» учитываются только накопленные PTS, без учета списанных.*

Чтобы повысить статус игрока, необходимо перейти в **Обзорную форму игроков** («Приём гостей» → «Обзорная форма игроков») и в **Регистрационной карточке** нужного

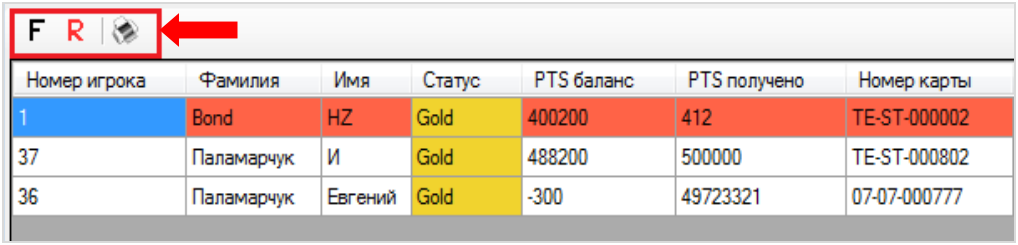
игрока на вкладке **«Персональная информация»** установить игроку новый статус. В нашем примере следующий статус после **Standart** – это **Silver**.



Если с присвоением игроку нового статуса требуется выдача новой карты, то необходимо перейти на вкладку **«Карта»** и провести стандартную процедуру выдачи (замены) карты игроку.

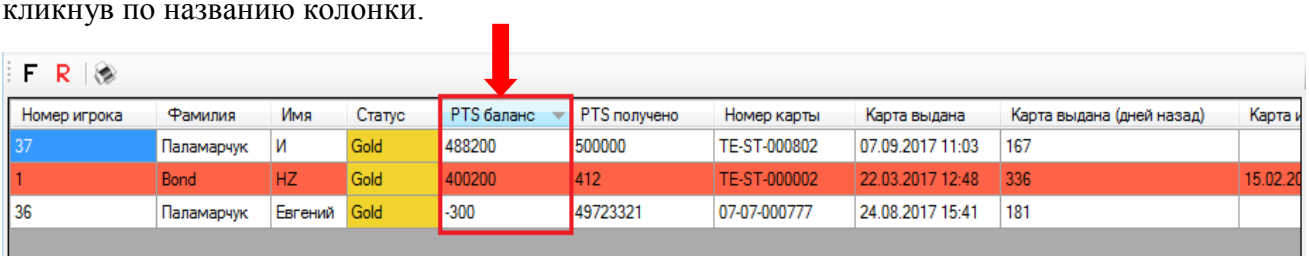
Примечание: *При изменении статуса игрока или замене персональной карты текущий баланс PTS и сумма накопленных игроком PTS сохраняются.*

Обращаем внимание, что в данном отчёте **«Повышение статуса»** действует стандартная система фильтрации, поиска и печати данных:



Номер игрока	Фамилия	Имя	Статус	PTS баланс	PTS получено	Номер карты
1	Bond	HZ	Gold	400200	412	TE-ST-000002
37	Паламарчук	И	Gold	488200	500000	TE-ST-000802
36	Паламарчук	Евгений	Gold	-300	49723321	07-07-000777

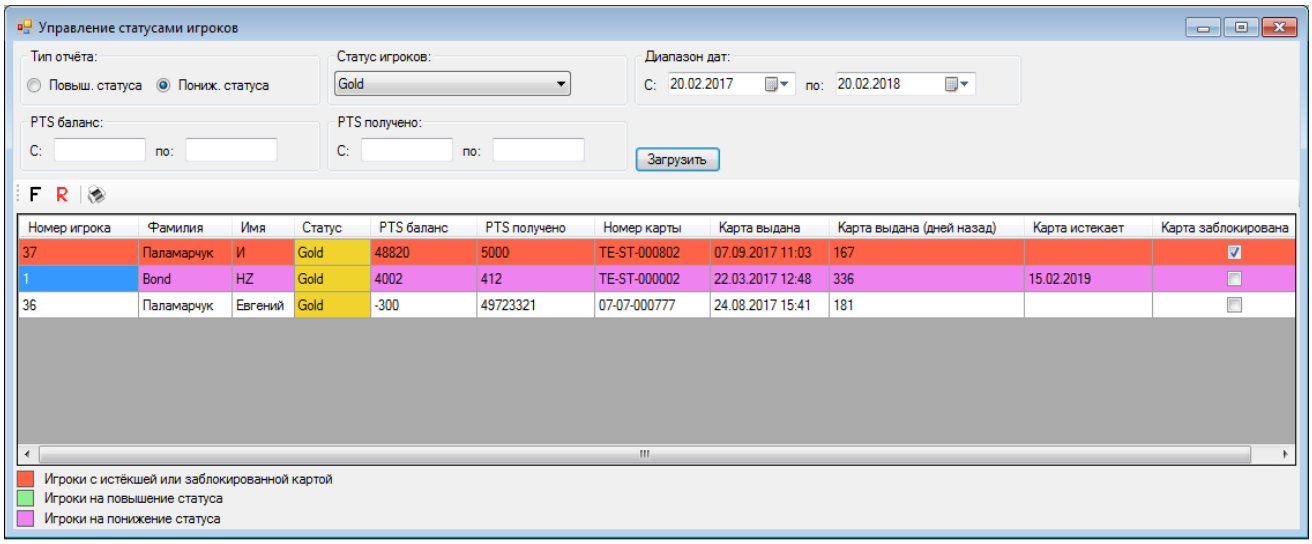
При необходимости можно сортировать данные в колонках по убыванию/возрастанию, кликнув по названию колонки.



Номер игрока	Фамилия	Имя	Статус	PTS баланс	PTS получено	Номер карты	Карта выдана	Карта выдана (дней назад)	Карта и
37	Паламарчук	И	Gold	488200	500000	TE-ST-000802	07.09.2017 11:03	167	
1	Bond	HZ	Gold	400200	412	TE-ST-000002	22.03.2017 12:48	336	15.02.20
36	Паламарчук	Евгений	Gold	-300	49723321	07-07-000777	24.08.2017 15:41	181	

➢ **Отчёт «Понижение статуса»:**

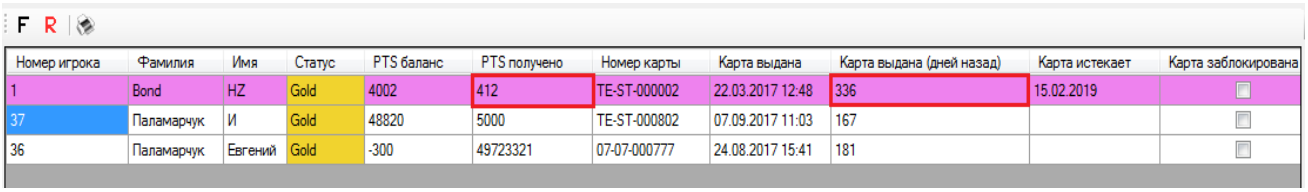
В данном отчёте игроки с истёкшим сроком действия карты или с заблокированной картой, подсвеченные красным фоном, отображаются также вверху списка. Ниже в списке, подсвеченные розовым фоном, отображаются игроки, которые достигли уровня понижения статуса. В конце списка отображаются оставшиеся игроки с картами, которые не достигли уровня понижения статуса. По каждому игроку отображаются те же данные, что и в отчёте **«Повышение статуса»**.

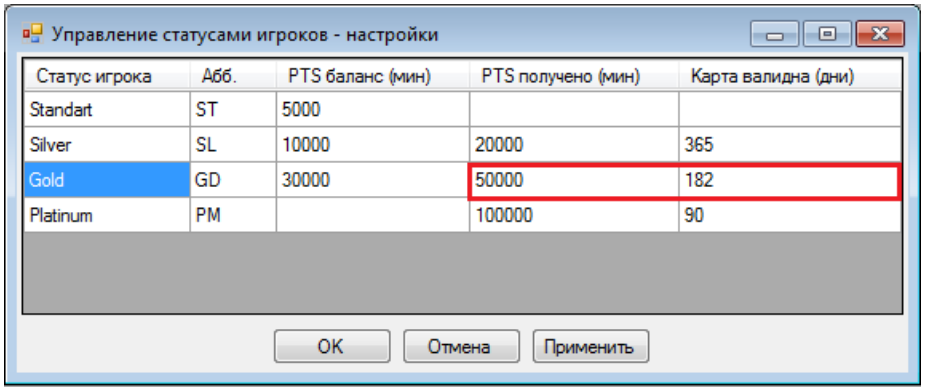


Если в отчёт присутствуют игроки с истекшим сроком действия карты или с заблокированной картой, то для продления карты или её разблокировки необходимо перейти в **Обзорную форму игроков** («Приём гостей» → «Обзорная форма игроков») и в **Регистрационной карточке** нужного игрока на закладке **«Карта»** выполнить соответствующую процедуру.

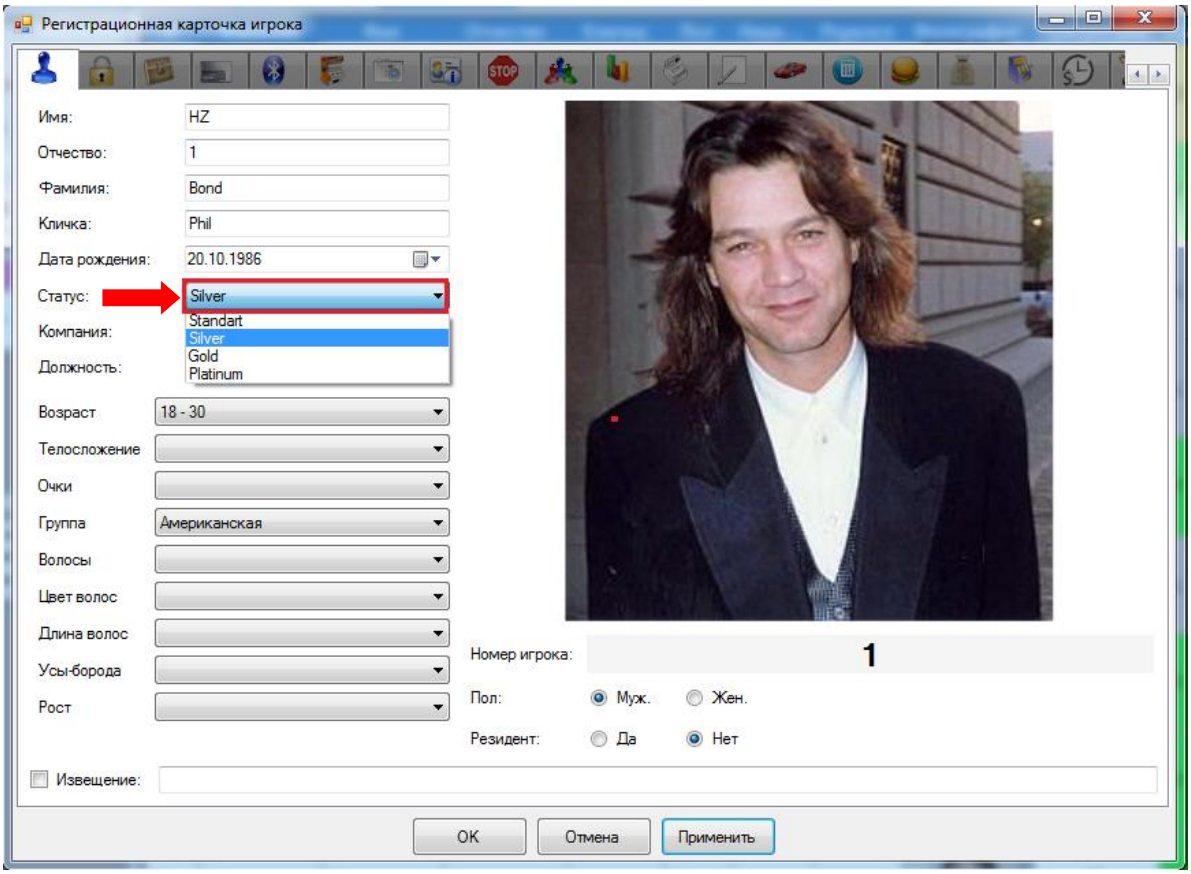
<u>Понижение статуса (↓)</u>

После продления и разблокировки карт игроков мы перезагрузили отчёт **«Понижение статуса»** и видим, что в списке только один игрок со статусом **Gold**, который достиг уровня понижения своего статуса. То есть за установленный срок (182 дня) игрок не заработал на аппаратах установленное количество бонусных баллов PTS (50000), необходимое для сохранения (продления) текущего статуса.





Чтобы понизить статус игрока, необходимо перейти в **Обзорную форму игроков** («Приём гостей» → «Обзорная форма игроков») и в **Регистрационной карточке** нужного игрока на вкладке **«Персональная информация»** установить игроку новый статус. В нашем примере статус игрока понижается с **Gold** до **Silver**.



Если с присвоением игроку нового статуса требуется выдача новой карты, то необходимо перейти на вкладку **«Карта»** и провести стандартную процедуру выдачи (замены) карты игроку.

Примечание: *При изменении статуса игрока или замене персональной карты текущий баланс PTS и сумма накопленных игроком PTS сохраняются.*

7.18 Модуль «Optimization».

Сфера казино и онлайн клубов в последние годы развивается бурными темпами, вследствие чего возникает сильная конкуренция между игровыми заведениями. Для того чтобы выжить в этой конкурентной борьбе, нужно знать приемы повышения доходности игрового заведения. А для этого необходимо оптимально располагать игровые аппараты в игровом зале разных производителей и с разной деноминацией. Необходимым условием для наиболее оптимального подбора этих параметров является анализ. Главные средства, используемые для анализа – это различные бухгалтерские отчеты, статистические системы, а также исследования рынка, опросы владельцев игровых залов, предоставляющие данные для наиболее эффективного подбора слотов.

Разработчики «SlotLogic» предлагают более простой и эффективный инструмент, позволяющий оптимизировать сферу использования игровых аппаратов в рамках клуба – модуль **«Optimization»** («Игровые аппараты» → «Optimization»). С помощью данного модуля вы сможете подбирать и анализировать наиболее прибыльные варианты сочетания игровых аппаратов для вашего клуба. При этом вам не потребуется собирать многочисленные бухгалтерские и статистические отчёты, проводить какие-либо исследования, опросы и т.п.

В системе «SlotLogic» алгоритм оптимизации построен по данным исследований американского бизнес-аналитика Кристофера Казаряна (Kasra Christopher Ghazarian, университет Невады, Лас-Вегас). При определении оптимального варианта сочетания игровых аппаратов во внимание берутся основные показатели, отображающие их доходность – это сумма ставок и прибыль. Таким образом, для расчётов предлагаются две модели: **«Coin-in»** и **«Win»**.

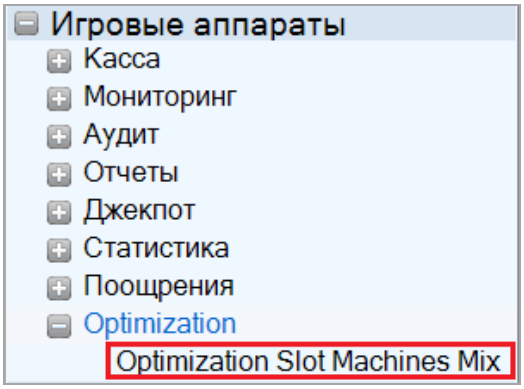
- Целью модели **«Coin-in»** является достижение оптимального сочетания игровых аппаратов, которое направлено на максимизацию общей суммы ставок в день - **Total CPD**. В этом случае в расчётах используется показатель **CPUPD** (Coin-in Per Unit Per Day) - средняя величина ставок в день для одного аппарата каждого типа.

- Целью модели **«Win»** является достижение оптимального сочетания игровых аппаратов, которое направлено на максимизацию общей суммы прибыли - **Total WPD - PLPUPD**. В этом случае в расчётах используются показатели **WPUPD** (Win Per Unit Per Day) - средняя величина прибыли в день для одного аппарата каждого типа и **PLPUPD** (Promo Liability Per Unit Per Day) - средняя величина начисленных игрокам PTS в день для одного аппарата каждого типа.

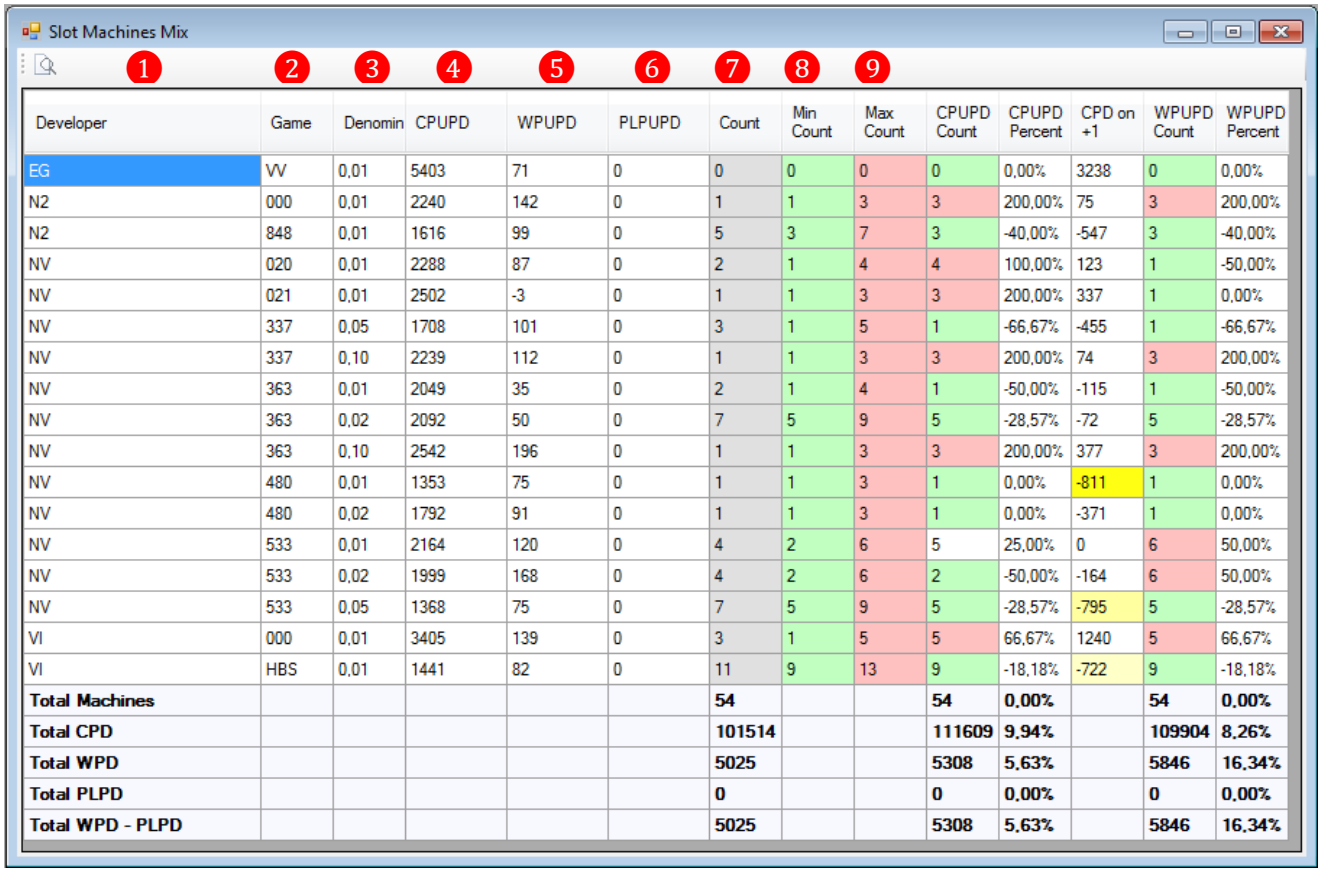
Рассмотрим подробнее все показатели, используемые для анализа и определения оптимального сочетания аппаратов по каждой модели, в следующем пункте текущего раздела.

7.18.1 Показатели для анализа оптимального сочетания игровых аппаратов в зале.

Для анализа и определения оптимального сочетания игровых аппаратов необходимо в меню системы выбрать **«Игровые аппараты» → «Optimization» → «Optimization Slot Machines Mix»**.



Далее откроется форма **«Slot Machines Mix»**, содержащая таблицу с данными.



Developer	Game	Denomin	CPUPD	WPUPD	PLPUPD	Count	Min Count	Max Count	CPUPD Count	CPUPD Percent	CPD on +1	WPUPD Count	WPUPD Percent
EG	VV	0,01	5403	71	0	0	0	0	0	0,00%	3238	0	0,00%
N2	000	0,01	2240	142	0	1	1	3	3	200,00%	75	3	200,00%
N2	848	0,01	1616	99	0	5	3	7	3	-40,00%	-547	3	-40,00%
NV	020	0,01	2288	87	0	2	1	4	4	100,00%	123	1	-50,00%
NV	021	0,01	2502	-3	0	1	1	3	3	200,00%	337	1	0,00%
NV	337	0,05	1708	101	0	3	1	5	1	-66,67%	-455	1	-66,67%
NV	337	0,10	2239	112	0	1	1	3	3	200,00%	74	3	200,00%
NV	363	0,01	2049	35	0	2	1	4	1	-50,00%	-115	1	-50,00%
NV	363	0,02	2092	50	0	7	5	9	5	-28,57%	-72	5	-28,57%
NV	363	0,10	2542	196	0	1	1	3	3	200,00%	377	3	200,00%
NV	480	0,01	1353	75	0	1	1	3	1	0,00%	-811	1	0,00%
NV	480	0,02	1792	91	0	1	1	3	1	0,00%	-371	1	0,00%
NV	533	0,01	2164	120	0	4	2	6	5	25,00%	0	6	50,00%
NV	533	0,02	1999	168	0	4	2	6	2	-50,00%	-164	6	50,00%
NV	533	0,05	1368	75	0	7	5	9	5	-28,57%	-795	5	-28,57%
VI	000	0,01	3405	139	0	3	1	5	5	66,67%	1240	5	66,67%
VI	HBS	0,01	1441	82	0	11	9	13	9	-18,18%	-722	9	-18,18%
Total Machines						**54**			**54**	**0,00%**		**54**	**0,00%**
Total CPD						**101514**			**111609**	**9,94%**		**109904**	**8,26%**
Total WPD						**5025**			**5308**	**5,63%**		**5846**	**16,34%**
Total PLPD						**0**			**0**	**0,00%**		**0**	**0,00%**
Total WPD - PLPD						**5025**			**5308**	**5,63%**		**5846**	**16,34%**

В первых колонках таблицы содержатся характеристика игровых аппаратов:

1. **Developer** – код производителя аппаратов.
2. **Game** – код модели аппаратов.
3. **Denomination** – коэффициент деноминации, заданный для данного типа аппаратов.

Далее следуют показатели средней доходности игровых аппаратов, рассчитанные структурированным методом, то есть показатели рассчитываются по каждому типу аппаратов, в зависимости от производителя, модели и установленного на аппаратах коэффициента деноминации.

4. CPUPD (Coin-in Per Unit Per Day) - средняя величина ставок в день для одного аппарата каждого типа.

$$CPUPD_i = Total\ Bet_i / Count_i / Days\ Count_i$$

$_i$ - *тип аппарата (определяется характеристиками Developer, Game, Denomination).*
Total Bet $_i$ *- общая сумма ставок на аппаратах типа* $_i$.
Count $_i$ *- количество аппаратов типа* $_i$*, установленных в зале в анализируемом периоде.*
Days Count $_i$ *- количество дней, которое аппараты типа* $_i$ *установлены в зале.*

5. WPUPD (Win Per Unit Per Day) - средняя величина прибыли в день для одного аппарата каждого типа.

$$WPUPD_i = (Total\ Bet_i - Total\ Win_i) / Count_i / Days\ Count_i$$

Total Win $_i$ *- общая сумма выигрышей на аппаратах типа* $_i$.

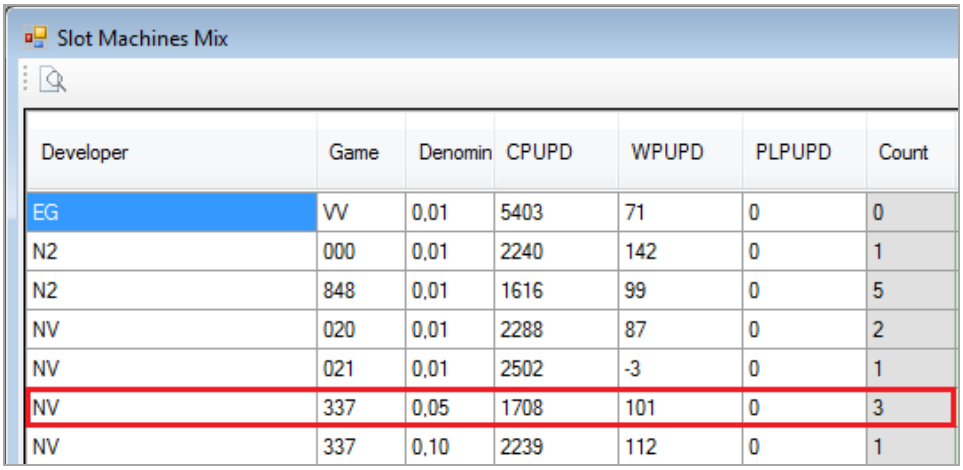
6. PLPUPD (Promo Liability Per Unit Per Day) - средняя величина начисленных игрокам PTS в день для одного аппарата каждого типа.

$$PLPUPD_i = Total\ PTS_i / Count_i / Days\ Count_i$$

Total PTS $_i$ *- общая сумма PTS, начисленных игрокам на аппаратах типа* $_i$.

Данные показатели отображаются в валюте клуба и рассчитываются исходя из значений счётчиков игровых аппаратов за последние 6 месяцев.

Например, из данных в приведённой таблице следует, что величина средней ставки в день (CPUPD) для одного игрового аппарата производителя Novomatic (NV) модели 337 с установленным коэффициентом деноминации 0.05 равна 1780, а величина средней прибыли в день (WPUPD) 101.



Developer	Game	Denomin	CPUPD	WPUPD	PLPUPD	Count
EG	VV	0,01	5403	71	0	0
N2	000	0,01	2240	142	0	1
N2	848	0,01	1616	99	0	5
NV	020	0,01	2288	87	0	2
NV	021	0,01	2502	-3	0	1
NV	337	0,05	1708	101	0	3
NV	337	0,10	2239	112	0	1

В случае если в таблице отсутствует (равно 0) значение средней величины начисленных игрокам PTS в день для одного аппарата (**PLPUPD**), значит, для этого типа аппаратов не было начислено PTS или было очень мало начислено, либо в настройках системы опция начисления игрокам PTS отключена.

7. Count - количество аппаратов данного типа в зале по данным последнего аудита.

8. Min Count – нижняя граница допустимого количества игровых аппаратов данного типа. При необходимости значения в данной колонке можно изменять вручную (кликните мышью, чтобы изменить). По умолчанию **Min Count** рассчитывается вычитанием **10 %** от текущего количества аппаратов.

$$Min\ Count = Count - (Count * 10\%)$$

В случае если в зале количество игровых аппаратов данного типа **менее 20**, то

Min Count = Count – 2, либо
Min Count = 1, если **Count** ≤ **2**,
Min Count = 0, если **Count = 0**

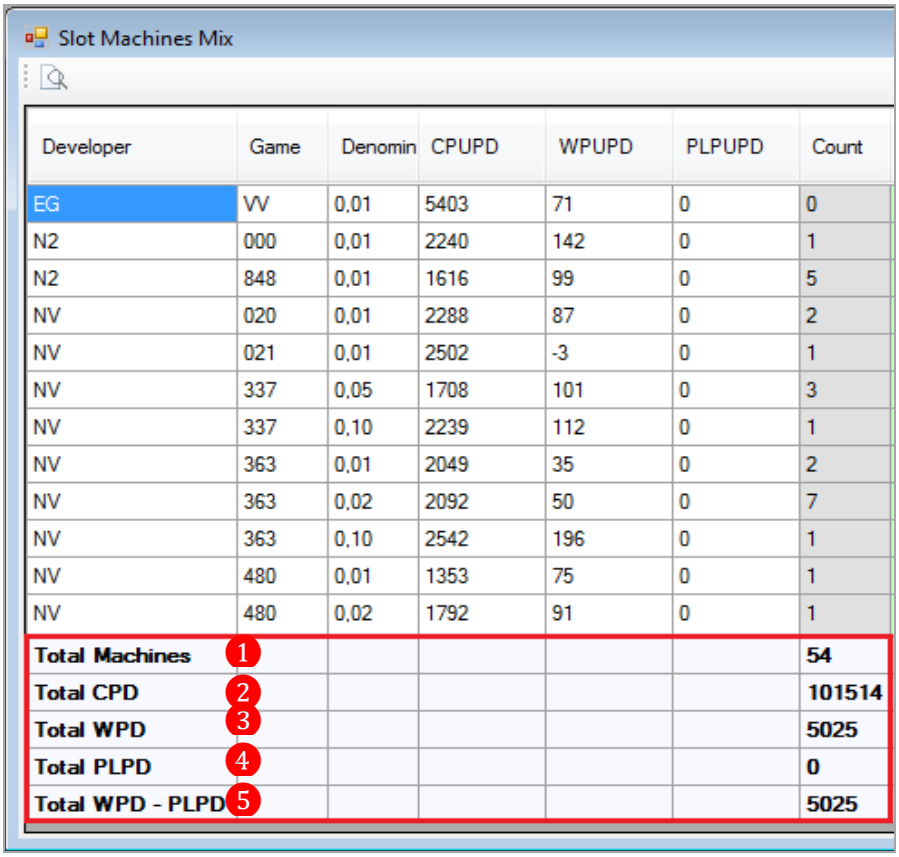
9. Max Count – верхняя граница допустимого количества игровых аппаратов данного типа. При необходимости значения в данной колонке можно изменять вручную (кликните мышью, чтобы изменить). По умолчанию **Max Count** рассчитывается добавлением 10 % от текущего количества аппаратов.

Max Count = Count + (Count *10%)

В случае если в зале количество игровых аппаратов данного типа **менее 20**, то

Max Count = Count + 2

В нижней части таблицы, под строками колонки **Count** отображаются суммарные значения перечисленных показателей.



1. Total Machines - общее количество игровых аппаратов в зале (сумма значений колонки «**Count**»).

2. Total CPD - общая сумма ставок в день со всех игровых аппаратов в зале.

3. Total WPD - общая сумма прибыли в день со всех игровых аппаратов в зале.

4. Total PLPD - общая сумма начисленных игрокам PTS в день на всех игровых аппаратах в зале.

5. Total WPD – PLPD - общая сумма прибыли в день со всех игровых аппаратов в зале за вычетом общей суммы начисленных игрокам PTS (**Total WPD - Total PLPD**).

Следующие колонки таблицы предназначены непосредственно для подбора вариантов сочетания игровых аппаратов по модели **«Coin-in»** и модели **«Win»**.

Slot Machines Mix

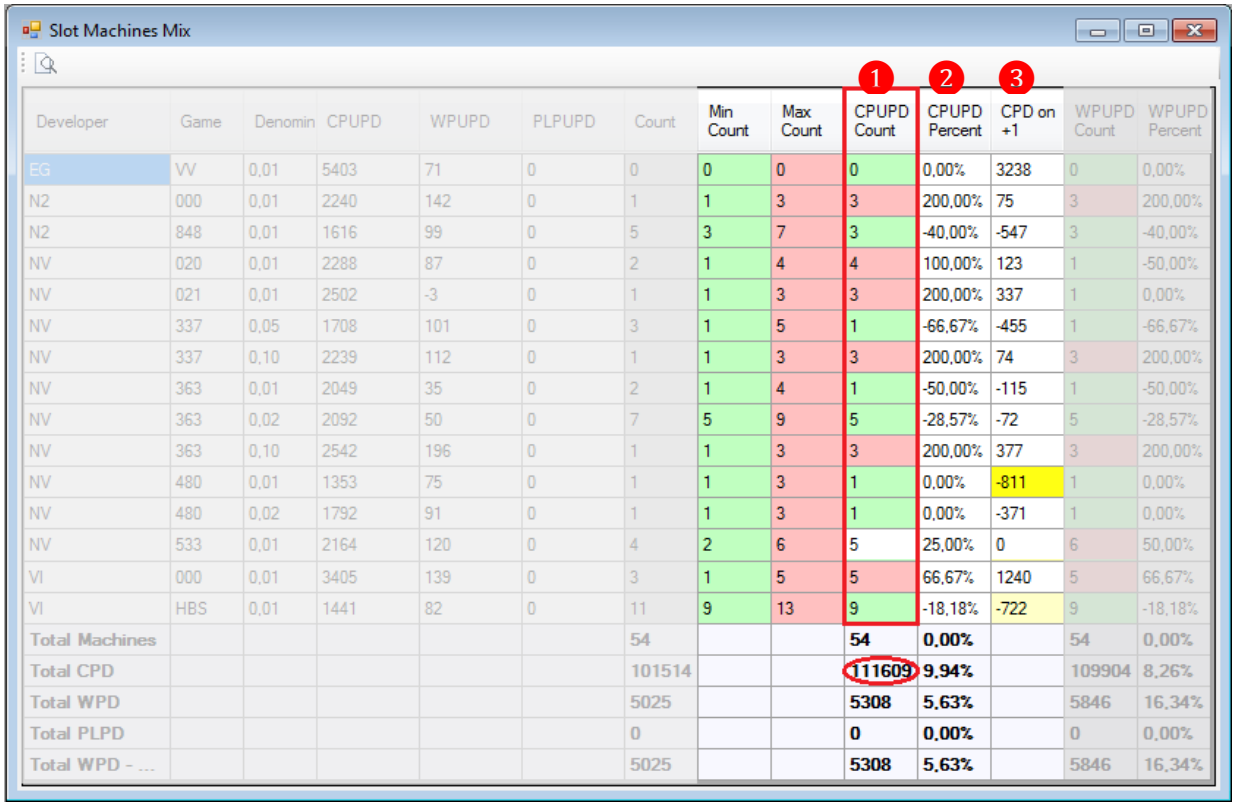
«Coin-in» «Win»

Developer	Game	Denomin	CPUPD	WPUPD	PLPUPD	Count	Min Count	Max Count	CPUPD Count	CPUPD Percent	CPD on +1	WPUPD Count	WPUPD Percent
EG	VV	0,01	5403	71	0	0	0	0	0	0,00%	3238	0	0,00%
N2	000	0,01	2240	142	0	1	1	3	3	200,00%	75	3	200,00%
N2	848	0,01	1616	99	0	5	3	7	3	-40,00%	-547	3	-40,00%
NV	020	0,01	2288	87	0	2	1	4	4	100,00%	123	1	-50,00%
NV	021	0,01	2502	-3	0	1	1	3	3	200,00%	337	1	0,00%
NV	337	0,05	1708	101	0	3	1	5	1	-66,67%	-455	1	-66,67%
NV	337	0,10	2239	112	0	1	1	3	3	200,00%	74	3	200,00%
NV	363	0,01	2049	35	0	2	1	4	1	-50,00%	-115	1	-50,00%
NV	363	0,02	2092	50	0	7	5	9	5	-28,57%	-72	5	-28,57%
NV	363	0,10	2542	196	0	1	1	3	3	200,00%	377	3	200,00%
NV	480	0,01	1353	75	0	1	1	3	1	0,00%	-811	1	0,00%
NV	480	0,02	1792	91	0	1	1	3	1	0,00%	-371	1	0,00%
NV	533	0,01	2164	120	0	4	2	6	5	25,00%	0	6	50,00%
VI	000	0,01	3405	139	0	3	1	5	5	66,67%	1240	5	66,67%
VI	HBS	0,01	1441	82	0	11	9	13	9	-18,18%	-722	9	-18,18%
Total Machines						**54**			**54**	**0,00%**		**54**	**0,00%**
Total CPD						**101514**			**111609**	**9,94%**		**109904**	**8,26%**
Total WPD						**5025**			**5308**	**5,63%**		**5846**	**16,34%**
Total PLPD						**0**			**0**	**0,00%**		**0**	**0,00%**
Total WPD - ...						**5025**			**5308**	**5,63%**		**5846**	**16,34%**

Рассмотрим подробно методику расчётов по каждой модели в следующих пунктах текущего раздела.

7.18.2 Оптимизация зала игровых аппаратов по модели «Coin-in».

В результате расчётов по модели **«Coin-in»** определяется, какое количество аппаратов каждого типа (**CPUPD Count**) необходимо для того, чтобы величина показателя **Total CPD** (общей суммы ставок в день) была максимальной, при этом общее количество аппаратов в зале будет неизменным (**Total Machines**).



Показатели и расчёты:

1. CPUPD Count – оптимальное количество игровых аппаратов данного типа, при котором будет достигнуто максимальное значение показателя **Total CPD**. Значения в данной колонке рассчитываются системой автоматически, исходя из показателя **CPUPD** для каждого типа игровых аппаратов. При расчётах во внимание принимаются значения **Min Count** и **Max Count**.

- Зелёный цвет ячейки указывает на то, что значение совпадает с нижней границей допустимого количества игровых аппаратов **Min Count**. В этом случае при подборе оптимальных вариантов сочетания аппаратов для добавления либо удаления аппаратов данного типа новое значение количества необходимо указывать в ячейке колонки **Min Count**. После изменения пересчёт в ячейке **CPUPD Count** произойдёт автоматически.

Count	Min Count	Max Count	CPUPD Count	CPUPD Percent
0	0	0	0	0,00%
1	1	3	3	200,00%
5	3	7	3	-40,00%
2	1	4	4	100,00%

- Красный цвет ячейки указывает на то, что значение совпадает с верхней границей допустимого количества игровых аппаратов **Max Count**. В этом случае при подборе оптимальных вариантов сочетания аппаратов для добавления либо удаления аппаратов данного типа новое значение количества необходимо указывать в ячейке колонки **Max Count**. После изменения пересчёт в ячейке **CPUPD Count** произойдёт автоматически.

Count	Min Count	Max Count	CPUPD Count	CPUPD Percent
0	0	0	0	0,00%
1	1	3	3	200,00%
5	3	7	3	-40,00%
2	1	4	4	100,00%

- Белый цвет ячейки указывает на то, что показатель не совпадает ни с нижней, ни с верхней границей допустимого количества игровых аппаратов, а имеет промежуточное значение. При подборе оптимальных вариантов сочетания аппаратов для добавления либо удаления аппаратов данного типа новое значение количества необходимо указывать в ячейке колонки **Min Count** либо **Max Count** в зависимости от того, к какому значению оно ближе. После изменения пересчёт в ячейке **CPUPD Count** произойдёт автоматически**.**

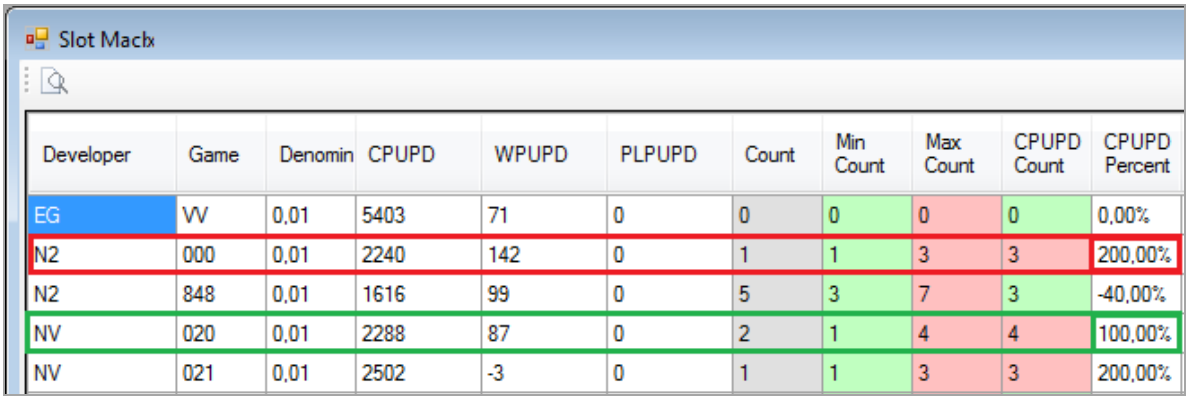
Count	Min Count	Max Count	CPUPD Count	CPUPD Percent
0	0	0	0	0,00%
4	2	6	5	25,00%
5	3	7	3	-40,00%
2	1	4	4	100,00%

В данном примере, чтобы добавить либо удалить аппарат, новое значение нужно указать в ячейке колонки **Max Count**.

2. CPUPD Percent – величина, указывающая на сколько процентов (%) увеличится либо уменьшится количество каждого типа игровых аппаратов при данном варианте сочетания.

CPUPD Percent = (CPUPD Count * 100 / Count) – 100

В нашем примере видно, что при предложенном варианте сочетания процент увеличения количества аппаратов производителя **N2** модели **000** с 1 до 3 аппаратов составит **200%**, а производителя **NV** модели **020** с 2 до 4 аппаратов составит **100%**.



Developer	Game	Denomin	CPUPD	WPUPD	PLPUPD	Count	Min Count	Max Count	CPUPD Count	CPUPD Percent
EG	VV	0,01	5403	71	0	0	0	0	0	0,00%
N2	000	0,01	2240	142	0	1	1	3	3	200,00%
N2	848	0,01	1616	99	0	5	3	7	3	-40,00%
NV	020	0,01	2288	87	0	2	1	4	4	100,00%
NV	021	0,01	2502	-3	0	1	1	3	3	200,00%

3. CPD on +1 – величина, указывающая на сколько изменится показатель **Total CPD**, если при предложенном оптимальном варианте сочетания игровых аппаратов добавить или удалить один аппарат какого-либо из типов.

При добавлении одного аппарата: **Total CPD = Total CPD current + CPD on +1**

При удалении одного аппарата: **Total CPD = Total CPD current - CPD on +1**

Total CPD *– прогнозируемое значение показателя* ***Total CPD*** *после добавления либо удаления одного аппарата.*

Total CPD current *– текущее значение показателя* ***Total CPD.***

Обращаем внимание на то, что колонка **CPD on +1** будет присутствовать в таблице только в том случае, если при выбранном оптимальном варианте сочетания аппаратов в колонке **CPUPD Count** присутствуют промежуточные значения (ячейки белого цвета). Таким образом, будет видно, за счёт уменьшения количества каких аппаратов можно увеличить количество других аппаратов для достижения наилучшего сочетания. Для удобства самые выгодные варианты подсвечиваются желтым цветом.

Slot Machines Mix

Developer	Game	Denomin	CPUPD	WPUPD	PLPUPD	Count	Min Count	Max Count	CPUPD Count	CPUPD Percent	CPD on +1
EG	VV	0,01	5403	71	0	0	0	0	0	0,00%	3238
N2	000	0,01	2240	142	0	1	1	3	3	200,00%	75
N2	848	0,01	1616	99	0	5	3	7	3	-40,00%	-547
NV	020	0,01	2288	87	0	2	1	4	4	100,00%	123
NV	021	0,01	2502	-3	0	1	1	3	3	200,00%	337
NV	337	0,05	1708	101	0	3	1	5	1	-66,67%	-455
NV	337	0,10	2239	112	0	1	1	3	3	200,00%	74
NV	363	0,01	2049	35	0	2	1	4	1	-50,00%	-115
NV	363	0,02	2092	50	0	7	5	9	5	-28,57%	-72
NV	363	0,10	2542	196	0	1	1	3	3	200,00%	377
NV	480	0,01	1353	75	0	1	1	3	1	0,00%	-811
NV	480	0,02	1792	91	0	1	1	3	1	0,00%	-371
NV	533	0,01	2164	120	0	4	2	6	5	25,00%	0
NV	533	0,02	1999	168	0	4	2	6	2	-50,00%	-164
NV	533	0,05	1368	75	0	7	5	9	5	-28,57%	-795
VI	000	0,01	3405	139	0	3	1	5	5	66,67%	1240
VI	HBS	0,01	1441	82	0	11	9	13	9	-18,18%	-722
Total Machines						**54**			**54**	**0,00%**	
Total CPD						**101514**			**111609**	**9,94%**	

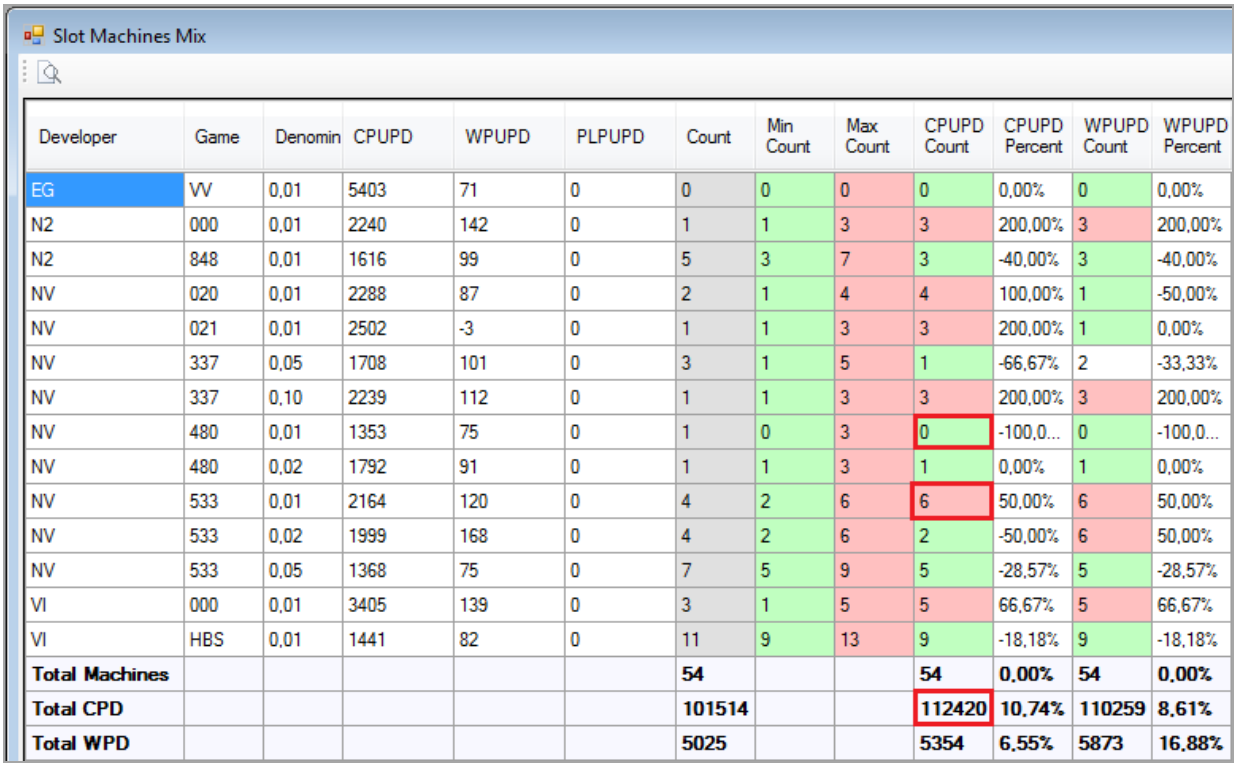
➢ **Пример 1:** По данным таблицы количество аппаратов производителя NV модели 533 при данном варианте сочетания равно 5 (**CPUPD Count = 5**), и это промежуточное значение. Количество аппаратов производителя NV модели 480 с деноминацией 0.01 равно 1, а если убрать один такой аппарат, то показатель **Total CPD** увеличится на 811 (**CPD on +1 = -811**).

Slot Machines Mix

Developer	Game	Denomin	CPUPD	WPUPD	PLPUPD	Count	Min Count	Max Count	CPUPD Count	CPUPD Percent	CPD on +1
EG	VV	0,01	5403	71	0	0	0	0	0	0,00%	3238
N2	000	0,01	2240	142	0	1	1	3	3	200,00%	75
N2	848	0,01	1616	99	0	5	3	7	3	-40,00%	-547
NV	020	0,01	2288	87	0	2	1	4	4	100,00%	123
NV	021	0,01	2502	-3	0	1	1	3	3	200,00%	337
NV	337	0,05	1708	101	0	3	1	5	1	-66,67%	-455
NV	363	0,10	2542	196	0	1	1	3	3	200,00%	377
NV	480	0,01	1353	75	0	1	1	3	1	0,00%	-811
NV	480	0,02	1792	91	0	1	1	3	1	0,00%	-371
NV	533	0,01	2164	120	0	4	2	6	5	25,00%	0
NV	533	0,02	1999	168	0	4	2	6	2	-50,00%	-164
NV	533	0,05	1368	75	0	7	5	9	5	-28,57%	-795
VI	000	0,01	3405	139	0	3	1	5	5	66,67%	1240
VI	HBS	0,01	1441	82	0	11	9	13	9	-18,18%	-722
Total Machines						**54**			**54**	**0,00%**	
Total CPD						**101514**			**111609**	**9,94%**	

Уменьшаем количество аппаратов производителя NV модели 480 с деноминацией 0.01 на один (**CPUPD Count = 0**) путем изменения нижней границы допустимого количества аппаратов данного типа (**Min Count = 0**). После изменения этого значения в таблице

автоматически произойдёт пересчёт. В итоге количество аппаратов NV модели 533 увеличится на один (**CPUPD Count = 6**) и показатель **Total CPD** возрастёт на 811 (**111609 – (-811) = 112420**)) или это 10,74% (**CPUPD Percent = 10,74**). Общее количество игровых аппаратов останется прежним (**Total Machines = 54**).



Developer	Game	Denomin	CPUPD	WPUPD	PLPUPD	Count	Min Count	Max Count	CPUPD Count	CPUPD Percent	WPUPD Count	WPUPD Percent
EG	VV	0,01	5403	71	0	0	0	0	0	0,00%	0	0,00%
N2	000	0,01	2240	142	0	1	1	3	3	200,00%	3	200,00%
N2	848	0,01	1616	99	0	5	3	7	3	-40,00%	3	-40,00%
NV	020	0,01	2288	87	0	2	1	4	4	100,00%	1	-50,00%
NV	021	0,01	2502	-3	0	1	1	3	3	200,00%	1	0,00%
NV	337	0,05	1708	101	0	3	1	5	1	-66,67%	2	-33,33%
NV	337	0,10	2239	112	0	1	1	3	3	200,00%	3	200,00%
NV	480	0,01	1353	75	0	1	0	3	0	-100,0...	0	-100,0...
NV	480	0,02	1792	91	0	1	1	3	1	0,00%	1	0,00%
NV	533	0,01	2164	120	0	4	2	6	6	50,00%	6	50,00%
NV	533	0,02	1999	168	0	4	2	6	2	-50,00%	6	50,00%
NV	533	0,05	1368	75	0	7	5	9	5	-28,57%	5	-28,57%
VI	000	0,01	3405	139	0	3	1	5	5	66,67%	5	66,67%
VI	HBS	0,01	1441	82	0	11	9	13	9	-18,18%	9	-18,18%
Total Machines						**54**			**54**	**0,00%**	**54**	**0,00%**
Total CPD						**101514**			**112420**	**10,74%**	**110259**	**8,61%**
Total WPD						**5025**			**5354**	**6,55%**	**5873**	**16,88%**

Обратите внимание на то, что при таком варианте сочетания аппаратов в таблице больше не отображается колонка с показателями **CPD on +1**, а это значит, что при способе оптимизации зала игровых аппаратов по модели **«Coin-in»** данный вариант является оптимальным.

В случае если вы не хотите останавливаться на данном варианте и попробовать подобрать другое сочетание, то можете продолжить вносить изменения в структуру игровых аппаратов по модели **«Win»** либо применить модель **«Coin-in»**, но уже ориентируясь не на показатель **CPD on +1**, а на среднюю величину ставок в день для одного аппарата каждого типа (**CPUPD**). Рассмотрим это подробнее в следующем примере.

➢ **Пример 2:** В результате подбора наилучшего сочетания игровых аппаратов путём удаления / добавления аппаратов, ориентируясь на показатели колонки **CPD on +1**, был спрогнозирован следующий оптимальный вариант, при котором величина **Total CPD** составляет 112420.

Slot Machines Mix

Developer	Game	Denomin	CPUPD	WPUPD	PLPUPD	Count	Min Count	Max Count	CPUPD Count	CPUPD Percent
EG	VV	0,01	5403	71	0	0	0	0	0	0,00%
N2	000	0,01	2240	142	0	1	1	3	3	200,00%
N2	848	0,01	1616	99	0	5	3	7	3	-40,00%
NV	020	0,01	2288	87	0	2	1	4	4	100,00%
NV	021	0,01	2502	-3	0	1	1	3	3	200,00%
NV	337	0,05	1708	101	0	3	1	5	1	-66,67%
NV	337	0,10	2239	112	0	1	1	3	3	200,00%
NV	363	0,01	2049	35	0	2	1	4	1	-50,00%
NV	363	0,02	2092	50	0	7	5	9	5	-28,57%
NV	363	0,10	2542	196	0	1	1	3	3	200,00%
NV	480	0,01	1353	75	0	1	0	3	0	-100,0...
NV	480	0,02	1792	91	0	1	1	3	1	0,00%
NV	533	0,01	2164	120	0	4	2	6	6	50,00%
NV	533	0,02	1999	168	0	4	2	6	2	-50,00%
NV	533	0,05	1368	75	0	7	5	9	5	-28,57%
VI	000	0,01	3405	139	0	3	1	5	5	66,67%
VI	HBS	0,01	1441	82	0	11	9	13	9	-18,18%
Total Machines						**54**			**54**	**0,00%**
Total CPD						**101514**			**112420**	**10,74%**

Далее анализируем данные в колонке **CPUPD**. Из таблицы видно, что максимальное значение средней величины ставок в день для одного аппарата принадлежит аппаратам производителя **EG** модели **VV** (**CPUPD = 5403**), а минимальное аппаратам **NV** модели **533** с деноминацией **0.05** (**CPUPD = 1368**). Таким образом, можно попробовать за счёт уменьшения количества аппаратов **NV** модели **533** с деноминацией **0.05** увеличить количество аппаратов производителя **EG** модели **VV**, что должно дать увеличение общей суммы ставок в день (**Total CPD**).

Slot Machines Mix

Developer	Game	Denomin	CPUPD	WPUPD	PLPUPD	Count	Min Count	Max Count	CPUPD Count
EG	VV	0,01	5403	71	0	0	0	0	0
N2	000	0,01	2240	142	0	1	1	3	3
N2	848	0,01	1616	99	0	5	3	7	3
NV	020	0,01	2288	87	0	2	1	4	4
NV	021	0,01	2502	-3	0	1	1	3	3
NV	337	0,05	1708	101	0	3	1	5	1
NV	337	0,10	2239	112	0	1	1	3	3
NV	363	0,01	2049	35	0	2	1	4	1
NV	363	0,02	2092	50	0	7	5	9	5
NV	363	0,10	2542	196	0	1	1	3	3
NV	480	0,01	1353	75	0	1	0	3	0
NV	480	0,02	1792	91	0	1	1	3	1
NV	533	0,01	2164	120	0	4	2	6	6
NV	533	0,02	1999	168	0	4	2	6	2
NV	533	0,05	1368	75	0	7	5	9	5
VI	000	0,01	3405	139	0	3	1	5	5
VI	HBS	0,01	1441	82	0	11	9	13	9
Total Machines						**54**			**54**
Total CPD						**101514**			**112420**

Теперь удаляем один игровой аппарат **NV** модели **533** с деноминацией **0.05** путем изменения нижней границы допустимого количества аппаратов данного типа (**Min Count = 4**), что повлечёт за собой изменения в структуре выбранного оптимального сочетания аппаратов (**CPUPD Count = 4**).

Slot Machines Mix

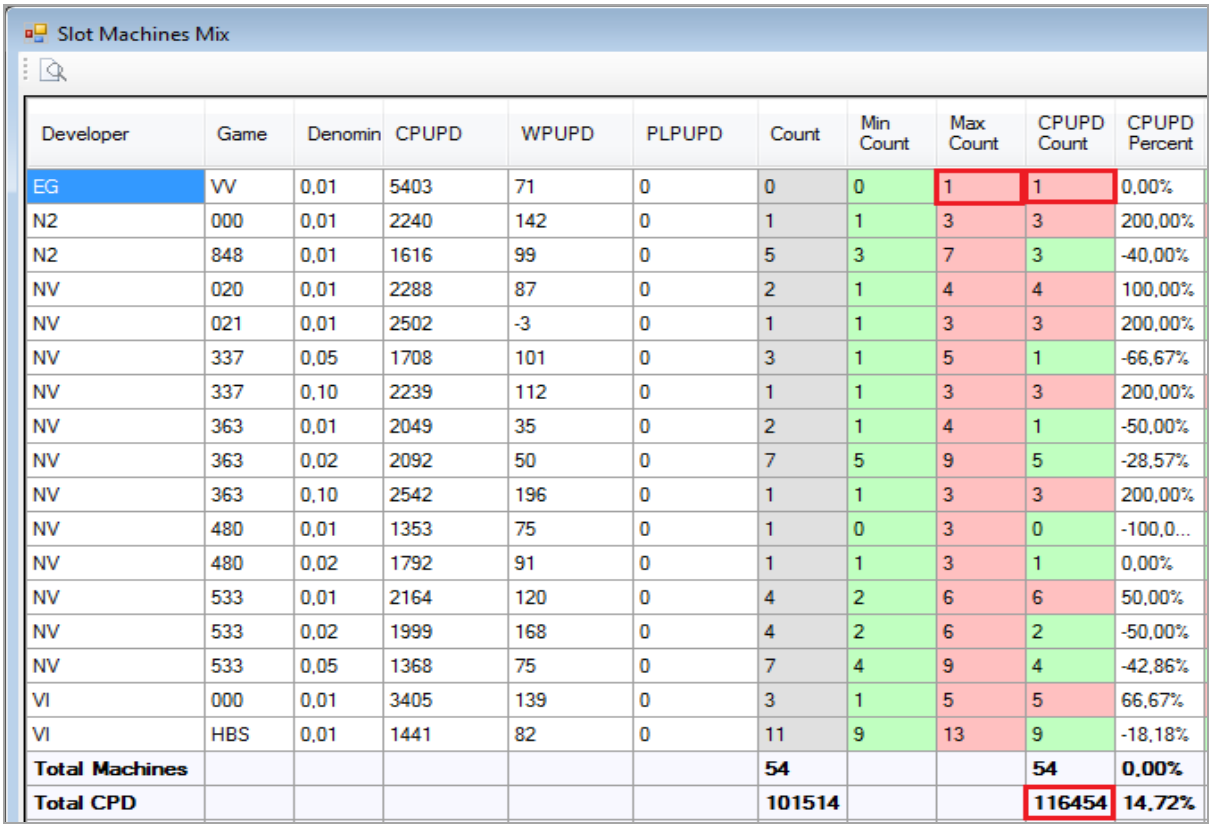
Developer	Game	Denomin	CPUPD	WPUPD	PLPUPD	Count	Min Count	Max Count	CPUPD Count	CPUPD Percent	CPD on +1
EG	VV	0,01	5403	71	0	0	0	0	0	0,00%	3310
N2	000	0,01	2240	142	0	1	1	3	3	200,00%	148
N2	848	0,01	1616	99	0	5	3	7	3	-40,00%	-475
NV	020	0,01	2288	87	0	2	1	4	4	100,00%	195
NV	021	0,01	2502	-3	0	1	1	3	3	200,00%	409
NV	337	0,05	1708	101	0	3	1	5	1	-66,67%	-383
NV	337	0,10	2239	112	0	1	1	3	3	200,00%	147
NV	363	0,01	2049	35	0	2	1	4	1	-50,00%	-42
NV	363	0,02	2092	50	0	7	5	9	6	-14,29%	0
NV	363	0,10	2542	196	0	1	1	3	3	200,00%	449
NV	480	0,01	1353	75	0	1	0	3	0	-100,0...	-738
NV	480	0,02	1792	91	0	1	1	3	1	0,00%	-299
NV	533	0,01	2164	120	0	4	2	6	6	50,00%	72
NV	533	0,02	1999	168	0	4	2	6	2	-50,00%	-92
NV	533	0,05	1368	75	0	7	4	9	4	-42,86%	-723
VI	000	0,01	3405	139	0	3	1	5	5	66,67%	1312
VI	HBS	0,01	1441	82	0	11	9	13	9	-18,18%	-650
Total Machines						**54**			**54**	**0,00%**	
Total CPD						**101514**			**113143**	**11,46%**	

При этом так же увеличился показатель **Total CPD (Total CPD = 113143)**, и в таблице появилась колонка **CPD on +1**, по данным которой видно, что добавление в зал одного аппарата **EG** модели **VV** даст нам увеличение **Total CPD** ещё на 3310 (**CPD on +1 = 3310**).

Slot Machines Mix

Developer	Game	Denomin	CPUPD	WPUPD	PLPUPD	Count	Min Count	Max Count	CPUPD Count	CPUPD Percent	CPD on +1
EG	VV	0,01	5403	71	0	0	0	0	0	0,00%	3310
N2	000	0,01	2240	142	0	1	1	3	3	200,00%	148
N2	848	0,01	1616	99	0	5	3	7	3	-40,00%	-475
NV	020	0,01	2288	87	0	2	1	4	4	100,00%	195
NV	021	0,01	2502	-3	0	1	1	3	3	200,00%	409
NV	337	0,05	1708	101	0	3	1	5	1	-66,67%	-383
NV	337	0,10	2239	112	0	1	1	3	3	200,00%	147
NV	363	0,01	2049	35	0	2	1	4	1	-50,00%	-42
NV	363	0,02	2092	50	0	7	5	9	6	-14,29%	0
NV	363	0,10	2542	196	0	1	1	3	3	200,00%	449
NV	480	0,01	1353	75	0	1	0	3	0	-100,0...	-738
NV	480	0,02	1792	91	0	1	1	3	1	0,00%	-299
NV	533	0,01	2164	120	0	4	2	6	6	50,00%	72
NV	533	0,02	1999	168	0	4	2	6	2	-50,00%	-92
NV	533	0,05	1368	75	0	7	4	9	4	-42,86%	-723
VI	000	0,01	3405	139	0	3	1	5	5	66,67%	1312
VI	HBS	0,01	1441	82	0	11	9	13	9	-18,18%	-650
Total Machines						**54**			**54**	**0,00%**	
Total CPD						**101514**			**113143**	**11,46%**	

Добавляем один игровой аппарат **EG** модели **VV** путем изменения верхней границы допустимого количества аппаратов данного типа (**Max Count = 1**), вследствие чего показатель **Total CPD** увеличится на 3310 (**1134143 + 3310 = 1164254**) или это 14,72% (**CPUPD Percent = 14,72**). Напомним, что по предыдущим расчётам, до замены одного аппарата другим, величина **Total CPD** составляла 112420 (10,74%).


Slot Machines Mix

Developer	Game	Denomin	CPUPD	WPUPD	PLPUPD	Count	Min Count	Max Count	CPUPD Count	CPUPD Percent
EG	VV	0,01	5403	71	0	0	0	1	1	0,00%
N2	000	0,01	2240	142	0	1	1	3	3	200,00%
N2	848	0,01	1616	99	0	5	3	7	3	-40,00%
NV	020	0,01	2288	87	0	2	1	4	4	100,00%
NV	021	0,01	2502	-3	0	1	1	3	3	200,00%
NV	337	0,05	1708	101	0	3	1	5	1	-66,67%
NV	337	0,10	2239	112	0	1	1	3	3	200,00%
NV	363	0,01	2049	35	0	2	1	4	1	-50,00%
NV	363	0,02	2092	50	0	7	5	9	5	-28,57%
NV	363	0,10	2542	196	0	1	1	3	3	200,00%
NV	480	0,01	1353	75	0	1	0	3	0	-100,0...
NV	480	0,02	1792	91	0	1	1	3	1	0,00%
NV	533	0,01	2164	120	0	4	2	6	6	50,00%
NV	533	0,02	1999	168	0	4	2	6	2	-50,00%
NV	533	0,05	1368	75	0	7	4	9	4	-42,86%
VI	000	0,01	3405	139	0	3	1	5	5	66,67%
VI	HBS	0,01	1441	82	0	11	9	13	9	-18,18%
Total Machines						**54**			**54**	**0,00%**
Total CPD						**101514**			**116454**	**14,72%**

Таким образом, с помощью данной формы, изменяя структуру игровых аппаратов путём добавления / удаления аппаратов того или иного типа, вы будете видеть, как меняется прогнозируемый показатель доходности при выбранном варианте сочетания и какой вариант наиболее выгодный.

Также не стоит забывать ещё про один фактор, влияющий на доходность зала игровых аппаратов – это коэффициент деноминации. По данным нашей таблицы для оптимизации можно увидеть, как деноминация влияет на доходность игровых аппаратов одного типа.

➢ **Пример 3:** Средняя величина ставок в день для одного аппарата производителя **NV** модели **337** с деноминацией **0.05** составляет 1708 (**CPUPD = 1708**), а с деноминацией **0,10** – 2239 (**CPUPD = 2239**). Таким образом, можно, не изменяя тип игрового аппарата, увеличить на нём среднюю величину ставок в день, что соответственно приведёт к увеличению общей суммы ставок (**Total CPD**).

Slot Machines Mix

Developer	Game	Denomin	CPUPD	WPUPD	PLPUPD	Count	Min Count	Max Count	CPUPD Count	CPUPD Percent
EG	VV	0,01	5403	71	0	0	0	0	0	0,00%
N2	000	0,01	2240	142	0	1	1	3	3	200,00%
N2	848	0,01	1616	99	0	5	3	7	3	-40,00%
NV	020	0,01	2288	87	0	2	1	4	4	100,00%
NV	021	0,01	2502	-3	0	1	1	3	3	200,00%
NV	337	0,05	1708	101	0	3	1	5	1	-66,67%
NV	337	0,10	2239	112	0	1	1	3	3	200,00%
NV	363	0,01	2049	35	0	2	1	4	1	-50,00%
NV	363	0,02	2092	50	0	7	5	9	5	-28,57%
NV	363	0,10	2542	196	0	1	1	3	3	200,00%
NV	480	0,01	1353	75	0	1	0	3	0	-100,0...
NV	480	0,02	1792	91	0	1	1	3	1	0,00%
NV	533	0,01	2164	120	0	4	2	6	6	50,00%
NV	533	0,02	1999	168	0	4	2	6	2	-50,00%
NV	533	0,05	1368	75	0	7	5	9	5	-28,57%
VI	000	0,01	3405	139	0	3	1	5	5	66,67%
VI	HBS	0,01	1441	82	0	11	9	13	9	-18,18%
Total Machines						**54**			**54**	**0,00%**
Total CPD						**101514**			**112420**	**10,74%**

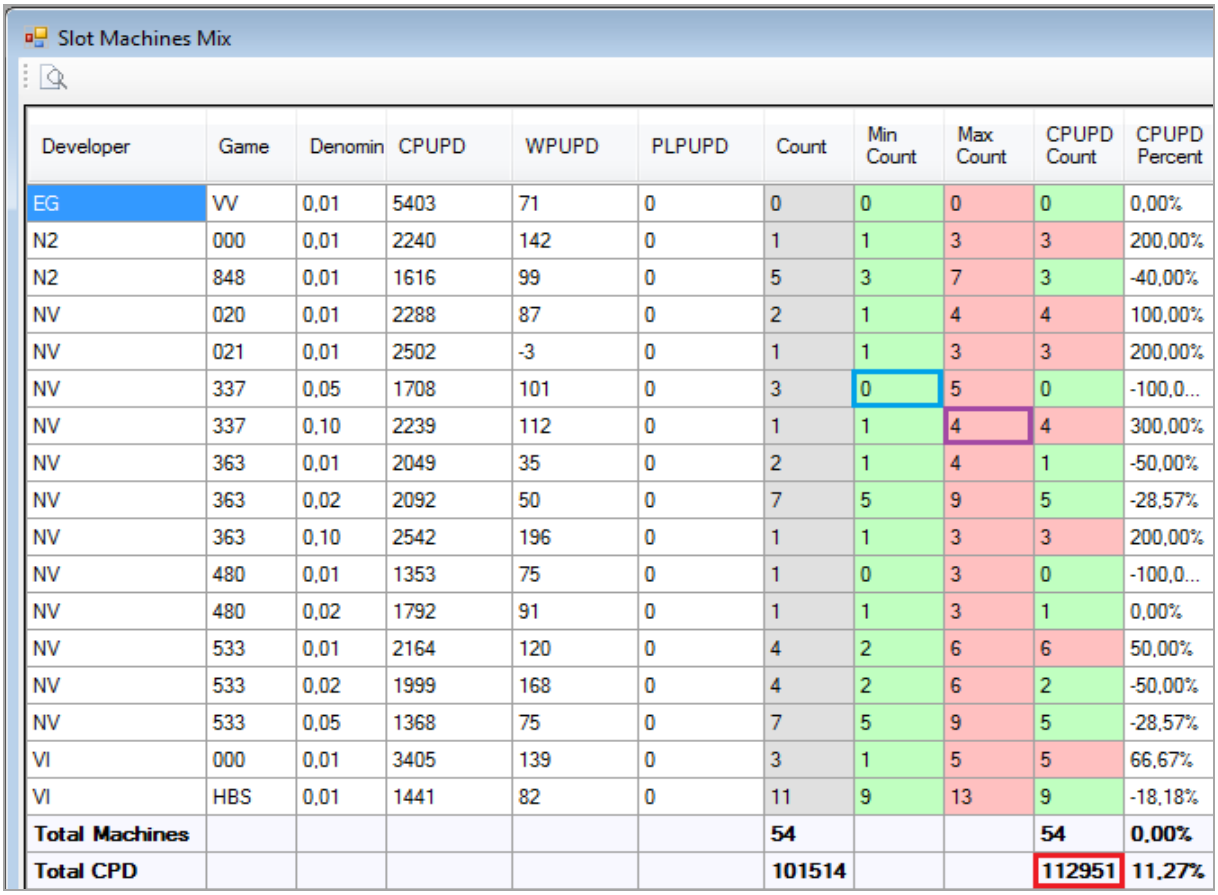
По данным таблицы в предлагаемом варианте сочетания в зале должен быть установлен 1 аппарат **NV** модели **337** с деноминацией **0.05** (**CPUPD Count = 1**) и 3 аппарата **NV** модели **337** с деноминацией **0.10** (**CPUPD Count = 3**).

Slot Machines Mix

Developer	Game	Denomin	CPUPD	WPUPD	PLPUPD	Count	Min Count	Max Count	CPUPD Count	CPUPD Percent
EG	VV	0,01	5403	71	0	0	0	0	0	0,00%
N2	000	0,01	2240	142	0	1	1	3	3	200,00%
N2	848	0,01	1616	99	0	5	3	7	3	-40,00%
NV	020	0,01	2288	87	0	2	1	4	4	100,00%
NV	021	0,01	2502	-3	0	1	1	3	3	200,00%
NV	337	0,05	1708	101	0	3	1	5	1	-66,67%
NV	337	0,10	2239	112	0	1	1	3	3	200,00%
NV	363	0,01	2049	35	0	2	1	4	1	-50,00%
NV	363	0,02	2092	50	0	7	5	9	5	-28,57%
NV	363	0,10	2542	196	0	1	1	3	3	200,00%
NV	480	0,01	1353	75	0	1	0	3	0	-100,0...
Total Machines						**54**			**54**	**0,00%**
Total CPD						**101514**			**112420**	**10,74%**

Чтобы посмотреть, как изменится доходность при новом варианте сочетания, не меня настроек деноминации на игровых аппаратах, необходимо просто в таблице изменить их количество: убрать 1 аппарат с деноминацией **0,05** и добавить его к аппаратам с деноминацией **0,10**. Для этого устанавливаем нижнюю границу допустимого количества для аппаратов с деноминацией **0,05**, равную 0 (**Min Count = 0**), а для аппаратов с деноминацией **0,10** равную 4 (**Min Count = 4**). После изменения этих значений в таблице автоматически произойдёт

пересчёт. В итоге количество аппаратов **NV** модели **337** с деноминацией **0.10** увеличится на один (**CPUPD Count = 4**), а показатель **Total CPD** возрастёт на 531 (**112951 – 112420 = 531**) по сравнению со значением в предыдущем варианте.

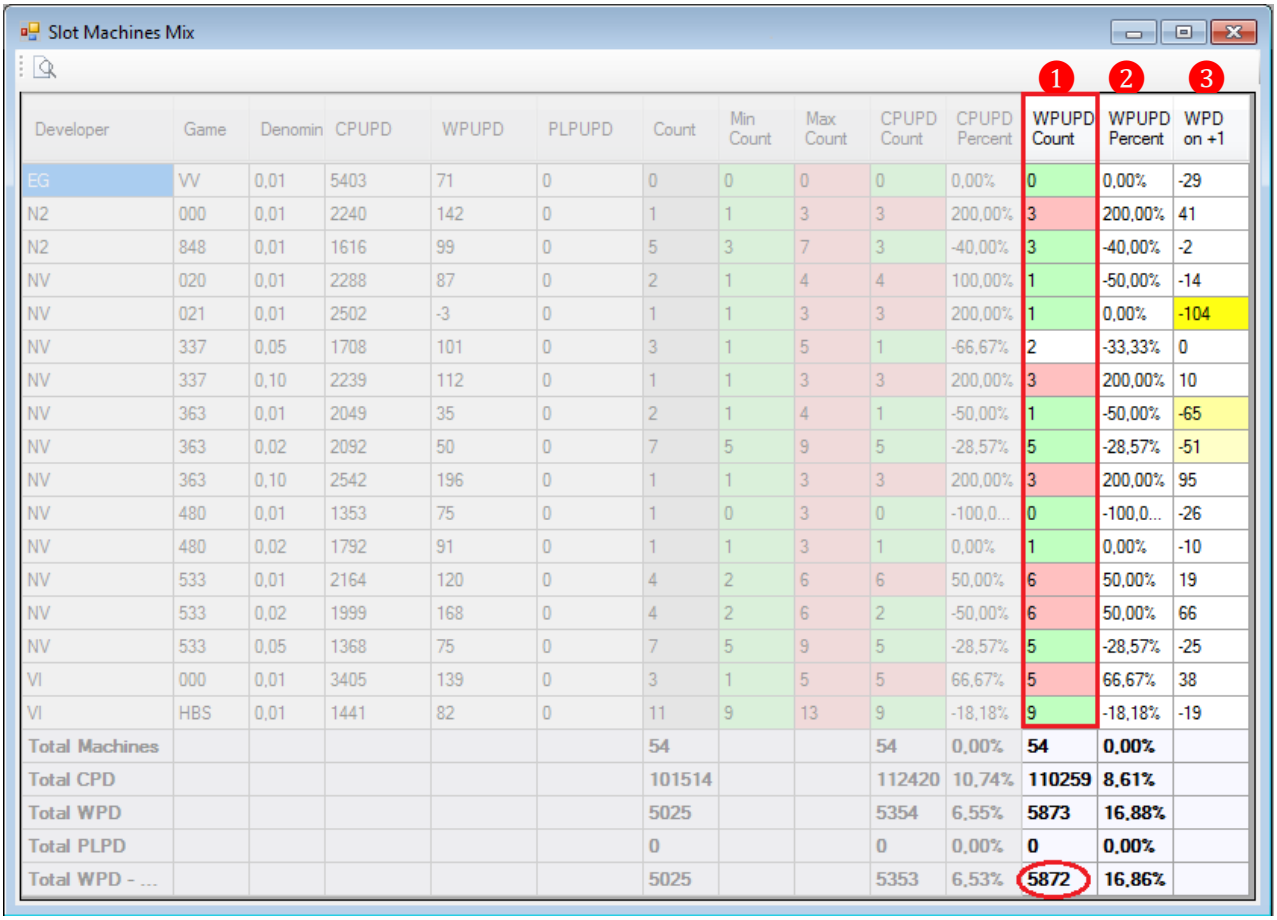


Developer	Game	Denomin	CPUPD	WPUPD	PLPUPD	Count	Min Count	Max Count	CPUPD Count	CPUPD Percent
EG	VV	0,01	5403	71	0	0	0	0	0	0,00%
N2	000	0,01	2240	142	0	1	1	3	3	200,00%
N2	848	0,01	1616	99	0	5	3	7	3	-40,00%
NV	020	0,01	2288	87	0	2	1	4	4	100,00%
NV	021	0,01	2502	-3	0	1	1	3	3	200,00%
NV	337	0,05	1708	101	0	3	0	5	0	-100,0...
NV	337	0,10	2239	112	0	1	1	4	4	300,00%
NV	363	0,01	2049	35	0	2	1	4	1	-50,00%
NV	363	0,02	2092	50	0	7	5	9	5	-28,57%
NV	363	0,10	2542	196	0	1	1	3	3	200,00%
NV	480	0,01	1353	75	0	1	0	3	0	-100,0...
NV	480	0,02	1792	91	0	1	1	3	1	0,00%
NV	533	0,01	2164	120	0	4	2	6	6	50,00%
NV	533	0,02	1999	168	0	4	2	6	2	-50,00%
NV	533	0,05	1368	75	0	7	5	9	5	-28,57%
VI	000	0,01	3405	139	0	3	1	5	5	66,67%
VI	HBS	0,01	1441	82	0	11	9	13	9	-18,18%
Total Machines						**54**			**54**	**0,00%**
Total CPD						**101514**			**112951**	**11,27%**

Данный способ определения оптимального сочетания игровых аппаратов, не изменяя их тип, применим и при расчётах по модели **«Win»**, чтобы увеличить на аппаратах среднюю величину прибыли в день (**WPUPD)**, что соответственно приведёт к увеличению общей суммы прибыли (**Total WPD – PLPD**).

7.18.3 Оптимизация зала игровых аппаратов по модели «Win».

В результате расчётов по модели **«Win»** определяется, какое количество аппаратов каждого типа (**WPUPD Count**) необходимо для того, чтобы величина показателя **Total WPD – PLPD** (общей суммы прибыли) была максимальной, при этом общее количество аппаратов в зале будет неизменным (**Total Machines**).



Developer	Game	Denomin	CPUPD	WPUPD	PLPUPD	Count	Min Count	Max Count	CPUPD Count	CPUPD Percent	WPUPD Count	WPUPD Percent	WPD on +1
EG	VV	0,01	5403	71	0	0	0	0	0	0,00%	0	0,00%	-29
N2	000	0,01	2240	142	0	1	1	3	3	200,00%	3	200,00%	41
N2	848	0,01	1616	99	0	5	3	7	3	-40,00%	3	-40,00%	-2
NV	020	0,01	2288	87	0	2	1	4	4	100,00%	1	-50,00%	-14
NV	021	0,01	2502	-3	0	1	1	3	3	200,00%	1	0,00%	-104
NV	337	0,05	1708	101	0	3	1	5	1	-66,67%	2	-33,33%	0
NV	337	0,10	2239	112	0	1	1	3	3	200,00%	3	200,00%	10
NV	363	0,01	2049	35	0	2	1	4	1	-50,00%	1	-50,00%	-65
NV	363	0,02	2092	50	0	7	5	9	5	-28,57%	5	-28,57%	-51
NV	363	0,10	2542	196	0	1	1	3	3	200,00%	3	200,00%	95
NV	480	0,01	1353	75	0	1	0	3	0	-100,0...	0	-100,0...	-26
NV	480	0,02	1792	91	0	1	1	3	1	0,00%	1	0,00%	-10
NV	533	0,01	2164	120	0	4	2	6	6	50,00%	6	50,00%	19
NV	533	0,02	1999	168	0	4	2	6	2	-50,00%	6	50,00%	66
NV	533	0,05	1368	75	0	7	5	9	5	-28,57%	5	-28,57%	-25
VI	000	0,01	3405	139	0	3	1	5	5	66,67%	5	66,67%	38
VI	HBS	0,01	1441	82	0	11	9	13	9	-18,18%	9	-18,18%	-19
Total Machines						54			54	0,00%	**54**	**0,00%**	
Total CPD						101514			112420	10,74%	**110259**	**8,61%**	
Total WPD						5025			5354	6,55%	**5873**	**16,88%**	
Total PLPD						0			0	0,00%	**0**	**0,00%**	
Total WPD - ...						5025			5353	6,53%	**5872**	**16,86%**	

Кроме этого, при расчётах оптимального сочетания аппаратов по модели **«Win»** дополнительно действует следующее ограничение: общая сумма начисленных игрокам PTS в день на всех игровых аппаратах (**Total PLPD)** не может быть более **30%** от общей суммы прибыли в день со всех игровых аппаратов (**Total WPD**).

Total PLPD ≤ Total WPD * 30%

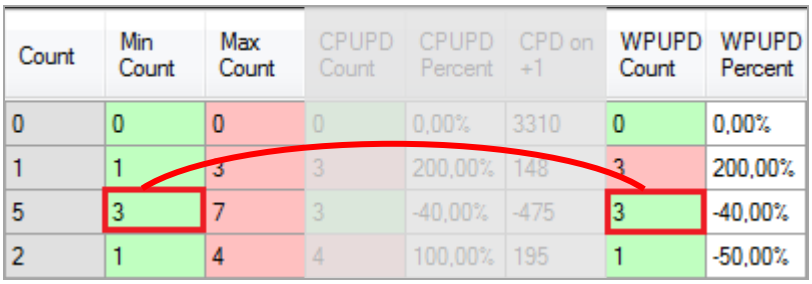
В нашем примере показатель **Total PLPD** всегда равен **0**, так как в настройках системы опция начисления игрокам PTS отключена.

Показатели и расчёты:

1. WPUPD Count – оптимальное количество игровых аппаратов данного типа, при котором будет достигнуто максимальное значение показателя **Total WPD – PLPD**. Значения в данной колонке рассчитываются системой автоматически, исходя из показателей **WPUPD** и **PLPUPD** для каждого типа игровых аппаратов. При расчётах во внимание принимаются значения **Min Count** и **Max Count**.

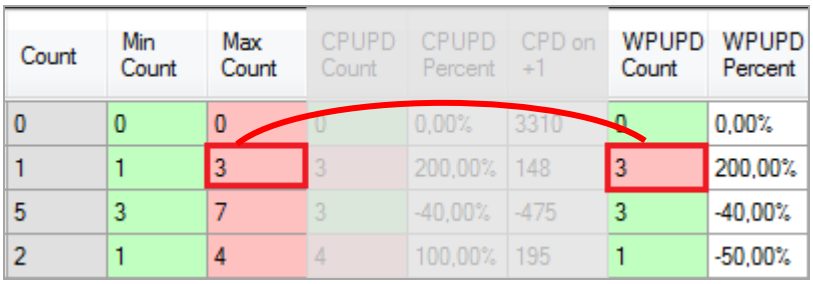
- Зелёный цвет ячейки указывает на то, что значение совпадает с нижней границей допустимого количества игровых аппаратов **Min Count**. В этом случае при подборе оптимальных вариантов сочетания аппаратов для добавления либо удаления аппаратов

данного типа новое значение количества необходимо указывать в ячейке колонки **Min Count**. После изменения пересчёт в ячейке **WPUPD Count** произойдёт автоматически.



Count	Min Count	Max Count	CPUPD Count	CPUPD Percent	CPD on +1	WPUPD Count	WPUPD Percent
0	0	0	0	0,00%	3310	0	0,00%
1	1	3	3	200,00%	148	3	200,00%
5	3	7	3	-40,00%	-475	3	-40,00%
2	1	4	4	100,00%	195	1	-50,00%

- Красный цвет ячейки указывает на то, что значение совпадает с верхней границей допустимого количества игровых аппаратов **Max Count**. В этом случае при подборе оптимальных вариантов сочетания аппаратов для добавления либо удаления аппаратов данного типа новое значение количества необходимо указывать в ячейке колонки **Max Count**. После изменения пересчёт в ячейке **WPUPD Count** произойдёт автоматически.



Count	Min Count	Max Count	CPUPD Count	CPUPD Percent	CPD on +1	WPUPD Count	WPUPD Percent
0	0	0	0	0,00%	3310	0	0,00%
1	1	3	3	200,00%	148	3	200,00%
5	3	7	3	-40,00%	-475	3	-40,00%
2	1	4	4	100,00%	195	1	-50,00%

- Белый цвет ячейки указывает на то, что показатель не совпадает ни с нижней, ни с верхней границей допустимого количества игровых аппаратов, а имеет промежуточное значение. При подборе оптимальных вариантов сочетания аппаратов для добавления либо удаления аппаратов данного типа новое значение количества необходимо указывать в ячейке колонки **Min Count** либо **Max Count** в зависимости от того, к какому значению оно ближе. После изменения пересчёт в ячейке **WPUPD Count** произойдёт автоматически**.**

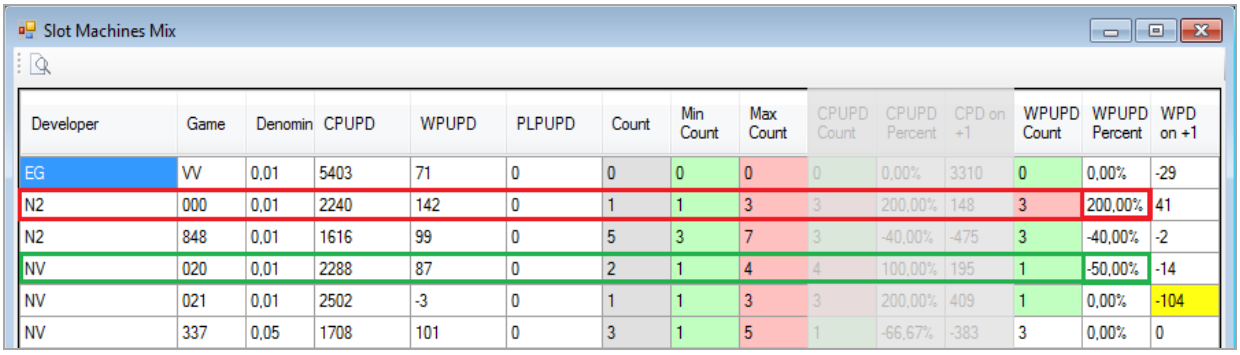
Count	Min Count	Max Count	CPUPD Count	CPUPD Percent	CPD on +1	WPUPD Count	WPUPD Percent
0	0	0	0	0,00%	3310	0	0,00%
1	1	3	3	200,00%	148	3	200,00%
5	3	7	3	-40,00%	-475	3	-40,00%
3	1	5	1	-66,67%	-383	3	0,00%

В данном примере, чтобы добавить либо удалить аппарат, новое значение нужно указать в ячейке колонки **Max Count**.

1. **WPUPD Percent –** величина, указывающая на сколько процентов (%) увеличится либо уменьшится количество каждого типа игровых аппаратов при данном варианте сочетания.

WPUPD Percent = (WPUPD Count * 100 / Count) – 100

В нашем примере видно, что при предложенном варианте сочетания процент изменения количества аппаратов производителя **N2** модели **000** с 1 до 3 аппаратов составит **200%**, а производителя **NV** модели **020** с 2 до 1 аппарата составит **-50%**.



Developer	Game	Denomin	CPUPD	WPUPD	PLPUPD	Count	Min Count	Max Count	CPUPD Count	CPUPD Percent	CPD on +1	WPUPD Count	WPUPD Percent	WPD on +1
EG	VV	0,01	5403	71	0	0	0	0	0	0,00%	3310	0	0,00%	-29
N2	000	0,01	2240	142	0	1	1	3	3	200,00%	148	3	200,00%	41
N2	848	0,01	1616	99	0	5	3	7	3	-40,00%	-475	3	-40,00%	-2
NV	020	0,01	2288	87	0	2	1	4	4	100,00%	195	1	-50,00%	-14
NV	021	0,01	2502	-3	0	1	1	3	3	200,00%	409	1	0,00%	-104
NV	337	0,05	1708	101	0	3	1	5	1	-66,67%	-383	3	0,00%	0

2. WPD on +1 – величина, указывающая на сколько изменится показатель **Total WPD – PLPD**, если при предложенном оптимальном варианте сочетания игровых аппаратов добавить или удалить один аппарат какого-либо из типов.

При добавлении одного аппарата:

Total WPD – PLPD = Total WPD – PLPD current + WPD on +1

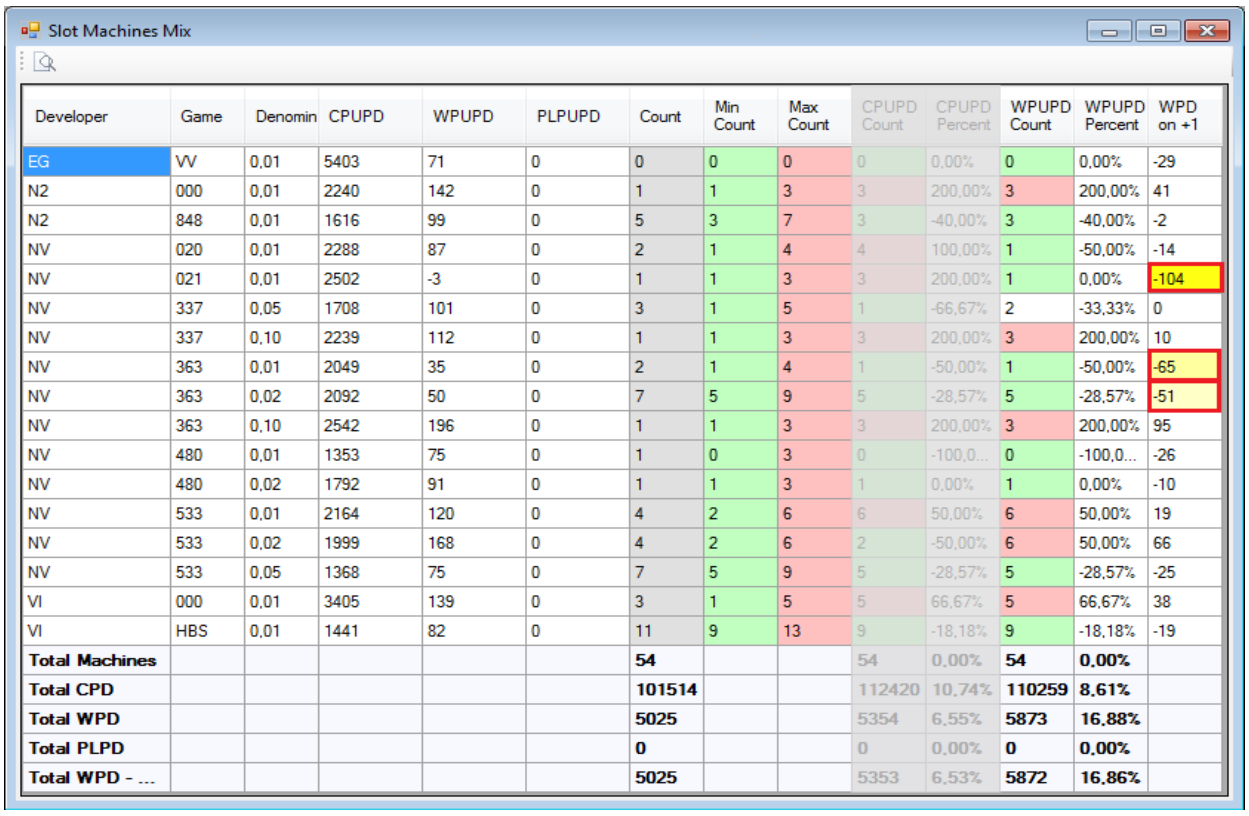
При удалении одного аппарата:

Total WPD – PLPD = Total WPD – PLPD current – WPD on +1

Total WPD – PLPD *- прогнозируемое значение показателя* ***Total WPD – PLPD*** *после добавления либо удаления одного аппарата.*

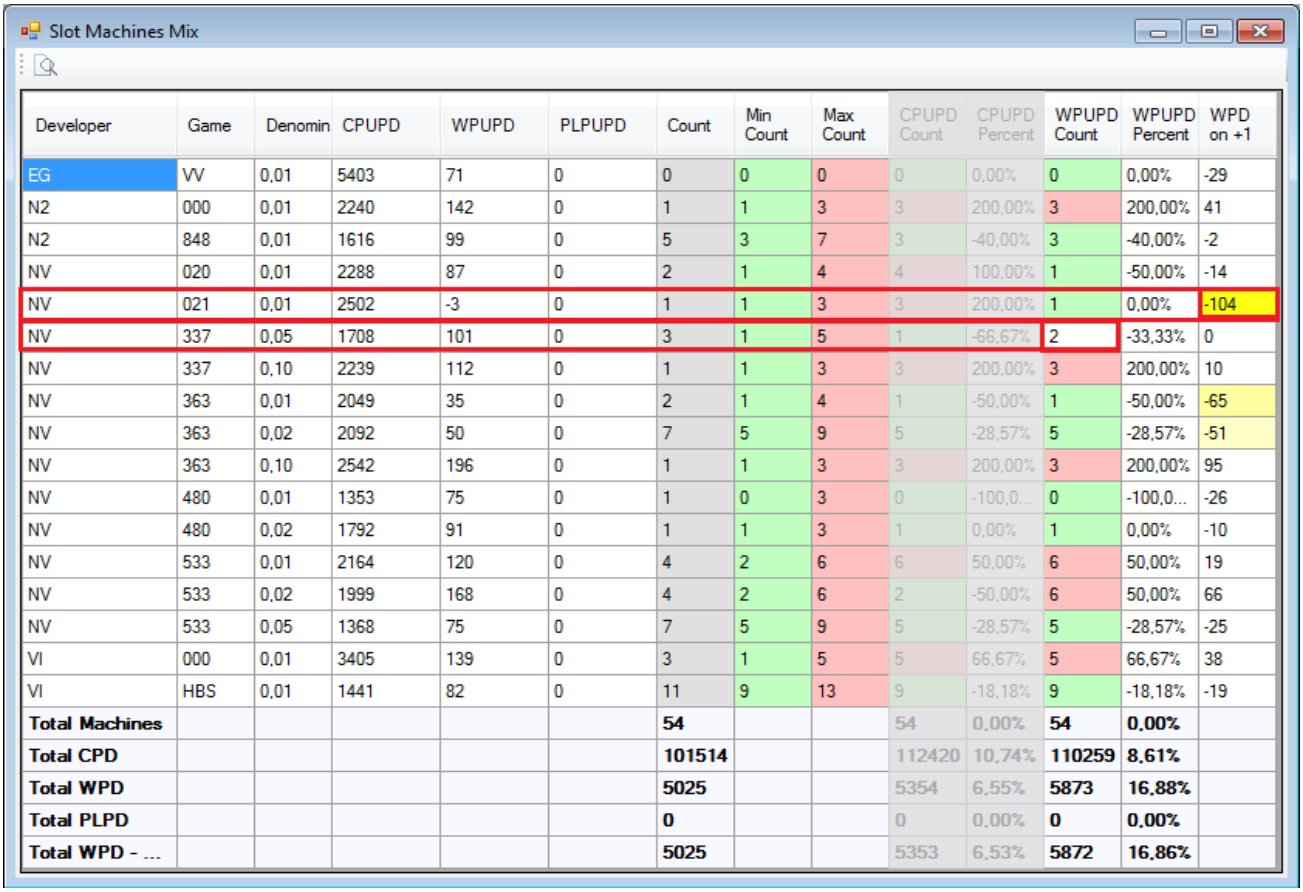
Total WPD – PLPD current *– текущее значение показателя* ***Total WPD – PLPD.***

Обращаем внимание на то, что колонка **WPD on +1** будет присутствовать в таблице только в том случае, если при выбранном оптимальном варианте сочетания аппаратов в колонке **WPUPD Count** присутствуют промежуточные значения (ячейки белого цвета). Таким образом, будет видно, за счёт уменьшения количества каких аппаратов можно увеличить количество других аппаратов для достижения наилучшего сочетания. Для удобства самые выгодные варианты подсвечиваются желтым цветом.



Developer	Game	Denomin	CPUPD	WPUPD	PLPUPD	Count	Min Count	Max Count	CPUPD Count	CPUPD Percent	WPUPD Count	WPUPD Percent	WPD on +1
EG	VV	0,01	5403	71	0	0	0	0	0	0,00%	0	0,00%	-29
N2	000	0,01	2240	142	0	1	1	3	3	200,00%	3	200,00%	41
N2	848	0,01	1616	99	0	5	3	7	3	-40,00%	3	-40,00%	-2
NV	020	0,01	2288	87	0	2	1	4	4	100,00%	1	-50,00%	-14
NV	021	0,01	2502	-3	0	1	1	3	3	200,00%	1	0,00%	-104
NV	337	0,05	1708	101	0	3	1	5	1	-66,67%	2	-33,33%	0
NV	337	0,10	2239	112	0	1	1	3	3	200,00%	3	200,00%	10
NV	363	0,01	2049	35	0	2	1	4	1	-50,00%	1	-50,00%	-65
NV	363	0,02	2092	50	0	7	5	9	5	-28,57%	5	-28,57%	-51
NV	363	0,10	2542	196	0	1	1	3	3	200,00%	3	200,00%	95
NV	480	0,01	1353	75	0	1	0	3	0	-100,0...	0	-100,0...	-26
NV	480	0,02	1792	91	0	1	1	3	1	0,00%	1	0,00%	-10
NV	533	0,01	2164	120	0	4	2	6	6	50,00%	6	50,00%	19
NV	533	0,02	1999	168	0	4	2	6	2	-50,00%	6	50,00%	66
NV	533	0,05	1368	75	0	7	5	9	5	-28,57%	5	-28,57%	-25
VI	000	0,01	3405	139	0	3	1	5	5	66,67%	5	66,67%	38
VI	HBS	0,01	1441	82	0	11	9	13	9	-18,18%	9	-18,18%	-19
Total Machines						**54**			54	0,00%	**54**	**0,00%**	
Total CPD						**101514**			112420	10,74%	**110259**	**8,61%**	
Total WPD						**5025**			5354	6,55%	**5873**	**16,88%**	
Total PLPD						**0**			0	0,00%	**0**	**0,00%**	
Total WPD - ...						**5025**			5353	6,53%	**5872**	**16,86%**	

➢ **Пример 1:** По данным таблицы количество аппаратов производителя NV модели 337 с деноминацией 0.05 при данном варианте сочетания равно 2 (**WPUPD Count = 2**), и это промежуточное значение. Количество аппаратов производителя NV модели 021 равно 1, а если убрать один такой аппарат, то показатель **Total WPD – PLPD** увеличится на 104 (**WPD on +1 = -104**).



Developer	Game	Denomin	CPUPD	WPUPD	PLPUPD	Count	Min Count	Max Count	CPUPD Count	CPUPD Percent	WPUPD Count	WPUPD Percent	WPD on +1
EG	VV	0,01	5403	71	0	0	0	0	0	0,00%	0	0,00%	-29
N2	000	0,01	2240	142	0	1	1	3	3	200,00%	3	200,00%	41
N2	848	0,01	1616	99	0	5	3	7	3	-40,00%	3	-40,00%	-2
NV	020	0,01	2288	87	0	2	1	4	4	100,00%	1	-50,00%	-14
NV	021	0,01	2502	-3	0	1	1	3	3	200,00%	1	0,00%	-104
NV	337	0,05	1708	101	0	3	1	5	1	-66,67%	2	-33,33%	0
NV	337	0,10	2239	112	0	1	1	3	3	200,00%	3	200,00%	10
NV	363	0,01	2049	35	0	2	1	4	1	-50,00%	1	-50,00%	-65
NV	363	0,02	2092	50	0	7	5	9	5	-28,57%	5	-28,57%	-51
NV	363	0,10	2542	196	0	1	1	3	3	200,00%	3	200,00%	95
NV	480	0,01	1353	75	0	1	0	3	0	-100,0...	0	-100,0...	-26
NV	480	0,02	1792	91	0	1	1	3	1	0,00%	1	0,00%	-10
NV	533	0,01	2164	120	0	4	2	6	6	50,00%	6	50,00%	19
NV	533	0,02	1999	168	0	4	2	6	2	-50,00%	6	50,00%	66
NV	533	0,05	1368	75	0	7	5	9	5	-28,57%	5	-28,57%	-25
VI	000	0,01	3405	139	0	3	1	5	5	66,67%	5	66,67%	38
VI	HBS	0,01	1441	82	0	11	9	13	9	-18,18%	9	-18,18%	-19
Total Machines						**54**			54	0,00%	**54**	**0,00%**	
Total CPD						**101514**			112420	10,74%	**110259**	**8,61%**	
Total WPD						**5025**			5354	6,55%	**5873**	**16,88%**	
Total PLPD						**0**			0	0,00%	**0**	**0,00%**	
Total WPD - ...						**5025**			5353	6,53%	**5872**	**16,86%**	

Уменьшаем количество аппаратов производителя NV модели 021 на один (**WPUPD Count = 0)** путем изменения нижней границы допустимого количества аппаратов данного типа (**Min Count = 0**). После изменения этого значения в таблице автоматически произойдёт пересчёт. В итоге количество аппаратов NV модели 337 с деноминацией 0.05 увеличится на один (**WPUPD Count = 3**) и показатель **Total WPD – PLPD** возрастёт на 104 (**5872 – (-104) = 5977**)) или это 18,95% (**WPUPD Percent = 18,95**). Общее количество игровых аппаратов останется прежним (**Total Machines = 54**).

Slot Machines Mix

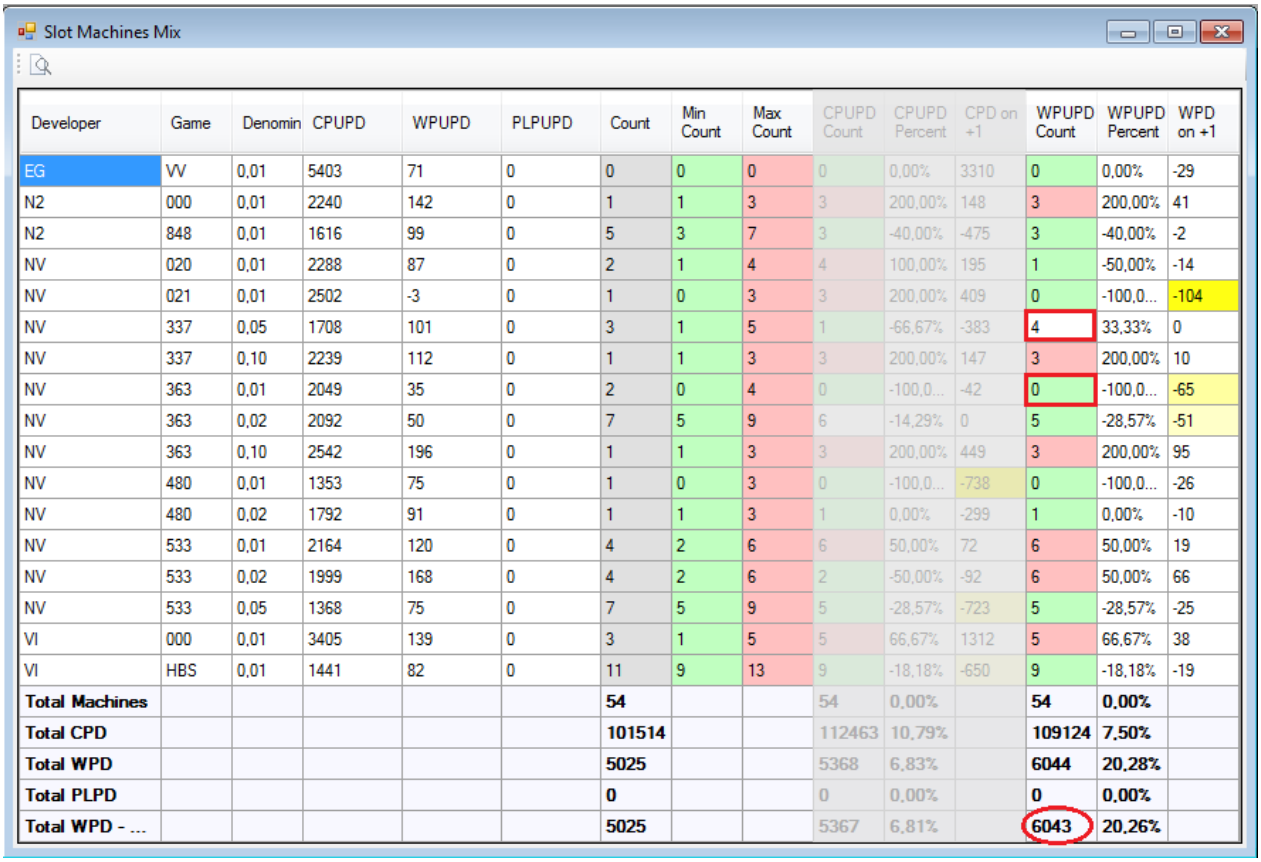
Developer	Game	Denomin	CPUPD	WPUPD	PLPUPD	Count	Min Count	Max Count	CPUPD Count	CPUPD Percent	WPUPD Count	WPUPD Percent	WPD on +1
EG	VV	0,01	5403	71	0	0	0	0	0	0,00%	0	0,00%	-29
N2	000	0,01	2240	142	0	1	1	3	3	200,00%	3	200,00%	41
N2	848	0,01	1616	99	0	5	3	7	3	-40,00%	3	-40,00%	-2
NV	020	0,01	2288	87	0	2	1	4	4	100,00%	1	-50,00%	-14
NV	021	0,01	2502	-3	0	1	0	3	3	200,00%	0	-100,0...	-104
NV	337	0,05	1708	101	0	3	1	5	1	-66,67%	3	0,00%	0
NV	337	0,10	2239	112	0	1	1	3	3	200,00%	3	200,00%	10
NV	363	0,01	2049	35	0	2	1	4	1	-50,00%	1	-50,00%	-65
NV	363	0,02	2092	50	0	7	5	9	5	-28,57%	5	-28,57%	-51
NV	363	0,10	2542	196	0	1	1	3	3	200,00%	3	200,00%	95
NV	480	0,01	1353	75	0	1	0	3	0	-100,0...	0	-100,0...	-26
NV	480	0,02	1792	91	0	1	1	3	1	0,00%	1	0,00%	-10
NV	533	0,01	2164	120	0	4	2	6	6	50,00%	6	50,00%	19
NV	533	0,02	1999	168	0	4	2	6	2	-50,00%	6	50,00%	66
NV	533	0,05	1368	75	0	7	5	9	5	-28,57%	5	-28,57%	-25
VI	000	0,01	3405	139	0	3	1	5	5	66,67%	5	66,67%	38
VI	HBS	0,01	1441	82	0	11	9	13	9	-18,18%	9	-18,18%	-19
Total Machines						**54**			54	0,00%	**54**	**0,00%**	
Total CPD						**101514**			112420	10,74%	**109465**	**7,83%**	
Total WPD						**5025**			5354	6,55%	**5978**	**18,97%**	
Total PLPD						**0**			0	0,00%	**0**	**0,00%**	
Total WPD - ...						**5025**			5353	6,53%	**5977**	**18,95%**	

Продолжаем оптимизацию. После пересчёта количество аппаратов производителя NV модели 337 с деноминацией 0.05 равно 3 (**WPUPD Count = 3**), и это по-прежнему промежуточное значение. Количество аппаратов производителя NV модели 363 с деноминацией 0.01 равно 1, а если убрать один такой аппарат, то показатель **Total WPD – PLPD** увеличится на 65 (**WPD on +1 = -65**).

Slot Machines Mix

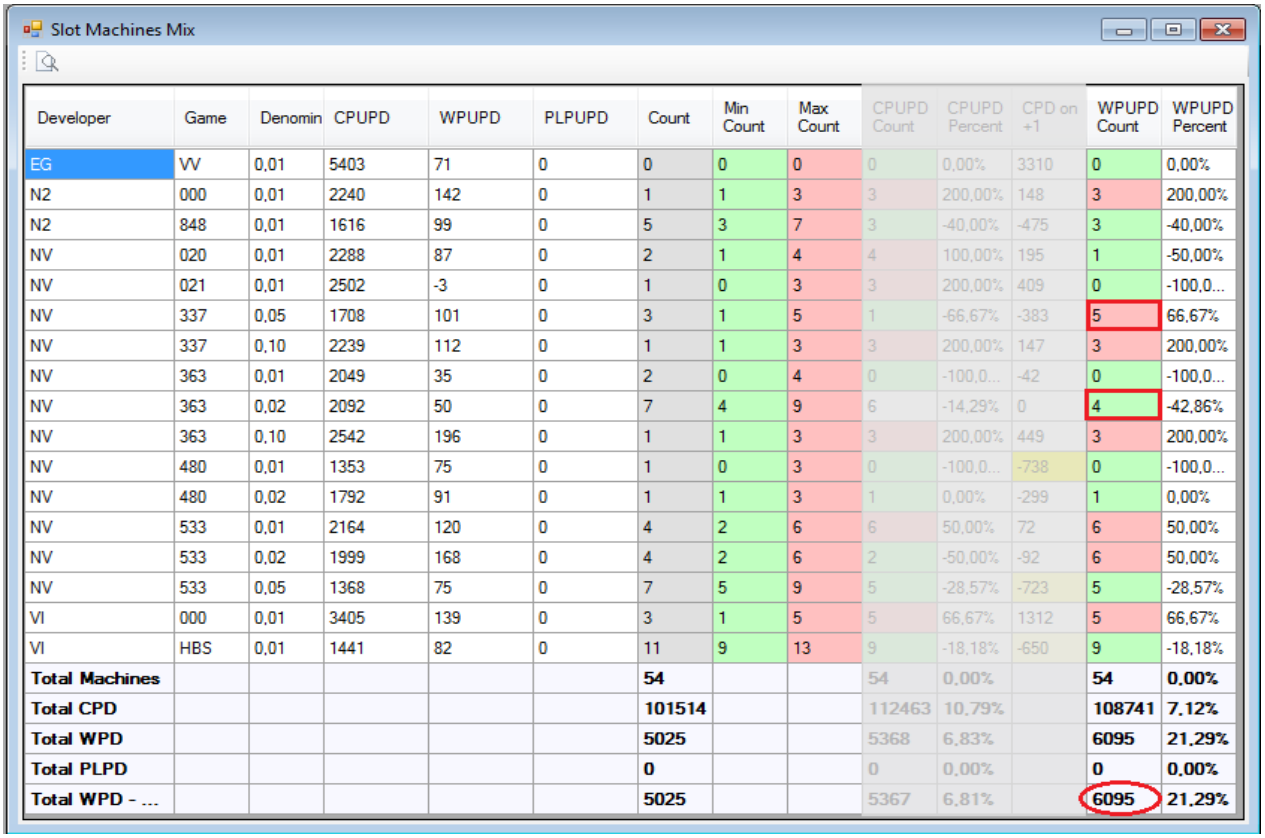
Developer	Game	Denomin	CPUPD	WPUPD	PLPUPD	Count	Min Count	Max Count	CPUPD Count	CPUPD Percent	WPUPD Count	WPUPD Percent	WPD on +1
EG	VV	0,01	5403	71	0	0	0	0	0	0,00%	0	0,00%	-29
N2	000	0,01	2240	142	0	1	1	3	3	200,00%	3	200,00%	41
N2	848	0,01	1616	99	0	5	3	7	3	-40,00%	3	-40,00%	-2
NV	020	0,01	2288	87	0	2	1	4	4	100,00%	1	-50,00%	-14
NV	021	0,01	2502	-3	0	1	0	3	3	200,00%	0	-100,0...	-104
NV	337	0,05	1708	101	0	3	1	5	1	-66,67%	3	0,00%	0
NV	337	0,10	2239	112	0	1	1	3	3	200,00%	3	200,00%	10
NV	363	0,01	2049	35	0	2	1	4	1	-50,00%	1	-50,00%	-65
NV	363	0,02	2092	50	0	7	5	9	5	-28,57%	5	-28,57%	-51
NV	363	0,10	2542	196	0	1	1	3	3	200,00%	3	200,00%	95
NV	480	0,01	1353	75	0	1	0	3	0	-100,0...	0	-100,0...	-26
NV	480	0,02	1792	91	0	1	1	3	1	0,00%	1	0,00%	-10
NV	533	0,01	2164	120	0	4	2	6	6	50,00%	6	50,00%	19
NV	533	0,02	1999	168	0	4	2	6	2	-50,00%	6	50,00%	66
NV	533	0,05	1368	75	0	7	5	9	5	-28,57%	5	-28,57%	-25
VI	000	0,01	3405	139	0	3	1	5	5	66,67%	5	66,67%	38
VI	HBS	0,01	1441	82	0	11	9	13	9	-18,18%	9	-18,18%	-19
Total Machines						**54**			54	0,00%	**54**	**0,00%**	
Total CPD						**101514**			112420	10,74%	**109465**	**7,83%**	
Total WPD						**5025**			5354	6,55%	**5978**	**18,97%**	
Total PLPD						**0**			0	0,00%	**0**	**0,00%**	
Total WPD - ...						**5025**			5353	6,53%	**5977**	**18,95%**	

Уменьшаем количество аппаратов производителя NV модели 363 с деноминацией 0.01 на один (**WPUPD Count = 0)** путем изменения нижней границы допустимого количества аппаратов данного типа (**Min Count = 0**). После изменения этого значения в таблице автоматически произойдёт пересчёт. В итоге количество аппаратов NV модели 337 с деноминацией 0.05 увеличится на один (**WPUPD Count = 4**) и показатель **Total WPD – PLPD** возрастёт на 65 (**5977 – (-65) = 6043**)) или это 20,26% (**WPUPD Percent = 20,26**).



Developer	Game	Denomin	CPUPD	WPUPD	PLPUPD	Count	Min Count	Max Count	CPUPD Count	CPUPD Percent	CPD on +1	WPUPD Count	WPUPD Percent	WPD on +1
EG	VV	0,01	5403	71	0	0	0	0	0	0,00%	3310	0	0,00%	-29
N2	000	0,01	2240	142	0	1	1	3	3	200,00%	148	3	200,00%	41
N2	848	0,01	1616	99	0	5	3	7	3	-40,00%	-475	3	-40,00%	-2
NV	020	0,01	2288	87	0	2	1	4	4	100,00%	195	1	-50,00%	-14
NV	021	0,01	2502	-3	0	1	0	3	3	200,00%	409	0	-100,0...	-104
NV	337	0,05	1708	101	0	3	1	5	1	-66,67%	-383	4	33,33%	0
NV	337	0,10	2239	112	0	1	1	3	3	200,00%	147	3	200,00%	10
NV	363	0,01	2049	35	0	2	0	4	0	-100,0...	-42	0	-100,0...	-65
NV	363	0,02	2092	50	0	7	5	9	6	-14,29%	0	5	-28,57%	-51
NV	363	0,10	2542	196	0	1	1	3	3	200,00%	449	3	200,00%	95
NV	480	0,01	1353	75	0	1	0	3	0	-100,0...	-738	0	-100,0...	-26
NV	480	0,02	1792	91	0	1	1	3	1	0,00%	-299	1	0,00%	-10
NV	533	0,01	2164	120	0	4	2	6	6	50,00%	72	6	50,00%	19
NV	533	0,02	1999	168	0	4	2	6	2	-50,00%	-92	6	50,00%	66
NV	533	0,05	1368	75	0	7	5	9	5	-28,57%	-723	5	-28,57%	-25
VI	000	0,01	3405	139	0	3	1	5	5	66,67%	1312	5	66,67%	38
VI	HBS	0,01	1441	82	0	11	9	13	9	-18,18%	-650	9	-18,18%	-19
Total Machines						**54**			54	0,00%		**54**	**0,00%**	
Total CPD						**101514**			112463	10,79%		**109124**	**7,50%**	
Total WPD						**5025**			5368	6,83%		**6044**	**20,28%**	
Total PLPD						**0**			0	0,00%		**0**	**0,00%**	
Total WPD - ...						**5025**			5367	6,81%		**6043**	**20,26%**	

Следующим убираем аппарат производителя NV модели 363 с деноминацией 0.02 на один (**WPUPD Count = 4)** путем изменения нижней границы допустимого количества аппаратов данного типа (**Min Count = 4**). После пересчёта количество аппаратов NV модели 337 с деноминацией 0.05 увеличится ещё на один (**WPUPD Count = 5**) и показатель **Total WPD – PLPD** возрастёт на 51 (**6043 – (-51) = 6095**)) или это 21,29% (**WPUPD Percent = 21,29**).

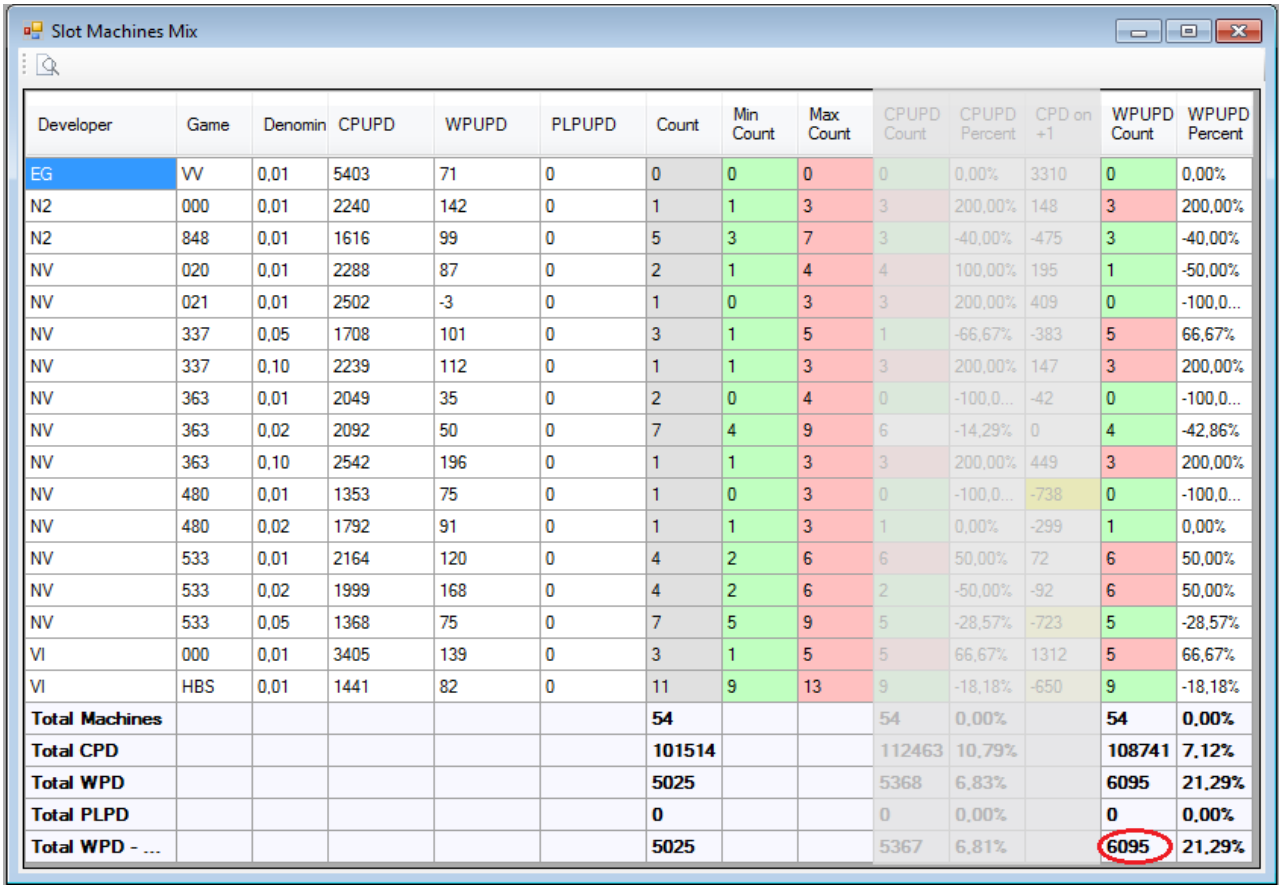


Developer	Game	Denomin	CPUPD	WPUPD	PLPUPD	Count	Min Count	Max Count	CPUPD Count	CPUPD Percent	CPD on +1	WPUPD Count	WPUPD Percent
EG	VV	0,01	5403	71	0	0	0	0	0	0,00%	3310	0	0,00%
N2	000	0,01	2240	142	0	1	1	3	3	200,00%	148	3	200,00%
N2	848	0,01	1616	99	0	5	3	7	3	-40,00%	-475	3	-40,00%
NV	020	0,01	2288	87	0	2	1	4	4	100,00%	195	1	-50,00%
NV	021	0,01	2502	-3	0	1	0	3	3	200,00%	409	0	-100,0...
NV	337	0,05	1708	101	0	3	1	5	1	-66,67%	-383	5	66,67%
NV	337	0,10	2239	112	0	1	1	3	3	200,00%	147	3	200,00%
NV	363	0,01	2049	35	0	2	0	4	0	-100,0...	-42	0	-100,0...
NV	363	0,02	2092	50	0	7	4	9	6	-14,29%	0	4	-42,86%
NV	363	0,10	2542	196	0	1	1	3	3	200,00%	449	3	200,00%
NV	480	0,01	1353	75	0	1	0	3	0	-100,0...	-738	0	-100,0...
NV	480	0,02	1792	91	0	1	1	3	1	0,00%	-299	1	0,00%
NV	533	0,01	2164	120	0	4	2	6	6	50,00%	72	6	50,00%
NV	533	0,02	1999	168	0	4	2	6	2	-50,00%	-92	6	50,00%
NV	533	0,05	1368	75	0	7	5	9	5	-28,57%	-723	5	-28,57%
VI	000	0,01	3405	139	0	3	1	5	5	66,67%	1312	5	66,67%
VI	HBS	0,01	1441	82	0	11	9	13	9	-18,18%	-650	9	-18,18%
Total Machines						**54**			54	0,00%		**54**	**0,00%**
Total CPD						**101514**			112463	10,79%		**108741**	**7,12%**
Total WPD						**5025**			5368	6,83%		**6095**	**21,29%**
Total PLPD						**0**			0	0,00%		**0**	**0,00%**
Total WPD - ...						**5025**			5367	6,81%		**6095**	**21,29%**

Обратите внимание на то, что при таком варианте сочетания аппаратов в таблице больше не отображается колонка с показателями **WPD on +1**, а это значит, что при способе оптимизации зала игровых аппаратов по модели **«Win»** данный вариант является оптимальным.

В случае если вы не хотите останавливаться на данном варианте и попробовать подобрать другое сочетание, то можете продолжить вносить изменения в структуру игровых аппаратов по модели **«Coin-in»** либо применить модель **«Win»**, но уже ориентируясь не на показатель **WPD on +1**, а на среднюю величину прибыли в день для одного аппарата каждого типа (**WPUPD**). Рассмотрим это подробнее в следующем примере.

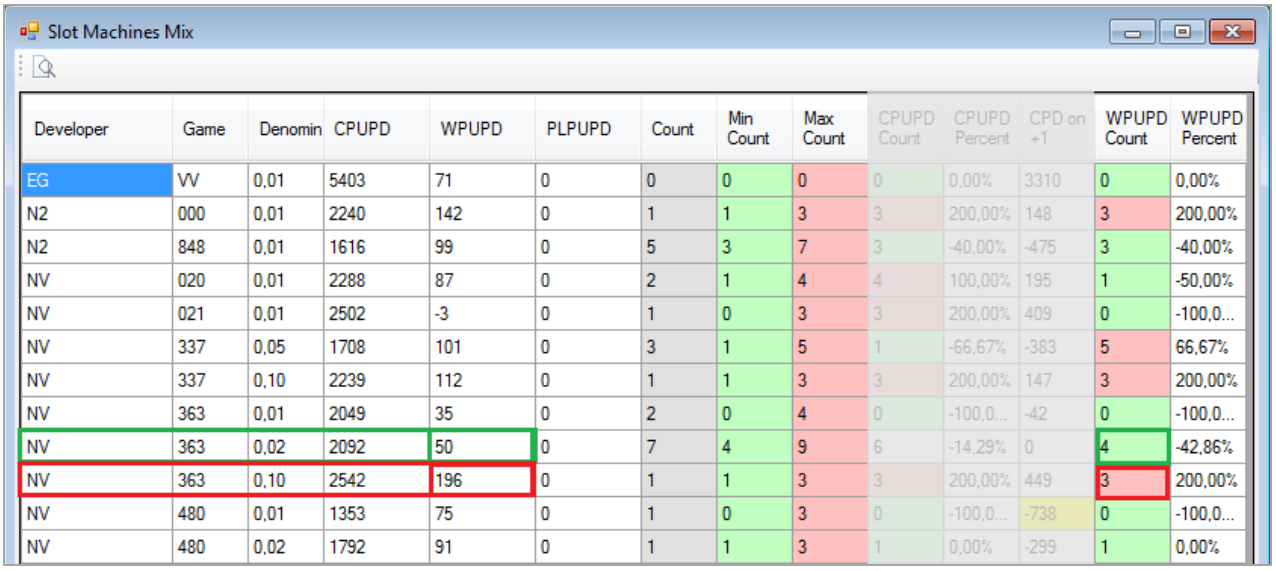
➢ **Пример 2:** В результате подбора наилучшего сочетания игровых аппаратов путём удаления / добавления аппаратов, ориентируясь на показатели колонки **WPD on +1**, был спрогнозирован следующий оптимальный вариант, при котором величина **Total WPD – PLPD** составляет 6095.



Slot Machines Mix

Developer	Game	Denomin	CPUPD	WPUPD	PLPUPD	Count	Min Count	Max Count	CPUPD Count	CPUPD Percent	CPD on +1	WPUPD Count	WPUPD Percent
EG	VV	0,01	5403	71	0	0	0	0	0	0,00%	3310	0	0,00%
N2	000	0,01	2240	142	0	1	1	3	3	200,00%	148	3	200,00%
N2	848	0,01	1616	99	0	5	3	7	3	-40,00%	-475	3	-40,00%
NV	020	0,01	2288	87	0	2	1	4	4	100,00%	195	1	-50,00%
NV	021	0,01	2502	-3	0	1	0	3	3	200,00%	409	0	-100,0...
NV	337	0,05	1708	101	0	3	1	5	1	-66,67%	-383	5	66,67%
NV	337	0,10	2239	112	0	1	1	3	3	200,00%	147	3	200,00%
NV	363	0,01	2049	35	0	2	0	4	0	-100,0...	-42	0	-100,0...
NV	363	0,02	2092	50	0	7	4	9	6	-14,29%	0	4	-42,86%
NV	363	0,10	2542	196	0	1	1	3	3	200,00%	449	3	200,00%
NV	480	0,01	1353	75	0	1	0	3	0	-100,0...	-738	0	-100,0...
NV	480	0,02	1792	91	0	1	1	3	1	0,00%	-299	1	0,00%
NV	533	0,01	2164	120	0	4	2	6	6	50,00%	72	6	50,00%
NV	533	0,02	1999	168	0	4	2	6	2	-50,00%	-92	6	50,00%
NV	533	0,05	1368	75	0	7	5	9	5	-28,57%	-723	5	-28,57%
VI	000	0,01	3405	139	0	3	1	5	5	66,67%	1312	5	66,67%
VI	HBS	0,01	1441	82	0	11	9	13	9	-18,18%	-650	9	-18,18%
Total Machines						**54**			54	0,00%		**54**	**0,00%**
Total CPD						**101514**			112463	10,79%		**108741**	**7,12%**
Total WPD						**5025**			5368	6,83%		**6095**	**21,29%**
Total PLPD						**0**			0	0,00%		**0**	**0,00%**
Total WPD - ...						**5025**			5367	6,81%		**6095**	**21,29%**

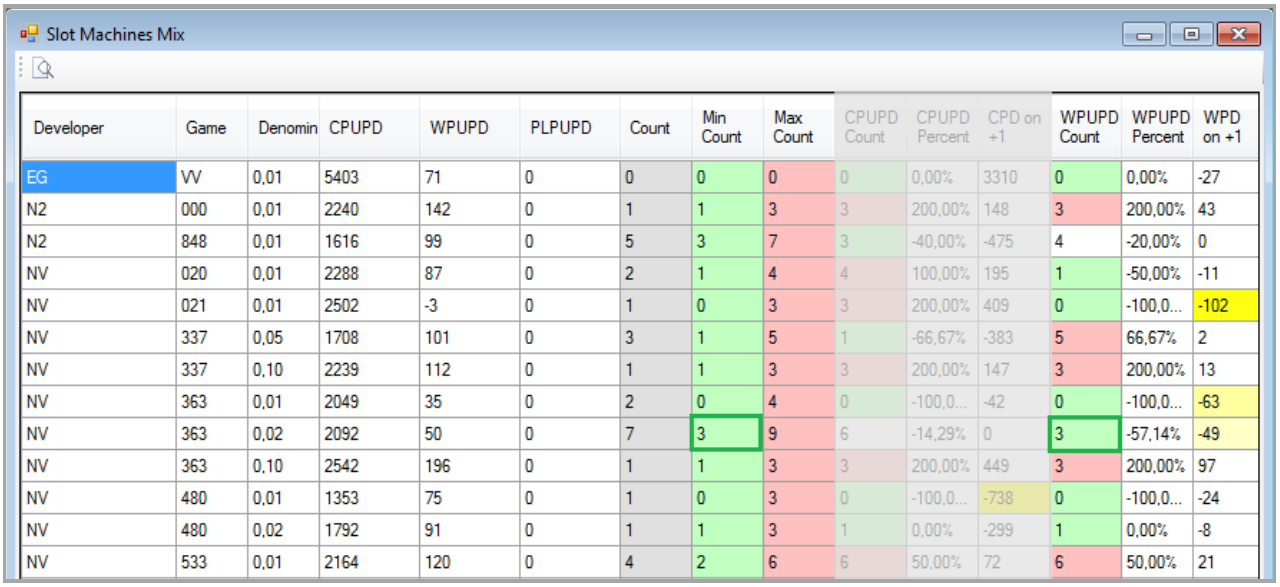
Далее анализируем данные в колонке **WPUPD**. Из таблицы видно, что максимальное значение средней величины прибыли в день для одного аппарата принадлежит аппаратам производителя **NV** модели **363** с деноминацией **0,10** (**WPUPD = 196**), а минимальное аппаратам **NV** модели **363** с деноминацией **0.02** (**CPUPD = 50**). Таким образом, можно попробовать за счёт уменьшения количества аппаратов **NV** модели **363** с деноминацией **0.02** увеличить количество аппаратов производителя **NV** модели **363** с деноминацией **0,10**, что должно дать увеличение общей суммы прибыли в день (**Total WPD – PLPD**).



Slot Machines Mix

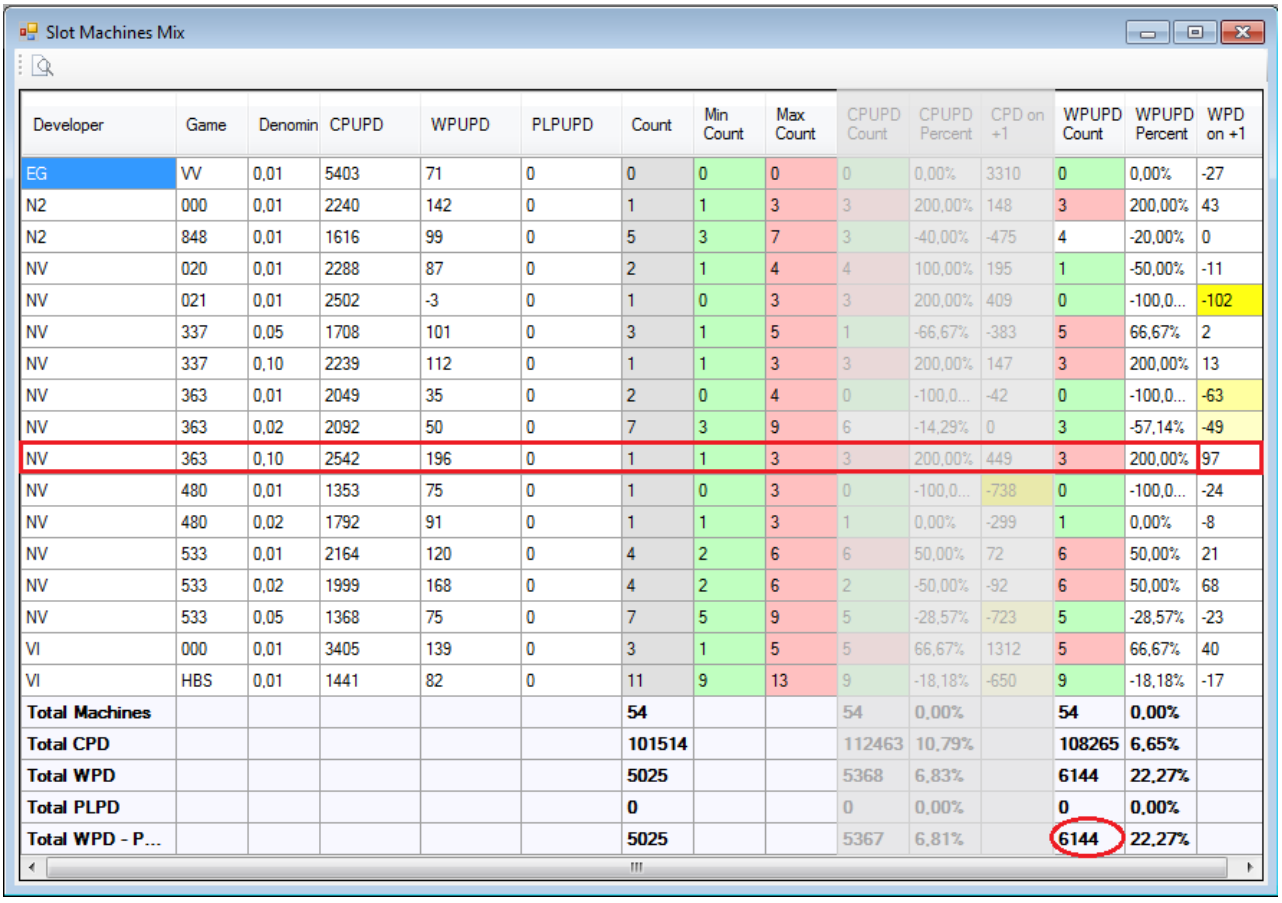
Developer	Game	Denomin	CPUPD	WPUPD	PLPUPD	Count	Min Count	Max Count	CPUPD Count	CPUPD Percent	CPD on +1	WPUPD Count	WPUPD Percent
EG	VV	0,01	5403	71	0	0	0	0	0	0,00%	3310	0	0,00%
N2	000	0,01	2240	142	0	1	1	3	3	200,00%	148	3	200,00%
N2	848	0,01	1616	99	0	5	3	7	3	-40,00%	-475	3	-40,00%
NV	020	0,01	2288	87	0	2	1	4	4	100,00%	195	1	-50,00%
NV	021	0,01	2502	-3	0	1	0	3	3	200,00%	409	0	-100,0...
NV	337	0,05	1708	101	0	3	1	5	1	-66,67%	-383	5	66,67%
NV	337	0,10	2239	112	0	1	1	3	3	200,00%	147	3	200,00%
NV	363	0,01	2049	35	0	2	0	4	0	-100,0...	-42	0	-100,0...
NV	363	0,02	2092	50	0	7	4	9	6	-14,29%	0	4	-42,86%
NV	363	0,10	2542	196	0	1	1	3	3	200,00%	449	3	200,00%
NV	480	0,01	1353	75	0	1	0	3	0	-100,0...	-738	0	-100,0...
NV	480	0,02	1792	91	0	1	1	3	1	0,00%	-299	1	0,00%

Теперь удаляем один игровой аппарат **NV** модели **363** с деноминацией **0.02** путем изменения нижней границы допустимого количества аппаратов данного типа (**Min Count = 3**), что повлечёт за собой изменения в структуре выбранного оптимального сочетания аппаратов (**WPUPD Count = 3**).



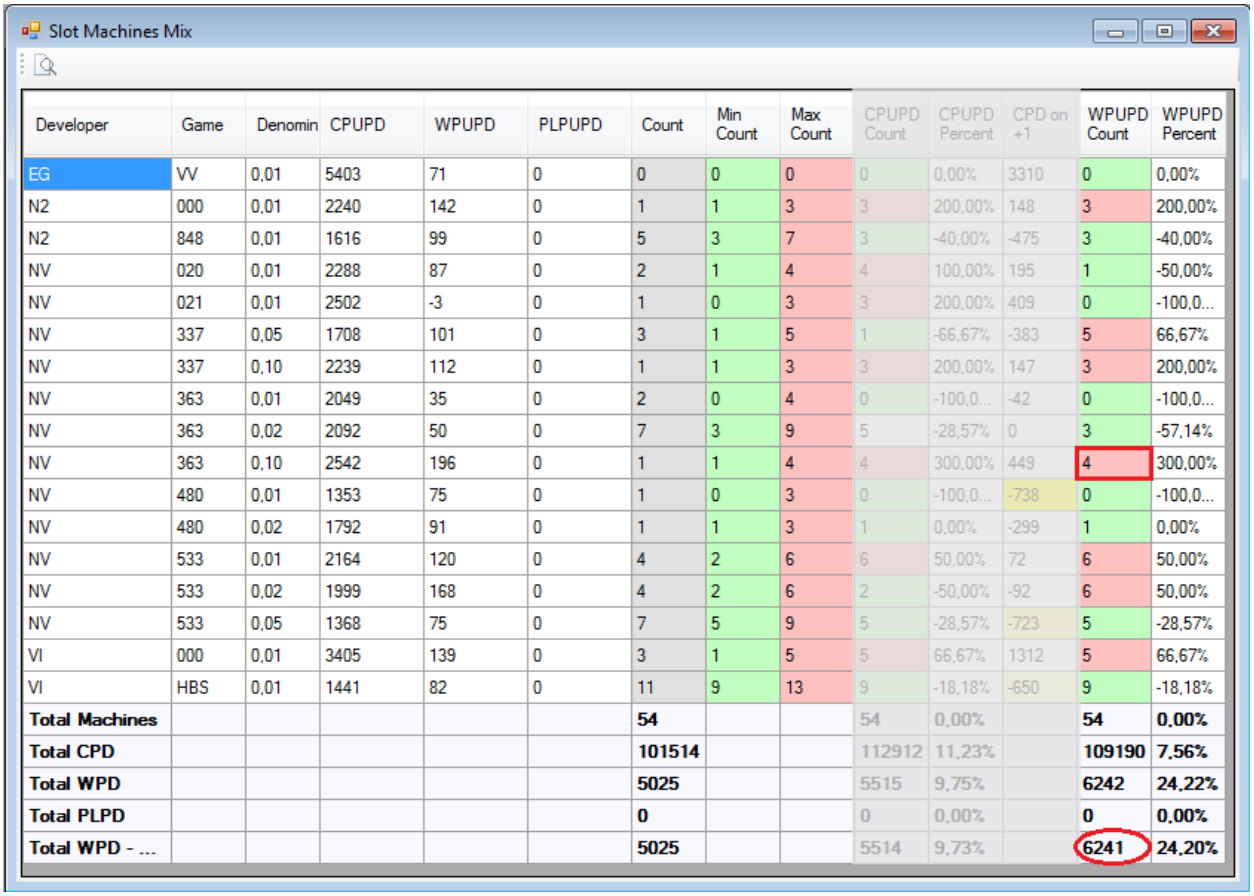
Developer	Game	Denomin	CPUPD	WPUPD	PLPUPD	Count	Min Count	Max Count	CPUPD Count	CPUPD Percent	CPD on +1	WPUPD Count	WPUPD Percent	WPD on +1
EG	VV	0,01	5403	71	0	0	0	0	0	0,00%	3310	0	0,00%	-27
N2	000	0,01	2240	142	0	1	1	3	3	200,00%	148	3	200,00%	43
N2	848	0,01	1616	99	0	5	3	7	3	-40,00%	-475	4	-20,00%	0
NV	020	0,01	2288	87	0	2	1	4	4	100,00%	195	1	-50,00%	-11
NV	021	0,01	2502	-3	0	1	0	3	3	200,00%	409	0	-100,0...	-102
NV	337	0,05	1708	101	0	3	1	5	1	-66,67%	-383	5	66,67%	2
NV	337	0,10	2239	112	0	1	1	3	3	200,00%	147	3	200,00%	13
NV	363	0,01	2049	35	0	2	0	4	0	-100,0...	-42	0	-100,0...	-63
NV	363	0,02	2092	50	0	7	3	9	6	-14,29%	0	3	-57,14%	-49
NV	363	0,10	2542	196	0	1	1	3	3	200,00%	449	3	200,00%	97
NV	480	0,01	1353	75	0	1	0	3	0	-100,0...	-738	0	-100,0...	-24
NV	480	0,02	1792	91	0	1	1	3	1	0,00%	-299	1	0,00%	-8
NV	533	0,01	2164	120	0	4	2	6	6	50,00%	72	6	50,00%	21

При этом так же увеличился показатель **Total WPD – PLPD (Total WPD – PLPD = 6144)**, и в таблице появилась колонка **WPD on +1**, по данным которой видно, что добавление в зал одного аппарата **NV** модели **363** с деноминацией **0,10** даст нам увеличение **Total WPD – PLPD** ещё на 97 (**CPD on +1 = 97**).



Developer	Game	Denomin	CPUPD	WPUPD	PLPUPD	Count	Min Count	Max Count	CPUPD Count	CPUPD Percent	CPD on +1	WPUPD Count	WPUPD Percent	WPD on +1
EG	VV	0,01	5403	71	0	0	0	0	0	0,00%	3310	0	0,00%	-27
N2	000	0,01	2240	142	0	1	1	3	3	200,00%	148	3	200,00%	43
N2	848	0,01	1616	99	0	5	3	7	3	-40,00%	-475	4	-20,00%	0
NV	020	0,01	2288	87	0	2	1	4	4	100,00%	195	1	-50,00%	-11
NV	021	0,01	2502	-3	0	1	0	3	3	200,00%	409	0	-100,0...	-102
NV	337	0,05	1708	101	0	3	1	5	1	-66,67%	-383	5	66,67%	2
NV	337	0,10	2239	112	0	1	1	3	3	200,00%	147	3	200,00%	13
NV	363	0,01	2049	35	0	2	0	4	0	-100,0...	-42	0	-100,0...	-63
NV	363	0,02	2092	50	0	7	3	9	6	-14,29%	0	3	-57,14%	-49
NV	363	0,10	2542	196	0	1	1	3	3	200,00%	449	3	200,00%	97
NV	480	0,01	1353	75	0	1	0	3	0	-100,0...	-738	0	-100,0...	-24
NV	480	0,02	1792	91	0	1	1	3	1	0,00%	-299	1	0,00%	-8
NV	533	0,01	2164	120	0	4	2	6	6	50,00%	72	6	50,00%	21
NV	533	0,02	1999	168	0	4	2	6	2	-50,00%	-92	6	50,00%	68
NV	533	0,05	1368	75	0	7	5	9	5	-28,57%	-723	5	-28,57%	-23
VI	000	0,01	3405	139	0	3	1	5	5	66,67%	1312	5	66,67%	40
VI	HBS	0,01	1441	82	0	11	9	13	9	-18,18%	-650	9	-18,18%	-17
Total Machines						**54**			54	0,00%		**54**	**0,00%**	
Total CPD						**101514**			112463	10,79%		**108265**	**6,65%**	
Total WPD						**5025**			5368	6,83%		**6144**	**22,27%**	
Total PLPD						**0**			0	0,00%		**0**	**0,00%**	
Total WPD - P...						**5025**			5367	6,81%		**6144**	**22,27%**	

Добавляем 1 игровой аппарат **NV** модели **363** с деноминацией **0,10** (**Max Count = 4**), вследствие чего показатель **Total WPD – PLPD** увеличится на 97 (**6144 + 97 = 6241**) или это 24,20% (**WPUPD Percent = 24,20**). Напомним, что по предыдущим расчётам, до замены одного аппарата другим, величина **Total WPD – PLPD** составляла 6095 (21,29%).



Developer	Game	Denomin	CPUPD	WPUPD	PLPUPD	Count	Min Count	Max Count	CPUPD Count	CPUPD Percent	CPD on +1	WPUPD Count	WPUPD Percent
EG	VV	0,01	5403	71	0	0	0	0	0	0,00%	3310	0	0,00%
N2	000	0,01	2240	142	0	1	1	3	3	200,00%	148	3	200,00%
N2	848	0,01	1616	99	0	5	3	7	3	-40,00%	-475	3	-40,00%
NV	020	0,01	2288	87	0	2	1	4	4	100,00%	195	1	-50,00%
NV	021	0,01	2502	-3	0	1	0	3	3	200,00%	409	0	-100,0...
NV	337	0,05	1708	101	0	3	1	5	1	-66,67%	-383	5	66,67%
NV	337	0,10	2239	112	0	1	1	3	3	200,00%	147	3	200,00%
NV	363	0,01	2049	35	0	2	0	4	0	-100,0...	-42	0	-100,0...
NV	363	0,02	2092	50	0	7	3	9	5	-28,57%	0	3	-57,14%
NV	363	0,10	2542	196	0	1	1	4	4	300,00%	449	4	300,00%
NV	480	0,01	1353	75	0	1	0	3	0	-100,0...	-738	0	-100,0...
NV	480	0,02	1792	91	0	1	1	3	1	0,00%	-299	1	0,00%
NV	533	0,01	2164	120	0	4	2	6	6	50,00%	72	6	50,00%
NV	533	0,02	1999	168	0	4	2	6	2	-50,00%	-92	6	50,00%
NV	533	0,05	1368	75	0	7	5	9	5	-28,57%	-723	5	-28,57%
VI	000	0,01	3405	139	0	3	1	5	5	66,67%	1312	5	66,67%
VI	HBS	0,01	1441	82	0	11	9	13	9	-18,18%	-650	9	-18,18%
Total Machines						**54**			54	0,00%		**54**	**0,00%**
Total CPD						**101514**			112912	11,23%		**109190**	**7,56%**
Total WPD						**5025**			5515	9,75%		**6242**	**24,22%**
Total PLPD						**0**			0	0,00%		**0**	**0,00%**
Total WPD - ...						**5025**			5514	9,73%		**6241**	**24,20%**

8 Функционал «Редактора шаблонов».

Система «SlotLogic» содержит модуль визуализации, позволяющий выводить информацию на экраны джекпотов, а также транслировать результаты проводимых турниров и различные видео / flash ролики.

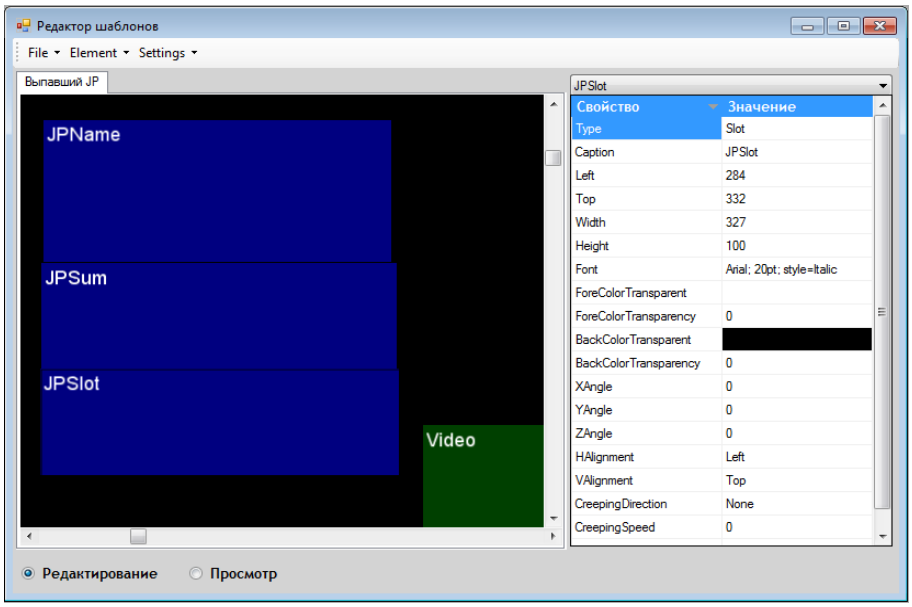


Модуль визуализации поддерживает следующие форматы мультимедиа: AVI, MPEG, FLASH, MP3, JPEG и т.д.

Система позволяет создавать и настраивать следующие типы шаблонов:

- **Разыгрываемый джекпот** – используется для отображения текущего состояния джекпотов.
- **Выигравший джекпот** – используется для отображения данных о выпавшем джекпоте.
- **Broadcast Template –** используется для проигрывания рекламных видео роликов.
- **Jackpot Pre won template** (промежуточный шаблон) – используется для отображения какой-либо заставки перед отображением шаблона с информацией о выпавшем джекпоте.
- **Slot Tournaments Preparation** - используется при проведении турнира для отображения этапа «Подготовка».
- **Slot Tournaments Holding** - используется при проведении турнира для отображения этапа «Розыгрыш».
- **Slot Tournaments Results** - используется при проведении турнира для отображения этапа «Результаты».

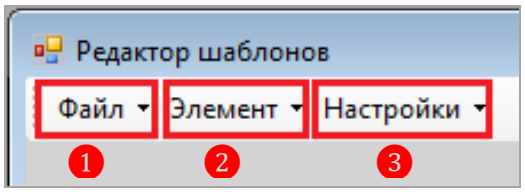
Все заставки (шаблоны) для отображения на экранах создаются и настраиваются с помощью формы **«Редактор шаблонов»** (**«Настройки» → «Редактор шаблонов»**).



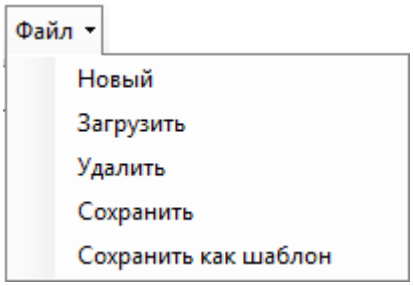
Примечание: Для возможности вывода созданных шаблонов (заставок) на экраны клуба, на компьютере должно быть установлено приложение Video Server. Для установки и настройки данного приложения необходимо обращаться к специалистам тех. поддержки системы.

8.1 Работа с шаблонами.

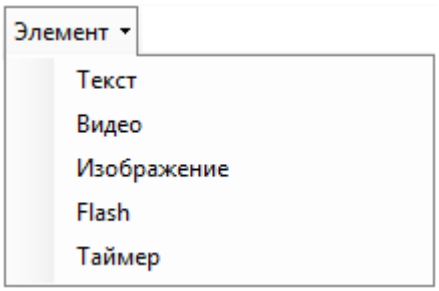
Меню редактора шаблонов содержит следующие инструменты:



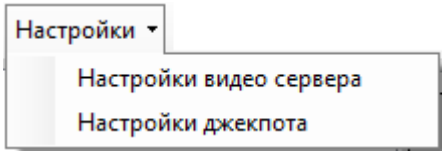
1. «**Файл**» - кнопка вызова меню для работы с шаблонами.
   - **Новый** – создание нового шаблона.
   - **Загрузить** – загрузка шаблона, созданного ранее.
   - **Удалить** – удаление текущего шаблона.
   - **Сохранить** – сохранение изменений в текущем шаблоне.
   - **Сохранить как шаблон** – создание нового шаблона на основе текущего.



2. «**Элемент**» - кнопка вызова меню для добавления в шаблон различных элементов.
   - **Текст** - добавление текста в шаблон.
   - **Видео** - добавление видео в шаблон.
   - **Изображение** - добавление изображения в шаблон.
   - **Flash** - добавление Flash-ролика в шаблон.
   - **Таймер** - добавление таймера (часов) в шаблон.
   - и прочее.



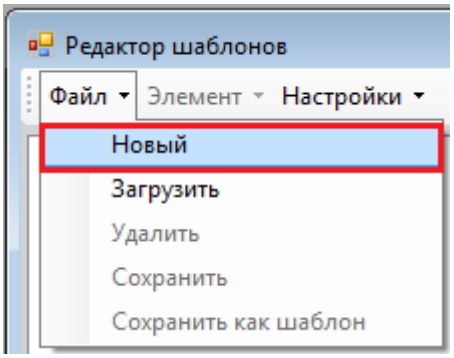
3. «**Настройки**» - кнопка вызова меню для настройки приложения видео сервера и сервиса мониторинга состояния джекпота.
   - **Настройки видео сервера –** открытие окна настройки приложения видео сервера.
   - **Настройки джекпота** – открытие окна настройки сервиса мониторинга состояния джекпота.



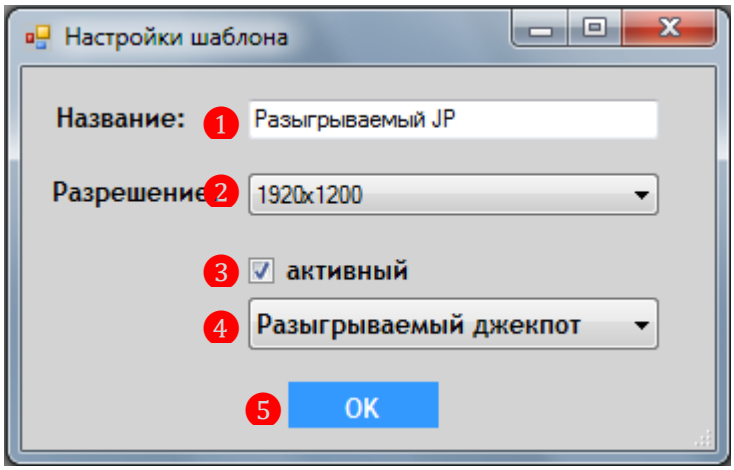
8.1.1 Создание шаблона.

Чтобы создать шаблон, предназначенный для отображения на экранах джекпота, необходимо выполнить следующее:

1. В форме **«Редактор шаблонов»** выбрать в меню **«Файл» → «Новый».**

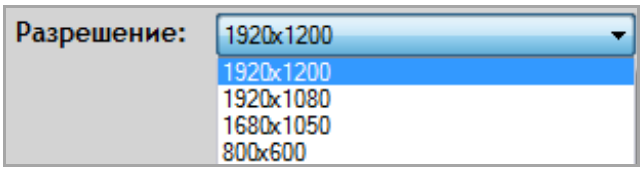


2. В открывшемся окне с настройками указать параметры шаблона:



1) В поле **«Название»** ввести название создаваемого шаблона (например, Разыгрываемый JP).

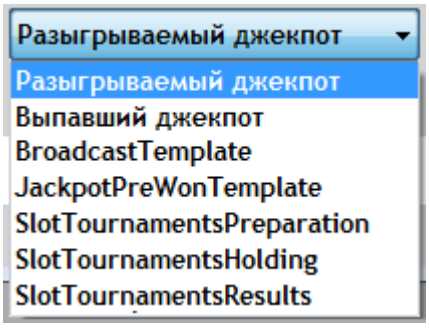
2) В строке **«Разрешение»** из выпадающего списка выбрать разрешение для шаблона.



3) В строке **«Активный»** установить галочку, если создаваемый шаблон будет активным.

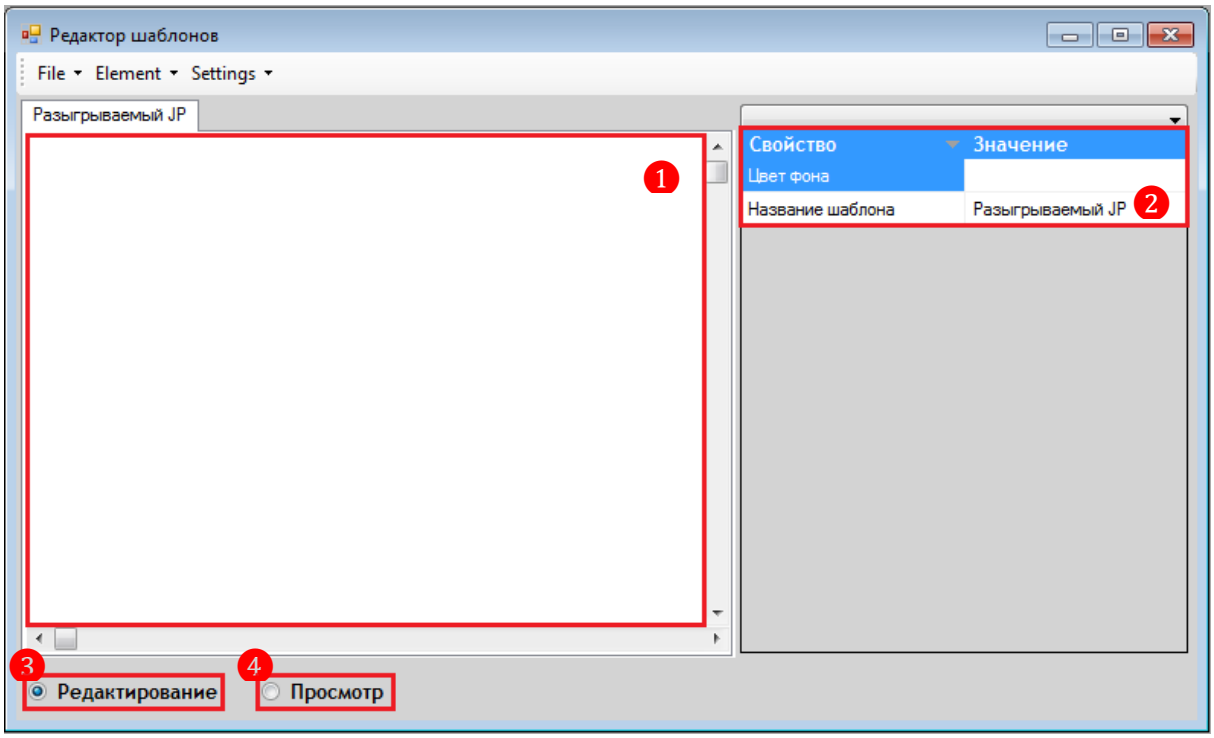
Примечание: Активным может быть только один шаблон каждого типа.

4) Из выпадающего списка выбрать тип создаваемого шаблона:



5) Для сохранения параметров нажать кнопку OK.

После сохранения настроек шаблон будет создан и отобразится в левой части формы редактора 1, в правой части формы отобразится список всех свойств (параметров) шаблона 2.



Описание свойств шаблона:

Свойства	Описание
Название шаблона	Название шаблона, которое вводится при его создании.
Цвет фона	Цвет фона шаблона.

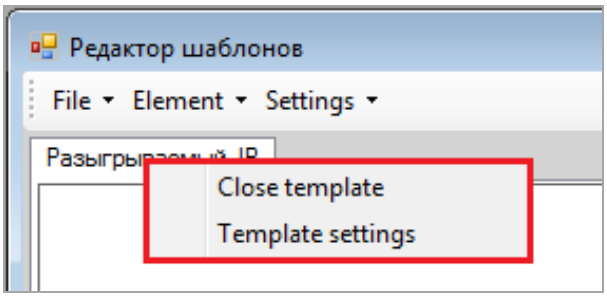
Двойным кликом кнопкой мыши на значении свойства активируется поле либо форма для его редактирования.

Шаблон доступен в двух режимах:

- в режиме редактирования 3 - в шаблон можно добавлять новые элементы, удалять элементы из шаблона, редактировать свойства элементов, передвигать элементы и изменять их размеры.
- в режиме просмотра 4 - допускается только редактирование свойств, существующих в шаблоне элементов.

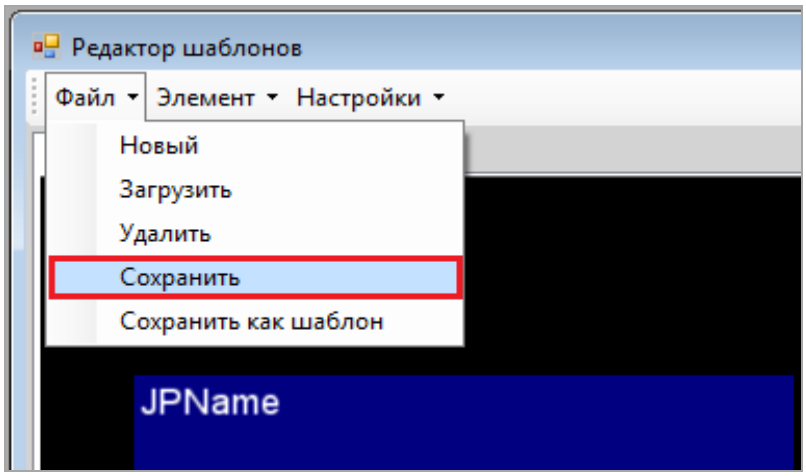
Для того чтобы закрыть шаблон или вызвать окно настройки шаблона, необходимо правой кнопкой мышки щелкнуть на вкладке с названием шаблона, после чего откроется контекстное меню:

✓ **Close template** – закрыть шаблон.
✓ **Template settings** – открыть окно настройки шаблона.

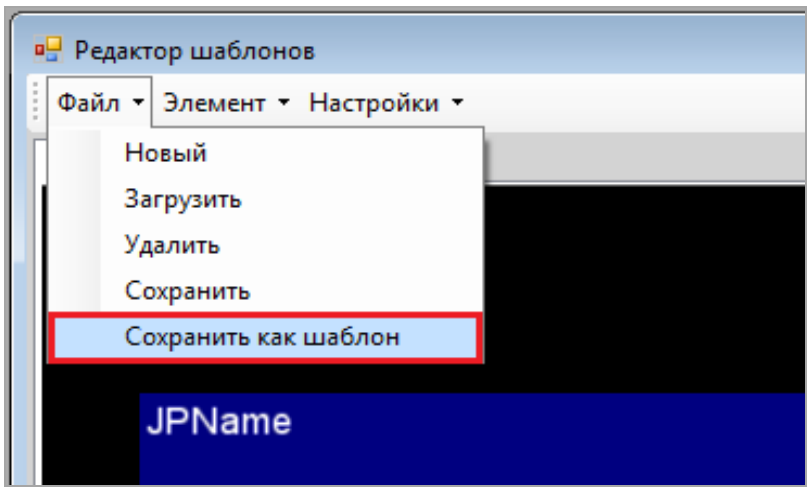


8.1.2 Сохранение шаблона.

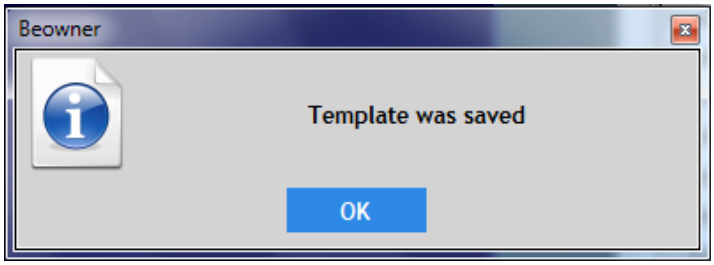
➢ Чтобы сохранить новый шаблон или шаблон после его редактирования, необходимо выбрать в меню «**Файл» → «Сохранить»**.



➢ Чтобы сохранить текущий шаблон как новый (копия), необходимо выбрать в меню «**Файл» → «Сохранить как шаблон»**.

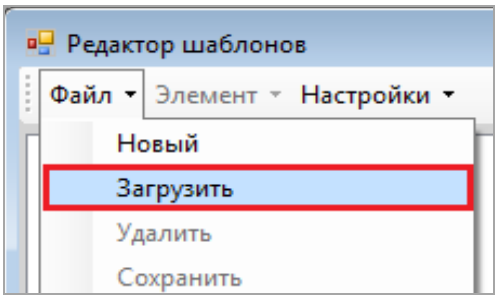


После сохранения появится окно с сообщением о том, что шаблон сохранён, в котором необходимо нажать кнопку OK для подтверждения.

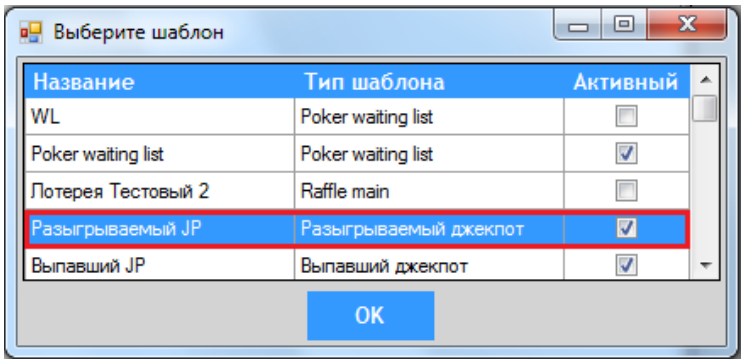


8.1.3 Загрузка существующего шаблона.

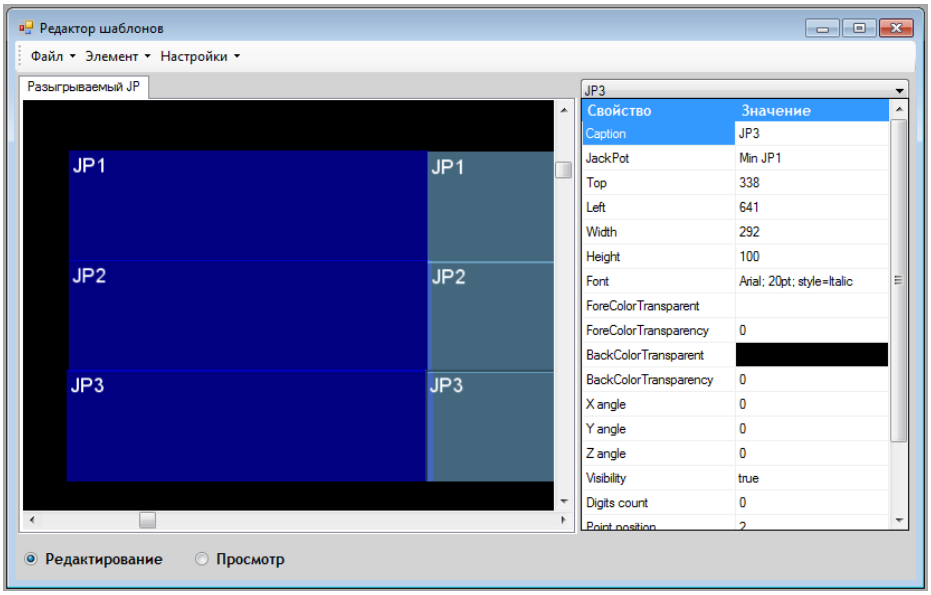
Чтобы загрузить в редактор уже существующий шаблон, необходимо перейти в меню **«Файл» → «Загрузить»**.



В открывшемся списке выбрать нужный шаблон (кликом левой кнопкой мыши) и нажать кнопку OK для его загрузки.

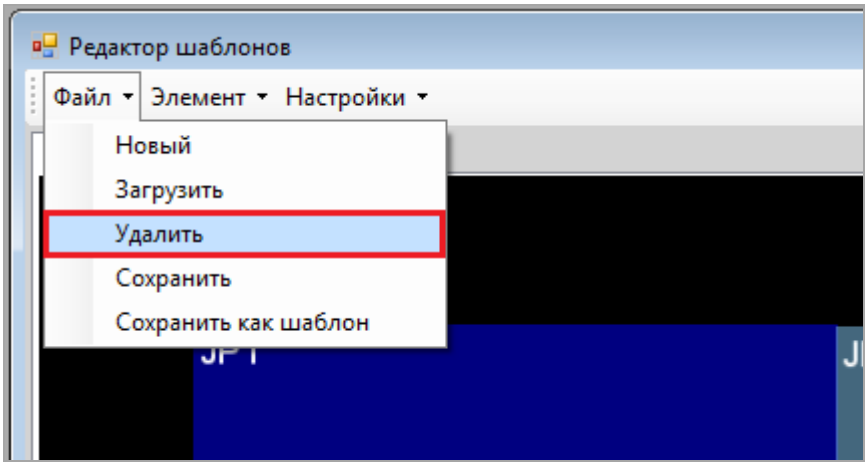


Выбранный шаблон откроется в окне редактора шаблонов для редактирования и просмотра.

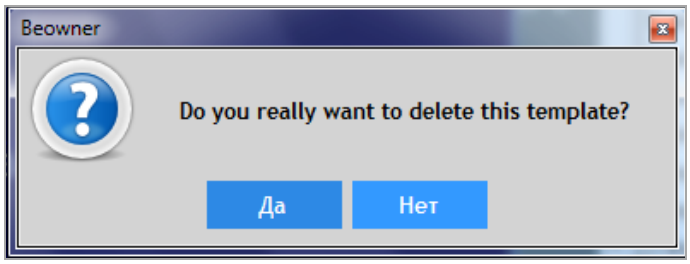


8.1.4 Удаление шаблона.

В случае если требуется удалить из системы какой-либо шаблон, необходимо его открыть в редакторе и выбрать в меню **«Файл → «Удалить»**.



Затем появится окно с запросом на подтверждение удаления шаблона, в котором необходимо нажать кнопку Да.



Далее появится окно с сообщением об удалении шаблона, в котором необходимо нажать кнопку OK для закрытия окна.



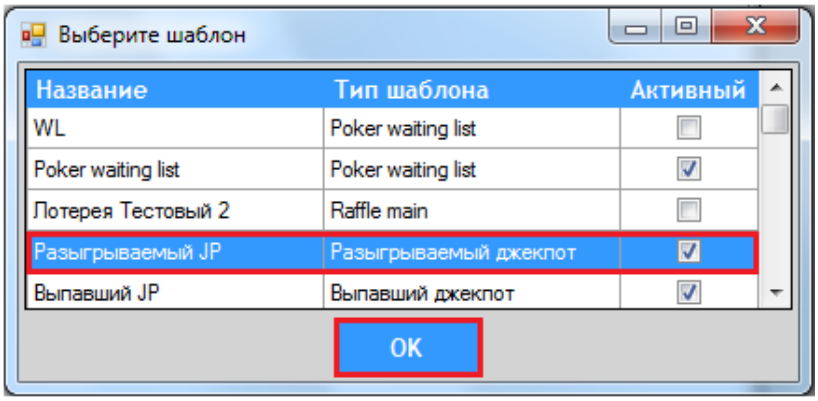
8.1.5 Вывод изображения на экран.

Как уже упоминалось ранее, отображение на экранах клуба заставок с информацией о джекпотах и турнирах, созданных с помощью редактора шаблонов, осуществляется через специальное приложение **Video Server**.

➢ Чтобы вывести заставку (шаблон) в приложение **Video Server** для её отображения, необходимо выполнить следующее:

1. Открыть **Редактор шаблонов** (**«Настройки» → «Редактор шаблонов»**).

2. Загрузить в редактор активный шаблон, который необходимо воспроизвести на экране (**«Файл» → «Загрузить»**).



Внимание! Чтобы шаблон отобразился в приложении Video Server, он обязательно должен быть активным (галочка в столбце «Активный»), иначе он не отобразится.

Примечание: Если галочка не установлена, то необходимо загрузить шаблон в редактор, вызвать меню настроек шаблона («Template settings»), установить галочку и нажать кнопку «Ок». Затем сохранить внесённые в шаблон изменения («Файл» → «Сохранить»).

3. После загрузки шаблона в редактор необходимо выполнить запуск приложения **Video Server** (через ярлык на рабочем столе ПК). В результате этого на экране откроется окно, в котором и отобразится заставка с информацией.





Примечание: Заставки (шаблоны) турнира отображаются в приложении Video Server только во время проведения турнира, т.е. только на этапах «Подготовка», «Розыгрыш», Результаты».

Закрытие окна отображения выполняется нажатием кнопки  в правом верхнем углу (если окно открыто не на весь экран) либо одновременным нажатием кнопок **ALT+TAB**.

8.2 Работа с элементами шаблона.

При создании заставки, предназначенной для отображения на экранах клуба, в шаблоне могут быть использованы следующие типы элементов:

- Текст.
- Видео.
- Изображение.
- Flash.
- Таймер.
- Название джекпота.

- Приз джекпота.
- Одометр.
- № аппарата.
- Выигрыш.
- Название турнира.
- Список игроков.

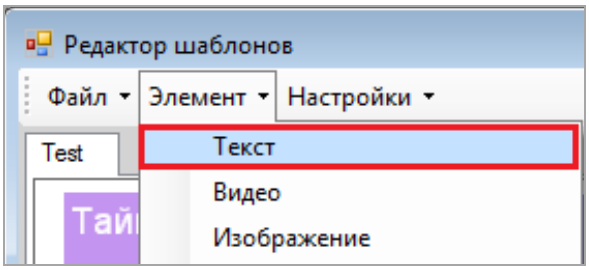
Пример: На представленной ниже заставке присутствуют такие элементы, как текст, изображение и призы джекпот.



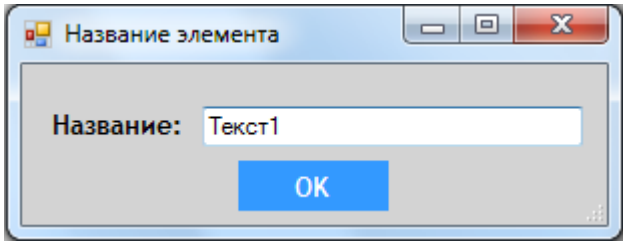
Детальное описание всех элементов и их свойств представлено в следующих пунктах данного раздела.

8.2.1 «Текст».

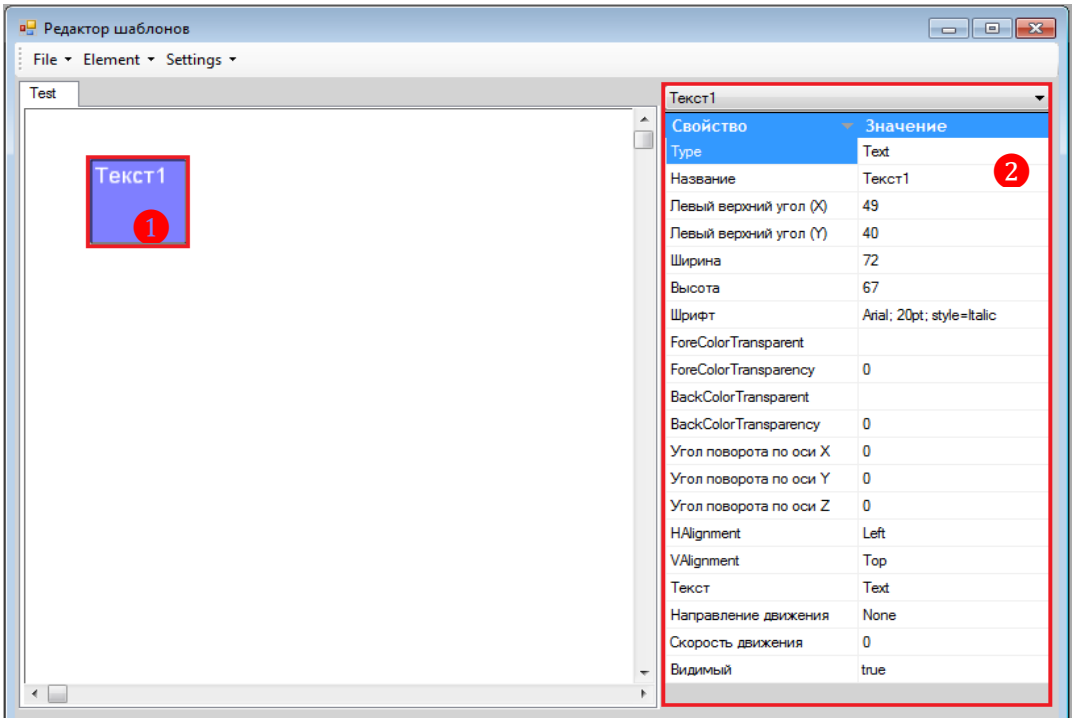
Чтобы добавить в шаблон заставки какой-либо текст, необходимо выбрать в меню **«Элемент» → «Текст».**



Затем в открывшейся форме ввести название элемента и нажать кнопку OK.



Таким образом, элемент **«Текст»** будет добавлен в шаблон 1.



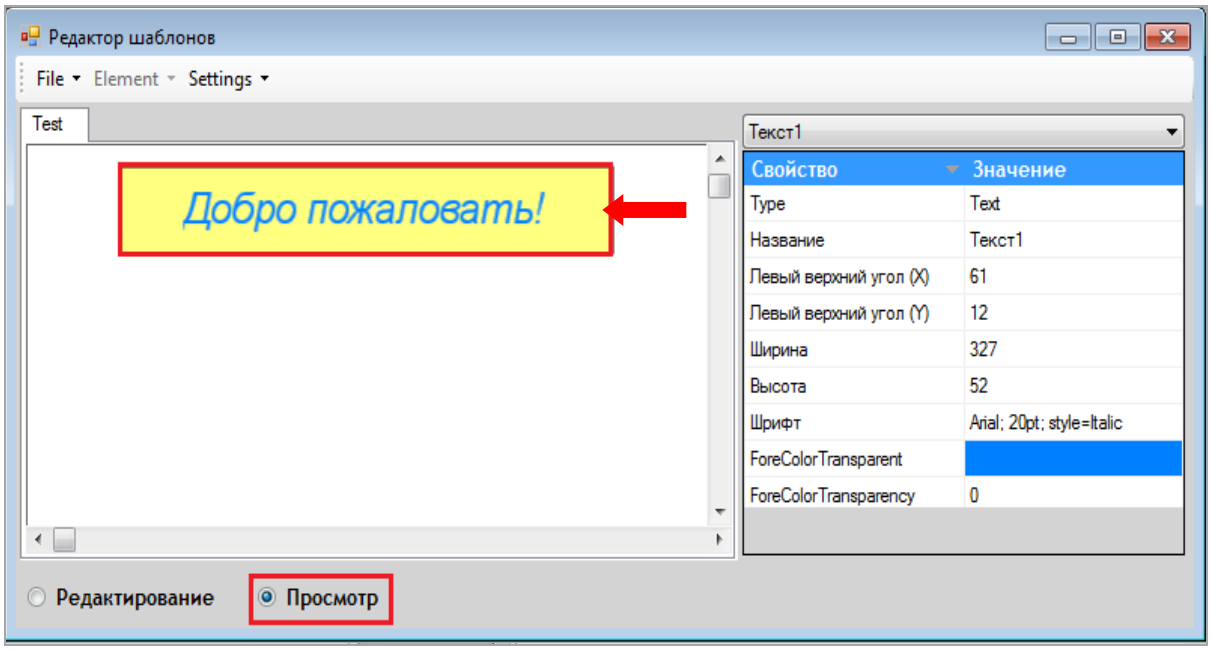
В правой части редактора отобразится список свойств (параметров) элемента 2. Двойным кликом кнопкой мыши на значении свойства активируется поле либо форма для его редактирования.

Описание свойств элемента «Текст»:

№ п/п	Свойства	Описание
1	**Тип элемента** (Type)	Название типа элемента (доступно только для чтения).
2	**Название** (Caption)	Название элемента, которое вводится при создании элемента.
3	**Левый верхний угол (X)** (Left)	Координата левого верхнего угла элемента по оси X.
4	**Левый верхний угол (Y)** (Top)	Координата левого верхнего угла элемента по оси Y.
5	**Ширина** (Width)	Ширина элемента.
6	**Высота** (Height)	Высота элемента.
7	**Шрифт** (Font)	Шрифт текста.
8	**VAlignment**	Выравнивание текста по вертикали: • по верхнему краю. • по центру. • по нижнему краю.
9	**HAlignment**	Выравнивание текста по горизонтали: • по левому краю. • по центру. • по правому краю.
10	**ForeColorTransparent**	Цвет шрифта текста (выбирается из палитры).
11	**ForeColorTransparency**	Прозрачность цвета текста. Возможные значения от 0 до 100%.
12	**BackColorTransparent**	Цвет фона текста (выбирается из палитры).
13	**BackColorTransparency**	Прозрачность цвета фона. Возможные значения от 0 до 100%.

14	**Угол поворота по оси X** (XAngle)	Угол поворота текста по оси X (целое значение от 0 до 360).
15	**Угол поворота по оси Y** (YAngle)	Угол поворота текста по оси Y (целое значение от 0 до 360).
16	**Угол поворота по оси Z** (ZAngle)	Угол поворота текста по оси Z (целое значение от 0 до 360).
17	**Текст** (Text)	Текст, отображаемый в элементе.
18	**Направление движения** (CreepingDirection)	Направление движения текста: • нет. • слева направо. • справа налево • сверху вниз • снизу вверх. Используется, когда элемент – бегущая строка.
19	**Скорость движения** (CreepingSpeed)	Скорость движения бегущей строки. Возможные значения - любое неотрицательное целое число. Используется, когда элемент – бегущая строка.
20	**Видимый** (Visibility)	Включение / отключение отображения элемента при визуализации шаблона.

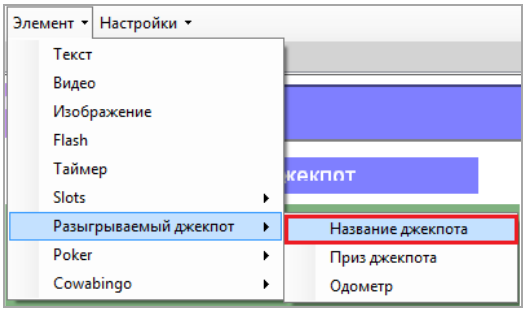
После установки свойств элемента для просмотра результата необходимо установить метку в строке **«Просмотр»**. Введённый и настроенный текст отобразится в шаблоне.

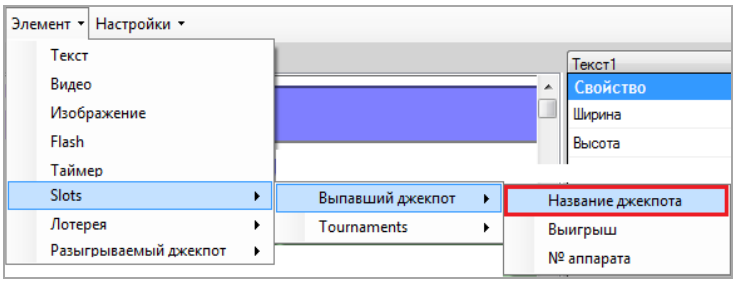


8.2.2 «Название джекпота».

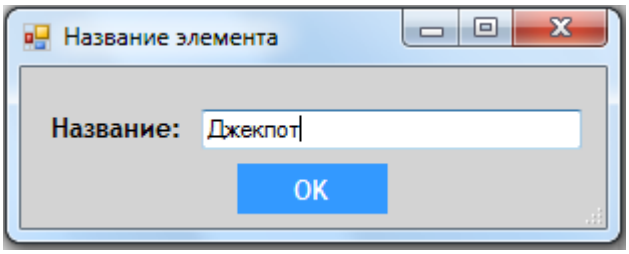
Чтобы добавить в шаблон заставки название джекпота, необходимо выбрать в меню:

- Для разыгрываемого джекпота - **«Элемент» → «Разыгрываемый джекпот» → «Название джекпота».**
- Для выпавшего джекпота - **«Элемент» → «Slots» → «Выпавший джекпот» → «Название джекпота».**

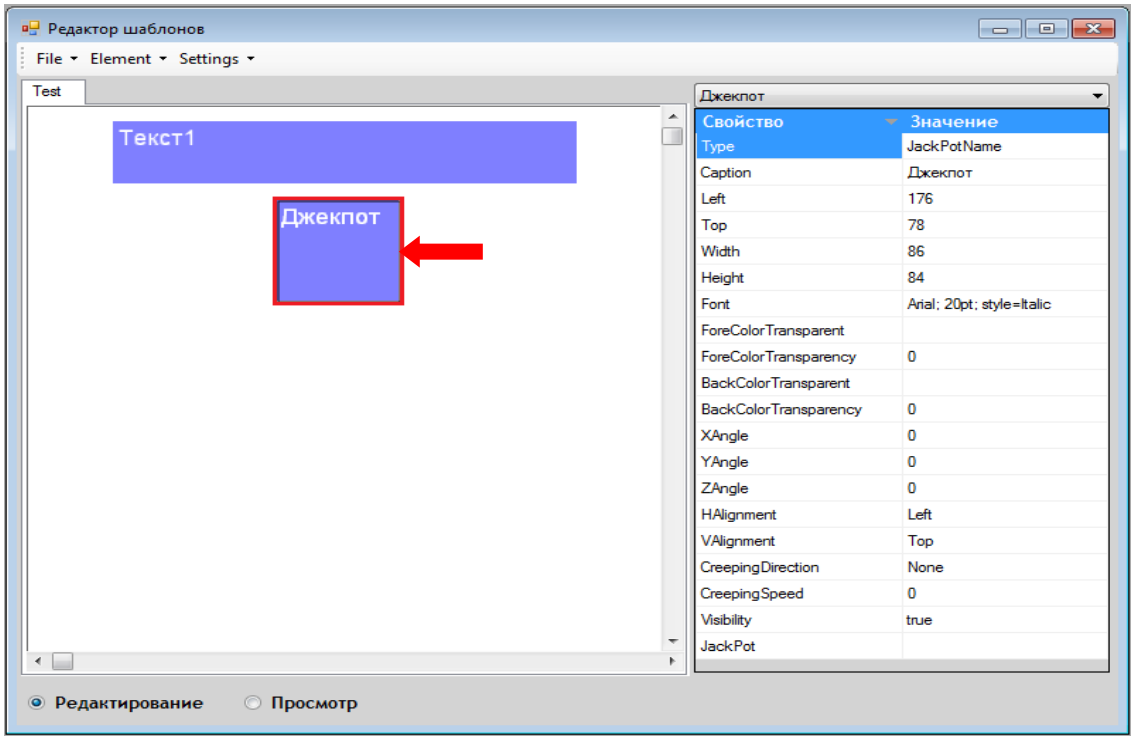




Затем в открывшейся форме ввести название элемента (например, Джекпот) и нажать кнопку OK.



Таким образом, элемент **«Название джекпота»** будет добавлен в шаблон.

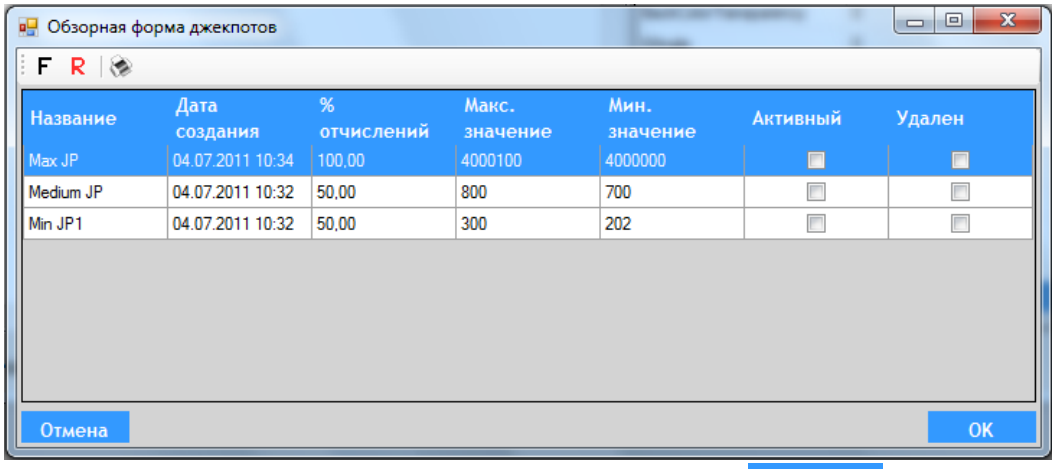


В правой части редактора также отобразится список свойств (параметров) элемента. Двойным кликом кнопкой мыши на значении свойства активируется поле либо форма для его редактирования.

Свойства элемента **«Название джекпота»** аналогичны свойствам элемента **«Текст»** (п. «Текст»), за исключением одного - **JackPot**, которое и задаёт название для джекпота:

➢ В случае если текущий шаблон имеет тип **«Разыгрываемый джекпот»**, необходимо выбрать джекпот, который будет отображаться на экране.

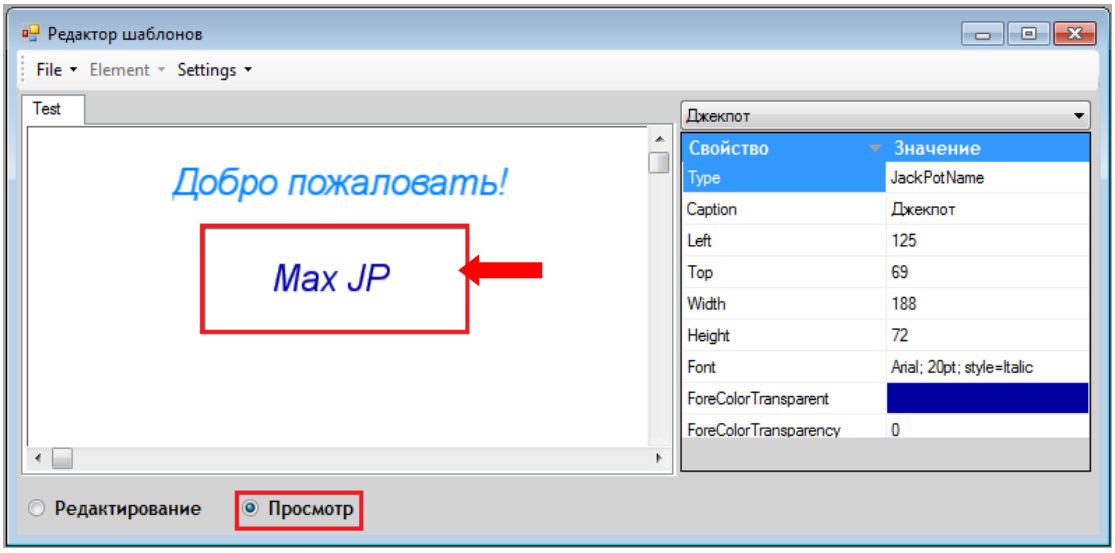
Двойным кликом кнопкой мыши в ячейке значения свойства **JackPot** открывается обзорная форма для выбора джекпота (показаны и призовые, и не призовые джепоты), название которого будет отображаться на экране.



Выберите джекпот (например, Max JP) и нажмите кнопку OK.

➢ В случае если текущий шаблон имеет тип **«Выпавший джекпот»**, то делать привязку элемента к конкретному джекпоту не нужно.

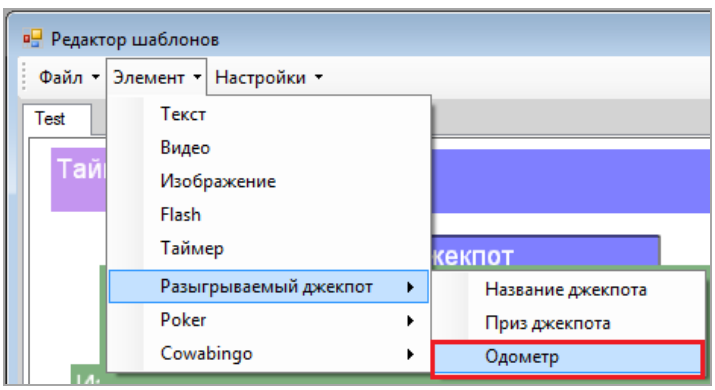
После установки свойств элемента для просмотра результата необходимо установить метку в строке **«Просмотр»**. Название джекпота отобразится в шаблоне.



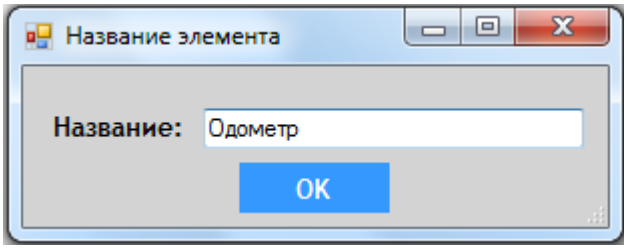
8.2.3 «Одометр».

Примечание: Элемент «Одометр» используется для непризовых (денежных) джекпотов только в шаблоне типа «Разыгрываемый джекпот» и предназначен для отображения текущего значения джекпота на видеосервере.

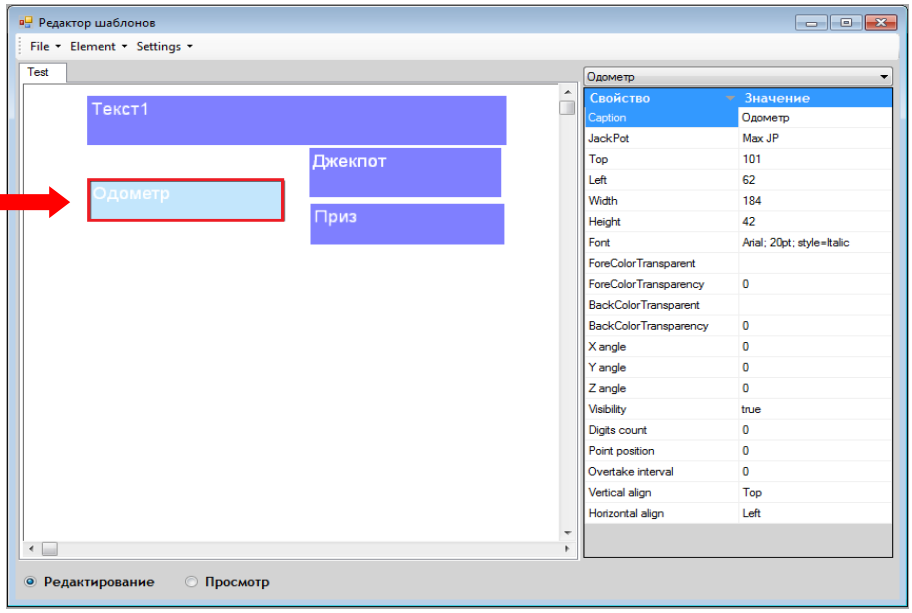
Чтобы добавить в шаблон заставки элемент **«Одометр»**, необходимо выбрать в меню **«Элемент» → «Разыгрываемый джекпот» → «Одометр».**



Затем в открывшейся форме ввести название элемента (например, Одометр) и нажать кнопку OK.



Таким образом, элемент **«Одометр»** будет добавлен в шаблон.

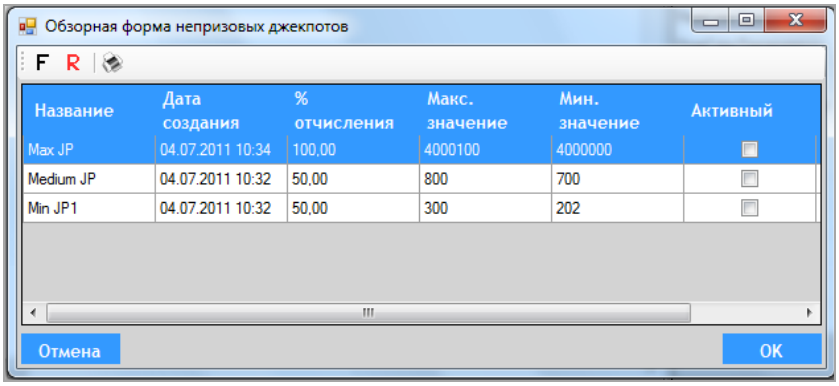


В правой части редактора также отобразится список свойств (параметров) элемента. Двойным кликом кнопкой мыши на значении свойства активируется поле либо форма для его редактирования.

Свойства элемента **«Одометр»** аналогичны свойствам элемента **«Текст»** (п. «Текст»), за исключением следующих:

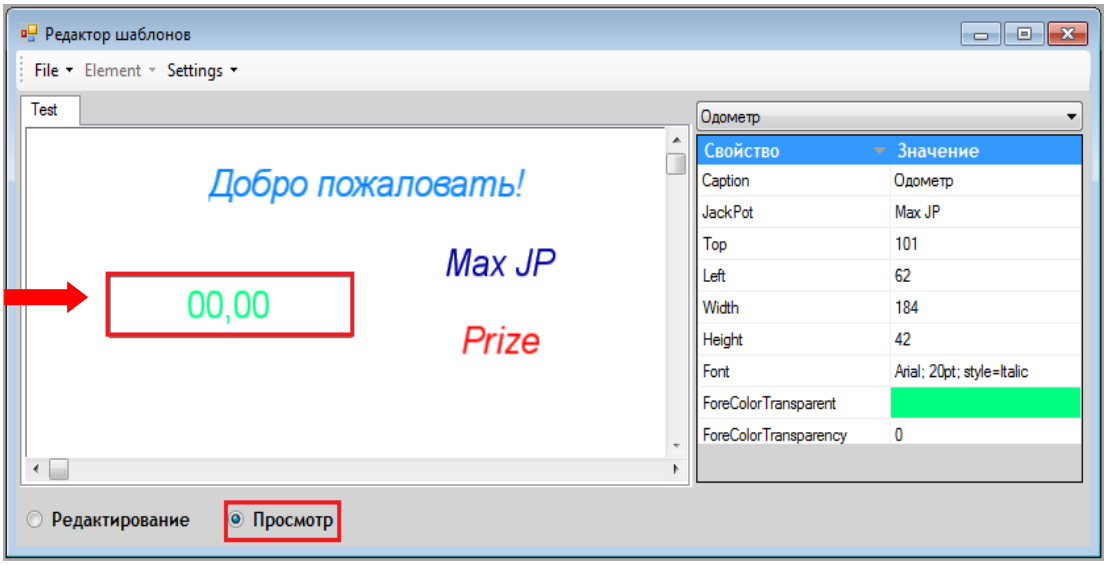
Свойства	Описание
JackPot (Джекпот)	Джекпот, с которым связан данный элемент. Значение выбранного джекпота будет отображаться в элементе.
Количество цифр (Digits count)	Количество цифр значения джекпота, которые будут отображаться в элементе.
Количество цифр после запятой (Point position)	Количество цифр, которые будут отображаться после запятой. Рекомендуемое значение 2.
Интервал настигания (Overtake interval)	Используется для достижения эффекта накручивающегося счетчика. Интервал вычисляется в секундах. Рекомендуемое значение 10.

Двойным кликом кнопкой мыши на значении свойства **JackPot** открывается обзорная форма для выбора непризового джекпота, текущая сумма которого будет отображаться на экране.



Выберите джекпот и нажмите кнопку OK.

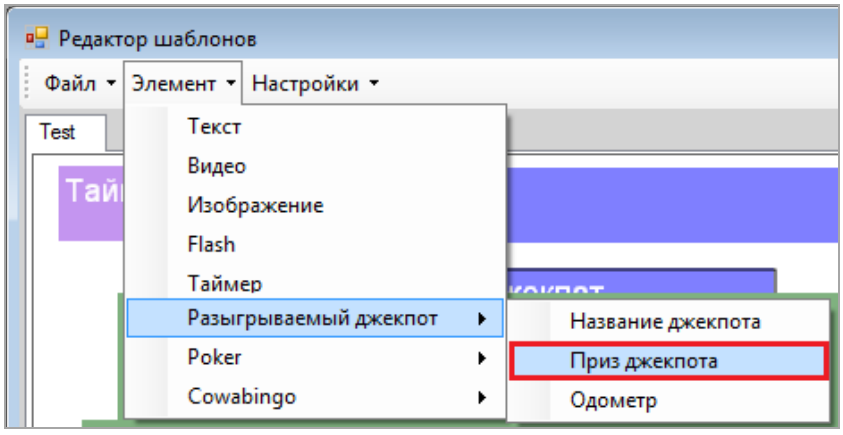
После установки свойств элемента для просмотра результата необходимо установить метку в строке **«Просмотр»**. Текущая сумма выбранного джекпота отобразится в шаблоне (при её наличии).



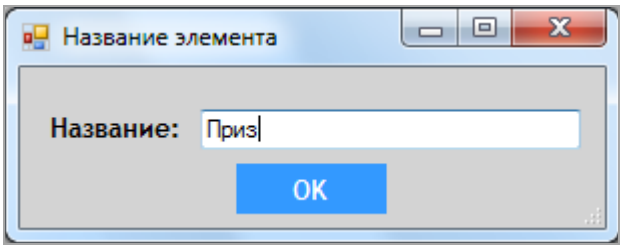
8.2.4 «Приз джекпота».

Примечание: Элемент «Приз джекпота» используется только в шаблоне типа «Разыгрываемый джекпот».

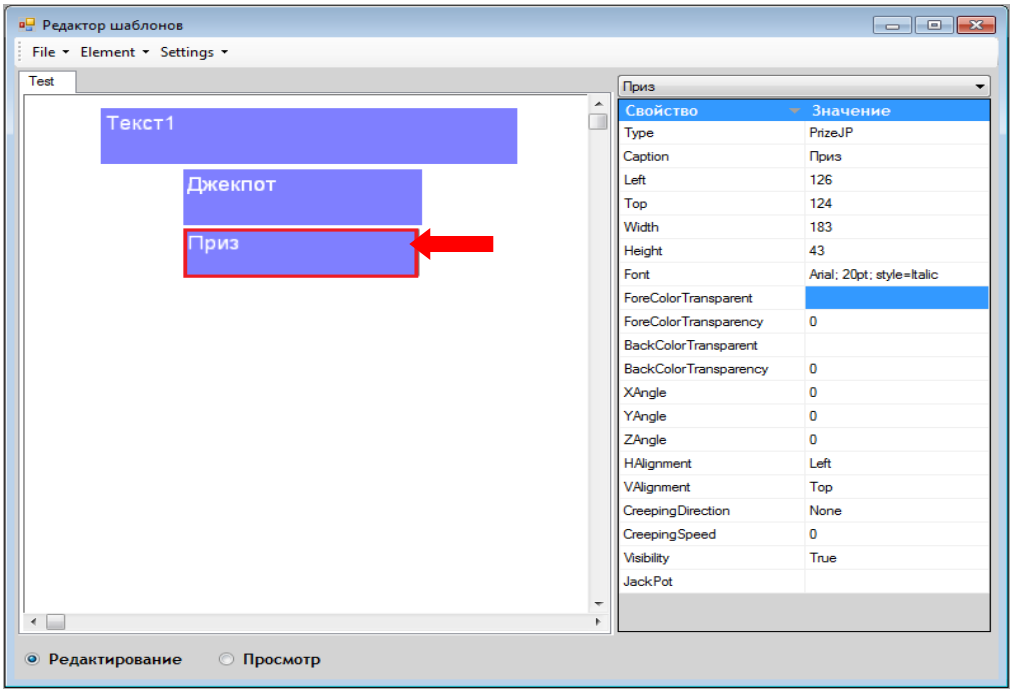
Чтобы добавить в шаблон заставки сумму приза джекпота, необходимо выбрать в меню **«Элемент» → «Разыгрываемый джекпот» → «Приз джекпота».**



Затем в открывшейся форме ввести название элемента (например, Приз) и нажать кнопку OK.



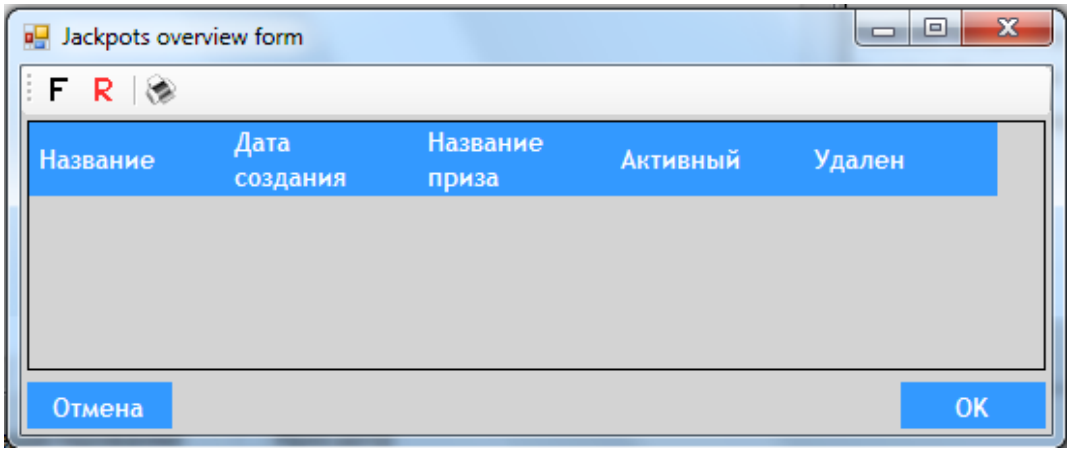
Таким образом, элемент **«Приз джекпота»** будет добавлен в шаблон.



В правой части редактора также отобразится список свойств (параметров) элемента. Двойным кликом кнопкой мыши на значении свойства активируется поле либо форма для его редактирования.

Свойства элемента **«Приз джекпота»** аналогичны свойствам элемента **«Текст»** (п. «Текст»), за исключением одного - **JackPot**, которое в данном случае задаёт сумму приза джекпота.

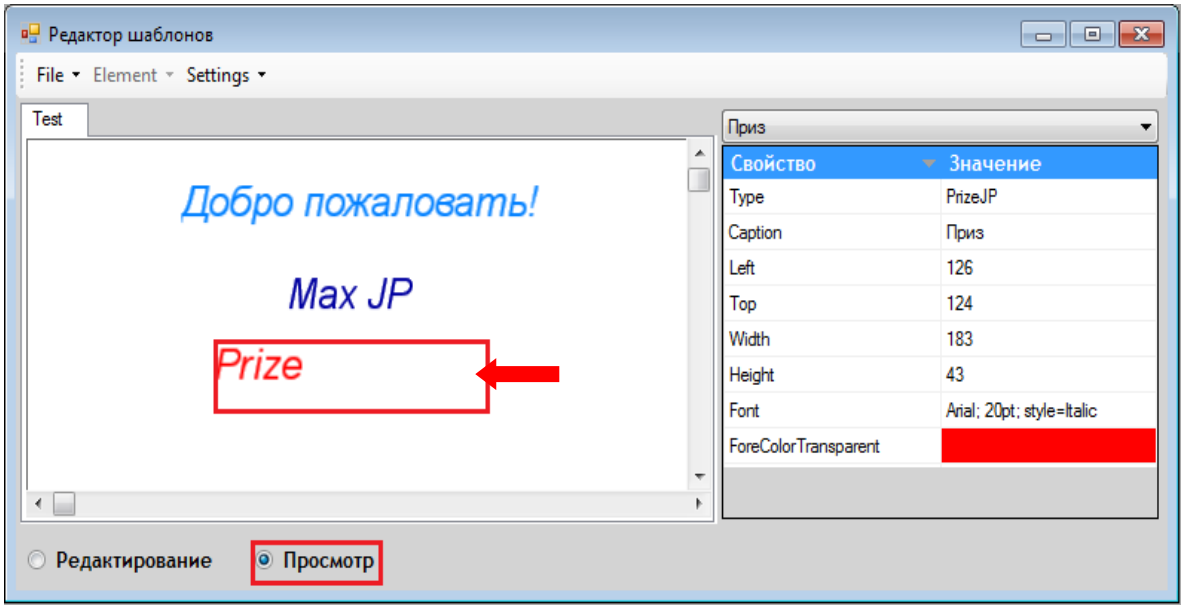
Двойным кликом кнопкой мыши на значении свойства **JackPot** открывается обзорная форма для выбора призового джекпота, сумма которого будет отображаться на экране.



Выберите призовой джекпот и нажмите кнопку 

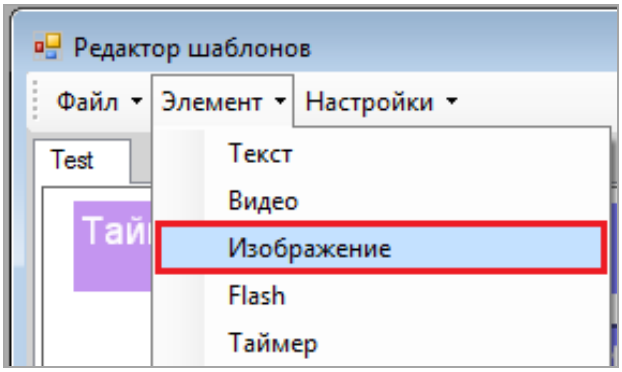
.

После установки свойств элемента для просмотра результата необходимо установить метку в строке **«Просмотр»**. Сумма выбранного призового джекпота отобразится в шаблоне (при её наличии).

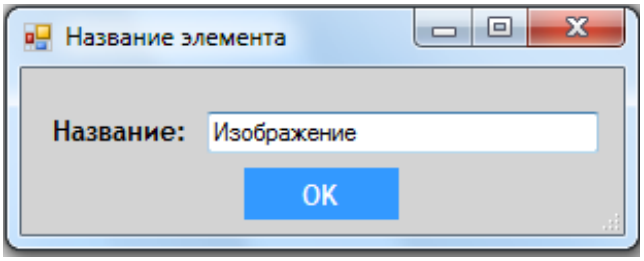


8.2.5 «Изображение».

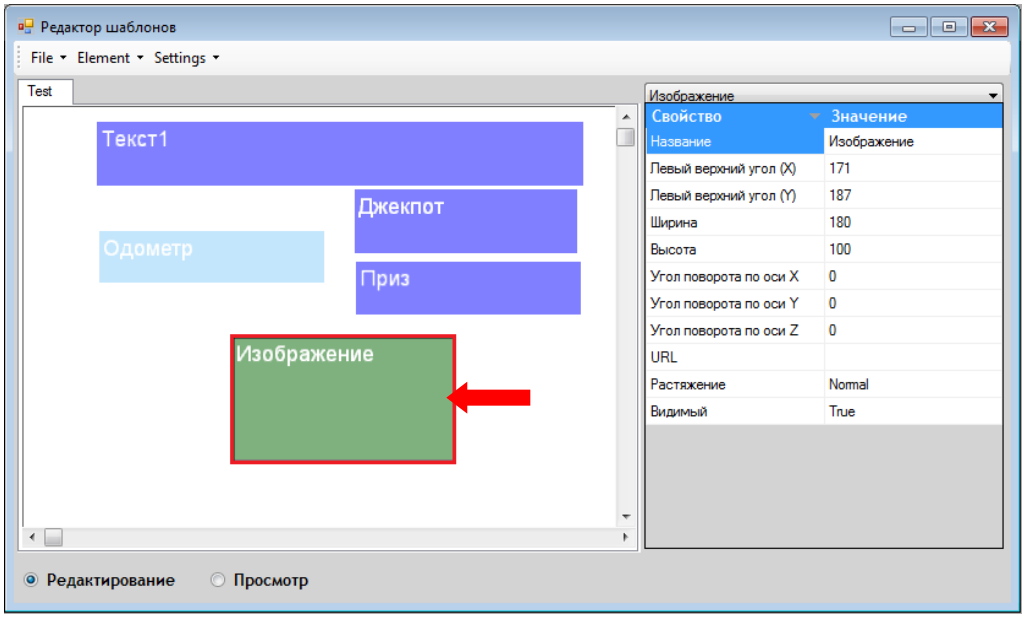
Чтобы добавить в шаблон какое-либо изображение, необходимо выбрать в меню **«Элемент» → «Изображение».**



Затем в открывшейся форме ввести название элемента (например, Изображение) и нажать кнопку OK.



Таким образом, элемент **«Изображение»** будет добавлен в шаблон.

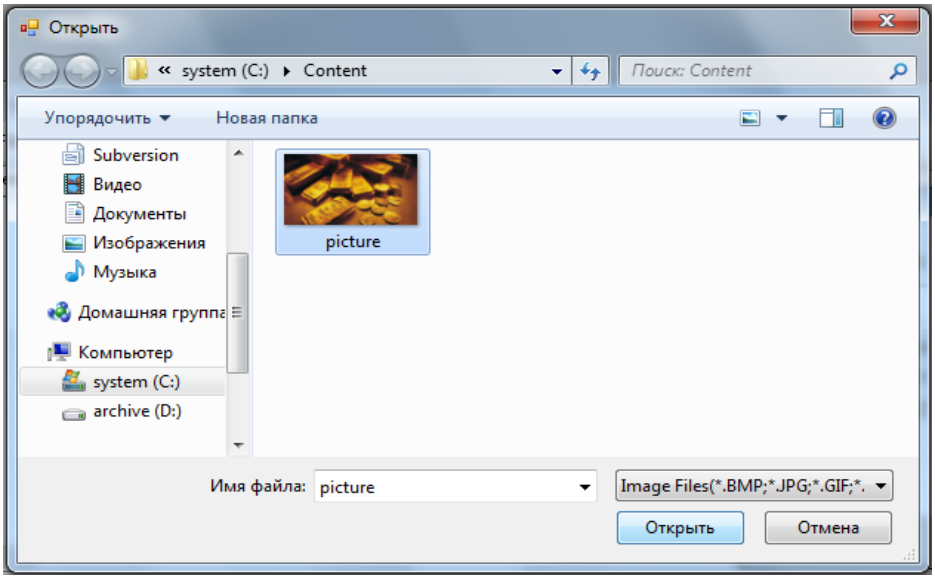


В правой части редактора также отобразится список свойств (параметров) элемента. Двойным кликом кнопкой мыши на значении свойства активируется поле либо форма для его редактирования.

Некоторые свойства элемента **«Изображение»** аналогичны свойствам элемента **«Текст»** (п. «Текст»), за исключением следующих:

Свойства	Описание
Путь к файлу изображения (URL)	Сетевой путь к отображаемому файлу изображения. Поддерживаемые форматы: bmp, jpg, jpeg, gif, png.
Растяжение	Параметр растягивания изображения: • Без растяжения. • Растянуть. • По центру. • Масштабировать.

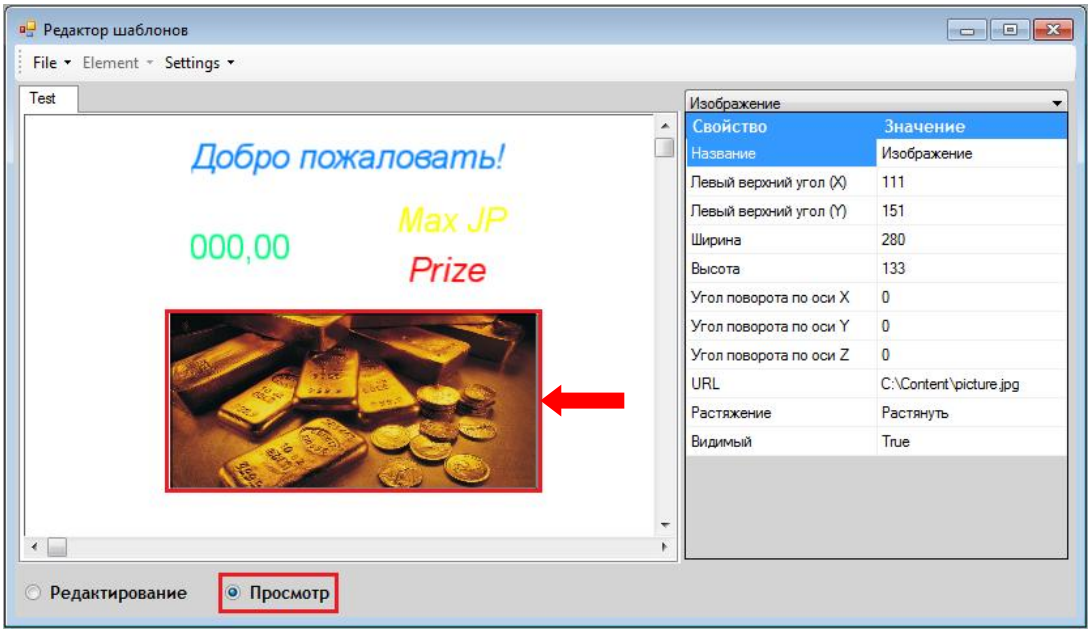
Двойным кликом кнопкой мыши на значении свойства **URL** открывается форма для выбора файла изображения. По умолчанию будет открыта та папка, которая была указана в форме настроек видео сервера (поле «Directory»).



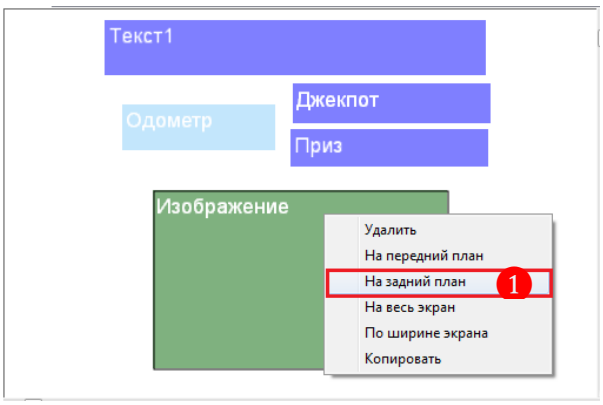
Выберите необходимый файл изображения и нажмите кнопку 

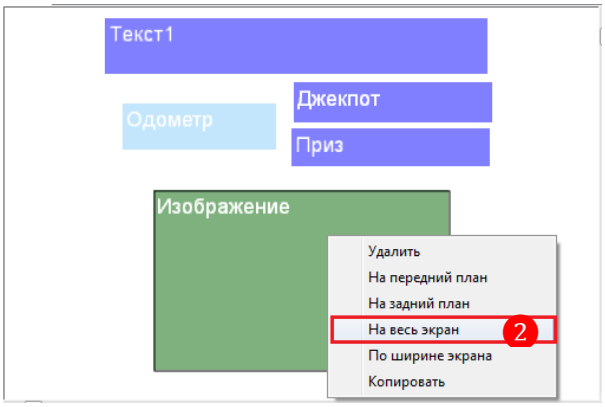
.

После установки свойств элемента для просмотра результата необходимо установить метку в строке **«Просмотр»**. Загруженное изображение отобразится в шаблоне.

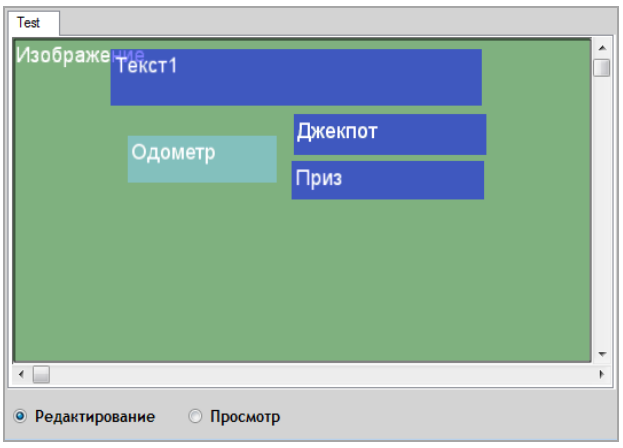


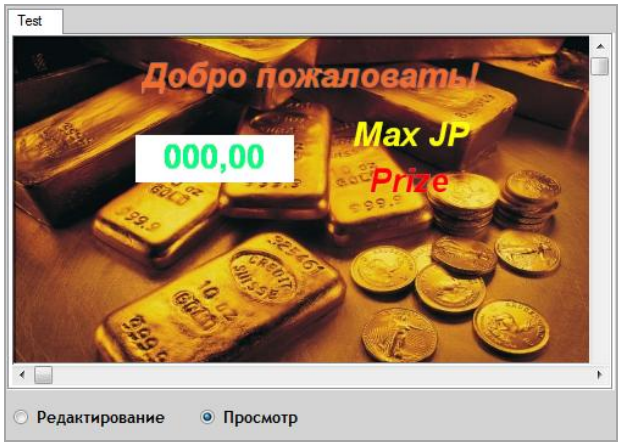
При необходимости элемент **«Изображение»** можно настроить как фон шаблона. Для этого нужно кликом левой кнопки мыши по элементу **«Изображение»** вызвать контекстное меню, в котором выбрать пункты **«На задний план»**, а затем **«На весь экран»** (либо растянуть каждую сторону до нужного размера, удерживая нажатой левую кнопку мыши либо задав в свойствах ширину и высоту).





В результате должно получиться следующее:

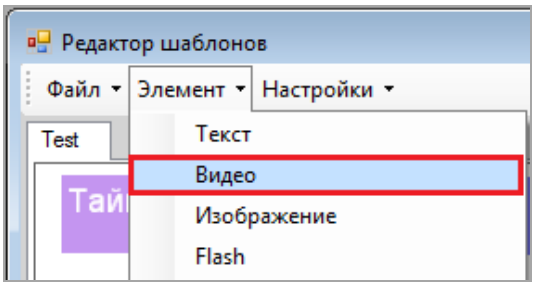




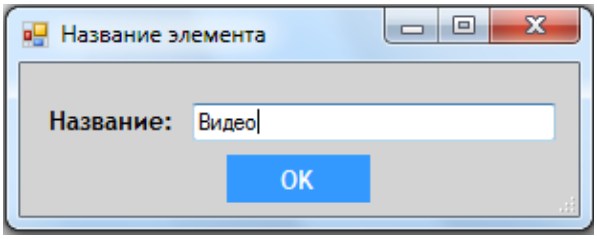
Примечание: Для того чтобы какие-либо элементы шаблона, расположенные перед картинкой, отображались без своего фона (рамки), в настройках этих элементов для свойства «BackColorTransparency» (Прозрачность цвета фона) должно быть задано значение 100.

8.2.6 «Видео».

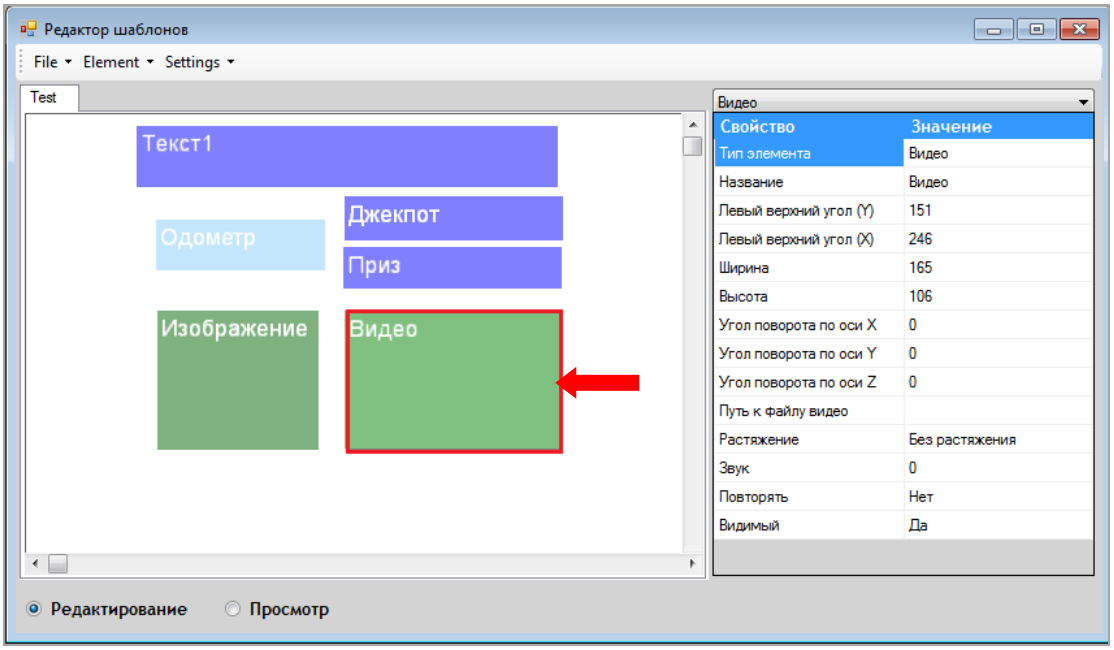
Чтобы добавить в шаблон видео, необходимо выбрать в меню **«Элемент» → «Видео».**



Затем в открывшейся форме ввести название элемента (например, Видео) и нажать кнопку OK.



Таким образом, элемент **«Видео»** будет добавлен в шаблон.

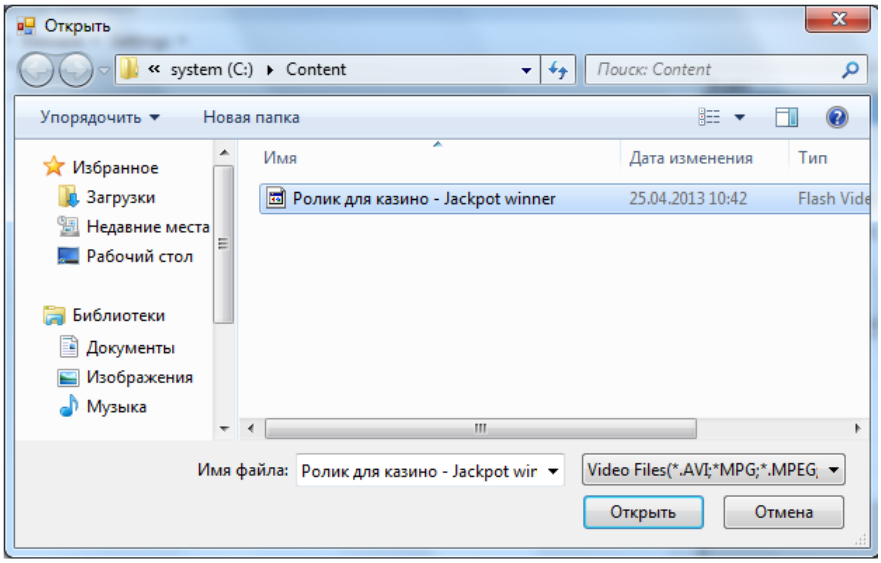


В правой части редактора также отобразится список свойств (параметров) элемента. Двойным кликом кнопкой мыши на значении свойства активируется поле либо форма для его редактирования.

Некоторые свойства элемента **«Видео»** аналогичны свойствам элемента **«Текст»** (п. «Текст»), за исключением следующих:

Свойства	Описание
Путь к файлу видео	Сетевой путь к проигрываемому видео файлу. Поддерживаемые форматы видео: avi, mpg, mpeg, flv. Поддерживаемые форматы аудио: wav, mp3.
Растяжение	Параметр растягивания изображения: • Без растяжения. • Растянуть. • По центру. • Масштабировать.
Звук	Регулятор громкости звука видео. Возможные значения – целое положительное число.
Повторять	Включение/выключение повторного проигрывания видео файл после его окончания.

Двойным кликом кнопкой мыши на значении свойства **Путь к файлу видео** открывается форма для выбора видео файла. По умолчанию будет открыта та папка, которая была указана в форме настроек видео сервера (поле «Directory»).



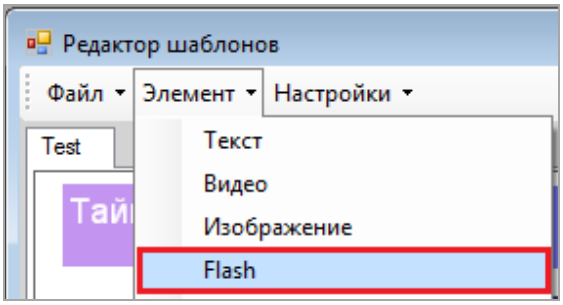
Выберите необходимый видео файл и нажмите кнопку 

.

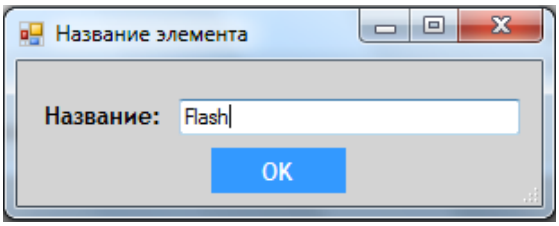
После установки свойств элемента для просмотра результата необходимо установить метку в строке **«Просмотр»**. Загруженное видео отобразится в шаблоне.

8.2.7 «Flash».

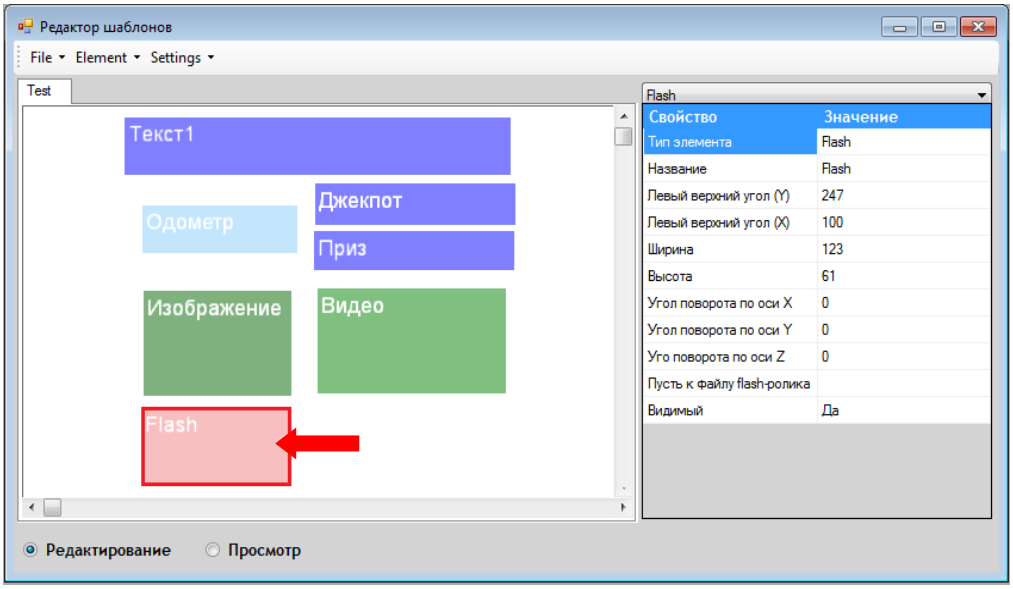
Чтобы добавить в шаблон Flash-ролик, необходимо выбрать в меню **«Элемент» → «Flash».**



Затем в открывшейся форме ввести название элемента (например, Flash) и нажать кнопку OK.



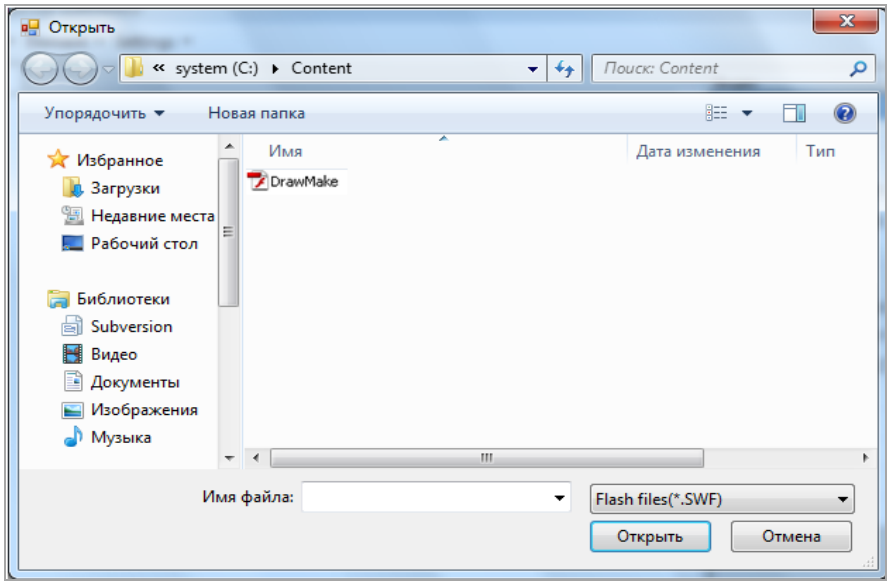
Таким образом, элемент **«Flash»** будет добавлен в шаблон.



В правой части редактора также отобразится список свойств (параметров) элемента. Двойным кликом кнопкой мыши на значении свойства активируется поле либо форма для его редактирования.

Некоторые свойства элемента **«Flash»** аналогичны свойствам элемента **«Текст»** (п. «Текст»), за исключением свойства **Путь к файлу flash-ролика.**

Двойным кликом кнопкой мыши на значении свойства **Путь к файлу flash-ролика** открывается форма для выбора Flash файла (в формате swf). По умолчанию будет открыта та папка, которая была указана в форме настроек видео сервера (поле «Directory»).



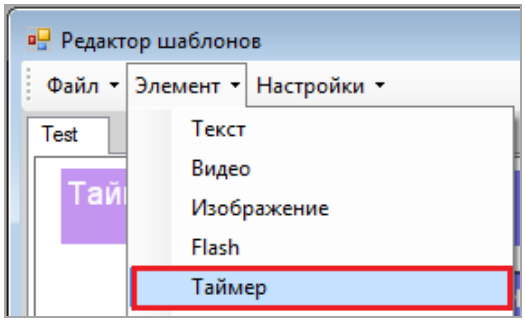
Выберите необходимый Flash файл и нажмите кнопку 

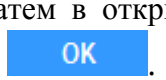
.

После установки свойств элемента для просмотра результата необходимо установить метку в строке **«Просмотр»**. Загруженный Flash-ролик отобразится в шаблоне.

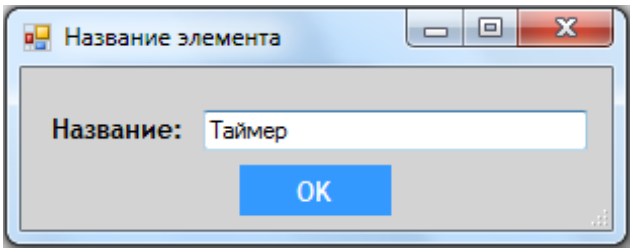
8.2.8 «Таймер».

Чтобы добавить в шаблон таймер (часы), необходимо выбрать в меню **«Элемент» → «Таймер».**

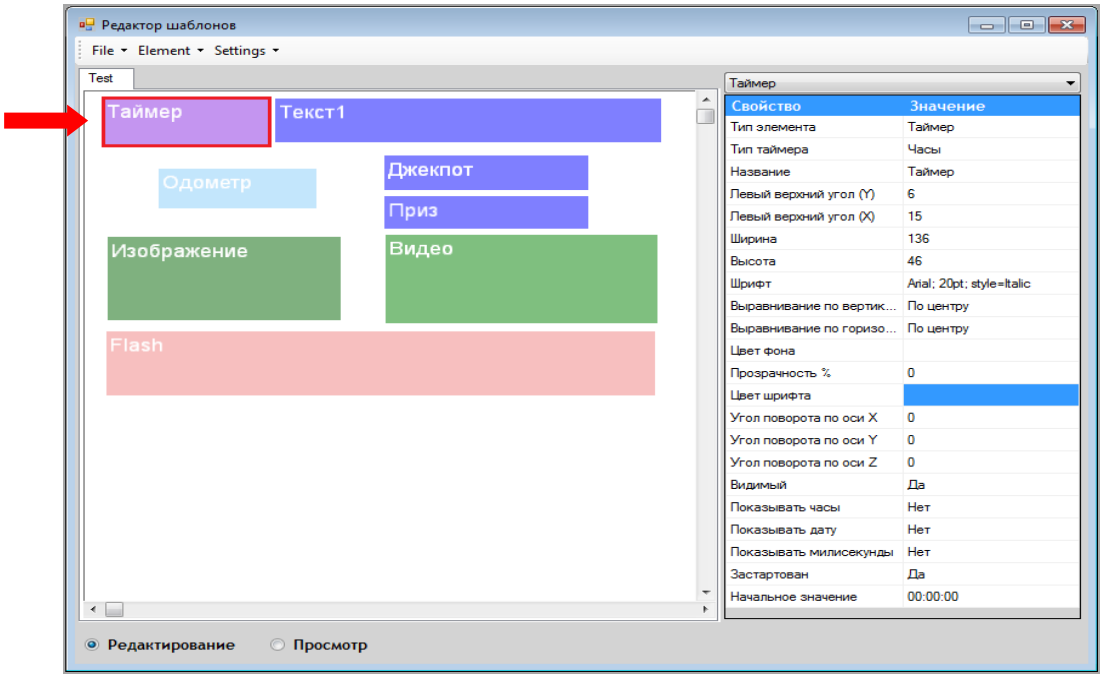


Затем в открывшейся форме ввести название элемента (например, Таймер) и нажать кнопку 

.



Таким образом, элемент **«Таймер»** будет добавлен в шаблон.



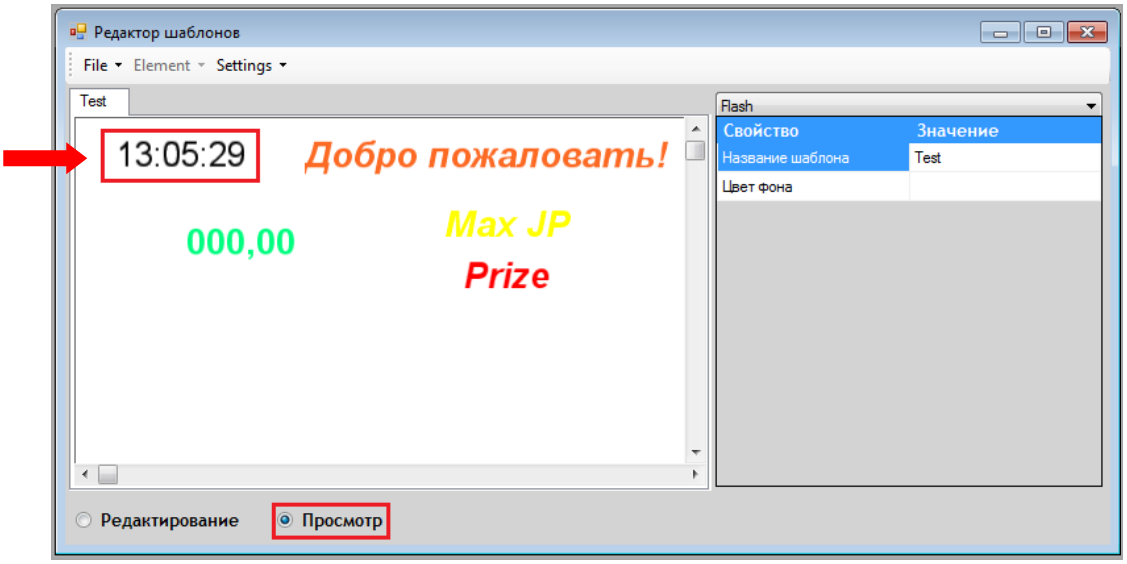
В правой части редактора также отобразится список свойств (параметров) элемента. Двойным кликом кнопкой мыши на значении свойства активируется поле либо форма для его редактирования.

Некоторые свойства элемента **«Таймер»** аналогичны свойствам элемента **«Текст»** (п. «Текст»), за исключением следующих:

Свойства	Описание
TimerType (Тип таймера)	Тип таймера: • Часы (отображается текущее системное время). • Таймер. • Обратный таймер.
AlfaChannel (Прозрачность фона)	Прозрачность фона. Возможные значения от 0 до 100%.
Show Hours (Показывать часы)	Включение/отключение отображения значения часов на таймере.
Show Date (Показывать дату)	Включение/отключение отображения даты (текущей системной даты) на таймере.
ShowMilliseconds (Показывать миллисекунды)	Включение/отключение отображения значения миллисекунд на таймере.
Enabled (Застартован)	Признак, будет ли застартован таймер при отображении.
Start Value (Начальное значение)	Задаёт начальное значение таймера. Используется при типе таймера: Таймер и Обратный таймер.

Примечание: По умолчанию элемент «Таймер» отображает значение в формате ММ:СС (ММ - минуты, СС - секунды). Если в свойстве «Показывать часы» установить значение «Да», то формат отображения будет ЧЧ:ММ:СС (ЧЧ – часы).

После установки свойств элемента для просмотра результата необходимо установить метку в строке **«Просмотр»**. Созданный таймер (часы) отобразится в шаблоне.

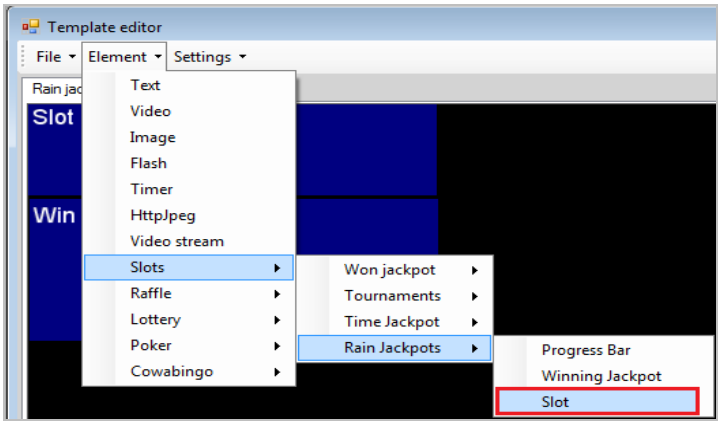


8.2.9 «Slot».

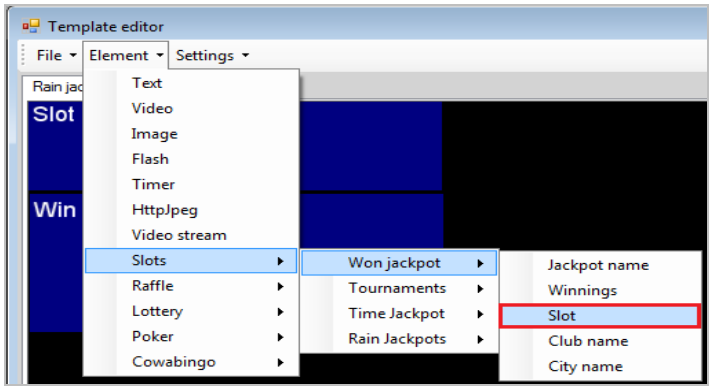
Примечание: Элемент «Slot» используется только в шаблоне типа «Выпавший джекпот».

Чтобы добавить в шаблон заставки отображение № аппарата, на котором выпал джекпот, необходимо выбрать в меню:

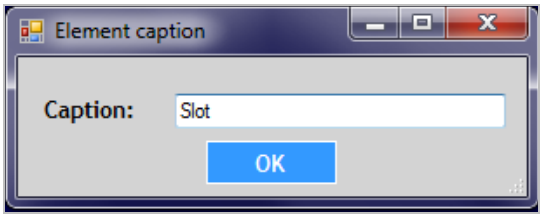
- для джекпота **Rain – «Element» → «Slots» → «Rain Jackpots» → «Slot».**



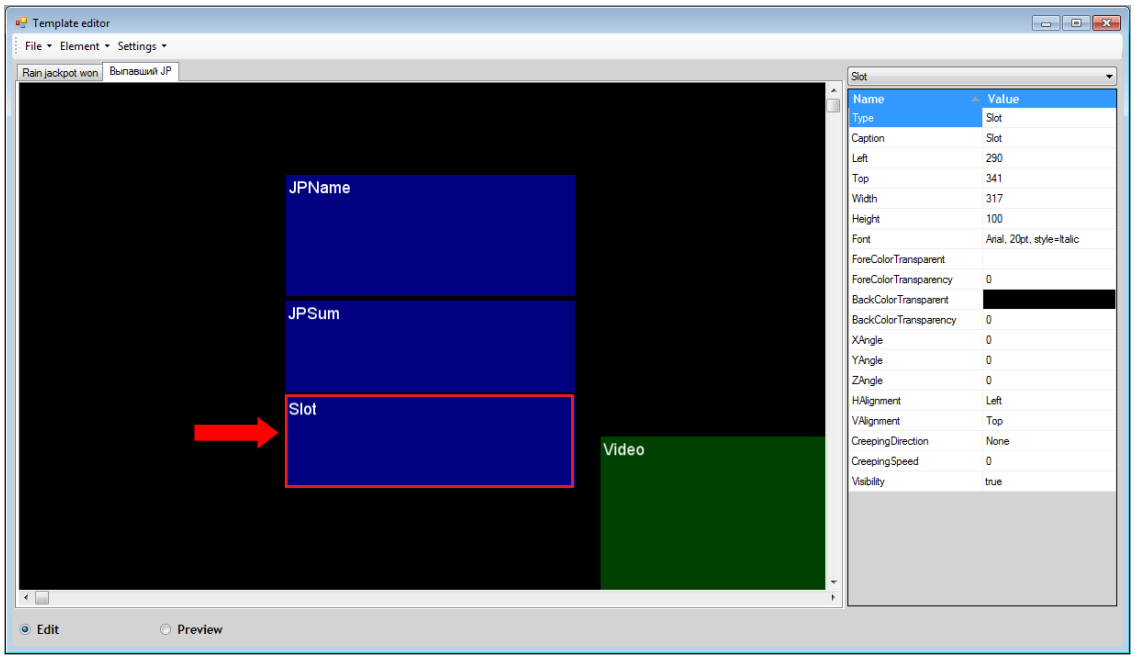
- для прочих джекпотов - **«Element» → «Slots» → «Won jackpot» → «Slot»**.



Затем в открывшейся форме ввести название элемента (например, Slot) и нажать кнопку OK.



Таким образом, элемент **«Slot»** будет добавлен в шаблон.



В правой части редактора также отобразится список свойств (параметров) элемента. Двойным кликом кнопкой мыши на значении свойства активируется поле либо форма для его редактирования.

Свойства элемента **«Slot»** аналогичны свойствам элемента **«Текст»** (п. «Текст»).

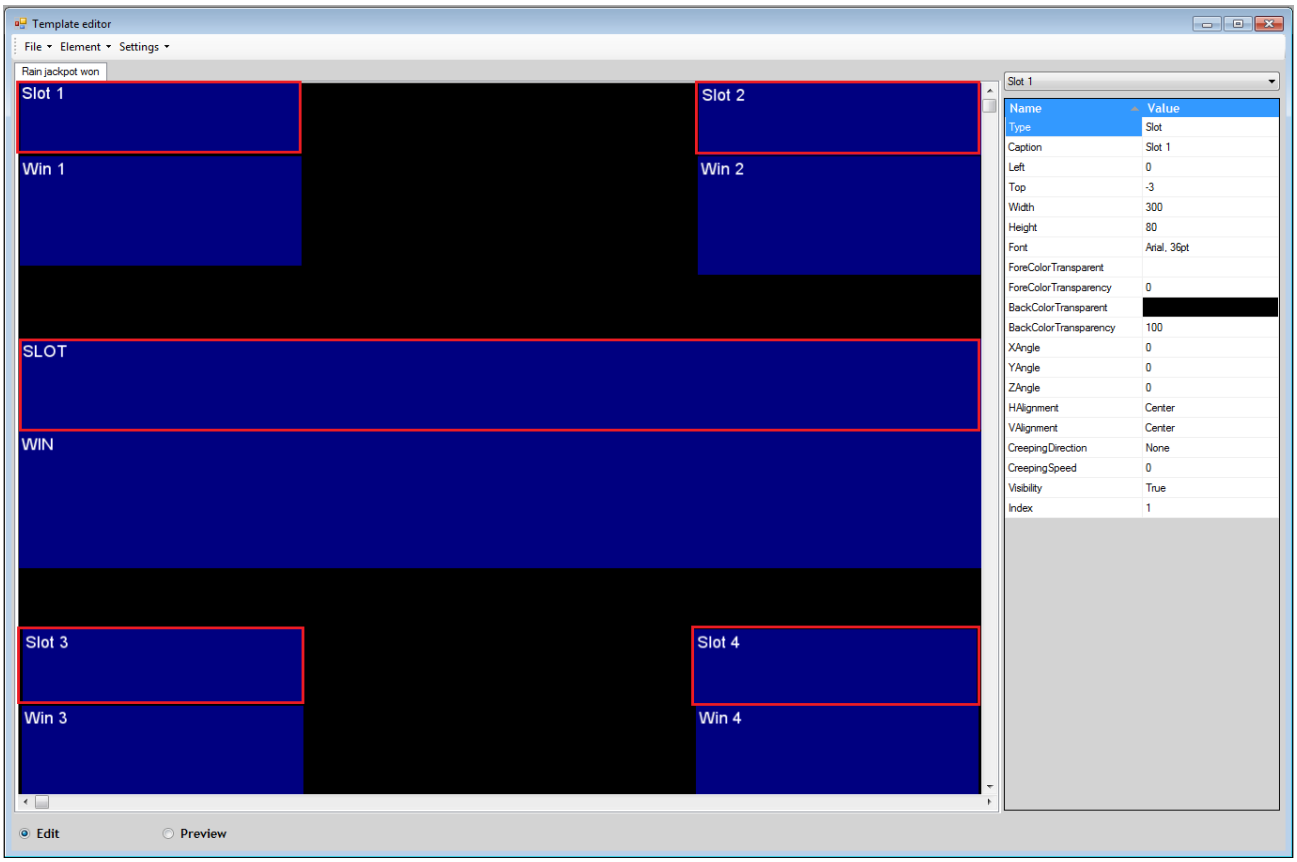
После установки свойств элемента **«Slot»**, когда выпадет джекпот, на экране отобразится № аппарата, на котором он выпал.

Для джекпота **Rain** в шаблон необходимо добавлять несколько элементов **«Slot»**:

- для главного приза;
- для дополнительных призов.

Примерно это может выглядеть так:

- Элемент в центре с названием **«SLOT»** будет отображаться на экране как № аппарата, на котором выпал главный приз джекпота.
- Элементы **«Slot1»**, **«Slot2»**, **«Slot3»**, **«Slot4»** будут отображаться на экране как номера аппаратов, на которых выпали дополнительные призы.



Также для джекпота **Rain** в свойствах элемента **«Slot»** для дополнительных призов необходимо указывать ещё один параметр:

Свойства	Описание
Index	Задаёт номера дополнительных призов джекпота в порядке выпадения. Возможные значения: **0** - для главного приза **от 1 и более** - для дополнительных призов

Примеры отображения выпадения джекпота **Rain** на большом экране:

- В центре экрана отображается главный приз джекпота, по углам 4 дополнительных приза.



- В самом верху экрана отображается главный приз джекпота (PLATINUM), далее вниз по убыванию 5 дополнительных призов. В момент выпадения сумма приза начинает мигать красным цветом (в данном случае это дополнительный приз SILVER **5.000,00**).

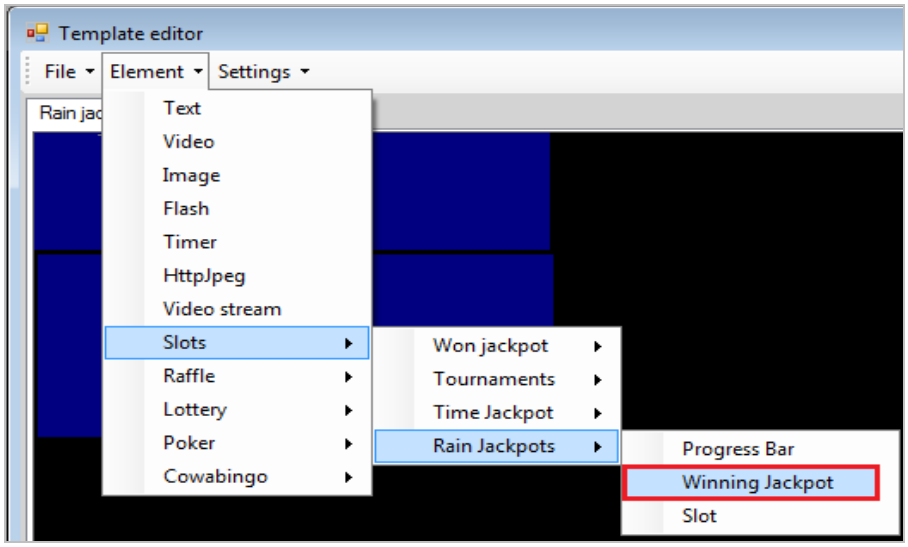


8.2.10 «Выигрыш».

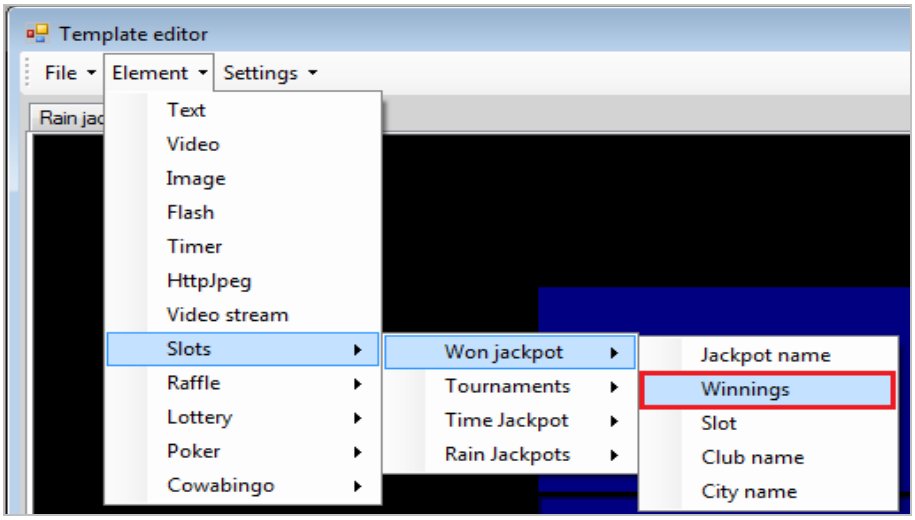
Примечание: Элемент «Выигрыш» используется только в шаблоне типа «Выпавший джекпот» для отображения выигрыша выпавшего джекпота.

Чтобы добавить в шаблон заставки отображение выигрыша выпавшего джекпота, необходимо выбрать в меню:

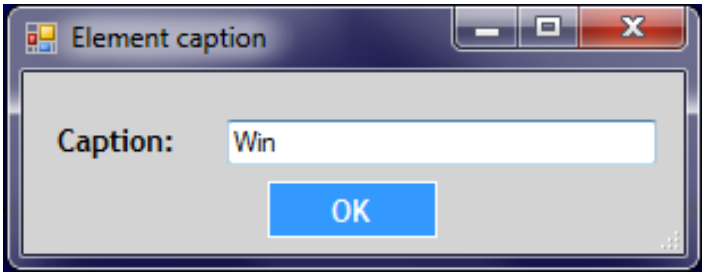
- для джекпота **Rain – «Element» → «Slots» → «Rain Jackpots» → «Winning Jackpot».**



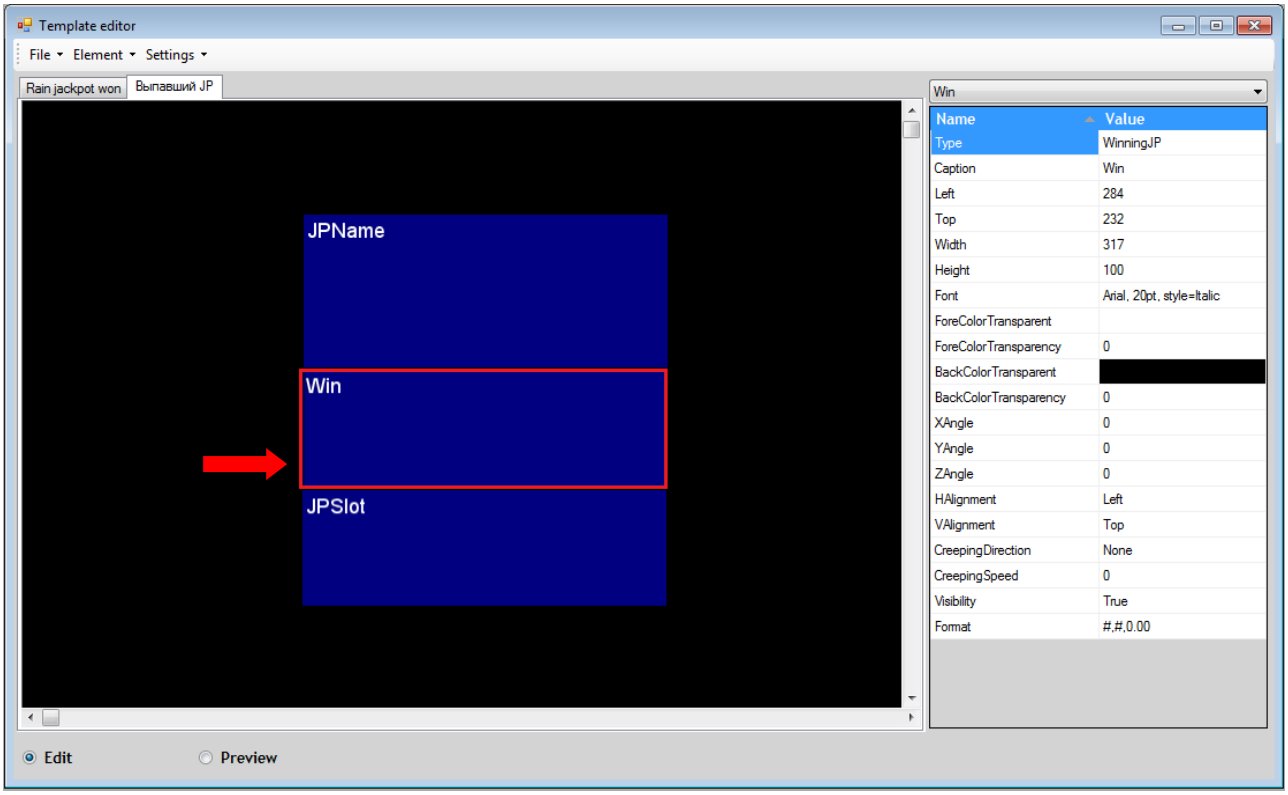
- для прочих джекпотов **«Element» → «Slots» → «Won jackpot» → «Winnings».**



Затем в открывшейся форме ввести название элемента (например, Win) и нажать кнопку OK.



Таким образом, элемент **«Выигрыш»** будет добавлен в шаблон.



В правой части редактора также отобразится список свойств (параметров) элемента. Двойным кликом кнопкой мыши на значении свойства активируется поле либо форма для его редактирования.

Свойства элемента **«Выигрыш»** аналогичны свойствам элемента **«Текст»** (п. «Текст»).

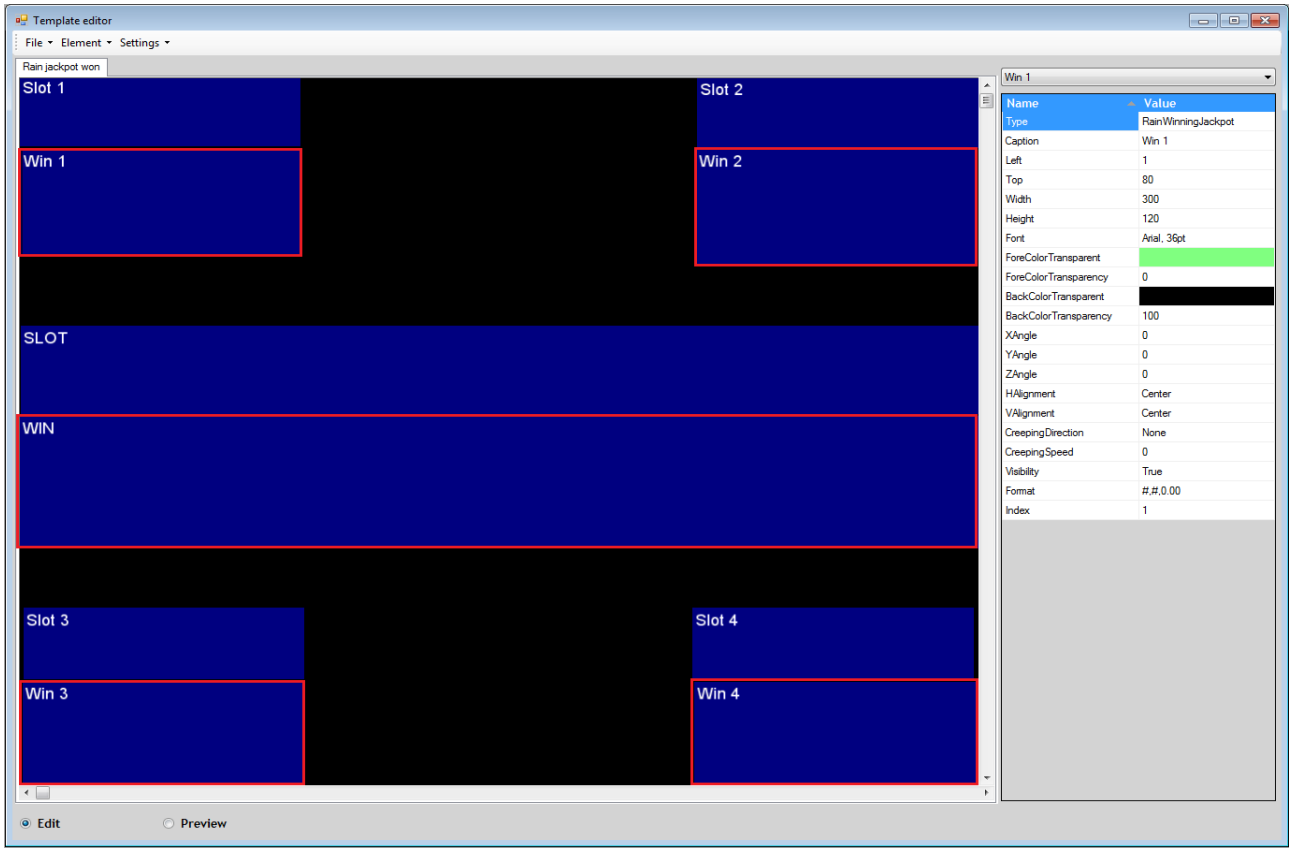
После установки свойств элемента **«Выигрыш»**, когда выпадет призовой джекпот, на экране отобразится название приза, в случае непризового джекпота – сумма выигрыша.

Для джекпота **Rain** в шаблон необходимо добавлять несколько элементов **«Выигрыш»**:

- для главного приза;
- для дополнительных призов.

Примерно это может выглядеть так:

- Элемент в центре с названием **«WIN»** будет отображаться на экране как сумма выпавшего главного приза джекпота.
- Элементы **«Win1»**, **«Win 2»**, **«Win 3»**, **«Win4»** будут отображаться на экране как суммы выпавших дополнительных призов.



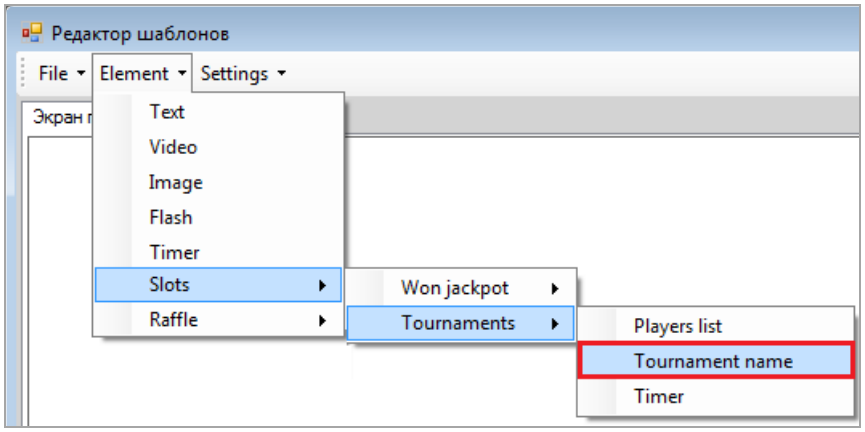
Также для джекпота **Rain** в свойствах элемента **«Выигрыш»** для дополнительных призов необходимо указывать ещё один параметр:

Свойства	Описание
Index	Задаёт номера выигрышей дополнительных призов джекпота в порядке выпадения. Возможные значения: **0** - для главного приза **от 1 и более** - для дополнительных призов

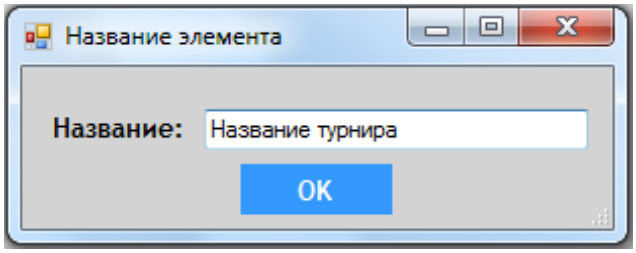
8.2.11 «Название турнира».

Примечание: Элемент «Tournament name» (Название турнира) используется только в шаблонах для турниров и предназначен для отображения названия турнира.

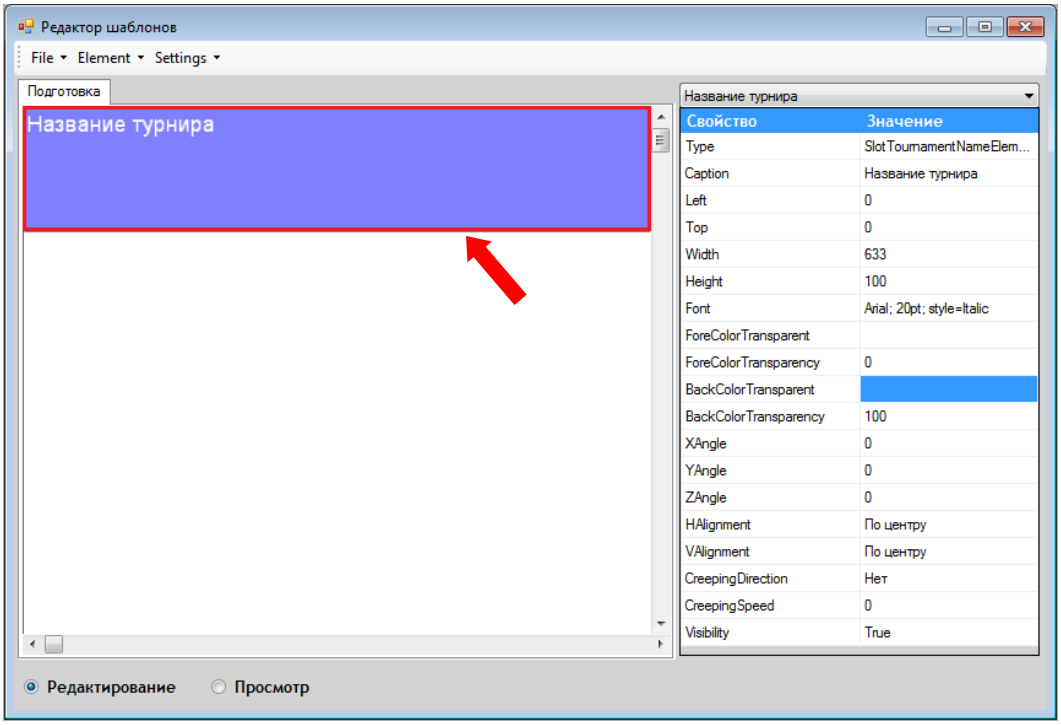
Чтобы добавить в шаблон заставки название турнира необходимо выбрать в меню **«Элемент» → «Slots» → «Tournaments» → «Tournament name».**



Затем в открывшейся форме ввести название элемента (например, Название турнира) и нажать кнопку OK.



Таким образом, элемент **«Tournament name»** будет добавлен в шаблон.



В правой части редактора также отобразится список свойств (параметров) элемента. Двойным кликом кнопкой мыши на значении свойства активируется поле либо форма для его редактирования.

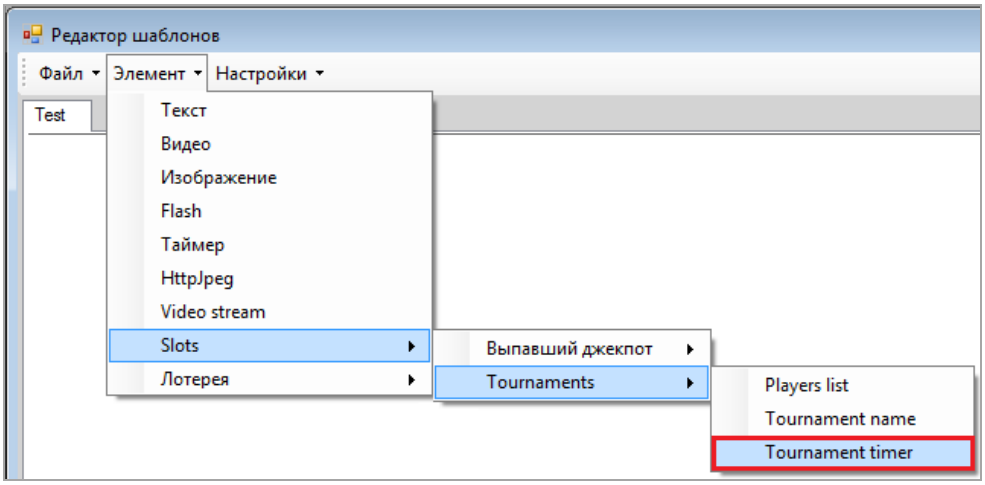
Свойства элемента **«Tournament name»** аналогичны свойствам элемента **«Текст»** (п. «Текст»).

После установки свойств элемента **«Tournament name»**, когда стартует какой-либо этап турнира, на экране отобразится название турнира.

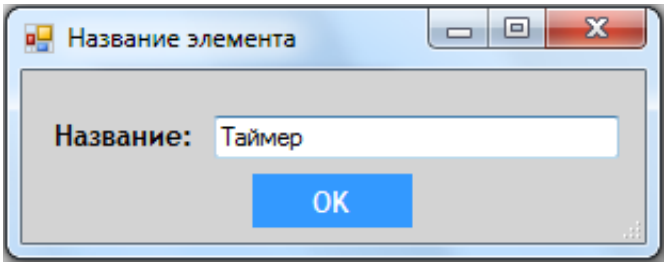
8.2.12 «Таймер турнира».

Примечание: Элемент «Tournament timer» (Таймер турнира) управляется сервисом турниров и используется только в шаблонах для турниров. Он предназначен для отображения времени, оставшегося до завершения этапов турнира.

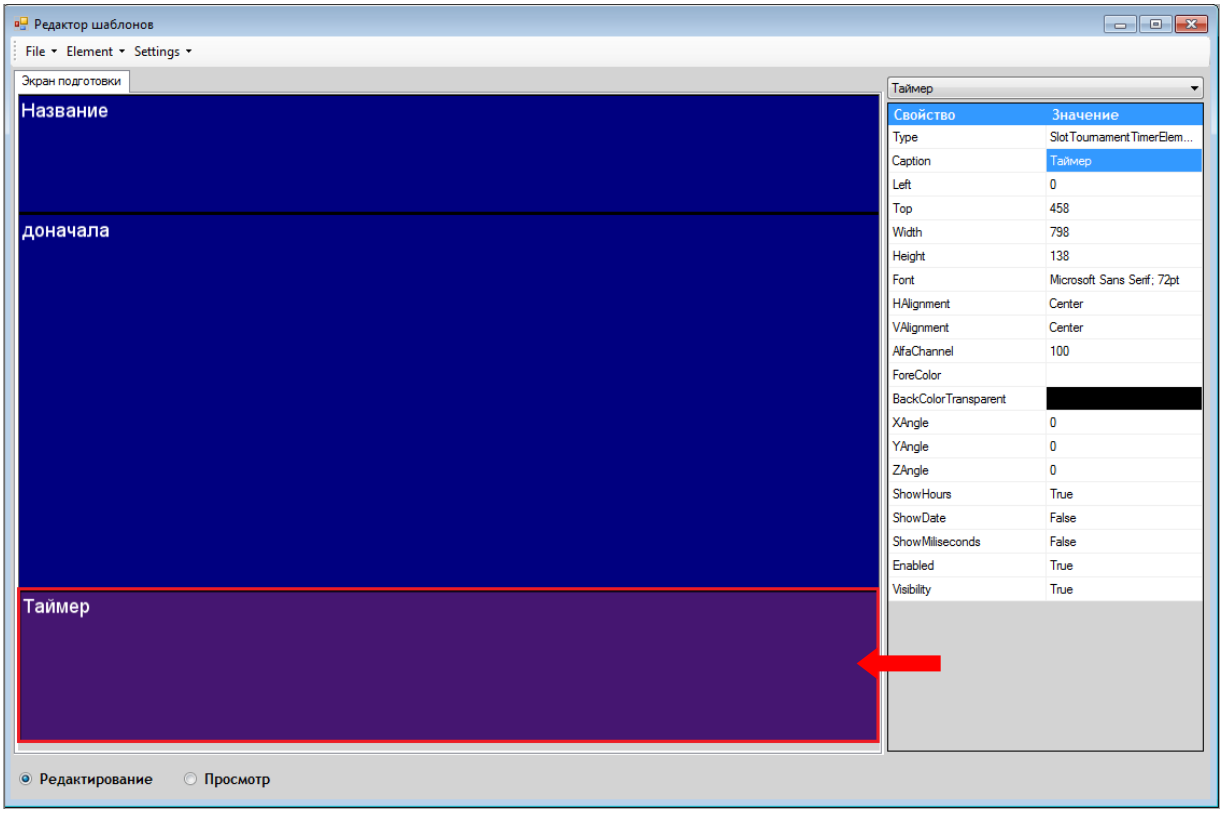
Чтобы добавить в шаблон турниров таймер (часы), необходимо выбрать в меню **«Элемент» → «Slots» → «Tournaments» → «Tournament timer».**



Затем в открывшейся форме ввести название элемента (например, Таймер) и нажать кнопку OK.



Таким образом, элемент **«Tournament timer»** (Таймер турнира) будет добавлен в шаблон.



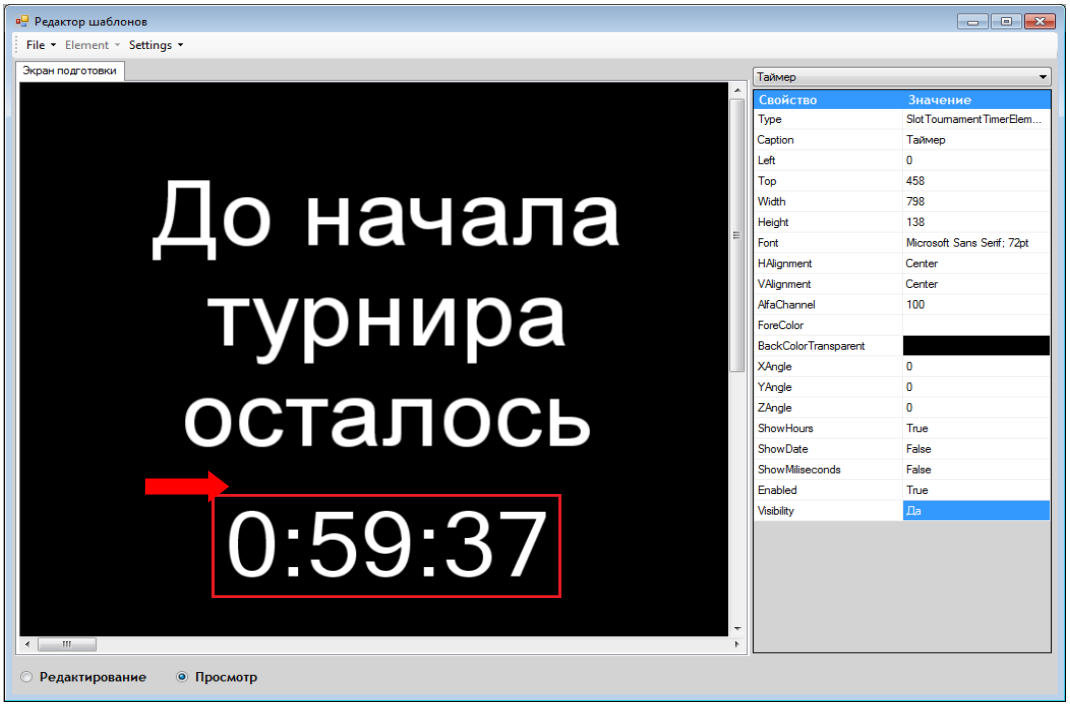
В правой части редактора также отобразится список свойств (параметров) элемента. Двойным кликом кнопкой мыши на значении свойства активируется поле либо форма для его редактирования.

Некоторые свойства элемента **«Tournament timer»** аналогичны свойствам элемента **«Текст»** (п. «Текст»), за исключением следующих:

Свойства	Описание
AlfaChannel (Прозрачность фона)	Прозрачность фона. Возможные значения от 0 до 100%.
Show Hours (Показывать часы)	Включение/отключение отображения значения часов на таймере.
Show Date (Показывать дату)	Включение/отключение отображения даты (текущей системной даты) на таймере.
ShowMilliseconds (Показывать миллисекунды)	Включение/отключение отображения значения миллисекунд на таймере.
Enabled (Застартован)	Признак, будет ли застартован таймер при отображении.
Visibility (Видимый)	Включение / отключение отображения элемента при визуализации шаблона.

Примечание: По умолчанию элемент «Tournament timer» отображает значение в формате ММ:СС (ММ - минуты, СС - секунды). Если в свойстве «Показывать часы» установить значение «Да», то формат отображения будет ЧЧ:ММ:СС (ЧЧ – часы).

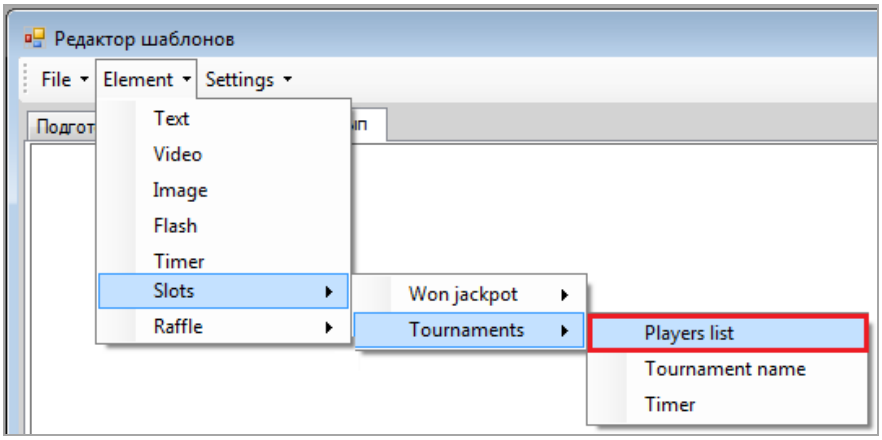
После установки свойств элемента для просмотра результата необходимо установить метку в строке **«Просмотр»**. Созданный таймер (часы) отобразится в шаблоне.



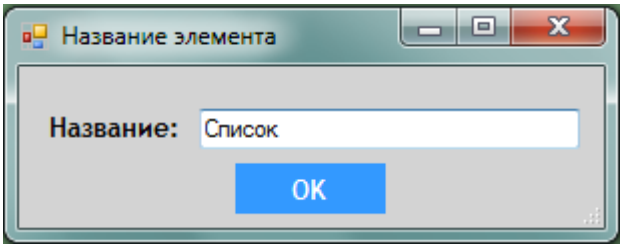
8.2.13 «Список игроков».

Примечание: Элемент «Players list» (Список игроков) используется только в шаблонах типа «Slot Tournaments Holding» и «Slot Tournaments Results», предназначен для отображения результатов турнира на этапах «Розыгрыш» и «Результаты».

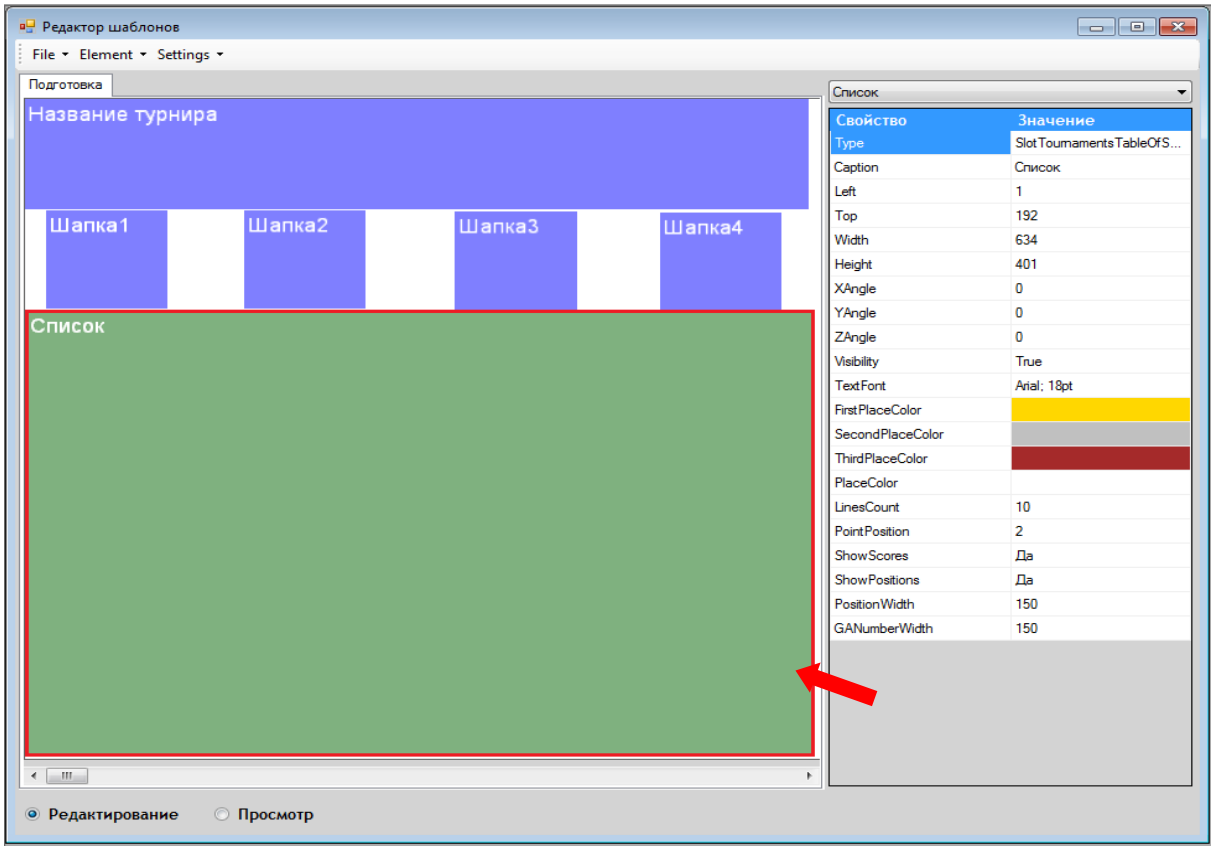
Чтобы добавить в шаблон заставки название турнира необходимо выбрать в меню **«Элемент» → «Slots» → «Tournaments» → «Players list».**



Затем в открывшейся форме ввести название элемента (например, Список) и нажать кнопку OK.



Таким образом, элемент **«Players list»** будет добавлен в шаблон.

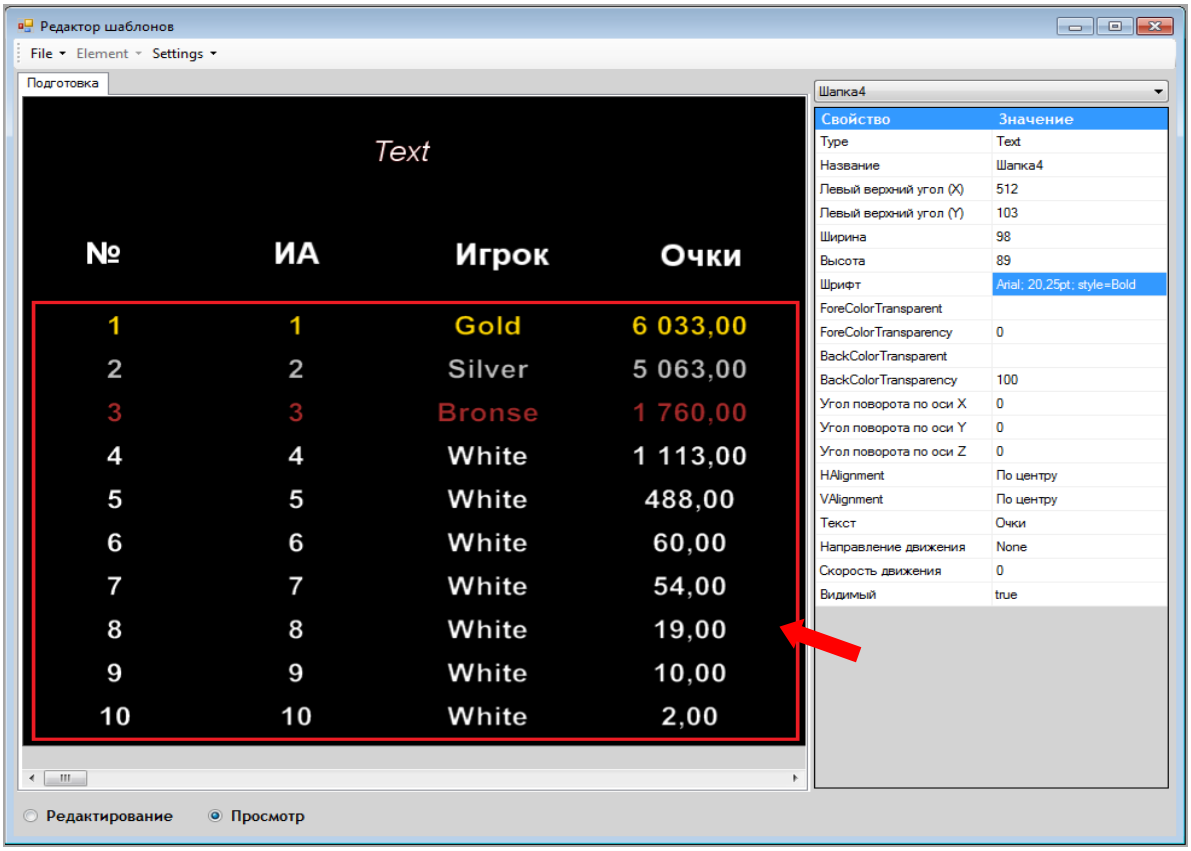


В правой части редактора также отобразится список свойств (параметров) элемента. Двойным кликом кнопкой мыши на значении свойства активируется поле либо форма для его редактирования.

Свойства элемента **«Players list»** аналогичны свойствам элемента **«Текст»** (п. «Текст»), за исключением следующих:

Свойства	Описание
First Place Color	Цвет шрифта текста в строке первого места.
Second Place Color	Цвет шрифта текста в строке второго места.
Third Place Color	Цвет шрифта текста в строке третьего места.
Place Color	Цвет шрифта текста в остальных строках.
Lines Count	Количество позиций (строк) в списке. Возможные значения – не более 10.
Point Position	Количество цифр, которые будут отображаться после запятой в ячейках с результатами. Рекомендуемое значение 2.
Show Scores	Включение / выключение отображения результатов.
Show Positions	Включение / выключение отображения позиций игроков.
Position Width	Ширина столбца с позицией игрока. По умолчанию: 150%.
GA Number Width	Ширина столбца с номером аппарата. По умолчанию: 150%.

После установки свойств элемента для просмотра результата необходимо установить метку в строке **«Просмотр»**. Созданная форма для отображения списка участников и результатов турнира отобразится в шаблоне.

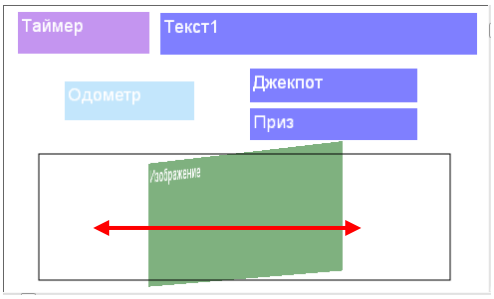


Примечание: Названия колонок списка (шапка) создаются и подписываются отдельно, с помощью элемента «Текст».

8.2.14 Вращение элемента.

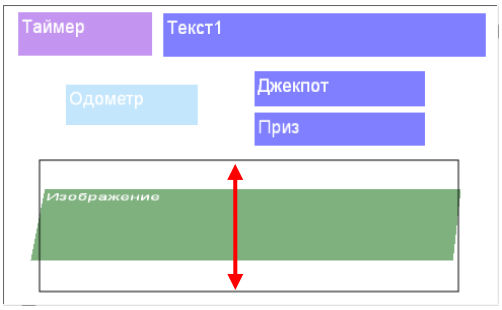
В редакторе шаблонов есть возможность изменять угол наклона любого элемента, вращая его по осям X , Y , Z.

➢ **Вращение элемента по оси X** - выбираем элемент кликом левой кнопки мыши при зажатой клавише **CTRL** и двигаем мышкой вправо/влево, поворачивая элемент на нужный угол.



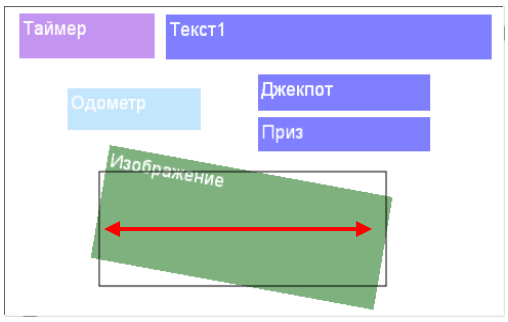


➢ **Вращение элемента по оси Y** - выбираем элемент кликом левой кнопки мыши при зажатой клавише **SHIFT** и двигаем мышкой вверх/вниз, поворачивая элемент на нужный угол.





➢ **Вращение элемента по оси Z** - выбираем элемент кликом левой кнопки мыши при зажатой клавише **ALT** и двигаем мышкой вправо/влево, поворачивая элемент на нужный угол.

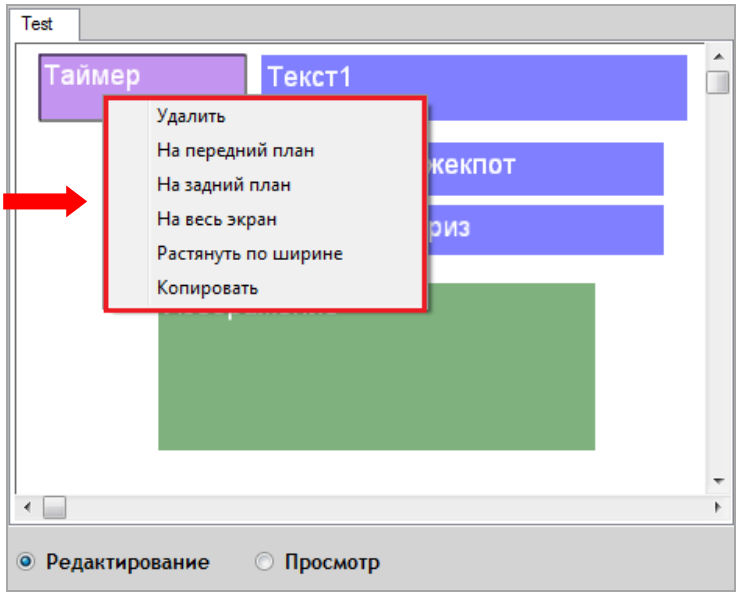




8.2.15 Вызов меню элемента.

У каждого элемента, добавляемого в шаблон, есть дополнительные настройки, которые доступны через контекстное меню.

Чтобы открыть контекстное меню, необходимо на выбранном элементе кликнуть правой кнопкой мыши.



Контекстное меню элемента содержит следующие инструменты:

- **Удалить –** удаляет элемент из шаблона.
- **На передний план –** элемент будет расположен поверх всех остальных элементов.
- **На задний план –** элемент будет расположен под (за) всеми остальными элементами.
- **На весь экран –** элемент будет растянут на весь экран.
- **Растянуть по ширине –** элемент будет растянут по ширине экрана.
- **Копировать –** элемент будет скопирован в буфер обмена.
- **Вставить –** копия элемента, скопированного в буфер обмена, будет добавлена в шаблон.

9 Бронирование игровых аппаратов.

В случае если в Вашем зале (клубе) установлен информационный терминал (стойка), то с помощью реализованного в системе «SlotLogic» сервиса бронирования игроки могут самостоятельно бронировать игровые аппараты через данный терминал.

Для возможности бронирования аппарата игроку необходимо:

- Иметь персональную карту (RFID).
- Быть последним, кто играл на аппарате.

Суть бронирования заключается в том, что если игроку необходимо на какое-то время (на несколько минут, часов или сутки) отлучиться от игры, то он может через информационный терминал клуба временно заблокировать аппарат, и другие игроки не смогут на нём играть во время его отсутствия.

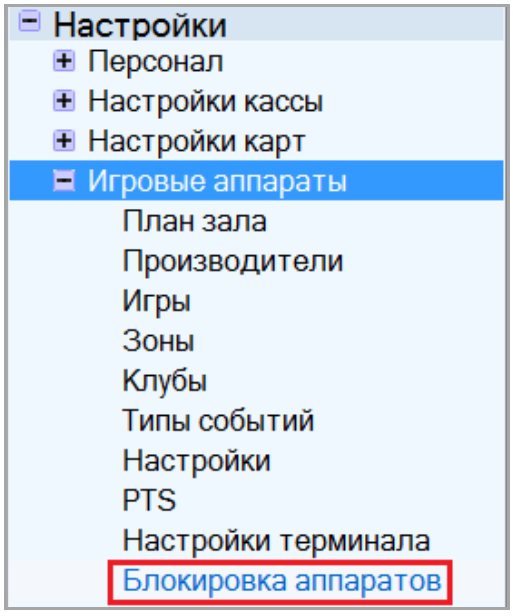
Время блокировки аппаратов и прочие параметры бронирования устанавливаются в системе «SlotLogic».

Подробнее о настройках и порядке бронирования игровых аппаратов в следующих пунктах текущего раздела.

9.1 Настройка сервиса бронирования аппаратов.

Для настройки сервиса бронирования игровых аппаратов необходимо выполнить следующее:

1. В главном меню системы выбрать **«Настройки»** → **«Игровые аппараты»** → **«Блокировка аппаратов»**.



2. На открывшейся форме задать следующие параметры:

1) Выбрать статусы игроков (установить галочки), которым будет доступна возможность бронирования аппаратов через терминал.

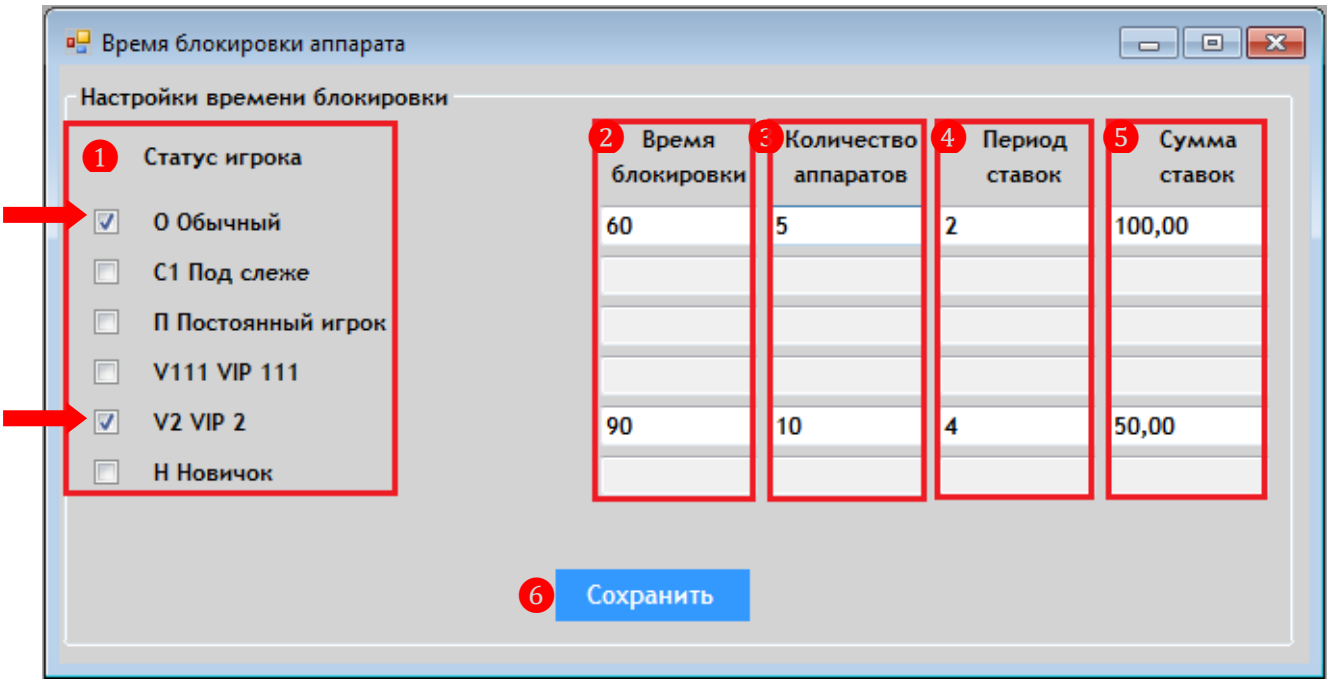
2) Далее напротив каждого выбранного статуса в колонке **«Время блокировки»** указать время (в минутах), на которое будут блокироваться аппараты, забронированные игроком.

3) В колонке **«Количество аппаратов»** указать максимальное количество аппаратов, которое может забронировать игрок одновременно.

4) В колонке **«Период ставок»** указать период (в минутах) актуальности сделанных игроком ставок, необходимых для возможности бронирования. То есть, в течение данного периода времени игрок должен успеть сделать ставки на необходимую сумму (колонка **«Сумма ставок»**) и забронировать аппараты, на которых он играл последним в течение этого периода.

5) В колонке **«Сумма ставок»** указать минимальную сумму ставок, необходимую игроку для активации возможности бронирования аппаратов.

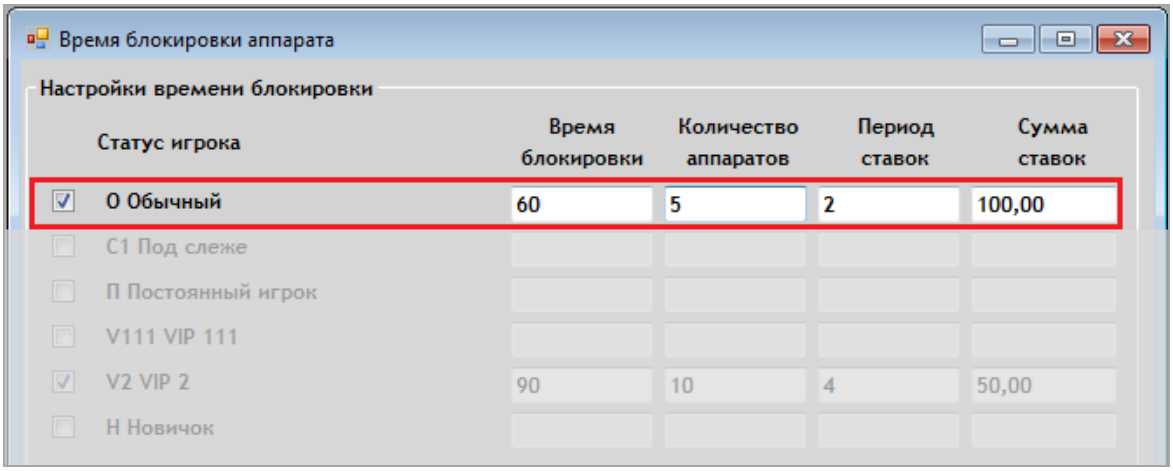
6) Для сохранения установленных параметров нажать кнопку Сохранить.



Таким образом, мы получим следующие результаты:

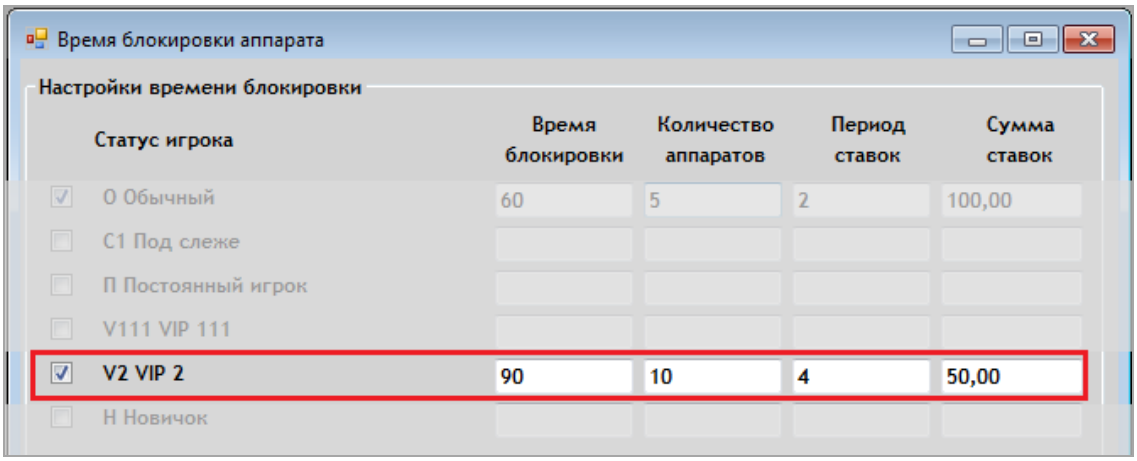
- Если сумма ставок игрока со статусом **«Обычный»** в течение **2-х минут** достигнет суммы **100**, то до момента окончания этого периода у него есть возможность забронировать игровые аппараты (не более **5-ти**) на **60 минут**. При этом:

1. Игрок может забронировать только те аппараты, на которых он играл последним.
2. По истечении **2-х минут** он не сможет этого сделать.
3. Игроки со статусами С1, П, V111 и Н не могут бронировать аппараты.



- Если сумма ставок игрока со статусом **«VIP 2»** в течение **4-х минут** достигнет суммы **50**, то до момента окончания этого периода у него есть возможность забронировать игровые аппараты (не более **10-ти**) на **90 минут**. При этом:

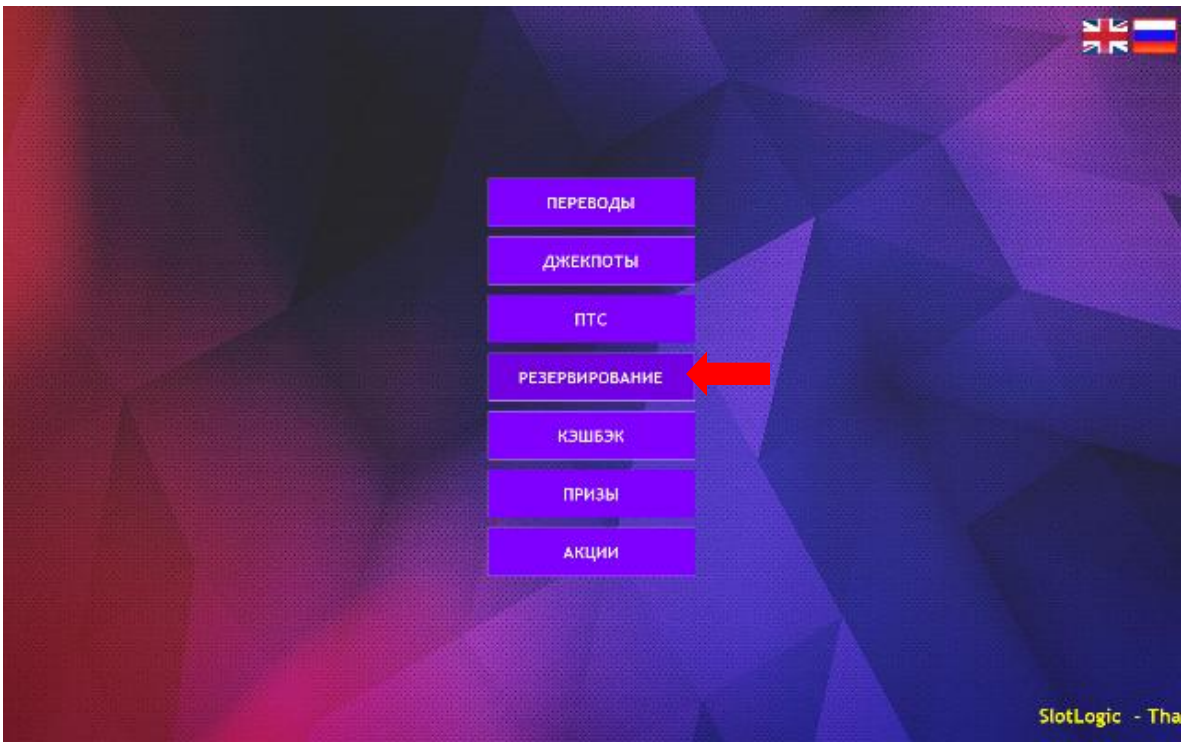
1. Игрок может забронировать только те аппараты, на которых он играл последним.
2. По истечении **4-х минут** он не сможет этого сделать.
3. Игроки со статусами С1, П, V111, V2 и Н не могут бронировать аппараты.



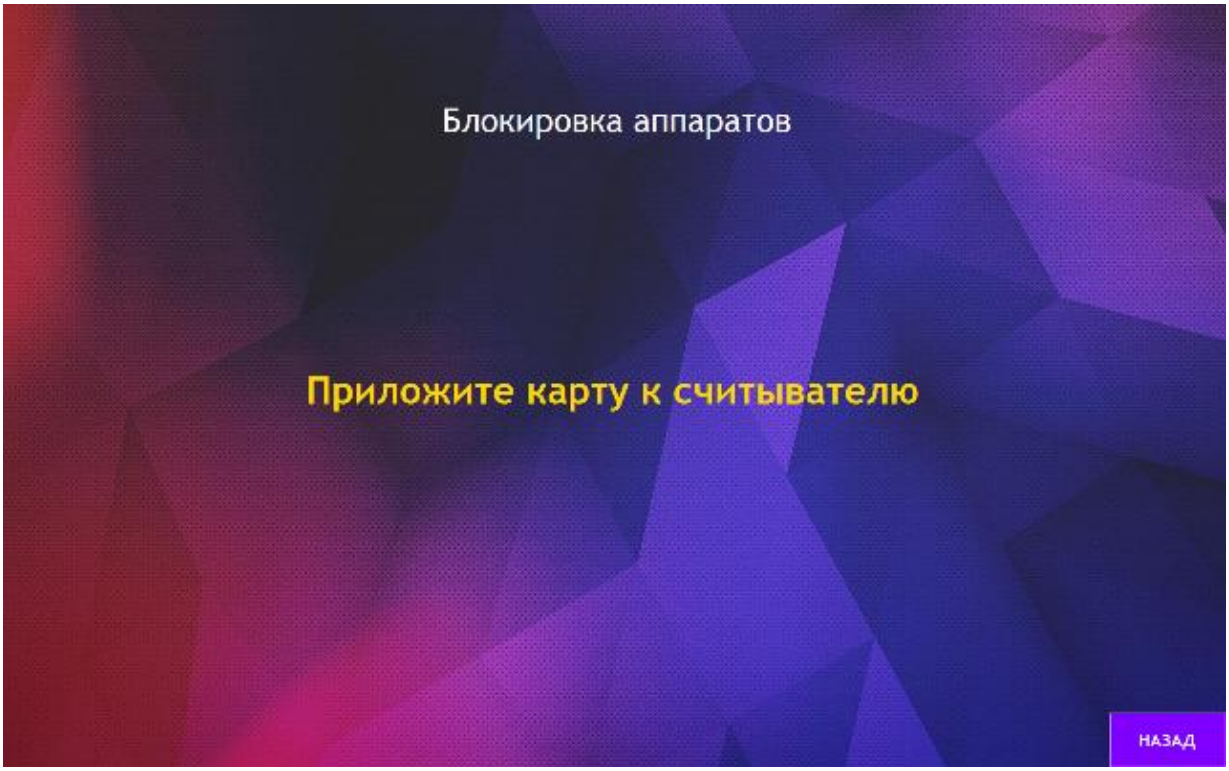
9.2 Порядок бронирования аппаратов.

Чтобы забронировать игровой аппарат (или несколько аппаратов), игроку необходимо выполнить следующее:

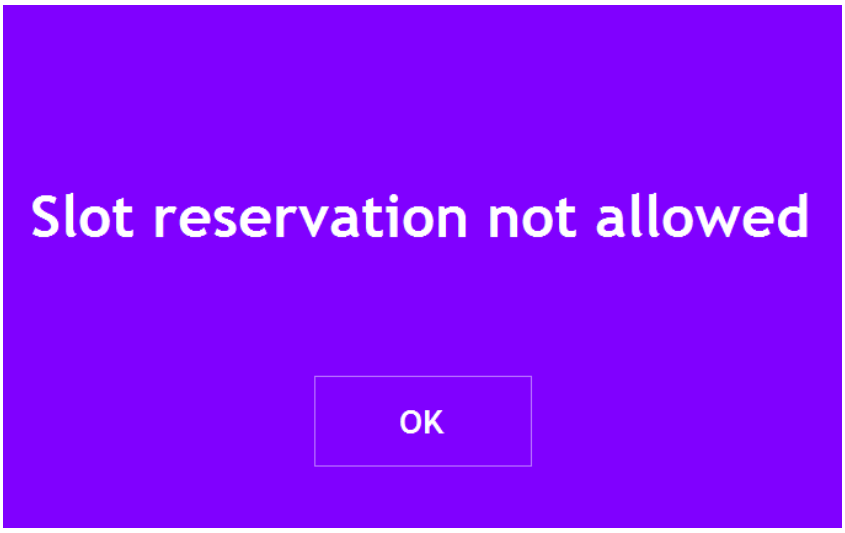
1. На информационном терминале в главном меню нажать на кнопку **«Резервирование»**.



2. После нажатия кнопки откроется окно авторизации с надписью **«Приложите карту к считывателю»**. Игроку необходимо приложить свою персональную RFID-карту к считывателю.



В случае если данный игрок не имеет разрешения на бронирование аппаратов, то на экране терминала появится сообщение **«Slot reservation not allowed»** (Блокировка аппаратов не разрешена).



3. При успешной авторизации на экране терминала отобразится окно со схемой расположения игровых аппаратов.

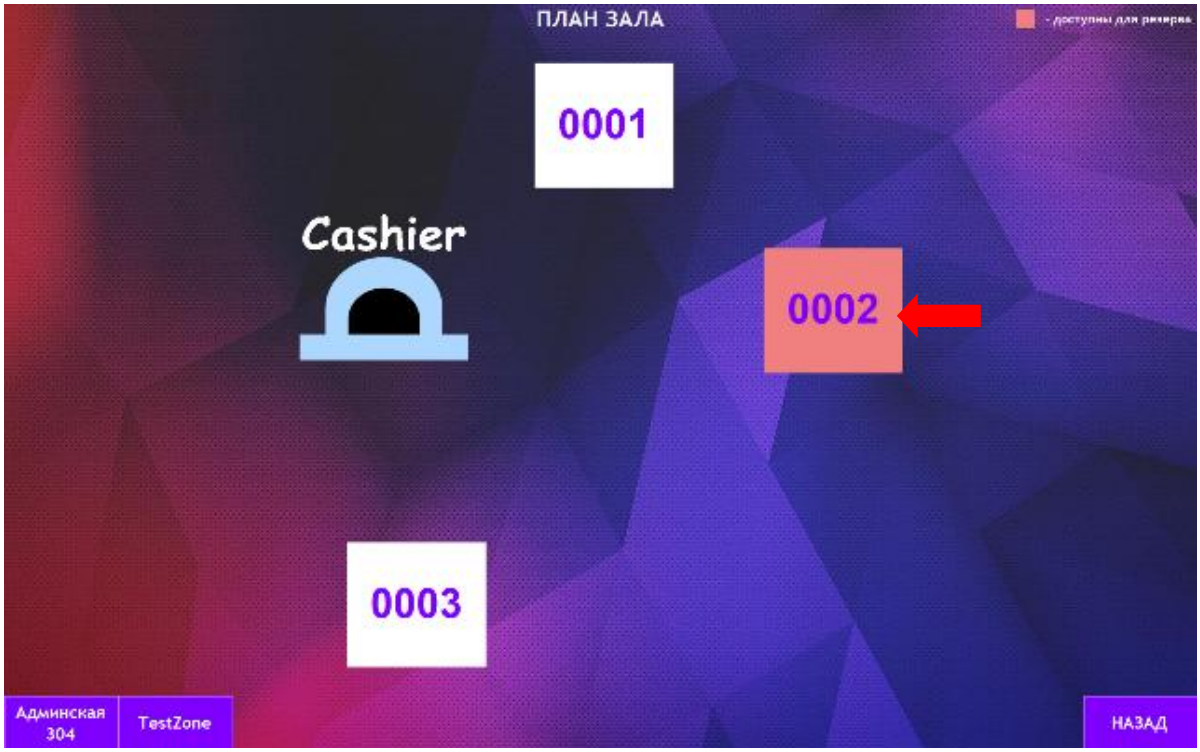


- красным цветом отмечены аппараты, доступные для бронирования, на которых данный игрок играл последним.

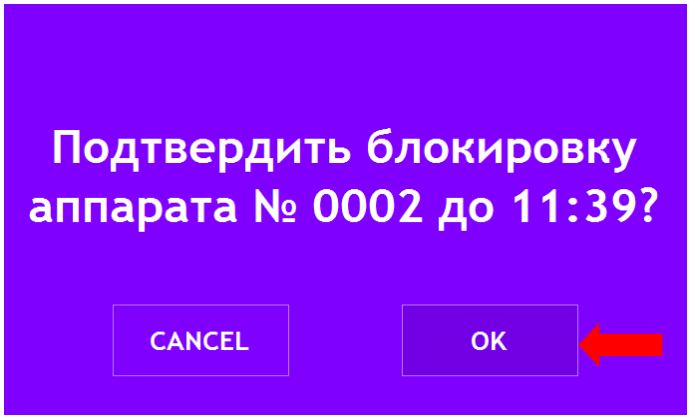


- белым цветом отмечены аппараты, недоступные для бронирования данному игроку.

Для бронирования необходимо выбрать аппарат на схеме и нажать на него.

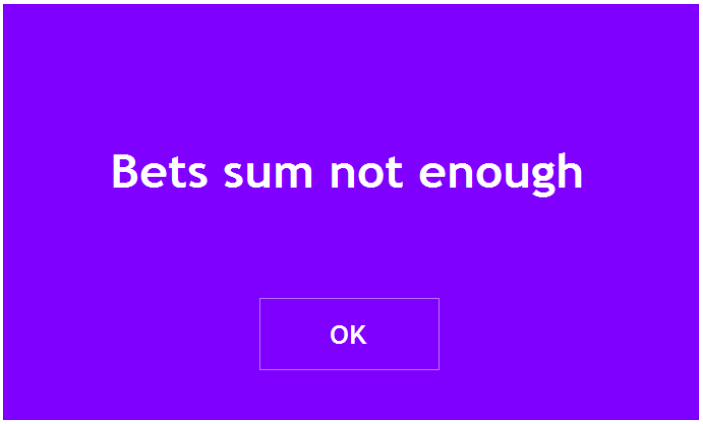


4. После нажатия появится окно с запросом на подтверждение бронирования аппарата **«Подтвердить блокировку аппарата № 0002 до 11:39?»**, в котором необходимо нажать кнопку **«ОК»**.



Таким образом, выбранный аппарат будет заблокирован, и на его экране появится окно с сообщением **«Game stopped by attendant»** (Игра остановлена).

В случае если сумма ставок данного игрока недостаточна для активации возможности бронирования аппаратов, то на экране терминала появится сообщение **«Bets sum not enough»** (Сумма ставок недостаточна).



9.3 Разблокировка забронированных аппаратов.

В течение всего периода блокировки игрового аппарата, забронированного игроком, он недоступен для игр и на его экране отображается сообщение **«Game stopped by attendant»** (Игра остановлена).

Существуют 3 способа разблокировки забронированного аппарата:

1) Аппарат разблокируется автоматически по окончании периода блокировки.

2) Разблокировка аппарата игроком, забронировавшим его, с помощью персональной RFID-карты.

В этом случае игроку необходимо подойти к данному аппарату и приложить к считывателю свою RFID-карту, после чего аппарат разблокируется.

3) Разблокировка аппарата персоналом через форму «Схема зала» (**«Игровые аппараты» → «Мониторинг» → «Новый план зала»**).

В этом случае персоналу клуба необходимо в системе «SlotLogic» на схеме зала правой кнопкой мыши нажать на значок аппарата, который нужно разблокировать и в открывшемся контекстном меню выбрать пункт **«Разблокировать»**, после чего аппарат разблокируется.

