

QUBICA S.P.A.

Via della Croce Coperta, 15
40128 Bologna
Itálie

Tato publikace může obsahovat příklady zobrazených oken, výkazů a zpráv, které jsou používány při každodenní práci se systémem. Příklady a vzory obsahují smyšlená jména osob a společností. Jakákoliv podobnost se jmény a adresami skutečných obchodních společností a osob je zcela náhodná.

Tento dokument obsahuje důvěrné informace, které jsou výhradním vlastnictvím společnosti Qubica S.p.A., a je poskytován zákazníkům společnosti pouze za účelem instalace, zkoušení, provozu a/nebo údržby popsaneho systému a zařízení.

Obsah tohoto dokumentu může být kdykoliv změněn bez povinnosti předchozího upozornění. Tento dokument a ani jeho části nesmějí být kopírovány a jinak šířeny a jeho obsah nesmí být sdělen a poskytnut třetím osobám bez písemného souhlasu společnosti Qubica S.p.A.

Qubica S.p.A. odmítá jakoukoliv odpovědnost za následky použití tohoto dokumentu.

Copyright

Conqueror, Bowland, BES, Qubica, Nextia a Mag3 jsou ochranné známky zaregistrované společností Qubica S.p.A.

Trouble Call System (Systém lokalizace chyb a havarijních volání) je patent, který přihlásila společnost Qubica S.p.A.

Windows je registrovaná ochranná známka společnosti Microsoft Corporation.

QuickBooks je registrovaná ochranná známka společnosti Intuit Corporation.

Microsale je registrovaná ochranná známka společnosti KIS Software Corporation.

T-3 & BLS jsou registrované ochranné známky společnosti CDE Software Corporation.

Hopewiser je registrovaná ochranná známka společnosti Hopewiser Limited.

Veškerá jména a názvy ostatních výrobků obsažených v tomto dokumentu jsou citovány pouze kvůli identifikačním účelům a mohou být registrovanými ochrannými známkami příslušných společností.

Tento výrobek obsahuje software, který vyvinula společnost Apache Software Foundation.

Stručný přehled

Main Menu	1
Point of Sale	21
Lane Management	41
Shift Management.....	119
Frequent Bowler Tracking	143
Leagues	165
Tournaments.....	179
Swedish Leagues.....	203
BES Special Games.....	213
Bowland Special Games	225
Lockers.....	235
Time Games	245
Statistical Reports	255
Security.....	265
Time Tracking System.....	279

Booking System	285
Trouble Call System	337
Center Setup.....	355
Terminal Setup	385
Technical Setup	397
Calendar Setup.....	413
Economic Setup.....	417
Appendix.....	439

Obsah

Main Menu	1
1. Conqueror Main Menu	3
2. Main Modules.....	4
2.1 Quick Access Module	4
2.2 Front Desk	4
2.3 POS	5
2.4 Back Office	5
Windows Access.....	5
2.5 Setup	5
2.6 Utilities	5
2.7 Others	6
Time Tracking	6
Log off / Exit Conqueror	6
3. External Frame	7
3.1 Memo Bar	7
3.2 Time & Date	7
3.3 Shift Check	7
3.4 Bowling Mode	8
3.5 Quick Buttons	8
3.6 Task Holding.....	8
Main Menu and Return Tabs	8
Task Holding Tabs	8
3.7 The Stop Button.....	9
4. Help on Line.....	10
4.1 Tooltips	10
4.2 On-line User Manual.....	10
Navigating the On-line User Manual	11
5. User Messages	13
5.1 Marking / Unmarking User Messages	13
5.2 Deleting a User Message	13
5.3 Table.....	14
6. Utilities	15
6.1 About Conqueror	15
6.2 Backup.....	15

6.3	Restore.....	16
6.4	Database Cleanup	16
6.5	Technical Support	16

7.	Keyboard Shortcuts	18
	F1.....	18
	Shift + F1	18
	F10.....	18
	Ctrl + F1-F5.....	18
	Ctrl + 1-7	18
	Tab.....	18
	Shift + Tab	18
	Esc.....	19
	Shift + Esc (or Alt + f4).....	19
	Window Keys	19
	Alt + Tab	19

Point of Sale21

1.	Overview.....	23
2.	Sales	25
2.1	Selling Items	26
	Selling Multiple Items.....	26
	Quick Access Shortcuts.....	27
	Assigning a Transaction to a Member	27
3.	Payments.....	28
3.1	Payment Window	28
3.2	Special Payments	29
	Paying with QCash	30
	Paying by Credit Card.....	31
3.3	Stacking a Transaction	31
	Calling Back a Stacked Transaction.....	32
3.4	Linking a Transaction.....	32
3.5	Paying Separately.....	33
3.6	Reprinting a Receipt	33
3.7	Opening the Cash Drawer	33
4.	Expenses.....	35
5.	Deposits.....	36
6.	Refunds	37
7.	Credit Card Transactions.....	38
	Table.....	38
	From... To.....	38
	Refresh	39
	Reprint	39
	Close Batch	39

Void Transaction	39
Lane Management	41
1. Overview	43
2. Key Concepts	44
2.1 Opening Modes	44
Games	44
Time	44
Unlimited	44
2.2 Pre-assigned / Post-assigned.....	45
Pre-assign	45
Post-assign	45
3. Lane Status	46
3.1 Lane Icons	46
3.2 The Control Panel.....	47
Next Available	47
Opening Modes.....	48
Select Lanes	48
Special Functions.....	48
Workshop.....	49
Mechanic Service.....	49
Shoes.....	49
Print.....	49
Waiting List	50
Transfer.....	50
Score.....	50
Options.....	50
Modify	50
Void	51
Park.....	51
Close.....	51
4. Lane Control	52
Window Title	52
Player Info.....	52
Fast Sale Items	53
Prices	53
Games / Time	53
Total	54
Due	54
Selection Column.....	54
Extra Frames	55
Scroll Arrows.....	55
Lane Purchases	55
Selected Totals	55
Grand Totals	55
Extra Frame Details	56
5. Opening a Lane	57
5.1 Quick Opening	57
Open Now / Pay Now / Pay Later	57

5.2	Number of Bowlers & Bowler Options	58
5.3	Quantities	59
5.4	Price Keys	60
	Default Price Keys	60
5.5	Lane Options.....	60
5.6	Selling POS Items	61
5.7	Practice	61
5.8	Opening a Booked Lane	61
6.	Managing an Open Lane	63
6.1	Adding a Bowler.....	63
6.2	Collecting Partial Payments	63
6.3	Checking a Bowler Out	64
6.4	Printing Scores.....	64
6.5	Viewing Prizes	64
6.6	Voiding a Lane Opening	64
6.7	Refunding a Transaction.....	65
	Procedure	65
7.	Closing a Lane	67
7.1	Global Price Assignment.....	67
	Procedure	68
	Rounding and Combining	69
7.2	Proportional Payment	70
8.	Parking a Lane	71
	Retrieving a Parked Lane	71
9.	Group Lane Management.....	72
9.1	Group Opening	72
	Assigning Players	72
	Practice Setup	73
	Fast Sale Items.....	73
	Price Keys.....	73
	Time / Games / Ticket Distribution.....	73
	Totals	73
	Partial Opening	73
9.2	Group Closure.....	74
	Closing a Group of Lanes	74
10.	Waiting List	75
	Printing Item Receipts.....	75
	Ordering Items	75
	Resetting Item ID Number	75
10.1	Creating an Item	76
10.2	Modifying an Item.....	76
10.3	Revealing Item Details	76

10.4	Removing an Item.....	77
10.5	Sending an Item to the Lane	77
11.	Score	78
	Modifying Bowler Score	78
	Scroll Lanes	78
	Delay.....	79
	Special Functions.....	79
	Practice	79
	View Prize	79
	Print.....	79
12.	Bowler Options.....	80
	Name	80
	Games / Time	80
	Handicap.....	80
	Start Mode	80
	Delete.....	80
	Birthday Photo	81
	Search.....	81
	Info	81
	Set Price	81
	OK.....	81
12.1	Bowler Type.....	81
	Pacer.....	81
	Regular	82
	Blind	82
	Best Ball.....	82
	Best Frame	83
	Vacant.....	83
	Pre-bowled.....	83
13.	Special Functions.....	84
	Split / Merge.....	84
	Last	84
	Pinsetter.....	84
	TV	85
	Pogo Pin	85
	Reopen	85
	Skip Boot Error.....	85
	Swap	86
	Keyboard.....	86
	Volume.....	86
	Monitor Image	86
	Transfer Bowlers.....	86
13.1	Pogo Pin	87
	Pogo Pin Setup	87
14.	Lane Options	88
14.1	Basic	89
	Speed.....	89
	Keyboard.....	89
	Impact Images	89
	Bumpers.....	89
	Bumpers in Practice.....	89
	Practice	90
	Special Games for All	90

Special Games	90
Classic Game	90
Q-View	90
Action Replay.....	91
Carry over Game Total	91
Swap every Game	91
Swap Lanes	91
Language.....	91
14.2 Advanced	91
Pinsetter on with Sign-in Screen.....	91
Practice Start only from Desk	92
Warning Message.....	92
Print Score after Closure	92
Mask to Be Used	92
Grid / Spare Finder Skins to be Used	92
Speed Limit.....	92
Bar Key	93
Stop Key	93
Close Lane from Keyboard	93
Score Correction.....	93
Delete Ball	93
Qubica Key	94
Correct Bowler Key / Correct Team Key.....	94
Pinsetter Control Key.....	94
Mechanic Call	94
Foul Input Check.....	94
Club	94
Slow Bowling	95
Walk Down Time.....	95
Upper / Lower Monitor Mode	95
14.3 Bowling / Lane Services.....	96
14.4 Score Style.....	96
Display Consecutive Strikes	96
Display Incomplete Frames	97
Handicap per Frame.....	97
Incomplete Frames in Team Total	97
Display Game Total with Handicap.....	97
Flip Screens in Pair Mode.....	97
Bowler Initials.....	97
Message in Pair Mode	97
Show Bowl / Score on Spare Finder.....	98
Change Grid Color with Game.....	98
Split Reverse	98
Strike = X – Spare = /	98
Circle for Split	98
Reset Message.....	98
Bowler Centered.....	99
Highlight Player.....	99
Highlight Pre-paid	99
Frame / Time Counter.....	99
Zoom to 5 Frames	99
Zoom Frame Numbers.....	99
Smart Best Games	100
Show Empty Frames	100
Display Bowler Total.....	100
Display Team Total.....	100
Display Team Info.....	100
14.5 Qubica Key / Modifications	101

Substitute League Bowler	101
Add New League Bowler	101
Edit Pre-bowled League Scores	101
Set a Pacer	101
Edit Team Handicap	101
Insert / Remove a Team Member	101
Edit Blind Scores.....	101
Skip a Bowler	102
Change Lineup.....	102
Display Team Info	102
Modify Bowler Name / Handicap.....	102
Cycle Pinsetter.....	102
Display Bowler Options.....	102
Modify Bumper Status.....	102
Select Special Game Bowler(s)	102
Edit Q-Flash Value.....	103
Display Card Hands.....	103
Give a Card to a Bowler / Take a Card from a Bowler.....	103
Edit No Tap Values	103
Select Best Ball Bowler.....	103
Select Best Frame Bowler	103
14.6 Classic Games.....	103
No Tap	104
Low Game.....	104
Odd / Even	104
3-6-9.....	104
15. Bowling Mode	105
15.1 Bowling Mode Management.....	105
15.2 Bowling Mode Setup.....	105
Creating a Bowling Mode.....	106
16. Scrolling Messages.....	107
17. Impact Images	109
Set Name	109
Graphics Time.....	109
Off-lane Time	109
Advertising Time & Frequency.....	109
Historical Highs	110
Qubicards.....	110
Advertising	110
Sound.....	110
Copy to.....	110
Memory	110
Enable / Disable.....	110
18. Advertising.....	111
View	111
Rename	111
Delete.....	111
Paste.....	111
All / None	112
19. Lane Highs	113
New	113
Delete.....	113

Preview	113
Copy to	114
Clear	114
Save.....	114
20. Print Games.....	115
20.1 Finding Old Events.....	115
20.2 Standing.....	116
20.3 Score.....	116
21. Keyboard	117
Shift Management	119
1. Overview.....	121
2. Key Concepts.....	122
Sector	122
Shift.....	122
Cash Drawer Sessions	122
Reports	122
Shift Progression	123
Magic Number	123
2.1 No Shift Mode	123
Daily Report.....	124
Print & Reset.....	124
3. Operating with Shifts.....	125
Counter Report	126
Report.....	126
3.1 Starting Cash Drawer Sessions	126
3.2 Closing Cash Drawer Sessions	127
3.3 Parking Cash Drawer Sessions	127
3.4 Moneys Received Summary	127
3.5 Closing a Shift.....	128
4. Shift Reporting.....	130
Select Detail Level.....	130
Group Type.....	131
Price Information.....	131
Optional Information	131
Export	132
E-mail.....	132
Print	132
Preview	132
QuCad	132
QuickBooks.....	132
5. Managing Shifts	133
Report.....	134
Delete Shift	134
Ordered by.....	134

Magic Number.....	134
Filters	135
6. Historical Reports	136
7. Profiles and Privileges	137
Start a New Shift.....	137
Close Own Sector Shift.....	137
Open a Cash Drawer Session (Confirm Float)	137
Count Money and Close Own Cash Drawer Session	137
Print / Send the Cash Drawer Report by E-mail / Export the Cash Drawer Report	137
Print / Send the Shift Report by E-mail / Export the Shift Report.....	137
View and Print the Historical Reports	138
Operate in Every Sector of the Bowling Center	138
Use Every Cash Drawer in the Selected Terminal Sector	138
7.1 Examples	138
8. Shift Setup	139
Shifts	139
Count Float on Closure	139
Bill and Coin Details.....	139
Notes, Weather and Staff.....	139
Float Confirmation.....	139
Shift Report Signing Section	139
Automatic Shift Closure	139
Print Function.....	140
Automatic Export.....	140
QuickBooks Export	140
Reset Shift Report Number.....	140
Backtask Sector	140
Send Report to & Cc.....	140
Shift Zone.....	141
8.1 Sector Setup	141
Center Setup.....	141
Terminal Setup.....	141
Frequent Bowler Tracking	143
1. Overview	145
2. Managing Clientele.....	146
Navigator.....	146
Find	146
Print.....	147
Create	147
New	147
Delete.....	147
3. Recording a New Customer.....	148
3.1 Data 1 & 2.....	148
Sanction Card	148
Tournament / League.....	148
Left Hand	148
Smoker.....	148
Married & Marriage Date.....	149
Shoe Size.....	149

Registration Date / Expiry Date	149
No Longer a Member.....	149
Include in Mailing / E-mail.....	149
Memo.....	149
3.2 Smart Card.....	149
Member Category.....	149
Always Hires Shoes.....	150
Games on Card	150
Points on Card.....	150
Use Points	150
Money on Card	150
Debt Limit.....	150
3.3 Links.....	151
Introduced by.....	151
Other Member Links	151
Mail Merge Link	151
League Links	152
Locker Link	152
3.4 Photo.....	152
4. Finding a Customer	153
Member Search through Conqueror Modules	153
5. Member Cards & QCash.....	155
6. Member Reports	156
6.1 Filtering Clientele	156
Basic Filters	156
Advanced Filters	157
Time Filters.....	157
6.2 Reporting	157
7. Mail Merge	159
7.1 Creating a Mail.....	159
7.2 Using the Template.....	160
Loading the Template	160
Printing Letters and labels	161
8. Member Category Setup.....	162
8.1 Point Collection	162
Leagues	165
1. Overview.....	167
2. Selecting a League	168
Quick Search	168
Delete	168
OK.....	168
3. League Setup	169
League Type.....	169

Games per Session	169
Week Day	169
Week Number	169
Structured Number of Players.....	169
Enrolled Number of Players	169
3.1 Financials.....	169
Linage	169
Linage Total	170
Trophy Fund / Banquet Fund	170
Total per Player.....	170
Weekly Total	170
Season Total.....	170
Included Taxes.....	170
Guarantee / Contract	170
Generic Fund	170
One Game price.....	171
Price of Shoes.....	171
3.2 Technical	171
Automatic Lane Closing	171
Delay in Closing Lanes (Sec).....	171
Modify Team Handicap from Keyboard	171
Auto Pinsetter on For Practice	171
Score Type.....	171
Lanes in Pair	172
Options.....	172
4. League Payments.....	173
4.1 Payments.....	173
Week number.....	173
Guarantee Players / Players present	173
Carry forward balance.....	173
Games	173
Payment received	174
4.2 Payment History	174
5. League Lanes	176
Start Practice / Send Roster	176
Start Score	176
League OFF	176
Pinsetter ON	176
Pinsetter OFF	176
Select all lanes.....	177
Absent teams	177
Options.....	177
6. Opening and Closing a League.....	178
Tournaments.....	179
1. Overview	181
2. Tournament Lane Status	182
Start Practice / Start Score	182
Open Squad	182
Close Squad	182

Pinsetter On / Pinsetter Off.....	183
Score	183
Options	183
3. Creating a Tournament.....	184
Options	184
Undo	184
Save.....	184
3.1 Tournament Setup	184
3.2 Setting Events.....	185
Lanes in Pair.....	185
Show Teams.....	186
Individual Handicap	186
4. Teams and Players	187
Available Players	187
Teams.....	187
Players in Team	187
4.1 Player Setup	187
Creating a Player.....	187
Deleting a Player	188
Modifying Player's Data	188
Searching a Player	188
Importing a Player.....	189
4.2 Team Setup	189
Creating a team	189
Modifying and Deleting a Team	189
Position within the Team.....	190
Creating a Player Directly in the Team.....	190
Replacing a Team Previously Sent to Lanes.....	190
5. Squad Setup.....	192
5.1 Global.....	192
Lanes	192
Games per Series.....	192
Total Number of Games	192
Last Game Played	193
Start Date / Time.....	193
Teams per Lane.....	193
Auto Pinsetter on when Practice.....	193
5.2 Teams and Players	193
Modify Team	193
Modify Player	193
Import.....	194
Sign in.....	194
Delete	194
5.3 Movement	194
Movement Table	195
5.4 Point Assignment.....	196
6. Standing Setup	197
Type.....	197
Export	197
Message	197
Print	198

Preview	198
7. Game Manager.....	199
7.1 Creating a Game	199
7.2 Copying a Game.....	199
8. Creating a Division.....	201
New	201
Modify	201
Order.....	201
Delete.....	201
9. Tournament Setup.....	202
Default Team Name Prefix.....	202
Default Player Name Prefix.....	202
Delay in Closing Lanes	202
Automatic Lane Closure.....	202
Swedish Leagues.....	203
1. Overview	205
2. League Setup.....	206
3. Creating Swedish Leagues.....	207
3.1 Global	207
Total Series	207
Start date & Start time.....	207
Lanes	207
Updating the Score	207
Auto Pinsetter On During Practice	208
Lanes in pair	208
Lane Options.....	208
On the Monitors	208
3.2 Teams and Players.....	209
3.3 Movement	209
3.4 Point Assignment.....	209
Bonus Points for Pairs	209
Bonus Points for Series	209
4. Standings	210
5. Game Management	211
6. Swedish League Setup	212
Home Team Name/Visitor Team Name.....	212
Delay in Closing Lanes	212
Default Player Name Prefix.....	212
Update Frequency	212
Automatic Lane Closure.....	212
BES Special Games.....	213

1. Overview	215
2. Special Game Types	216
2.1 Striker	216
2.2 Red Pin Frame	216
2.3 Mega Slot, Lane Lotto and Magic Wheel Mistress	217
2.4 Birthday	217
2.5 Christmas	217
2.6 Rocky Road Race	218
2.7 Poker	218
3. Management of Special Game Sessions	219
Lanes	219
Status	219
Games Played	219
Prizes Issued	219
Awarded	220
Delete	220
3.1 Assigning Special Games To Lanes	220
4. Special Game Sessions Setup	221
Pre-start Games	221
Reminder Frequency	221
Available Prizes	221
Win Every ____	222
Strike Time	222
Hot Shot / Spare / Split Converted	222
Pre-start Alert	222
Spin Time (Sec)	222
Birthday Settings	223
4.1 Rocky Road Race Settings	223
Loop Mode	223
Hot Shots per Race	223
4.2 Poker Settings	223
Decks	223
Winners	223
Full House Beats Flush	223
Bowland Special Games	225
1. Overview	227
2. Bowland Special Games Types	228
2.1 Poker	228
2.2 Lucky Draw	228
2.3 Tic Tac Toe	228
2.4 Slot Machine	228
2.5 Cubes	229

3.	Management of Bowland Special Games Sessions ..	230
4.	Bowland Special Game Sessions Setup	231
	Hot Shot \ Spare \ Split Converted.....	231
	Poker.....	231
	Lucky Draw	231
	Tic Tac Toe	232
	Slot Machine & Cubes	232
	Lockers	235
1.	Overview	237
2.	Managing Lockers.....	238
2.1	Assigning Lockers.....	238
	Extending Expiry Dates.....	239
	Vacating a Locker	239
	Changing Lockers	239
2.2	Finding a Rented Locker	239
2.3	Locker Maintenance	239
2.4	Locker Waiting List	240
3.	Locker Reports	241
3.1	Creating A Locker Report.....	241
	All Lockers	241
	Available	241
	Rented	241
	Expired.....	241
	Out of Order	241
	Days.....	242
	Preview	242
	Print.....	242
3.2	Creating Advisory Slips	242
4.	Locker Bank Setup.....	243
	New	243
	Delete.....	243
	Modify	244
	Select	244
	Time Games	245
1.	Overview	247
2.	Time Game Management	248
2.1	Time Game Status.....	248
	Next Item.....	248
	Workshop.....	248
	Light on / Light off	248
	Waiting List	248

Transfer	249
Modify	249
Open / Close	249
2.2 Opening / Closing a Time Game Item	249
Inserting Players	250
Setting Price Keys	250
Setting Amount of Time	250
Selling POS Items.....	251
Closing a Time Game Item	251
3. Time Game Setup	252
3.1 Creating a Time Game.....	252
Rounding Type	253
Default Price	253
Walk-down Time	253
Minimum Billing Time.....	253
Minimum Time to Pay	253
Time Unit for Billing.....	253
Maximum Number of Players	253
Time Game Icon	254
Time Game Items	254
3.2 Modifying a Time Game.....	254
3.3 Deleting a Time Game	254
Statistical Reports	255
1. Overview.....	257
2. Lane Usage Report (Linage)	258
3. Comparison Report	259
4. Weekly Income Report	260
Time Zone Setup	260
5. Weekly Games Report.....	261
6. League Attendance.....	262
7. Trust.....	263
Security.....	265
1. Overview.....	267
2. Staff Setup.....	268
Creating / Deleting a Staff Member	268
Assigning Profiles	268
Sectors.....	269
Staff Member Cards.....	269
User Recognition Modes	269

3.	User Profile Setup	271
	Creating a User Profile.....	271
	Modifying User Profiles	271
	Importing and Exporting Profiles.....	272
3.1	Privilege Tabs	272
	Operate	272
	Shifts	272
	Prices	272
	Technical.....	272
	Management	273
	Reservations	273
4.	Safe Mode	274
5.	User Log on/off	275
5.1	Log on.....	275
	Select User Profile	275
	Change password	275
5.2	Log off.....	275
6.	System Log Events	277
	Zoom.....	277
	Filter	277
	Print.....	278
	Delete.....	278
	Time Tracking System.....	279
1.	Overview	281
2.	Staff Actions	282
2.1	Staff Log Actions.....	282
	Modify	282
	Add.....	283
	Delete.....	283
	Zoom.....	283
	Filter	283
	Print.....	283
3.	Time Tracking Report	284
	Booking System.....	285
1.	Overview	287
2.	Booking System Main Window	289
2.1	The Reservation Sheet.....	289
	Overbooking Area	290
2.2	The Control Panel.....	291
	Calendar	291
	Navigator.....	291

Zoom.....	291
Find.....	292
New Reservation	292
Set Arrived, Set Ready	292
Open / Close.....	292
Merge / Split.....	292
Customer	293
Reservation.....	293
Information.....	293
Cut, Copy and Paste.....	293
Modify	294
Delete	294
No Show	295
Color Table	295
Clear Customer.....	295
Print	295
Waiting List, Lane Status, Menu and Exit.....	295
3. Creating a Reservation.....	296
To Create a New Reservation	296
Creating a Reservation using the Drag & Drop Method	296
3.1 Necessary Data For New Reservation	297
Starting Date and Time.....	297
Customer	297
Type of Reservation.....	298
Quantities.....	298
Resource	299
Requirements	299
Automatic Opening	300
Fast Sale.....	300
Finding Free Booking Space	300
4. Reservation Status	302
Provisional / Confirmed.....	302
Late.....	302
Arrived	303
Delayed.....	303
Ready	303
Customer Waiting	304
Running	304
Finished	304
Incomplete Payment.....	304
Complete	304
Cancelled.....	304
No Show	305
5. Managing a Reservation.....	306
5.1 Moving a Booking	306
5.2 Extending / Reducing a Booking.....	306
5.3 Reservation Details.....	307
Customer	307
Reservation Type.....	307
Notes	308
Arrival Time in Advance.....	308
Players.....	308
Lanes	309
Bumpers	309

Sales	309
Payments, Deposits and Refunds.....	310
Meals	310
History & Log	311
Staff Requirements	311
5.4 Mixed Reservations	312
5.5 Recurring Reservations	313
5.6 Reservation Confirmation	313
All Details (Staff Only) / Customer Confirmation.....	314
Header and Footer Options	314
Font.....	314
E-mail.....	315
Print.....	315
Preview	315
Save.....	315
6. Finding a Reservation	316
7. Managing Clientele.....	317
7.1 Finding a Customer	317
Selecting a Customer for a Reservation	318
7.2 Adding a New Customer.....	318
New Individual Customer	318
New Group	319
New Contact	320
7.3 Modifying Customer Details.....	321
7.4 Deleting a Customer	321
8. Reports.....	323
8.1 Creating A Report.....	323
8.2 Report Types	324
Reservation Details.....	324
Outstanding Balance / Deposits Due	324
Cancelled Bookings and No Show Bookings.....	325
Function Sheet.....	325
Revenue Report	326
Highest and Lowest Spenders	326
9. Booking System Settings	327
9.1 Basic Settings	327
Grid Time Unit.....	327
Lane Status Advice Time	327
Start Auto-allocation from Lane.....	327
Arrival Time in Advance	328
Suggested Maximum of Players per Lane	328
Resource Type.....	328
Meals	328
Opening Hours.....	329
Reservation Types	329
Reservation Status.....	329
History Log Types	330
Group Types , Professions & Sources.....	330
Subtract Time from Late Bookings.....	330

9.2	Further Settings	330
	Provisional Auto Delete Setup	330
	Late Arrival Management.....	331
	Reservation Confirmation	331
	Display Original Reservation	331
	Confirmed Reservations by Default	331
	Anonymous Reservations by Default.....	331
	Pay After Customer Arrival	332
	Message of the Day.....	332
10.	Privileges.....	333
	Collecting Reservation Payments or Deposits.....	333
	Giving Refunds	333
	Giving Deposit Refunds	333
	Modifying Reservation Price Keys	333
	Inserting Payment Date After Date of Play	333
	Opening 'Not Completely Paid' Reservations.....	333
	Inserting and Modifying Reservation Details	334
	Canceling Provisional / Confirmed / Today's Reservations	334
	Setting No Show Manually.....	334
	Inserting Unlimited Reservations	334
	Inserting Service Reservations	334
	Inserting Anonymous Reservations	334
	Confirming Provisional Reservations.....	334
	Moving Provisional and Confirmed Reservations	335
	Editing Reservation Description.....	335
	Editing Message of the Day.....	335
	Skipping Customer Search while Creating Reservations	335
	Defining Groups with no Contacts	335
	Trouble Call System	337
1.	Overview.....	339
2.	Trouble Calling.....	341
2.1	Signaling Errors	341
	The MAG 3 Pinsetter	341
	The Bowler.....	341
	The Operator	341
	The Mechanic	342
2.2	Alarms and User Warnings.....	342
3.	Managing a Trouble Call	343
3.1	Dealing with Trouble Calls through Lane Status	343
3.2	Dealing with Trouble Calls through the TCS Event Viewer	343
	Vocal Messages	344
	Filters	344
	Reports	344
4.	TCS Setup.....	346
4.1	Alarm and Warning Settings	346
	Lanes	346
	Status.....	346
	Alarm Checks	346

	Keep Records for __ Days	347
4.2	Vocal Alarm Settings	347
	Voice	347
	Voice Speed	347
	Voice Volume	347
	Phone Timeout	347
	Repeat Frequency	348
	Phone Pause	348
	Speaker Pause	348
	Speaker Repetition	348
	Test Sentence	348
5.	Privileges	349
	Make a New Trouble Call	349
	Acknowledge a Call	349
	Complete a Call	349
	Cancel a Call	349
	Access TCS Plugin	349
	Access TCS Setup Plugin	350
6.	TCS Telephone Commands	351
6.1	Entering Response Codes	351
6.2	Commands	352
	Acknowledge 1	352
	Repairs Completed 2	352
	Cancel Request 3	352
	Perform a Pinsetter Partial Set 4	352
	Perform a Pinsetter Full Set 5	353
	Spot Pins 6	353
	Record Vocal Message 9	353
	Aborting a Command #	354
	Center Setup	355
1.	Overview	357
2.	Basic	358
	Security	358
	Time Tracking at Log on / Log off	358
	Safe Mode	358
	Database Language	358
	Mask Languages	358
	Paper Size	358
	Normal & Compact Report Font	358
	Current Bowling Day	359
	First Day of the Week	359
	Day Changing Time	359
	System Date / Time	360
	External Time Server / Et-Host Time	360
	Default Export Report Format	360
	Boss Password	360
	Print License	360

Licenses.....	361
Activation	361
3. Lane Control.....	362
Opening Modes	362
FB Confirmation Dialog.....	362
Force Sign-in Screen on Lane.....	362
Default Bowling / Time Game Name Prefix	362
Defaults for Reports and Statistics	363
Maximum Number of Players per Lane	363
Lane Control Refresh Rate	363
Set Games to _ / Set Time to _	363
Estimated Duration (minutes)	363
4. Prices.....	365
4.1 Game Mode	365
Frame Payment	365
Pay 11th & 12th Frames	365
Price Evaluation Mode.....	365
4.2 Time Mode	365
Playing Duration	365
Charging Mode	366
Billing Time Unit for Billing & Rounding Type	367
Minimum Billing Time.....	367
Minimum Time to Pay	367
Time Unit for Adding	367
Price Evaluation Mode.....	367
Charge Double Time.....	368
4.3 Unlimited Mode	368
Global Payment	368
Price Evaluation Mode.....	368
Charge Double Ticket.....	369
5. Payments.....	370
Bowling Default Price Keys.....	370
Mask Credit Card Number	370
Split Package Revenue	370
Divide League Income	370
Rounded Subtotals	370
Print Receipt Total Before Taxes.....	371
Print Included Taxes in Receipt.....	371
Print Receipt Number	371
Print Total Zero Receipts	371
Print Void Receipts	371
Receive Payment Without Specifying Package Items.....	371
Increase Receipt Number for Un-printed Receipts	371
Receipt Detail Level.....	372
6. Score.....	373
Bowling and Nextia.....	373
Sound	373
Birthday.....	373
Erase Bowler Names with Stop Key	373
Time Pause between Pinsetters on.....	374
Pulse Duration for F-out Device (msec).....	374
Delay in Closing Lanes (sec).....	374
Lanes to be Scanned.....	374
Lane Control Box Memory	374

Lane Monitors	374
External Device Controller	374
7. System	376
Address Lookup Service	376
BLS and Tournamator File Export Path	376
BES	376
QDac Boot Server IP Address	376
DSD File Export Path	376
DSD Frequency (sec)	377
Zonal Interface	377
Import Data at	377
Zonal Interface Path	377
Force Update	377
Score Shared Path	377
8. Backup	378
Automatic Backup / Frequency	378
Sets to Keep	378
Execute Database Optimization	378
Transfer Data to Historical Database	378
Database Cleanup	379
Backup Directory	379
Second Backup Directory	379
History Cleanup	379
9. Intercom	380
Description	380
Serial Number	380
Status	380
Number	380
Inter-Hub	381
Lanes	381
Speaker	381
Phone	381
Phone Commutation Threshold	381
Lane Recall Pause (Sec)	381
Stop Ring After (Sec)	381
Cancel Call if Busy	382
10. Coin Hoppers	383
Terminal Setup	385
1. Preferences	387
Sector and Cash Drawer	387
Center	387
Language	387
Diversified Users Settings	387
Last Plugin in Foreground	388
Available Fonts	388
Display Translator Codes	388
Analog / Digital clock	388
Stop Button	388
Close Stop Button	388
TCS Pop up Module	389

2.	Devices	390
3.	Print	391
	Print Header.....	391
	Message of the Day.....	391
	Print Text Header in Financial Report.....	391
	Print Score after Closing Lanes.....	391
	Images.....	391
	Receipt Header & Footer.....	391
4.	Printers	392
	Receipt Printer & Bar Printer	392
	PC Printers	392
	Prizes Printer	392
5.	Externals.....	393
6.	Quick Buttons	394
7.	Credit Card	395
	Credit Card Receipt on	395
	Print Receipt Twice.....	395
	Technical Setup	397
1.	Upload Animation	399
	Reload	399
	Upload	399
2.	Lane Control Box Replacement.....	400
3.	Lane Control Box Address.....	401
4.	Com Test	402
5.	TV & Sound Setup	403
	Lanes	403
	Copy to	403
	Sound Test	403
	TV Adjust.....	403
	Modify	404
6.	Pinsetter and Camera	405
6.1	Pinsetter Parameters	405
	Defaults.....	405
	Copy from	405
	Copy to	405
6.2	Camera Parameters.....	406
	Auto	406
	Save Image.....	406
	Level	406
	Last	406
	Info.....	406
	Image.....	406

7. Upload to Lanes	407
Select Lanes	407
Select Mask	407
Table	407
Erase Memory	407
Send HDC	408
Boot from Network	408
Reset	408
Upload	408
8. Lane Setup	409
Available	409
Pairs Linked to Common Lane Control Box No.	409
MAC Number	409
Action Replay Device	409
Score Type	410
Keyboard	410
Default Mask	410
Monitors on Lanes	410
Pinsetter Type	410
Settings	410
Lane Usage	410
Reservation Setup	411
8.1 Lane Counters	411
Reset Total	411
Decrease	411

Calendar Setup 413

1. Calendar Setup 415

Economic Setup 417

1. Overview 419

2. Currencies 420

2.1 Settings 420

2.2 Adding a New Currency 421

2.3 Modifying Currencies 421

2.4 Changing the Main Currency 422

3. Taxes 423

3.1 Settings 423

3.2 Creating, Modifying or Deleting a Tax 423

Tax 423

Percentage / Fixed Value 424

From / To Value 424

Rounding Precision / Rounding Type 424

Included in Price 424

Applied to Single Item 424

3.3	Creating, Modifying or Deleting a Tax Group	424
4.	Departments	425
4.1	Managing Departments.....	425
4.2	Creating Departments.....	425
4.3	Modifying Departments.....	426
4.4	Deleting Departments	426
5.	Price Keys	427
5.1	Creating Price Keys	427
	Name	427
	Price.....	427
	Tax Group.....	427
	Unit of Measurement	427
	Quick Number.....	427
	Bar Code.....	428
	Special Price.....	428
	Authorization Required	428
	Members Only	428
	Sale Price	428
	Proportional	428
	Shoes.....	429
5.2	Defining Prices.....	429
5.3	Copying Price Keys.....	430
5.4	Price Key Report.....	430
6.	Packages	431
7.	Discounts	432
7.1	Discount Types	432
	Automatic Discounts	432
	Manual Discounts	433
7.2	Discount Setup.....	433
	Authorization Required	433
	Apply Discount to Entire Bill.....	434
	Members Only	434
7.3	Linking Discounts to Member Categories.....	434
8.	Denominations.....	435
8.1	Settings	435
9.	Fast Sale Items.....	436
9.1	Settings	436
10.	Lane Orders.....	437
10.1	Settings	437
	Menu Mode.....	437
	Tax Included	438
	Skip Amount Tendered.....	438

Appendix	439
1. Quick Access Menu Icons	441

HLAVNÍ MENU

Hlavní menu programu Conqueror

- Veškeré části a sekce systému Conqueror jsou přístupné prostřednictvím hlavního menu, které může být upraveno tak, aby zcela vyhovovalo veškerým specifickým požadavkům každého bowlingového centra. Různé možnosti přístupu do systému Conqueror vám umožní otevřít některé sekce systému velmi rychle.
- Prostřední část hlavního menu je rozdělena do tří sloupců, ve kterých jsou seřazeny veškeré informace a funkce podle jejich důležitosti. Na levé straně jsou uvedeny obecnější informace a směrem doprava naleznete specifičtější informace. Při výběru jakékoliv funkce z prvního sloupce se moduly obsažené v této sekci zobrazí v pravé části sloupce.
- Příklad: obsluha si přeje prodat některé výrobky. Otevře sekci **POS** (Místo prodeje) v prvním sloupci, poté zvolí **Příjmy** v druhém sloupci a vybere si některou z mnoha nabídek ve třetím sloupci.
- Vnější rámeček hlavního menu je během práce v systému Conqueror vždy zobrazený a jsou v něm uvedeny obecné informace (např. čas, datum atd.). Dále jsou zde umístěna tlačítka rychlého přístupu, která můžete použít pro mnoho užitečných funkcí. Tlačítka rychlého přístupu jsou zobrazena bez ohledu na pozici uživatele v programu a mohou být snadno přizpůsobena podle individuálních potřeb a přidělena buď specifickému uživateli anebo terminálu prostřednictvím modulu Nastavení terminálu.
- V rámci každé sekce je možné nechat otevřené moduly, i když s nimi zrovna nepracujete, a opět je aktivovat v případě potřeby podle instrukcí uvedených v sekci [Úkoly v záloze](#).

Hlavní moduly

Modul rychlého přístupu

- Funkce, které jsou na terminálu používané nejčastěji, mohou být přidány do modulu **Rychlý přístup**, který se nachází v horní části prvního sloupce.
- Chcete-li vytvořit, smazat anebo změnit obsah modulu rychlého přístupu, stiskněte a držte stisknuté tlačítko **Ctrl** a klikněte na existující položku anebo přístupné pole v modulu **Rychlý přístup**. Dojde k zobrazení okna pro zadání údajů a zde můžete vložit, změnit anebo smazat vybraný název a tok dat (data path).
- Tyhle kroky mohou provést pouze kvalifikovaní technici, kteří mají na starosti instalaci systému Conqueror, a to během konfigurace systému. Potřebujete-li bližší informace, kontaktujte technický tým společnosti Qubica.
- V [příloze](#) tohoto manuálu naleznete seznam ikon včetně příslušných čísel, která mohou být použita pro každou funkci rychlého přístupu a to zadáním čísla do pole **Číslo ikony**.

Pro použití funkcí rychlého přístupu místo nastavení terminálu odkazujeme na [Jiná uživatelská nastavení](#).

Front Desk

- Sekce **Front Desk** obsahuje moduly, které jsou nezbytné pro každodenní řízení a správu běžných aspektů bowlingového centra a které se týkají přímo zákazníků, např. funkce "stav drah", díky které obsluha provozuje a spravuje dráhy a provádí běžné operace, jako je např. otevírání a zavírání drah atd.
- Prostřednictvím této sekce může obsluha kontrolovat moduly týkající se různých lig, turnajů, časově omezených her, pronajímatelných skříněk, častých hráčů (členů bowlingového centra), směn a možnosti zasílat a zobrazovat různé zprávy a obrázky na dráhách.

Místo prodeje

- Sekce **Místo prodeje** obsahuje veškeré moduly, které mají co do činění s platbami (prostřednictvím modulu **Příjmy**, např. zvláštní položky, bowlingové boty, ponožky, občerstvení a nápoje), se zálohami a s vrácením peněz. Sekci Místo prodeje můžete otevřít také prostřednictvím jiných modulů systému Conqueror, jako např. Stav drah anebo Rezervační systém.

Back Office

- Sekci **Back Office** používají zaměstnanci centra, kteří pracují a dostávají se do styku s rezervacemi, zprávami (celková správa a řízení centra), směnami, záznamy systému anebo se systémem lokalizace chyb a havarijních volání (práce spojená s technickými zásahy na dráhách).

PŘÍSTUP DO PROSTŘEDÍ WINDOWS

- BACK OFFICE > WINDOWS
- Prostřednictvím tohoto modulu je možné otevřít aplikace systému Windows jako **Kalkulačka**, **Poznámkový blok**, **Prohlížeč webu**, **Zaslat e-mail**, **Ovládací panely**, **Nastavení tiskárny** a **DOS Prompt**. Tyto aplikace otevřete jednoduchým stisknutím příslušné funkce (nemusíte vyjít z programu Conqueror a aktivovat příslušnou funkci).

Nastavení

- Tato sekce je určena pro provedení veškerých nastavení týkajících se systému Conqueror, tj. nastavení jednotlivých terminálů, přizpůsobení programu Conqueror tak, aby byl vhodný pro řízení celého bowlingového centra atd. Technické nastavení a také nastavení týkající se cen položek, které bowlingové centrum nabízí k prodeji, a předmětných daňových sazeb může být změněno a přizpůsobeno pomocí různých modulů obsažených v sekci **Nastavení**.

Obslužné programy

- Systém Conqueror nabízí několik obslužných programů, které umožňují provádět různé operace spojené se zálohováním dat, řešit nouzové a mimořádné situace, které znemožňují jakoukoliv činnost v bowlingovém centru, a uvést systém znovu do provozu.

- Většinu těchto funkcí mohou použít pouze kvalifikovaní technici, kteří mají na starosti instalaci systému Conqueror anebo jeho aktualizaci. V každém případě je nutné, objeví-li se nějaké technické problémy, aby obsluha bowlingového centra postupovala podle instrukcí poskytnutých telefonicky pracovníky technického oddělení společnosti Qubica a použila přitom moduly **Obslužné programy**.

Ostatní funkce

ZAZNAMENÁVÁNÍ PRACOVNÍ DOBY

- Pomocí funkce Zaznamenání pracovní doby systém umožňuje zaznamenat pracovní dobu zaměstnanců bowlingového centra s tím, že zaznamenává přesnou dobu příchodu a odchodu každého zaměstnance centra.

LOG OFF / EXIT Z PROGRAMU CONQUEROR

- Pro ukončení směny v případě, že je aktivovaná funkce [Bezpečnostní systém](#), stiskněte tlačítko . Pomocí tohoto kroku docílíte toho, že systém Conqueror zůstane otevřený a na obrazovce se objeví přihlašovací okno **Log on**. V této chvíli je program připravený pro přihlášení se nového uživatele.
- Jestliže chcete zavřít program Conqueror, stiskněte tlačítko .

Vnější rámeček

- Vnější rámeček okna Hlavní menu neustále zobrazuje obecné informace a to nezávisle na pozici uživatele v rámci programu.

Tento rámeček může být přizpůsoben na základě specifických potřeb uživatele nebo terminálu prostřednictvím modulu [Nastavení terminálu](#).

Informační lišta

- **Informační lišta**, kterou naleznete v horní části obrazovky, znázorňuje přesnou pozici uživatele v programu Conqueror; dva otazníky slouží k otevření [Kontextový průvodce](#) a [Uživatelského manuálu](#) (ve výše uvedeném pořadí).
- Jestliže je aktivována funkce [Bezpečnostní systém](#), v horní liště je zobrazeno jméno uživatele přihlášeného do systému. Kliknutím na tuto sekci dojde k odhlášení připojeného uživatele s tím, že se na obrazovce objeví přihlašovací okno [Log on](#), které umožňuje dalšímu uživateli, aby se přihlásil do systému.

Čas a datum

- Hodiny v horním pravém rohu znázorňují čas systému a jsou používány jako společný parametr pro veškeré připojené terminály systému Conqueror. Díky tomuto sjednocení se zamezí problémům, které mohou být způsobeny při synchronizaci systému.
- V sekci [Nastavení terminálu](#) si můžete zvolit, budete-li používat digitální anebo ručičkové hodiny.
- Pod hodinami je šedou barvou uvedeno dnešní datum.

Okno Směny

- Barva tlačítka pod hodinami znázorňuje stav právě probíhající směny (anebo jiných směn); zelené tlačítko udává, že je směna otevřená, a červené, že směna otevřena není.
- Jestliže chcete otevřít okno **Směny**, klikněte na příslušné tlačítko; v tomto okně je možné otevřít, zavřít a zaparkovat směny, zobrazit informace a vytvořit výkazy o určitých směnách.

Herní režim

- Tato sekce udává současný [Bowlingový den](#) a [Herní režim](#), který je právě aktivní.
- Pro rychlý přístup k funkci **Herní režim** klikněte na tento modul.

Tlačítka rychlého přístupu

- Můžete si vybrat až pět programovatelných tlačítek, která budou zobrazena v pravé části obrazovky. Tato tlačítka vám umožní přizpůsobit systém buď pro uživatele či terminál a zpřístupnit funkce, které jsou nejčastěji používány.

Úkoly v záloze

HLAVNÍ MENU A NAVIGAČNÍ TLAČÍTKA

- V pravé části obrazovky jsou zobrazena dvě navigační tlačítka.
- Stisknete-li tlačítko **M**, systém přejde zpět do hlavního menu, zatímco šipka zpět umožňuje uživateli, aby se vrátil na předchozí obrazovku.

•

TLAČÍTKA PRO ÚKOLY V ZÁLOZE

- Můžete nechat otevřených až 7 různých modulů současně, které mohou být znovu obnoveny pomocí tlačítek, které jsou umístěné v levé části plochy obrazovky.
- Každé tlačítko má odlišnou barvu a různé ikony pro rychlé a snadné rozpoznání.
- Chcete-li dát do zálohy nějaký úkol, stiskněte tlačítko **M** s tím, že se musíte nacházet uvnitř modulu, který chcete nechat otevřený. Tímto způsobem se vrátíte zpět do hlavního menu bez toho, abyste museli zavřít modul, který jste právě opustili.

Tlačítko STOP

- Tlačítko STOP na ploše obrazovky je vestavěný bezpečnostní mechanismus systému Conqueror. Toto tlačítko můžete kdykoliv stisknout, chcete-li přerušit přívod elektrické energie ke stavěčům kuželek. V nouzových situacích tak můžete zastavit hru a nechat ji přerušenu až do chvíle, kdy nedojde ke stisknutí tlačítka **Reset**.
- Dítě, které vběhne na dráhu, může představovat riziko. Obsluha by měla v tomto případě zastavit hru na příslušné dráze a to stisknutím tlačítka **STOP**.

•

Chcete-li aktivovat tlačítko **STOP** během provozu systému Conqueror, zvolte funkci **Tlačítko Stop** v modulu [Nastavení terminálu](#).

Jestliže není aktivována funkce **Zavřít tlačítko stop** v modulu [Nastavení terminálů](#), ikona tlačítka **STOP** zůstane znázorněna na obrazovce počítače i po zavření systému Conqueror. Jestliže je tato funkce aktivována, ikona tlačítka **STOP** se zavře společně se zavřením systému Conqueror.

- Existuje také tlačítko STOP, které je možné použít stejným způsobem na dráze. Hráči mohou použít toto tlačítko v případě, že dojde k nějaké nebezpečné situaci na dráze.

Pomoc on-line

- Pomoc on-line poskytuje uživateli veškeré dostupné informace týkající se specifické otázky a to pomocí velmi přesně organizovaných odkazů na příslušné sekce, indexu vyhledávání a seznamu oblíbených sekcí.
- Kontextový průvodce (Tooltip) nasměruje uživatele do té části manuálu, která se týká předmětného problému. Na obrazovce se zobrazí kompletní a jasné instrukce.

Tooltip

- Žlutý otazník označuje kontextového průvodce systému Conqueror.
 -
- Klikněte na žlutý otazník a poté na položku či funkci, ohledně které potřebujete získat bližší informace a rady. Poté můžete volně navigovat na ploše průvodce a procházet si text.
- Použitím šipek ve spodní části stránky anebo kliknutím na odkazy (podtržená slova) se může obsluha přemístit ze sekce průvodce, kterou právě používá, do jiné relevantní sekce.
- Jestliže chcete změnit velikost zobrazeného průvodce, můžete použít metodu "drag and drop".

Uživatelský manuál on-line

- Kliknutím na zelený otazník se otevře uživatelský manuál Conqueror týkající se té části systému Conqueror, kterou právě používáte.
 -
- V uživatelském manuálu Conqueror můžete navigovat nezávisle na modulu, který právě používáte.

POUŽITÍ UŽIVATELSKÉHO MANUÁLU ON-LINE

- Uživatelský manuál on-line je snadno použitelný díky stromové struktuře obsahu, kterou naleznete v levé části obrazovky.
- Hlavní okno uživatelského manuálu může být prozkoumáno pomocí šipek, které jsou umístěny ve spodní části obrazovky, anebo pomocí odkazů (stisknete-li podržené slovo, dojde k otevření příslušné části manuálu).
 - Pomocí tlačítek **Obsah** dojde k zobrazení různých sekcí manuálu Conqueror ve tvaru přehledné stromové struktury, která usnadňuje jejich identifikaci. Sekce mohou být otevřeny samostatně kliknutím na předmětný název.
 - Kliknutím na aktivní odkazy dojde k otevření specifických částí manuálu, které se týkají předmětného problému či otázky.
- V levé části hlavního okna jsou umístěna další tři tlačítka, která umožňují přímější navigaci v uživatelském manuálu Conqueror.
 - Seznam klíčových slov, tlačítek/kláves a označení je možné najít pod tlačítkem **Obsah**. Dvojným kliknutím na některé slovo dojde k zobrazení té části textu, která obsahuje právě toto slovo.
 - Chcete-li najít specifickou sekci nebo klíčové slovo, stiskněte tlačítko **Hledat** a zadejte klíčové slovo do vyhledávacího pole a stiskněte buď klávesu **Enter** na klávesnici anebo **Témata seznamu**. Dojde k zobrazení veškerých nalezených elementů, které odpovídají kritériím zadaným pro vyhledávání. Vyberte si sekci tak, že na ni dvakrát kliknete, anebo ji vyberte a stiskněte tlačítko **Display**.
 - Tlačítko **Oblíbené sekce** umožňuje uložit několik nejdůležitějších a nejpoužívanějších sekcí manuálu tak, že nejdříve musíte tyto sekce otevřít pomocí jednoho z výše popsanych postupů a poté stisknout tlačítko **Přidat**, které naleznete ve spodní části obrazovky. Pro obnovení jedné z existujících sekcí ji vyberte a stiskněte tlačítko **Display** (postupujte stejným způsobem i v případě, že chcete některou sekci ze seznamu **Odstranit**).
- Chcete-li zobrazit uživatelský manuál na celé obrazovce, stiskněte tlačítko **Skrýt** a tlačítka a stromová struktura v levé části obrazovky zmizí. Poté dojde k zobrazení tlačítka **Zobrazit**, jehož pomocí můžete stromovou strukturu opět obnovit.

- Stisknutím tlačítka **Tisk** vám bude nabídnuta možnost vytisknout pouze vybrané téma anebo vybraný nadpis a veškeré body obsahu. Proveďte příslušnou volbu a stiskněte tlačítko **OK**.

Uživatelské zprávy

- Systém Conqueror je schopen přenést užitečné informace určené pro uživatele a upozornit uživatele na situaci, která si vyžaduje nějaký zásah.
- Pro komunikaci s obsluhou systém nabízí zprávy, které jsou znázorněny na obrazovce podle naléhavosti:
 - Ve spodní části obrazovky je zobrazeno sdělení (ve chvíli připojení anebo podle naléhavosti), které informuje uživatele o jakýchkoliv nových/nezobrazených zprávách, které jsou určené pro uživatele a týkají se systému Conqueror. Obsluha poté přejde do modulu **Uživatelské zprávy**, aby si mohla tyto zprávy zobrazit.
 - Jestliže je zpráva velmi důležitá, modul se otevře automaticky a na konci zprávy bude zobrazen vykřičník.
- V každém případě je možné veškeré zprávy zobrazit pomocí modulu **Uživatelské zprávy**, který můžete otevřít následujícím postupem: BACK OFFICE > UŽIVATELSKÉ ZPRÁVY

Označení / Odstranění označení uživatelských zpráv

- Poté, co obsluha zaznamená zprávu a přečte si její obsah, tato zpráva bude kliknutím na tlačítko **Přečteno** označena jako přečtená; čas a datum budou zobrazeny v pravé části okna, pod zprávou a vedle uživatelského jména.
 - Jestliže není aktivována funkce [Bezpečnostní systém](#), systém není schopen rozpoznat uživatele; zpráva bude označena termínem **Dokončeno** bez uvedení uživatelského jména.
- Chcete-li se vrátit a zrušit označení zprávy, vyberte zprávu a opětovně klikněte na tlačítko **Přečteno**; pod zprávou bude znázorněna informace **Neoznačeno** a čas a datum zásahu budou zobrazeny pod zprávou.

Vymazání uživatelské zprávy

- Stisknutím tlačítka **Vymazat** trvale smažete vybranou zprávu.
 - Pro provedení tohoto úkonu je vyžadováno právo **Přístupu do protokolu systému a vymazání uživatelských zpráv**.

Tabulka

- V tabulce (spodní část obrazovky) jsou zprávy seřazeny chronologicky a to podle následující logiky: důležité zprávy, které ještě nebyly přečteny, důležité zprávy, které již byly přečteny, a veškeré ostatní zprávy.
- Jestliže je zpráva zatržena, znamená to, že už s ní bylo pracováno, jestliže je zpráva opatřena hvězdičkou, znamená to, že ještě nebyla přečtena, a jestliže je zpráva označena vykřičníkem, znamená to, že je mimořádně důležitá.

Obslužné programy

- Systém Conqueror nabízí několik obslužných programů, které umožňují provádět různé operace týkající se zálohování dat, řešit nouzové a mimořádné situace, které znemožňují jakoukoliv činnost v bowlingovém centru, a uvést systém znovu do provozu.
- Většinu těchto funkcí mohou použít pouze kvalifikovaní technici, kteří mají na starosti instalaci systému Conqueror anebo jeho aktualizaci. V každém případě je nutné, objeví-li se nějaké technické problémy, aby obsluha bowlingového centra postupovala podle instrukcí poskytnutých telefonicky pracovníky technického oddělení společnosti Qubica a použila přitom následující moduly.

O systému Conqueror

- OBSLUŽNÉ PROGRAMY > O SYSTÉMU CONQUEROR
- Modul **O systému Conqueror** zobrazuje data týkající se bowlingového centra a technické informace týkající se systému Conqueror a terminálu, na kterém je Conqueror nainstalovaný.
- Tlačítko **O systému** v této sekci obsahuje informace o příslušné verzi programu Conqueror, zatímco tlačítko **Informace o systému** obsahuje informace o softwaru a hardwaru terminálu, na kterém je Conqueror nainstalovaný. Tuto sekci musíte použít v případě, kdy potřebujete technickou asistenci; technik se vás zeptá na informace, které jsou zde uvedené.

Zálohování

- OBSLUŽNÉ PROGRAMY > ZÁLOHOVÁNÍ
- Funkce zálohování stávajících dat systému Conqueror v jakékoliv chvíli může být použita při zasílání těchto dat pracovníkům technickému týmu, aby mohli provést analýzu problémové situace; v případě problému je možné zálohovaná data obnovit pomocí funkce [Obnovit](#).
- Často navštěvovaná centra, která si nepřejí, aby se systém zastavil na určitou kvůli každodennímu zálohování dat, mohou tuto funkci spustit ručně v jim vyhovující dobu.
- Pro manuální zálohování dat otevřete modul **Zálohování** a stiskněte tlačítko .

- Jestliže je bowlingové centrum otevřeno 24 hodin denně, optimalizace databáze může být příliš dlouhá. Tento fakt zpožďuje přístup do systému, a proto doporučujeme jeho deaktivaci.

- Pro nastavení [Automatické zálohování](#) odkazujeme na tlačítko **Zálohování** v modulu Konfigurace centra.

Obnovit

- OBSLUŽNÉ PROGRAMY > OBNOVIT
- Pomocí modulu **Obnovit** můžete obnovit veškerá data systému Conqueror, která byla zkopírována během posledního zálohování dat.
- Pro obnovení zálohovaných dat musejí být veškeré terminály používající systém Conqueror vypnuté. Stiskněte tlačítko **Ano**, chcete-li pokračovat, a otevře se okno, ve kterém uživatel musí vybrat specifický backup, který má být obnoven. Vyberte si příslušný backup a stiskněte tlačítko **OK**.
- Stisknete-li tlačítko **Ano** v následujícím okně. Otevře se další okno, ve kterém můžete vybrat data, které chcete obnovit: databáze, zvukové efekty a reklamy, zprávy, nastavení a fotky členů.
- Stisknutím tlačítka **OK** dokončíte celý proces obnovování dat.


- Pozor: jedná se o velmi nebezpečnou operaci, protože nahradíte veškeré údaje těmi daty, které byly uloženy při posledním zálohování dat, tj. jestliže byl poslední backup proveden před třemi dny, informace uložené během posledních tří dnů se ztratí.

Vyčištění databáze

- Použijte tuto funkci v případě, že chcete odstranit zbytečné soubory (např. temporary files) tak, jak je to popsáno v sekci [Odstranit data](#) v modulu KONFIGURACE CENTRA > ZÁLOHOVÁNÍ.

Technická podpora

- OBSLUŽNÉ PROGRAMY > TECHNICKÁ PODPORA

- Jedná se o externí modul, který slouží k řešení problémů. Může být použit společně s technickou podporou po telefonu a otevřen nezávisle na systému Conqueror v nouzových situacích pomocí ikony na hlavní desce obrazovky.
- Poté, co se telefonicky spojíte s týmem technické podpory Qubica, technik poskytující asistenci vás může požádat, abyste otevřeli modul **Technická podpora** a zvolili některé nezbytné funkce.
- Tohle můžete provést výběrem sekcí ve stromové struktuře na levé straně obrazovky a stisknutím tlačítka ; tímto se otevřou podsekcce. Podle vybrané sekce stromové struktury se v pravém sloupci zobrazí krátký popis (v horní části) funkcí sekce a různé možnosti (ve spodní části), kterými se musíte řídit při řešení problému.

- Všimněte si, že u mnohých funkcí systém požaduje zadání hesla, protože tyto funkce mohou způsobit vážná poškození systému, jsou-li provedeny nesprávně (hesla získáte telefonicky od týmu technické podpory Qubica).
- Po zadání hesla postupujte podle instrukcí technika týkajících se správných funkcí, které musíte zvolit v pravém okně obrazovky.
- Horizontální menu (toolbar) ve spodní části obrazovky obsahuje ikonu s klíčem (napravo); jestliže tuto ikonu stisknete, zvýšíte bezpečnost systému, který umožní přístup pouze těm uživatelům, kteří zadají příslušné heslo potřebné pro provedení určitých kroků a operací.
- Vedle ikony s klíčem je znázorněno pole, které vás informuje o požadovaném hesle (dohromady jsou tři): “Uživatel”, “Pokročilý uživatel” a “Technik”. Volba hesla závisí na typu požadovaného přístupu.
- V levé části horizontálního menu (toolbar) se zobrazí aktualizace vzhledem k probíhající operaci, např. “Celkové obnovení”.

Zkrácené povely pomocí klávesnice

- Následné povely, které mohou být provedeny pomocí klávesnice, umožňují obsluze rychlejší práci v prostředí Conqueror.

F1

Stisknutím klávesy F1 můžete otevřít [Uživatelský manuál](#) v té části, která se týká právě zobrazeného okna.

SHIFT + F1

- Zobrazí informace kontextového průvodce (Tooltip) týkající se zvolené položky.

F10

- Tento povel přenesení uživatele zpět do hlavního menu programu Conqueror, kde je "zaparkováno" právě zobrazené okno, které může být obnoveno pomocí příslušného tlačítka.

CTRL + F1-F5

- Otevře příslušné [Tlačítko rychlého přístupu](#) v pravé části obrazovky.

CTRL + 1-7

- Otevře příslušné okno umístěné v levé části obrazovky, tj. stisknutím klávesy Ctrl a 2 se otevře druhé okno, které je zaparkované v levé části obrazovky.

TAB

- Stisknutím klávesy Tab může uživatel otevřít další (následující) pole a tlačítko vzhledem k těm, které jsou zobrazené na obrazovce.

SHIFT + TAB

- Stisknete-li současně klávesy Shift a Tab, můžete otevřít předchozí pole a tlačítko vzhledem k těm, které jsou zobrazeny na obrazovce.

Esc

- Stisknutím klávesy Esc uživatel zavře právě zobrazené okno.

STISKNUTÍM KLÁVES SHIFT + ESC (NEBO ALT + F4)

- uživatel zavře systém Conqueror.

TLAČÍTKO WINDOWS

- Tato funkce zmenší Conqueror na ikonu, která se zobrazí v horizontálním menu (toolbar) ve spodní části obrazovky, a otevře Start Menu prostředí Windows.

ALT + TAB

- Určené pro přístup do ostatních otevřených aplikací.

MÍSTO PRODEJE

Přehled

Pomocí modulu **Místo prodeje** (POS) může obsluha prodávat různé položky, které bowlingové centru běžně nabízí (např. hry/hrací čas, nápoje, občerstvení atd.).

Prodej těchto položek a vybírání plateb patří mezi nejdůležitější operace každého bowlingového centra. Pomocí velmi snadného a bezprostředního rozvržení systém Conqueror umožňuje bezpečnější, snazší, rychlejší a efektivnější provádění prodejních operací a ekonomických transakcí.

Modul místo prodeje (POS) je možné otevřít jak prostřednictvím hlavního menu programu Conqueror, tak prostřednictvím jiných sekcí systému, jako např. kontrola drah, rezervační systém anebo pronajímatelné skříňky.

Nezávisle na způsobu otevření tohoto modulu zůstane jeho uživatelské rozhraní i struktura vždy stejná, což umožňuje uživateli použít tento modul i v různých jiných kontextech; např. pro potřeby prodeje zboží a služeb, pro nákup zboží a položek potřebných pro centrum, pro správu přijatých záloh a pro vrácení peněz klientům atd.

Nejdůležitější funkce místa prodeje (POS) jsou přístupné prostřednictvím hlavního menu a to následujícím způsobem:

Příjmy je funkce určená pro maloobchodní prodej položek, které jsou rozděleny do několika hlavních kategorií (Snack Bar, Obchod, Položky pro bowling atd.).

Výdaje je funkce, která umožňuje obsluze zaplatit jednotlivým dodavatelům příslušné dlužné částky použitím hotovosti v pokladně.

Zálohy je funkce, která umožňuje správu a přijímání záloh.

Vrácení peněz je funkce, která umožňuje opravu veškerých chyb vzniklých při prodeji a také vrácení přijatých záloh atd.

Nový tisk pokladní stvrzenky je funkce, která umožňuje opakovaně vytisknout příjmové doklady v případě jejich ztráty anebo pro jiné účely.

Otevření pokladny je funkce, která umožňuje otevřít pokladnu bez nutnosti provést jakoukoliv transakci.

V případě otevření místa prodeje pro potřeby prodeje pomocí jiných sekcí systému (např. kontrola drah, rezervační systém atd.) se modul POS přizpůsobí novému kontextu a také položkám, které mají být prodány s tím, že zajistí ten nejrychlejší a nejjednodušší způsob použití v dané sekci.

Prodej

POS > PŘÍJMY > SEKCE

Tato funkce umožňuje prodej položek patřících do následujících sekcí místa prodeje (POS): **Snack Bar, Obchod, Boty pro bowling a ponožky, Zásobník mincí, Jiné příjmy, Bowlingová hra, Časově omezená hra a Neomezená hra**, které obsahují veškeré příslušné podsekce v závislosti na tom, jak byly tyto položky uspořádány v modulu [Nastavení cenových klíčů](#).

Jakmile zvolíte sekci obsahující položku, která vás zajímá, otevře se obrazovka s velmi jednoduchým rozvržením a strukturou. Na horním řádku obrazovky se zobrazí jednotlivé sekce, které patří do vybrané kategorie. První z nich je hlavní sekce (např. snack bar) a poté následují příslušné podsekce, které si definuje každé bowlingové centrum (např. nápoje, občerstvení atd.) na základě svých specifických potřeb. Každá sekce je vyznačena odlišnou [barvou](#), která závisí na příslušném nastavení.

Ve střední části obrazovky se nacházejí položky určené k prodeji, které jsou rozčleněny podle jednotlivých stanovených cenových klíčů a [nabídek](#). Nabídky jsou velmi snadno rozpoznatelné, protože jsou zvýrazněny červenou konturovací čarou. Kliknutím na příslušnou sekci se zobrazí veškeré položky, které do ní patří.

Chcete-li, aby se zobrazily veškeré položky patřící do všech dostupných sekcí, klikněte na tlačítko [Vše](#).

Je důležité zmínit, že pro seskupení a uspořádání veškerých příjmů si každé bowlingové centrum může definovat podsekce čtyř úrovní, které spadají pod hlavní sekci (např. Snack bar > Občerstvení > Teplé jídlo > Hamburger).

Modul POS tuto strukturu zjednodušuje s cílem zrychlit prodej následujícím způsobem: na obrazovce je zobrazena hlavní sekce a podsekce první úrovně (např. Snack bar > Občerstvení). Jakmile kliknete na příslušnou podsekcí, dojde k zobrazení veškerých položek patřících do této podsekce.

Čtyři [šipky](#) vám umožňují procházet jednotlivé podsekce a položky.

Ve spodní části obrazovky naleznete tabulku obsahující veškeré vybrané položky, které jsou připraveny k prodeji.

Mimo jiné můžete také vytvořit nové sazby použitím funkce [Nastavení ceny](#) bez toho, abyste museli vyjít z modulu POS. Po

uložení těchto nově vytvořených cenových klíčů dojde k jejich okamžitému zobrazení v modulu POS s tím, že tyto sazby jsou připraveny pro další prodej.

Prodej položek

Nejprve zvolte příslušnou sekci a poté vyberte žádanou položku tak, že na ni jednoduše kliknete. Následovně dojde k zobrazení vybrané položky v rámci tabulky, kterou naleznete ve spodní části obrazovky s tím, že dojde k zobrazení názvu **výrobku**, jeho **množství** a **celkové částky**.

Po vybrání příslušných položek dojde k automatické aktualizaci **celkové částky**, která je znázorněna pod položkami v horní části obrazovky, a k jejímu zobrazení (bez slev a daní).

Stisknutím tlačítka **Reset** vymažete veškeré záznamy v tabulce, zatímco tlačítko **OK** vás přesune přímo do okna **Platba**.

PRODEJ VÍCE POLOŽEK

Systém Conqueror umožňuje provést prodej více než jedné položky stejného typu dvěma jednoduchými a rychlými způsoby s tím, že obsluha má možnost zvolit si ten způsob, který je pro daný případ nejvhodnější.

Chcete-li prodat více než jednu položku stejného typu:

Vyberte si danou položku a klikněte na její symbol v horní části obrazovky (kliknete-li na položku dvakrát, budou prodány dva kusy; kliknete-li na položku třikrát, budou prodány tři kusy atd.).

Klikněte na tlačítko **Vynásobit** (malá ikona znázorňující kalkulačku, kterou naleznete přímo nad tabulkou položek) a poté si vyberte položku, kterou chcete vynásobit.

Použijete-li druhou možnost, dojde k otevření okna **Uvést celkové množství**. Zadejte počet položek, které chcete prodat. Po zvolení správného množství dojde k znázornění počtu zvolených položek vedle předmětné položky v tabulce, která obsahuje veškeré položky určené k prodeji. Nakonec dojde k automatické aktualizaci celkové částky.

Použitím tlačítka **C** dojde k vymazání veškerých informací na celém řádku tabulky.

Chcete-li změnit zadané množství určité položky, klikněte na řádek tabulky obsahující položku, u které chcete provést změny, a zadejte nové množství v okénku **Uvést celkové množství**.

TLAČÍTKA RYCHLÉHO PŘÍSTUPU

V případě, že máte na starosti příliš mnoho položek, můžete použít funkci **Rychlé vyhledávání**. Tato funkce se nachází přímo nad tabulkou s položkami. Stačí, když zadáte **Rychlé číslo**, uvedete anebo sejmete čárkový kód nebo zadáte počáteční písmena položky, kterou hledáte, a poté zmáčknete na tlačítko **Enter**. Systém vybere první nalezenou položku. Stisknete-li opětovně tlačítko **Enter**, dojde k prodání příslušné položky. Každé další stisknutí tlačítka **Enter** znamená zvýšení počtu položky, který má být prodán.

Všimněte si, že čárkový kód může být natištěn na štítku výrobku nebo uveden ve specifické tabulce vytvořené bowlingovým centrem, která obsahuje veškeré výrobky, které mají být prodány (s jejich příslušným názvem a/nebo s fotografií a s čárkovým kódem); čtecí zařízení čárkového kódu (je-li k dispozici) přečte příslušný čárkový kód (v opačném případě je nutné čárkový kód zadat manuálně).

PŘÍRAZENÍ TRANSAKCE KE ČLENU BOWLINGOVÉHO CENTRA.

Jestliže má být transakce přiřazena určitému členovi z následujících důvodů:

- pro zaznamenání údajů týkajících se specifického člena (za účelem vytištění různých zpráv anebo umožnění, aby mohl člen sbírat prémiové body),
- pro prodej položek [pouze pro členy](#),
- pro umožnění členovi platit Qcash
- pro udělení členské [slevy](#),

sejměte kód členské karty a stiskněte tlačítko **Hledat**. Otevře se okno, ve kterém můžete vyhledat jednotlivé členy zadáním jejich jména nebo identifikačního čísla (ID).

Platby

Okno Platba

Platby je univerzální a praktický nástroj, jehož prostřednictvím můžete provést různé ekonomické operace: můžete provést platbu spojenou s určitou transakcí, [dát ji do řady](#), [rozdělit](#) ji a/nebo [přiřadit](#) k jiné transakci anebo poskytnout pro příslušnou transakci různé [slevy](#).

Veškeré provedené transakce jsou zobrazeny v okně **Platba**. V této tabulce je každý řádek věnován jedné transakci. U každé transakce je specifikován název sekce, do které transakce patří, a čas jejího provedení. V případě, že se transakce týká člena bowlingového centra, je zde uvedeno také jeho jméno a identifikační číslo.

Chcete-li znázornit různé položky, které jsou součástí jedné transakce, jejich ceny, slevy a množství, klikněte na řádek dané transakce.

Mezisoučet značí celkovou částku dlužnou za každou podtransakci; tato částka je vyčíslena bez daně.

Následné sloupce značí sekce, kterých se transakce týká, a znázorňují dlužnou částku za každou sekci a poskytnuté slevy.

Na posledním řádku tabulky, tzv. **Čistá celková částka**, je uveden součet veškerých částek dlužných ve veškerých sekcích; tato částka je vyčíslena bez daně.

Struktura okna **Platba** (rozdělena na řádky a sloupce) je velmi užitečná především pro platby z dráhy, kdy celková částka zahrnuje položky, které patří do různých sekcí a jsou spojené s různými transakcemi. Tyto transakce, obsahující název, čas a mezisoučty, jsou znázorněny vodorovně, zatímco příslušné sekce, včetně celkové čisté částky a částečné čisté částky, která odpovídá celkové částce každé sekce, jsou znázorněny svisle.

Pod tabulkou jsou umístěna následující tlačítka:

Sleva otevře okno, kde je možné vybrat příslušnou slevu a manuálně ji přidělit příslušnému účtu. V tomto okně dojde k zobrazení celkové poskytnuté slevy (buď manuálně nebo automaticky).

Celková částka značí celkovou částku probíhající transakce, tj. částku včetně daní a příslušných slev; kliknete-li na tlačítko **Celková částka stvrzenky**, otevře se okno se znázorněním celkové čisté částky + různé daně – sleva = celková dlužná částka.

Zvláštní platba je užitečná, přeje-li si zákazník provést [Zvláštní platbu](#) např. pomocí kreditní karty, [QCash](#) anebo jiným platebním způsobem, který bowlingové centrum akceptuje.

Celková dlužná částka označuje zůstatkovou dlužnou částku v případě, kdy zákazník zaplatil pouze část celkové částky a použil zvláštní způsob platby. V tomto případě, je-li celková částka \$25 a zákazník si přeje zaplatit \$15 použitím kreditní karty, bude celková dlužná částka \$10.

Přijatá částka je ta částka, kterou zákazník obsluze fyzicky dá: jestliže se dlužná částka rovná \$10 a zákazník dá operátorovi dvacetidolarovou bankovku, zadáním této částky bude automaticky vypočítaná částka, která má být zákazníkovi **vrácena** (v tomto případě by přijatá částka byla \$10).

Tlačítko **Zaplatit** umožňuje provést okamžitou platbu bez vytištění pokladní stvrzenky.

Chcete-li vybrat od zákazníka příslušnou částku a vytisknout přitom pokladní stvrzenku, musíte zmáčknout na tlačítko **Pokladní stvrzenka**. V případě, že při tisku dojde k chybě a nedojde k vytištění požadovaného příjmového dokladu, pro [nový tisk pokladní stvrzenky](#) otevřete modul POS > NOVÝ TISK POKLADNÍ STVRZENKY.

Vyžaduje-li si to ekonomická a geografická situace (např. nachází-li se centrum v blízkosti hranice s jiným státem), při výběru příslušné částky je možné na obrazovce a také na pokladních stvrzenkách vyčíslit a znázornit danou částku také v [Sekundární měně](#) a to tak, že stisknete tlačítko **Měna**.

Zvláštní platby

Tato funkce umožňuje velmi flexibilní správu jakéhokoliv způsobu platby, který příslušné bowlingové centrum akceptuje na základě předchozích nastavení v NASTAVENÍ > NASTAVENÍ CENY > PENĚŽNÍ HODNOTY. Zde je možné sloučit různé typy plateb, přijmout dlužné částky od různých zákazníků, je-li to potřeba, a dát zákazníkovi možnost vybrat si ten způsob platby, který nejvíce vyhovuje jeho potřebám. Zákazník má možnost provést část platby způsobem [QCash](#), část pomocí [Kreditní karty](#) a zbytek v hotovosti.

Kliknete-li na tlačítko **Zvláštní platby** v okně **Platba**, otevře se okno **Zvolit způsob platby**. V horní části obrazovky naleznete tlačítka, která znázorňují různé platební způsoby, které byly v systému nastaveny (QCash, kreditní karta), zatímco tabulka uprostřed obrazovky obsahuje popis jednotlivých zvláštních plateb a jejich částky.

Ve spodní části obrazovky jsou zobrazeny následující údaje:

Celková částka stvrzenky udává celkovou částku transakce.

Zvláštní platba udává částku zaplacenou zvláštním platebním způsobem.

Celková dlužná částka označuje částku, která ještě musí být zaplacená (rozdíl mezi celkovou přijatou částkou a dlužnou částkou). Tato částka může být zaplacená pomocí zvláštního platebního způsobu anebo v hotovosti.

Stisknutím tlačítka **Vymazat** vymažete veškerý obsah tabulky.

Klikněte na tlačítko **Změnit**, chcete-li změnit částku ve vybraném řádku tabulky, která má být zaplacená pomocí zvláštního způsobu platby. Stejnou operaci můžete provést také dvojím kliknutím na příslušný řádek: v obou případech se otevře okénko **Změnit platbu**.

PLATBA POMOCÍ QCASH

Vyberte si políčko **QCash** okna **Zvolit způsob platby**, které naleznete v horní části obrazovky, a otevře se okno **QCash platba**. Na levé straně obrazovky dojde k zobrazení údajů týkajících se předešle vybraného člena bowlingového centra.

Tyto údaje (jméno, příjmení, přezdívká, ID, datum vypršení platnosti karty, kredit, mezní dlužná částka) byly nastaveny pomocí následujících funkcí FRONT DESK > ČLENOVÉ BOWLINGOVÉHO CENTRA > ÚDAJE O ZÁKAZNÍKOVĚ a nemůžou být v tomto okně změněny .

V pravé části obrazovky si může obsluha zvolit, jaká částka má být zaplacená pomocí QCash platby.

Hledat umožňuje obsluze změnit člena pomocí okénka **Hledat člena**, zatímco tlačítko **OK** okno zavře s tím, že dojde k vypočítání **Zvláštní platby a Celkové dlužné částky**.

Jestliže se transakce týká člena, který má oprávnění k provedení QCash platby, částka mu bude naúčtována automaticky. Jestliže si člen přeje zaplatit použitím jiného platebního způsobu, klikněte na tlačítko **Zvláštní platba**, vyberte příslušný řádek a smažte ho pomocí tlačítka **Odstranit**.

PLATBA POMOCÍ KREDITNÍ KARTY

Jestliže zvolíte možnost zaplatit dlužnou částku kreditní kartou v horní části obrazovky pomocí funkce **Zvolit způsob platby**, otevře se okénko **Kreditní karta**, které si vyžádá, abyste sejmuli čtecím zařízením kód a údaje na kreditní kartě anebo stiskli **OK** pro ruční zadání údajů. Poté dojde k otevření okna **Platba kreditní kartou**, kde můžete zadat **Částku**, kterou si přejete zaplatit kreditní kartou. Jestliže došlo k sejmutí a automatickému vložení údajů kreditní karty, v poli **Číslo karty** a **Datum vypršení platnosti karty** se automaticky objeví příslušné informace; v opačném případě musíte údaje vyplnit ručně anebo přejet kartu znovu.

Hromadění transakcí

Zákazník si může přát umístit transakci do řady anebo ji odložit, díky čemuž bude moci provést příslušné platby později, anebo sloučit předmětnou transakci s budoucími transakcemi. Např., při rodinném bowlingu může dojít k tomu, že děti skončí hru dříve, čímž dojde k uzavření jejich dráhy, a poté si objednají ve snack baru něco k pití; tyto dvě transakce mohou být umístěny do řady a zaplacený společně s transakcemi jejich rodičů.

Chcete-li zákazníkovi umožnit, aby mohl zaplatit celkovou částku později, vyberte příslušnou transakci a zmáčkněte na tlačítko **Umístit do řady**. Touto operací dojde k otevření okna **Umístit transakci do řady**, kde si můžete vybrat, chcete-li vytvořit zcela novou odloženou transakci kliknutím na tlačítko **Nová** anebo chcete-li přiřadit transakci k jiné již dříve odložené transakci stisknutím tlačítka **Přiřadit**. Systém vám nabídne poslední odloženou transakci a vyžádá si potvrzení. Jestliže nedojde k potvrzení tohoto standardního výběru, dojde k vyhledání dalších uložených transakcí.

Všimněte si, že byly-li u předmětné transakci manuálně použity nějaké slevy, vrátíte-li se k odložené transakci a chcete-li provést příslušnou platbu, musíte znovu aplikovat poskytnuté slevy.

OBNOVENÍ ODLOŽENÉ TRANSAKCE

Při placení je možné obnovit odloženou transakci dvěma různými způsoby:

kliknutím na rychlé tlačítko **Odložené transakce**, které je umístěno v pravé části obrazovky (toto tlačítko je zvýrazněno, je-li v řadě umístěna alespoň jedna transakce).

otevřením modulu POS > ODLOŽENÉ TRANSAKCE.

Vyberte předmětné transakce a stiskněte na tlačítko **Zaplatit**, čímž se dostanete zpět do okna **Platba**.

Přiřazení transakce

Transakce může být přiřazena k jiné transakci, která se právě zpracovává, jestliže se zákazník rozhodne zaplatit předchozí transakce anebo transakce jiného zákazníka, které ještě nebyly zaplacené.

Například: při zavření dráhy rodičů je možné přiřadit tuto transakci ke transakcím jejich dětí a vybrat celkovou částku naráz.

Chcete-li přiřadit odloženou transakci "A" k právě probíhající transakci "B" prostřednictvím okna **Platba**, stiskněte tlačítko **Přiřadit**. Otevře se tabulka se seznamem odložených transakcí, které je systém schopen nalézt. Vyberte si transakci "A", kterou chcete přiřadit k současné transakci a znovu stiskněte tlačítko **Přiřadit**. Přiřazená transakce se objeví v okně **Platba**, přímo pod právě probíhající transakcí. Částka obou transakcí je vypočítána automaticky a přiřazená transakce bude označena písmenem "L".

Jestliže člen bowlingového centra umístí nějakou transakci do řady, tato transakce bude přiřazena k budoucím transakcím příslušného člena.

Jestliže chcete zrušit operaci týkající se přiřazení transakce, stiskněte tlačítko **X**.

Všimněte si, že peníze, které mají být vráceny zákazníkovi, mohou být přiřazeny k právě probíhající transakci. Příklad: zákazníkovi mají být vráceny peníze za sendvič; částka, která má být vrácena, je odložena a přiřazena k příštímu nákupu s tím, že je vypočítán příslušný rozdíl.

Samostatná platba

Jedna transakce může být rozdělena do dvou či více různých transakcí, což umožní jednomu zákazníkovi zaplatit dlužnou částku v různých fázích anebo více zákazníkům zaplatit část celkové dlužné částky (např. členové jedné skupiny se rozhodnou, že každý zaplatí příslušnou část celkové částky).

Chcete-li rozdělit jednu transakci, stiskněte tlačítko **Rozdělit**. Otevře se obrazovka, na které můžete zvolit a přesunout položky, které mají být rozděleny, z tabulky na pravé straně do tabulky na straně levé a to pomocí **šipek**, které jsou umístěny uprostřed obrazovky.

Co se týče každé rozdělené položky, sleva zůstává stejná jako ta, která byla udělena osobě, které byla položka přidělena původně.

Po potvrzení volby se otevře obrazovka obsahující **Platby**, která umožní zákazníkovi zaplatit část celkové částky. Po obdržení příslušné částky se znovu otevře okno **Rozdělit** a je zobrazeno až do chvíle, kdy nedojde k zaplacení celkové částky.

Je také možné přiřadit jednu podtransakci k jiné podtransakci pomocí tlačítka **Přiřadit**, ale zde již není možné umístit transakci do řady. Tato podtransakce musí být zaplacená buď prostřednictvím okna **Platba** anebo musí být přesunuta zpět pod původní transakci pomocí tlačítka **Zrušit**.

Nový tisk pokladní stvrzenky

POS > NOVÝ TISK POKLADNÍ STVRZENKY

Je možné znovu vytisknout pokladní stvrzenku vybráním příslušné transakce ze seznamu transakcí, které jsou vyjmenované v okně **Zvolit stvrzenku pro nový tisk**.

Nejdříve si vyberte správné **Datum** a **Terminál**, poté příslušnou transakci a nakonec stiskněte na tlačítko **Nový tisk**. Dojde k zobrazení původní transakce v okně **Nový tisk pokladní stvrzenky** obsahující bližší údaje původního okna **Platba** vztahující se k této transakci (může být užitečné jako odkaz na provedenou transakci).

Stiskněte tlačítko **Pokladní stvrzenka** ve spodním pravém rohu modulu, čímž dojde k novému vytištění zobrazené pokladní stvrzenky.

Otevření pokladny

POS > OTEVŘÍT POKLADNU

Tato funkce umožňuje otevřít pokladnu bez nutnosti provést jakoukoliv transakci.

Při každém otevření poklady z hlavního menu je tato skutečnost zaznamenána z účetních důvodů do [Protokolu systému](#).

Výdaje

POS > VÝDAJE

Veškeré různé výdaje spojené s provozem bowlingového centra jsou nazývány negativními transakcemi (vydané fondy).

Pomocí této funkce systém poskytuje velmi účinný nástroj pro správu a záznam veškerých výdajů, jehož efektivita a přesnost je stejná jako ta, která je věnována veškerým ostatním ekonomickým operacím a transakcím.

Zde se otevře stejná obrazovka, která se otevře pro veškeré [operace spojené s prodejem](#).

Zálohy

POS > ZÁLOHY

Tato funkce systému Conqueror je velmi účinný nástroj, který obsluhuje umožňuje provést a zaznamenat veškeré operace týkající se záloh. Zálohy mohou být vyžadovány v různých situacích:

Pro potvrzení rezervace stolu, turnaje atd. (aby došlo k rezervaci a zablokování příslušného časového intervalu); záloha je vrácena při zaplacení celkové dlužné částky.

Za účelem ochrany proti případným způsobeným škodám; záloha je vrácena na konci hry atd., jakmile se operátor přesvědčí, že zákazník nezpůsobil v centru žádné škody.

Zálohy jsou vybírány jako běžný příjem pomocí [okna POS](#), i když nejsou považovány za skutečný příjem, ale za příjem prozatímní.

Díky tomuto modulu je velmi snadné pracovat se zálohami: jsou přijímány jako zálohy a vráceny pomocí [modulu vrácení peněz](#).

Provádění transakcí výše popsaným způsobem zajišťuje přesné a bezchybné řízení veškerých operací týkajících se placení a vrácení záloh a umožňuje bowlingovému centru kontrolovat a zaznamenávat veškeré transakce týkající se financí a zboží.

Kliknete-li na příslušnou položku, u které má být vrácena nějaká finanční částka, a otevře se okénko **Kolik?** Zde je možné změnit **Cenu** a **Množství** vybraných položek. Dále je zde také možné uvést důvod zaplacení zálohy a to v rámci k tomu určeného pole. Příslušný důvod je také možné vytisknout na pokladní **stvrzence** anebo, je-li tato funkce nastavena, na **Pokladním výkaze vydaném na konci směny**.

Chcete-li vrátit příslušnou částku některému ze členů, zmáčkněte tlačítko **Funkce** a poté **Hledat**.

Stisknutím tlačítka **Reset** vymažete veškeré záznamy v tabulce, zatímco tlačítko **OK** vás přesune přímo do okna **Platba**, ve které můžete provést veškeré běžné transakce ([zaplatit](#), [dát do řady](#), [přiřadit](#)).

Všimněte si, že v [Rezervačním systému](#) se se zálohami pracuje odlišným způsobem.

Vrácení peněz

POS > VRÁCENÍ PENĚŽ

Tato funkce systému Conqueror je velmi účinný nástroj, který obsluhuje umožňuje provést a zaznamenat veškeré operace týkající se vrácení peněz.. Vrácení peněz může být vyžadováno v různých situacích: není-li položka, která již byla zaplácena k dispozici, není-li zákazník z jakéhokoliv důvodu zcela spokojen anebo má-li být zákazníkovi jednoduše vrácena příslušná [záloha](#).

Provádění transakcí výše popsaným způsobem zajišťuje přesné a bezchybné řízení veškerých operací týkajících se vrácení peněz a umožňuje bowlingovému centru kontrolovat a zaznamenávat veškeré transakce týkající se financí a zboží.

Chcete-li vrátit příslušnou zálohu, stiskněte tlačítko **Funkce**. Tlačítko **Sekce** vám umožní přístup do různých sekcí POS a umožní vám také vrátit peníze za položky patřící do jedné ze sekcí pomocí stejného okna **Platba**. Vyberte si příslušnou sekci a klikněte na vybranou položku, u které má být vrácena nějaká finanční částka. Otevře se okénko **Kolik?** Zde je možné změnit **Cenu**, má-li být vrácena pouze část ceny anebo má-li být vrácena větší částka peněz, a také **Množství** vybraných položek. Dále je také možné uvést důvod vrácení zálohy a to v rámci určeného pole. Příslušný důvod je také možné vytisknout na pokladní **stvrzence** anebo, je-li tato funkce nastavena, na **Pokladním výkaze vydaném na konci směny**.

Chcete-li vrátit příslušnou částku některému ze členů bowlingového centra, zmáčkněte tlačítko **Funkce** a poté **Hledat** (tato funkce také umožňuje provést náhradu za položky vyhrazené [pouze členům](#) a za zlevněné položky).

Stisknutím tlačítka **Reset** vymažete veškeré záznamy v tabulce, zatímco tlačítko **OK** vás přesune přímo do okna **Platba**.

Po zvolení a nastavení položek, v souvislosti se kterými mají být vráceny peníze, stiskněte tlačítko **OK**. Otevře se okno **Platba**, která vám umožní provést běžné transakce ([zaplatit](#), [dát do řady](#), [přiřadit](#)).

Transakce provedené pomocí kreditní karty

BACK OFFICE > KREDITNÍ KARTA

Tento modul obsahuje přehled veškerých transakcí provedených pomocí kreditní karty během probíhajícího bowlingového dne. Zde je možné zkontrolovat stav transakcí provedených pomocí kreditní karty, tisk pokladních stvrzenek, výběr zobrazených a vymazaných transakcí.

TABULKA

V tomhle přehledu je na každém řádku zobrazena jedna transakce, která je automaticky aktualizována v případě změny stavu.

Následující údaje zadá obsluha a jsou znázorněny automaticky v případě přečtení číselného kódu karty:

ID obsahuje identifikační číslo spojené se zobrazenou transakcí a přidělené systémem. **Datum** značí den, ve kterém byla transakce provedena, zatímco **Stav** obsahuje informace týkající se transakce a jsou znázorněny následujícím způsobem:

P – provedeno; žádost byla zaslána do banky (anebo do mezinárodního bankovního systému), ale ekonomická transakce je stále otevřená a může být tudíž zrušena.

Z – zrušeno; obsluha zrušila transakci z důvodu chyby.

C – ukončeno; operace byla potvrzena bankou, transakce byla úspěšně provedena a tudíž jí není možné zrušit.

Celková částka se vztahuje k částce ekonomické transakce, která byla zaplacená kreditní kartou. Za uvedením celkové částky následuje uvedení **čísla kreditní karty**, vypršení platnosti (měsíc/rok), **pracovníka** odpovědného za transakci, zatímco **Datum zrušení** se týká data, ve kterém byla předmětná transakce zrušena s tím, že funkce **Zrušil** poskytuje jméno operátora, který transakci zrušil kvůli bezpečnostním důvodům.

Od...Do...

Tato funkce umožňuje obsluze, aby zobrazila transakce provedené kreditní kartou v určitém časovém období, které obsluha zadá.

Zadejte příslušná data do pole **Od... Do...**, které naleznete v levé spodní části obrazovky, a následovně budou zobrazeny veškeré transakce provedené kreditní kartou ve specifikovaném časovém období.

OBNOVIT

Tato funkce umožňuje aktualizovat seznam prostřednictvím zobrazení veškerých nedávno provedených změn, jako např. nové transakce nebo změny stavu, ke kterým došlo po otevření obrazovky anebo po posledním obnovení stavu.

NOVÝ TISK

Tato funkce umožňuje vytisknout kopii pokladní stvrzenky vztahující se k vybrané transakci.

KONEC SEKCE

Tato funkce může být použita pouze pro systém placení pomocí kreditní karty DataCap.

Funkce **Konec sekce** spustí proces pro ukončení veškerých ekonomických transakcí, tj. oprávnění připsat na vrub dlužnou částku. Transakce tedy přejde ze stavu "provedeno" do stavu "ukončeno" (doporučujeme provádět tuto operaci denně). Po stisknutí tlačítka **Konec sekce** není možné zrušit žádnou transakci.

ZRUŠENÁ TRANSAKCE

Tato funkce umožňuje zrušit zvolenou transakci.

Bowlingová centra, která využívají systém DataCap, mají možnost zrušit transakce a to do chvíle, kdy dojde ke stisknutí tlačítka [Konec sekce](#).

Zrušení transakcí a ukončení sekcí si vyžaduje připojení na server, který spravuje transakce provedené pomocí kreditní karty, což může trvat určitou dobu, po kterou není možné použít předmětný modul.

SPRÁVA DRAH

Přehled

Správu drah můžete provádět z velké části především prostřednictvím modulů Správa drah a Kontrola drah.

Provoz drah je řízen prostřednictvím nastavení těchto modulů: Konfigurace, Možnosti drah a herní režimy.

Možnosti týkající se bowlingového centra, jako např. **Způsoby otevření dráhy**, které jsou nastavené v rámci funkce Konfigurace centra, řídí provoz a funkci celého centra a jsou tedy kontrolovány řídícími pracovníky bowlingového centra podle jejich důležitosti.

System obsahuje také mnoho funkcí se standardním nastavením, které mohou být nastaveny a změněny v případě nutnosti. Dynamické [cenové klíče](#) mohou být nastaveny standardně stejně jako [Možnosti drah](#) (se standardní konfigurací pro určité situace, např. svátky, děti atd.), [Herní režimy](#) (včetně Způsobů otevření drah, Cenových klíčů a Možností drah, které připravují prostředí podle časových pásem) a [Možnosti hráče](#) (samostatný hráč). Čím více hodnot má standardní nastavení, tím rychlejší bude otevírání a zavírání drah.

Pro příklady v této sekci bude herní blok počítán podle odehraných her a ne podle časově omezených anebo neomezených her.

Klíčové pojmy

Způsoby otevření dráhy

Systém Conqueror nabízí řadu způsobů, které mohou být použity pro provedení příslušných plateb. Platba může být založena buď na počtu odehraných **her** (nebo framů), na **čase**, během kterého hráči zaujmají dráhu, anebo na prodeji lístků pro **neomezené** hry.

HRY

Při použití tohoto způsobu otevření drah je hráčům prodán určitý počet her.

Dále je také možné použít pro platební účely framy, jakožto alternativu her. V tomto případě je platba obvykle spojována s [dynamickými cenovými klíči](#) (které se mění podle příslušné hodiny/dne), i když dynamické sazby mohou být použity u veškerých způsobů otevření drah.

Při účtování za frame je platba často spojována s [poměrnou platbou](#), což je metoda přesné kalkulace dlužné částky, nastavená v modulu Konfigurace centra.

ČAS

Jestliže je použit tento platební způsob, hráč platí za čas strávený na dráze. Platba za hru je založená na časových intervalech a (jako u ostatních způsobů) cena se může během jednoho herního bloku měnit a to v závislosti na [ceně](#) nastavené pro určité časové pásmo.

NEOMEZENÁ HRA

Tento způsob otevření dráhy může být použit jak v souvislosti s dráhou, tak v souvislosti s hráčem (podle nastavení provedených v modulu [Konfigurace centra](#)). Jestliže je použit tento způsob platby, jednotlivým hráčům anebo pro určitou dráhu (nezávisle na počtu hráčů) jsou prodány lístky, které umožňují hrát bowling od chvíle, kterou si hráči zvolí.

Předem / Následovně definovaná hra

PŘEDEM DEFINOVANÁ HRA

Tento způsob otevření dráhy si vyžaduje, aby si hráč zvolil délku hry, počet her, které si přeje odehrát, anebo počet lístků pro neomezený bowling, které si přeje zakoupit, již před začátkem herního bloku.

Vzhledem k tomu, že herní blok je definovaný předem, platba může být provedena před, v průběhu anebo po skončení hry.

U dráhy, pro kterou je hra definovaná předem, je možné nastavit automatické zavření drah, jakmile vyprší stanovený čas anebo jakmile budou odehrány veškeré zakoupené hry. Toto nastavení je však možné pouze za podmínky, že veškeré platby budou provedeny před koncem hry.

Pro hry, u kterých je předem určen herní čas, je možné čas přiřadit buď k určitému hráči anebo ke dráze, zatímco u her definovaných po dokončení hry může být čas přiřazen pouze k dráze.

NÁSLEDOVNĚ DEFINOVANÁ HRA

U tohoto způsobu otevření dráhy je uveden minimální počet údajů ohledně hry, a proto je platba provedena až po dokončení hry.

Stav drah

FRONT DESK / RYCHLÝ PŘÍSTUP > VŠECHNY DRÁHY

V tomto modulu jsou dráhy znázorněny pomocí ikon, které jsou umístěny v pravé části okna a které mohou být kontrolovány pomocí tlačítek na ovládacím panelu ve spodní části obrazovky. Chcete-li, aby byl výsledek okamžitý, vyberte si některou dráhu a stiskněte příslušné tlačítko na ovládacím panelu.

Příslušné informace (ve formě obrázku) jsou zobrazeny společně s ikonami, které symbolizují dráhy, jako např. visací zámek, který znázorňuje, že dráhy jsou otevřené ve dvojici. Tyto obrázky zobrazené v ikoně jsou detailně popsány v modulu [Popis ikon symbolizujících dráhy](#).

Modul **Příští volná dráha** nabízí okamžité znázornění drah, které budou v krátké době k dispozici. Zobrazí se také, kdy budou tyto dráhy k dispozici (jedná-li se o herní bloky určené před otevřením dráhy).

Ovládací panel umožňuje okamžitě provést určité operace pro vybranou dráhu a pro hráče/dráhy všeobecně: z této pozice je možné rychle otevřít modul pro vypůjčení bowlingových bot, stejně jako pořadník, moduly používané pro tisk/znázornění výsledků, možnosti drah, výběr skupiny drah, způsoby otevírání drah, provedení změn, zavření/zrušení a "zaparkování" drah, zvláštní funkce a funkce mechanického servisu.

Detailnější informace, tj. jestli je otevřena jedna dráha anebo dvojice drah), typ hry (např. hra určená před anebo po dokončení hry) a přibližnou zavírací dobu je možné zobrazit kliknutím na žlutý otazník (nápopvěda) a poté na příslušnou ikonu.

Ikony symbolizující dráhy

Jak již bylo zmíněno, v modulu Stav drah je každá dráha symbolizovaná jednou ikonou, která nabízí přehled (ve tvaru obrázku) o současném stavu dráhy, který se mění současně se změnou stavu dráhy.

Prostřednictvím [Menu rychlého přístupu](#) je možné:

Nastavit malé anebo velké ikony a měnit je - jestliže pracujete s více než 40 drahami, malé ikony jsou nastaveny automaticky.

Rozdělte dráhy do různých oken značících Stav drah: jestliže je v centru mnoho drah anebo jestliže se dráhy nacházejí na různých úrovních, je možné nastavit jeden modul pro první dráhy a druhý pro další dráhy anebo jeden modul pro každou úroveň (patro) atd.

Ovládací panel

Tlačítka na ovládacím panelu ve spodní části okna Stav drah jsou zobrazená podle vybrané dráhy a jejího stavu:

Funkce **Přesun** může být použita pouze tehdy, je-li dráha volná a může tedy dojít k přesunu hry z jedné dráhy do druhé.

Tlačítka pro otevření páru drah (dvojice drah) jsou viditelné pouze v případě, že jsou volné dvě dráhy.

Modul skóre může být použit pouze tehdy, je-li vybraná otevřená dráha.

PŘÍŠTÍ VOLNÁ DRÁHA

V případě předem určených herních bloků tato funkce zobrazuje, je-li dráha volná.

V případě, že je volných více drah, systém nabídne tu nejméně používanou dráhu.

Jestliže je dráha volná a je možné začít hrát okamžitě, dojde k zobrazení označení **Nyní** a kliknutím na uvedené číslo dráhy dojde k automatickému otevření dráhy v [Hlavním režimu](#) (podle nastavení v modulu Konfigurace centra).

Jestliže jsou veškeré dráhy obsazené, dojde k zobrazení čísel samostatných drah anebo dvojic drah, které se v nejbližší době uvolní (společně se zobrazením odhadu, jak dlouho budou ještě trvat hry, které jsou na těchto drahách rozehrané).

Odhadovaný čas je přesný v případě režimu **Čas**, tj. časově omezených her. V případě, že je dráha otevřena v režimu založeném na odehraných hrách, tj. v režimu **Hra**, čas se odhaduje podle rychlosti hry. Odhad trvání hry se přizpůsobuje rytmu probíhající hry a je proveden podle nastavení funkce [Odhadované trvání](#) v modulu Konfigurace centra. Příklad: jestliže hráči dokončí první hru za 12 minut, systém odhadne, že další tři hry budou trvat 36 minut; jestliže však dojde ke zpomalení tempa hry, odhad je příslušně upraven.

ZPŮSOBY OTEVŘENÍ DRÁHY

Tlačítka, která umožňují výběr způsobu otevření jedné anebo dvou drah naleznete v pravé části ovládacího panelu; režimy nastavené v [Konfiguraci centra](#) a podporované herním režimem, který je právě aplikován, jsou k dispozici jak pro otevření jedné, tak pro otevření dvou drah (např. jsou zde 2, 4 anebo 6 možností).

- Otevřít/pár drah pro neomezenou hru
- Otevřít/pár drah pro časově omezenou hru
- Otevřít/pár drah pro stanovenou hru

První dva herní režimy jsou režimy, které centrum nastavilo a zvolilo v modulu [Hlavní režim](#) jako nejčastěji používané režimy.

Zvolením volné dráhy a způsobu otevření dráhy se modul Kontrola drah automaticky nastaví pro otevření dráhy ve vybraném režimu.

VÝBĚR DRÁHY

Klikněte na tlačítko [Vybrat dráhu](#) a vyberte skupinu drah pro [hromadné otevření drah](#) anebo pro aplikaci [Zvláštní funkce](#) anebo [Několika možností drah](#) u více než jedné dráhy najednou.

Okno **Vybrat skupinu drah** umožňuje následující volby:

- Sousedící dráhy – použitím tlačítka **Od/Do**
- Oddělené dráhy – kliknutím na ikony vybraných drah
- Všechny dráhy – použitím funkce [Vybrat vše](#)
- Samostatná dráha

Stisknutím tlačítka [OK](#) se vrátíte do modulu Stav drah, kde budou zobrazeny vybrané dráhy (s modrým pozadím).

ZVLÁŠTNÍ FUNKCE

Toto okno nabízí funkce jako znázornění drah na monitoru, změna hlasitosti, změna nastavení televize, přesun hráčů na jinou dráhu, opětovné otevření dráhy a jiné. Pro bližší informace ukazujeme na sekci [Zvláštní funkce](#)

NEDOSTUPNÁ DRÁHA

Tato funkce umožňuje nastavení dráhy v režimu "nedostupná dráha", objeví-li se na dráze technické problémy. Dráha je tedy uzavřena a není ji možné použít až do chvíle, kdy budou technické problémy vyřešeny. Po vyřešení technického problému použijte funkci **Obnovit herní režim** a resetujte dráhu, aby mohla být znovu otevřena.

Obsluha může velmi jednoduše zjistit, že je nějaká dráha nedostupná, protože se u ní zobrazí ikona znázorňující blesk a anglický klíč.

MECHANICKÝ SERVIS

Toto tlačítko otevře okno, ve kterém je možné aktivovat u vybrané dráhy režim "nedostupná dráha" anebo je možné provést [Volání mechanikovi](#) v rámci Systému lokalizace chyb a havarijních volání.

Obsluha může jednoduše rozpoznat dráhu, u které je vyžadován zásah mechanika, právě díky této ikoně.

BOTY

Funkce [Boty](#) může být použita pro přímý přístup do okna [Prodej](#) pro sekci Boty pro bowling a ponožky, ve které si můžete vypůjčit boty a zakoupit ponožky; tyto transakce nejsou přímo spojeny s dráhou/hráčem.

TISK

Pomocí funkce **Hledat skupinu her** je možné vyhledat veškeré údaje o výsledcích určitých her a najít skupinu her podle typu hry (open, liga nebo turnaj), data a čísla dráhy.

Skupina nalezených her se poté zobrazí v okně [Hry](#) a obsluha může vytisknout [Pořadí](#) anebo [Skóre](#) pro ty hráče, kteří si vyžadují písemnou kopii výsledků, kterých při hře dosáhli.

Toto okno můžete otevřít také stisknutím tlačítka [Skóre](#) v okně Kontrola drah a to následujícím postupem FRONT DESK > KONTROL ADRAH > TISK HER.

POŘADNÍK

Jestliže se hraje na veškerých dráhách, obsluha může zapsat hráče do seznamu a rezervovat mu první volnou a vhodnou dráhu pomocí funkce [Pořadník](#) s tím, že do okna [Kontrola drah](#) mohou být zadány méně či více detailní informace při přípravě na otevření dráhy.

PŘESUN

Tato funkce umožňuje přesunutí hráčů z jedné dráhy do druhé (je-li volná) s tím, že budou přenesena i veškerá nastavení, výsledky atd. týkající se příslušných hráčů.

Příklad: tahle funkce může být velmi užitečná, když si početná skupina hráčů přeje hrát bowling na dvou sousedících drahách, ale při jejich příchodu do centra jsou volné dvě sousedící dráhy. Obsluha může přesunout hráče, kteří hrají na samostatných dráhách jinam a uvolnit tak dvě sousedící dráhy pro tuto skupinu hráčů.

SKÓRE

Zmáčkněte tlačítko [Skóre](#) a otevře se vám okno [Skóre](#), ve kterém jsou zobrazeny výsledky právě probíhající hry na vybrané dráze. Tyto údaje jsou zobrazeny v horní části okna, zatímco ovládací panel s různými funkcemi a možnostmi se zobrazí ve spodní části okna.

MOŽNOSTI

Tato funkce otevře modul [Možnosti drah](#) pro vybranou otevřenou dráhu a umožňuje provést změny podle specifických požadavků hráče.

ZMĚNIT

Tato funkce otevře okno [Změnit](#), což je jiná verze modulu Správa drah. Zde můžete provést různá nastavení, která budou použita pro určitou dráhu a hráče, kteří na dráze hrají; tato nastavení můžete měnit.

Konzultujte sekci [Vrácení peněz](#) pro získání informací, které se týkají snížení počtů a množství.

ZRUŠIT

Tato funkce vám umožňuje [zrušit otevření dráhy](#), jestliže dojde k nějaké chybě. Tohle je možné provést pouze v případě, že hráči ještě nezačali hrát a dráhu dosud nezaplatili.

ZAPARKOVÁNÍ

Pomocí tohoto tlačítka je možné obnovit herní blok pomocí funkce [Zaparkování](#) anebo prostřednictvím tlačítka rychlého přístupu [Zaparkované dráhy](#).

Jakmile je herní blok dokončen (a dochází k uzavření dráhy), obsluha se může rozhodnout herní blok zaparkovat na dobu nezbytnou k tomu, aby mohli hráči opustit dráhu a následovně zaplatit dlužnou částku. Veškeré údaje jsou uloženy. Tímto způsobem je dráha uvolněna rychleji s tím, že veškeré údaje týkající se hry jsou uloženy a obsluha může přidělit dráhu jiným hráčům bez toho, aby ztratila drahocenný čas.

Tato funkce může být použita i v případě, že hráči požádají o přestávku na oběd, večeři atd. Dráha je tak během přestávky uvolněna pro jiné hráče a může být otevřena pro původní hráče, jakmile se vrátí zpět na dráhu.

ZAVŘÍT

Tlačítko [Zavřít](#) umožňuje [zavření dráhy](#), příjem dlužné částky a provedení jiných podobných operací.

Okno [Zavřít](#) je možné také otevřít dvojitým kliknutím na otevřenou dráhu.

Kontrola drah

Modul Kontrola drah je používán pro zadání nezbytných informací týkajících se různých aspektů bowlingové hry při otevření / změně / zavření dráhy pomocí funkce Stav drah. I když je mezi jednotlivými typy bowlingových her mnoho rozdílů: pár drah, samostatná dráha, časově omezená hra, hra bez omezení atd., okna pro zadání údajů jsou velmi podobná.

Jakmile se nacházíte uvnitř okna pro zadání údajů pro určitou dráhu, můžete zadat více či méně informací podle potřeby: je možné zadat jména a možnosti hráčů, počet her anebo časových intervalů, je možné přijímat celkové nebo částečné platby, je možné prodat rychloprodejné položky anebo položky POS anebo otevřít, změnit anebo zavřít dráhy.

V další části je uveden popis sloupců a dalších důležitých funkcí, které naleznete v tomto okně. Na obrazovce se zobrazují tlačítka, která se mění podle specifické situace na dráhách, což je detailněji popsáno v sekci [Správa drah](#).

NÁZEV OKNA

Název okna Správa drah se mění v závislosti na operaci, která právě probíhá, a je v něm znázorněna operace a ihned poté dráha, která je v dané chvíli v provozu, tj. Otevření dráha 1/Zavření dráha 1/Změna dráha 2, atd.

INFORMACE O HRÁČI

Informace o hráči jsou zobrazeny v levé části obrazovky.

Jestliže je dráha otevřena v režimu "dvojice drah", v pomocném sloupci se znázorní šipky, které označují, jakým způsobem jsou hráči rozděleni na těchto dvou dráhách. Kliknutím na šipky můžete hráče přesunout z jedné dráhy do druhé.

Příklad: Pavel a Jirka hrají na jedné dráze a Martin a Petr hrají na druhé dráze.

Dvojitým kliknutím na jméno hráče a nastavením určitých [Možností hráče](#) se zobrazí nový sloupec, který obsahuje symbol nebo písmeno vedle jména hráče, např. B pro Blind, >> pro Best Frame, V pro Volné, R pro Rozehrané.

RYCHLOPRODEJNÉ POLOŽKY

Další tři sloupce obsahují [Rychloprodejné položky](#), které si obsluha nastavila v modulu Nastavení ceny. Klikněte na příslušný čtvereček, což vám umožní prodat tyto položky hráči anebo dráze.

Příklad: Pavel a Jirka si koupili bowlingové boty, zatímco Martin a Petr si koupili nealkoholický nápoj.

CENY

Sloupec **Ceny** obsahuje sazby používané u každého hráče, vedle kterých naleznete standardně nastavené ceny, které jsou označeny symbolem (d).

Vyberte si cenový klíče, který chcete použít pomocí tlačítka [Nastavit cenu](#).

Kliknutím na políčko ve sloupci **Ceny** přidělíte vybranou sazbu příslušnému hráči anebo dráze. Dvojitým kliknutím přidělíte 2 hry/2 hodiny atd. Sazby jsou seřazeny v sestupném pořadí, tj. od nejvíce do nejméně prodejných položek.

V tomto příkladu byla Pavlovi přidělena Normální standardní sazba, ale byly mu prodány 2 hry za sazbu Senior.

HRY / ČAS

Sloupec **Hry/Čas/Frame** obsahuje počet her / framy / čas přidělené každému hráči anebo dráze. V režimu neomezených her je sloupec označen termínem **Hráči** a obsahuje počet lístků přidělených každému hráči/dráze (v závislosti na příslušném nastavení v modulu Konfigurace centra).

Kliknutím na sloupec můžete prodat příslušnému hráči anebo celé dráze bowlingovou hru anebo čas. V okně [Prodej](#), které se otevře, je automaticky vybrána standardní sazba, ale v případě potřeby můžete vybrat i jinou sazbu.

V tomto případě byly dvěma prvním hráčům přiděleny dvě hry.

CELKOVÁ ČÁSTKA

V této části modulu je zobrazena **Celková částka**, kterou má zaplatit každý hráč anebo která má být zaplacená za určitou dráhu.

Kliknutím na tuto funkci se otevře okno podobné oknu [Platba](#), ve kterém však transakce pro příslušného hráče anebo dráhu může být znázorněna kompletně, tj. s veškerými rychloprodejnými a POS položkami.

DLUŽNÁ ČÁSTKA

Sloupec **Dlužná částka** obsahuje částku, kterou každý hráč/dráha dluží centru. Tato informace je užitečná při částečných a samostatných platbách.

Dlužná částka, která má být centru uhrazena, je znázorněna červenou barvou.

SLOUPEC VÝBĚR

Ve sloupci pro výběr hráčů je možné vybrat veškeré hráče anebo pouze některé z nich.

Použitím tlačítka **Vše**, které je umístěno nad sloupcem, můžete vybrat veškeré hráče anebo tuto volbu zrušit. Kliknutím na příslušný řádek tohoto sloupce můžete vybrat také jednotlivého hráče anebo tuto volbu zrušit. Výběr pouze jednoho z hráčů může být užitečný v případě, kdy používáte u hráčů odlišné ceny, jiná časová pásma anebo odlišný počet her anebo jestliže potřebujete některé hráče odhlásit z dráhy.

Údaje uvedené na řádku **Vybrané součty** se mění v závislosti na položkách prodaných hráčům/dráhám vybraným v posledním sloupci.

Na výše uvedeném obrázku je vybrán pouze první hráč.

EXTRA FRAME

Při změně anebo zavření dráhy, která byla otevřena v předem určeném režimu Hra, se znázorní následující pole:

Kliknutím na žlutou ikonu **Cena Xf**, kterou naleznete v levé části, se otevře okno **Definovat cenu pro Extra Frame**. Zde můžete vybrat jednotlivé sazby pro různé extra framy a změnit standardně nastavenou sazbu pro extra framy, která se rovná nule, na běžnou sazbu.

POSUNOVACÍ ŠIPKY

Šipky umístěné v levé části mohou být použity pro posun a prohlížení seznamu hráčů na více stránkách, jestliže je na dráze/dvojici drah více než 8 hráčů anebo násobek osmi hráčů.

PRODEJ NA DRÁZE

Řádek pod polem hráče je vyhrazen prodeji na dráze (rychloprodejné položky, sazby za hru, přidělené hry/čas, celková částka a celková dlužná částka).

Dále obsahuje součet počtu her/času nezávisle na počtu hráčů.

VYBRANÉ SOUČTY

Vybrané součty jsou ty, které se týkají hráčů/drah vybraných ve sloupci určeném pro výběr.

ÚHRNNÉ SOUČTY

Řádek **Úhrnné součty** je neustále aktualizován a obsahuje celkový přehled součtů týkající se celé dráhy včetně veškerých hráčů.

INFORMACE O EXTRA FRAME

V případě režimu předem neurčeného režimu Hra počítačlo her/frameů na řádcích **Vybrané součty** a **Úhrnné součty** průběžně aktualizuje informace o odehraných hrách/framech.

Kliknutím na pole **Kliknout > Detaily XF** umístěné nad tlačítka se otevře okno **Vybrat typy Extra Frame k úhradě**, které umožňuje uhradit následující frame: frame nedokončených her, anonymní hody, hody na vymazaných frame, hody provedené ve chvíli desynchronizace stavěče.

Zatímco kliknutím na pole **Kliknout->GPA** se otevře okno **Přiřazení celkové ceny**, ve kterém můžete seskupit hry a frame jednotlivého hráče za účelem provedení celkové úhrady.

Otevření dráhy

Dráhy mohou být otevřeny velmi rychle, použijete-li standardní nastavení a v modulu Kontrola drah zadáte pouze počet hráčů a ceny (v případě režimu specifikace hry definované před začátkem je nutné zadat také počet her).

Na druhé straně můžete otevřít dráhu i na základě detailního nastavení, které obsahuje podrobné informace počínaje možnostmi hráče až po určení počtu minut potřebných pro trénink.

Rychlé otevření dráhy

Klikněte dvakrát na zavřenou dráhu, chcete-li tuto dráhu otevřít v režimu a s hodnotami, které byly pro daný časový interval nastaveny (Konfigurace centra a [Herní režim](#)).

Chcete-li dráhu otevřít v režimu otevření dvou drah anebo v jiném režimu otevření dráhy, vyberte si zavřenou dráhu a stiskněte tlačítko Způsob otevření dráhy (Čas, Hra nebo Bez omezení); modul Kontrola drah se přizpůsobí režimu, který si vyberete.

Příklad: vyberete-li si režim [Hra na dvou dráhách](#), okno se automaticky připraví na otevření dvou drah, na kterých se bude bowling hrát v režimu Hra a sazby budou vybrány z těch, které jsou obsaženy v sekci Cena za bowlingovou hru.

V této chvíli můžete přidat detailnější informace, jako např. jména hráčů, cenové klíče, možnosti hráče a můžete změnit modul [Kontrola drah](#).

OTEVŘÍT HNED / ZAPLATIT HNED / ZAPLATIT POZDĚJI

V případě her specifikovaných až po jejich ukončení stiskněte tlačítko [Otevřít hned](#) a dráha bude otevřena.

Od chvíle, kdy obsluha určí hry, hráče, položky POS atd., tlačítko [Otevřít hned](#) bude nahrazeno tlačítkem [Zaplatit později](#) a bude aktivováno tlačítko [Zaplatit hned](#).

Nyní máte možnost výběru ze dvou možností:

Vybrat platbu předem pomocí funkce [Zaplatit hned](#), která otevře okno [Platba](#) pro určité položky. Po obdržení příslušné částky se dráhy automaticky otevřou.

Vybrat platbu později použitím tlačítka [Zaplatit později](#)

Počet hráčů a možnosti hráče

Jedná se o zvláštní postup, které centrum může, ale nemusí, svým klientům nabídnout a to v závislosti na úrovni služeb, které centrum poskytuje.

Klikněte na políčko určené pro vložení jména hráče a zadejte jména veškerých hráčů tak, že jméno každého hráče napíšete do poskytnutého políčka, zatímco okno [Možnosti hráče](#) se otevře automaticky. Stiskněte klávesu **Enter** na klávesnici a zadejte jméno dalšího hráče atd.

Sejmutím kódu na členské kartě hráče se jméno a sazba za hru zadají automaticky.

Stiskněte tlačítko **Počet hráčů** a tím se otevře okno **Vybrat počet hráčů**, ve kterém můžete vybrat počet hráčů, kteří budou hrát na dráze, kterou jste vybrali. Hráči jsou vloženi do okna **Kontrola drah s definovanými jmény**, které byly vybrány v modulu **Konfigurace centra**. Chcete-li změnit počet hráčů, opětovně stiskněte na tlačítko **Počet hráčů** a nastavte potřebné číslo.

Je také možné políčka určená pro zadání jmen hráčů (s automatickým "underscore" v případě, že byla aktivována funkce **Nutné vložení jmen na dráze** v modulu **Konfigurace centra**) nevyplnit a umožnit tak hráčům, aby svá jména zaregistrovali pomocí klávesnice na dráze (došlo-li však k nastavení klávesnice v souladu s nastavením drah).

Všimněte si, že v režimu otevření dvojice drah systém automaticky rozhodne, na které dráze bude každý hráč hrát, jestliže byla jména hráčů zadána na hlavním počítači (front desk). Dráha je označena malými šipkami, které jsou umístěny nalevo od jmen hráčů. Tato volba může být změněna kliknutím na šipku, která poté přesune hráče z jedné dráhy do druhé.

Jména a možnosti jednotlivých hráčů mohou být zadány/změněny kliknutím na políčko určené pro jméno, což způsobí otevření modulu [Možnosti hráče](#).

Množství

V režimu určení herního režimu před začátkem hry mohou být hra, čas anebo lístky přiděleny buď jednotlivým hráčům anebo dráze.

V modulu [Konfigurace centra](#) je možné standardně nastavit funkce **Pouze dráhy**, **Pouze hráči** a **Výběr**. Díky tomuto nastavení obsluha nemusí vybírat tyto funkce v posledním sloupci.

Přiřazení celkového počtu her anebo celkové hrací doby k určité dráze je praktické a rychlé řešení v případě, že si veškerí hráči přejí zaplatit stejný počet her anebo stejnou hrací dobu. Zadejte celkový počet her anebo celkovou hrací dobu pro určitou dráhu výběrem řádku **Prodej na dráze** a stisknutím tlačítka **Nastavit hry** / **Nastavit čas** anebo opakovaným kliknutím na sloupec **Ceny** na řádku **Dráhy**, které je nutné provést tolikrát, kolik her anebo hracích časových úseků si přejete nastavit.

Klikněte na příslušné políčko ve sloupci **Ceny**, což vám umožní přidělit hru anebo čas s předem definovanou cenou příslušnému hráči. Klikněte znovu, přejete-li si přidělit více her anebo hracích časových úseků anebo vyberte hráče v posledním sloupci a stiskněte tlačítko **Nastavit hry** / **Čas**. Tato funkce vám umožní zvolit počet her anebo hrací dobu, kterou chcete přidělit vybraným hráčům.

Tlačítko **Nastavit hry** / **Nastavit čas** není aktivní v režimu **neomezené hry**.

Cenové klíče

Sloupec **Ceny** obsahuje cenové klíče (sazby), které jsou aplikovány u každého hráče; předem definované sazby jsou označeny symbolem (d).

Pro změnu cenového klíče stisknete tlačítko **Nastavit cenu**. Otevře se okno **Standardní cena pro vybrané položky** a dojde k přidání vybrané sazby opakovaným kliknutím na sloupec **Ceny**, které je provedeno tolikrát, kolikrát je to vyžadováno (např. v herním režim určeném před začátkem hry). V režimu určeném po dokončení hry jsou cenové klíče vybrané v modulu Nastavení ceny ty, které budou použity, jakmile bude hráč platit částku za odehrané hry.

Příklad: hráč má k dispozici voucher na 3 slevněné hry. Po odehrání třetí hry se může hráč rozhodnout, že si zahraje ještě jednu hru. Tato funkce umožňuje změnit slevněnou cenu na běžnou cenu účtovanou za hru bez toho, aby došlo ke změně předchozích slevněných her.

STANDARDNÍ CENOVÉ KLÍČE

Toto nastavení se vztahuje k pořadí výběru standardních sazeb.

Standardní sazby jsou uspořádány následovně:

- sazby uvedené na členské kartě hráče,
- sazby stanovené pro určitou kategorii,
- sazby současného herního režimu,
- sazby nastavené v modulu Konfigurace centra.

Jestliže nedošlo k nastavení žádné výše uvedené sazby, systém nastaví první vhodnou sazbu, kterou vyhledá.

Jestliže nedošlo k nastavení žádné sazby, systém si vyžádá vytvoření sazby.

Možnosti drah

Tato funkce otevře modul [Možnosti drah](#), ve kterém je možné nastavit různé možnosti pro určitou dráhu, stejně jako v modulu Stav drah, a to výběrem otevřené dráhy a stisknutím tlačítka **Možnosti**.

Standardní nastavení možností drah je to, které se vztahuje k současnému hernímu režimu.

Prodej rychloprodejných položek (POS)

Kliknutím na 3 sloupce umístěné vedle příslušného hráče nebo dráhy můžete prodat rychloprodejné položky nastavené prostřednictvím modulu [Nastavení ceny](#).

Pro prodej rychloprodejných položek zvolte hráče nebo dráhu v posledním sloupci a otevřete modul POS pomocí tlačítka [Dráha](#); jestliže jste vybrali některého hráče, na tomto tlačítku je znázorněno jeho jméno. Otevře se okno [Platba](#), ve kterém je možné vybrat zvolené položky.

V tomto případě byl vybrán hráč jménem Matěj a položky vybrané v okně [Platba](#) jsou tudíž přiděleny jemu.

Tuto operaci můžete provést i při změně anebo zavření dráhy.

Trénink

Čas standardně nastavený pro trénink (rozházení) je čas současného herního režimu a je zobrazený v ikoně [Trénink](#): T – 5 min (5 minut - zbývající tréninkový čas) nebo T – 4 tréninkové hody (zbývající 4 rozhazovací hody).

Stisknutím tohoto tlačítka se otevře okno [Trénink](#) jako v modulu Možnosti drah, kde je možné čas nastavený pro rozházení změnit nebo vymazat.

Otevření rezervované dráhy

Jestliže jste nějakou dráhu rezervovali prostřednictvím Rezervačního systému, jakmile se přiblíží definovaný čas, kdy má začít rezervace, na ikoně dráhy se zobrazí čas otevření dráhy.

Jestliže se pokusíte otevřít rezervovanou dráhu téměř v čase, na který byla rezervovaná, objeví se výstražná zpráva. Obsluha se může rozhodnout, jestli otevře rezervaci anebo jestli otevře dráhu pro jiné zákazníky.

Jestliže se pokusíte otevřít dráhu a máte v [Pořadníku](#) zaznamenané nějaké zákazníky, objeví se zpráva “Pozor, pořadník není prázdný!”. Obsluha se může rozhodnout, že bude zprávu ignorovat stisknutím tlačítka **Zrušit** a pokračovat v otevírání dráhy anebo přidělit dráhu zákazníkům, kteří jsou uvedeni v pořadníku.

Správa otevřené dráhy

Tato sekce se vztahuje k organizaci pokročilých operací, které mohou být provedeny na otevřené dráze.

Funkce týkající se otevřené dráhy se mohou měnit v případě nutnosti a z různých důvodů, např. přidání/prodej rychloprodejných a POS položek, částečné platby, změna Možností hráče, přidání/odstranění hráčů, přidání nových her/herního času atd. Změňte vybranou funkci a stiskněte tlačítko [Uložit a Konec](#).

Přidání hráče

Chcete-li přidat nového hráče na již otevřenou dráhu, vyberte si příslušnou dráhu v modulu Stav drah, stiskněte tlačítko [Změnit](#) a klikněte na prázdné místo určené pro hráče; otevře se okno **Zadat jméno a možnosti hráče**.

Vložte jméno a možnosti hráče a specifikujte v posunovacím menu **Start Mode**, v okně Možnosti hráče, které se otevře, jestli má být hráč přidán k **Této hře**, **Příští hře** anebo přímo k probíhajícímu framu (**Auto vyplnění**) (jestliže je skóre za předchozí hry uvedeno jako Gutter bowl).

Vybírání částečných plateb

Částečné platby mohou být provedeny kdykoliv; při otevření, změně a zavření dráhy; od chvíle, kdy došlo ke specifikaci hry před otevřením dráhy anebo k prodeji položek POS.

Pro provedení částečné platby vyberte hráče, kteří si přejí zaplatit, ze sloupce pro výběr hráče a stiskněte tlačítko [Zaplatit hned](#). Následovně se otevře okno [Platba](#) obsahující položky/hry, které mají vybraní hráči zaplatit.

Zaplacená částka a celková zbylá částka jsou automaticky aktualizovány v modulu Kontrola drah.

Odhlášení hráče

Abyste mohli některého hráče odhlásit dříve než ostatní hráče a přijmout od něho příslušnou částku, musíte provést zavírací proceduru.

Je možné přijmout částečnou platbu od hráče, který si přeje centrum opustit bez toho, abyste museli zavřít dráhu.

Vyberte si dráhu z okna Stav drah a stiskněte tlačítko **Zavřít**. Vyberte hráče z okna Kontrola drah ve sloupci určeném pro výběr a stiskněte tlačítko **Odhlásit** (v herním režimu určeném před začátkem hry) anebo stiskněte tlačítko **Zaplatit hned** (v herním režimu určeném po dokončení hry). V obou případech se otevře okno **Platba**, ve kterém budou obsaženy veškeré položky, které má příslušný hráč zaplatit.

Hráč, který se odhlásil, je automaticky smazán ze seznamu hráčů.

Tisk výsledků

Okno **Tisk výsledků** je možné otevřít prostřednictvím modulu Stav drah a stisknutím tlačítka **Tisk** anebo prostřednictvím modulu FRONT DESK > KONTROLA DRAH > TISK HER.

Stiskněte tlačítko **Skóre** a otevře se okno, ve kterém budou zobrazeny vybrané hry.

Zobrazení cen

Kliknutím na tlačítko **Zobrazit ceny** v modulu Kontrola drah se znázorní vyhrané ceny.

Tato funkce je aktivní po zavření dráhy, jestliže na dráze někdo vyhrál nějaké **ceny**.

Zrušení otevření dráhy

Jestliže při otevírání dráhy dojde k nějaké chybě, může být snadnější zrušit otevření dráhy a ne se pokoušet tyto chyby opravit v okně určeném pro změny; toto rozhodnutí závisí na typu chyby.

Tuto funkci je možné použít pouze v případě, že nedošlo k využití služeb anebo k jejich zaplacení, např: hráči ještě nezačali hrát a položky POS ještě nebyly prodány, protože v tomto případě by bylo nutné hráčům vrátit peníze.

Chcete-li zrušit celou dráhu, otevřete modul Stav drah, vyberte příslušnou dráhu, stiskněte tlačítko **Zrušit** a volbu potvrďte.

Veškerá provedená zrušení jsou zahrnuta v ekonomických zprávách.

Vrácení peněz za transakci

Položky/hry, které již byly uhrazeny, ale nebyly využity, musejí být proplaceny.

Tuto funkci můžete použít také pro snížení množství (např. počet her/hrací čas) nastaveného při otevření dráhy nezávisle na tom, jestli už byly příslušné částky zaplacené anebo ne. Postupujte stejně jako u běžného vrácení peněz.

POSTUP

Pro vrácení peněz za určitou transakci (nebo její část) si otevřete okno Změnit/Zavřít. Prostřednictvím modulu Kontrola drah si vyberte hráče/dráhu ve sloupci určeném pro výběr a stiskněte tlačítko **Vrátit peníze**.

V okénku **Vrátit peníze** můžete vybrat příslušné položky a přesunout je z levé tabulky (veškeré prodané položky) do pravé tabulky (položky k proplacení) použitím šipek uprostřed obrazovky.

V obou tabulkách každý řádek obsahuje jednoho hráče/dráhu, krátký popis položek a celkovou dlužnou částku.

Dvojitá šipka odstraní veškeré elementy týkající se vybrané položky, zatímco jednoduchá šipka otevře řádek, ve kterém je nutné specifikovat částky, které mají být vráceny.

Sekce **Odstranit _ z_** zobrazuje počet herních bloků, které mají být proplaceny, a počet těch bloků, které již byly nastaveny k odstranění.

Celková částka označuje celkovou hodnotu proplacitelných položek, tj. položky v levém sloupci, zatímco funkce **Zůstatek** značí souhrn částek, které mají být vráceny, a přizpůsobuje se výběru v seznamech.

Stiskněte tlačítko **Vrátit peníze** a otevře se okno [Platba](#), ve kterém je možné provést vrácení peněz, anebo stiskněte tlačítko **Uložit a konec** pro potvrzení vrácení peněz bez skutečného provedení transakce, jestliže se hráči rozhodnou zakoupit, například, další položky, které budou kalkulovány společně s proplacenými položkami.

Pro vrácení peněz se požaduje privilegium **Vrácení peněz za bowling/POS**.

Zavření dráhy

Poté, co dojde k úhradě částky za dráhu otevřenou v herním režimu určeném před otevřením dráhy, dráha se zavře automaticky poté, co hráči dokončí hru.

Chcete-li zavřít dráhu otevřenou ve výše uvedeném režimu, za kterou ještě nebyla uhrazena celá částka, vyberte si příslušnou dráhu, stiskněte na tlačítko **Zavřít** a vyberte si hráče/dráhu v modulu Kontrola drah. Stiskněte tlačítko **Zaplatit hned,** čímž se otevře okno **Platba** v případě, že existují nějaké nedoplatky.

Chcete-li zavřít dráhu, jejíž herní režim není předem specifikován, vyberte si příslušnou dráhu v okně Stav drah a stiskněte tlačítko **Zavřít** anebo dvakrát klikněte na otevřenou dráhu a uzavřete ji pomocí okna **Zavřít dráhu.**

Okno **Zavřít dráhu** se přizpůsobuje podle způsobu zavření dráhy; přizpůsobuje se také ovládací panel, kde se zobrazí tlačítko **Skóre,** které umožňuje obsluze vytisknout **skóre** vztahující se k dané dráze. Veškeré získané ceny mohou být zobrazené pomocí tlačítka **Znázornit ceny** a transakci je možné **zaparkovat.**

Dále je při zavření dráhy možné změnit sazby, byla-li dráha otevřená v herním režimu určeném po dokončení hry, a to následujícím způsobem:

Seskupením veškerých her/framů všech hráčů a použitím metody **Celková platba.**

Použitím metody **Poměrná platba,** u které jsou ceny stanoveny podle jednotlivých časových pásem a ne podle sazeb platných při otevření anebo zavření dráhy.

Stanovení celkové ceny

Tato funkce může být použita pro zavření dráhy, u které není hra předem definovaná, tj. režim Hra (není poměrná), aby bylo možné uhradit částky za hry co nejkorektněji.

SCC seskupuje hry s více hráči na stejné dráze a umožňuje, aby byly veškeré sazby považovány za jedinou transakci s jednou sazbou aplikovanou pro veškeré hry, s odlišnou sazbou aplikovanou pro každou hru anebo za nabídku pro určitý počet her.

Členové se standardně nastavenými sazbami nemohou být zahrnuti do SCC.

Příklad: Patrik je pravidelný hráč, který platí za 3 hry běžnou cenu, Max má voucher, který ho opravňuje zaplatit za 2 hry normální cenu a 1 hru má zadarmo a Bob má 3 různé reklamní vouchery, které mu umožňují zaplatit 3 různé ceny. Katka je dítě a má nárok na slevu pro děti, zatímco Andrea je důchodkyně a dostane slevu poskytovanou důchodcům. Vidíte, že tohle je celkem komplikovaná situace.

Abychom tuto transakci zjednodušili, veškeré odehrané hry a framy mohou být sdruženy tak, aby vytvořily jedinou transakci o 15 hrách, kde bude pro každou z 15 odehraných her stanovena příslušná cena. Tuto charakteristiku můžete získat i kliknutím na políčko **Hry** patřící ke každému hráči. Po otevření okna pro výběr ceny je možné každé hře přidělit příslušnou cenu a zopakovat tento postup u každého hráče.

POSTUP

Vyberte ze sloupce pro výběr hráčů ty hráče, kteří mají být zahrnuti do této operace, a poté klikněte na **Kliknout -> SCC**, kde se zobrazí detailní informace o hrách a framech na řádce **Vybrané součty**.

V okně **Stanovení celkové částky** bude zobrazena celková částka 15. her. Máte možnost použít 1 sazbu pro veškeré hry anebo použít 15 různých sazeb a to podle potřeby.

Zatímco jsou vybrány sazby (stejně jako v okně **Prodej**), počítadlo her je aktualizováno a zobrazuje počet her, u kterých mají být použity aktualizované sazby.

Dále je nutné vybrat sazbu pro extra frame. Chcete-li použít určitou sazbu pro extra frame, stiskněte **Xf** a vyberte cenu za hru. Systém automaticky vydělí sazbu desíti a přidělí každému framu jednu desetinu stanovené částky.

Chcete-li v tomto okně zobrazit původní transakci, stiskněte tlačítko **Zrušit**; budou znázorněny ty sazby, které je možné změnit.

Pro potvrzení operace stiskněte tlačítko **OK**; řádky určené hráčům, kteří jsou součástí SCC, budou zbarveny modře v okně **Kontrola drah** a přehled SCC bude zobrazen na řádce **Prodej na dráze**.

Chcete-li zrušit aplikaci Stanovení celkové ceny, klikněte na jakékoliv políčko **Zrušit** ve sloupci **Hry**, kde se zobrazí původní tabulka.

ZAOKROUHLNÍ A KOMBINOVÁNÍ

Příklad: Leoš a Bořek si chtěli zahrát dvě hry, ale museli neočekávaně odejít po odehrání osmi framů druhé hry. V tomto případě máte tyto možnosti:

Účtovat ceny stanovené pro hru za dohrané hry a poté naučtovat sazby stanovené pro extra framy za nedohrané hry.

Použít funkci **Kombinovat** pro převedení 2 her a 16 framů na 3 hry a 6 extra framů.

Použít funkci **Zaokrouhlit a kombinovat** pro převedení 2 her a 16 framů na 3 hry a 6 framů, které jsou následovně zaokrouhleny na 4 hry.

Zaokrouhlení a kombinace jsou dvě nezávislé funkce, které jsou k dispozici v okně **Stanovení celkové ceny** a které umožňují kombinovat a zaokrouhlit samostatné framy (dílčí hry) na hry (například u hráčů, kteří nemohli některou hru dohrát). Běžná cena za hru může být použita pro virtuální hru, která je výsledkem kombinace samostatných framů, čímž se usnadní platební proces.

Stisknutím tlačítka **Normální** je možné změnit status této komplikované situace "hra a frame". Objeví se pole **Typ zaokrouhlení framů**, ve kterém si můžete vybrat příslušnou funkci: **Kombinovat**, **Zaokrouhlit a kombinovat** anebo **Normální** (pro navrácení postupu do původního stavu).

Nyní je možné těmto hrám přidělit ceny pro regulérní hry.

Poměrná platba

Poměrná platba je funkce, kterou je možné nastavit pomocí tlačítka [Poměrná](#) platba v sekci **Ceny** modulu Konfigurace nastavení.

Dynamické cenové klíče jsou sazby, které se mohou měnit každých 30 minut a které jsou nastavené v modulu Nastavení ceny. Při tomto způsobu platby jsou použité dynamické cenové klíče, aby mohly být platby kalkulovány podle různých sazeb, které jsou platné během herního bloku, a to následovně:

U her placených za frame je každý frame zaplacen poměrnou částkou vypočítanou ze sazby, která je platná ve chvíli, kdy je frame hrán. Tímto způsobem je možné provést velmi přesnou kalkulaci.

U dráhy, která byla otevřená v režimu Hra a na které bylo odehráno 7 framů v jednom časovém úseku a 3 framy v jiném časovém pásmu, se částka za celou hru vypočítá podle sazby určené pro časové pásmo, ve kterém byla odehrána většina framů (tj. časové pásmo se sedmi odehranými framy).

U dráhy, která je otevřena v režimu Čas (od 2:15 do 3:15 hod), je částka za první čtvrt hodinu uhrazena podle sazby stanovené pro časové pásmo 2:00/2:30, částka za další půl hodinu podle sazby stanovené pro časové pásmo 2:30/3:00 a poslední čtvrt hodina podle sazby stanovené za časové pásmo 3:00/3:30.

Při zavírání dráhy můžete kliknutím na hru, které se účastní jeden hráč, ve sloupci **Hry** použít, u jedné nebo více drah, jiné ceny než je ta, kterou v té chvíli aplikuje systém a to poměrným způsobem. Sazba aplikovaná systémem může být změněna pro každé časové pásmo použitím jiné dělitelné sazby použitelné pro daný časový úsek. Pro další informace odkazujeme na [Nastavení cen](#).

Chcete-li použít sazbu pro extra frame, stiskněte tlačítko a vyberte příslušnou sazbu. Systém automaticky vydělí tuto sazbu deseti a použije desetinu hodnoty pro každý frame.

Chcete-li obnovit původní nastavení, stiskněte tlačítko . Pro použití těchto nastavení stiskněte tlačítko .

Zaparkování dráhy

Zaparkování dráhy umožňuje snazší a efektivnější využití dráhy a také času, který uběhne od chvíle, kdy hráči opustí dráhu, do chvíle zaplacení dlužné částky.

Zaparkování dráhy spočívá v ochraně a uložení veškerých informací týkajících se odehraného herního bloku, který právě skončil, na bezpečném místě a to až do chvíle zaplacení dlužné částky a následujícího zavření dráhy. Toto umožňuje otevřít dráhu pro nové hráče okamžitě po zaparkování předchozí hry bez toho, aby museli noví hráči čekat na zavření dráhy po zaplacení. Jakmile se zákazníci "zaparkovaný herní blok" dostaví k pokladně, obsluha může obnovit veškeré potřebné informace z registru zaparkovaných her.

Když zákazníci opustí dráhu, vyberte dráhu v okně Stav drah, stiskněte tlačítko **Zavřít** a poté **Zaparkovat** v modulu Kontrola drah. Okamžitě poté je dráha volná pro další hráče.

OBNOVENÍ ZAPARKOVANÉ DRÁHY

Jakmile se zákazník dostaví k pokladně, stiskněte tlačítko **Zaparkovat** v modulu Stav drah anebo stiskněte tlačítko **Zaparkované dráhy** ([tlačítko rychlého přístupu](#)), které je aktivováno, jakmile dojde k zaparkování některé dráhy.

Následovně se otevře okno **Dokončení nevyřízených zaparkovaných transakcí**, kde si obsluha vybere příslušnou dráhu a stiskne tlačítko **OK** pro dokončení odhlašovacího procesu.

Každý řádek obsahuje číslo dráhy, jména hráčů, dobu otevření a zavření dráhy, jedná-li se o hru na dvou dráhách a také zavírací den.

Tlačítko **Znovu otevřít** umožňuje opětovné otevření zaparkované dráhy pro stejné hráče, jestliže si hráči po přestávce ha oběd přejí pokračovat ve hře.

Tlačítko **Zavřít** umožňuje otevřít okno, ve kterém je možné zavřít dráhu. Zde je také možné provést poslední změny a úpravy cen, vytisknout hry atd. a stisknout tlačítko **Zaplatit hned** pro dokončení platby.

Obnovení zaparkovaných drah je v [Protokolu systému](#) zaregistrováno jako podezřelá operace.

Správa skupiny drah

Správná správa skupin drah je velmi užitečná v případě, že potřebujete provést příslušné operace velmi rychle. Způsoby otevření dráhy jsou standardní, takže není nutné zadat jména hráčů, a rychloprodejné a POS položky jsou spojovány s dráhou. Proces je mnohem rychlejší, když zadáte méně informací.

Operace a nastavení použité při otvírání dráhy mohou být u vybraných drah upraveny a změněny podle potřeby. Chcete-li provést změny u jedné dráhy, dráhu vyberte v okně Stav drah a proveďte veškeré změny (např. vložení jmen hráčů, možnosti drah atd.).

Tato možnost je také užitečná, chcete-li použít [Zvláštní funkce](#) u více než jedné dráhy.

Otevření skupiny drah

Vyberte si skupinu drah pomocí funkce **Vybrat dráhy** v modulu Stav drah; vybrané funkce jsou zvýrazněny modrou barvou. Klikněte na Způsob otevření dráhy, který chcete použít pro veškeré vybrané dráhy, a otevře se modul Kontrola dráhy.

Toto okno je podobné jako okno [Otevření dráhy](#), ale místo hráčů obsahuje dráhy patřící do skupiny; trénink je zobrazen v samostatném sloupci a extra frame vpravo.

V okně Kontrola drah jsou veškeré hry, položky z baru atd. spojovány s dráhou a ne s hráči.

PŘÍRAZENÍ HRÁČŮ

Dráhy patřící do skupiny jsou zobrazeny v prvním sloupci. Stiskněte tlačítko **Počet hráčů**, chcete-li, aby byl ke každé vybrané dráze patřící do skupiny přiřazen stejný počet hráčů.

Jestliže chcete, aby byl ke každé dráze přiřazen jiný počet hráčů, klikněte na příslušný řádek ve sloupci **Hráči** a **Vybrat počet hráčů**.

NASTAVENÍ TRÉNINKU

Chcete-li, aby bylo u vybraných drah nastaven trénink, stiskněte tlačítko **Trénink** pro přiřazení stejného způsobu rozhazování ke všem dráhám anebo klikněte na políčka příslušného sloupce a zadejte pro jednotlivé dráhy různé typy rozhazování. Okno [Definovat způsob rozhazování](#), které se zde otevře, je možné otevřít také prostřednictvím funkce Zvláštní funkce v okně Stav drah.

RYCHLOPRODEJNÉ POLOŽKY

Chcete-li použít rychloprodejné položky u dráhy, klikněte na příslušný řádek pod položkou, která má být prodána, a vyberte množství, které má být prodáno, pro celou dráhu.

CENOVÉ KLÍČE

Chcete-li změnit standardní sazby u vybrané dráhy anebo přiřadit standardní sazby ke hrám, stiskněte tlačítko **Nastavit cenu**.

ČAS / HRY / LÍSTEK DISTRIBUCE

Kliknutím na příslušné pole je možné k dráze přiřadit hry anebo čas.

Stiskněte tlačítko **Nastavit hry** / **Nastavit čas**, chcete-li u vybraných drah prodat hry anebo čas.

CELKOVÉ ČÁSTKY

Sloupec **Celkové částky** zobrazuje částky, které mají být zaplacený za každou dráhu.

Klikněte na příslušné pole a zobrazí se přehled transakcí provedených na příslušné dráze.

ČÁSTEČNÉ OTEVŘENÍ DRÁHY

Současně je možné otevřít pouze několik drah. Příklad: jestliže máte otevřít čtyři dráhy, můžete vybrat dvě dráhy ve sloupci určeném pro výběr a otevřít je bez inkasování příslušné částky; modul Kontrola drah zůstává otevřený a jsou v něm zobrazeny pouze ty dráhy, které ještě nebyly otevřeny; zde je možné vybrat další dvě dráhy a přijmout platbu.

Zavření skupiny

Funkce Zavření skupiny se vztahuje k zavření skupiny drah; dojde k výběru drah a k jejich následnému zavření.

Kontrola drah zde nabízí několik možností: , , a .

ZAVŘENÍ SKUPINY DRAH

Chcete-li zavřít skupinu drah najednou, vyberte dráhy, které mají být zavřené pomocí okna **Vybrat dráhu** a stiskněte tlačítko v modulu Stav drah. Zobrazí se modul Kontrola drah a také kompletní informace o veškerých hráčích na dráhách, které mají být zavřeny.

Dráhy otevřené různými způsoby mohou být také zavřené společně a to pomocí funkce .

Ve sloupci pro výběr jsou standardně vybráni veškerí hráči a všechny dráhy. Chcete-li přijmout hromadnou platbu (kde nebyly dráhy otevřeny společně a nebyly zaplacený při otevření), stiskněte tlačítko .

V případě zákazníků platících zvlášť vyberte příslušného zákazníka a stiskněte tlačítko .

Celkové částky zobrazené na řádku **Vybrané celkové částky** se vztahují k vybraným zákazníkům a částky zobrazené na spodním řádku **Celkové částky** se týkají veškerých hráčů a drah, kterých se zavření dráhy týká.

Pořadník

Pořadník může být otevřen stisknutím tlačítka **Čekání** v modulu Stav drah anebo prostřednictvím [Tlačítka rychlého přístupu](#), který je umístěn na vnějším rámečku hlavního menu (je-li nastaveno).

Jestliže je bowlingové centrum plné, obsluha může vytvořit pořadník zákazníků, kteří čekají na hru, s uvedením dráhy připravené k pozdějšímu otevření a se zobrazením zadaných údajů. Čím více informací zde bude uvedeno, tím kratší bude doba potřebná pro otevření dráhy, jakmile se dráha uvolní.

Ve výše uvedené tabulce (v roletovém menu) jsou uvedeny veškeré položky vytvořené pro danou dráhu.

Každá položka obsahuje: **ID**, **Referenční osobu**, počet hráčů (**P. hráčů**), **Dráhy** (jedna nebo dvojice), **Způsob otevření dráhy**, **Čas** vložení položky, délka (**DI.**) času \ her \ lístků, **Celkovou částku** a **Dlužnou částku**.

Vybráním položky (kliknutím na příslušný řádek) se v tabulce pod řádkem zobrazí příslušné informace s uvedením počtu her / délky hracího času, která byly přiděleny každému zúčastněnému hráči.

TISK STVRZENKY

Funkce **Tisk stvrzenky** umožňuje vytisknout stvrzenku pro potřeby zákazníka po uložení položky, které se stvrzenka týká. Stvrzenka obsahující identifikační číslo (ID) je předána zákazníkovi, který ji dále předloží pokladnímu.

POŘADÍ POLOŽEK

Dvě šipky ve spodní levé části okna je možné použít, chcete-li změnit pořadí položek: podle toho, kterou šipku stisknete, se vybraná položka pohybuje nahoru anebo dolů. Tahle funkce je velmi užitečná, chcete-li nastavit pořadí podle nejčastěji používaných položek.

NOVÉ NASTAVENÍ IDENTIFIKAČNÍHO ČÍSLA POLOŽKY

Tlačítko **Resetovat ID** je aktivní pouze tehdy, je-li horní tabulka prázdná, a je používáno pro to, abyste zajistili, že příští vložená položka bude mít číslo jedna.

Vytvoření položky

Pro vytvoření položky si nejdříve vyberte typ **Zdroje** bowlingu z těch možností, které jsou k dispozici v roletovém menu okna **Pořadník**.

Zadejte jméno **Referenční osoby** (které bude oznámeno, jakmile se přiblíží začátek hry) a stiskněte tlačítko **Enter** na klávesnici pro použití primárního způsobu otevření anebo přímo stiskněte vybraný způsob otevření.

V obou výše uvedených případech se otevře okno [Kontrola drah](#). V levé části okna jsou znázorněny přesýpací hodiny a štítek znázorňující začátek **Reference**.

Stejně jako u otevření dráhy zde můžete zadat veškeré nezbytné údaje, jako například jména a možnosti týkající se hráčů, změnit standardní sazby, vybrat částečné nebo celkové platby a prodat položky POS anebo [Rychloprodejné položky](#).

Poté bude položka přidána s veškerými údaji do tabulky pořadníku a dojde k automatickému vytištění stvrzenky, jestliže jste aktivovali funkci [Tisk stvrzenky](#).

Změna položky

Vyberte si příslušnou položku z tabulky a stiskněte tlačítko **Změnit**. Otevře se okno [Kontrola drah](#), ve kterém můžete změnit zobrazené údaje.

Jestliže chcete zkrátit hrací dobu anebo snížit počet her, musíte se řídit postupem pro [Vrácení peněz](#).

Zobrazení informací o položce

Vyberte si příslušnou položku a stiskněte tlačítko **Zoom**. Otevře se okno s různými informacemi o vybrané položce, tj. pozice v pořadníku, počet hráčů, celková částka, celková dlužná částka a způsoby otevření dráhy.

Do vyhrazeného prostoru můžete vložit popis anebo zde změnit či uložit již existující popis; čtyři šipky ve spodní části tabulky umožňují procházet různé položky daného zdroje.

Odstranění položky

Chcete-li odstranit z pořadníku nějakou položku (za kterou jste ještě nevybrali žádnou částku), vyberte ji z tabulky a stiskněte tlačítko **Odstranit**.

Jestliže jste již obdrželi platbu za příslušný herní blok, ke kterému patří položka, která má být odstraněna, tlačítko **Odstranit** se v tomto případě změní na tlačítko **Vrátit peníze**. Stisknutím tlačítka **Vrátit peníze** se otevře okno **Platba** s veškerými potřebnými detaily. Po vrácení příslušné částky bude položka automaticky vymazána.

Jestliže při odstraňování položky systém zjistí, že některé **Rychloprodejné položky** anebo položky POS byly prodány, ale nebyly ještě zaplacený, tlačítko se změní na **Zaplatit a Vymazat**. Stisknutím tohoto tlačítka se otevře okno **Platba** a vy můžete vybrat platby za tyto položky. Po vybrání příslušné částky bude položka automaticky vymazána.

Poslání položky na dráhu

Chcete-li zaslat nějakou položku na dráhu, vyberte ji, stiskněte tlačítko **Otevřít**, vyberte si příslušné dráhy z okna, které se otevře, a stiskněte tlačítko **OK**. V modulu Kontrola drah, který se otevře, můžete dráhu otevřít.

Položka bude poté z pořadníku automaticky odstraněna.

Jestliže otevřete dráhu a v pořadníku je zaznamenána některá položka, zobrazí se následující výstražná zpráva: **Pozor, pořadník není prázdný!** Obsluha se může rozhodnout, jestli otevře dráhu pro osobu v pořadníku anebo jestli bude zprávu ignorovat (stisknutím tlačítka **Zrušit**) a pokračovat v otevírání dráhy.

Skóre

Chcete-li zobrazit, vytisknout anebo změnit skóre anebo výhru, vyberte příslušnou dráhu z modulu Stav drah a stiskněte tlačítko **Skóre**. Otevře se okno, ve kterém bude zobrazeno skóre veškerých hráčů probíhající hry.

V poslední části tabulky je pod skóre zobrazeno číslo hry, která se právě hraje (ve výše uvedeném příkladě se jedná o druhou hru).

Zde je možné přidat hráče k určité dráze kliknutím na žluté pole s vlaječkou a týmovým číslem (pod jmény hráčů).

Chcete-li otevřít okno [Možnosti hráče](#), klikněte na **Typ**, **Hráč** anebo **Handicap** nad žlutým řádkem. Otevře se modul se zvláštní funkcí, která umožňuje změnit pořadí hráčů pomocí šipek.

V režimu otevření dvojice drah je okno **Skóre** rozděleno vodorovně do dvou částí a šipky ukazují, která skupina hráčů patří k levé dráze a která k pravé dráze.

ZMĚNA SKÓRE HRÁČE

Změna skóre je užitečná například tehdy, kdy jeden hráč nechtěně hodí koulí ve chvíli, kdy by měl hrát druhý hráč, a hráči požádají, aby byly tyto body vymazány, anebo v případě chyby stavěče (kuželka spadne o něco později).

Pro změnu skóre klikněte na frame, který má být změněn. Otevře se **Změnit skóre**, kde můžete změnit skóre dvou hráčů.

Tlačítko **F** může být použito v případě přešlapu a tlačítko **C** smaže zadané skóre. Proveďte potřebné změny a stiskněte tlačítko **OK**.

PROCHÁZET DRÁHY

Šipky v levé části umožňují obsluze, aby procházela různé otevřené dráhy.

Stisknutím sekce **Procházet dráhy**, výběrem příslušných drah a stisknutím tlačítka **Start** se budou vybrané dráhy posunovat automaticky.

ZPOŽDĚNÍ

Zadejte **Zpoždění** v sekundách a tím zadáte dobu, na kterou bude stránka se skóre zobrazena před tím, než se systém automaticky posune na další stránku.

ZVLÁŠTNÍ FUNKCE

Tlačítko **Zaměnit** vymění hráče mezi dvěma dráhami v případě otevření drah ve dvojici (šipky ve žlutém prostoru označují, na které dráze hráči hrají).

Stiskněte tlačítko **Nová hra**, chcete-li přerušit probíhající hru a začít novou hru.

Jedna z možností drah umožňuje převést součty k další hře; tlačítko **Resetovat součet** si vyžaduje resetování výsledku, aby bylo v příští hře skóre počítáno od nuly (původní nastavení).

TRÉNINK

Stiskněte tlačítko **Typ tréninku**, chcete-li u vybrané dráhy nastavit tréninkový čas anebo rozhazovací hody v okně **Definovat typ tréninku** a modulu [Možnosti drah](#).

ZOBRAZIT VÝHRY

Tato funkce zobrazí veškeré [výhry](#) hráčů pomocí funkce Zvláštní hry.

TISK

Tahle funkce umožní vytisknout detailní výsledky každého hráče (včetně hodů, framů, částečných a celkových součtů, času, data atd.). Vytisknuté informace si hráči mohou ponechat.

Možnosti hráče

Možnosti hráče se týkají preferencí každého hráče ohledně různých aspektů hry.

Funkci Možnosti hráče můžete otevřít pomocí různých modulů, včetně **Kontrola drah**, **Pořadník**, **Skóre**, **Rezervační systém**, **Liga** a **Turnaj**.

Chcete-li zadat jména hráčů, jejich handicap a preference týkající se hry, klikněte na jméno hráče v modulu **Kontrola drah**, kde se zobrazí okno **Možnosti hráče**.

JMÉNO

Jméno hráče je možné vložit pomocí klávesnice anebo, je-li hráč členem centra, pomocí členské karty či vyhledáním údajů v databázi pomocí tlačítka **Hledat**.

HRY / ČAS

Nastavte počet předem určených her a čas, které budete prodávat za standardní sazbu nastavenou pomocí tlačítka **Nastavit cenu**.

HANDICAP

Uveďte handicap hráče.

START

Když přidáte hráče na otevřenou dráhu pomocí modulů **Kontrola drah** anebo **Skóre**, specifikujte v roletovém menu, jestli má být hráč přidán již k **Této hře** anebo k **Následující hře** či přímo k probíhajícímu frame (**Auto vyplnění**); co se týče neodehraných framů, jako výsledek uveďte nulu (Gutter score).

VYMAZAT

Tlačítko **Vymazat** umožňuje vymazat nějakého hráče z dráhy, jestliže dráha ještě nebyla otevřena.

NAROZENINOVÉ FOTO

Bowland: stiskněte toto tlačítko, abyste mohli otevřít nastavení pro odesílání fotek na dráhové monitory při příležitosti oslav narozenin. Fotka může být získaná z databáze častých hráčů anebo je možné pořídit novou fotku a to pomocí web kamery. Zadejte **Název** fotky, vyberte si typ **Rámečku** a stiskněte tlačítko **OK**.

BES: stiskněte toto tlačítko, chcete-li otevřít seznam fotek nastavených v modulu [Zvláštní hry](#), ve kterém můžete měnit anebo přidávat fotky.

HLEDAT

Tato funkce otevře modul **Hledat člena**.

INFO

Tato funkce otevře okno [Informace o členovi](#), kde si můžete zobrazit veškeré informace, údaje, fotky atd. týkající se příslušného člena.

NASTAVENÍ CENY

Umožňuje nastavit cenu použitou u určitého hráče pro hry anebo stanovený hrací čas pomocí funkce **Hra/Čas**.

OK

Stisknutím tohoto tlačítka nastavení uložíte.

Typ hráče

Podle provedeného nastavení se vedle jména hráče zobrazí symbol nebo písmeno označující typ hráče (v okně Kontrola drah).

PACER

Zaškrtněte tuto možnost, má-li být ligový hráč nastaven jako Pacer.

HRAJÍCÍ HRÁČ

Jestliže zvolíte tuto možnost, je nutné specifikovat následující informace;

Odstranit – má-li být hráč zcela odstraněn ze hry a ze všech následujících her.

Přeskočit – jestliže se hráč vzdálil na krátkou dobu a má dohrát veškeré zmeškané framy, jakmile se vrátí.

Jestli mají být pro tohoto hráče použity **Nárazníky**.

Q-View, jestliže se požaduje zařízení pro filmování hráče

Jestliže se jedná o **rozehranou hru**.

Oslava narozenin – *Pouze Bowland* – umožňuje poslat fotku oslavence na dráhový monitor po druhém hodu.

Zvláštní hry– tato možnost je vybrána automaticky; deaktivujte ji, jestliže se hráč nechce účastnit zvláštních her nastavených pro určitou dráhu.

Levák – *Pouze BES* – poskytuje zvukové efekty s herními tipy pro leváky.

Q-Flash – umožňuje interakční laserovou bowlingovou hru, kde je přesnost kombinovaná s časem (a Strike nebo Spare) – zvolte **Auto** pro náročnější hru, během které blikající paprsky přibývají s narůstajícím skóre.

No Tap – jestliže se hráč nechce účastnit klasické hry [No Tap](#), kterou můžete spustit na dráze pomocí funkce Možnosti dráhy, zvolte **OFF** v roletovém menu. Hodnota No Tap může být pro daného hráče změněna v roletovém menu.

BLIND

Specifikujte, jestli hráče **Odstranit**, **Přeskočit** nebo jestli mu přidělit **Blind skóre**.

NEJLEPŠÍ HOD (BEST BALL)

Nejlepší hod je týmová hra, u které systém vytváří virtuální hru s vyšším skóre, které je získané kombinací skóre veškerých hráčů týmu; systém vytváří tuto hru použitím nejlepších hodů hráčů.

Příklad: Robert získá 7 bodů a 1 bod, zatímco Petr 6 bodů a 2 body; hráč nejlepšího hodu tak získá 7 bodů a 2 body!

Zvolením této možnosti je tento hráč stanoven jako Hráč nejlepšího hodu.

Hráč nejlepšího hodu musí být poslední, který bude hrát, aby tato hra fungovala.

Specifikujte, má-li být hráč odstraněn či nikoliv.

NEJLEPŠÍ FRAME (BEST FRAME)

Tato možnost funguje stejně jako funkce [Hráč nejlepšího hodu](#), ale pro vytvoření hry nejlepších virtuálních hráčů je použit nejlepší frame.

Hráč nejlepšího framu musí hrát jako poslední, aby tato hra fungovala.

Specifikujte, má-li být hráč odstraněn či nikoliv.

VACANT

Specifikujte, má-li být hráč odstraněn, přeskočen anebo má-li mu být přiděleno **Vacant skóre**.

ROZEHRANÁ HRA

Specifikujte, má-li být hráč odstraněn anebo přeskočen, a dále scedifikujte skóre **Probíhající hry** a dalších devíti her.

Toto nastavení se používá při turnajích a ligách, kdy někteří hráči nemohou hrát ve stanovený den, a tak hrají před tímto datem. V této sekci hráči manuálně zadají dosažené výsledky, které pak budou zobrazeny u jednotlivých framů v den, kdy se liga nebo turnaj bude hrát.

Zvláštní funkce

STAV DRAH > ZVLÁŠTNÍ FUNKCE

Zvláštní funkce je několik funkcí, které mohou být aktivovány u dráhy anebo u skupiny drah.

Chcete-li aktivovat zvláštní funkce, vyberte si příslušnou dráhu a stiskněte **Zvláštní funkce**, čímž dojde k aktivaci vybrané funkce následujícím způsobem:

ROZDĚLIT / SPOJIT

Rozdělí dvojici drah do dvou nezávislých drah; vyberte dvojici drah a stiskněte tlačítko **Rozdělit**.

Spojí samostatnou dráhu se sousedící dráhou, je-li kompatibilní; zvolte dráhu a stiskněte tlačítko **Spojit**.

Funkce nejsou použitelné, jsou-li dráhy otevřené v režimu Čas a je-li zatržena možnost **Účtovat čas dvakrát** v modulu [Konfigurace centra](#)

POSLEDNÍ

Stiskněte **Poslední** pro zobrazení poslední fotky kuželek, kterou kamera zhotovila na vybraných dráhách.

STAVĚČ

Toto tlačítko otevře okno, ve kterém je možné aktivovat různé funkce stavěče.

Reset resetuje stavěč na první cyklus a nastaví všech deset kuželek, zatímco **Cyklus** připraví stavěč na druhý cyklus (po prvním cyklu) a na následující frame (po dokončení druhého cyklu). Vyberte si zvolené kuželky pomocí tlačítka **Nastavit**, jestliže to stavěč umožňuje (určené především pro hráče, kteří chtějí trénovat zvláštní hod, např. použitím čtyř kuželek nastavených do specifické pozice).

Zde je také možné stavěč manuálně vypnout (**ON**) anebo zapnout (**OFF**).

Tyto funkce jsou znázorněny (anebo vyloučeny) podle příslušného typu stavěče.

TV

Tato funkce umožňuje přístup k veškerým nastavením televize, jako např. **TV (On, Off)**, **Skóre** (může být zobrazeno **Vlevo**, **Vpravo** anebo na **Obou monitorech**) a **Audio (On/Off)**.

Tato nastavení jsou užitečná, je-li monitor mimo provoz, protože může být dočasně nahrazen.

Stisknout **Nastavení TV**, chcete-li nastavit různé parametry, jako **Barva**, **Jas**, **H-Pos** (vodorovná pozice - centralizuje obraz vodorovně), **Kontrast**, **Odstín**.

POGO PIN

Stiskněte toto tlačítko, chcete-li aktivovat hru **Pogo Pin** na vybraných dráhách.

OPĚTOVNÉ OTEVŘENÍ DRÁHY

Umožňuje opětovné otevření dráhy se stejným nastavením (možnosti a hráči), které bylo použito u posledního herního bloku.

Odehrané hry budou poté sloučeny s předchozími hrami.

Příklad: v situacích, kdy byla hra dokončená a dráha zavřená, ale hráči změní názor a rozhodnou se, že budou v hraní pokračovat.

PŘESKOČIT SPOUŠTĚCÍ CHYBU

Jestliže se u funkce **Kontrola drah** objeví spouštěcí chyba, je možné zkusit funkci obnovit pomocí tohoto tlačítka (tj. otevřít dráhy) a chybu tak ignorovat.

Jestliže se objeví chyby, které se týkají například **TV PIP** a nejsou důležité pro průběh hry, tj. zákazník si závady nevšimne, toto tlačítko může být užitečné. Na druhé straně, jestliže se objeví chyba týkající se stavěčů, tato funkce umožní otevření dráhy, ale příkazy pro stavěč budou muset být zadány manuálně na klávesnici, stejně jak tomu je u vložení skóre.

Toto tlačítko je užitečné během turnajů, kdy je souvislá hra velmi důležitá, i když je nutné úkol provést ručně.

ZAMĚNIT

Zamění hráče na dvojici drah; tj. přesune hráče z jedné dráhy na druhou a naopak.

KLÁVESNICE

Otevře klávesnici, která simuluje dráhovou klávesnici a umožňuje obsluhu (namísto hráčů) poslat na dráhu různé příkazy.

HLASITOST

Funkce **Hlasitost** kontroluje hlasitost na dráhách, zatímco hlasitost zvláštních **her**, **TV**, zvukových efektů/reklamy v režimu **Uzavřená dráha** anebo bowlingu a zvukových efektů v režimu **Otevřená dráha** je kontrolována zvlášť. Tlačítko **Mute** vypne zvuk, což může být použito, například, je-li nutné přenést přes reproduktory nějakou zprávu.

Tato funkce je aktivní pouze v případě, že je v modulu Konfigurace centra aktivována funkce Zvuk.

Funkce **Uzavřená dráha** a **Hry** jsou přístupné pouze pro centra Bowland.

OBRAZ MONITORU

Zobrazí obraz monitoru vybrané dráhy.

PŘESUN HRÁČŮ

Chcete-li hráče **přesunout** z jedné dráhy do jiné dráhy (ať otevřené nebo zavřené), klikněte na tlačítko **Přesunout hráče**, vyberte si určenou dráhu a stiskněte tlačítko **OK**; poté vyberte hráče, který má být přesunut, a časový interval (**přesunutý čas**), byl-li herní blok otevřen v režimu Čas. Jestliže jste dráhu otevřeli v režimu Hra, dojde k automatickému zadání zbývajících framů, které mají být odehrány.

Pogo Pin

Pouze pro Bowland

Tahle funkce je pro hru Bowland Pogo Pin.

Jedná se o efekty "Qupee", které přeskakují na monitorech z dráhy na dráhu a zastavují se u náhodně vybraného hráče (anebo předem vybraného hráče), který tak hru vyhraje. Vítěz je upozorněn prostřednictvím dráhového monitoru, zatímco u ostatních hráčů se zobrazí šipka ukazující na dráhu vítěze.

Pro aktivaci této hry je nezbytné privilegium **Přístup ke zvláštní funkci Pogo Pin**.

NASTAVENÍ POGO PIN

Vyberte si skupinu otevřených drah, u kterých byla již zadána jména hráčů, a stiskněte tlačítko **Spustit** v okně **Pogo Pin**; tím se otevře nastavení.

Ve žlutém poli **Vítěz Pogo Pin** se zobrazí jméno vítěze a dráha, na které byla odehrána daná hra. Kliknutím na toto pole může obsluha otevřít tabulku hráčů a manuálně z nich vybrat vítězce.

Pro manuální výběr vítěze se vyžaduje privilegium **Změnit vítěze Pogo Pin**.

Délka animace může být také nastavena pomocí **Max. délka**, která je vypočítaná podle počtu drah a počtu hráčů.

Hlasitost hry Pogo Pin můžete změnit nezávisle na nastavené hlasitosti drah.

Po nastavení vítěze, délky a hlasitosti stiskněte tlačítko **Start**, čímž bude hra Pogo Pin odeslána na dráhy.

Stiskněte tlačítko **Zrušit**, chcete-li vymazat zobrazení vítěze na obrazovce.

Možnosti drah

Možnosti drah a herní režimy připravují prostředí pro rychlejší a snadnější otevření dráhy.

Možnosti drah jsou funkce, které kontrolují dráhy a dráhové monitory.

Možnosti drah mohou být seskupeny do předem připravených skupin se standardní konfigurací pro určité situace, např. pro děti, turnaje anebo "třpytivé noci" (glow nights). Tyto skupiny mohou být použity při otevírání drah, je-li dráha otevřena, anebo mohou být spojovány s určitým [Herním režimem](#) a mohou být změněny během použití.

Herní režim je komplexní konfigurace standardních hodnot, kde jsou Možnosti drah, Sazby a skupiny možností drah seskupeny tak, aby tvořily určitý režim, který může být aktivován v závislosti na příslušném naprogramování v určitých časových pásmech a dnech (např. v sobotu v noci) anebo může být nastaven ručně, je-li to nutné.

Možnosti dráhy otevřete stisknutím:

tlačítka [Možnosti drah](#) v modulu [Kontrola drah](#),

tlačítka [Možnosti](#) v modulu [Stav drah](#),

tlačítka [Možnosti drah](#) v okně [Rezervační údaje](#) (Rezervační systém).

V modulu, který se otevře, se vlevo zobrazí seznam obsahující vytvořené skupiny a samostatné možnosti, které mohou být vybrány a zaslány na dráhy pomocí funkce [Zaslat na dráhu](#).

Chcete-li připravit sadu Možností drah, otevřete KONFIGURACE > KONFIGURACE BOWLINGU > MOŽNOSTI DRAH. Modul, který se otevře, je stejný jako ten, který můžete otevřít pomocí modulů [Stav drah](#) anebo [Rezervační systém](#) a to použitím tlačítek [Nový](#), [Zrušit](#) a [Uložit](#) místo tlačítka [Zaslat na dráhu](#).

V konfiguračním okně je možné vytvořit, změnit a odstranit skupiny možností drah.

Chcete-li vytvořit skupinu možností, stiskněte tlačítko [Nový](#), zadejte příslušný název, aktivujte anebo deaktivujte možnosti tvořící skupinu v různých sekcích a stiskněte tlačítko [Uložit](#). Můžete uvést i krátký **Popis** skupiny a to do prostoru pod seznamem **Skupin**.

Chcete-li změnit již existující skupinu, vyberte si ji ze seznamu **Skupin**, proveďte potřebné změny v sekcích a poté je uložte.

Chcete-li odstranit zbytečnou skupinu, vyberte ji a stiskněte tlačítko **Vymazat**.

Výše popsané změny mohou být provedeny pouze v případě, že daná skupina není zrovna použita v některém herním režimu.

Základní nastavení

RYCHLOST

Toto nastavení umožňuje zobrazit rychlost každého hodu na dráhovém monitoru.

KLÁVESNICE

Tato funkce umožňuje použít dráhovou klávesnici; jejím vybráním dojde k aktivaci **tlačítka Qubica** (pracuje-li se s VDB) / anebo sekce **Změny** (pracuje-li se s RDB), která obsahuje funkce dostupné z drah.

Tato funkce je aktivní, byla-li nastavena v modulu Nastavení drah.

EFEKTY

Pouze pro Bowland

Aktivuje vybrané grafické efekty na dráhovém monitoru a to následujícím způsobem:

- Animace pro skóre 9, Strike, Spare, atd.
- Zvuk na dráhách.
- Animace pro děti pro skóre 7 a 8.
- Rozvržení kuželek

NÁRAZNÍKY

Aktivuje nárazníky

NÁRAZNÍKY PŘI TRÉNINKU

Aktivuje nárazníky během rozhazovacích hodů

TRÉNINK

Tato funkce otevře okno, kde je možné nastavit počet rozhazovacích hodů anebo čas potřebný pro rozhazování; toto okno je přístupné také prostřednictvím modulu [Kontrola drah](#).

V roletovém menu **Režim** vyberte některou z následujících možností:

Cyklus, kde bude stavěč fungovat normálně.

Žádný cyklus, jestliže stavěč nemá provádět běžné cykly během fáze rozhazování.

Kompletní postavení, jestliže chcete, aby byly postaveny všechny kuželky po každém hodu.

Stiskněte **Manuální**, má-li mít hráč možnost rozhodnout, kdy ukončit rozhazování, a to použitím červeného tlačítka.

Stiskněte **Žádný trénink**, mají-li hráči začít hrát bez rozhazování.

ZVLÁŠTNÍ HRY PRO VŠECHNY

Zatrhněte tuto funkci, mají-li být zvláštní hry aktivovány pro veškeré hráče. Poté můžete odebrat veškeré hráče, kteří se nechtějí zvláštních her účastnit; hráče odeberete kliknutím na funkci **Zvláštní hry** v modulu [Možnosti hráče](#).

Zrušte tuto volbu, chcete-li deaktivovat zvláštní hry na dráhách; poté můžete aktivovat tuto funkci pouze pro zákazníky, kteří se chtějí účastnit zvláštních her.

ZVLÁŠTNÍ HRY

Vyberte si blok anebo bloky zvláštních her, které mají být odehrány, kliknutím na žlutý čtvereček. Objeví se okno, ve kterém můžete přidělit zvolený blok k jedné anebo více zvláštních her (anebo odstranit) k určité dráze.

KLASICKÁ HRA

Tato funkce umožňuje volbu mezi třemi [klasickými hrami](#) (**No Tap**, **Low Game**, **Odd/Even** anebo **3-6-9**) a nastavení pravidel pro tyto hry.

Q-VIEW - FILMOVÁNÍ HRÁČE

Pouze pro Bowland

Rozhodněte se, jestli má být aktivován systém přehrávání záznamů "Q-View"; aktivaci provedete z roletového menu.

PŘEHRÁNÍ AKCE

Pouze pro BES

Rozhodněte se, jestli má být aktivován systém přehrávání akcí a jakým způsobem; aktivaci provedete z roletového menu.

PŘEVEDENÍ VEŠKERÝCH BODŮ HRY

Zde je možné sloučit souhrnný počet bodů získaných v předchozích hrách s body získanými v probíhající hře; v průběhu hry dochází k neustálé aktualizaci.

ZÁMĚNA PŘI KAŽDÉ HŘE

Aktivuje záměnu hráčů na dráhách, které byly otevřeny v páru, na konci každé hry.

ZÁMĚNA DRAH

Aktivujte tuto funkci, mají-li si hráči na dráhách otevřených v páru vyměnit a to po stanoveném počtu odehraných framů (1,2,5 anebo nikdy).

JAZYK

Vyberte si jazyk, který bude používán na dráhových monitorech.

Pokročilé funkce

ZAPNUTÍ STAVĚČE PŘI PŘIHLAŠOVÁNÍ

Umožňuje spustit stavěč během zadávání jmen hráčů na dráhové klávesnici.

Tato funkce je standardně deaktivována, tj. stavěč je při zadávání jmen vypnut a to kvůli úspoře elektrické energie: v tomto případě jsou stavěče aktivovány stisknutím červeného tlačítka, jakmile jsou zákazníci připraveni hrát (např. po výměně bot a zadání svých jmen).

SPUŠTĚNÍ ROZHAZOVÁNÍ POUZE Z HLAVNÍHO POČÍTAČE

Aktivujte tuto funkci, má-li čas určený pro rozhazování začít běžet od chvíle, kdy obsluha otevře dráhu z hlavního počítače.

Jestliže tuto funkci neaktivujete, čas pro rozhazování začíná běžet od chvíle, kdy dojde k prvnímu hodů.

Tato funkce může být aktivována pouze v případě, že se rozhazování měří na čas a ne počtem hodů.

VÝSTRAŽNÁ ZPRÁVA

Zde si nastavíte výstražnou zprávu, která bude v bowlingovém centru zobrazena před otevřením dráhy. Je-li zpráva zobrazená, musíte ji potvrdit kliknutím na červené tlačítko na klávesnici; poté můžete otevřít dráhu.

VYTISKNOUT SKÓRE PO ZAVŘENÍ DRÁHY

Aktivujte tuto funkci, má-li být skóre automaticky vytištěno po zavření dráhy.

MASKA

Pouze pro VDB

Vyberte si mřížku pro zaznamenávání skóre (výsledkovou tabulku) a stiskněte tlačítko **OK**.

POUŽITÁ VÝSLEDKOVÁ TABULKA / ROZVRŽENÍ KUŽELEK

Pouze BES

Můžete si vybrat různá prostředí a pozadí (např. pravěk, oceán, pohádky, narozeniny, klasické pozadí, vánoce atd.), která budou zobrazena na dráhových monitorech během bowlingových her.

Dále zde také můžete vybrat typ rozvržení kuželek.

MAXIMÁLNÍ RYCHLOST

Nastavte maximální rychlost, při které bude hod zobrazen na obrazovce. Při překročení tohoto limitu je nutné resetovat počítadlo hlavního počítače.

Tohle odradí hráče od toho, aby se předháněli, kdo zahraje nejrychlejší hod, protože příliš rychlé hody jsou nebezpečné a mohou poškodit dráhy.

TLAČÍTKO BAR

Pouze pro Bowland

Tato funkce aktivuje [Objednávky z dráhy](#).

Tuto funkci můžete deaktivovat, jestliže se přiblížila zavírací doba baru anebo kuchyně anebo v případě, že na dráze hrají děti.

TLAČÍTKO STOP

Aktivuje tlačítko **Stop** na dráhové klávesnici.

Stisknutím tohoto tlačítka mohou hráči začít novou hru bez toho, aby museli dokončit hru předchozí.

Jestliže jste v modulu Konfigurace centra aktivovali funkci [Smazat jména hráčů pomocí tlačítka Stop](#), stisknutím tlačítka **Stop** můžete také smazat jména hráčů.

ZAVŘÍT DRÁHU POMOCÍ KLÁVESNICE

Pouze pro BES

Tato funkce umožní hráčům, aby zavřeli dráhu pomocí dráhové klávesnice; dojde k vypnutí stavěče a k zobrazení obrázku se zavřenou dráhou.

Jestliže byly vybrány veškeré platby, dráha se zavře automaticky také v modulu Stav drah. Jestliže některé částky ještě zaplacené nebyly, dojde k automatickému [zaparkování](#) dráhy.

OPRAVA SKÓRE

Toto tlačítko umožňuje hráči, aby si opravil vlastní skóre použitím dráhové klávesnice.

VYMAZAT HOD

Pouze pro BES

Tato funkce umožňuje smazat poslední dva hody použitím dráhové klávesnice.

TLAČÍTKO QUBICA

Pouze pro BES

Toto tlačítko umožňuje hráčům změnit [Výsledkovou tabulku](#) použité [Rozvržení kuželek](#) a nastavení [Horního a spodního monitoru](#) pomocí dráhové klávesnice.

TLAČÍTKO ZMĚNA HRÁČE / ZMĚNA TÝMU

Pouze pro BES

Aktivuje tlačítka [Změna hráče](#) a [Změna týmu](#) pomocí dráhové klávesnice, jejichž pomocí můžete provést změny týkající se informací o týmu anebo hráči.

KONTROLNÍ TLAČÍTKO STAVĚČE

Pouze pro Bowland

Aktivuje tlačítko, které spustí nový cyklus stavěče, jakmile ho stisknete.

VOLÁNÍ MECHANIKOVI

Pouze pro Bowland

Aktivuje tlačítko pro hlášení chyb na dráze pomocí [Systému lokalizace chyb a havarijních volání](#).

KONTROLA PŘEŠLAPŮ

Aktivuje elektronické zařízení, které hlídá, aby hráči nepřešlapovali přešlapovou čáru. Jestliže hráč tuto čáru přešlápne, ve čtverečku skóre daného hráče se zobrazí symbol přešlapu.

KLUB

Vyberte si minimální finální výsledek (mezi 175, 200, 225, 250, 275, 300), při kterém se na dráhovém monitoru zobrazí zvolená animace.

Jakmile hráč dosáhne stanoveného počtu bodů, na monitoru se zobrazí zvolená animace, např. "Klub 200"!

ZASTAVENÍ HRY

Zadejte počet minut pro zastavení hry; hra se zastaví na dobu potřebnou pro zaslání zprávy do hlavního počítače a znázornění animace na dráhovém monitoru. Jakmile je tato operace dokončena, hráči jsou opětovně vyzváni ke hře.

ČAS NA PŘÍPRAVU

Nastavte dobu, kterou hráči normálně potřebují od chvíle otevření dráhy z hlavního počítače na to, aby se mohli připravit na hru a dostavit se na dráhu.

Příklad: jestliže má být dráha otevřena pro určitou skupinu hráčů v 15:30 (na 1 hodinu), **Čas na přípravu** je nastavený na 2 minuty a hodina hry začne v 15:32 hod.

Zvolte čas mezi 1 a 14 minutami; aktivujte tlačítko **OFF**, jestliže toto nastavení nechcete aktivovat (např. při otevření dráhy v režimu Hra), a režim **neomezené hry**, jestliže nechcete specifikovat žádný čas s tím, že herní čas běží od chvíle otevření dráhy.

Čas na přípravu končí, jakmile nějaký hráč zahraje první hod.

HORNÍ / SPODNÍ MONITOR

Pouze pro BES

Vyberte si příslušnou tabulku (mřížku) pro dráhový monitor z následujících možností:

Standardní nastavení – normální rozvržení, kdy je každá dráha zobrazena na příslušném monitoru.

Režim 12 hráčů – aktivujte v případě, že se hry na jedné dráze účastní více než šest hráčů. Aktivováním této možnosti se řádky zmenší, aby se na obrazovku vešlo více hráčů.

Režim sdílená výsledková tabulka – jestliže jsou otevřeny dvě dráhy, informace o obou dráhách mohou být zobrazeny na jedné obrazovce, zatímco na druhé můžete sledovat televizi, reklamu atd.

Pip TV – tato funkce umožní, aby byla v pravém horním rohu zobrazena televize.

Super Wide – umožňuje, aby bylo skóre rozděleno a zobrazeno na dvou monitorech, tj. prvních pět dvojhodů bude zobrazeno na levém monitoru a druhých pět dvojhodů na pravém monitoru.

Sdílená Super Wide – umožňuje, aby bylo skóre dvou drah rozděleno a zobrazeno na dvou monitorech, tj. prvních pět dvojhodů na levém monitoru a druhých pět dvojhodů na pravém monitoru.

Služby Bowling / Dráha

Pouze pro BES

Tlačítko **Služby bowling** a **Služby dráha** umožňují hráčům, aby si vybrali různé funkce pomocí dráhové klávesnice.

První menu nabízí:

Servisní volání umožňuje hráčům, aby zavolali obsluhu v případě nutnosti. Jestliže k tomuto dojde, v modulu Stav drah bude znázorněn symbol **SOS**, který bude blikat u příslušné dráhy.

Rekapitulace zobrazí na dráhovém monitoru přehled her každého hráče.

Přehrání posledního hodu zobrazí poslední hod (došlo-li k instalaci potřebného zařízení).

Volání mechanikovi hráčům poskytuje technickou asistenci po telefonu a to pomocí [Systému lokalizace chyb a havarijních volání](#). Jakmile bude volání zaznamenáno, hráči mohou prostřednictvím animace na monitorech sledovat průběh technického zásahu (zvonění, tým QuPee řešící problém atd.).

Statistiky je funkce nabízející statistiky nejvyššího dosaženého skóre a také statistiky ohledně striků, sparů, nárazníků atd. každého hráče.

Druhé menu umožňuje, aby technici změnili nastavení monitoru, stavěče, přehrávacího zařízení a dotykové obrazovky.

Zobrazení skóre

Následující nastavení umožňuje změnit/kontrolovat výsledkové tabulky.

ZOBRAZIT PO SOBĚ NÁSLEDUJÍCÍ STRIKY.

Zatržením této funkce (jestliže jsou dosaženy po sobě následující striky) je skóre každého striku ve výsledkové tabulce zobrazeno po následujících dvou hodech.

Jestliže tuto funkci nezatrhnete, body dosažené za po sobě následující striky jsou zobrazeny dohromady, jakmile dojde k hodů, při kterém hráč nedosáhne strike.

ZOBRAZIT NEDOKONČENÉ FRAMY

Vyberte tuto funkci, má-li být skóre zobrazeno po každém hodů.

Není-li tato funkce aktivní, skóre je zobrazeno jako obvykle, tj. po provedení druhého hodů (po dokončení framů).

HANDICAP FRAME

Handicap hráče je zahrnut do skóre jednoho framů.

NEDOKONČENÉ FRAMY V SOUČTU BODŮ TÝMU

Součet bodů týmu se zvyšuje po provedení každého hodů, tj. bez čekání na dokončení framů.

ZOBRAZIT SOUČET BODŮ HRY S HANDICAPEM

Handicap je přidán k součtu bodů hry.

EFEKTY "FLIP" V REŽIMU PÁRU DRAH

Jestliže si hráči vymění dráhy otevřené v páru, tato funkce zobrazení animace, která simuluje výměnu mezi monitory.

V opačném případě (není-li funkce aktivována) dochází k rychlé aktualizaci obrazovek.

INICIÁLY HRÁČE

Funkce, která umožní, aby byly ve výsledkové tabulce zobrazeny pouze iniciály hráče.

ZPRÁVA V REŽIMU PÁRY DRAH

Umožňuje nepřetržitě [Procházet zprávy](#) na jedné a na druhé obrazovce, byly-li dráhy otevřeny ve dvojici.

Jestliže tato funkce není aktivní, zprávy se zobrazují na každém monitoru samostatně.

ZOBRAZIT HOD / SKÓRE V TABULCE ROZVRŽENÍ KUŽELEK

Pouze pro Bowland

První funkce zobrazuje hod nezbytný pro dosažení sparů v tabulce rozvržení kuželek.

Druhá možnost zobrazí skóre v horní části obrázku s rozvržením kuželek.

Bez těchto dvou funkcí jsou v rozvržení kuželek zobrazeny pouze zbývající kuželky.

Tato nastavení je možné provést pouze s 10 kuželkami, došlo-li k aktivaci [Rozvržení kuželek](#) v sekci **Základní nastavení > Efekty**.

ZMĚNIT BARVU TABULKY U KAŽDÉ HRY

Změní barvu tabulky při každé hře.

Hra 1 je zelená, hra 2 je žlutá, 3 je červená, 4 je zelená atd.

PŘEMĚNIT SPLIT

Pouze pro Bowland

Zobrazí split na barevném pozadí.

STRIKE = X – SPARE = /

Zobrazí strike a spare ve formě symbolů v tabulce.

Jestliže tato funkce není aktivována, striky jsou zobrazeny jako tmavé čtverečky a spary jako tmavé trojúhelníky.

ZAKROUŽKOVAT SPLIT

Pouze pro Bowland

Zvýrazní split pomocí kroužku.

ZPRÁVA RESET

Zobrazí zprávu, která upozorňuje, že po desátém framu je nutné provést reset.

ZOBRAZIT HRÁČE VE STŘEDU

Pouze pro Bowland

Jestliže počet hráčů na dráze překročí stanovený maximální počet hráčů, který může být na monitoru znázorněn, právě hrající hráč bude zobrazen ve středu monitoru, aktivujete-li tuto funkci.

ZVÝRAZNIT HRÁČE

Pouze pro Bowland

Zvolte si tuto funkci, chcete-li zvýraznit jméno a skóre hráče, jakmile na něj dojde řada.

ZVÝRAZNIT PŘEDEM ZAPLACENÉ DRÁHY

Vyberte si tuto funkci, mají-li být zvýrazněny dráhy, za které již byly přijaty příslušné částky. Je použit symbol dolaru v prostředí BES a červený čtvereček v prostředí Bowland.

FRAME / POČÍTADLO ČASU

Zobrazí počítadlo minut/framů v rohu výsledkové tabulky; obecně je zobrazeno číslo právě probíhající hry.

Jestliže je počet her definovaný předem, číslo zobrazené na počítadle klesá. U her, které nejsou definovány předem, číslo naopak roste.

ZOOM 5 FRAMŮ

Zvětší velikost skóre právě hrajícího hráče; bude zobrazen pouze 5 framů místo obvyklých 10 framů.

ZOOM POČET FRAMŮ

Pouze pro BES

Tato funkce je aktivní pouze v případě, že jste aktivovali i předchozí funkci. Zvětší velikost počtu framů; bude zobrazeno pouze 5 framů místo obvyklých 10 framů.

INTELIGENTNÍ NEJLEPŠÍ HRY

Jestliže jste aktivovali funkci [Hráč nejlepšího framu](#), systém neumožní ostatním hráčům pokračovat ve hře, nemohou-li překonat dosažený frame; toto urychlí hru.

Příklad: jestliže druhý hráč dosáhne striku, ostatní čtyři hráči nebudou pokračovat ve hře, protože strike nemohou překonat.

U těchto hráčů bude automaticky uvedena nula.

ZOBRAZÍ PRÁZDNÝ FRAME

Pouze u BES

Zatrhněte tuto funkci, chcete-li zobrazit na monitoru framy, které ještě nebyly odehrány.

Tato funkce není standardně zaškrtnutá a umožňuje tak animaci.

ZOBRAZIT SOUČET HRÁČŮ

Pouze pro BES

Aktivuje zobrazení sloupce se součtem hráčů na dráhových monitorech; tuto funkci můžete zvolit v roletovém menu.

ZOBRAZIT SOUČET TÝMŮ

Pouze pro BES

Zde je možné zadat zobrazení řádku se součty na dráhových monitorech.

ZOBRAZIT INFORMACE O TÝMU

Pouze pro Bowland

Zobrazí řádek se skóre, který obsahuje: součet bodů hry, počet shozených kuželek, veškeré handicap, veškeré prémie a součet získaných bodů.

Tlačítko Qubica / Změny

V prostředí Bowland je toto tlačítko označeno jako **tlačítko Qubica**, zatímco v prostředí BES jako **Změny**.

Toto tlačítko je aktivní v případě, že jste zatrhli funkci **Klávesnice** v sekci **Základní nastavení**.

Tato funkce umožňuje hráčům aktivovat následující funkce přímo z dráhové klávesnice:

ZAMĚNIT HRÁČE LIGY

Umožňuje hráčům nahradit ligového hráče náhradníkem, kterého systém identifikuje pomocí jeho identifikačního čísla (ID).

PŘIDAT NOVÉHO HRÁČE LIGY

Umožňuje hráčům přidat nové ligové hráče.

ZMĚNIT ROZEHRANÉ LIGOVÉ SKÓRE

Zde můžou hráči uvést, změnit anebo vymazat celkové skóre rozehraných her.

NASTAVIT PACERA

Umožňuje nastavit pacera anebo označit jiného hráče jako pacera.

ZMĚNIT HANDICAP TÝMU

Zde mohou hráči změnit handicap týmu.

VLOŽIT / ODSTRANIT ČLENA TÝMU

Zde je možné přidat nového člena týmu.

Zde je možné odstranit člena ligy anebo týmu.

ZMĚNIT SKÓRE BLIND

Umožňuje hráčům změnit skóre Blind, je-li nutné provést korekci.

PŘESKOČIT HRÁČE

Umožňuje, aby hráč, který se potřebuje vzdálit na několik minut, mohl přerušit hru; je nutné přeskočit frame.

Tato přestávka nesmí přesáhnout probíhající hru; jestliže chcete hru dokončit, je nutné tuto funkci zrušit.

ZMĚNIT POŘADÍ HRY

Umožňuje hráčům změnit pořadí probíhající hry.

ZOBRAZIT INFORMACE O TÝMU

Pouze pro Bowland

Pomocí této funkce mohou hráči zobrazit informace týkající se týmu a hráčů (jméno, průměr, ID a součty).

ZMĚNIT JMÉNO / HANDICAP HRÁČE

Umožňuje změnit jméno a handicap právě hrajícího hráče.

CYCLUS STAVĚČE

Pouze pro Bowland

Umožňuje hráčům spustit cyklus stavěče.

ZOBRAZIT MOŽNOSTI HRÁČE

Pouze pro Bowland

Zobrazí tabulku s popisem současných funkcí a možností, které má každý hráče k dispozici.

ZMĚNIT STAV NÁRAZNÍKŮ

Umožňuje deaktivovat nárazníky.

VYBRAT HRÁČE ZVLÁŠTNÍ HRY

Umožňuje hráčům, aby se rozhodli, jestli se chtějí účastnit zvláštních her anebo ne.

ZMĚNIT HODNOTU Q-FLASH

Umožňuje hráčům, aby změnili náročnost hry Q-Flash.

ZOBRAZIT KARTY

Pouze pro Bowland

Aktivuje funkci **Poker Hand** na klávesnici; tato funkce umožňuje zobrazit karty, které byly do této chvíle rozdány.

DÁT HRÁČI KARTU / ODEBRAT HRÁČI KARTU

Pouze pro Bowland

Tato funkce umožňuje aktivaci klávesnic **Dát kartu** a **Odebrat kartu**, tj. aktivaci žádosti o rozdání anebo odebrání karty.

Příklad: zvláštní karta může být požadována v případě, kdy kuželka, která by zajistila dosažení striku, spadla později. Karta může být odejmuta v případě, že náhodně spadne kuželka, díky které hráč dosáhne striku.

ZMĚNIT HODNOTY U HRY "NO TAP"

Umožňuje hráčům změnit hodnoty u klasické hry [No Tap](#).

VYBRAT HRÁČE NEJLEPŠÍHO HODU

Umožňuje nastavit virtuálního hráče nejlepšího hodu.

Hru "hráč nejlepšího hodu" systém vytvoří tak, že vybere nejlepší hody hrajících hráčů.

VYBRAT HRÁČE NEJLEPŠÍHO FRAMU

Tato funkce je stejná jako funkce hráč nejlepšího hodu, ale je použita u nejlepšího framu.

Klasické hry

Tento název označuje alternativní bowlingové hry.

Je možné označit dráhy, na kterých se tyto hry mají hrát, a to pomocí barevné ikony [Stav drah](#).

No TAP

Jestliže je výsledek prvního hodu framu 7 nebo více bodů, 8 nebo více bodů a 9 nebo více bodů (podle příslušného nastavení), dojde k převedení výsledku na strike.

Další pravidla: jestliže hráč dosáhne "převedený split", dojde k přidělení striku; jestliže hráč dosáhne split, dojde k přidělení sparů.

LOW GAME

Cílem této hry je dosáhnout co nejnižšího skóre bez toho, aby se koule dostala do svodového žlábků; nejnižší možné skóre je 20.

Z tohoto důvodu je nezbytné, aby se hráči snažili shodit při každém hodu pouze jednu kuželku!

Hráči se musejí vyhnout žlábků při prvního hodu, protože žlábek se u prvního hodu počítá jako strike. U druhého hodu se žlábek počítá jako spare, zatímco ostatní výsledky jsou počítány běžným způsobem (např. Strike = Strike, 3= 3, atd.).

SUDÝ / LICHÝ POČET

U této hry musí hráč shodit sudý počet kuželek, aby mu byl automaticky připočítán strike. Jestliže dojde ke shození lichého počtu kuželek, hráči je automaticky přidělen spare u druhého framu bez ohledu na skutečný počet shozených kuželek.

3-6-9

Zde nebude odehrán 3· 6· a 9· frame, protože hráčům budou automaticky připočítány tři striky.

Standardní nastavení 3-6-9 může být změněno použitím tlačítek 1-9.

Herní režim

Termín herní režim označuje skupinu nastavených funkcí (včetně způsobu otevření, standardně nastavených sazeb a možností drah), které převládají nad obecnými funkcemi, které jsou nastavené v modulu KONFIGURACE CENTRA > KONTROLA DRAH.

Pro maximální účinnost jsou herní režimy naprogramovány pro určitá časová pásma a pro určité dny, ale mohou být také nastaveny manuálně, je-li to nezbytné.

Příklad: herní režim může být vytvořen pomocí předem definovaných nastavení pro sobotní noc a poté může být aktivován pro "každou sobotu od 20 do 24 hodin"; tohle nastavení velmi usnadní práci pokladního, protože se vyhne nutnosti vybírat sazby a možnosti drah.

Je možné vytvořit zvláštní herní režim pro školáky pro případ, kdy do centra přijde skupina školáků. Předem nastavený režim "Junior" může být aktivován ručně; dojde k automatické aktivaci sazeb pro děti a mládež, k aktivaci nárazníků a deaktivaci dráhové klávesnice.

Tato nastavení je možné uložit použitím vhodného jména, abyste ho rychle a snadno našli.

Správa herních režimů

Ve vnějším rámečku (pod hodinami) je sekce zobrazující [Herní den](#) a herní režim, který je v danou dobu aktivní.

Klikněte na toto pole pro rychlý přístup do modulu **Herní režimy**, kde je možné provést změny, aktivovat jiné herní režim anebo vytvořit nový herní režim.

Nastavení herního režimu

NASTAVENÍ > KONFIGURACE BOWLINGU > HERNÍ REŽIMY

Zde můžete vytvořit nové herní režimy a změnit ty existující.

Vyberte ikonu **Herní režim** z roletového menu a dojde k zobrazení příslušného nastavení (**Popis**, **Nastavení možností drah**, **Zpráva**, sazby atd.). Tato nastavení můžete Vymazat anebo změnit.

VYTVORENÍ NOVÉHO HERNÍHO REŽIMU

Stiskněte tlačítko **Nový**, chcete-li vytvořit nový herní režim; poté zadejte jméno a **Popis**.

Vyberte **Nastavení možností drah** pro jednu anebo dvě dráhy z roletového menu a vyberte [Zprávu](#), která má být zaslána na dráhu v tomto herním režimu.

Vyberte si standardní sazbu pro otevření dráhy v režimu hra/čas/neomezený bowling, pro extra framy a také pro **Časově omezené hry**.

Definujte **Způsob otevření dráhy** pro daný herní režim ([Způsoby otevření](#) drah nastavené v modulu Konfigurace centra jsou nabídnuty standardně). Příklad: bowlingové centrum si může přát nastavit, že v sobotu nebude aktivní režim **Neomezení hra**; režimy **Hra** a **Čas** budou nastaveny jako primární a sekundární způsob otevření dráhy a jako třetí možnost bude nastaveno **Žádný**.

Definujte [Časová pásma](#), u kterých má být aktivován daný herní režim.

Zprávy

FRONT DESK > KONTROLA DRAH > ZPRÁVY

V této sekci můžete nastavit až dvanáct zpráv (s použitím různých barev, rozměrů a písem), které budou později zobrazeny na dráhových monitorech v případě zvláštních akcí a událostí bowlingového centra, jako např. prázdniny, zvláštní nabídky atd. Po vytvoření a uložení zprávy můžete tuto zprávu použít, kdykoliv to bude nezbytné. K těmto zprávám můžete připojit i obrázky a poslat je na dráhové monitory.

Pro vytvoření zprávy klikněte na jedno z dvanácti tlačítek (která zastupují dvanáct možných zpráv) v levé části obrazovky a zadejte příslušný **Název zprávy**, jako např. "vánoce", čímž zjednodušíte následné použití této zprávy.

Do pole **Text zprávy** uveďte příslušný popis zprávy, který může být zobrazen ve zmenšené podobě pomocí okna "náhled", jakmile jej píšete.

Ve spodní části obrazovky naleznete tabulku barev, kde si můžete vybrat barvu textu a pozadí kliknutím na příslušnou barvu.

Stiskněte tlačítko **Písmo** pod lištou s barvami, kde si můžete vybrat nějaké písmo z velmi pestré nabídky různých písem, velikostí a stylů; stisknutím tlačítka **OK** v okně **Výběr typu písma** potvrdíte provedené volby.

Jestliže chcete zobrazit nějaké logo, např. logo bowlingového centra anebo externího inzerenta, klikněte na prostor s textem zprávy, stiskněte tlačítko **Přiložit**, vyberte zvolený obrázek a poté stiskněte tlačítko **OK**.

Obrázek bude poté zobrazen v poli **Zpráva textu**, mezi symboly < a >. Chcete-li vložené údaje odstranit, vymažte obsah v poli **Zpráva textu**.

Nové obrázky mohou být vytvořeny pomocí funkce formát loga, který by měl mít následující nastavení: 16 barev, formát Bitmap a velikost 8 x 26. Po vytvoření nového obrázku jej můžete uložit v adresáři serveru hlavního systému C:\QDESK\DATABÁZE\ZPRÁVY a tím umožníte přístup k těmto obrázkům prostřednictvím systému Conqueror.

V horní části obrazovky zadejte, na kterou dráhu má být obrázek zaslán, a to kliknutím na pole **Vybrané dráhy**. Otevře se obrazovka **Vybrané dráhy**, kde můžete buď aktivovat anebo deaktivovat veškeré dráhy/dvojice drah.

Po vytvoření vybrané zprávy a vybrání příslušné dráhy stiskněte tlačítko **Aktivovat**, což umožní zaslání zprávy na vybranou dráhu(y). Chcete-li odstranit existující zprávu z drah, stiskněte tlačítko **Odebrat**.

Tyto zprávy mohou být také spojeny s určitým [Herním režimem](#), například, je-li herní režim nastavený pro sobotní večery, je možné použít zprávu, která bude reklamovat sobotní "happy hour" anebo zvláštní cenu.

Nedoporučujeme použít prostor pro poslední programovatelnou zprávu, protože systém tuto zprávu přepisuje, když potřebuje zaslat na dráhy [výsledky](#).

Efekty

Pouze pro VDB

FRONT DESK > KONTROLA DRAH > EFEKTY

Pomocí této sekce mohou být na dráhových monitorech zobrazeny statické **Efekty** a to při různých příležitostech; jako např. v případě **Striku**, **Sparu**, **Splitu**, **Zlábku** anebo **Převedeného splitu**. Obrázky mohou být zobrazeny i v případě **Přešlapu** hráče anebo oslavy **narozenin**; pro děti a mládež je k dispozici grafika **Junior**, která je zobrazená, jestliže dítě shodí jednu nebo více kuželek. Dále je možné vybrat **Rozvržení kuželek** obsazující rady, jakým způsobem shodit zbylé kuželky. Dále jsou k dispozici obrázky **Off-lane**, které mohou být zobrazeny z [Reklamních](#) účelů na dráhách, které jsou zavřené, atd.

Vyberte si jednu z deseti knihoven nalevo, do kterých mohou být přidány jednotlivé obrázky, které jsou poté náhodně zobrazovány na obrazovce.

Použijte pravou a levou [šipku](#), chcete-li zobrazit jednotlivé sekce.

Jestliže sekce obsahuje více obrázků, můžete použít levou a pravou [šipku](#) ve středu obrazovky, což vám umožní zobrazit jednotlivé obrázky.

NASTAVIT NÁZEV

Pojmenujte zde nastavené obrázky.

DOBA ZOBRAZENÍ GRAFICKÝCH EFEKTŮ

Označuje dobu (v sekundách) zobrazení každého obrázku týkající se určité hry (např. obrázek strike).

DOBA ZOBRAZENÍ OBRÁZKŮ OFF-LANE

Označuje dobu (v sekundách) zobrazení zpráv na zavřených dráhách, které nejsou právě používány (např. reklamní obrázky).

REKLAMNÍ ČAS A FREKVENCE

Značí dobu v sekundách zobrazení reklamních obrázků na otevřených dráhách a frekvenci jejich zobrazování (v sekundách).

Dobrý příklad nastavení je reklama, která je zobrazena po dobu pěti sekund (**Reklamní čas**) a zobrazení se opakuje každých 300 sekund (**Reklamní frekvence**).

HISTORICKÉ REKORDY

Tato funkce umožňuje obsluze, aby zaslala nejvyšší dosažené skóre (podle nastavení v modulu [Historické rekordy](#)) na vybrané dráhy, což je užitečné pro turnaje a podobné akce.

KARTY QUBICA

Pouze pro VDB

Vyberte si tuto funkci, chcete-li, aby byly na dráhy zaslány [Zvláštní karetní hry](#).

REKLAMA

Zvolením této funkce jsou na dráhy odeslány obrázky vybrané ze sekce [Reklama](#).

ZVUK

Zatrhnete tuto funkci, chcete-li aktivovat zvuk pro veškeré "Povzbuzující zprávy".

KOPÍROVAT DO

Stisknutím tlačítka může obsluha kopírovat obsah jedné skupiny zpráv do jiné.

PAMĚŤ

Jedná se o indikátor (týkající se kapacity VDB), který znázorňuje jak tu část paměti, která byla použita pro stažení zpráv zasílaných na dráhy, tak zbylou paměť, která je k dispozici. Tento údaj se mění v závislosti na přidávaných a odstraněných zprávách.

AKTIVOVAT / ODEBRAT

zašle provedenou volbu na dráhy, zatímco odstraní současnou volbu z dráh. Není nutné odstranit volbu před použitím nové, protože nová volba automaticky přepíše tu současnou.

Reklama

FRONT DESK > KONTROLA DRAH > REKLAMA

Reklamní obrázky, které budou zaslány na dráhy prostřednictvím modulu **Efekty**, musejí být vloženy do systému Conqueror a konvertovány v modulu **Reklama**.

Pro vložení obrázků do tohoto modulu je nutné vytvořit adresář, ve kterém je možné nalézt pole **Source Path**. Poté jsou **Zdrojové obrázky** zobrazeny nalevo a mohou být převedeny do formátu .imm pomocí funkce **Převést**.

Obrázky vložené do systému Conqueror musí mít formát Bitmap.

ZOBRAZIT

Tlačítko **Zobrazit** otevře obrazovku, na které si můžete prohlédnout veškeré obrázky v aktuálním seznamu a to vybráním jednoho obrázku po druhém.

PŘEJMENOVAT

Funkce **Přejmenovat** umožňuje obsluze změnit název vybraného souboru.

VYMAZAT

Funkce **Vymazat** umožňuje vymazat vybraný obrázek.

VLOŽIT

Tlačítko **Vložit** může být použito pro zkopírování obrázku z obrazovky do tohoto modulu. Vybraný obrázek může být přenesen na obrazovku počítače; poté stisknete tlačítko **Print Screen** na klávesnici a tlačítko **Vložit**, čímž dojde k automatickému uložení obrázku ve formátu .imm. Tento obrázek je tak připravený pro reklamní účely systému Conqueror.

VŠE / ŽÁDNÝ

Tlačítka Vše / Žádný slouží pro výběr anebo zrušení volby veškerých položek seznamu, které budou poté smazány, převedeny anebo zobrazeny.

Rekordy drah

FRONT DESK > KONTROLA DRAH > REKORDY DRAH

Prostřednictvím této obrazovky je možné vybrat nejlepší dosažený výsledek (anebo výherce turnaje) a poté ho odeslat na zavřené dráhy, ať už se jedná o nejlepší výsledek ligy, turnaje anebo běžných her, který byl v centru dosažený.

Je možné vytvořit a uložit různé předem definované zprávy (každou s jiným rozvržením) pro dvojici drah.

Pro přenos těchto výsledků na dráhové monitory zvolte funkci **Historické rekordy** v modulu [Efekty](#) a poté stiskněte tlačítko **Aktivovat**.

Nový

Vyberte ze seznamu v pravém horním rohu obrazovky příslušnou dvojici drah.

Stiskněte tlačítko **Nový**, čímž vytvoříte stránku s výsledky, a rozhodněte se, jak mají být výsledky na příslušné stránky zobrazeny. Vaše rozhodnutí záleží na volbě počtu názvů, které mají být zobrazeny (ze seznamu **Rozvržení**). Jestliže si vyberete možnost **3 sloupce**, ikony pro 1, 2 a 3 místo mohou být spojeny se skóre zatržením funkce **Zobrazit Bitmap**. Jestliže se rozhodnete pro jiné nastavení, názvy jsou zobrazeny žlutě.

Poté do ostatních polí uveďte ty informacemi, které mají být zobrazeny na dráhách.

Seznam ve spodní části obrazovky obsahuje zprávy týkající se vybraného páru drah.

VYMAZAT

Stiskněte tlačítko **Vymazat**, chcete-li smazat vybranou stránku s výsledky.

NÁHLED

Náhled zobrazí na dráhových monitorech skutečné rozvržení a zobrazení vybrané stránky.

KOPÍROVAT DO

Kopírovat do umožňuje zkopírovat stránky týkající se určitého páru drah k jinému páru. Nová stránka bude mít stejný název jako zdrojová stránka, ale může být při kopírování změněna.

VYMAZAT

Vymazat smaže text současné zprávy.

ULOŽIT

Uložit umožňuje uložit právě provedené nastavení (aktivní pouze v případě, že došlo k provedení nějakých změn).

Tisk her

FRONT DESK > KONTROLA DRAH > TISK HER

Tento modul je možné otevřít také prostřednictvím Stav drah a to stisknutím tlačítka **Tisk** anebo prostřednictvím modulu Kontroly drah při zavírání dráhy, tentokrát stisknutím tlačítka **Skóre**.

Veškeré údaje o výsledcích týkajících se her mohou být filtrovány, zobrazeny anebo vytištěny (pro hráče, kteří si přejí obdržet písemnou kopii dosažených výsledků) prostřednictvím obrazovky **Hry**. Dále je také možné vybrat typ tiskového výstupu a to podle pořadí a skóre.

Horní řádek obrazovky se vztahuje k údajům, které popisují probíhající události, zatímco v poli v levé části obrazovky je zobrazeno číslo právě probíhající události z filtrovaných událostí (např. 1 z 5).

Pod tímto řádkem je možné zobrazit buď veškeré hry vztahující se k dané události anebo pouze ty vybrané (**Od hry/Do hry**). Pro prohlédnutí her můžete použít **šipky** v pravé části obrazovky.

Níže uvedená tabulka zobrazuje účastníky probíhající hry a také **Skóre**, **Scratch** a **Součet**.

Ve spodní části obrazovky je zobrazen aktuálně nastavený filtr dráhy a údaje o právě probíhající hře.

Nalezení starých her

Stisknutím tlačítka **Nalézt** se otevře obrazovka **Nalézt staré hry**, kde je možné vybrat jednu anebo více her za účelem jejich analýzy na hlavní obrazovce.

Při výběru je možné počet her zúžit. Typ hry (Open, Liga, Turnaj) je možné vybrat stejně jako časový úsek s tím, že je nutné zadat počáteční a konečné datum a stisknout tlačítko **Filtr data**.

Výběrem z možností **Normální hráč**, **Liga** anebo **Turnaj** dojde k zobrazení následujících informací: **Datum** zahájení a **Dráha**, na které byly hry odehrány, liga seřazená podle týdne a turnaj rozdělený podle týmu, týdne a série.

Vyberte si příslušné dráhy pomocí funkce **Filtr drah**; poté si z tabulky vyberte jednu anebo více událostí a stiskněte tlačítko **OK**, abyste se vrátili na hlavní stránku, kde budou zobrazeny vybrané údaje.

Pořadí

Vytištěný protokol obsahuje pořadí hráčů (společně s těmito informacemi: **Handicap, Hry, Dráha a Skóre**) anebo týmu (včetně následujících údajů: **Dráha, Hry a Skóre**).

Stiskněte tlačítko **Pořadí** a na vytištěném dokumentu s uvedením pořadí bude zobrazeno pořadí hráčů anebo týmu, celkový počet her, od kterých hráči odstoupili, a Jméno týmu/hráče.

Zadejte počet kopií, které chcete vytisknout, a poté stiskněte tlačítko **Tisk**.

Pořadí můžete také uložit stisknutím tlačítka **Soubor** anebo ho můžete pomocí modulu **Zprávy** zaslat na dráhy, stisknete-li tlačítko **Zpráva**; otevře se okno **Zpráva na dráze**, kde si příslušnou zprávu můžete zobrazit anebo ji změnit.

Skóre

Stiskněte tlačítko **Skóre**, chcete-li vytisknout anebo uložit výsledky jednotlivých hráčů anebo týmů.

Zde si můžete zvolit typ tisku, podle kterého je možné zobrazit skóre vztahujícího se ke každému framu anebo k celé hře. Zvolte si, mají-li být hráči seřazeni podle pozice na dráze, popisu anebo celkového počtu handicapů.

Je možné zvolit následující **Možnosti tisku**: **Scratch**, chcete-li, aby byl ve sloupci **Součet** zobrazen celkový počet her, od kterých hráči odstoupili, a celkový počet handicapů; **Součet**, chcete-li zahrnout řádek se součty pro každou hru, **Celkový počet**, jestliže má být celkový počet přidán k předchozímu součtu; **Vytisknout ceny** umožní vytisknout také výhry, které hráči obdrželi během **Zvláštních her**, zatímco funkce **Transakce** vloží na konec vytištěného protokolu celkový počet ekonomických transakcí vztahujících se k příslušné hře.

Pomocí funkce **Hráči** je možné z provedeného výběru vytisknout údaje týkající se specifických hráčů.

Zadejte počet kopií, které mají být vytištěny, a stiskněte tlačítko **Tisk** anebo **Soubor**, čímž dojde k uložení dokumentace.

Klávesnice

FRONT DESK > KONTROLA DRAH > KLÁVESNICE

Tento modul simuluje dráhovou klávesnici; obsluha tak může z hlavního počítače provést různé operace místo samotných hráčů.

Ujistěte se, že je dráha otevřená, otevřete modul **Klávesnice**, zvolte **Číslo dráhy** a stiskněte tlačítko **Qubica**; na dráhovém monitoru se zobrazí instrukce, které popisují, jak provést příslušný úkol.

Stiskněte tlačítko **Zobrazit monitor**, což vám umožní zobrazit vybraný dráhový monitor (a poté zobrazení aktualizovat).

Níže uvedený řádek znázorňuje zadaný text; použitím tlačítka **Vymazat** můžete zadaný text smazat.

ŘÍZENÍ SMĚNY

Přehled

Tato část se týká řízení pracovních směn zaměstnanců centra.

System je flexibilní a může být konfigurován podle potřeb jak malých rodinných center, tak velkých center s mnoha zaměstnanci v různých sektorech (např. bowling, restaurace, skříňky, obchod atd.).

Pro malé centra, která nepotřebují řídit práci zaměstnanců, doporučujeme aktivovat funkci [Beze směn](#). Aktivace bezpečnostního systému se doporučuje u bowlingových center, která pracují se směnami a s řízením směn, zatímco menší centra mohou omezit bezpečnostní opatření pouze na [Denní/Periodické výkazy a zprávy](#).

Klíčové pojmy

SEKTOR

Bowlingové centrum může být rozděleno do mnoha různých sektorů, které zastupují různé sekce centra pracující s příjmy peněz.

U každého sektoru je možné nastavit jinou směnu. Příklad: sektory bowling a restaurace mohou mít stejnou otevírací dobu a stejnou směnu, zatímco obchod může být otevřen s omezenou otevírací dobou a proto si vyžaduje nastavení samostatné směny.

Pro ty, kteří si přejí řídit směny v závislosti na sektoru doporučujeme začít nastavením [Sektoru](#) v modulu Konfigurace centra.

SMĚNA

Směna systému Conqueror označuje pracovní dobu v rámci prodeje bowlingového centra mezi otevřením a zavřením veškerých pokladen jakéhokoliv sektoru (dráhy, bar, obchod atd.). Veškeré transakce, které pokladníci provedou během pracovní doby, jsou shrnuty v pokladním výkazu vydaném na konci směny.

DOBA OTEVŘENÍ POKLADNY

Doba otevření pokladny označuje pracovní dobu jednoho anebo více pokladníků u stejné pokladny.

V každém sektoru může být jedna, ale i více pokladen, které mohou být sdíleny více terminály.

Příklad: v sektoru restaurace je možné otevřít pokladnu baru pomocí dvou terminálů, zatímco pokladna v "pizza" koutku restaurace může být otevřena pouze z jednoho terminálu.

ZPRÁVY A VÝKAZY

Na konci každé pracovní směny je pro každou pokladnu vytvořen výkaz, který popisuje veškeré transakce provedené u této pokladny. Poté, co dojde k vytištění výkazů veškerých pokladen v sektoru, bude vytištěn Pokladní výkaz vydaný na konci směny, který obsahuje veškeré údaje týkající se jednotlivých pokladen. Pokladna a pokladní výkazy jsou předány vedoucímu centra, který zkontroluje správnost veškerých údajů příslušných sekcí.

Pro ta centra, která nepracují se směnami, je k dispozici [Denní výkaz](#), který poskytuje každodenně veškeré informace o správě hotovosti.

POSLOUPNOST SMĚN

Směna je otevřena automaticky, jakmile pracovník otevře na začátku pracovní směny pokladnu . Veškeré pokladny musejí být zavřeny anebo zaparkovány před tím, než dojde k ukončení příslušné směny a terminály nemohou být spojeny s žádnou směnou, která je zavřená.

Směny mohou být zaparkovány z důvodu, aby mohla nová směna začít bez prodlení, které by mohlo být způsobeno prováděním účetních operací a kalkulací hotovosti předchozí směny.

Směna je ve stavu **k vytištění**, jakmile dojde k uzavření veškerých pokladen a jakmile je Pokladní výkaz vydaný na konci směny nachystaný k tisku; stav **vytištěno** je konečný stav směny, který nastane po ukončení směny a vytištění výkazu.

MAGICKÉ ČÍSLO

Jedná se o kontrolní číslo používané pro ověření pravosti údajů, které jsou uvedené ve výkaze.

Toto číslo je vytvořeno kombinací klíčových údajů vztahujících se k příslušnému výkazu (**Datum/Čas tisku, Přijatá částka, Rozdíl, Host Number**).

Pro kontrolu výkazu pomocí magického čísla musí mít pracovník manažerský profil. Otevřete modul [Řízení směny](#), zadejte výše uvedené údaje a ujistěte se, že vytvořené číslo odpovídá.

Režim bez směny

Menší bowlingová centra mohou upřednostnit práci v režimu **Bez směny**, protože nemají mnoho zaměstnanců a nepotřebují tak komplexní zabezpečení centra (tj. tato centra nepracují s profily a s privilegii).

V tomto případě není nutné vytvořit směny a různé časové úseky otevření pokladen, protože obsah pokladny spočítá vedoucí centra na konci pracovního dne; příslušné údaje jsou zaznamenány v [Denním výkazu](#), který můžete vytisknout.

Tento výkaz obsahuje veškeré transakce počínaje tou poslední operací [Tisk a Reset](#).

DENNÍ VÝKAZ

FRONT DESK > DENNÍ VÝKAZ

Tento modul se zobrazí místo modulu **Směna** a můžete v něm zobrazit příslušné výkazy pomocí funkce **Náhled** a **Tisk**, ve kterých budou obsaženy veškeré provedené transakce.

TISK A RESET

Toto tlačítko se mění podle statutu [Funkce tisk](#) v modulu Konfigurace centra.

Stiskněte tlačítko **Tisk a Reset**, čímž vymažete veškeré údaje a připravíte tak místo pro další výkaz.

Provoz se směnami

FRONT DESK > SMĚNY

Toto okno je možné otevřít také kliknutím na zelené tlačítko, které naleznete pod symbolem hodin v hlavním menu.

Toto okno obsahuje následující údaje:

- Stavy směn a pokladen

- Možnosti vytištění zpráv a výkazů

- Možnost vložit další informace (pokladníci, kteří pracují s příslušnou pokladnou anebo v dané směně, počasí a jiné faktory, které ovlivňují zisky atd.).

První roletové menu zobrazí **Sektor**, ke kterému patří terminál.

Druhé roletové menu zobrazí **Směnu**, se kterou je terminál propojen (včetně začátku směny, čísla a stavu).

Zvolíte-li funkci **Pokladna** v levé části obrazovky, napravo se zobrazí okno **Informace** vztahující se ke směně anebo k pokladně: **Stav**, **Začátek** (čas a datum), **Obsluha** a **Připojení uživatelé**.

Funkce [Otevřít](#), [Zavřít](#) a [Zaparkovat](#) jsou detailně popsány v následující části.

Stiskněte tlačítko [Info](#), chcete-li otevřít okno **Obsluha pokladny**.

Do tohoto okna můžete zadat informace v jakékoliv fázi, i když doporučujeme tyto informace uvést na konci směny, což umožní automatické zpracování informací a vy budete muset uvést pouze ty pracovníky, kteří pracovali prostřednictvím jiných terminálů.

Napravo naleznete seznam veškerých pracovníků, kteří se účastnili směny, zatímco seznam nalevo obsahuje veškeré ostatní zaměstnance.

Použitím šipek můžete ke směně přidat nějaké pracovníky anebo je naopak odstranit.

Pracovník může u směny aktivovat také funkci **Počasí**.

Uživatel může dále použít **Poznámku**, ve které budou popsány specifické operace, které byly provedené během směny, jako např. údržba, přítomnost turistů atd.

Toto okno se automaticky otevře při ukončení směny, jestliže jste v modulu Konfigurace centra aktivovali funkce **Poznámka**, **Počasí** a **Zaměstnanci**.

POKLADNÍ VÝKAZ

Stiskněte tlačítko **Pokladní výkaz**, chcete-li vytisknout zprávu týkající se pokladen.

Dojde k otevření okna **Výkazy směny**. Tuto funkci můžete také otevřít prostřednictvím funkce [Back Office](#).

Pro aktivaci této funkce je nutné, aby bylo u směny použito více pokladen (více než jedna).

VÝKAZ

Zde můžete vytisknout/archivovat vybrané [Pokladní výkazy vydané na konci směny](#).

Otevření pokladny

Pracovník zahájí pracovní den otevřením pokladny (a tím i směny) patřící do jeho sektoru z příslušného terminálu použitím jednoho z níže uvedených postupů:

Stiskněte tlačítko **Otevřít** v okně **Směna** v modulu Front desk.

Odpovězte **Ano** na otázku "Chcete začít novou směnu...?" při provedení operací vyžadujících si nějakou platbu.

Po provedení jedné ze dvou výše uvedených operací si pracovník, který otevřel pokladnu, zkontroluje, jestli částka v pokladně odpovídá částce, kterou zobrazí systém (standardně nastavena v modulu Konfigurace centra při vytvoření pokladny v sekci [Sektory a pokladny](#)).

Jestliže pracovník tuto částku potvrdí, pokladna může být otevřena (stejně jako směna).

Jestliže je částka v pokladně nižší nebo vyšší než je ta, kterou nabídne systém, pracovník musí o této nesrovnalosti podat zprávu odpovědné osobě a pokladna by neměla být otevřena, dokud se předmětný problém nevyřeší.

Zavření pokladny

Chcete-li zavřít pokladnu, stiskněte tlačítko **Zavřít** v modulu **Směna a vytiskněte pokladní výkaz**.

Pokladník může pokladnu **zaparkovat** (má-li k tomu příslušná **privilegia**), což umožní spočítat částky, které byly vybrány u jiných terminálů, které se nemusí nezbytně nutně vztahovat k předmětné pokladně anebo sektoru.

Při zavření pokladny obdrží veškeré ostatní terminály stejné směně zprávu, která je vyzve, aby se odpojily za účelem ukončení směny; veškerým ostatním uživatelům je znemožněno, aby se připojili.

Jakmile dojde k odpojení veškerých terminálů od pokladny, je možné **spočítat** přijaté částky.

Po spočítání veškerých přijatých částek se otevře okno **Výkazy směny**; zde je možné vytisknout a/nebo exportovat Pokladní výkaz vydaný na konci směny (**automaticky** anebo manuálně) pomocí systémů QuCad a QuickBooks.

QuickBooks je dostupný účetní software, zatímco aplikace QuCad byla vytvořena pro organizaci údajů za účelem jejich exportu ze systému Conqueror do účetního softwaru QuickBooks. Aplikace QuCad není nezbytně nutná pro export dat.

Zaparkování pokladny

Pokladna může být zaparkována po zadání příkazu o ukončení směny a poté, co se všichni pracovníci pracující s pokladnou odpojili s výjimkou jednoho, který se rozhodl odložit ukončení směny.

Poté dojde k zaparkování pokladny, což umožní otevřít novou směnu a dokončit veškeré operace spojené s ukončením směny později.

Přehled přijatých částek

Okno **Přehled přijatých částek** se zobrazí (za podmínky, že jste tuto funkci aktivovali v modulu **Konfigurace centra**) při ukončení směny/zavření pokladny.

Toto okno normálně funguje podobně jako okno **Prodej**, tj. pracovník si zvolí určitou peněžní hodnotu (bankovku) a poté specifikuje počet těchto bankovek, který je v pokladně.

Celková částka je aktualizovaná současně se systémem, který počítá peníze.

Jestliže dojde k chybě při zápisu, stiskněte tlačítko **Reset** a tabulka se vyprázdní.

Stiskněte tlačítko **OK**, jakmile systém spočítá veškeré peníze a částky.

V této chvíli se zobrazí okno **Počáteční pokladní zůstatek**, **Čistá spočítaná částka**, **Celková částka spočítaná systémem** a **Rozdíl** od spočítané celkové částky.

Chcete-li se vrátit zpět do okna **Směna**, abyste mohli opravit výpočetní anebo jiné chyby, stiskněte tlačítko **NE**; chcete-li pokračovat, stiskněte tlačítko **ANO**. V tomto případě budete muset potvrdit částku uloženou pro nové otevření pokladny. Stiskněte tlačítko **OK**, čímž potvrdíte navrženou částku anebo zadejte novou částku.

Po dokončení operace stiskněte tlačítko **OK** a přejdete tak do okna [Výkazy směny](#).

Pokladník zadává veškeré údaje před tím, než uvidí výkaz, což zabrání tomu, aby došlo k manipulaci příjmů. Jestliže si však pokladník vyžádá zobrazit výkaz pomocí funkce **Náhled** bez jeho vytištění, tato žádost bude zaznamenána jako podezřelý krok v [Protokolu systému](#).

Ukončení směny

Jestliže chcete zavřít pokladnu, je nutné vytisknout výkaz vztahující se k příslušné směně.

Tato operace může být provedena až po zavření veškerých pokladen otevřených v této směně.

Jestliže chce pracovník ukončit směnu, může z terminálu provést jednu z následujících operací:

Stiskněte tlačítko **Zavřít** v okně **Směna** v modulu Front desk.

Zavřete pokladnu a odpovězte **Ano** na otázku "Chcete zavřít celou směnu...?", která bude zobrazena automaticky.

V obou případech pracovníci u ostatních pokladen otevřených v dané směně obdrží instrukce, že mají zavřít anebo zaparkovat probíhající transakci a pokladnu.

Od chvíle, kdy dojde k podání žádosti o zavření směny/pokladny, do skutečného zavření anebo zaparkování veškerých pokladen zůstane směna ve stavu **Zavírání**.

Zatímco pracovník, který požádal o ukončení směny, čeká na skutečné zavření anebo zaparkování pokladen, může doplnit jakékoliv užitečné statistické informace týkající se směny do sekce **Info**; tyto informace mohou být uváděny pouze do chvíle, kdy pracovník obdrží zprávu potvrzující, že může být otevřena nová směna.

Zprávy a výkazy směny

Kliknutím na tlačítko pokladní **výkaz** a také na tlačítko **výkaz** vydaný na konci směny se otevře okno **Výkazy směny**, ve kterém si můžete zvolit, jak detailní mají být informace obsažené ve výkazu a jaké doplňující informace mají být použity.

Toto okno můžete otevřít také prostřednictvím menu Front desk a to stisknutím tlačítka **Pokladní výkaz**.

VYBRAT MÉNĚ ČI VÍCE PODROBNÉ INFORMACE

Pracovník, který chce vytisknout výkaz, si může vybrat, jak detailní mají být informace obsažené ve výkazu; tyto vybrané informace budou navrženy i při příštím tisku výkazu.

Ve výkazu mohou být obsaženy následující informace:

Hlavní sekce – Zobrazí celkové částky přijaté v hlavní sekci, včetně údajů jako je název sekce a čistá hodnota.

Podsekce – Zobrazí údaje o podsekci s názvem hlavní sekce a podsekce. Obě výše uvedené možnosti poskytují mnoho údajů týkajících se částek, které centrum přijalo.

Cenový klíč – Zobrazí údaje týkající se každé použité sazby a rozdělení podle sekcí a podsekcí, ke kterým se příslušná sazby vztahuje (transakce týkající se prodaných a uhrazených položek), včetně množství a celkové čisté částky.

Cenový klíč podle hodnoty – stejně jako u předchozího příkladu, ale zde je sazba zobrazena na řádcích, např. dynamické cenové klíče jsou rozdělené podle různých hodnot použitých v různých časových pásmech.

Příjem z jednotlivých transakcí podle sekcí - zde jsou transakce rozdělené do řádků podle sekce, do které položka patří. Kromě výše uvedených informací jsou zde obsaženy také: číslo stvrzenky, jméno operátora, jméno pokladny a informace o členovi centra (jestliže je zákazník členem centra).

Seznam transakcí – obsažené informace jsou stejně podrobné jako ty, které jsou obsažené ve výkazu podsekcí. Tento výkaz je rozdělen do dvou částí; první se týká bowlingové hry a částek přijatých na dráhách a vydělených počtem drah a hráčů, zatímco druhá část obsahuje ekonomické údaje.

TYP SKUPINY

Funkce **Skupina podle časových pásem** je aktivní, jestliže jste v modulu **Konfigurace centra** definovali časová pásma směny (pomocí tlačítka **Časové pásmo směny**).

Tato funkce seskupuje údaje výkazu podle sekce; každá s vlastním názvem "**Název časového pásma: počátek – konec**".

Tato funkce může být použita pouze u výkazů **Hlavních sekcí, Podsekcí, Cenových klíčů a Cenových klíčů podle hodnoty**.

INFORMACE O CENĚ

Zvláštní cena – zobrazuje detaily ohledně sazby nastavené jako [Zvláštní](#).

Zrušení – obsahuje informace týkající se zrušených transakcí.

Vrácení peněz – zobrazuje informace ohledně transakcí, u kterých byly zákazníkům vráceny peníze.

VOLITELNÉ INFORMACE

V této sekci můžete přidat do výkazů různé volitelné informace:

Způsoby platby – seznam platebních možností zákazníka (např. kreditní karta, hotovost, šek atd.) a jednotlivé částky vztahující se k různým použitým způsobům platby.

Odehrané hry – zobrazuje průměrný počet her podle celkového počtu framů odehraných během směny, které jsou rozděleny podle způsobu otevření dráhy (Normální hráč, Liga, Turnaj...).

Včetně daně – zobrazuje na samostatném řádku (před uvedením celkové částky) různé daňové sazby aplikované u dané transakce.

Podezřelé činnosti – zde jsou shrnuty veškeré podezřelé činnosti jako zobrazení výkazu vydaného na konci směny bez jeho vytištění anebo změna času a data směny; dále je zde uvedeno, kolikrát se tyto činnosti opakovaly.

Zvláštní hody – zde je zobrazen počet neobvyklých hodů, např. hody na zavřené dráze, rozhazovací hody atd.

Seznam pracovníků – zobrazuje veškeré zaměstnance přítomné v centru během směny.

Bankovky a mince – specifikuje peněžní hodnoty použité při počítání zisku.

Poznámky a počasí – obsahuje poznámky uvedené při zavírání směny.

EXPORT

Použitím této funkce dojde k přepisu informací obsažených ve výkazu do formátu .csv; tyto informace mohou být otevřeny v různých aplikacích včetně Excelu.

E-MAIL

Stiskněte tlačítko **E-mail**, chcete-li výkaz odeslat na emailovou adresu uvedenou v modulu Konfigurace centra.

Tato funkce není aktivní v případě, že v modulu Konfigurace centra nebyla definována příslušná adresa.

TISK

Vytiskne výkaz pomocí nastavené tiskárny.

NÁHLED

Stiskněte tlačítko **Náhled**, chcete-li výkaz zobrazit před tím, než ho odešlete anebo vytisknete.

QUCAD

Použijte tuto funkci pro export výkazu použitím aplikace QuCad.

Tato funkce je aktivní pouze v případě, že byla nastavena v modulu [Nastavení terminálu](#).

QUICKBOOKS

Exportuje údaje z výkazu do externího řídicího programu QuickBooks.

Toto tlačítko bude zobrazeno pouze v případě, že jste ho aktivovali v modulu [Konfigurace centra](#).

Řízení směň

BACK OFFICE > ŘÍZENÍ SMĚŇ

Toto okno obsahuje dvě tabulky; horní tabulka se týká směň a spodní pokladen.

Pokladní výkaz je popisná zpráva vztahující se ke každé pokladně a je vytištěná vždy po zavření pokladny, zatímco výkaz vydaný na konci směňy je souhrnná zpráva obsahující informace o veškerých pokladnách dané směňy.

V tomto modulu je možné provést následující operace:

Vytisknout údaje z pokladního výkazu a výkazu vydaném na konci směňy (i u **otevřených** směň).

Znovu vytisknout anebo odstranit směňy/pokladny označené termínem **vytištěno**.

Jestliže je vytištěný dokument uspokojující, pracovník operaci potvrdí; v opačném případě je možné dokument vytisknout znovu a příslušné informace jsou pak zaznamenány v [Protokolu systému](#).

Výkaz obsahuje:

Jména zaměstnanců, kteří v centru pracují během dané směňy.

Detailní přehled transakcí

Čas a datum začátku a konce směňy.

Očekávaná celková částka.

Celková částka přiznaná pokladníkem, který zavřel směňu.

Jakýkoli rozdíl mezi dvěma výše uvedenými částkami.

Magické číslo a přehled veškerých neobvyklých činností zaznamenaných v systému; přehled musí podepsat vedoucí centra, jestliže tak bylo nastaveno v modulu [Konfigurace centra](#).

Údaje na konci směňy: zdanitelná celková částka a veškeré daně.

VÝKAZ

Tlačítko pokladní **Výkaz** a výkaz vydaný na konci směny otevře okno [Výkazy směny](#), kde můžete zvolit, jak detailní mají být údaje obsažené ve výkazech týkajících se směn anebo pokladen, které je možné pomocí tohoto okna následovně vytisknout, zobrazit, exportovat anebo odeslat pomocí elektronické pošty.

Stav směn a pokladen zůstává nezměněný při použití tlačítka **Výkaz** v tomto modulu.

VYMAZAT SMĚNU

Pro ruční vymazání směny musí být směna ve stavu **vytištěno**, tj. celkově ukončená směna přenesená do archivu systému a to na základě nastavení v modulu [Konfigurace centra](#).

Po vymazání směny ji můžete konzultovat pouze prostřednictvím archivu systému (došlo-li k jejímu přenosu).

SEŘAZENO PODLE

Zde je možné údaje v tabulce seřadit podle **Data**, **Sektoru**, **Pokladny** anebo **Směny**.

MAGICKÉ ČÍSLO

Toto tlačítko otevře okno, kde je možné zadat následující údaje o směně, které mají být zkontrolovány: **Datum tisku**, **Čas tisku**, **Přijatá částka**, **Rozdíl**, **Host Number**.

Ve spodní části výkazu naleznete funkci Host Number (Et-Host), která vám umožní zkontrolovat údaje na výkazu, i když se tento výkaz vztahuje k jinému bowlingovému centru.

Pro přidělení [Magického čísla](#) ke směně stiskněte tlačítko **Kalkulace**. Toto číslo je použito pro kontrolu toho, jestli není výkaz falešný.

FILTRY

Tato funkce umožňuje, aby si pracovník vybral některý z následujících filtrů za účelem pozměnění zobrazené tabulky: **Vše**, **Od**, **Do**, **Mezi a vybrat sektor**, **Směna**, **Pokladna**.

Po zadání příslušných kritérií stiskněte tlačítko **Filtr**, což vám umožní vrátit se do příslušně změněné tabulky, anebo stiskněte tlačítko **Zrušit**, chcete-li operaci zrušit.

Historické výkazy

BACK OFFICE > ZPRÁVY A VÝKAZY > HISTORICKÉ VÝKAZY

Zde je možné zadat níže uvedené parametry pro vytištění historických výkazů transakcí, které byly provedeny z určitého terminálu.

Specifikujte, do jaké míry mají být informace detailní (**Hlavní sekce** atd.).

Můžete se zaměřit na specifické časové období použitím funkcí **Od**, **Do** a **Mezi** a volbou funkce **Sektor** a **Směna**.

Můžete si tuto zprávu zobrazit pomocí funkcí [Náhled](#), [Tisk](#), [E-mail](#) anebo [Export](#).

Jestliže byl export nastaven jako **Funkce tisk**, funkce e-mail, tisk a náhled nemohou být použity.

Profily a privilegia

Pro kompletní řízení směn je možné nastavit různé úrovně přístupu a to podle odpovědnosti, kterou jednotliví pracovníci v centru mají.

V tomto případě jsou vytvořeny profily a jsou přiřazeny k jednotlivým pracovníkům v modulu [Nastavení uživatelských profilů](#) a [Nastavení zaměstnanců](#).

OTEVŘÍT NOVOU SMĚNU

Tlačítko [Otevřít](#) je aktivováno pro uživatele s tímto privilegiem.

ZAVŘÍT SMĚNU VLASTNÍHO SEKTORU

Umožňuje uživatelům s tímto privilegiem zavřít směny.

OTEVŘÍT POKLADNU (S POTVRZENÍM POKLADNÍHO ZŮSTATKU)

Umožňuje uživateli otevřít pokladnu a potvrdit částku, která je v pokladně, což však uživateli automaticky neposkytuje privilegium otevření a zavření směny.

SPOČÍTAT PENÍZE A ZAVŘÍT POKLADNU

Umožňuje uživateli spočítat peníze inkasované během pracovní doby a poté zavřít vlastní pokladnu.

VYTISKNOUT / ODESLAT POKLADNÍ VÝKAZ POMOCÍ E-MAILU / EXPORTOVAT POKLADNÍ VÝKAZ

Dává uživateli privilegium vytisknout, odeslat e-mailem anebo exportovat pokladní výkazy s tím, že vedení centra má k dispozici veškeré kopie těchto výkazů.

VYTISKNOUT / ODESLAT VÝKAZ VYDANÝ NA KONCI SMĚNY POMOCÍ E-MAILU / EXPORTOVAT VÝKAZ VYDANÝ NA KONCI SMĚNY

Dává uživateli privilegium vytisknout, odeslat e-mailem anebo exportovat výkazy vydané na konci směny s tím, že vedení centra má i dispozici veškeré kopie těchto výkazů.

ZOBRAZIT A VYTISKNOUT HISTORICKÉ VÝKAZY

Umožňuje uživateli zkontrolovat veškeré údaje, které byly přeneseny do archívu systému.

OPEROVAT V KAŽDÉM SEKTORU BOWLINGOVÉHO CENTRA

Uživatel má privilegium operovat v každém sektoru centra, otevírat a zavírat směny.

POUŽÍT KAŽDOU POKLADNU V SEKTORU VYBRANÉHO TERMINÁLU.

Umožňuje operovat v centru a použít jakoukoliv pokladnu v jakémkoliv sektoru.

Příklady

Zde je uveden příklad toho, jak mohou být výše uvedené úrovně přístupu využity.

Pokladník používá pokladnu a tak potřebuje privilegium pro otevření a zavření pokladny s potvrzením pokladního zůstatku při předání pokladny a s možností spočítat přijaté peníze.

Hlavní pokladník je odpovědný za pokladnu a za veškeré možné neshody a proto kromě výše uvedených operací musí provádět i následující úkony: otevřít a zavřít směnu a pokladnu v rámci daného sektoru a vytisknout pokladní zprávy.

Vedoucí sektoru řídí určitý sektor bowlingového centra (bowling, obchod atd.) a kromě výše uvedených úkolů je zodpovědný také za směny, tisk pokladních výkazů vztahujících se k danému sektoru a za tisk výkazů vydaných na konci směny.

Vedoucí organizuje směny a vybírá úkoly a funkce; vedoucí dále potřebuje privilegia k tomu, aby mohl provádět následující funkce: operovat během směn a pracovat s pokladnami patřícími do jakéhokoliv sektoru centra, znovu vytisknout výkazy předchozích směn anebo pokladní výkazy, nastavit funkce a možnosti včetně volby tisku veškerých pokladních výkazů před vytištěním výkazu na konci směny.

Nastavení směň

KONFIGURACE CENTRA > SMĚNY

SMĚNY

Rozhodněte se, jestli si přejete pracovat v režimu Řízení směň anebo ne.

Jestliže tuto funkci aktivovat nechcete, systém bude pracovat v režimu **Bez směň** a s [Denními výkazy](#).

KALKULACE POKLADNÍHO ZŮSTATKU

Aktivujte tuto funkci, jestliže si přejete, aby systém navrhl spočítat pokladní zůstatek na konci směň.

INFORMACE O BANKOVKÁCH A MINCÍCH

Aktivujte tuto funkci, má-li systém na konci směň automaticky nabídnout funkci [Přehled přijaté hotovosti](#), která umožní, aby systém spočítal přijaté bankovky a mince, které tvoří pokladní zůstatek.

POZNÁMKY, POČASÍ A ZAMĚSTNANCI

Pomocí této funkce systém na konci směň automaticky nabídne okno **Poznámky, počasí a zaměstnanci**.

POTVRZENÍ POKLADNÍHO ZŮSTATKU

Aktivujte tuto funkci pro potvrzení pokladního zůstatku na konci směň.

PODEPSÁNÍ VÝKAZU VYDANÉHO NA KONCI SMĚNY

Vyberte tuto funkci, jestli chcete, aby se na výkazu zobrazila sekce **Potvrdila odpovědná osoba** a výkaz tak podepíše nejenom pokladník, ale i vedoucí.

AUTOMATICKÉ UKONČENÍ SMĚNY

Pro centra, která využívají systém automatického každodenního exportu přijaté hotovosti, tato funkce kontroluje, jestli některé pokladny anebo směň nezůstaly otevřené a automaticky je zavřou.

FUNKCE TISK

Vyberte si potřebnou funkci pro směnu z následujících možností: **Tisk**, **E-mail**, **Export**, **Žádná**.

Jestliže si vyberete funkci **E-mail**, napravo specifikujte adresu, na kterou má být výkaz zaslán.

AUTOMATICKÝ EXPORT

Vyberte si údaje, které mají být na konci směny exportovány do externího účetního programu, jako je například QuCad. Stanovení, jak detailní mají být informace

Zatrhnete níže uvedené políčko QuickBooks a funkce **QuickBooks** a **Oba** budou přidány do roletového menu.

EXPORT QUICKBOOKS

Zvolte, má-li být použit řídicí software QuickBooks.

Jestliže jste tuto funkci aktivovali, z roletového menu je možné **Exportovat vybrané údaje**; je možné zvolit, jaké údaje mají být vybrány pro export.

VYNULOVÁNÍ ČÍSLA VÝKAZU VYDANÉHO NA KONCI SMĚNY

Zvolte, má-li být číslo výkazu vydaného na konci směny vynulováno **Každý den** anebo **Nikdy**.

SEKTOR ÚKOLY SYSTÉMU

Doporučujeme vytvořit "virtuální" sektor systému Conqueror (zvláště při práci s rezervačním systémem), ve kterém je možné zaznamenat transakce jako automatické vymazání rezervace, u které byla zaplacená záloha atd.

ODESLAT VÝKAZ NA ADRESU:

Specifikujte emailovou adresu, na kterou má být zaslána kopie výkazů.

Tohle je užitečné, když má vedoucí na starosti více než jedno bowlingové centrum anebo když je často mimo a přeje si kontrolovat chod centra.

ČASOVÉ PÁSMO SMĚNY

Stiskněte tuto funkci pro otevření okna **Definovat na výkazu vydaném na konci směny časová pásma** .

Zde je možné rozdělit hrací den do různých časových pásem (např. ráno, večer a noc) a přidělit jim určité jméno, aby byla data výkazu uspořádána podle těchto sekcí.

Funkce **Uspořádat podle časového pásma** bude aktivována pro výkaz **směny**.

Nastavení sektoru

KONFIGURACE CENTRA

KONFIGURACE > KONFIGURACE CENTRA > SEKTORY A POKLADNY

V tomto okně je možné vytvořit sektory a jejich pokladny.

V levé části obrazovky vytvořte seznam veškerých různých sektorů bowlingového centra (bowling, bar atd.), zatímco v pravé části obrazovky vytvořte pokladny s příslušnými pokladními zůstatky.

Sektory a pokladny mohou být vytvořeny, **změněny** anebo **vymazány** odděleně.

NASTAVENÍ TERMINÁLU

Po provedení kroků nezbytných pro vytvoření sektorů a pokladen nastavte pro každý terminál správný sektor a pokladnu pomocí funkce **NASTAVENÍ TERMINÁLU > PREFERENCE**.

ZAZNAMENÁNÍ ČASTÉHO HRÁČE

Přehled

Modul **FBT** systému Conqueror umožňuje centru, aby si vytvořil členskou databázi podle vlastních potřeb, což zvyšuje rentabilitu centra díky lepší komunikaci se zákazníky.

Modul **FBT** je zcela integrovaný systém, který zaznamenává každou transakci provedenou členy centra a tím umožňuje nabídnout svým zákazníkům více speciálních nabídek (protože centrum je schopné zjistit zvyky a chování člena) a klasifikací (skóre bowlingu atd.).

Efektivní a ne příliš nákladný marketing a reklama mohou být provedeny pomocí modulu [Slučování textu](#) a pomocí schématu [Sbírání bodů](#).

Centrum může svým členům poskytnout exkluzivní ceny a slevy podle toho, do které kategorie patří; členové centra si mohou také pronajmout skříňky.

Jakmile dojde k sejmutí identifikačního čísla uvedeného na členské kartě, systém okamžitě identifikuje člena, což s sebou přináší mnoho výhod nejenom pro centrum, ale i pro členy centra, například:

Při otevření dráhy je jméno hráče automaticky zobrazeno v okně Kontrola drah.

Je možné předem definovat ceny za bowling (sazby) a slevy pro každého člena, čímž ušetříte čas u pokladny.

Člen si může zakoupit hry anebo použít členskou kartu (QCash).

Každý zákazník vložený do databáze [Rezervačního systému](#) se automaticky stane členem bowlingového centra.

Správa zákazníků

FRONT DESK > FBT > INFORMACE O ZÁKAZNÍKOVĚ

Zde je možné ohledně členů bowlingového centra provést následující operace:

- Přidat nového zákazníka do databáze.
- Najít existujícího zákazníka.
- Změnit/aktualizovat údaje o zákazníkovi.
- Smazat profily zákazníků.
- Spravovat členské karty (vytvoření, fotka, QCash, udělení cen podle nasbíraných bodů).
- Nastavit standardní sazby za bowling.
- Sloučit text a odkazy.

NAVIGAČNÍ TLAČÍTKA

Vnější šipka vám umožní vrátit se k prvnímu anebo poslednímu členu seznamu.

Středové šipky umožňují posun dopředu a dozadu.

Kulaté tlačítko uprostřed umožňuje uložit provedené změny, zatímco křížek můžete použít pro smazání veškerých provedených změn.

Vedle navigačních tlačítek je zobrazeno jméno právě vybraného člena, včetně jeho identifikačního čísla a pozice v členské databázi.

NAJÍT

Tlačítko **najít** aktivuje režim [Hledat](#); dojde k otevření okna **FBT – Hledat** s prázdnou obrazovkou, kde může uživatel zadat údaje potřebné pro vyhledání člena.

Do příslušného pole zadejte údaje, které chcete použít pro vyhledání člena, a stiskněte tlačítko **Start**; systém začne hledat.

TISK

Tlačítko **Tisk** otevře okno **FBT – Filtry a Výkazy** s údaji o vyhledaném členovi, ve kterém je možné vytisknout výkazy, sloučit texty pro korespondenční účely, exportovat numerické údaje anebo provést další hledání.

VYTVOŘIT

Tato funkce vytvoří magnetickou kartu pro zobrazeného člena.

Toto tlačítko je aktivováno pouze poté, co došlo k nastavení čtecího/snímacího zařízení v modulu [Nastavení terminálu](#).

Po registraci člena stiskněte tlačítko **Vytvořit** a protáhněte kartu čtecím zařízením.

NOVÝ

Stiskněte tlačítko **Nový** pro smazání veškerých údajů obsažených v jednotlivých polích okna, což umožní přidat údaje o novém členovi a následující [registraci](#) člena. Vyplňte pole jednotlivých sekcí a stiskněte [kulaté tlačítko](#) pro uložení uvedených informací.

VYMAZAT

Tato funkce odstraní z databáze právě zobrazeného člena.

Odstranění člena je možné pouze v případě, že nejsou otevřené žádné ekonomické transakce týkající se člena anebo rezervace. V opačném případě je nutné dokončit veškeré ekonomické transakce a odstranit veškeré vytvořené rezervace.

Jestliže byly smazanému členovi přiděleny některé skříňky (anebo jestliže je člen na čekací listině pro přidělení skříňky), jsou automaticky odstraněny; stejně tak tomu je i u turnajů.

Jestliže zde smažete nějakého [zaměstnance](#), je automaticky smazán i ze seznamu zaměstnanců.

Registrace nového zákazníka

Pro označení nového zákazníka pomocí okna **Informace o zákazníkovi** stiskněte tlačítko **Nový** a vložte veškeré nezbytné údaje, jako např. **Jméno, Příjmení a Přezdívku**. Poté stiskněte kulaté tlačítko v navigační části a tyto údaje uložte.

Dále můžete zvolit, jak detailní mají být informace týkající se nového člena, vytvořit magnetickou členskou kartu (dobít ji), vyfotit člena atd. To vše můžete provést v tomto modulu a to v následujících sekcích:

Údaje 1 a 2

V první sekci uveďte **Adresu** nového člena, číslo **Telefonu a Faxu**, **E-mailovou** adresu, **Společnost**, pro kterou pracuje a jeho **Funkci**.

Stiskněte tlačítko v navigační sekci a dojde k vyprázdnění polí; můžete začít zadávat údaje od začátku.

V druhé sekci je možné uvést, je-li člen žena anebo muž, uvést datum narození a následující detaily:

POTVRDIT KARTU

Díky této funkci může člen použít jakoukoliv magnetickou kartu, podle níž bude identifikován jako člen centra.

Zadejte číslo karty (kreditní karta, karta federace bowlingu anebo jakákoliv jiná karta, kterou zákazník vlastní) anebo stiskněte tlačítko **Potvrdit** a protáhněte kartu čtecím zařízením.

TURNAJ / LIGA

Specifikujte, jestliže se bude člen účastnit turnajů a/nebo ligy.

LEVÁK

Zatrhněte toto políčko, je-li hráč levák.

KUŘÁK

Toto nastavení je užitečné pro ta centra, která mají pro kuřáky vyhrazené určité zóny; na dráhách, v restauraci atd., což centru umožní postupovat na základě této informace příslušným způsobem.

DATUM SVATBY

Tohle je zvláštní údaj, který může být užitečný při organizaci různých akcí v centru.

VELIKOST BOT

Pro členy, které si chtějí pronajímat bowlingové boty.

DATUM REGISTRACE / DATUM VYPRŠENÍ PLATNOSTI

Zadejte datum registrace člena a datum vypršení platnosti členské karty.

Tlačítko [Prodloužit o jeden rok](#) umožní prodloužit členství na další rok. Tato funkce je aktivní pouze v případě, že platnost členské karty vypršela.

JIŽ NENÍ ČLEMEM

Vyberte si tuto funkci v případě, že zákazník již není členem centra.

Údaje o bývalém členu centra zůstanou v databázi pro případ, že se zákazník rozhodne členství znovu aktivovat.

AKTIVOVAT MAILING / E-MAIL

Aktivujte tuto funkci, mají-li být dopisy vytvořené v sekci [Slučování textu](#) zasílány tomuto členovi.

MEMO

Zde je možné zadat jakékoliv jiné relevantní informace týkající se člena; v sekci **Memo**.

Smart karta**ČLENSKÉ KATEGORIE**

Vyberte v roletovém menu **Kategorii** (kategorie jsou nastaveny v modulu [Nastavení FBT](#)), do které bude člen zařazen.

Vybráním jedné z kategorií jsou u člena automaticky nastaveny čtyři sazby definované pro danou kategorii. Tyto sazby je možné změnit kliknutím na příslušné pole.

VŽDY SI PŮJČUJE BOTY

Funkce **Vždy si půjčuje boty** by měla být aktivována u toho člena, který si půjčuje bowlingové boty vždy, když hraje.

Jestliže je zde nastavená sazba [Rychloprodejná položka](#), jakmile jde hráč hrát, tato položka je automaticky přiřazena.

HRY NA KARTĚ

Pro vložení předem prodaných her do členské karty klikněte na pole **Hry na kartě**. Otevře se okno [Prodej](#), ve kterém můžete vybrat sazbu pro prodej těchto her; poté stiskněte tlačítko a objeví se okno [Platba](#).

Pro vrácení peněz za jednu nebo více předem prodaných her stiskněte tlačítko a vyberte sazbu, která bude použita pro vrácení peněz bez ohledu na sazbu použitou při prodeji.

BODY NA KARTĚ

Označuje počet bodů na členské kartě (sesbírané díky platbám v centru) = **Body uložené na kartě**.

Pro ruční přidání bodů klikněte na toto pole a v okně, které se otevře, zadejte počet bodů.

POUŽÍT BODY

Body shromážděné na členské kartě můžete využít různými způsoby, např. jestliže si zákazník přeje koupit bowlingovou hru, tričko nebo jiné položky a využít k tomu body na kartě (místo hotovosti).

Zadejte **Počet bodů**, které mají být odečteny z celkového počtu bodů na kartě.

PENÍZE NA KARTĚ

V tomto poli je možné vložit na kartu peníze.

Kliknutím na toto pole se otevře okno [Platba](#) s vybranou sekci QCash, která obsahuje sazby pro dobití karty nastavené v sekci TRUST > QCASH.

DLUŽNÝ LIMIT

Nastavte maximální dlužný limit pro člena, který má členskou kartu.

Odkazy

PŘEDSTAVIL

Uvedte jméno člena, který nového člena do centra přivedl a představil ho.

Tento údaj může být použitý pro udělení odměny tomu, kdo do centra přivede nové členy.

Jestliže chcete najít jméno člena, který do centra přivedl nového člena, klikněte na šipku v horní části okna a otevře se okno **Hledat člena**; zde můžete uvést informace potřebné pro vyhledávání. Poté stiskněte tlačítko **Enter** anebo protáhněte čtecím zařízením magnetickou členskou kartu.

OSTATNÍ ODKAZY TÝKAJÍCÍ SE ČLENŮ

Uvedte členy, které mají něco společného s právě vybraným členem; např. jedná-li se o skupinu kamarádů, kteří pravidelně hrají společně atd.

Pro přidání jména hráče stiskněte šipku v pravé části okna a otevře se okno **Hledat člena**; zde můžete hledat a vybrat člena.

Pro vymazání jména ze seznamu toto jméno vyberte a stiskněte šipku v pravé části okna.

Použijte šipky v horní části okna, chcete-li si prohlédnout seznam členů, které mají s předmětným členem nějakou vazbu.

ODKAZ SLOUČENÍ TEXTU

Jestliže jsou veškerí členové nějaké rodiny také členy bowlingového klubu, vyberte jednoho člena, který bude dostávat zprávy a komunikace odeslané z centra. Zde zadejte vybrané jméno, aby jeden dopis nebo zprávu obdržela celá rodina.

Zde zadané jméno je automaticky přidáno do seznamu **Ostatní odkazy**.

Chcete-li vybrat nějakého člena z okna **Hledat člena**, klikněte na boční šipku.

ODKAZ LIGA

Uvedte ty ligy, kterých se má člen účastnit.

Chcete-li přidat nějakou ligu, klikněte na boční šipku okna. Chcete-li ligu naopak smazat, vyberte ji a klikněte na stejnou šipku.

ODKAZ PRONAJÍMATELNÁ SKŘÍŇKA

Tohle je seznam pronajímatelných skříněk, které byly přiděleny danému členovi.

Chcete-li vybranému členovi přidělit nějakou skříňku, stiskněte boční šipku, čímž se otevře modul **Pronajímatelné skřínky**, ve kterém můžete vybrat pro daného člena příslušnou skříňku.

Foto

Pomocí této funkce můžete člena vyfotit, je-li ovšem připojena web kamera.

Stiskněte tlačítko **Vyfotit** a otevře se okno znázorňující webovou kameru. Jakmile je člen připraven a nachází se ve správném místě, vyfoťte ho pomocí tlačítka **Vyfotit**.

Fotka bude uložena společně s ostatními údaji vztahujícími se k danému členovi a bude zobrazena při každém sejmutí identifikačního čísla člena z členské karty v okně *Identifikace člena*.

Fotka může být dále použita například při animaci na dráze vztahující se k [Narozeninám](#) člena, která může být aktivována pomocí funkce [Možnosti hráče](#).

Nalézt zákazníka

FRONT DESK > FBT > INFORMACE O ZÁKAZNÍKOVĚ

Tento modul umožňuje najít jednoho anebo více členů na základě informací zadaných do databáze centra při registraci daného člena.

Stiskněte tlačítko **Najít** pro otevření této funkce. Pole v registrační tabulce jsou prázdná, což vám umožňuje zadat údaje a parametry pro vyhledání daného člena; část kontrol je deaktivována. Stiskněte tlačítko **Start** a systém spustí vyhledávání.

Vyhledávání je souhrnný proces, ve kterém jsou nalezeni veškerí členové, jejichž údaje se shodují s parametry, které byly zadány pro vyhledávání.

Při vyhledávání zákazníka můžete zadat pouze část jména, např. Alex místo Alexandr, anebo zobrazit veškeré zákazníky pomocí underscore _.

Jakmile systém dokončí vyhledávání, pracovník si může prohlédnout seznam vyhledaných jmen použitím šipek v navigační sekci, kde je zobrazeno číslo člena, např. **6 z 4168**.

V této chvíli (po nalezení člena) je možné změnit anebo aktualizovat údaje a uložit je. Je také možné odeslat údaje do okna **FBT – Filtry a výkazy** stisknutím tlačítka **Tisk**, chcete-li:

Vytisknout výkaz.

Odeslat korespondenci prostřednictvím modulu sloučení textu.

Exportovat data.

Chcete-li opustit vyhledávací sekci, stiskněte tlačítko **Exit**.

VYHLEDÁVÁNÍ ČLENA POMOCÍ MODULŮ CONQUEROR

Databáze členů může být otevřena z různých částí systému Conqueror, jako jsou například dráhy, POS, Nastavení zaměstnanců a Skříňky; chcete-li vybrat člena pro otevření dráhy, uveďte nějakou transakci, přiřadíte skříňku atd.

V každém z výše uvedených modulů můžete otevřít okno **Hledat člena** stisknutím tlačítka **Hledat**.

Tabulka **Nalezení členové** ve spodní části obrazovky zobrazuje veškeré nalezené členy na základě kritérií, které jste pro vyhledávání zadali.

Ve spodní části okna je zobrazený celkový počet nalezených členů.

Tlačítko **Info** je používáno pro zobrazení osobních údajů vybraného člena, např. počet her a kredit na členské kartě, datum vypršení platnosti karty a standardní sazby, které jsou u tohoto člena nastavené. Toto okno dále obsahuje fotku člena, díky které můžete ověřit jeho totožnost, je-li to nutné.

Členské karty a QCash

Členské karty umožňují použít pokročilé funkce vztahující se k předplaceným hrám, uložení a zaznamenání získaných prémiových bodů, ukládání peněz na kartu a poskytování kreditu spolehlivým zákazníkům.

Použití členské karty při otevření dráhy s sebou nese různé možnosti a výhody, mezi něž patří také:

Jméno člena je na dráze automaticky uvedeno, což ušetří obsluhu mnoho času.

Sazby a slevy aplikované u daného člena jsou použity automaticky.

Člen si může zakoupit více her anebo si může dobít svoji kartu.

Protáhněte členskou kartu čtecím zařízením a otevře se okno **Informace o členovi**, kde:

Jsou zobrazeny zbylé hry člena i zbylá částka.

Je zobrazena fotografie člena pro identifikační účely.

Jsou zobrazeny různé poznámky a informace o členovi, které informují obsluhu o veškerých zvláštních situacích.

Je zobrazeno datum vypršení platnosti karty.

Jestliže je používána debetní funkce, jsou stanoveny různé odměny apod. pro podporu používání QCash, mezi které patří prémiové programy, extra slevy při koupi položek (např. zboží anebo služby v hodnotě 220,- Kč se prodává za 200,- Kč atd.).

Funkce Q-Cash umožňuje zákazníkům uložit si peníze na účet pro budoucí použití. Tato funkce je velmi užitečná pro rodiče, kteří mohou kontrolovat útraty svých dětí, protože můžou dát dětem k dispozici kartu místo hotovosti. Funkce QCash může být použita ve veškerých sektorech centra: ve snack baru, v obchodě, při bowlingu atd. Je možné aktivovat také poplatek za dobítí karty, kde zákazník zaplatí malý poplatek za dobítí karty (např. 5,- Kč).

Tyto karty mohou být přiděleny členovi pomocí sekce [Smart karta](#).

Magnetické členské karty mohou být také přiděleny zaměstnancům centra s tím, že budou zaregistrováni jako normální členové centra. Registrace bude spojená se zaměstnancem v modulu [Nastavení zaměstnanců](#).

Zprávy pro členy

FRONT DESK > FBT > FILTRY A VÝKAZY

Individuální a specificky upravené zprávy pro členy je možné použít jako hodnotný nástroj pro hráče, kteří si přejí zaznamenávat si své dovednosti a schopnosti. Tyto zprávy mohou být také vytištěny anebo mohou být zákazníkovi poslány prostřednictvím elektronické pošty.

Použijte filtry pro vytvoření zpráv anebo mailing listů pro veškeré události počínaje narozeninami a výročími až po definované skupiny hráčů, četnost návštěv a částek utracených v centru.

Zprávy mohou být vytištěny pro každého hráče uvedeného v databázi FBT centra anebo pro jednotlivé hráče a to na základě informací, které byly uvedeny ve filtrech. Čím více informací zadáte, tím přesnější budou zprávy. Vyberte z individuálních zpráv, hromadných zpráv, spojování textu s daty anebo exportu dat.

Třídění zákazníků

Vyberte si filtry, které mají být použity při výběru omezeného počtu členů podle údajů, které jsou u těchto členů stejné.

Příklad: pouze děti, které mají narozeniny příští měsíc anebo pouze "super strikers" či zákazníci, kteří utratí v centru nejvíce peněz atd.

Tlačítko **Reset** odstraní z polí na straně vyhledávání veškeré informace, což obsluze umožní provést nové vyhledání se zadáním jiných kritérií.

Tlačítko **Hledat** spustí vyhledávací proces na základě zadaných údajů. Po dokončení procesu dojde k zobrazení okna **Výsledky**, ve kterém budou uvedeni veškerí nalezení členové.

ZÁKLADNÍ FILTRY

V prvních dvou sekcích **Základní 1** a **Základní 2** jsou uvedeny údaje zadané při registraci člena, které se týkají vybraného člena, jako např. osobní údaje, údaje o kartě, datum vypršení platnosti karty atd.

POKROČILÉ FILTRY

Dále je možné použít pokročilé filtry v sekci Pokročilé funkce, stisknete-li tlačítko **Přidat filtr**. V seznamu, který bude zobrazen, klikněte na vybraná pole: **Odehrané hry**, **Představení hráči**, **Počet striků hry**, **Celkový počet návštěv** atd., nastavte parametry pro vyhledávání a stiskněte tlačítko **OK**.

Zde můžete člena vyhledat podle toho, kolikrát v centru hrál, což může být, například, užitečné při zasílání reklamních materiálů anebo udělování prémie, jestliže hráč hrál v centru bowling alespoň desetkrát.

Co se týče ostatních filtrů, jako např. **Koupě** a **Body**, pro vyhledávání je možné specifikovat určité sekce. Vyberte funkci **Vše**, jestliže nechcete výběr omezit pouze na určitý sektor.

Pro změnu anebo vymazání filtru tento filtr vyberte a stiskněte tlačítko **Změnit** / **Vymazat**.

ČASOVÉ FILTRY

Vyhledávání může být také omezeno na určité časové období, například:

Pomocí funkce **Od registrace** začne vyhledávání od data registrace člena v databázi centra.

Funkce **Tento rok** zase vyhledávání omezení pouze na poslední rok.

Pro nastavení zvoleného data zadejte data v sekci **Nastavit časového pásma**.

Filtr můžete nastavit jak pro hry, tak pro transakce u režimů **Normální hráč** a/nebo **Liga** a/nebo **Turnaj**.

Zprávy a výkazy

Okno pro nastavení výkazů a zpráv je možné otevřít stisknutím tlačítka **Individuální zpráva** anebo **Hromadná zpráva**.

Individuální zprávy mohou být vytvořeny pro **Osobní profily**, **Statistiky her**, **Statistické přehledy her** a **Úplné transakce** (je-li aktivována funkce **Otevřít zůstatek**), které umožňují funkce **Hledat všechny členy** a **Pouze vybrané členy**.

Hromadné zprávy mohou být vytvořeny pro Kontakty a Přehledy kontaktů, Určení člena, Vybraní členové, Závazky (hry, body, peníze, dlužný limit) a Statistiky her; tyto zprávy mohou být seřazeny podle **Příjmení**, **Data registrace**, **Celkového počtu. návštěv**, **Bodů na kartě** atd. buď v **vzestupném** anebo **sestupném** pořadí.

Po nastavení typu zprávy je možné její obsah zobrazit pomocí tlačítka **Náhled** a poté ji vytisknout anebo ji vytisknout přímo.

Slučování textu a informací z databáze

FRONT DESK > FBT > SLUČOVÁNÍ

Modul **Slučování** textu a informací z databáze je možné otevřít také prostřednictvím modulu **Filtry a výkazy**, stisknete-li tlačítko **Slučování** v sekci **Výsledky**.

Funkce slučování textu a informací z databáze umožňuje zaslat vybrané informace správným zákazníkům při událostech jako jsou narozeniny, výročí anebo při zasílání informačních letáků (abychom zmínili alespoň některé). Prostřednictvím modulu **FBT** je možné zaslat emailem dopisy a uložit je pro další použití, abyste je nemuseli psát znovu.

Tato charakteristika umožňuje zaslat komunikace všem zákazníkům, pouze vybrané skupině zákazníků anebo jednomu zákazníkovi; příslušní zákazníci musejí být vybráni prostřednictvím modulu [Filtry a Výkazy](#).

Prostřednictvím funkce slučování textu a informací z databáze je možné zasílat zákazníkům přehledy zůstatků na účtu, připravované akce anebo gratulace při příležitosti narozenin, výročí atd.

Zde je možné vytvořit vzor dopisu anebo emailu, který může být specificky upraven podle potřeb každého zákazníka použitím informací o členovi, data atd., které musejí být vloženy do příslušných polí. V tomto modulu můžete vytvořit i jmenovky a obálky.

Vytvoření dopisu

Otevřete modul Slučování přímo z hlavního menu a to následujícím způsobem: FRONT DESK > FBT > SLUČOVÁNÍ.

Klikněte na tlačítko **Upravit** a otevřou se vám veškeré dostupné nástroje pro vytvoření vzoru dopisu. V centrálním okně napište dopis.

Jednotlivé funkce Wordu můžete vybrat v horní části okna (jak je zobrazeno na obrázku):

Vyberte si typ písma z těch, které jsou nainstalované v počítači.

Vyberte si, má-li být písmo tučné, použijete-li kurzívu anebo podtržení textu.

Zde je také možné vybrat také zarovnání stránky - doleva, doprava, do středu.

Nastavte číslovaný seznam.

Vložte konec stránky.

Chcete-li zadat údaje do klíčových polí (uvedené v závorce), musíte správně umístit kurzor v textu a vybrat si některé z následujících možností v roletovém menu **Vložit**: identifikační číslo člena, adresa, společnost, typ karty, datum registrace, datum vypršení platnosti karty atd.

Můžete také použít tlačítka **Vymout**, **Kopírovat** a **Vložit**, chcete-li vložit anebo kopírovat informace z jiného dokumentu ve Wordu.

Můžete uložit každý vzor dopisu s jiným jménem, abyste jej snadněji identifikovali a opětovně otevřeli, má-li být odeslán, vytištěn anebo upraven.

Použití vzoru

Dopis můžete zaslat poštou anebo prostřednictvím emailu jednomu anebo více členům.

Nejdříve musíte otevřít modul **Filtry a výkazy** a vyhledat příslušné členy pomocí různých filtrů.

Klikněte na modul **Slučování** a otevře se okno, v jehož horní části bude zobrazen počet členů a šipky pro prohlížení jednotlivých členů (se zobrazením identifikačního čísla a jména právě vybraného člena).

Ve výše uvedeném příkladě bylo vybráno pět členů, právě vybraný člen je druhý člen - Jan Dlouhý, identifikační číslo 6915.

VLOŽENÍ VZORU

Pro vložení vybraného vzoru stiskněte tlačítko **Vložit**: na první straně se zobrazí vložené vzory, ve kterých jsou klíčová pole automaticky vyplněna informacemi vztahujícími se k právě vybranému členovi.

TISK DOPISU A ŠTÍTKŮ SE JMÉNY

V této chvíli použijte tlačítko **Tisk**, chcete-li provést následující úkony:

Vybrat všechny členy anebo pouze právě vybraného člena.

Rozhodnout se, jestli dopis zašlete elektronickou poštou anebo klasickou poštou.

Nastavení formátu stránky (jako rozměry, velikost, záhlaví anebo zápatí atd.) můžete také nastavit stisknutím tlačítka **Nastavit**.

Při tištění štítků se jménem vám tlačítko **Jmenovky** umožní přístup k nastavení, které je pro tisk nezbytné, jako např.

Nastavení kategorie zákazníků

NASTAVENÍ > NASTAVENÍ FBT

Zde je možné vytvořit kategorie členů, např. typy zákazníků, anebo kluby, např. VIP klub, Hráč ligy, Narozeninový klub, Dětský klub.

Dále je možné nastavit speciální dynamické členské sazby pro veškeré typy bowlingových her, pro půjčování bowlingových bot atd. anebo speciální procentní slevy na veškeré výrobky. Zvláštní sazby mohou být použity automaticky v určité dny a mimo špičku s tím, že během špičky budou používány normální sazby (viz. [Dynamické cenové klíče](#)).

Pro vytvoření nové kategorie zákazníků stiskněte tlačítko a proveďte následující kroky:

Zadejte jméno skupiny.

Nastavte předem definované sazby pro tuto kategorii zákazníků. Sazby za bowling jsou nastaveny standardně a jsou definovány v modulu [Konfigurace centra](#), v okně **Platba**.

Vyberte si z roletového menu příslušnou **Slevu**. [Sleva](#) je automaticky aplikována u všech členů, kteří jsou součástí této skupiny.

Nastavení sazeb může být změněno kliknutím na příslušné pole a vybráním jiné sazby z okna, které se zobrazí.

Tlačítka / mohou být použita pro vybrané kategorie. Kategorie mohou být smazány pouze v případě, že neobsahují žádné členy.

Sbírání bodů

Členové mohou sbírat body získané za nákup zboží anebo za zakoupení bowlingových her a použít tyto body pro zakoupení jiného zboží anebo pro získání cen. Specifikujte, kolik bodů zákazník získá za každou korunu utracenou v jakémkoliv sektoru centra.

To znamená, že člen může například obdržet určitý počet bodů za určitou částku utracenou v každém sektoru centra.

Příklad: jestliže je nastaveno "Snack Bar > 1 bod za každých 50,- Kč" a člen utratí ve snack baru 190,- Kč, systém mu automaticky přidělí tři body. Získané body jsou znázorněné na pokladní stvrzence.

Sekce Sbíráání bodů zobrazuje sektory použitelné ve schématu sbíráání bodů.

Zvolte si sektor (tj. jeden řádek z tabulky), stiskněte tlačítko **Změnit** a zadejte počet **Bodů** a **Částku**, která musí být utracena pro obdržení stanoveného počtu bodů.

Tlačítko **Reset** vynuluje body sesbírané veškerými členy centra a proto se jedná o velmi riskantní operaci, která si vyžaduje potvrzení.

LIGA

Přehled

- Modul **Liga** můžete otevřít pomocí BACK OFFICE > EXTERNÍ APLIKACE > BLS a je nastaven v sekci [Externí jednotky](#) modulu Nastavení terminálu.
- Chce-li centrum pracovat s ligami, musí mít k dispozici BLS (Bowling League Secretary), tj. externí aplikaci, která umožňuje systému Conqueror přijmout nastavení ligy a použít toto nastavení při otevření drah a zahájení hry.
- Informace o každé odehrané hře jsou automaticky exportovány do této vnější aplikace pro následné zpracování.
- Pomocí modulu **Ligy** je možné kontrolovat velké množství funkcí, jako např. nastavení, platby a zálohy, nastavení rozhazování, styl ligy a možnosti hráče.

Výběr ligy

- FRONT DESK > LIGY
- Vyberte si příslušnou ligu v okně **Vybrat ligu** a to tak, že vyberete řádek dané ligy a stisknete tlačítko **OK** anebo dvakrát kliknete na daný řádek.
- Objeví se tabulka obsahující **Název** ligy, **Den týdne**, kdy se liga bude hrát, **ID** ligy, které umožňuje rychlou identifikaci ligy a **Typ** ligy.

RYCHLÉ VYHLEDÁVÁNÍ

- Obsluha může provést vyhledávání velmi rychle pomocí menu **Rychlé vyhledávání** a zadáním **Názvu**, **Data**, **ID** nebo **Typu**, přecházením z jednoho sloupce do druhého v seznamu dostupných lig. Kliknutím na sloupec **Datum** v poli **Rychlé vyhledání data** je možné nastavit první den, který má být zobrazen; například, je-li nastaveno úterý, první liga, která se zobrazí je tak, která se pořádá v úterý, a následovně se zobrazí ligy pořádané ve středu, ve čtvrtek atd.

VYMAZAT

- Tato funkce vymaže vybranou ligu a zpravidla se použije poté, co byla odehrána celá liga (veškeré týdny).

- Není možné smazat ligu, jestliže jsou pro v rámci této ligy otevřené některé dráhy anebo jestliže je otevřené okno *Nastavení* anebo *Platba*.

OK

- Stisknete tlačítko **OK** pro zobrazení detailů týkajících se vybrané ligy.

Nastavení ligy

- Stiskněte tlačítko **Nastavení** obsahující informace o dané lize, čímž se otevře okno **Nastavení ligy**, kde je možné změnit informace týkající se určité ligy.

TYP LIGY

- Zvolte typ ligy, např. ženy, senioři, mládež atd. z roletového menu.

HRY

- Definujte počet her, které mají být odehrány každý týden.

DEN V TÝDNU

- Uveďte den v týdnu, kdy má být daná liga odehrána.

POČET TÝDNŮ

- Uveďte počet týdnů od začátku ligy.

PŘEDPOKLÁDANÝ POČET HRÁČŮ

- Uveďte celkový očekávaný počet hráčů.

POČET ZAPSANÝCH HRÁČŮ

- Specifikujte počet hráčů, kteří se skutečně zapsali a budou hrát ligu ve vybraný týden.

Finance

- Sekce **Finance** umožňuje spravovat finanční nastavení ligy, které může být shrnuto v [Ligová zpráva](#).

PLATBY DRAH

- Kliknutím na tuto tabulku obsahující **Cenu**, **Množství** a **Hodnotu** se otevře okno **Vybrat cenový klíč**, kde je možné nastavit ceny her v probíhajícím herním bloku; musejí být nastaveny všechny.

CELKOVÉ PLATBY DRAH

- Zde je zobrazena celková částka za hry dané série ligy

FOND NA OBČERSTVENÍ/VÝHERNÍ FOND

- Toto nastavení se týká peněžní částky, která se vybere od každého hráče a použije se při udělení peněžních výher.

CELKOVÁ ČÁSTKA ZA HRÁČE

- Tohle je částka, kterou musí každý ligový hráč zaplatit.

CELKOVÁ TÝDENNÍ ČÁSTKA

- Celková částka, kterou musejí hráči zaplatit za týden hry.

SEZÓNŇÍ CELKOVÁ ČÁSTKA

- Celková částka od zahájení ligové sezóny.

VČETNĚ DANÍ

- Výše uvedené částky včetně příslušných daní.

ZÁRUKA / SMLOUVA

- Jestliže je zatržena tato možnost, celková částka za ligu je vypočítána podle fixního počtu hráčů (specifikován v poli **Předpokládaný počet hráčů**). Jestliže není specifikován počet hráčů a tato funkce není aktivní, bude použito číslo uvedené v poli **Počet zapsaných hráčů**. Tento údaj může být použit jako standardní číslo v poli [Platba ligy](#) (které otevřete stisknutím tlačítka **Platba** na obrazovce volby ligy).

OBECNÝ FOND

- Vybráním této funkce je možné od hráčů vybrat během platby další peněžní částku, která bude použita na různé účely (např. zvláštní výhry atd.). Zde je možné také vložit poznámku s detailnějším popisem.

CENA ZA JEDNU HRU

- Zde je možné zvolit cenu za jednu hru, což je užitečné, bude-li jeden anebo více hráčů platit veškeré hry herního bloku.

CENA ZA BOTY

- Toto nastavení umožňuje zvolit předem definované sazby za boty.

Technické údaje

- Zde je možné uvést a kontrolovat různé technické údaje týkající se ligy.

AUTOMATICKÉ ZAVŘENÍ DRÁHY

- Pomocí tohoto nastavení dojde k automatickému uzavření drah na konci ligy.

ZPOŽDĚNÍ ZAVŘENÍ DRÁHY (SEC)

- Tato funkce udává počet sekund, tj. dobu, na kterou zůstane skóre zobrazené na monitoru před tím, než se dráha uzavře. Toto nastavení umožňuje hráčům, aby si skóre prohlédli. Jestliže je zde nastavena nula, dráhy se zavřou okamžitě.

ZMĚNIT HANDICAP DRUŽSTVA POMOCÍ KLÁVESNICE

- Tato funkce umožňuje hráčům, aby změnili hodnoty handicapu pomocí dráhové klávesnice.

AUTOMATICKÉ SPUŠTĚNÍ STAVĚČŮ PRO ROZHAZOVÁNÍ

- Pomocí této funkce jsou stavěče automaticky spuštěny, je-li liga otevřená, za účelem rozhazování. Jestliže tuto funkci neaktivujete, je nutné stisknout tlačítko Spustit stavěč.

TYP SCORINGU

- Typ scoringu (deset kuželek, pět kuželek, duck pin, atd.) pro vybranou ligu může být změněn podle konfigurace centra.

PÁRY DRAH

- Zde je možné specifikovat, mají-li být dráhy řízeny po párech anebo ne.

MOŽNOSTI

- Tlačítko **Možnosti** otevře okno [Možnosti drah](#), kde je možné definovat veškeré možnosti drah pro danou ligu.
- Poté budou mít **Nastavené možnosti** stejné identifikační číslo **ID** jako stávající liga. Před opuštěním okna je nutné uložit provedené změny, které budou použity od začátku nového herního bloku dané ligy. Jestliže chcete, aby byly tyto změny použity okamžitě, vyberte si příslušnou dráhu a otevřete okno **Možnosti drah** stisknutím tlačítka **Možnosti** modulu *Stav drah*.

Platba ligy

- Stisknutím tlačítka **Platba** na obrazovce výběru ligy se otevře okno, kde je možné provést platby za příslušnou ligu.
- Okno je rozdělené do sekcí **Platba** a **Historie plateb**.

Platby

POČET TÝDNŮ

- Toto nastavení udává počet týdnů od začátku ligy.

ZAJIŠTĚNÍ HRÁČI / PŘÍTOMNÍ HRÁČI

- Toto označení záleží na nastavení v modulu **Nastavení ligy**: jestliže je nastavená funkce [Záruka/Smlouva](#), zobrazí se **Zajištění hráči** a počet hráčů zvážených pro platbu je stejný jako u [Předpokládaného počtu hráčů](#). Jestliže tato funkce není nastavená, zobrazí se zde **Přítomní hráči** a počet hráčů je stejný jako u **Počet zapsaných hráčů**.

PŘEVEDENÝ ZŮSTATEK

- Toto nastavení se vztahuje ke zbylé částce, která má být zaplacená od minulého bloku ligových her.

HRY

- Tato hodnota označuje celkový počet her odehraných ve stávající lize. V případě nutnosti je možné tuto hodnotu změnit a to výběrem odlišné finanční částky.
- Klikněte na jeden z řádků a v tabulce **Cena**, chcete-li otevřít obrazovku **Změnit cenový klíče plateb za dráhy**, kde je možné vybrat jinou cenu za hry, čímž samozřejmě dojde k ovlivnění hodnoty v poli **Platby drah**. Veškeré zbylé hodnoty jsou dány dohromady a tím se získá **Celková částka dlužná za celou transakci: Fond na občerstvení, Výherní fond, možný Obecný fond, Boty a ponožky**, které si každý hráč vypůjčil.
- Celková částka včetně daní je zobrazena na následujícím řádku.

PŘIJATÁ PLATBA

- Zde je možné zadat skutečně vybranou (anebo vrácenou) částku, která se nemusí nezbytně nutně shodovat s předpokládanou celkovou částkou. Rozdíl mezi dvěma výše uvedenými hodnotami tvoří tzv. **Nový zůstatek** (zbylá částka, která má být uhrazena), který bude převeden k následující platbě.
- Výslednou částku je možné **Vrátit**, **Vyplatit**, **Zrušit** nebo **Zaplatit**.
- Typ provedené ekonomické transakce (platba, vrácení peněz, zrušení transakce anebo vyplacení cen) může být vybrán v poli **Popis** a v níže uvedené sekci je možné uvést detailnější popis dané operace.
- Tlačítko **Počet hráčů** umožňuje vybrat určitý typ přítomných hráčů a spočítat celkovou částku pro každý typ hráče.

Historie plateb

- Tato obrazovka obsahuje tabulku, která obsahuje kompletní historii veškerých ekonomických transakcí týkajících se ligy od začátku sezóny. Tuto tabulku si můžete vytisknout a používat ji jako výkaz.
- Jedná se o velmi detailní výkaz obsahující následující sloupce: **Datum** a **Týden** zaznamenané transakce, případně i **Popis**, počet **Hráčů**, **Celková částka** k uhrazení a **Nezaplacená částka** (rozdíl mezi celkovou dlužnou částkou a částkou, která byla skutečně přijata), počet zúčtovaných **Her** a **Platby drah**, případný **Výherní fond**, **Fond pro občerstvení** a **Obecné fondy** s možnými **Poznámkami** a vypůjčenými **Botami** a **ponožkami**.
- Pod tabulkou naleznete pole **Sezónní účast**, které udává celkovou částku, která se očekává během sezóny, zatímco **Prozatímní sezónní účast** označuje celkovou částku, která byla skutečně přijata. Pole **Převedený zůstatek** udává částku, která má být přičtena k příští platbě.
- Tlačítko **Filtr** umožňuje nastavit filtry za účelem vytvoření specifitějšího výkazu: vyberte **Týden**, **Datum** a vzestupné anebo sestupné **Pořadí dat** a **Popis** ekonomické transakce (platba, vrácení peněz anebo vyplacení).
- Tlačítko **Náhled** umožňuje zobrazit vytvořený výkaz před tiskem, zatímco tlačítko **Tisk** je určeno pro vytištění výkazu.

- Tlačítko **Vymazat vše** je aktivní pouze v případě, kdy se celková dlužná částka rovná nule. Umožňuje vymazat veškeré údaje týkající se sezónních plateb.

Dráhy určené pro ligu

- Tlačítko **Dráhy** na obrazovce pro vybrání ligy umožňuje otevřít obrazovku Stav drah, kde jsou dráhy použité pro danou ligu (importováno z BLS) zvýrazněny zeleně.

ZAČÍT ROZHAZOVÁNÍ / ODESLAT ROZPIS

- Jestliže je aktivováno rozhazování, toto tlačítko může být použito pro spuštění rozhazování. Jestliže je v ligovém nastavení specifikováno, že stavěče nejsou automaticky spuštěny při otevření ligy, toto tlačítko se změní na **Odeslat rozpis** a umožňuje zaslat příslušné informace na dráhu. Stavěče budou muset být spuštěny ručně.

POČÁTEČNÍ SKÓRE

- Zvolením této funkce se otevrou dráhy vyhrazené pro ligu; otevře se okénko **Otevření ligy**, které obsahuje informace ohledně otevírané ligy a umožňuje provést **Reset počátečního součtu a Bonus**.
- Jestliže není některá z drah určených pro ligu volná, zobrazí se příslušná zpráva.
- Dojde k zobrazení štítku s ID ligy na dráhách, které byly otevřeny.

LIGA OFF

- Tato funkce zavře veškeré vybrané dráhy pro stávající ligu. Po uzavření veškerých drah vyhrazených pro ligu dojde k vytvoření exportního souboru BLS, který obsahuje údaje týkající se odehraných her. Je možné zavřít dráhy pouze částečně (např. zavřít pouze některé dráhy) a smazat veškeré nedohrané hry.

STAVĚČ ON

- Tato funkce spustí stavěč.

STAVĚČ OFF

- Tato funkce zastaví stavěč.

VYBRAT VEŠKERÉ DRÁHY

- Tato funkce umožní vybrat veškeré dráhy, na kterých se má hrát liga.

NEPŘÍTOMNÁ DRUŽSTVA

- V případě, že jsou nepřítomna všechna družstva na stejném páru drah, použijte tuto funkci. Systém automaticky uvede u každého hráče ve výsledkové tabulce Blind a odstraní družstva z drah.

MOŽNOSTI

- Otevře obrazovku *Možnosti drah*.

Otevření a zavření ligy

- Při otevření okna Dráhy vyhrazené pro ligu jsou dráhy (stisknutím tlačítka **Dráhy**) spojené se stávající ligou vyznačeny zelenou tečkou.
- Příklad: z 12 drah se stávající liga hraje na dráhách 1-10. Veškeré dráhy jsou dostupné a odpovídají zvláštnostem této ligy s výjimkou dráhy 3 a 4, které nejsou dostupné. Systém se zeptá, má-li přesunout tyto dráhy na dráhy 11-12. Můžete tuto nabídku přijmout anebo odmítnout. Jestliže však tyto dvě poslední dráhy mají jiný scoring než ostatní dráhy ligy, jsou mimo provoz anebo nedostupné, systém se nezeptá na nic a dráhy 3-4 jsou přesunuty do pořadníku, čímž se vytvoří nedokončené otevření.
- Po otevření ligy jsou použité dráhy označeny pohárem v horní pravé části pole.
- Je také možné dráhy zavřít částečně (tj. zavřít pouze některé z použitých drah), zatímco na zbylých dráhách budou hráči pokračovat ve hře.

TURNAJE

Přehled

Modul systému Conqueror Turnaj umožňuje centru řídit veškeré aspekty každého typu turnaje počínaje od vytvoření turnaje, soutěžních akcí a kol až po definování týmů a hráčů, vytvoření výsledkových listin a řízení her na dráhách.

Řízení turnajů je celkově integrováno s ostatními částmi systému Conqueror, díky čemuž je použití systému jednodušší, jakožto i řízení sportovních událostí a normálních her.

Modul **Turnaj** je vybaven důmyslným systémem, který umožňuje předem definovat veškeré přesuny a automatické řízení bez toho, aby musela obsluha během události či akce nějak zasáhnout. Tento systém umožňuje vedení centra, aby připravilo veškeré aspekty turnaje předem, takže obsluha bude mít pouze jeden úkol a to je zahájení příslušného soutěžního kola. Jakmile družstva dohrají své hry, jsou umístěny do řady vztahující se k jejich dráhám, a jakmile se dráhy uvolní, jsou připraveny pro příchozí družstvo. To vše je provedeno bez zásahu obsluhy a centrum tak ušetří mnoho času a zdroje.

Systém Conqueror umožňuje vytvoření jak jednoduchých, tak komplexních turnajů. Na jedné straně tedy systém nabízí otevřenou strukturu schopnou řídit i ty nejkompexnější turnaje a na druhé straně umožňuje rychle vytvořit jednoduché turnaje pomocí standardních nastavení.

Komplexní turnaj může být rozdělen do mnoha soutěžních akcí s odlišnými pravidly (např. "Vyřazování", "Finále" atd.), a každá soutěžní akce může být rozdělena do různých soutěžních kol (např. "Muži", "Ženy", "Skupina" atd.). Každé soutěžní kolo může být tvořeno různými herními sériemi s posunem na jinou dráhu na konci každé hry (např. hráči odehrají 2 hry na jedné dráze a poté se přesunou na dráhu po jejich levici).

I ty nejjednodušší turnaje, které se hrají pouze jeden den a na jedné dráze, mají strukturu stejnou jako komplexnější turnaje; v těchto případech bude turnaj tvořen jednou soutěžní akcí stávající z jednoho soutěžního kola, ve které družstva (anebo jednotliví hráči) odehrají jednu sérii her.

Stav drah vyhrazených pro turnaj

FRONT DESK > TURNAJE > VŠECHNY DRÁHY

Ikony drah turnaje obsahují fialovou stužku a název turnaje, který se právě odehrává.

Na obrazovce **Dráhy vyhrazené pro turnaj** jsou zobrazena následující tlačítka:

ZAČÍT ROZHAZOVÁNÍ / POČÁTEČNÍ SKÓRE

Zde je možné spustit rozhazování, jestliže v modulu Možnosti drah, sekce [Základní nastavení](#) byl nastaven tréninkový čas anebo rozhazování hody.

Soutěžní kolo není otevřené automaticky a proto musí být po dokončení rozhazování otevřené ručně. Jestliže jsou aktivovány dráhové klávesnice, hráči mohou provést tento krok sami a to stisknutím červeného tlačítka.

Jestliže není nastavený žádný typ rozhazování, tlačítko je nastaveno jako **Počáteční skóre** a stavěče jsou spuštěny automaticky.

Rozhazování je možné nastavit také pro určité specifické dráhy, které jsou vybrané pro příslušné soutěžní kolo.

Jestliže nebyl definován ani tréninkový čas a ani rozhazovací hody, rozhazování končí, jakmile dojde k otevření soutěžního kola.

OTEVŘÍT SOUTĚŽNÍ KOLO

Tato funkce otevře soutěžní kolo a soutěž tak může začít.

Tento modul zobrazí veškeré soutěžní akce, u kterých je definováno alespoň jedno soutěžní kolo; vyberte si turnaj/soutěžní akci, která má být odehrána, a stiskněte tlačítko **OK**; otevře se okno **První série a délka soutěžního kola**, kde můžete definovat první sérii her soutěžního kola, počet sérií her, které mají být odehrány, dráhy, které mají být otevřeny (je možné i částečné otevření drah), a můžete zde také uvést, mají-li být vynulováno počáteční skóre a bonus.

ZAVŘÍT SOUTĚŽNÍ KOLO

Soutěžní kolo můžete zavřít i v případě, že ještě nebylo dokončeno.

Zatržením odpovídající funkce **Vymazat nedohrané hry** dojde k vymazání neodehraných her po zavření soutěžního kola.

Je možné provést i částečné zavření drah, např. zavřít pouze některé dráhy, které byly pro dané soutěžní kolo otevřeny.

STAVĚČ ON / STAVĚČ OFF

Spustí a zastaví stavěče.

SKÓRE

Zde je možné změnit [skóre](#).

MOŽNOSTI

Tato funkce umožňuje otevřít modul [Možnosti drah](#).

Vytvoření turnaje

FRONT DESK > TURNAJE > TURNAJE

Okno **Nastavení turnaje** umožňuje nastavit hlavní charakteristiky turnaje.

Obsahuje sekce **Turnaj a Akce**.

Tlačítka v pravé spodní části obrazovky se týkají turnaje anebo akce a to podle vybrané sekce.

MOŽNOSTI

Vyberte si tuto funkci, chcete-li otevřít [Možnosti drah](#).

ZRUŠIT

Toto tlačítko zruší poslední neuložené změny týkající se stávajícího turnaje anebo akce.

ULOŽIT

Uloží jakékoliv provedené změny týkající se stávajícího turnaje anebo akce.

Je možné otevřít současně více než jedno okno **Nastavení turnaje**, pracujete-li s více než jedním turnajem.

Nastavení turnaje

Na první obrazovce si můžete vybrat příslušný turnaj ze seznamu existujících turnajů.

Výběrem turnaje z tabulky dojde k zobrazení údajů týkajících se **Typ skóre**, **Počáteční datum turnaje** a **Typ kategorie**.

Můžete si vybrat **Typ kategorie** a to z možností, které jsou uvedené v modulu [Nastavení kategorií](#); zobrazí se okno zobrazující jména pro každou kategorii s příslušným handicapem, základními a procentními hodnotami.

Kategorie slouží k tomu, aby mohli hráči sestavit tým s jinými hráči, kteří patří do stejné kategorie. Tohle umožňuje komplexní správu handicapů a vytvoření různých typů výsledkových listin.

Nastavení funkce **Automatické spuštění stavěče při rozhazování** umožní automatické spuštění stavěče při otevření drah daného soutěžního kola, jakmile hráči začnou s rozhazováním.

V poli **Popis** je možné uvést krátký popis turnaje, zatímco pole **Poznámky** může být použito pro zaznamenání důležitých informací, které nechcete zapomenout.

Tlačítka **Nový**, **Přejmenovat** a **Vymazat** umožňují vytvořit, přejmenovat anebo vymazat jakýkoliv turnaj.

Vymazání turnaje s sebou nese následující odstranění veškerých relevantních údajů.

Stiskněte tlačítko **Platba** a otevře se vám tabulka **Vybrat platbu**, ve které můžete uvést částku **Platby drah** a částku uloženou ve **Výherním fondu**. Poté stiskněte tlačítko **Platba** znovu; otevře se okno *Vybrat platbu*, ve kterém budou zobrazeny veškeré detaily týkající se transakce.

Nastavení akcí

Turnaj může být rozdělen do různých akcí s odlišnými pravidly a nastavením. Pro každou akci je možné definovat typ a hodnotu handicapu a typ akce (počet hráčů v týmu). To znamená, že akce je nastavená jako jednotlivý hráč, dvojice, trojice a družstvo a to podle složení týmů.

Tlačítka **Přidat**, **Přejmenovat** a **Vymazat** umožňují vytvořit, přejmenovat a vymazat nějakou akci stávajícího turnaje.

V sekci **Akce** je možné vybrat akci z těch, které jsou součástí vybraného turnaje, nastavením následujících polí: **Počáteční datum/čas akce**, **Typ** (uvádí počet hráčů, kteří tvoří jeden tým), **Max.. Počet náhradníků**

PÁRY DRAH

Nastavením funkce **Pár drah** se můžete rozhodnout, jestli budete pracovat s páry drah anebo ne (toto nastavení ovlivňuje pozici drah, které budou použity pro dané soutěžní kolo).

ZOBRAZIT TÝMY

Funkce **Zobrazit týmy** umožní zobrazit týmy, které se účastní jedné akce, bez zobrazení náhradníků (i když obsahují pouze jednoho hráče). Jestliže tato funkce není nastavená, v okně **Archív týmů a hráčů** budou zobrazeny dva seznamy: **Dostupní hráči** a **Hráči** (Tým není zobrazený, i když ještě existuje, stejně jako funkce **Hráč**).

Jestliže je nastavená tato funkce, ve stejném okně budou zobrazeny tři seznamy: **Dostupní hráči**, **Týmy** a **Hráči týmu**.

Při definování jedné akce bez náhradníků a bez nastavení funkce **Zobrazit týmy** a následném přihlášení hráčů (s tím, že tato funkce je nastavená v pozdější fázi), automaticky vytvořené týmy se budou jmenovat jako jejich jediný hráč (možné změnit).

HANDICAP JEDNOTLIVÝCH HRÁČŮ

Zde je možné nastavit standardní hodnoty, které budou hráčům přiděleny jako handicap, jestliže není handicap určený pro danou kategorii. Je možné provést následující volby: žádná (**Žádný handicap**), přidělit **Fixní hodnotu**, (jejíž maximální a minimální hodnoty byly nastaveny) anebo vložit údaje pro vypočítání hodnoty na **Variabilním základě** (**Základní**, **Procentní** a **Průměrná** hodnota).

Jestliže si zvolíte variabilní nastavení handicapů, je nutné uvést údaje týkající se základní, procentní a průměrné hodnoty. Jestliže je průměrná hodnota hráče 190, základní hodnota je 200 a procentní hodnota je 70; "variabilní" handicap hráče bude vypočítán následovně:

$$(200-190)*70\% = 7.$$

Tato hodnota může být přepočítána na konci každé série zadáním nově dosažené průměrné hodnoty.

Funkce **Maximální přípustná hodnota** se použije pro stanovení mezní hodnoty handicapu; jestliže je nastavena **Variabilní** hodnota a hodnota handicapu překročí stanovený limit, tato hodnota nebude počítána a hráči bude přidělena maximální možná hodnota.

Týmy a hráči

FRONT DESK > TURNAJE > TÝMY A HRÁČI

Okno **Archív týmů a hráčů** umožňuje řídit hráče, kteří se účastní turnaje, a týmy, které se účastní určité akce turnaje.

Na prvním řádku hlavního okna je zobrazená současná akce. Kliknutím na řádek je možné vybrat jednu z těchto akcí (funkce **Název turnaje/akce** je zobrazená, jestliže turnaj obsahuje více než jednu akci; v opačném případě bude zobrazen pouze název turnaje).

Okno obsahuje tři seznamy: **Dostupní hráči**, **Týmy** a **Hráči týmu**.

U akce bez náhradníků jsou zobrazeny pouze **Dostupní hráči** a **Hráči**.

DOSTUPNÍ HRÁČI

Seznam v levé části okna obsahuje veškeré hráče účastníci se turnaje, kteří ještě nebyly pro současnou akci přiřazeni do žádného týmu.

TÝMY

Seznam týmů obsahuje veškeré týmy, které se účastní turnaje.

Je možné otevřít současně více než jedno okno **Archív týmů a hráčů**, jestliže pracujete s více než jedním turnajem.

HRÁČI TÝMU

Seznam hráčů obsahuje veškeré hráče, kteří se účastní akce nebo týmu.

Nastavení hráčů

VYTVOŘENÍ HRÁČE

Funkce **Přidat nového hráče** se zobrazí v případě, že stisknete tlačítko **+** pod oknem **Dostupní hráči**; kliknutím na prázdné pole anebo zadáním jména hráče.

Je nutné uvést tyto údaje:

Jméno – zadejte název turnaje (jestliže je importován z archívu FB, bude to přezdívka).

Kategorie – vyberte si zvolenou kategorii z těch, které jsou u turnaje uvedeny.

Handicap – definujte upravitelnou hodnotu handicapu, která má být přidělena určitému hráči (hodnota použitá pro fixní handicap)

Průměrná hodnota – zadejte průměrnou hodnotu pro daného hráče (hodnota použitá pro variabilní handicap)

Osobní údaje hráče: **Jméno**, **Příjmení**, **Pohlaví**, **ID pro tisk** (identifikační číslo (ID), které bude zobrazeno a vytištěno na výsledkových listinách a záznamech).

Poté je možné nastavit tyto funkce:

Typ – jestliže je zvolen typ **Hrající hráč**, v tabulce nebude zobrazena žádná informace; jestliže je zvolen typ **Blind**, v tabulce bude písmeno "B", a u nastavení **Vacant** zase písmeno "V".

Přidat do archívu FB – pro automatické vložení nového hráče do archívu častých hráčů bowlingu, použitím údajů, které byly dříve zadány.

V případě hráče **Blind** nebo **Vacant** se požaduje skóre Vacant nebo Blind.

VYMAZÁNÍ HRÁČE

Toto tlačítko umožňuje vymazat hráče, což způsobí, že hráč již nebude k dispozici pro složení týmu. Tohle tlačítko může být použito pouze v případě, že hráč není součástí žádného týmu a nehraje v žádné akci probíhajícího turnaje a že ještě v turnaji nehrál.

ZMĚNA INFORMACÍ O HRÁČI

Jestliže stisknete tlačítko se symbolem zápisníku anebo tužky anebo jestliže dvakrát kliknete na jméno hráče, otevře se okno **Změnit hráče**, které je podobné oknu *Přidat nového hráče*, které umožňuje změnit informace týkající se hráče.

VYHLEDÁNÍ HRÁČE

Stisknutím tlačítka **Hledat** v poli *Přidat nového hráče* můžete vybrat a přidat do turnaje nového hráče; do určených polí budete muset uvést příslušné informace.

IMPORT HRÁČE

Stisknutím tlačítka s hráči a výherní stužkou pod seznamem dostupných hráčů je možné importovat do současného turnaje hráče patřící do jiných turnajů. Tato operace umožňuje získat osobní údaje o hráči, kategorii (v případě, že jsou u turnajů použity stejné typy kategorií), handicap a průměrnou hodnotu, typ hráče a nárazníky.


Hráči mohou být importováni najednou pouze z jednoho turnaje a to tak, že vyberete tento turnaj ze seznamu turnajů se zapsanými hráči. Vyberte si turnaj a veškerí hráči budou zobrazeni v okně **Archív hráčů**. Jsou vybráni všichni hráči, ale můžete vybrat i pouze jednoho či více hráčů použitím tlačítek **Zrušit volbu vše** a **Vybrat vše**.

Do pole rychlého vyhledávání zadejte první písmeno a dojde k zobrazení prvního hráče, jehož jméno začíná zadaným písmenem.

Jestliže při importování systém nalezne hráče s již existujícím jménem nebo příjmením, oznámí to na konci operace.

Nastavení týmů

VYTVOŘENÍ TÝMU

Stiskněte tlačítko  a otevře se funkce **Přidat nový tým**, kde můžete automaticky vytvořit skupiny týmů se stejným počtem hráčů.

Je nutné zadat **Jméno** týmu (kterým se budou běžně označovat veškeré týmy vytvořené současně), **Handicap**, **Popis**, **Počet hráčů** (počet hráčů v týmu, automaticky vytvořený se standardním jménem a ID) a **Počet týmů** (počet týmů, které mají být vytvořeny).


Týmům, které byly automaticky vytvořeny v odlišné době, systém přidělí jiná jména. Při vytvoření, například, dvou týmů, se tyto týmy budou nazývat: **Tým_1** a **Tým_2**; jestliže později vytvoříte další tři týmy, budou se nazývat: **Tým_3**, **Tým_4** a **Tým_5**. Při vytvoření jednoho týmu systém nekontroluje, jestli již dané jméno bylo přiděleno.

Ve třetím sloupci tabulky **Týmy** jsou zobrazena soutěžní kola, kterých se budou účastnit jednotlivé týmy.

ZMĚNA A VYMAZÁNÍ TÝMU

Stisknutím tlačítka se symbolem zápisníku a tužky můžete změnit **Jméno**, **Popis** anebo **Handicap** vybraného týmu.

Stisknutím tlačítka s košem je možné vymazat jeden anebo více vybraných týmů. Tohle je možné provést pouze tehdy, jestli není tým zahrnutý do nějakého soutěžního kola a jestli jeho členové již neodehráli některé hry daného turnaje.

Tlačítko  umístěné pod seznamem **Dostupných hráčů** umožňuje vybrat hráče ze seznamu **Dostupných hráčů** a vložit ho do seznamu týmů; hráč je přidán do seznamu **Hráči týmu**, který je umístěný v pravé spodní části obrazovky. Jakmile je tým kompletní, šipka přestane být aktivní.

Pro odstranění hráčů z týmu a jejich zpětné vložení do seznamu nalevo jednoduše stiskněte tlačítko se symbolem koše umístěné pod seznamem **Hráči týmu**.


Stisknutím tlačítka se symbolem zápisníku a tužky ve spodní pravé části obrazovky a pod seznamem **Hráči týmu** anebo dvojitým kliknutím na hráče patřícího do týmu se otevře okno umožňující provést změny možností hráče (včetně pořadí v týmu).

Jedním kliknutím na šipku můžete provést i hromadný výběr a přenést celou skupinu hráčů.

UMÍSTĚNÍ V RÁMCI TÝMU

Pomocí šipek **Nahoru** a **Dolů** pod seznamem **Hráči týmu** je možné změnit hrací pořadí hráčů týmu, které je zobrazeno v seznamu.

VYTVOŘENÍ HRÁČE PŘÍMO V TÝMU

Stiskněte tlačítko  pod seznamem hráčů týmu anebo klikněte na prázdnou plochu seznamu a budete moci vytvořit hráče přímo v tomto týmu. Při provádění této operace není nutné hráče do týmu přenést. Toto tlačítko je deaktivováno, jakmile je tým kompletní.

NAHRAZENÍ TÝMU ODESLANÉHO NA DRÁHY

Jestliže byly týmy odeslány na dráhy, je možné nahradit tým jiným týmem anebo týmem "vacant" (který se skládá z hráčů "vacant"), je-li to nutné.

Pro provedení této náhrady otevřete okno **Skóre** (z okna drah turnaje) a stiskněte šipku vedle jména týmu, který má být nahrazen. Tímto se otevře okno **Tým**, kde můžete vybrat tým a to z týmů, které se účastní akce a které ještě nejsou na dráze (nebo na sesterské dráze). Je nutné vynulovat počáteční součty a bonus (**Resetovat počáteční součet** a **Resetovat počáteční bonus**).

Vložení týmu je možné provést, jestliže hra již začala, a to pomocí jednoho z těchto tří postupů: **Probíhající hra** (dojde k přidání týmu do hry a hráči začnou hrát, aby dosáhli frame, který hrají ostatní týmy), **Auto fill** (tým začne u stejného framu jako ostatní týmy a u odehraných framů bude uvedeno - mantinely) anebo **Přenést framy** (tým začne hrát právě probíhající hru a body získané předchozím týmem budou přiděleny novému týmu).

Nastavení soutěžních kol

FRONT DESK > TURNAJE > SOUTĚŽNÍ KOLA

Toto okno se použije pro řízení soutěžních kol. V horní části obrazovky polí **Turnaj**, **Soutěžní akce** a **Soutěžní kolo** bude zobrazen název turnaje a soutěžní akce, do které patří příslušné soutěžní kolo.

Tento modul obsahuje čtyři sekce: **Obecně**, **Týmy a hráči**, **Posun a Přiřazení bodů**.

Jestliže u vybrané soutěžní akce nebyly vytvořena žádná soutěžní kola, můžete je vytvořit stisknutím tlačítka **Nový**.

Obecně

Tlačítka **Nový**, **Vymazat**, **Přejmenovat** a **Kopírovat z** umožňují vytvoření soutěžního kola v rámci příslušného turnaje zadáním jména, vymazáním anebo přejmenováním současného kola a zkopírováním nastavení existujícího kola, které patří do stejné soutěžní akce. Tlačítko **Možnosti** otevře okno [Možnosti drah](#).

DRÁHY

Zde je možné vybrat dráhy, na kterých budou odehrány veškeré hry příslušného soutěžního kola. Nastavení drah musí odpovídat typu turnaje (tj. 5 kuželek, 10 kuželek atd.) a dráhy mohou být přiděleny v párech podle příslušného nastavení akce. Vyberte si příslušnou dráhu z okna pro výběr dráhy a stiskněte tlačítko **OK** anebo **Enter**.

HRY V SÉRII

Toto nastavení se týká počtu za sebou odehraných her na stejné dráze/páru drah před tím, než dojde k přesunu.

CELKOVÝ POČET HER

Toto nastavení se týká celkového počtu her stanovených pro určité soutěžní kolo.

POSLEDNÍ ODEHRANÁ HRA

Toto nastavení se týká stavu soutěžního kola, například "s. 3, h. 2" znamená, že byla odehrána druhá hra třetí série.

POČÁTEČNÍ DATUM / ČAS

Toto nastavení označuje datum a čas zahájení soutěžního kola.

TÝMY NA DRÁZE

Toto nastavení udává počet hráčů, kteří hrají na jednotlivých dráhách a může být změněno pouze v případě, že žádný z týmů daného soutěžního kola ještě nebyl přiřazen na žádnou dráhu.

AUTOMATICKÉ SPUŠTĚNÍ STAVĚČE PŘI ROZHAZOVÁNÍ

Toto nastavení automaticky spustí stavěče v probíhajícím soutěžním kole pro rozhazování.

Týmy a hráči

Seznam nalevo obsahuje týmy, které se účastní tohoto soutěžního kola.

Kliknutím na jeden z týmů dojde k zobrazení všech hráčů, kteří tvoří daný tým (napravo).

Jestliže pracujete s jednou soutěžní akcí, u které nejsou definovány žádní náhradníci, a jestliže je aktivovaná funkce **Zobrazit tým**, dojde k zobrazení dvou seznamů; seznam vlevo obsahuje týmy sestavené z jednoho anebo více hráčů. Jestliže tato funkce nastavená není, zobrazí se pouze seznam hráčů, zatímco týmy zobrazeny nebudou.

ZMĚNIT TÝM

Tato funkce je aktivní pouze při výběru týmu kliknutím na příslušný řádek; umožňuje změnu možností týmu (**Jméno**, **Handicap**, **Popis**, **Body**, **Bonus**).

ZMĚNIT HRÁČE

Tato funkce umožňuje změnit informace o hráči a je aktivní pouze při výběru hráče kliknutím na příslušný řádek.

Kromě toho okno **Změnit hráče** umožňuje vložit **Počáteční součet**, tj. body přidělené každému hráči na začátku první hry.

IMPORT

Je možné importovat hry z jiného soutěžního kola v rámci stejné akce, ale pouze v případě, že ještě nebyla odehrána žádná hra. Dále je možné importovat některé anebo veškeré body přidělené hráči na začátku první hry.

ZAPSAT

Umožňuje výběr týmů účastnících se probíhajícího soutěžního kola (z týmů zapsaných do turnaje).

VYMAZAT

Vymaže vybraný tým, který je přesunut zpět do seznamu dostupných týmů a to stisknutím tlačítka Zapsat.

Přesun

Funkce **Typ posunu** umožňuje definovat způsob, kterým bude vybrané soutěžní kolo odehráno, tj. jestli a jak se budou jednotlivé týmy posunovat na dráhách mezi jednotlivými sériemi her.

o <p.> drah doprava

o <p.> drah doleva

do kříže o <p.> drah

manuálně: uživatel může nastavit potřebné posuny.

bez posunů: veškeré série her budou odehrány na stejné dráze

Schéma ABC / WIBC

Funkce **Převrátit** umožňuje posuny do kříže. Jestliže je nastavená tato funkce, týmy napravo se posunou o <p.> drah doleva, zatímco týmy nalevo se posunou o <p.> drah doprava. Jestliže není nastavená funkce **Převrátit**, týmy napravo se posunou o <p.> drah doprava, zatímco týmy nalevo se posunou o <p.> drah doleva.

TABULKA POSUNŮ

Tabulka posunů obsahuje dvě části: nalevo je zobrazen seznam s dostupnými **Týmy** a **Hráči**, které jsou uloženy v archívu daného turnaje, zatímco v pravé části jsou zobrazeny týmy, které hrají v probíhajícím soutěžním kole (**Týmy na dráhách**).

První seznam nalevo (**Týmy**) obsahuje týmy zapsané do turnaje; kliknutím na některý z těchto týmů se zobrazí seznam příslušných **Hráčů** s veškerými potřebnými informacemi. Třetí seznam (**Týmy na dráhách**) obsahuje údaje týkající se dráhy probíhajícího soutěžního kola, které jsou zobrazeny na jednotlivých řádcích; první sloupec obsahuje počet a druhý sloupec tým, který bude hrát na příslušné dráze. Vybráním dráhy budou napravo zobrazeny týmy; kliknutím na některý z týmů dojde k zobrazení hráčů tvořících tým.

Jestliže chcete vložit některý tým z archívu na dráhu, vyberte si příslušný tým v prvním seznamu nalevo a stiskněte tlačítko **Přiřadit** anebo dvakrát klikněte na jméno týmu a tým tak bude přidán na vybranou dráhu.

Týmy můžete vybrat i hromadně; stisknutím tlačítka **Přiřadit** budou týmy rozděleny na dráhy (počínaje vybraným týmem) a tím budou vyplněna dostupná místa.

Chcete-li tým naopak z dráhy odstranit, nejdříve ho vyberte z prvního seznamu nalevo a poté stiskněte tlačítko **Odstranit** anebo dvakrát klikněte na jméno týmu. Dvojím kliknutím na řádek dráhy odstraníte veškeré týmy, které byly k dané dráze přiřazeny. Odstraněný tým zůstane k dispozici a bude zobrazen v seznamu nalevo.

Chcete-li změnit pozici týmu na dráhách, použijte šipky **nahoru** a **dolů**, které naleznete v pravé horní části obrazovky.

Toto nastavení může být definováno pro první sérii (**Současná série** uvedená v levé spodní části obrazovky); při vybrání jiné série jsou tlačítka **Přiřadit** a **Odstranit** deaktivována. Dále je možné definovat typ přesunu pro probíhající kolo.

Stiskněte tlačítko **Změnit** a otevře se tabulka manuálního přesunu (aktivní pouze v případě, že byl nastaven **Manuální posun**); zde je možné změnit rozmístění týmů na dráhách. Tohle je možné provést pouze pro sérii, která následuje první sérii.

Stiskněte tlačítko **Protivníci**, čímž připravíte tisk soupisu protivníků. Tento soupis bude předán týmům u každé série her a bude obsahovat: číslo dráhy, na které bude série her odehrána, protivníka a handicap protivníka při této sérii her.

Ostatní pole výkazu se týkají týmu, který obdrží zprávu; zde je možné zaznamenat počet vzdaných her, handicap, počet prémiových bodů u dané série, mezisoučet (tj. celkový počet bodů + handicap) a součet (celkový počet bodů + handicap + bonus).

Výkaz může být připraven i pro všechny týmy zatrhnutím funkce **Všechny týmy** v okně **Týmy pro tisk**, které se otevře stisknutím tlačítka **Protivníci**.

Přiřazení bodů

Sekce **Přiřazení bodů** umožňuje specifikovat následující parametry:

Prémiové body za hru: prémiové body přidělené týmu za každou hru; je nutné stanovit, kolik bodů bude přiděleno za vítězství a kolik za remízu.

Prémiové body za sérii: prémiové body přidělené týmu za sérii her; je nutné stanovit, kolik bodů bude přiděleno za vítězství a kolik za remízu.

Tyto údaje mohou být zadány pouze, má-li akce páry drah, protože prémiové body jsou přiděleny při vítězství týmu hrajícím na druhé dráze páru. Prémiové body jsou přiděleny při vítězství hry anebo série.

Nastavení rozpisu

FRONT DESK > TURNAJE > VÝSLEDKY

Tato obrazovka umožňuje vytvořit a vytisknout výsledkové listiny a různé záznamy a zprávy.

Je možné vybrat **Typ** rozpisu/výkazu, který má být vytvořen; podle vybraného typu je možné rozpis/výkaz seřadit. Každý typ má svoje pořadí, které můžete zobrazit stisknutím tlačítka **Seřadit podle**. Kontrola napravo odpovídá zvolenému pořadí; je-li aktivována, pořadí je sestupné (od nejhoršího k nejlepšímu, od Z do A).

TYP

Označuje typ a obsah rozpisu/záznamu: Seznam hráčů, Nejlepší hráči, Údaje o týmové hře, Údaje o nejlepších týmech, Nejlepší hry, Nejlepší týmy a Seznam týmů.

Níže je možné uvést některá omezení, která mohou být použita při vytvoření specifického rozpisu. Je možné nastavit:

Max. p.: maximální zobrazený počet umístění (u výsledkových listinách) a údajů (u záznamů a zpráv).

Kategorie: má-li být výsledková listina použita pro veškeré kategorie anebo pouze pro ty vybrané.

Dále je možné na různých úrovních nastavit různé filtry, např. turnaj, soutěžní akce, kolo a série.

Budou vytvořeny výsledkové listiny pro jednotlivé turnaje anebo akce patřící do turnaje a je možné nastavit i počet sérií.

Výběrem **Vše** nebudou nastaveny žádné filtry a budou tak vytvořeny rozpisy/záznamy obsahující veškeré údaje, tj. veškeré turnaje, soutěžní akce, kola a série.

EXPORT

Tato funkce exportuje vytvořený rozpis do textového souboru (tj. .csv formát) s určením jména a místa.

ZPRÁVA

Tato funkce odešle rozpis na dráhy jako [Roletovou zprávu](#).

TISK

Tato funkce umožní vytištění rozpisu.

NÁHLED

Tato funkce umožňuje zobrazit dokument před tiskem.

Správce her

FRONT DESK > TURNAJE > SPRÁVCE HER

Hry jsou spravovány prostřednictvím tohoto modulu stejně jako změny údajů o hrách odehraných v určitém soutěžním kole jakékoliv soutěžní akce existujících turnajů.

Jestliže vybrané kolo není ještě dokončeno, zobrazí se zpráva upozorňující na to, že hry nemůžou být pozměněny.

Na hlavní obrazovce se na prvním řádku zobrazí vybrané soutěžní kolo; jestliže zde kliknete, můžete vybrat jiné soutěžní kolo.

Níže uvedená tabulka obsahuje informace o hrách, např. počet sérií, číslo hry, přezdívka hráče, total scratch, bonus, číslo dráhy.

Jestliže je na prvním řádku zobrazeno "*" (**Změněno**), znamená to, že byl změněn **Handicap**, **Kuželky** anebo **Bonus** dané hry. Jestliže se na prvním řádku objeví "+", znamená to, že hra byla přidána ručně.

Vytvoření hry

Stisknutím tlačítka **Nový** otevřete okno **Vložit novou hru**, kde je možné vložit do série novou hru (možné použít jako bonus).

Při vložení nové hry je nutné uvést následující údaje: **Č. dráhy**, **Č. série.**, **Č. hry**, **Úvodní akce**, ke které hra patří (jestliže neexistuje, je nutné ji vytvořit), **Tým** a **Hráč**.

Poté uveďte handicap, total scratch, bonus, datum a čas hry.

Funkce **Převést**, je-li aktivovaná, umožňuje uznat body získané ve hře i pro další hru.

Kopírování hry

Stisknutím tlačítka **Kopírovat** se otevře okno obsahující údaje o vybrané hře; handicap, total scratch, bonus, datum a čas hry musejí být znovu zadány pro vytvoření nové hry; pro potvrzení stiskněte tlačítko **OK**.

Použitím tlačítek **Vymazat**, **Změnit** a **Najít** je možné:

smazat vybranou hru

změnit číslo dráhy, hráče, handicap, total scratch, bonus a čas a datum hry.

zobrazit pouze specifické existující hry vybrané podle série, týmu, hráče nebo dráhy. Tato funkce může být užitečná při práci s turnaji, které mají v jednom soutěžním kole mnoho her.

Vytvoření sekce

FRONT DESK > TURNAJE > NASTAVENÍ KATEGORIE

V tomto modulu mohou být spravovány veškeré kategorie, tj. můžete zde vytvořit nové kategorie anebo vybrat jiné nastavení.

Kategorie jsou vytvářeny v různých zemích odlišně a to podle specifických pravidel (nutné definovat při konfiguraci systému). Existují standardní kategorie, které může bowlingové centrum převzít; v opačném případě si může centrum kategorie vytvořit na základně specifických potřeb.

Nejdříve se otevře okno obsahující **Typ kategorie**. Stiskněte tlačítko **Nový** pro vložení názvu nové kategorie, která bude přidána do seznamu. Z tohoto okna je možné pomocí tlačítka **Vymazat** odstranit různé kategorie.

Vyberte si požadovanou kategorii a poté stiskněte tlačítko **OK**; otevře se obrazovka **Nastavení kategorie**. V horní části obrazovky se zobrazí **Styl sekce**. Jestliže zde kliknete, můžete vytvořit, vymazat anebo jednoduše vybrat některý **Typ kategorie**.

Nový

Otevře okno **Přidat novou kategorii**, kde jsou uvedeny údaje potřebné pro definování vybrané kategorie (**Jméno**, **Handicap**, **Základní a Procentní hodnota**).

ZMĚNIT

Zde je možné změnit zadané údaje. Procházejte skupiny (použitím šipek **doprava** a **doleva**) stejného typu a proveďte příslušné změny.

POŘADÍ

Tato funkce otevře okno **Pořadí kategorií**, kde je možné vybrat různá pořadí kategorií stejného typu a to použitím šipek **doprava** a **doleva**.

VYMAZAT

Tato funkce odstraní vybranou kategorii.

Nastavení turnaje

KONFIGURACE CENTRA > TURNAJE

Tato sekce se vztahuje k nastavení turnajů.

STANDARDNÍ OZNAČENÍ TÝMU

Definujte označení, které bude systém automaticky používat při vytváření nového týmu. Pro standardní označení týmu je možné použít termín "Tým".

STANDARDNÍ OZNAČENÍ HRÁČE

Specifikujte označení, které bude automaticky přiděleno hráčům na obrazovce drah, na kterých probíhá turnaj. Příklad: jestliže použijete termín **Hráč**, bude znázorněn Hráč 1, Hráč 2, Hráč 3 atd.

ZPOŽDĚNÍ PŘED ZAVŘENÍM DRÁHY

Nastavte počet sekund zpoždění mezi koncem série her a automatickým zavřením dráhy.

AUTOMATICKÉ ZAVŘENÍ DRÁHY

Nastavte, aby byla dráha zavřena automaticky na konci soutěžního kola (podle nastaveného **Zpoždění před zavřením dráhy**).

ŠVÉDSKÉ LIGY

Přehled

Existují tři typy švédské ligy: Normální liga, Elitní liga 8 a 4.

Švédské ligy jsou si podobné v tom, že mají domácí tým a tým hostů a že na každé dráze hraje vždy dva hráči.

Normální liga může být odehrána na tolika dráhách, kolik jich je potřeba s tím, že je počítána podle počtu hráčů ve dvou týmech. Na každé dráze hraje jeden hráč z domácího týmu a jeden hráč z týmů hostů.

Elitní liga 8 se vždy hraje na 8. dráhách a každý pár drah obsahuje 2 domácí hráče na jedné dráze a 2 hráčů hostů na druhé dráze.

Elitní liga 4 je obměnou elitní ligy 8 a umožňuje odehrát elitní ligu 8, jsou-li k dispozici pouze čtyři dráhy. Čtyři série obvykle odehrané na osmi dráhách jsou rozdělené do 8. polovičních sérií a jsou odehrány na 4 dráhách.

Nastavení ligy

FRONT DESK > ŠVÉDSKÉ LIGY > NASTAVENÍ LIGY

Modul **Nastavení ligy** obsahuje hlavní nastavení pro vytvoření švédských lig.

Je možné nastavit obecné parametry pro každou z těchto tří typů švédské ligy, jako např. možnosti drah, specifikace toho, má-li být dráha otevřena v páru pro normální typ ligy, a specifikace handicapu (jako u *turnajů*).

Po vytvoření nové švédské ligy je možné změnit veškerá standardní nastavení kromě handicapu.

Vytvoření švédské ligy

FRONT DESK > ŠVÉDSKÁ LIGA

Vyberte si modul Normální liga, Elitní liga 8 anebo Elitní liga 4 podle toho, jaký typ ligy chcete vytvořit.

Obecně

Stiskněte tlačítko **Nový** v sekci **Obecné** pro vytvoření nové ligy; standardní nastavení veškerých sekcí budou zobrazeny automaticky, ale vy je můžete změnit podle následujících instrukcí:

Pro odstranění ligy stiskněte tlačítko **Vymazat**.

CELKOVÝ POČET SÉRIÍ

Uveďte počet sérií pro danou ligu.

U normální švédské ligy můžete uvést jakýkoliv počet sérií, zatímco u elitní ligy 8 jsou stanoveny 4 sady a u elitní ligy 4 je to 8 sad.

POČÁTEČNÍ DATUM A POČÁTEČNÍ ČAS

Specifikujte datum a čas, kdy má série začít.

DRÁHY

Specifikujte dráhy, na kterých se bude liga hrát. Jestliže je zde vybráno deset drah pro normální ligu, každý tým by měl mít deset členů, ze kterých je pak automaticky vytvořen tým (P1, P2...P10).

AKTUALIZACE SKÓRE

Toto nastavení je používáno pro definici kritérií kalkulace veškerých bodů týmu a rozdílů. Skóre je možné vypočítat podle těchto nastavení: **Poslední frame** zahráný na dráze/páru drah, **Reálný čas** anebo **Žádné**.

U nastavení **Poslední frame**, jestliže hráči na jedné dráze odehráli tři framy, zatímco hráči na druhé dráze stihli odehrát pouze dva framy, se celkový počet bodů a také rozdíly vypočítají pouze se zvážením prvních dvou framů.

Jestliže bude nastavena funkce **Reálný čas**, výsledky jsou aktualizovány po každém hodu.

U nastavení **Žádné** tyto hodnoty nejsou kalkulovány a na monitorech tedy nejsou zobrazeny žádné výsledky.

U švédské ligy se používá standardní nastavení **Poslední frame**.

Parametry obsažené v modulu konfigurace centra, které se týkají frekvence aktualizace skóre, jsou spojeny s monitory. To znamená, že jestliže má být skóre kalkulováno v reálném čase, monitory musejí být nastaveny tak, aby aktualizovaly výsledky každých 50 sekund (v sekci *Švédská liga*).

AUTOMATICKÉ SPUŠTĚNÍ STAVĚČE PŘI ROZHÁZOVÁNÍ

Zatrhnete tuto funkci, jestliže se má stavěč automaticky spustit, jakmile se otevře dráha, na které se bude hrát příslušná liga.

PÁRY DRAH

Tato funkce je aktivní pouze pro normální švédskou ligu, protože elitní ligy 8 a 4 se vždy hrají na párech drah.

MOŽNOSTI DRAH

V sekci **Pokročilé funkce** modulu [Možnosti drah](#) je možné pro švédskou ligu vybrat masku, která byla vytvořena s příslušným prostorem pro dva ligové týmy.

Ujistěte se, že funkce **Švédská liga** nebo **Vše** jsou zadány v nastavení **Jazyk masky** v sekci **Základní nastavení** modulu [Konfigurace centra](#); poté vyberte jednu z masek označených jako **_S** v sekci **Pokročilé funkce** modulu **Možnosti drah**.

NA MONITORU

Na monitoru jsou zobrazené různé údaje podle vybraného typu švédské ligy. U normální ligy jsou zobrazeny tyto informace: jméno domácího týmu, celkové skóre domácího týmu (od první do poslední hry), rozdíl mezi celkovým skóre domácího týmu a týmů hostů a jméno týmů hostů.

U elitních lig 8 a 4 je zobrazeno: jméno týmu, který je právě na dráze, bonusy, rozdíl mezi skóre dvou týmů hrajících právě probíhající hru a rozdíl mezi skóre dvou týmů právě hrajících na páru drah.

Týmy a hráči

Po nastavení drah pro ligu vytvořenou v sekci [Obecně](#) jsou automaticky vytvořeny dva týmy (domácí a hosté) v sekci **Týmy a hráči** se standardními jmény uvedenými pro každý tým a každého hráče v sekci Švédská liga modulu Konfigurace centra.

Seznam nalevo obsahuje tým a kliknutím na některý tým se zobrazí hráči patřící do daného týmu (v seznamu napravo).

Sekce *Změnit tým* je stejná jako u turnajů. Sekce *Změnit hráče* je však odlišná; sekce **Kategorie** je deaktivována, protože se u švédské ligy nepoužívá a pořadí hráčů nemůže být změněno, protože seznam neexistuje.

Přesun

Klikněte na sekci **Typ přesunu** a vyberte si **Typ přesunu** z roletového menu: **Bez přesunu**, **Přesunout doprava** **o**, **Přesunout doleva** **o**, **Přesunout do kříže** **o** a **Manuální přesun**. Poté vyberte funkci **Začít od**, je-li aktivní, zatrhněte **Převrátit** a stiskněte tlačítko pro potvrzení.

U švédské ligy je možné před otevřením přesuny týmů pouze manuálně.

Přiřazení bodů

Body jsou přidělovány na základě následujícího nastavení, kde je specifikováno, kolik bodů má být přiděleno za vítězství a kolik za remízu.

PRÉMIOVÉ BODY PRO PÁRY DRAH

Uveďte, kolik bodů má být přiděleno na konci každé série výherci na každém páru drah.

PRÉMIOVÉ BODY SÉRIE

Toto nastavení se týká prémiových bodů, které budou přiděleny týmu, který vyhraje celou sérii.

Rozpisy

FRONT DESK > ŠVÉDSKÁ LIGA > ROZPISY

Tento modul umožňuje filtrovat výsledky ligy a poté je exportovat, vytisknout, odeslat na dráhové monitory jako roletové zprávy, anebo je zobrazit před tiskem.

Pro vytvoření ligové tabulky vyberte funkci **Typ** v horní části okna.

U prvního typu se zobrazí pro každý tým jedna sekce obsahující seznam hráčů s celkovým počtem kuželek shozených ve čtyřech sériích, celkový počet kuželek a počet odehraných her; dále je zde uveden přehled bodů, které tým získal v každé sérii a celkový počet bodů.

Co se týče elitní série, pro každou hru se zobrazí jedna sekce obsahující jeden řádek pro každou dráhu s odpovídajícími hráči, celkovými počtem získaných bodů a bonusů. Ve spodní části obrazovky jsou znázorněny také součty obou týmů, které se účastní hry, a celkový počet bodů obou týmů.

Ostatní nastavení jsou podobná jakou u turnajů; stačí zatrhnout sloupec **Vše** anebo vybrat jméno ligy pro filtraci dat.

Správa hry

FRONT DESK > ŠVÉDSKÁ LIGA > SPRÁVA HRY

Pomocí tohoto okna je možné otevřít, upravit a vytvořit archívy švédské ligy. Toto okno je stejné jako Správa her v modulu **Turnaj**.

Nastavení švédské ligy

KONFIGURACE CENTRA > ŠVÉDSKÁ LIGA

Tato sekce se týká nastavení požadovaných pro švédskou ligu.

NÁZEV DOMÁCÍHO DRUŽSTVA/NÁZEV HOSTŮ

Tato nastavení udává označení, které bude systém automaticky používat při vytváření nového týmu. Příklad: "Domácí družstvo" nebo "Hosté" jsou termíny, které může systém standardně použít.

ZPOŽDĚNÍ PŘED ZAVŘENÍM DRÁHY

Nastavte počet sekund před koncem série a automatickým zavřením dráhy, na které se hraje švédská liga.

STANDARDNÍ OZNAČENÍ HRÁČE

Specifikujte jméno, které bude automaticky používáno pro hráče švédské ligy a zobrazeno na dráhových monitorech. Příklad: jestliže bude pro označení použit termín **Hráč**, na obrazovce bude zobrazeno označení Hráč 1, Hráč 2, Hráč 3 atd.

AKTUALIZOVAT OPAKOVÁNÍ

Toto nastavení se týká frekvence, s jakou budou údaje o bonusech a získaných bodech během švédské ligy aktualizovány. Zadejte frekvenci v sekundách pro aktualizaci údajů a zasílání těchto údajů na dráhy.

AUTOMATICKÉ ZAVŘENÍ DRAH

Nastaví automatické zavření drah na konci každého kola (podle nastavení funkce [Zpoždění před zavřením drah](#)).

ZVLÁŠTNÍ HRY BES

Přehled

Zvláštní hry BES je modul systému Conqueror založený na hardwaru RDB, který nabízí zvláštní hry integrované s bowlingovými hrami, které jsou založené na živé animaci a udělování zvláštních cen.

Zvláštní hry jsou založené na sekvencích obrázků, které jsou zobrazovány v pravidelných časových intervalech na monitorech jednotlivých drah bez toho, aby měly jakýkoliv dopad na právě probíhající bowlingovou hru, u které je možné vytvořit zvláštní pozadí a prostředí podle přání zákazníka.

Tyto zvláštní hry mohou být spuštěny na všech dráhách anebo jednotlivě a závisejí na schopnosti hráče dosáhnout striku v určitém okamžiku (Striker, Red Pin Frame, Rocky Road Race, Poker) anebo na jeho štěstí, tj. jestliže se hráč nachází ve správné chvíli na správné dráze (u her Lane Lotto, Mega Slot, Magic Wheel Mistress anebo Christmas).

Vedoucí bowlingového centra rozhodne, kolik cen bude u těchto her uděleno; nastaví frekvenci zvláštních her anebo výher nezávisle na skóre zákazníka získaného u právě probíhající bowlingové hry.

Zvláštní typy her

Striker

Zvláštní dovednostní hra **Striker** odmění ty hráče, kteří jsou schopni dosáhnout striku ve chvíli, kdy si to animace na monitorech vyžádá a ve stanoveném časovém intervalu.

Hra Striker se hraje na stanoveném počtu drah; systém náhodně vybere jednu dráhu a hráč má možnost dosáhnout v určité chvíli striku.

Jestliže hráč striku nedosáhne, zvláštní hra je přesunuta na jinou dráhu anebo k jinému hráči (jestliže se zvláštní hra hraje pouze na jedné dráze); hra pokračuje až do chvíle, kdy nějaký hráč nedosáhne striku.

Red Pin Frame

Red Pin Frame je pokročilou verzí klasické hry stejného názvu, u které se hraje s deseti kuželkami, z nichž je jedna červená. Tato červená kuželka se občas vyskytne v přední pozici a hráči mají možnost vyhrát dosažením striku.

Moderní animovaná verze BES požaduje, aby hráč zahrál [vítězný hod](#) (tzv. Hot Shot), jakmile se červená kuželka objeví v přední pozici na dráhovém monitoru. Obsluha tak může kontrolovat počet získaných výher během jednoho herního bloku, zatímco u původní hry byla výhra založena výlučně na náhodě.

Obrázek znázorňující červenou kuželku je zobrazen v levé spodní části dráhového monitoru a červená kuželka mění neustále svou pozici. Po odehrání všech [zahřívacích her](#) je hra Red Pin Frame náhodně spuštěna na jedné z drah, které byly pro tuto hru vybrány. To znamená, že obrázek s červenou kuželkou v přední pozici se objeví na jednom z dráhových monitorů a hráč má k dispozici přesně vymezený časový limit pro vítězný hod.

Jestliže hráč nedosáhne striku/vítězného hodu ve stanoveném časovém limitu, možnost získat výhru je dána jinému hráči na jiné dráze (hraje-li se na více než jedné dráze); tento postup se opakuje až do chvíle, kdy některý z hráčů získá příslušnou výhru.

Mega Slot, Lane Lotto and Magic Wheel Mistress

Tyto zvláštní hry jsou založeny na štěstí a na náhodě, tj. jedná se o sekvence obrázků a animace s předem stanoveným počtem možných výher, které nezávisí na hře a na aktivní účasti hráčů, ale na štěstí.

Po dokončení [zahřívacích her](#) a [upozornění](#) se na monitorech otevřených drah zobrazí zvláštní hry založené na štěstí. Dojde k náhodnému výběru jedné z drah a hráč, který hraje v daný čas na příslušné dráze, může hru buď vyhrát nebo prohrát (podle frekvence vítězných her a celkového počtu cen, které mohou být získány během jednoho herního bloku).

Při hře Mega Slot vyhraje hráč tehdy, objeví-li se na obrazovce tři stejné symboly anebo kombinace symbolů obsahující zajíce. U hry Lane Lotto je vítězná hra označena pěti koulemi stejné barvy, zatímco u hry Magic Wheel Mistress se musí v případě vítězství kolo štěstěny zastavit na obrázku Jolly.

Narozeniny

- Nejedná se o skutečnou hru, ale spíše o scénérii pro zvláštní hry při příležitosti narozenin dítěte atd., kdy je možné na dráhových monitorech zobrazit různé obrázky, fotografie a zprávy.

Nastavením funkce **Magic Wheel** si hráči mohou zahrát během narozeninového bowlingu zvláštní hru [Magic Wheel](#) která je založena na štěstěně (se zvláštními animacemi pro děti).

Vánoce

Zvláštní hra Vánoce je také hra štěstěny a je doprovázena zimní scénérií a zasněženou krajinou.

Po ukončení [zahřívacích her](#) se na monitorech otevřených drah zobrazí tato zvláštní hra založená na štěstí. Dojde k náhodnému výběru jedné z drah a hráč, který hraje v daný čas na příslušné dráze, může hru buď vyhrát nebo prohrát (podle frekvence vítězných her a podle celkového počtu cen, které mohou být získány během jednoho herního bloku).

Během hry Vánoce se na monitoru objevuje Santa Klaus s pytlíkem plným dárků; v případě nezdaru hráče Santa Klaus z pytlíku vytahuje malé a legrační dárky (např. umělohmotnou ryбку, mrkev atd.). Při výhře z pytlíku naopak vytáhne hodnotný dárek, např. diamant.

Rocky Road Race

Zvláštní dovednostní hra Rocky Road Race je nastavená tak, že může být spuštěna pouze na vybraných dráhách.

Rocky Road Race je soutěž mezi veškerými dráhami; u každé dráhy je zobrazeno auto, které se posunuje dopředu v případě vítězného hodu hráče.

Po dosažení veškerých vítězných hodů na dráhách je na dráhových monitorech zobrazen přehled závodu a jsou vyznačena ta auta, která se dostala do předních pozic.

První auto, které se dostane do cílové roviny díky odehrání [stanoveného počtu vítězných hodů](#), závod vyhraje a poté je možné odstartovat nový závod.

Hráči mohou ve hře pokračovat i v případě, že se některé auto dostalo do cílové roviny, a to do chvíle vyčerpání veškerých cen (pomocí nastavení [Loop Mode](#)).

Poker

Na monitorech je simulovaná pokerová hra; aby byla hráči rozdána karta, musí zahrát [vítězný hod](#).

Jakmile hráč dostane pět karet, může si vybrat první kartu, kterou chce vyměnit (pomocí dráhové klávesnice). Tato výměna pokračuje od šestého vítězného hodu až do konce hry. Na monitorech je simulovaná pokerová hra; aby byla hráči rozdána karta, musí zahrát vítězný hod. Pro každou dráhu/pár drah je stanoven jeden vítěz.

Správa zvláštních her

NASTAVENÍ > KONFIGURACE BOWLINGU > ZVLÁŠTNÍ HRY

Tato funkce umožňuje upravit a pozměnit každou zvláštní hru podle specifických potřeb každého bowlingového centra. Je nutné vytvořit různé [herní bloky](#), které jsou následovně přiděleny k jednotlivým dráhám pomocí funkce [Možnosti drah](#). Příklad: v jednom herním bloku je možné nastavit více výher než u bloků ostatních (protože ceny mohou mít větší nebo menší hodnotu); je možné výhry nastavit pouze u některých dnů.

Chcete-li otevřít tento modul, použijte privilegium **Přístup ke konfiguraci zvláštních her**, které je přiděleno příslušné osobě.

V tomto okně je každá zvláštní hra znázorněna jedním tlačítkem; kliknutím na příslušné tlačítko se otevře okno obsahující veškeré bližší údaje o předmětné zvláštní hře.

Horní část okna je společná pro všechny zvláštní hry a obsahuje sekce s informacemi o aktuálním stavu vybraného **herního bloku**. Spodní část okna obsahuje tlačítka, která mohou být použita pro monitorování udělených cen a tlačítka, která mohou být použita pro vymazání sekvencí zvláštních her z tabulky.

DRÁHY

Dráhy označuje dráhy, na kterých právě probíhá příslušná zvláštní hra.

STAV

Toto políčko popisuje stav vybraného herního bloku, který může být buď vytvořený, probíhající nebo pozastavený.

ODEHRANÉ HRY

Zde je znázorněn počet bowlingových her, které byly odehrány od zahájení zvláštních her.

UDĚLENÉ CENY

Udělené ceny značí ceny, které hráči získali od začátku vybraného herního bloku zvláštní hry.

ODMĚNĚNI

V okně Tabulka údajů je možné zaznamenat ceny udělené zákazníkům a to následujícím způsobem: vyberte hry s **výhrou** ve sloupci **Výsledky** a stiskněte tlačítko **Odměnění**.

Při zavírání drah dojde k aktivaci tlačítka **Zobrazit ceny** v okně Kontrola drah. Kliknutím na toto tlačítko se otevře okno zobrazující zákazníky, kteří vyhráli nějakou cenu. Zde existuje možnost vytisknout stvrzenky pro všechny anebo pouze pro vítěze použitím roletového menu.

VYMAZAT

Stisknutím tlačítka **Vymazat** se otevře okno, ve kterém si můžete zvolit, jestli chcete vymazat hru vybranou v okně Tabulka údajů anebo pouze hry před vybranou hrou anebo veškeré hry v tabulce. Zde máte také možnost vymazat veškeré hry kromě těch, u kterých ještě nebyly uděleny ceny, a to následujícím způsobem: klikněte na danou funkci a poté vše vymažte.

Přřazení zvláštních her k jednotlivým dráhám

NASTAVENÍ > KONFIGURACE BOWLINGU > MOŽNOSTI DRAH

Funkci "možnosti drah" můžete otevřít i prostřednictvím tlačítka [Stav drah](#).

Jakmile dojde k nastavení a uložení bloku zvláštních her podle specifických požadavků, může být přiřazen na jednotlivé dráhy.

Pomocí funkce **Zvláštní nastavení** v modulu [Možnosti drah](#) je možné nastavit zvláštní hry, které mají být odehrány, kliknutím na tlačítko **Zvláštní hry**. Poté se objeví okno, ve kterém můžete přidělit (anebo odstranit) herní blok jedné anebo více zvláštních her k jednotlivým dráhám.

Pomocí tlačítka **Pokročilé funkce** je možné nastavit různé scénérie a animace, které budou zobrazeny během zvláštních her na monitorech jednotlivých drah (pravěk, oceán, pohádky, narozeniny atd.) vybráním některé z dostupných možností v horní pravé sekci:

Použitá výsledková tabulka– zde je možné zvolit pozadí při zobrazení skóre hráčů na dráhových monitorech.

Použití rozvržení kuželek – zde je možné zvolit pozadí při zobrazení rozvržení kuželek na obrazovce.

Konfigurace bloků zvláštních her

Ve spodní části okna je možné vytvořit a vymazat některé bloky zvláštních her, které jsou složené z výherních a ztrátových sekvencí.

Zvláštní hry založené na štěstí jsou naprogramovány tak, aby k výhře došlo po stanoveném počtu sekvencí, zatímco u dovednostních zvláštních her výhra závisí na **vítězných hodech** hráčů podle animace, která je naprogramována tak, že se zobrazuje v předem definovaných intervalech.

Každá sekvence je složená z určitého počtu **zahřívacích her**. U hrách štěstěny je v poli **Upozornění před začátkem hry** zadána doba, která běží od konce zahřívacích her. Po uplynutí doby nastavené v poli **Upozornění před začátkem hry** bude na dráze spuštěna zvláštní hra.

Použijte tlačítko **Nový** pro vytvoření nového bloku zvláštních her a tlačítko **Vymazat** pro vymazání nějakého herního bloku.

Tlačítko **Uložit** je aktivováno, jakmile dojde ke změnám anebo úpravám herního bloku.

Všimněte si, že nastavení použitá pro každý blok mohou být v případě potřeby změněna v průběhu zvláštní hry.

ZAHŘÍVACÍ HRY

Zadejte počet normálních bowlingových her, po kterých má být spuštěna zvláštní hra. Příklad: jestliže zde zadáte číslo 6, zvláštní hra bude odehrána po šesté bowlingové hře na všech dráhách.

FREKVENCE UPOZORNĚNÍ

Frekvence upozornění se týká časového úseku v sekundách mezi jednotlivými animacemi během **zahřívacích her**, které je často doprovázené zprávou, která informuje hráče o tom, kterou hru hrají !

DOSTUPNÉ CENY

Dostupné ceny udává počet cen, které je bowlingové centrum ochotno použít pro určitý blok zvláštních her, tj. počet výher stanovených pro daný herní blok. Jsou-li dostupné ceny dražší anebo je-li jich k dispozici méně, je nutné nastavit menší frekvenci pomocí funkce **Výhra každých**_____.

VÝHRA KAŽDÝCH _____

Zadejte frekvenci výher pro zvláštní hry štěstěny, např. zadáte-li číslo 5, každá pátá hra po zahájení herního bloku bude vítězná a to až do vyčerpání veškerých cen.

STRIKE TIME

Kromě již zmíněných nastavení může obsluha u zvláštních dovednostních her nastavit tzv. **Strike Time**, což je časový interval vyjádřený v sekundách, během kterého musí hráč dosáhnout striku v případě hry "Striker" anebo hodit [vítězný hod](#) v případě hry "Red Pin Frame". Po vypršení této doby se zvláštní hra přesune na jinou dráhu / hráče.

VÍTĚZNÝ HOD / SPARE / SPLIT CONVERTED

Vítězný hod označuje minimální počet kuželek, které musejí být shozeny, má-li hráč vyhrát určitou zvláštní hru; nejnižší počet je 7 kuželek (např. pro děti).

Zvolte **Spare** anebo **Převedený split** u hráče, který se bude účastnit hry, i v případě, kdy zahraje spare a/nebo převedený split jako vítězný hod - rozhodněte se, jestli aktivovat spare a/nebo převedený split jako hody, které umožňují hráči vyhrát.

UPOZORNĚNÍ PŘED ZAČÁTKEM HRY

Kromě nastavení, která jsou pro všechny zvláštní hry stejná, u her zadejte v poli **Upozornění před začátkem hry** dobu (maximálně 5 minut), která začne běžet od ukončení [zahřívacích her](#). Po uplynutí této doby bude na všech dráhách spuštěna zvláštní hra. Po tuto dobu systém odpočítává každou minutu až do spuštění zvláštní hry.

SPIN TIME (SEK.)

U her založených na štěstěně zadejte délku animace hry v poli **Spin Time**. Toto nastavení udává, jak dlouho bude při hře zobrazeno kolo štěstěny, výherní automat a obrázky lotto před výhrou anebo prohrou.

NAROZENINY

Chcete-li zobrazit nějakou fotografii anebo zprávu, klikněte na žluté pole nad tabulkou **Herní bloky** a otevře se okno, kam je možné vložit nový obrázek anebo zprávu; jestliže se jedná o člena centra, fotka může být nalezena.

Nastavení hry Rocky Road Race

U hry **Rocky Road Race** je nutné kromě standardního nastavení nastavit i tyto hodnoty:

LOOP MODE

Toto nastavení umožňuje, aby hra pokračovala i v případě, že se první auto dostalo do cílové roviny.

VÍTĚZNÉ HODY ZÁVODU

Udává počet vítězných hodů, které jsou nezbytné pro dokončení závodu. Hráč, který jako první dosáhne tohoto počtu, vítězí.

Nastavení pokeru

U hry **Poker** je nutné kromě standardního nastavení nastavit i tyto hodnoty:

BALÍČKY

Jeden balíček karet může být nastaven pro dráhu nebo pro pár drah a to podle počtu hráčů (při velkém počtu hráčů bude nastaven balíček pro jednu dráhu a naopak).

VÍTĚZ

Vyberte si mezi vítězem pro jednu dráhu nebo pro pár drah.

FULL HOUSE BEATS FLUSH

Alternativní pravidlo **Full House Beats Flush** je možné použít v případě, že zatrhnete tuto funkci.

ZVLÁŠTNÍ BOWLINGOVÉ HRY

Přehled

Zvláštní bowlingové hry je modul systému Conqueror založený na hardwaru RDB, který nabízí zvláštní hry integrované s herními bloky, které jsou založené na živé animaci a udělování zvláštních cen.

Zvláštní hry jsou založeny na animaci, která se v určitých sekvencích zobrazuje na dráhových monitorech bez ovlivnění probíhající bowlingové hry.

Tyto zvláštní hry mohou být spuštěny na všech dráhách anebo jednotlivě a závisejí na schopnosti hráče dosáhnout striku v určitém okamžiku anebo na jeho štěstí, tj. jestliže se hráč nachází ve správné chvíli na správné dráze

Vedoucí bowlingového centra rozhodne, kolik cen bude u těchto her uděleno; nastaví frekvenci zvláštních her anebo výher nezávisle na skóre zákazníka získaného u právě probíhají bowlingové hry.

Zvláštní bowlingové hry Bowland

Poker

Na monitorech je simulovaná pokerová hra; aby byla hráči rozdána karta, musí zahrát [vítězný hod](#).

Jakmile hráč dostane pět karet, může si vybrat první kartu, kterou chce vyměnit (pomocí dráhové klávesnice). Tato výměna pokračuje od šestého vítězného hodu až do konce hry.

Lucky Draw

U této hry si hráč, který zahraje [vítězný hod](#), vytáhne jednu kartu; jestliže je na této kartě napsáno "Lucky" (šťastný tah), hráč vyhraje za doprovodu vítězného popěvku.

To znamená, že čím více vítězných hodů hráč odehraje, tím se pravděpodobnost výhry zvyšuje.

Tic Tac Toe

Má-li hráč vyhrát tuto hru, je nutné, aby byly tři stejné symboly seřazeny vodorovně anebo svisle; hráč je znázorněn pomocí symbolu O a počítač pomocí symbolu X.

Hráč musí zahrát [vítězný hod](#) a teprve poté může v tabulce zatrhnout vybrané políčko.

Jestliže se hráči nepodaří zahrát vítězný hod, počítač má právo na zatržení zvoleného políčka v tabulce.

Výherní automat

Jestliže si hráč chce zahrát na výherním automatu, opět se vyžaduje, aby zahrál [vítězný hod](#).

Výherní automaty jsou naprogramovány tak, aby hráči vyhrávali v určité frekvenci.

Jsou vytvořeny čtyři výherní sekvence a každá odpovídá jiné ceně.

Kostky

Jestliže si hráč chce hodit kostkou, musí zahrát [vítězný hod](#)

Chce-li hráč vyhrát, jeho body musejí odpovídat těm, které systém vyhlásí při animaci.

Každý výsledek (od 2 do 12) odpovídá jiné ceně.

Správa zvláštních her Bowland

NASTAVENÍ > KONFIGURACE BOWLINGU > ZVLÁŠTNÍ HRY

V tomto okně je možné upravit a pozměnit každou zvláštní hru podle specifických potřeb každého bowlingového centra. Je nutné vytvořit různé **Herní bloky**, které jsou následovně přiděleny k jednotlivým dráhám pomocí funkce [Možnosti drah](#). Příklad: v jednom herním bloku je možné nastavit více výher než u ostatních herních bloků (protože ceny mohou mít větší nebo menší hodnotu); výhry mohou být nastaveny také jen u některých dnů.

Chcete-li otevřít tento modul, použijte privilegium **Přístup ke konfiguraci zvláštních her**, které je přiděleno příslušné osobě.

V tomto okně je každá zvláštní hra znázorněna jedním tlačítkem; kliknutím na příslušné tlačítko se otevře okno obsahující veškeré bližší údaje o předmětné zvláštní hře.

Spodní část sekce je stejná pro všechny zvláštní hry a vytvoření, změnu a vymazání bloků zvláštních her.

Použijte tlačítko **Nový** pro vytvoření nového bloku zvláštních her a tlačítko **Vymazat** pro vymazání nějakého herního bloku.

Tlačítko **Uložit** je aktivováno, jakmile dojde ke změnám anebo úpravám herního bloku.

Stiskněte tlačítko **Stav**; otevře se okno **Stav počítadla framů**, ve kterém je zobrazen stav každé probíhající hry a získaných cen. Příklad: "tričko 20/50" znamená, že je nutné odehrát dalších 30 framů před výhrou trička. Tlačítko **Vynulování počítadla**; tomto okno může být použito pro vynulování veškerých počítadel probíhajícího herního bloku.

Konfigurace zvláštních her Bowland

VÍTĚZNÝ HOD / SPARE / PŘEVEDENÝ SPLIT

Vítězný hod, Spare a Převedený split musejí být nastaveny pro veškeré zvláštní hry.

Vítězný hod označuje minimální počet kuželek, které musejí být shozeny, aby hráč dostal kartu (**Poker** a **Lucky Draw**), aby mohl hodit kostkou (**Kostky**), aby získal jednu hru na **výherním automatu** anebo aby mohl provést jeden pohyb ve hře **Tic Tac Toe**; minimální počet shozených kuželek je 7 (např. pro děti).

Zvolte **Spare** a/nebo **Převedený split** pro hráče, který se účastní hry, i v případě, kdy zahraje spare a/nebo převedený split jako vítězný hod.

POKER

Jeden **balíček karet** může být nastaven pro dráhu nebo pro pár drah a to podle počtu hráčů (při velkém počtu hráčů bude nastaven balíček pro jednu dráhu a naopak).

Zvolte mezi možností **Výherce** pro jednu dráhu anebo pro pár drah; vyberte typ [vítězného hodu](#) a rozhodněte se, mají-li být spare a/nebo převedený split aktivovány jako hody, které opravňují hráče získat jednu kartu.

Rozdávání karet a karet s obrázky (kluk, dáma, král) může být doprovázeno zvláštními zvukovými efekty a vtipnými větami, chcete-li tuto animaci aktivovat.

Nastavte frekvenci zobrazování **Mluvících karet**.

Alternativní pravidlo **Full House Beats Flush** je možné použít v případě, že zatrhnete příslušnou funkci.

Funkce **Karty Qubica** v modulu [Efekty](#) musí být zatržena v případě, že na dráhách chcete aktivovat Poker.

LUCKY DRAW

Zvolte si výherní karty a počet framů, které musejí být odehrány před přidělením výherní karty (**Frekvence framů**).

Poté si vyberte frekvenci, s jakou mají být zobrazovány mluvící karty.

Funkce **Karty Qubica** v modulu [Efekty](#) musí být zatržena v případě, že na dráhách chcete aktivovat Poker.

TIC TAC TOE

Vyberte si [vítězný hod](#), který umožní hráči označit zvolené políčko v tabulce Tic Tac Toe.

VÝHERNÍ AUTOMAT A KARTY

Hry na výherních automatech a kostky jsou složeny z několika výherních sekvencí, každá se specifickou cenou; u tohoto typu cen je možné použít funkci **Množství** a počet **Her**, které mají být odehrány před udělením výhry.

Pro hru na výherním automatu je možné vytvořit až čtyři výherní kombinace a u kostek až jedenáct; v tomto případě kombinace zastupují jedenáct možných výsledků, které mohou být dosaženy při hře s kostkami. Můžete postupovat jedním z následujících dvou postupů:

Zadejte **Množství** cen pro každou sekvenci (např. 10 triček, 20 čepic, 10 hamburgerů atd.). Nastavte **Bez omezení** pro ceny u takových položek, které nedojdou, např. nealkoholické nápoje z restaurace centra atd. Poté můžete nastavit počet **Her**, které musejí být odehrány předtím, než bude obdržena výhra. Stiskněte tlačítko **Vypočítat**, chcete-li zobrazit celkový počet her, které musejí být odehrány před tím, než budou veškeré stanovené výhry vyčerpány. Počítadlo počítá do chvíle, kdy budou rozdány veškeré ceny.

Zvolte začít od celkového počtu **Her**, které zahrnují veškeré ceny veškerých sekvencí (např. **Celkový počet her**). V tomto případě dojde k tomu, že stisknutím tlačítka **Vypočítat** systém zhodnotí počet **Her**, které by měly být odehrány v jedné sekvenci před vyčerpáním veškerých cen. Chcete-li změnit hodnoty ve sloupcích **Hry** a **Celkový počet her**, stiskněte tlačítko **Vypočítat** až do získání potřebných hodnot. Při každé hře na dráze probíhajícího bloku počítadlo framů zvyšuje jednu ze sekvencí o 0.1. Jakmile počítadlo dosáhne nezbytného počtu **Her**, hráč, který zahraje frame, vyhraje stanovenou cenu.

Po použití jedné z výše uvedených metod si vyberte typ [vítězného hodu](#) a rozhodněte se, jestli má být spare a převedený split počítány jako vítězné hody.

Dále je možné nastavit frekvenci pro **zahájení** (animace na začátku hry) pro výherní automaty.

PRONAJÍMATELNÉ SKŘÍŇKY

Přehled

FRONT DESK > LIGY

Tato sekce nazvaná "vše v jednom" je užitečná v bowlingovém centru pro organizaci různých aspektů týkajících se pronajímání skříněk, např. rezervace pronajímatelných skříněk pro určité období, údržba skříněk a pořadník pro pronájem skříňky.

System Conqueror umožňuje obsluze vytvořit virtuální rozvržení skříněk s tím, že bude mít stejné rozvržení jako skutečné skříňky, což obsluze umožní okamžitě zobrazit volné, rozbité anebo rezervované skříňky.

Pomocí této sekce je také možné vytvořit zprávy a výkazy, což bowlingovému centru umožní zaznamenávat rezervace skříněk, skříňky, které si vyžadují údržbu, a dále získat seznam skříněk, které se v krátké době uvolní atd., což poskytuje zákazníkům užitečné informace.

Správa skříněk

FRONT DESK > LIGY

Kromě pronajímání skříněk tato sekce také umožňuje pokročilou správu skříněk.

Přiřazení skříněk

Skříňky mohou být přiděleny pouze osobou, která má privilegium **Přiřadit skříňky členům**.

Vyberte si příslušnou skříňku kliknutím na pole **Skupina skříněk**.

Kliknutím na skříňku budou ve spodní části obrazovky zobrazeny tyto údaje: číslo, k dispozici, nájemné, uplynutí lhůty, údržba a memo.

Skříňky mohou být přiděleny členům dvěma způsoby: dvojitým kliknutím na příslušnou skříňku anebo kliknutím na skříňku a následným stisknutím tlačítka **Enter** na klávesnici. Zde bude zobrazeno okno **Přiřazení skříňky** včetně veškerých informací o skříňce (**číslo, rozměr, umístění v řadě**), které naleznete v horní části okna.

Protáhněte členskou kartu čtecím zařízením anebo klikněte na pole **Člen** a zadejte příslušné informace pro vyhledání týkající se častého hráče, poté stiskněte tlačítko **Enter** na klávesnici anebo **OK** za účelem vybrání člena.

Stiskněte tlačítko **Číslo klíče**, abyste si mohli poznamenat, jaký klíč jste zákazníkovi dali. Jestliže chcete tyto informace konzultovat později, je nutné otevřít okno **Přiřazení skříňky** předmětné skříňky.

Je požadováno privilegium **Možnost číst a zapisovat čísla klíčů od skřínky**.

Stiskněte tlačítko **Přiřadit** a zobrazí se okno Platba. Po obdržení příslušné částky dojde k zobrazení obrazovky pro potvrzení data, na které je uvedena také doba pronajmutí skříňky. Pro potvrzení těchto údajů stiskněte tlačítko **OK**.

PRODLOUŽENÍ LHŮTY

Chcete-li prodloužit dobu, na kterou si hráč pronajal skříňku, klikněte dvakrát na příslušnou pronajatou skříňku anebo na ni klikněte jednou a stiskněte tlačítko **Změnit**; otevře se okno **Přiřazení skříňky** s veškerými relevantními informacemi o skříňce, které budou zobrazeny v horní části okna

Klikněte na tlačítko **Prodloužit** a otevře se okno **Platba**; můžete přijmout částku za prodloužení pronájmu skříňky.

UVOLNĚNÍ SKŘÍŇKY

Pro uvolnění skříňky vyberte příslušnou skříňku, stiskněte tlačítko **Změnit** (anebo na skříňku dvakrát klikněte) a poté tlačítko **Reset**.

Jestliže ještě nedošlo k vypršení pronajaté doby, bude zobrazena příslušná zpráva, která vás na tuto skutečnost upozorní.

Tyto kroky mohou provést pouze osoby s privilegiem **Resetovat skříňky**.

VÝMĚNA SKŘÍNĚK

Jestliže chcete přidělit zákazníkovi jinou skříňku místo té, kterou má pronajatou, vyberte si existující skříňku, stiskněte tlačítko **Posunout** a poté klikněte na novou skříňku vybrané skupiny.

Objeví se okno, kde můžete volbu potvrdit stisknutím tlačítka **Ano**.

Nalezení pronajaté skříňky

Stisknutím tlačítka **Najít** se otevře obrazovka **Hledat člena**. Protáhněte členskou kartu s příslušnými údaji čtecím zařízením a stiskněte tlačítko **OK**. Objeví se obrazovka se skupinou skříněk; skříňka přidělená danému členovi bude zvýrazněna modrou barvou (jestliže tam nějaká je) a budou u ní uvedeny příslušné informace.

Údržba skříněk

Pro otevření sekce určené pro údržbu skříněk se vyžaduje privilegium **Označení a dostupnost skříněk**.

Je možné označit skříňky mimo provoz, aby nedošlo k jejich pronajmutí, anebo je možné u nich uvést, že mají být opraveny. Chcete-li skříňku označit jak popsáno výše, klikněte na ni, klikněte na ikonu **Údržba** a poté se zobrazí okno **Údržba skříněk**; zde můžete skříňku vyžadující si údržbu označit pomocí volby **Nedostupná** anebo **Mimo provoz**.

Funkce **Memo** může být použita pro popsání příslušného problému (anebo jiná zpráva týkající se skříňky), které je poté zobrazeno ve spodní části skříňky, jestliže jednou kliknete na skříňku.

Jakmile skříňku označíte pomocí funkcí **Nedostupná** anebo **Mimo provoz**, je možné také vytisknout zprávu o údržbě, ve které budou uvedeny veškeré skříňky, které potřebují údržbu.

Pořadník na skříňky

Skříňky je možné rezervovat pomocí funkce **Pořadník** v případě, že jsou veškeré skříňky obsazené; stiskněte **Čekání** a **Nový** a hned poté klikněte na pole **Člen**. Vyberte si příslušného člena, zadejte veškeré požadavky týkající se skříňky (specifická skříňka a skupina) a stiskněte tlačítko **OK**.

Rezervace mohou být také zrušeny anebo změněny (např. je možné vybrat jinou skříňku z jiné skupiny); jakmile se skříňka uvolní, můžete ji přidělit členovi s rezervací, který je uveden v **Pořadníku**, stisknutím tlačítka **Přiřadit**; otevře se okno **Přiřazení skříňky** včetně veškerých příslušných detailů.

Pro provedení výše uvedených kroků se požaduje privilegium **Správa pořadníku skříněk**.

Výkazy o skříňkách

Je možné vytisknout mnoho výkazů týkajících se skříněk; souhrnné zprávy o veškerých skříňkách a také zprávy obsahující specifické informace o jednotlivých rozbitých skříňkách a o skříňkách, jejichž pronájem vypršel.

Vyžaduje se privilegium **Vytisknout výkazy o skříňkách**.

Vytvoření výkazu o skříňce

Pro vytvoření zprávy o skříňce stiskněte tlačítko **Tisk** v okně **Skupina skříněk** a zobrazí se okno **Výkazy o skříňkách**.

Vyberte si, má-li se zpráva týkat **všech skříněk** anebo pouze **vybrané skupiny skříněk**.

VŠECHNY SKŘÍŇKY

Vytiskne kompletní seznam veškerých skříněk a jejich stavů.

DOSTUPNÉ SKŘÍŇKY

Vytiskne seznam pouze dostupných skříněk.

PRONAJATÉ SKŘÍŇKY

Vytvoří zprávu obsahující veškeré skříňky, které jsou právě pronajaté.

KONEC

Vytvoří seznam všech skříněk, jejichž pronájem vyprší za určitý počet dnů. Příklad: zadáte-li číslo 14 v poli **Dny**, zobrazí se veškeré skříňky, jejichž pronájem vyprší během dvou příštích týdnů.

MIMO PROVOZ

Vytvoří seznam všech skříněk, které si vyžadují údržbu. V tomto seznamu budou uvedeny také veškeré nezbytné informace týkající se daného problému.

DNY

Zadejte počet dnů; tento údaj značí, za jak dlouho vyprší pronájem určité skříňky, a je užitečný pro vytvoření [zprávy](#) o ukončení pronájmu skříňky.

NÁHLED

Zobrazí na obrazovce příslušnou zprávu.

TISK

Zašle vybrané údaje do tiskárny.

Vytvoření upozornění

Funkce **Upozornit** umožňuje vytvořit upomínky upozorňující na ukončení doby pronájmu skříňky, které budou zaslány příslušným členům.

Tyto podmínky mohou být vytvořeny stisknutím tlačítka **Upozornit** ve spodní části okna **Výkazy o skříňkách**; otevře se sekce **Vytvořit upozornění**, kde je možné zadat zprávu jako "Dostavte se prosím k pokladně, pronájem vaší skříňky je u konce".

Tato zpráva může být poté reprodukována pomocí funkce **Upozornit** v sekci **Výkazy o skříňkách**; dojde k vytvoření seznamu veškerých pronajatých skříněk, jejichž pronájem vyprší ve stanoveném časovém období. Tento seznam je vytvořený ve snadno dělitelném formátu, takže jednotlivá "upozornění" mohou být snadno rozdělena a umístěna ke skříňce zákazníka, aby byl zákazník upozorněn na fakt, že doba pronájmu jeho skříňky téměř vypršela; zákazník má tedy možnost (jestliže si to přeje) pronájem prodloužit.

Upozornění zahrnují **jméno, uplynutí pronájmu, číslo skříňky, skupinu a memo.**

Nastavení skupiny skříněk

Tento modul umožňuje uspořádat skřínky v příslušném centru a následovně tyto skřínky zobrazit na obrazovce, což obsluze umožňuje přímo monitorovat stav skříněk a jejich použití.

Chcete-li otevřít okno pro správu skříněk (vytvoření, vymazání, změna), vyberte pole **Skupiny skříněk**.

Pro provedení níže uvedených kroků se vyžaduje privilegium **Vytvořit, změnit anebo odstranit skřínky**.

Nový

Stiskněte tlačítko **Nový** pro vytvoření nové řady skříněk a zadejte následující informace:

Jméno skupiny je referenční jméno pro příslušnou skupinu skříněk a slouží ke snadnější identifikaci skříněk.

Specifikujte kolik sloupců a řádků má mít určitá skupina skříněk zadáním požadovaného počtu do polí **Sloupce** a **Řádky**.

Funkce **Pozice skupiny** umožňuje obsluze definovat přesné umístění jakékoliv skupiny skříněk v rámci bowlingového centra, tj. v horním patře atd.

Zadejte číslo první skřínky, které bude u této skupiny skříněk zobrazeno, do pole **Začít od**. Toto nastavení je velmi užitečné v centrech, které mají více než jednu skupinu skříněk, protože zabrání zmatkům ohledně číslování skříněk. Příklad: první skupina skříněk centra bude začínat číslem 1, zatímco druhá skupina číslem 11 a každá skupina bude obsahovat 10 skříněk.

Nastavení **Z-V/S-J** specifikuje, zda-li je sekvence číslování provedena od severu na jih anebo od západu na východ.

VYMAZAT

Pro odstranění definované skupiny skříněk tuto skupinu vyberte a stiskněte tlačítko **Vymazat**.

Skupina nemůže být vymazána, jsou-li některé skřínky skupiny ještě pronajaté.

ZMĚNIT

Název skupiny skříněk a její umístění můžete změnit pomocí tlačítka Změnit.

VYBRAT

Tlačítko Vybrat přesune uživatele zpět do okna znázorňujícího vybranou skupinu skříněk.

ČASOVĚ OMEZENÉ HRY

Přehled

Veškeré činnosti dostupné v centru (kromě bowlingu) mohou být spravovány v modulech systému Conqueror, které jsou podobné jako moduly **Stav drah** a **Kontrola drah**. Systém Conqueror dále umožňuje efektivní správu veškerých zařízení a vybavení bowlingového centra, jako jsou např. pinpongové stoly, kulečnickové stoly, internet atd.

Pro otevření zvolené časově omezené hry klikněte na FRONT DESK > ČASOVĚ OMEZENÉ HRY.

Časově omezené hry

Stav časově omezených her

Chcete-li použít, například, kulečnickové stoly, v horní části modulu, stejně jako v případě bowlingových drah, naleznete ikony, které zastupují jednotlivé kulečnickové stoly; u ikony jsou zobrazeny obrázky a různá značení upozorňující na aktuální stav stolu.

DALŠÍ POLOŽKA

Toto označení udává první dostupný stůl anebo, hraje-li se na všech stolech, stůl, který se nejdříve uvolní.

Klikněte na pole **Další položka** a otevře se okno **Dostupné položky**, ve kterém jsou stoly seřazeny; nejdříve ty, které právě nejsou obsazené, a poté ty, na kterých se právě hraje (od nejkratší do nejdelší doby použití).

Zde se můžete podívat na přehled stolů: v přehledu si obsluha může vyhledat, je-li stůl otevřený anebo ne, kolik **hráčů** u něho hraje, **odehraný čas** a **zbývající čas**, **celkový čas** použití stolu a **způsob otevření** stolu (předem definovaný anebo určený po konci hry).

NEDOSTUPNÁ DRÁHA

Tato funkce aktivuje/deaktivuje režim [Workshop](#) pro vybraný stůl (stejně jako u drah).

ZAPNOUT / VYPNOUT SVĚTLA

Tato funkce umožňuje nad stolem vypnout anebo zapnout světla (připojeno na zařízení F-out).

POŘADNÍK

Zde klikněte, chcete-li otevřít [Pořadník](#) určený pro časově omezené hry.

U časově omezených her pořadník slouží k upozornění obsluhy; každá položka musí být odstraněna ručně poté, co se s ní pracovalo, a otevření je provedeno z okna Stav časově omezených her.

Vyberte si **Zdroje**, mimo dráhy a časově omezené hry (právě probíhající hra se otevře standardně), zadejte jméno (**Referenční osoba**) a stiskněte tlačítko **Nový** pro vytvoření nové položky.

Funkce **Tisk stvrzenky** umožňuje vytisknout stvrzenku pro potřeby zákazníka po uložení položky, které se stvrzenka týká. Stvrzenka obsahující identifikační číslo (ID) je předána zákazníkovi, který ji dále předloží pokladnímu.

Tlačítko **Resetovat ID** je aktivní pouze tehdy, je-li horní tabulka prázdná, a je používáno pro to, abyste zajistili, že příští vložená položka bude mít číslo jedna

PŘESUN

Tato funkce umožňuje přesunout hru z otevřeného stolu na stůl zavřený, stejně jako u drah. Chcete-li skutečně přesunout nějaký stůl, vyberte si otevřená stůl, stiskněte tlačítko **Přesun**, uveďte ID cílového stolu a stiskněte tlačítko **OK**.

ZMĚNIT

Tato funkce umožňuje změnit údaje týkající se otevřeného stolu.

Vyberte si nějakou položku a stiskněte tlačítko **Změnit**; zobrazí se okno stolu (podobné jako okno [Kontrola drah](#)), ve kterém můžete změnit příslušné údaje.

OTEVŘÍT / ZAVŘÍT

Zde klikněte, chcete-li **otevřít** anebo **zavřít** vybraný stůl.

Otevření / zavření časově omezené hry

Stejně jako u bowlingových drah, hry na stolech mohou být předem určené anebo ne.

Chcete-li otevřít nový stůl v režimu časově omezené hry, dvakrát klikněte na vybraný stůl a stiskněte tlačítko **Otevřít**.

Okno, které se otevře, je podobné jako okno určené pro otevření dráhy; můžete v něm uvést hráče, vybrané sazby, prodaný čas/hry/položky POS a máte následující možnosti:

Předem určit hru a odložit platbu stisknutím tlačítkem **Zaplatit později**.

Určit hru po jejím dokončení a přijmout příslušnou částku po dohrání hry stisknutím tlačítka **Otevřít hned**.

Předem určit hru a přijmout příslušnou částku před začátkem hry stisknutím tlačítka **Zaplatit hned**; otevře se okno [Platba](#).

VLOŽENÍ HRÁČŮ

Pro zadání celkového počtu hráčů stiskněte tlačítko **Počet hráčů**. (maximální počet hráčů pro každý typ hry je definován v sekci [Nastavení časově omezených her](#)).

Jestliže chcete hráče vložit po jednom, klikněte do středu okna a otevře se okno, ve kterém můžete zadat jméno hráče anebo ho vyhledat v databázi členů.

Kliknutím na hráče je možné změnit jeho jméno, vyhledat ho v databázi anebo konzultovat informace o tomto hráči pomocí tlačítka **Info**.

NASTAVENÍ SAZEB

Příslušné sazby jsou definovány v modulu [Nastavení časově omezených her](#).

Jestliže pro tuto sekci byly definovány jiné sazby, mohou být vybrány pomocí tlačítka **Sazba hráčů**. Sazba může být zobrazena ve sloupci **Ceny**.

Kliknutím na jedno z políček obsažených v tomto sloupci dojde k prodloužení celkového času prodaného hráči o čas stanovený v sekci [Časový úsek pro fakturaci](#) v modulu [Nastavení časově omezených her](#).

Toto prodloužení může být provedeno pouze u hráče, u kterého je aktivováno příslušné políčko (a u hromadných nákupů).

Hodnoty v polích **Čas**, **Celková částka** a **Celková dlužná částka** jsou aktualizovány automaticky.

NASTAVENÍ ČASU

Čas můžete u her stanovit třemi způsoby:

Stiskněte tlačítko **Nastavit čas** pro nastavení času u veškerých stolů a hráčů vybraných v posledním sloupci.

Klikněte na sloupec **Čas** u příslušného hráče, chcete-li nastavit čas u každého hráče jednotlivě.

PRODEJ POS POLOŽEK

Stiskněte tlačítko **Součty** a otevře se okno **Platba** obsahující veškeré položky POS podsekcí (bar, obchod atd.) jako u cenových klíčů v sekci **Nástroje** právě probíhající časově omezené hry.

ZAVŘENÍ ČASOVĚ OMEZENÉ HRY

Po dohrání hry si vyberte stůl, který chcete zavřít, a stiskněte tlačítko **Zavřít** ve spodním pravém rohu okna.

Chcete-li otevřít platební tabulku, stiskněte tlačítko **Zaplatit hned**.

Nastavení časově omezených her

NASTAVENÍ > TECHNICKÉ NASTAVENÍ > NASTAVENÍ ČASOVĚ OMEZENÝCH HER

Moduly časově omezených her, které je možné otevřít z hlavního počítače (front desk), jsou vytvořeny v tomto modulu.

Pro každou vytvořenou časově omezenou hru dojde k přidání nového modulu. FRONT DESK > ČASOVĚ OMEZENÉ HRY, například FRONT DESK > ČASOVĚ OMEZENÉ HRY > KULEČNÍK.

Vytvoření časově omezené hry

Stiskněte tlačítko **Nový** a zadejte název nově vytvořené časově omezené hry, např. kulečnick.

Poté je nutné vytvořit sekce pro sazby časově omezených her a nástroje. Toto můžete udělat dvěma různými způsoby: umožněním systému, aby automaticky vytvořil sekce pro časově omezené hry anebo sdílením sekcí pro časově omezené hry.

Aby systém automaticky vytvořil sekce, odpovězte **ANO** na dotaz, má-li být vytvořena sekce pro novou časovou hru ve dvou podsekcích **Hrací čas** a **Nástroje + Zálohy**.

Ve žlutých polích se automaticky objeví názvy sekcí, které systém vytvořil.

Jestliže u časově omezených her budete používat rezervační systém, je nezbytné, aby bylo použito automatické vytváření sekcí.

Druhá možnost je ta, že sekce sazeb budou sdíleny u časově omezených her; v tomto případě odpovězte **NE** na dotaz, mají-li být vytvořeny nové sekce, a klikněte na tři žlutá pole a vyberte si existující sekce, které budou sdíleny u časově omezených her z těch, které jsou obsaženy v okně **Vybrat sekci**.

Po vybrání/vytvoření sekcí je název časově omezené hry automaticky vložen do roletového menu **Časově omezené hry**, ze kterého je možné vybrat jiné dříve vytvořené časově omezené hry a zadat následující údaje:

TYP ZAOKROUHLNÍ

Zde je možné zadat typ zaokrouhlení pro časově omezené hry: na nejbližší hodnotu, nahoru anebo dolů.

STANDARDNÍ CENA

Nastavte standardní sazbu pro hru kliknutím na toto pole.

ČAS NA PŘÍPRAVU

Nastavte dobu, kterou hráči normálně potřebují od chvíle otevření stolu z hlavního počítače na to, aby se připravili ke hře a dostavili se k otevřenému stolu.

MINIMÁLNÍ HRACÍ ČAS

Nastavte minimální čas hry, který může centrum prodat

MINIMÁLNÍ ČAS, KTERÝ MŮŽE BÝT ZAPLACEN

Nastavte minimální počet minut, které musí hráč zaplatit, i když chce hrát kratší dobu.

ČASOVÝ ÚSEK PRO FAKTURACI

Zde nastavte časový úsek pro fakturaci.

Příklad: jestliže hráči budou hrát 22 minut a fakturační časový úsek bude nastaven na 5 minut, hráč zaplatí následující částku:

20 minut, jestliže si vyberete zaokrouhlovat dolů

25 minut, jestliže si vyberete zaokrouhlovat nahoru

20 minut, jestliže si vyberete zaokrouhlovat na nejbližší číslo

MAXIMÁLNÍ POČET HRÁČŮ

Nastavte maximální počet hráčů, kteří mohou hrát u jednotlivých stolů.

Jestliže nastavíte u ping pongu 4 hráče, znamená to, že hru mohou hrát až čtyři hráči.

IKONA ČASOVĚ OMEZENÉ HRY

Zde nastavte ikonu pro časově omezenou hru; tato ikona bude označovat tuto hru v hlavním menu a v okně Stav časově omezených her.

ČASOVĚ OMEZENÉ HRY

V této sekci definujte nastavení pro časově omezenou hru.

Stiskněte tlačítko **Nový** a zadejte číslo stolů a umístění veškerých přítomných vypínačů.

Nastavení každého stolu je možné zobrazit pomocí tlačítka **Změnit**. Definujte, má-li být stůl **Dostupný**, jestliže se vyžaduje vypínač anebo ne, a také nastavení **Použit vypínač č.** pro definování vypínače. Dále je možné vynulovat použitý celkový čas uvedený v příslušném poli pomocí funkce **Vynulovat celkový čas**.

Pro odstranění jednoho anebo více stolů stiskněte tlačítko **Vymazat**; zobrazí se zpráva, která požaduje uvést počet stolů, které mají být vymazány.

Není možné vymazat stůl, u kterého je rezervace.

Změna časově omezené hry

Pro změnu nastavení vyberte z roletového menu časově omezenou hru, proveďte příslušné změny a poté je uložte pomocí funkce **Uložit**.

Vymazání časově omezené hry

Pro odstranění časově omezené hry ji vyberte, stiskněte tlačítko **Vymazat** a volbu potvrďte.

Poté je možné odstranit i příslušné sazby, sekce a nasbírané body týkající se vymazané hry.

STATISTICKÉ ZPRÁVY A VÝKAZY

Přehled

BACK OFFICE > ZPRÁVY A VÝKAZY > STATISTIKY

Statistické zprávy a výkazy poskytují údaje vyjádřené v procentech a grafech, které mohou být použity pro zajištění bezproblémového provozu bowlingového centra. V této sekci je možné vytvořit statistické zprávy a výkazy týkající se opotřebení drah, obrátů dosažených v bowlingovém centru v určitém období, srovnání těchto výsledků s jinými obdobími, počtu odehraných her a týdenních zisků anebo informací o účasti během ligy a vybraných záloh.

System Conqueror poskytuje tyto informace prostřednictvím velmi snadno dešifrovatelných výkazů a grafů, které umožňují okamžité zjištění (a tudíž vyřešení) nesrovnalostí ohledně příjmů bowlingového centra a použití drah.

Zpráva o použití drah (počet framů/her)

Tato zpráva umožňuje bowlingovému centru kontrolovat opotřebení drah počítáním framů a her odehraných na každé dráze.

Tato zpráva podává informace o dráhách a poskytuje statistické údaje ohledně her odehraných na každé dráze, jiné užitečné informace (např. extra frame), čas a celkové částky týkající se každé dráhy atd., což umožňuje vedoucímu centra získat přesné informace o použití každé dráhy a díky tomu používat ty nejméně opotřebené dráhy a naplánovat údržbu těch drah, které to potřebují.

Pro vytvoření této zprávy si vyberte nějaké časové období (den, týden, měsíc atd.) a změňte standardně nastavené počáteční datum v sekci **Od**; sekce **Do** bude vyplněna automaticky.

Funkce **Změnit dny v týdnu** změní datum počátku týdne (podle zadaného data) na datum [Prvního den v týdnu](#). Příklad: jestliže je v modulu Konfigurace centra jako **první den v týdnu** nastaveno pondělí, zadáte-li středu 7. ledna jako počáteční den týdenního výkazu, toto datum bude automaticky změněno na pondělí 5. ledna, je-li aktivována funkce **Změnit dny v týdnu**.

Ve spodní části obrazovky s filtry je možné vybrat grafy, které mají být vytištěny, založené na hře anebo času. Díky této funkci můžete graficky znázornit údaje obsažené ve zprávě anebo výkazu. Funkce **Zobrazit způsob otevření dráhy** zobrazí další informace týkající se typu otevření dráhy, tj. je-li dráha otevřená pro určitý herní blok, čas anebo v režimu neomezené hry, a toho, je-li daná hra součástí ligy anebo švédské ligy.

Srovnávací zpráva

Tato zpráva je používána pro srovnání různých aspektů bowlingového centra během různých časových období, tj. dny, týdny, měsíce, roky. Je možné srovnat ekonomické údaje (týkající se bowlingu, POS a záloh), počty zákazníků a odehrané hry.

Údaje jsou ve zprávě zobrazeny vedle sebe, takže umožňují okamžité srovnání odehraných her, příjmů atd. týkajících se vybraného období. Zpráva je rozdělena do dvou částí; v levé části jsou srovnány dvě vybraná období, zatímco v pravé části je uvedeno období od začátku roku do konce vybraného období.

Časové období, které vás zajímá, můžete zvolit v horní části obrazovky (jako u předchozí zprávy).

Období, které má být použito pro srovnání, je nastaveno ve spodní části tabulky; máte možnost volby mezi stejným anebo odlišným obdobím roku (dvě období musejí být srovnatelná).

Týdenní příjmový výkaz

Tento výkaz zobrazuje týdenní příjmy a výdaje bowlingového centra a poskytuje součet denních, týdenních a ročních součtů, které jsou rozděleny podle jednotlivých sekcí. Ve zprávě jsou obsaženy také statistické údaje týkající se **počtu zákazníků, vyúčtovaných her, spočítaných her** a veškerých drah (včetně údajů o příjmech snack baru, příjmech z pronájmu bowlingových bot atd.).

Vyberte si týden, který vás zajímá, a specifikujte časové pásmo, které má být zobrazeno ve výkazu.

Funkce **Změnit dny v týdnu** automaticky použije jako počáteční datum období první den v týdnu.

Pro přidělení časového období deaktivujte funkci **Nepoužívat časová pásma** a zvolte si vybrané časové období z roletového menu.

NASTAVENÍ ČASOVÝCH PÁSEM

Pro přidání specifického časového intervalu stiskněte tlačítko **Časová pásma** a klikněte na tlačítko **Nové časové pásmo**; poté zadejte nějaký název daného období (např. ráno). Klikněte na sloupce **Počátek časového pásma** a **Konec časového pásma** příslušného řádku a můžete si příslušně nastavit potřebné časové období. Jakmile z okna vyjdete, údaje budou uloženy.

Týdenní herní výkaz

Tento výkaz slouží ke srovnání veškerých prodaných her s těmi, které byly skutečně na dráhách bowlingového centra odehrány. Systém staví součty na nastavení **Framy hry** a **Hry otevřené v režimu neomezené hry** v sekci KONFIGURACE CENTRA > KONTROLA DRAH.

Výkaz zobrazuje údaje seskupené podle způsobu otevření dráhy (hra, frame, čas, bez omezení, švédská liga, liga, turnaj) a poskytuje statistiky týkající se bot, snack baru, použití drah atd.

Po volbě týdnu a časového pásma jako u [týdenního příjmového výkazu](#) budou ve vytvořeném výkazu zobrazeny údaje ohledně daného dne vybraného týdnu, celková týdenní částka a celková částka přijatá od začátku roku do posledního dne zvoleného období a také statistiky týkající se drah.

Ligová účast

Tato zpráva poskytuje globální pohled na různé aspekty bowlingových *lig* daného bowlingového centra. Dále poskytuje statistické informace o předpokládané a skutečné účasti a ekonomické údaje týkající se zaplacených záloh, smluv atd.

Chcete-li vytvořit zprávu **Ligová účast**, vyberte si zvolený týden; výběrem funkce **Změnit dny v týdnu** se jako počáteční datum období automaticky nastaví první týden týdne, který vás zajímá.

Zpráva je rozdělena do dvou částí. V první části naleznete zvolený týden rozdělený do jednotlivých dnů a ligy, které mají být v těchto dnech odehrány, zatímco v druhé části naleznete ligy, které jsou rozděleny do **kategorií**.

Záloha

Zpráva **záloha** poskytuje bowlingovému centru detailní přehled přijatých a vydaných záloh na ligy, turnaje atd. (týkající se rezervačního systému, členských karet s možností platby QCash atd.).

Vyberte si časové období, ke kterému se tato zpráva bude vztahovat, z filtrů **Vybrat časové období** a použijte funkci **Změnit dny v týdnu**, jestliže si to přejete. Dále je možné vybrat funkci **Počáteční zůstatek** a zadat datum předchozí výše zadanému datu; zobrazí se ucelený přehled veškerých informací od data, které jste zdali, až do zadaného období **Od**, což vám umožní ucelenější pohled na danou situaci.

Tato zpráva obsahuje v prvním sloupci název ligy, turnaje anebo použité sazby (např. přijatá/zaplacená záloha, QCash atd.) a poté datum a příslušné [sekce](#) (fondy, rezervační systém), celkovou částku, zůstatek a úhrnný součet.

BEZPEČNOSTNÍ SYSTÉM

Přehled

Systém Conqueror nabízí bezpečnostní systém založený na privilegovaném přístupu, tj. určití uživatelé mají přístup do určitých částí systému Conqueror a mohou provádět různé funkce podle jejich pozice v bowlingovém centru. Příklad: pokladník bowlingového centra nemusí mít přístup k určitým privilegiím, např. vrácení peněz, zatímco vedoucí centra ano.

Jestliže aktivujete tento bezpečnostní systém, každý uživatel systému Conqueror se musí při přihlášení do systému identifikovat. Identifikace uživatele může být provedena pomocí sejmутí otisku prstů uživatele, sejmутí kódu členské karty anebo zadání **uživatelského jména a hesla** v přihlašovací obrazovce **Log on**.

První krok při nastavení bezpečnostního systému Conqueror je vytvoření specifických [Profilů](#) jednotlivých pracovníků, např. vedoucí, mechanik, recepční atd. Každý profil obsahuje příslušná [Privilegia](#), která záleží na odpovědnosti zaměstnance, který spadá do daného profilu. Dále je nutné [zaregistrovat](#) každého zaměstnance a přidělit mu příslušný profil a heslo.

Po přidělení specifických profilů veškerým pracovníkům centra je možné aktivovat funkce **Bezpečnostní systém** a **Bezpečnostní režim** na obrazovce [Konfigurace centra](#).

[Bezpečnostní režim](#) je bezpečnostní zařízení terminálu Conqueror, které znemožňuje, aby mohly neautorizované osoby dočasně pracovat na terminálu. Toto zařízení způsobí, že po určité době nepoužívání terminálu se na obrazovce zobrazí šetřič a pro opětovné použití systému je nutné znovu zadat identifikační údaje.

Systém Conqueror je dále vybaven aktualizovaným registrem (protokol systému), ve kterém jsou zobrazeny veškeré provedené činnosti, které se týkají systému, např. změny hodin a data, uživatelé, kteří vstoupili do systému, otevření pokladny bez provedení jakékoliv transakce a změna nastavení atd.

Nastavení zaměstnanců

NASTAVENÍ > NASTAVENÍ ZAMĚSTNANCŮ

Nastavení zaměstnanců je funkce, která umožňuje registraci zaměstnanců, díky čemuž se bezpečnostní systém stane plně funkčním.

VYTVOŘENÍ / ODSTRANĚNÍ ZAMĚSTNANCE

Chcete-li zadat nového zaměstnance, stiskněte tlačítko **Nový**. Poté zadejte **Uživatelské jméno** a **Celé jméno** nového zaměstnance, vyberte příslušný **Standardní profil** a volbu **uložte**. Nový zaměstnanec tak bude přiřazen do **seznamu uživatelů**, který naleznete v levé části obrazovky a který je možné aktivovat z hlavní obrazovky.

Postupujte podobně i při odstranění zaměstnance; zvolte příslušného uživatele ze seznamu a poté stiskněte tlačítko **Vymazat**.

PŘIŘAZENÍ PROFILŮ

Na začátku má každý uživatel jeden profil, který mu byl přidělen při vytvoření uživatele. Tento profil může být pozměněn a uživatelům mohou být přiděleny různé profily.

Příklad: vedoucí centra může mít profil se všemi privilegii a také základní profil, který obsahuje pouze nezbytně nutná privilegia. Tohle je užitečné, protože některé funkce, se kterými je nutné nakládat opatrně, nejsou tak snadno přístupné, a operace, které provádí vedoucí centra, jsou příslušně chráněny (příklad: jestliže vedoucí zanechá terminál bez dohledu).

Přidělení anebo odstranění uživatelských profilů se provádí v centrální části okna, kde můžete přidělit nový uživatelský profil: vyberte uživatele ze **Seznamu uživatelů** v levé části obrazovky a poté klikněte na zvolený **Definovaný profil** a stiskněte tlačítko **Přiřadit**. Podobným způsobem postupujte i při odstraňování profilů; po vybrání uživatele ze seznamu zvolte profil z okna **Přiřazené profily** a stiskněte tlačítko **Odstranit**.

Standardní profil je ten, který je uživateli přidělen při vytvoření nového uživatele. Jakmile je však uživateli přiděleno více profilů, je možné zvolit jiný profil v menu **Standardní profil**. Tento profil bude nabídnut systémem při přihlášení uživatele (log on); chcete-li tento profil změnit při přihlášení, je nutné zatrhnout **Vybrat uživatelský profil**.

SEKTORY

Chcete-li rozdělit zaměstnance podle jejich funkcí, můžete vytvořit různé **Sektory** centra (například: front desk, back office, restaurace atd.). Tohle je velmi užitečné především pro vytváření [zpráv a výkazů](#) pro administrativní účely týkající se různých skupin zaměstnanců.

Klikněte na žlutý čtvereček (**Sektor**) a otevře se okno **Sektory**. Stisknete-li tlačítko **Nový**, vytvoříte nový sektor. Stisknete-li tlačítko **Vymazat**, dojde k vymazání příslušného sektoru.

Vyberte stávajícího zaměstnance a stiskněte tlačítko **Uložit**

KARTY ZAMĚSTNANCŮ

Pro zaměstnance je možné vytvořit magnetické členské karty, což umožní velmi rychlé přihlášení; stačí protáhnout kartu čtecím zařízením.

Chcete-li přidělit zaměstnanci magnetickou členskou kartu, musíte zaměstnance nejdříve zaregistrovat v databázi členů a vytvořit magnetickou kartu, jako by se jednalo o normálního člena centra.

Poté se vraťte do okna **Nastavení zaměstnanců** a stiskněte tlačítko **Link**. Otevře se okno pro vyhledávání členů; vyhledejte a zvolte pracovníka v databázi členů.

Po dokončení této operace může zaměstnanec používat vytvořenou kartu pro přihlášení a odhlášení atd. bez nutnosti zadat heslo apod.

ZPŮSOB POZNÁNÍ ČLENŮ

Zaměstnanci mohou být identifikováni systémem Conqueror buď zadáním hesla, otisků prstů anebo použitím magnetické členské karty. Tato identifikace se vyžaduje pro přístup do okna [Zaznamenání pracovní doby](#), pro přihlášení/odhlášení anebo pro výstup z [bezpečnostního režimu](#).

Stiskněte tlačítko **Heslo**, čímž přidělíte uživateli přístupové heslo a uložíte vzor otisku prstů uživatele: uživatel zadá heslo dvakrát, stiskne čtyřikrát stejným prstem na kontaktní plochu zařízení pro identifikace otisků prstů a poté zmáčkne tlačítko **Uložit**.

Nastavení uživatelských profilů

NASTAVENÍ > NASTAVENÍ UŽIVATELSKÝCH PROFILŮ

Uživatelské profily jsou přiděleny každému zaregistrovanému zaměstnanci, aby mu mohl být přidělen příslušný typ přístupu do jednotlivých modulů systému Conqueror, které umožňují práci v bowlingovém centru.

VYTVOŘENÍ UŽIVATELSKÉHO PROFILU

Pro vytvoření nového uživatelského profilu stiskněte tlačítko **Nový**. Zobrazí se okno **Vytvořit nový profil**, ve kterém můžete uvést **Jméno nového profilu** a popis příslušného profilu, např. 'pouze pro techniky'.

Pro urychlení vytváření profilu klikněte na jednu z následujících možností:

Neaktivován žádný profil (pro zaměstnance zabezpečující úklid, kteří nepotřebují přístup do systému Conqueror)

Aktivovány veškeré profily (pro vedoucího centra anebo zaměstnance s velkou odpovědností, u kterých nebude aktivováno pouze několik málo privilegií)

Kopírovat z jiného profilu do existujícího profilu, jestliže je podobný nějaký profil podobný profilu, který se tvoří.

Poté projděte různé sekce a vyberte privilegia, která budou aplikována u příslušného profilu a deaktivujte nepatřičná privilegia; poté stiskněte tlačítko **Uložit**.

ZMĚNA UŽIVATELSKÝCH PROFILŮ

Zvolte příslušný profil ze seznamu na levé straně a vyberte/odeberte příslušná privilegia v různých sekcích. Stiskněte tlačítko **Uložit** pro potvrzení provedených změn.

V pravé horní části okna jsou dvě tlačítka, jejichž pomocí můžete vybrat anebo odebrat veškerá privilegia.

IMPORT A EXPORT PROFILŮ

Jestliže se vedoucí stará o více než jedno bowlingové centrum a přeje si použít stejné profily ve všech centrech, je možné nastavit profily v jednom centru a poté je exportovat anebo importovat do ostatních center.

Pro uložení profilů ve formátu .txt stiskněte **Exportovat profily** a pro import profilů, které byly uloženy externě, stiskněte tlačítko **Importovat profily**.

Sekce privilegia

Privilegia existují pro veškeré aspekty systému Conqueror a jsou seskupeny do různých sekcí.

U každé sekce je možné vybrat anebo odebrat veškerá privilegia použitím tlačítek pro přidání a odebrání veškerých privilegií.

Šedá privilegia se vztahují v těm modulům Conqueror, které nejsou dostupné pro danou licenci.

Následují jednotlivé sekce **Privilegia**:

PROVOZ

V rámci sekce **Provoz** můžete nalézt privilegia týkající se následujících funkcí: prodej (POS), dráhy, ligy, archiv FB, skříňky, registry a kategorie, externí aplikace, zprávy o směnách, systém lokalizace chyb a nastavení drah.

SMĚNY

Tato sekce zobrazuje veškerá privilegia týkající se směn v rámci systému Conqueror.

CENY

Obsahuje privilegia týkající se nastavení sazeb, daní, peněžních hodnot, slev, objednávek na dráhách a počítačla zvláštních her.

TECHNICKÉ ZÁSAHY

Jedná se o následující privilegia: nastavení terminálu, technické nastavení, TCS, možnosti drah atd.

SPRÁVA

Správa bowlingové centra je kontrolována prostřednictvím privilegií vztahujících se k: konfigurace centra, kontrola drah, zálohování databáze a systém lokalizace chyb atd.

REZERVACE

Privilegia týkající se správy rezervací naleznete v sekci **Rezervace**.

Popis týkající se privilegií naleznete v příslušných sekcích tohoto manuálu.

Bezpečnostní režim

Bezpečnostní režim systému Conqueror znemožňuje neoprávněným osobám přístup do terminálu .

V bezpečnostním režimu je zobrazen šetřič obrazovky, který znemožňuje přístup do systému Conqueror bez uvedení hesla/karty/otisků zaregistrovaného uživatele.

Pro okamžitou manuální aktivaci bezpečnostního režimu stiskněte [tlačítko rychlého přístupu](#) Bezpečnostní režim v hlavním menu (vnější rámeček).

Dále je možné nastavit terminály tak, že systém Conqueror aktivuje bezpečnostní režim automaticky po x minutách. V tomto případě musíte zadat počet minut v sekci [Konfigurace centra](#).

V sekci **Bezpečnostní režim** se zobrazí uživatelské jméno předchozího uživatele, které může být změněno stisknutím tlačítka nový uživatel tak může vstoupit do terminálu pomocí sekce [Log On](#).

Přihlášení/Odhlášení uživatele

Přihlášení

Je-li aktivován bezpečnostní režim, každý uživatel systému Conqueror se musí přihlásit, chcete-li do systému vstoupit (na začátku směny anebo v případě zastoupení kolegy).

Tohle je možné provést buď pomocí sejmutí otisků prstů, sejmutí kódu členské karty anebo zadání **Uživatelského jména** a **Hesla** v přihlašovací okně **Log on** (standardně je zobrazen předchozí uživatel).

Nastavením možnosti **Odlíšné uživatelské nastavení** v sekci [Nastavení terminálu](#) umožňuje každému pracovníku, aby použil zvolené preference v systému Conqueror, které jsou aktivovány při přihlášení. Tohle umožňuje jak odlišné, tak stejné volby pro veškeré uživatele.

VOLBA UŽIVATELSKÉHO PROFILU

Zaměstnanci si mohou vybrat různé profily, které jsou k dispozici (**Standardní profil** je ten, který byl definován v modulu [Nastavení zaměstnanců](#)).

ZMĚNA HESLA

V sekci **Log on** může uživatel změnit pracovní heslo kliknutím na tlačítko [Změna hesla](#) na obrazovce budou zobrazeny příslušné instrukce.

Odhlášení

Jakmile se nový uživatel dostane do systému, může se přihlásit nahrazením předchozího uživatele. Musí stisknout tlačítko [Log Off](#) v [Hlavním menu](#), kde se zobrazí okno **Log On**, ve kterém se nový uživatel může přihlásit.

Conqueror zůstane otevřený s oknem **Log on** v pozadí, které je připraveno pro nového uživatele.

Také pro odhlášení použijte [Tlačítko rychlého přístupu](#) hlavního menu; dojde k zavření veškerých oken, se kterými uživatel pracoval.

Veškeré otevřené transakce, např. nezaplacené účty, prodeje, zálohy atd. je nutné vyřešit před odhlášením uživatele ze systému.

Zaznamenané operace systému

BACK OFFICE > PROTOKOL SYSTÉMU

Modul **Protokol systému** je rozdělen do dvou sekcí: **Zaznamenané operace systému** a [Zaznamenané operace zaměstnanců](#).

Sekce **Zaznamenané operace systému** je neustále aktualizovaný registr, který zobrazuje veškeré provedené operace týkající se systému, např. změny času a data, přihlášení a odhlášení ze systému, otevření poklady bez provedení transakce a změna nastavení atd.

Každý řádek odpovídá jedné provedené operaci a zobrazuje **Datum**, **Čas**, **Uživatele**, **Terminál** a **Kategorii** (přístup uživatele, zamítnutí souhlasu, podezřelá operace, aktualizace drah, historické přesuny, rezervační systém) a **Zprávu** popisující specifickou operaci.

Tuto sekci mohou otevřít pouze uživatelé, které mají následující privilegium: **Přístup do protokolu systému a smazání uživatelských zpráv**.

Zoom

Tlačítko **Zoom** umožňuje otevřít sekci a zobrazit veškeré detailní informace týkající se vybrané operace ve snadno zobrazitelném formátu.

Nad sekci vyhrazenou pro zprávy je zobrazeno číslo, které systém přidělil určité operaci, např. operace 16 z 674.

Ve spodní části obrazovky jsou umístěny **šipky** umožňující rychlou navigaci mezi zaregistrovanými událostmi.

FILTR

Funkce **Filtr** umožňuje uživateli vybrat specifický filtr pro zobrazení pouze vybraných operací.

Je možné vybrat pouze některé události a to pomocí následujících filtrů: **Datum**, **Terminál**, **Uživatel** a/nebo **Kategorie**.

TISK

Stiskněte tlačítko **Tisk** připravíte tak na obrazovce zprávu událostí zaznamenaných v protokolu systému, kterou můžete následovně vytisknout anebo exportovat.

VYMAZAT

Stisknutím tlačítka **Vymazat** odstraníte vybrané události (**Vše, Vybrané události, Starší než ... dnů**).

Všimněte si, že je možné se seznamu vybrat více než jednu událost použitím kláves **Ctrl** a **Shift** na klávesnici.

SYSTEM ZAZNAMENAVANI PRACOVNI DOBY

Přehled

Součástí programu Conqueror je systém zaznamenávání pracovní doby, který centru umožňuje monitorovat veškerá přihlášení a odhlášení se uživatelů do/ze systému během pracovních směn.

Tento systém registrace odpracovaných hodin je velmi užitečný, protože eliminuje přílišné "papírování" ohledně pracovních směn a snižuje riziko falšování záznamů.

Každý zaměstnanec je zaregistrován do systému a při přihlášení a odhlášení je vyžadována identifikace uživatele; systém automaticky přenese tyto údaje do svého registru, který je uveden v sekci [Zaznamenané operace zaměstnanců](#).

Jestliže je aktivován bezpečnostní režim v sekci [Konfigurace centra](#), je aktivní i funkce **Zaznamenávání pracovní doby při přihlášení/odhlášení**; jakmile se uživatel přihlásí anebo odhlásí do/ze systému, zobrazí se okno **Zaznamenávání pracovní doby**, což urychlí celý proces.

Operace zaměstnanců

Zaměstnanci zaregistrovaní do systému se musejí [identifikovat](#) (při přihlášení a odhlášení) a zvolit příslušnou funkci; **Začátek směny**, **Začátek přestávky**, **Konec přestávky**, **Konec směny**. Systém automaticky zadá tato data do okna **Zaznamenané operace zaměstnanců**.

Okno **Zaznamenávání pracovní doby** můžete otevřít i z hlavního menu použitím [Tlačítka rychlého přístupu](#).

Zaznamenané operace zaměstnanců

BACK OFFICE > PROTOKOL SYSTÉMU > SEKCE ZAZNAMENANÉ OPERACE ZAMĚSTNANCŮ

V sekci **Zaznamenané operace zaměstnanců** každý řádek odpovídá jedné operaci a zobrazuje **Datum**, **Čas**, **Sektor**, **Uživatele**, **Operaci**, číslo **Terminálu** a [Memo](#) (podle přání) obsahující další informace.

Je možné přidat, změnit anebo vymazat pracovní hodiny a přestávky a je také možné vybrat a vytisknout buď hodiny týkající se jednotlivce anebo sektoru odpracované během určitého období.

Tato sekce je přístupná pouze pro uživatele, kteří mají privilegium **Přístup do protokolu systému a vymazání uživatelských zpráv**.

ZMĚNIT

Operace týkající se pracovních směn mohou být změněny zvolením příslušné operace a stisknutím tlačítka [Změnit](#). Sekce **Změnit operace zaměstnanců** se objeví v případě, je-li možné změnit datum a čas operace kliknutím na skutečné **Datum** anebo **Čas** a manuálním zadáním změn. Chcete-li změnit nějakou **operaci**, vyberte ji z roletového menu.

Do prostoru ve spodní části sekce uveďte potřebnou zprávu, např. 'Záznam byl změněn, protože uživatel se zapomněl odhlásit během pauzy na oběd'. Tato zpráva může být následovně zobrazena společně s operací v posledním sloupci sekce **Zaznamenané operace zaměstnanců**.

PŘIDAT

Jestliže se zaměstnanec zapomene odhlásit, přihlásit atd., je nutné přidat tento záznam manuálně.

Stiskněte tlačítko **Přidat** pro uvedení nové operace a zadejte čas a datum; poté vyberte příslušný **Sektor**, **Uživatele** a **Operaci** a stiskněte tlačítko **Uložit**.

VYMAZAT

Toto tlačítko otevře okno, kde je možné vybrat jednu anebo více operací (**Vše**, **Vybrané události**, **Starší než ... dnů**), které mají být vymazány, za použití kláves **Ctrl** a **Shift** na klávesnici.

ZOOM

Stiskněte tlačítko **Zoom**, chcete-li zobrazit sekci **Operace zaměstnanců**, ve které je možné snadno zobrazit vybrané operace.

Nad sekcí vyhrazenou pro zprávy je zobrazeno číslo, které systém přidělí určité události; např. událost 16 z 674.

Ve spodní části obrazovky jsou umístěné **šipky** umožňující rychlou navigaci mezi zaregistrovanými událostmi.

FILTR

Je možné omezit zobrazené údaje a vybrat pouze některé zaznamenané operace zaměstnanců stisknutím tlačítka **Filtr** a zvolením vhodných filtrů: **Datum**, **Terminál**, **Uživatel**, **Operace** a stisknutím tlačítka **Použít**.

TISK

Po vybrání příslušných **Filtrů** (dojde-li k němu), stiskněte tlačítko **Tisk**. Dojde k zobrazení náhledu zprávy, která může být následovně vytisknuta.

Funkce **Tisk** vytvoří formát podobný výkazu na základě vybraných filtrů.

Výkaz pracovní doby

BACK OFFICE > ZPRÁVY A VÝKAZY > VÝKAZY PRACOVNÍ DOBY

Výkazy pracovní doby jsou užitečné, protože obsahují záznamy o odpracovaných hodinách veškerých zaměstnanců anebo jednotlivců.

Chcete-li vytvořit tento výkaz, vyberte příslušné filtry a stiskněte tlačítko **Náhled** pro zobrazení zprávy, **Export** pro přenos dat ve formátu CSV (pro uložení informací jinde než v záznamech centra) anebo **Tisk** pro vytištění zprávy.

Stiskněte tlačítko **Vše**, chcete-li vytvořit výkaz obsahující záznamy o veškerých zaměstnancích, anebo vyberte specifický **Sektor**, o jehož zaměstnancích potřebujete vytvořit výkaz, anebo můžete zvolit pouze jednoho **Uživatele** z roletového menu.

Poté vyberte odpovídající **Rok** a **Období** (rozdělené do týdnů), **Měsíc** anebo **Časový úsek** (zadejte zvolená data do příslušných políček).

Zvolte mezi **Souhrnným** anebo **Individuálním** výkazem; na základě této volby dojde k vytvoření formátu a struktury zprávy.

Funkce **Seznam hodin všech zaměstnanců** zobrazí odpracované hodiny zaměstnanců podle jednotlivých týdnů. V rámci tohoto rozdělení je každý **Uživatel** (v abecedním pořadí) zobrazen na jednom řádku. Celkový počet hodin odpracovaných za jeden den a za jeden týden je uvedený v posledním sloupci seznamu.

Funkce **Seznam hodin jednotlivce** zobrazí komplexnější výkaz obsahující také začátek a konec každého pracovního dne a přestávky a také součet veškerých pracovních hodin za den/týden, součet veškerých přestávek za den/týden a součet veškerých odpracovaných hodin (bez přestávek).

REZERVAČNÍ SYSTÉM

Přehled

Rezervační systém Conqueror je základním nástrojem každého bowlingového centra, protože umožňuje zákazníkům rezervovat bowlingové hry nebo jiné zábavné společenské činnosti, které příslušné bowlingové centrum nabízí. Pomocí tohoto systému se vyhnete riziku nemilých překvapení, ke kterým může dojít v případě, kdy si zákazník rezervuje určitou činnost či herní čas a poté nalezne bowlingové centrum plně obsazené.

Vzhledem k tomu, že je tato funkce zcela integrovaná s ostatními komponenty a složkami systému, např. sazby, klíče, slevy, konfigurace centra, stav drah a částí hráči, rezervační systém s sebou nese mnoho výhod jak pro zákazníka, tak pro bowlingové centrum. Celý rezervační proces je velmi rychlý, protože obsluha nemusí opustit obrazovku rezervačního systému, potřebuje-li provést ostatní související úkoly. Příklad: systém se řídí cenami stanovenými pro specifický časový úsek nebo den s tím, že při vytvoření rezervace bude v rezervační tabulce automaticky použita cena či sleva stanovená pro příslušný časový úsek či den.

Uživatelsky příjemná a počítačem řízená rezervační tabulka omezuje spotřebu papíru, protože rezervace jsou přijímány telefonicky nebo osobně; následovně jsou vloženy přímo do systému, který je okamžitě zobrazí na všech terminálech, čímž vyloučíte možnost přijmout stejnou rezervaci několikrát. Veškeré relevantní informace týkající se rezervací jsou zobrazeny v rezervační tabulce: od různých zpoždění v kritickém čase po plně nevyužité dráhy, což umožňuje centru, aby využilo tyto informace a zabránilo tak vzniku dalších podobných situací.

Rezervační tabulka může být upravena a pozměněna podle specifických potřeb každého bowlingového centra. Obsluha může zobrazit buď velký počet drah na stejné obrazovce anebo se může soustředit pouze na některé vybrané dráhy. Díky této funkci je možné velmi rychle a jednoduše zjistit, které dráhy jsou volné a vyhradit je pro nové zákazníky. Vzhledem k tomu, že systém umožňuje zobrazit stávající, budoucí i minulé rezervace (např. kompletní rezervace), rezervační systém poskytuje celkový přehled o historii drah a také o tom, co se v bowlingovém centru právě děje.

System "drag and drop" umožňuje vytvořit rezervaci během několika málo sekund; klikněte na dobu v rezervační tabulce, kdy má rezervace začít, a roztáhněte vytvořený obdélník až do hodiny, kdy má předmětná rezervace skončit. System tímto umožňuje lepší a efektivnější správu drah díky možnosti přesunout velmi jednoduchým způsobem vytvořené rezervace do těch nejvhodnějších drah.

Funkce 'Najít volnou dráhu' umožňuje pomocí tlačítka **Najít** zadat specifickou žádost klienta (např. délku hrací doby určité bowlingové sekce); systém vyhledá nejbližší dráhu, která je v dané době volná a může být tedy rezervována.

Obsluha může pomocí rezervačního systému vyhledat údaje o zákazníkovi, vytvořit pomocí těchto informací a dále použít příslušné rezervace (vytvoření periodických rezervací), které jsou specificky upravené pro pravidelné hráče (např. hráči ligy anebo častí zákazníci), jejichž požadavky se pravidelně opakují (tj. specifické požadavky zákazníků). Tímto se obsluha vyhne nutnosti pokaždé znovu zadávat údaje o takovýchto zákaznících.

V případě specifických typů rezervací a skupin zákazníků pro specifické příležitosti, oslavy atd. je možné pomocí rezervačního systému zpracovat speciální požadavky a vytvořit individuální menu s jistotou, že vše bude fungovat bez problémů.

Obsluha může pomocí rezervační tabulky kontrolovat, jak rychle/pomalou hraje určitá skupina anebo jedinec a vyhnout se tak prostojům a čekání mezi jednotlivými hracími sekcemi a rezervacemi v restauraci. Příklad: jestliže skupina/hráč dokončí hru dříve, než se očekávalo, a musí tak čekat na začátek nové časově omezené hry, obsluha může těmto hráčům nabídnout jiné druhy zábavy (např. stůl ve snack baru anebo jinou časově omezenou hru), čímž dojde k odstranění veškerého čekání prostojů.

Rezervační systém dále obsahuje záznamy veškerých rezervací a zákazníků, pomocí nichž je možné vytvořit srovnávací zprávy, např. dlužné částky, požadavky zákazníka nebo jiné informace, které jsou velmi užitečné a které je možné vytisknout pro potřeby běžné každodenní přípravy. Bowlingové centrum se může rozhodnout použít informace obsažené ve výkazech pro podporu činnosti v klidnějších a méně vytížených časových úsecích, čímž dojde k lepší distribuci pracovní zátěže centra.

Rezervační systém Conqueror spojuje flexibilitu, jednoduchost a dynamičnost jednotlivých funkcí nejenom pro zákazníka, ale také pro obsluhu, díky čemuž je rezervační proces rychlejší, jednodušší a komplexnější.

Hlavní okno rezervačního systému

BACK OFFICE > REZERVACE

Přístup do rezervačního systému je možný také pomocí tlačítka rychlého přístupu [Rezervace](#), který se nachází v pravé části obrazovky a který se nastaví pomocí funkce NASTAVENÍ TERMINÁLU > TLAČÍTKA RYCHLÉHO PŘÍSTUPU.

Hlavní okno rezervačního systému je rozděleno do dvou základních částí: [Rezervační tabulka](#) s prostorem pro vytvoření rezervací a [Ovládací panel](#) s různými funkcemi ve spodní části obrazovky.

Rezervační tabulka

Dráhy jsou rozděleny pomocí souvislé vodorovné čáry a jsou očíslovány (v levé části obrazovky).

Herní bloky a časově omezené hry (ping pong, konferenční sály, internet, kulečnick atd.) jsou zobrazeny na příslušných stránkách, které jsou přístupné stisknutím tlačítek v levé horní části rezervační tabulky.

V pravé části obrazovky je na bílé ploše zobrazeno jméno zaměstnance, který je právě přihlášen do systému (je-li aktivován [bezpečnostní systém](#)). Kliknutím na tuto plochu je možné uživatele změnit (objeví se okno **Log-on**), zatímco na modré ploše je zobrazen čas a datum.

Pod časovou čarou (značící den a datum zobrazené v rezervační tabulce) naleznete vodorovné fialové čáry značící hodinu, zelené čáry značící půlhodinu, přerušované čáry značí minimální rezervovatelnou dobu a červené čáry oddělující jeden bowlingový den od druhého.

Pohyblivá svislá čára značí současný čas a vytváří stín, který znázorňuje uplynulý čas (šedé pozadí); budoucí čas je vyznačen bílou barvou.

Pohybem zpět v rezervační tabulce je možné znázornit veškeré minulé činnosti (nezaplacené rezervace, rezervace, které nikdy nebyly otevřené atd.). Tyto údaje jsou archivovány po určité časové období, které závisí na příslušném nastavení v modulu Konfigurace centra.

Rezervace jsou vyznačeny obdélníky různých barev, které odpovídají [typu](#) a [stavu](#) rezervace; obsahují jméno, ID zákazníka a ID rezervace. Použité písmo závisí na typu rezervace. Příklad: anonymní rezervace je znázorněna kurzívou, skupina tučným písmem a jednotlivec normálním písmem.

Rezervace se přizpůsobují současné situaci podle počtu her a počtu hráčů anebo podle reálného trvání herního bloku, tj. délka rezervace je buď prodloužena anebo zkrácena podle rychlosti hry, které se účastní jednotlivci anebo skupina.

Najedete-li myší nad rezervaci, ve žlutých čtvercích budou zobrazeny rezervační údaje .

Mezi rezervační tabulkou a ovládacím panelem prochází šedá dělící čára, která znázorňuje aktivního zákazníka a [Zprávu dne](#). Obsluha může do tohoto místa napsat informační zprávu, která bude poté zobrazena. Příklad: ve středu jsou veškerá místa v restauraci rezervovaná.

PROSTOR PRO ZVLÁŠTNÍ REZERVACE

Prostor pro zvláštní rezervace se nachází pod řádky značící dráhy rezervační tabulky.

Tato plocha je velmi užitečná pro přemístění anebo "zaparkování" rezervací použitím systému [drag and drop](#). Rezervace mohou být dočasně přesunuty z příslušných řádků vyznačujících dráhy do "virtuálních" řádků, aby mohlo dojít k reorganizaci rezervační tabulky v případech pozdního příchodu atd.

Prostor pro zvláštní rezervace může být také použit jako pořadník a obsluha může vytvořit pro velmi vytíženou dobu provizorní rezervace, dojde-li ke zrušení již přijatých rezervací atd. Přijatá rezervace se zruší a dojde k potvrzení rezervace prozatímní pro stejnou dráhu.

Rezervace mohou být přesunuty ve stejný časový interval do místa pro zvláštní rezervace a do rezervační tabulky v případě, kdy zákazník nepotvrdí rezervaci včas a obsluha si chce nechat volné dráhy pro nové rezervace. Obsluha se může rozhodnout později, jestli rezervaci zrušit nebo potvrdit.

Rezervace mohou být také přesunuty do jiného časového intervalu v prostoru pro zvláštní rezervace anebo zde mohou být vytvořeny použitím stejných metod jako v rezervační tabulce. Chcete-li aktivovat anebo otevřít tyto rezervace, musíte je však přesunout zpět na řádky značící příslušné dráhy.

Všimněte si, že mnoho funkcí ovládacího panelu není možné použít pro rezervace v prostoru pro zvláštní rezervace; pro aktivaci těchto funkcí je nutné rezervace přesunout zpět na řádky značící příslušné dráhy.

Ovládací panel

KALENDÁŘ

Datum, které je právě zobrazeno v rezervační tabulce, je vyznačeno tmavě modrou barvou v kalendáři, který naleznete v levém spodním rohu obrazovky. Svátky jsou zvýrazněny jinou barvou (podle příslušného nastavení (podle nastavení v sekci NASTAVENÍ > NASTAVENÍ KALENDÁŘE)).

Kliknutím na určitý den se rezervační tabulka posune na právě vybraný den.

NAVIGÁTOR

Navigátor umístěný v pravé části kalendáře má následující funkce:

Šipky umístěné vedle označení měsíce a roku umožňují přejít na předchozí či následující měsíc.

Tlačítko **Nyní** přenese obrazovku zpět do současnosti.

Samostatné **šipky** kolem výše uvedeného tlačítka umožňují pohyb obrazovky o malé časové úseky, zatímco větší šipky umožňují posun o větší časové úseky (podle zvětšení).

Zoom

Šipky směřující dolů a nahoru v sekci **Zoom** umožňují zvětšit tabulku svisle (pro kontrolu počtu drah, které jsou znázorněny na celé obrazovce) a šipky směřující do boků zase umožňují tabulku rozšířit či zmenšit horizontálně.

NAJÍT

Tato funkce umožňuje nalézt nejhodnější [volné dráhy](#), ke kterým je možné přiřadit rezervaci.

NOVÁ REZERVACE

Tlačítko [Nová rezervace](#) umožňuje otevřít okno, ve kterém je možné vytvořit [novou rezervaci](#) (tato operace může být provedena také stisknutím tlačítka [Vložit](#) na klávesnici počítače, dvojitým kliknutím na tabulku anebo pomocí metody "drag and drop").

NASTAVENÍ "PŘÍCHODU" A "PŘIPRAVENOSTI"

Tyto funkce mohou být použity pro zaznamenání toho, že se zákazník dostavil do centra anebo že je připravený ke hře, čímž dojde ke změně [stavu](#) příslušných rezervací. Jestliže dojde při této operaci k chybě, zadané údaje mohou být změněny.

OTEVŘÍT/ZAVŘÍT

Obsluha může po výběru rezervace zavřít anebo otevřít bowlingové dráhy použitím právě těchto tlačítek.

Chcete-li zavřít nebo otevřít rezervaci týkající se více než jedné dráhy, vyberte ji (její okraje se rozsvítí, jakmile dojde k aktivaci) a stiskněte tlačítko [Otevřít](#) nebo [Zavřít](#).

U otevřených rezervací rezervační tabulka znázorňuje [původní rezervaci](#) a současný stav.

Toto tlačítko se dále přemění v [Ukončena](#) v případě servisních rezervací (údržba, turnaje, liga atd.) a časově omezených bowlingových her.

SLOUČIT/ROZDĚLIT

Toto tlačítko se objeví při výběru drah, které byly otevřeny pomocí funkce Stav drah, a umožňuje obsluze provést následující úkony:

vybrat a sloučit dvě kompatibilní samostatné dráhy, které jsou blízko sebe, pomocí klávesy [Ctrl](#) umístěné na klávesnici a kliknutím na tlačítko [Sloučit](#).

rozdělit pár drah do dvou samostatných drah kliknutím na tlačítko **Rozdělit**.

Toto tlačítko je dynamické a je aktivováno pouze, dovolí-li to situace.

ZÁKAZNÍK

Tlačítko **Zákazník** umožňuje otevřít okno, díky němuž má obsluha možnost vyhledat, přidat anebo změnit údaje týkající se příslušného zákazníka, skupiny anebo organizace. Po použití tohoto tlačítka dojde k aktivaci určitého [zákazníka](#), což obsluze umožňuje otevřít novou rezervaci, která již obsahuje příslušné údaje o vybraném zákazníkovi.

REZERVACE

Zmáčknutím tlačítka **Rezervace** s ikonou zvětšovacího skla se otevře okno [Najít rezervaci](#), ve kterém je možné najít rezervaci zadáním příslušných informací do jednoho z více filtrů.

INFORMACE

Výběr jedné specifické rezervace aktivuje tlačítko **Info**, pomocí kterého otevřete okno obsahující specifické informace předmětné rezervace, jako např. typ rezervace, začátek rezervace (čas), počet drah, bowlingová hra a rezervované časově omezené hry, celková dlužná částka atd. Tyto informace je možné vytisknout anebo předat, poslat zákazníkovi prostřednictvím elektronické nebo normální pošty ve formě potvrzení anebo je možné informace archivovat v rámci vašeho bowlingového centra.

VYJMOUT, KOPÍROVAT A VLOŽIT

Tento proces umožňuje obsluze přesunout a kopírovat rezervace v rámci rezervační tabulky. Tuto operaci provedete kliknutím na příslušnou rezervaci a vybráním kroku, který chcete provést.

Metoda "kopírovat a vložit" je užitečná v případě, kdy si zákazník přeje pokračovat ve hře po uzavření dráhy. Vyberte rezervaci, klikněte na tlačítko **Kopírovat** a poté ji vložte na konec ukončené rezervace anebo do další volné dráhy.

Metoda "kopírovat a vložit" je také vhodná pro přemístění rezervace následujícím způsobem: klikněte na rezervaci, stiskněte tlačítko **Vymout** a poté klikněte na místo v rezervační tabulce, do kterého má být rezervace přesunuta, a nakonec na tlačítko **Vložit**. Tímto dojde k otevření okna **Vložit rezervaci**, kde je možné změnit a potvrdit čas anebo dráhu, které jsou spojené s rezervací.

Jestliže jste rezervaci vyjmuli, můžete ji do jiného místa vložit pouze jednou. Jestliže jste ovšem rezervaci zkopírovali, můžete ji vložit tolikrát, kolikrát potřebujete.

ZMĚNIT

Funkce **Změnit** je aktivována po výběru nějaké rezervace. Pomocí tohoto tlačítka otevřete okno **Rezervační údaje**, ve kterém můžete:

- zkontrolovat a/nebo změnit jakýkoliv **údaj** týkající se vybrané rezervace,
- otevřít **[zálohy, platby a vrácené částky](#)**,
- přidat časově omezené hry, vytvořit **[smíšené](#)** nebo **[periodické](#)** rezervace.

Toto okno je možné otevřít také dvojitým kliknutím na vybranou rezervaci.

VYMAZAT

Vyberte rezervaci, která má být vymazána a stiskněte tlačítko **Vymazat**. Tato funkce je aktivní pouze v případě, že u rezervace nebylo nastaveno, že se zákazník dostavil, že je připraven, že rezervace právě probíhá anebo že již byla ukončena. Po stisknutí tlačítka **Vymazat** se objeví okno s žádostí o potvrzení vymazání rezervace a poté se zobrazí funkce, která vám umožní vrátit přijatou zálohu. Následovně se zobrazí okno, ve kterém můžete uvést důvod, proč jste rezervaci zrušili (tyto informace je možné následovně konzultovat ve výkazu Zrušené rezervace).

No Show

V případě zpoždění zákazníka je u rezervace nastaveno "No Show" tj. když se klient nedostaví anebo když neoznámí centru zrušení rezervace. Tuto operaci je možné provést automaticky (je-li nastavena v modulu [Konfigurace centra](#)) a/nebo manuálně stisknutím tlačítka **No Show**, dojde k vymazání rezervace z rezervační tabulky.

SEZNAM BAREV

Seznam barev obsahuje veškeré barvy, které jsou použity pro různé typy a stavy rezervací. Tento seznam je velmi užitečná pomůcka pro zjištění stavu rezervací v rámci rezervační tabulky. Seznam barev také nabízí funkci znázornění **Provizorních** rezervací.

VYMAZAT ZÁKAZNÍKA

Stisknutím tohoto tlačítka dojde k deaktivaci zákazníka v určeném prostoru, což znamená, že nová rezervace nebude přidělena tomuto zákazníkovi.

TISK

Zde má obsluha možnost vytisknout informace znázorněné v rezervační tabulce týkající se specifického počtu drah anebo specifického časového intervalu. Tato funkce také nabízí možnost vytisknout počet drah a časový interval, které jsou právě zobrazeny na obrazovce. Jestliže dojde ke změně drah nebo časových intervalů, použijte funkci **Obnovit předchozí nastavení**, která vám umožní vrátit se k původnímu nastavení obrazovky.

POŘADNÍK, STAV DRAH, MENU A EXIT

Tyto funkce umožňují obsluze přístup do následujících modulů systému Conqueror: [Pořadník](#), [Stav drah](#) a [Hlavní menu](#) anebo **Exit**, což je funkce, která vám umožní vyjít z rezervační tabulky.

Vytvoření rezervace

Chcete-li vytvořit novou rezervaci, můžete použít jakoukoliv níže popsanou funkci, která umožní vám otevřít okno **Nová rezervace**, které obsahuje standardní hodnoty nastavené pomocí funkce Konfigurace centra. Stisknutím tlačítka **Údaje** se otevře okno **Rezervační údaje**, kde je možné vytvořit [smíšené](#) a [periodické](#) rezervace a specifikovat a změnit údaje týkající se příslušné rezervace (např. jména hráčů atd.).

VYTVOŘENÍ NOVÉ REZERVACE

Použitím jedné z následně uvedených metod se otevře okno **Nová rezervace**:

Vytvořte rezervaci přímo v rezervační tabulce pomocí metody [drag and drop](#).

Stiskněte tlačítko **Nová rezervace**, které naleznete v rezervační tabulce.

Klikněte dvakrát na rezervační tabulku a to v místě, kde má začít nová rezervace.

Po kliknutí na počáteční bod nové rezervace stiskněte klávesu **Vložit** na klávesnici.

Stiskněte tlačítko **Najít** na ovládacím panelu, čímž můžete vytvořit rezervaci v případě, kdy je rezervační tabulka zcela zaplněna.

Po vytvoření rezervace pro přesně určený časový interval a přesně specifikovanou dráhu dojde k jejímu zobrazení na všech terminálech, což znamená, že není možné vytvořit žádnou jinou rezervaci pro danou dráhu a časový interval.

VYTVOŘENÍ REZERVACE POUŽITÍM METODY DRAG & DROP

Klikněte na rezervační tabulku v místě, kam má být vložena nová rezervace.

Držte myš stisknutou a posunujte jí až do místa, kde má nově vytvořená rezervace skončit. Tímto způsobem se v rezervační tabulce vytvoří čtverec, který znázorňuje nově vytvořenou rezervaci.

Při působení na myš za účelem vytvoření nové rezervace se zobrazí “počet drah pro určitý počet hodin a minut” a “předpokládaný počet her na dráze”. Tyto informace jsou znázorněny fialovou barvou a jsou aktualizovány v reálném čase.

Jakmile pustíte myš, dojde k zobrazení okna **Nová rezervace** obsahujícího datum, sadu drah a počet her.

Údaje nezbytné pro vytvoření nové rezervace

Při vytváření nové rezervace se zobrazí okno **Nová rezervace**. Velká část tohoto okna je deaktivovaná (šedé zbarvení) v případě, že se nová rezervace týká časově omezené hry.

DATUM A ČAS ZAČÁTKU REZERVACE

Jakmile stanovíte datum a čas rezervace, vyberte příslušné datum a čas v kalendáři kliknutím na roletové menu. Pro navigaci v kalendáři postupujte podle následujících pokynů:

Klikněte na **šipky**, čímž se otevřou veškeré měsíce, anebo klikněte přímo na ten měsíc, ve kterém si přejete provést rezervaci, a otevře se vám seznam, ze kterého je možné vybrat příslušný měsíc.

Klikněte na **Rok**, čímž se otevřou jednotlivé roky.

Klikněte na **Dnešní datum** ve spodní části okna, čímž vyberete datum a okno se zavře.

Přesný čas začátku rezervace je možné uvést napravo od data.

Jestliže je vaše bowlingové centrum otevřeno 24 hodin denně, neexistuje omezení týkající se počáteční a konečné doby rezervace. Jestliže má však bowlingové centrum přesně vymezenou otevírací dobu, rezervace není možné vytvořit v intervalu, který neodpovídá [Otevírací době](#).

ZÁKAZNÍK

Zde zadejte údaje o **Zákazníkovi**: pomocí členské karty, [vyhledáním](#) člena v záznamech anebo rychlým [zaregistrováním](#) zákazníka pomocí deaktivace funkce **Anonymní**, díky čemuž dojde k automatickému otevření modulu **Najít člena**.

I anonymní rezervaci je možné přidělit jméno: nechejte funkci **Anonymní aktivní** a v příslušném poli uveďte nějaké jméno. Toto jméno se následovně zobrazí v rezervačním čtverci rezervační tabulky.

Po zadání údajů týkajících se příslušného zákazníka dojde k aktualizaci Místa pro zákazníka.

TYP REZERVACE

Z rozbalovacího menu vyberte [Typ rezervace](#) (Open, League, Parties atd.). V závislosti na vybraném typu rezervace se předmětná rezervace zobrazí v určité [barvě](#), díky čemuž systém umožňuje kompletní a přehledné znázornění veškerých typů rezervací v rámci rezervační tabulky.

MNOŽSTVÍ

Množství se týká **Počtu hráčů**, **Her**, **Drah**, **Způsobu otevření dráhy** a **Typu otevření dráhy**.

Okno **Nová rezervace** obsahuje [standardní množství](#), které je nastaveno pomocí funkce Konfigurace centra a v existující aktivní funkci [Herní profil](#); tyto údaje jsou také přímo aplikované v rezervačním poli rezervační tabulky (použitím metody "drag and drop").

U her omezených časem je nutné nastavit pouze počet položek (stolní tenis nebo kulečnickové stoly atd.), počet hráčů a délku hry.

U bowlingových her je nutné uvést následující interaktivní údaje:

P. n [Počet hráčů](#): jestliže se sníží / zvýší počet hráčů a jejich součet převyší maximální počet hráčů nastavený pomocí funkce Konfigurace centra, dojde k automatickému snížení / zvýšení počtu drah.

P. drah: použitím funkce [Nastavit množství](#) je možné zvolit potřebný počet drah, zatímco použitím funkce [Nastavení drah](#) a kliknutím na odpovídající pole se otevře okno **Vybrat: dráha k rezervaci**, kde je možné vybrat určitou dráhu. Toto poslední okno se otevře automaticky také při použití funkce **Způsob otevření - dvě dráhy** byla-li rezervace vytvořena použitím metody [drag and drop](#).

Všimněte si, že v případě snížení počtu drah dojde k automatickému snížení počtu hráčů.

Typ otevření: v tomto okně je možné zvolit typ otevření (časově omezené hry, hry, bez omezení) a to z těch možností, které byly definovány pomocí funkce Konfigurace centra. Bez ohledu na typ otevření systém změní veškerá nastavení podle času (jednotka míry použitá v rámci rezervační tabulky). Tato přeměna na čas se opírá o hodnoty nastavené pomocí funkce [Konfigurace centra](#).

Hry: Zákazník si může vybrat určitý počet her a předpokládaná **délka** rezervace je automaticky vypočítána na základě zadaného **počtu her a hráčů**.

Čas: Zákazník si může rezervovat přesně stanovenou herní dobu. Systém odvodí **Počet her** podle zadaného **Času** a **Počtu hráčů**. Délka rezervace může být také odvozena ze zadaného **Počtu her**.

Neomezená hra: jestliže si zákazník vybere tuto možnost, znamená to, že si přeje hrát bowling po neomezenou dobu. V tomto případě je zadána předpokládaná **délka** hry za účelem účelnější správy rezervační tabulky.

TYP ZDROJE

Nabídnutý typ zdroje bude ten, který jste vybrali pomocí tlačítka v horní části rezervační tabulky, jehož prostřednictvím došlo k otevření okna **Nová rezervace**.

Chcete-li změnit vybraný zdroj, otevřete menu **Typ zdroje** v sekci **Dráhy/položka** a vyberte mezi herními bloky a časově omezenými hrami, které vaše bowlingové centrum nabízí. Sekce v horní části rezervační tabulky se mění podle vybraného typu zdroje s tím, že strana bowling rezervační tabulky zůstane otevřená, jakožto výchozí bod pro vytvoření nové rezervace.

ZVLÁŠTNÍ POŽADAVKY

Tato funkce nabízí tři možnosti, které umožňují obsluze přidělit specifické bowlingové dráhy příslušnému zákazníkovi na základě jeho specifických požadavků. Tyto možnosti jsou následující: zóna vyhrazená kuřákům, přístup pro zdravotně postižené osoby a nárazníky.

Tyto specifické požadavky týkající se drah mohou být nastaveny následujícím způsobem:

Jestliže je zákazník flexibilní a nemá specifické požadavky, příslušná pole je možné nechat prázdná s jejich standardním nastavením a v šedém zbarvení (např. nekuřák, kterému nevadí, bude-li mu přidělena dráha v kuřácké zóně).

Pro potvrzení žádosti se ujistěte, že je příslušné pole zabarveno černě.

Jestliže si však zákazník nepřeje tuto možnost, klikněte na příslušné pole až do jeho vyprázdnění (např. profesionální hráč bowlingu si může výslovně přát, aby mohl hrát na dráze, která nemá nárazníky, aby nebyl vyrušován dětmi).

Přístup pro zdravotně postižené osoby je možné použít v případě specifických potřeb, tj. stejně jako v případě potřeby nárazníků pro děti a začátečníky. Přístup pro zdravotně postižené anebo použití nárazníků jsou funkce, které mohou být zadány na obrazovce Nastavení drah. Zde dojde k přidělení rezervace na dráze, u které bylo specifikováno, že má odpovídající přístup anebo nárazníky. požadovaný přístup anebo že jsou vybaveny nárazníky.

Jestliže se obsluha pokusí přesunout rezervaci na dráhu, která nemá vhodný přístup, zobrazí se příslušné upozornění.

AUTOMATICKÉ OTEVŘENÍ

Tato funkce otevře dráhu spojenou s rezervací, u níž došlo předem u aktivaci stavu [připravenosti](#), bez zásahu obsluhy.

Jestliže nedojde k výběru této funkce, jakmile je zákazník připraven, obsluha musí otevřít dráhu manuálně, jakmile se dráha uvolní.

RYCHLÝ PRODEJ

Deaktivujte veškeré nechtěné [Rychloprodejné položky](#) pro danou rezervaci.

Jestliže nedošlo k předchozímu nastavení položek rychlého prodeje, tato nabídka se neobjeví.

NALEZENÍ VOLNÉ DRÁHY

Po zadání veškerých dat nezbytných pro provedení rezervace klikněte na tlačítko [Najít](#) v okně **Nová rezervace**: otevře se sekce, ve které je možné zadat veškeré parametry potřebné pro příslušné vyhledávání.

Vyberte si funkci **Najít sousedící dráhy**, chcete-li vyhledat sousedící dráhy / stoly / místnosti.

Jakmile jste vybrali zvolený čas a den (dny), stiskněte tlačítko **Hledat**. Objeví se seznam s výsledky vyhledávání, kde je možné změnit den/datum rezervace pomocí šipek a stisknutím tlačítka **Přejít** dojde k zobrazení hledaného dne/data.

System vám nabízí jednu možnou novou rezervaci, jestliže se podaří najít volné místo v zadaný čas a dvě nejbližší možnosti v případě, že se nepodaří najít volné místo v zadaný čas.

Tlačítko **Najít** existuje i v rámci ovládacího panelu a může být použito jako první krok při vytváření rezervace. Toto tlačítko je obzvláště užitečné v situacích, kdy je rezervační tabulka téměř zaplněna.

Stav rezervace

Podle způsobu, jakým bylo provedeno nastavení rezervačního systému, jsou stanoveny různé stavy rezervace, které mohou být aktivovány u jednotlivých rezervací. Tyto stavy rezervace jsou adaptabilní a umožňují systému přizpůsobit se velikosti bowlingového centra a klientele, která centrum navštěvuje.

Podle činností jednotlivých zákazníků a různých situací, ke kterým může v bowlingovém centru dojít, je každé rezervaci přidělen specifický stav (pro snadnou rozpoznatelnost jsou jednotlivé stavy odlišeny různými barvami), jak níže popsáno.

PROVIZORNÍ / POTVRZENÁ REZERVACE

Provizorní rezervace je ta, která ještě nebyla potvrzena přijetím zálohy a proto může být zrušena ([automaticky](#) anebo manuálně), jakmile dojde k vypršení lhůty pro zaplacení zálohy anebo jestliže nebyla potvrzena včas. Tato rozhodnutí závisejí na politice vašeho bowlingového centra.

V případě zaplacení [zálohy](#) dojde k automatickému potvrzení rezervace.

Obsluha má také možnost potvrdit rezervaci manuálně v okně **Rezervační údaje** v případě, že zákazník rezervaci potvrdí.

Jestliže se vaše bowlingové centrum rozhodne nepracovat s provizorními rezervacemi, rezervace jsou potvrzeny, jakmile jsou vytvořeny.

ZPOŽDĚNÍ

V případě, že má zákazník vzhledem ke stanovenému [času příchodu](#) zpoždění (např. nezbytná přípravná doba), rezervace je automaticky označena termínem "zpoždění".

Pro pozdní příchody je v případě časově omezeného bowlingu k dispozici funkce [Odečíst čas v případě pozdní rezervace](#).

PŘÍCHOD

Jakmile se zákazník dostaví do centra, obsluha může stisknout tlačítko **Příchod zákazníka**, které nalezne v rezervační tabulce. Touto operací se zvýrazní příchod zákazníka, čímž se také umožní snadné řízení veškerých pohybů daného zákazníka.

ZPOŽDĚNÍ

I když dojde k zaznamenání příchodu, u rezervace je zaznamenán stav zpoždění v případě, kdy se zákazník sice do centra dostaví, ale není připraven začít hru ve stanovený čas. V takovýchto případech obsluha rozhodne, jestli počká, až se zákazník připraví ke hře, anebo jestli dráhu otevře přesně ve chvíli, kdy měla začít běžet rezervace.

PŘIPRAVENOST

Vyberte funkci **Zákazník připraven** na ovládacím panelu v případě, že je zákazník připraven ke hře. Tato funkce je užitečná zvláště tehdy, je-li zákazník připraven ke hře dříve vzhledem k rezervované době anebo je-li rezervovaná dráha obsazena jiným zákazníkem. Jestliže se zákazník dostaví do centra a je připraven ke hře dříve, obsluha může otevřít dráhu dříve vzhledem k rezervované době a přesunout tak danou rezervaci na potřebnou dobu. Jestliže je však dráha obsazena jiným zákazníkem, je možné otevřít jinou dráhu a plně tak využít jiných volných drah v rezervační tabulce. I když u dráhy nastavíte stav "zákazník připraven", toto nastavení je možné zrušit pomocí tlačítka **Zákazník není připraven**.

Všimněte si, že jestliže se zákazník dostaví a do centra s více než hodinovým předstihem, rezervace může být přesunuta do potřebného časového intervalu pomocí metody [drag and drop](#).

Funkce [Automatické otevření](#) dráhy může být použita pouze v případě, je-li u příslušné rezervace nastaveno, že je zákazník připraven ke hře. Jestliže nedošlo k aktivaci funkce **Automatické otevření**, dráhy při vytváření rezervace, obsluha musí otevřít dráhu manuálně ve chvíli, kdy je zákazník připraven ke hře. Jestliže obsluha neotevře dráhu včas a počáteční čas rezervace vyprší, stav připravenosti se změní na stav čekání.

ČEKÁNÍ ZÁKAZNÍKA

Jestliže je ve stanový čas, kdy má být dráha otevřena, zákazník připraven ke hře, ale dráha ještě není otevřena, rezervace přejde do fáze čekání zákazníka. Tento stav není pro bowlingové centrum příliš příjemný a proto jsou příslušné rezervace okamžitě zvýrazněny, aby bylo možné předmětnou situaci vyřešit co nejdříve.

PROBÍHAJÍCÍ REZERVACE

Jakmile dojde k otevření rezervace, předmětná rezervace je označena jako probíhající. Jestliže jeden z elementů [smíšené](#) rezervace právě probíhá, ostatní elementy příslušné rezervace jsou automaticky označeny termíny "příchod a potvrzení".

UKONČENÁ REZERVACE

Jakmile zákazník dokončí hru, rezervace je označena v rezervační tabulce jako ukončená a obsluha může zavřít dráhu.

NEÚPLNÁ PLATBA

Tento stav upozorňuje obsluhu na fakt, že nějaká část rezervace byla ukončena bez zaplacení dlužné částky. Rezervace je příslušně zvýrazněna, čímž systém upozorňuje obsluhu na riziko nezaplacení

KOMPLETNÍ REZERVACE

Tento symbol značí, že došlo k uzavření dráhy a k vybrání příslušné částky a že veškeré zdroje byly deaktivovány. Obsluha má ještě možnost prohlédnout si kompletní rezervaci pomocí tlačítka [Změnit](#) v okně [Rezervační údaje](#).

REZERVACE ZRUŠENA

Tento status je rezervaci přidělen v případě jejího zrušení (např. jestliže zákazník oznámí bowlingovému centru, že se v rezervovaný čas nemůže dostavit). Zrušením rezervace dojde k jejímu vymazání z rezervační tabulky. V každém případě je možné vytvořit o takovýchto rezervacích [výkaz](#).

No Show

V případě, že se zákazník do centra nedostaví, rezervace je automaticky označena termínem "No show", což znamená "zákazník se nedostavil" ([manuálně](#) nebo [automaticky](#)).

Řízení rezervace

Přesunutí rezervace

Čas, datum a trvání rezervace je možné změnit pomocí následujících metod:

Použitím funkce "drag and drop" v rámci rezervační tabulky.

[Vyjmout a vložit](#) rezervaci v rámci rezervační tabulky.

Dvojitým kliknutím na položku stromové struktury v okně **Rezervační údaje**. Touto operací se otevře okno **Změnit položku**, ve kterém je možné nastavit **Začátek rezervace**.

Funkce "drag and drop" umožňuje obsluze přesunout rezervaci z jednoho časového intervalu do jiného časového intervalu (vodorovně) anebo do jiné dráhy (svisle) kliknutím na předmětnou rezervaci v rezervační tabulce (okraje rezervace blikají a mění barvu) a posunutím rezervace (pomocí myši) do vybraného časového intervalu/dráhy. Tato metoda dále umožňuje přesunout rezervaci také do jiného dne stisknutím a držením myši směrem k pravé nebo levé části. Jakmile myš pustíte, otevře se okno **Potvrzení**.

Jestliže přesunete rezervaci do dražšího / levnějšího dne určitého týdne anebo [časového intervalu](#), dojde ke změně celkové částky, která má být zaplacená, a také veškerých příslušných slev. Jestliže však zákazník již zaplatil celkovou částku, na obrazovce se objeví zpráva informující obsluhu o nové ceně. Obsluha si může zvolit, jestli zákazníkovi vrátí dlužnou částku anebo od něj přijme částku pro vyrovnání ceny.

Všimněte si, že otevřené rezervace je možné posunout pouze svisle, tj. do jiných drah, v případě problémů, které neumožňují hru na otevřené dráze.

Prodloužení / zkrácení rezervace

Obsluha má dále možnost prodloužit anebo zkrátit trvání rezervace kliknutím přímo na okraj rezervace v rezervační tabulce a posunutím tohoto okraje do zvoleného místa. Veškeré údaje týkající se platby budou automaticky aktualizovány. Veškeré údaje týkající se platby budou automaticky aktualizovány.

Rezervační údaje

Chcete-li otevřít okno **Rezervační údaje**, vyberte si předmětnou rezervaci a stiskněte tlačítko **Změnit** (anebo jednoduše dvakrát klikněte na předmětnou rezervaci v rezervační tabulce) anebo stiskněte ve fázi vytváření rezervace tlačítko **Údaje** v okně **Nová rezervace**.

Prostřednictvím okna **Rezervační údaje** je možné změnit jakékoliv rezervační údaje a řídit **smíšené** rezervace (např. ty obsahující více než jednu položku, jako např. časově omezené hry anebo rezervace stolu v restauraci) a vytvořit **periodické rezervace** pro pravidelné zákazníky anebo pro různé události použitím funkcí umístěných ve spodní části obrazovky.

Kromě sekce **Dráhy** naleznete také další tlačítka, která vám nabízejí různé funkce pro různé typy rezervací: **Dráhy**, **Občerstvení**, **Platby** (kde je možné spravovat účty), **Historie**, **Zaměstnanci** a **Časově omezené hry** (pro každou časově omezenou hru bude zobrazeno příslušné políčko). V této sekci jsou detailně popsána veškerá tlačítka a jejich funkce.

ZÁKAZNÍK

V okně **Rezervační údaje** naleznete pod označením dne a data řádek, který obsahuje jméno a identifikační číslo zákazníka anebo pouze nápis "Anonymní".

I anonymní rezervaci je možné přidělit jméno. Nechejte funkci **Anonymní** aktivní a uveďte do příslušného místa nějaké jméno. Toto jméno bude následovně zobrazeno v rezervačním obdélníku rezervační tabulky.

Deaktivujte funkci **Anonymní** čímž dojde k aktivaci tlačítka **Nalézt člena** a obsluha může vybrat určitého zákazníka a spojit ho s příslušnou rezervací.

TYP REZERVACE

Při změně **Typu rezervace** použitím roletového menu je nutné vzít v potaz veškeré údaje obsažené v původní rezervaci. Příklad: jestliže předchozí typ rezervace obsahoval tlačítko **Občerstvení** ale nový typ ne, systém odmítne změnit typ rezervace. V každém případě se na obrazovce zobrazí zpráva, která obsluhu upozorní na nemožnost změnit typ rezervace.

POZNÁMKY

Políčko **Poznámky** obsahuje prostor, do kterého je možné zapsat jakékoliv poznámky týkající se osobních požadavků anebo užitečných informací spojených s jakoukoliv rezervací (např. narozeniny dítěte, typ narozeninového dortu a jiné podobné zvláštní požadavky).

Tyto poznámky jsou znázorněny při vytváření zprávy [Seznam funkcí](#); pro veškeré bližší funkce odkazujeme na kapitolu [Zprávy a výkazy](#).

DŘÍVĚJŠÍ PŘÍCHOD ZÁKAZNÍKA

Dobu (v minutách), o kterou se má zákazník dostavit do centra dříve než začne běžet příslušná rezervace, je možné změnit zde a to pomocí příslušných [šipek](#).

HRÁČI

Chcete-li přidat jména hráčů k předemné rezervaci ve stromové struktuře (znázorňující rezervaci s jednotlivými drahami a hráči) v levé části okna, vyberte nejvyšší úroveň **Všechny dráhy** (anebo **Všechny položky**) stromové struktury. Všichni hráči mohou být znázorněni v tabulce na pravé straně okna: každý řádek je věnován jednomu hráči a obsahuje identifikační číslo hráče, číslo dráhy (nebo stolu) a označení, jsou-li požadovány nárazníky nebo ne. Chcete-li změnit pořadí údajů, klikněte na nadpis daného sloupce.

Chcete-li zobrazit údaje o častých hráčích bowlingu a zadat do stromové struktury přezdívku hráče, vyberte příslušného hráče z tabulky tak, že aktivujete tlačítko [Možnosti hráče](#), kde je možné najít častého hráče bowlingu (je zde také možné změnit možnosti hráče).

Chcete-li zadat anebo změnit jméno hráče, vyberte funkci **Všechny dráhy** a příslušné jméno ve sloupci **Hráč**. Poté stiskněte klávesu F2 (anebo na ni opětovně klikněte), uveďte příslušné jméno a stiskněte klávesu [Enter](#) na klávesnici. Tuto operaci můžete zopakovat pro další hráče použitím šipek na klávesnici. Tuto operaci můžete zopakovat pro další hráče použitím [šipek](#) na klávesnici.

Chcete-li nalézt a vybrat hráče z příliš dlouhého seznamu, klikněte na tlačítko **Všechny dráhy** a zadejte první písmena jména daného hráče.

Můžete také přesunout hráče z jedné dráhy do druhé použitím metody "drag and drop". Vyberte jednoho hráče ze stromové struktury a přetáhněte ho k hráči na jiné dráze. Touto operací dojde k automatické výměně hráčů.

Chcete-li odstranit hráče ze stromové struktury, stiskněte tlačítko Vymazat hráče.

DRÁHY

Chcete-li přesunout rezervaci z jedné dráhy do druhé, použijte metodu [drag and drop](#).

Chcete-li odstranit dráhu nebo stůl z vytvořené rezervace, vyberte příslušnou dráhu anebo stůl a stiskněte tlačítko Vymazat položku.

Chcete-li k vytvořené rezervaci přidat dráhu nebo stůl, stiskněte tlačítko Nová anebo dvakrát klikněte na stromovou strukturu. Otevře se vám okno **Změnit rezervaci**, ve kterém je možné přidat k již existující rezervaci další dráhu anebo stůl.

NÁRAZNÍKY

U dráhy je možné zvolit použití nárazníků zatržením rámečku **Nárazníky** ve spodní části obrazovky. Touto operací nastavíte nárazníky pro VSECHNY hráče předmětné dráhy. Jestliže u dráhy vybrané pro příslušnou rezervaci nejsou nárazníky k dispozici, zobrazí se zpráva, která vás o bude této skutečnosti informovat.

U každého hráče je možné změnit nastavení podle toho, zda-li preferuje použití nárazníků anebo ne, vybráním hráče a dvojitým kliknutím na příslušný řádek (v tabulce anebo ve stromové struktuře). Poté je možné zadat použití nárazníků pomocí funkce ANO/NE.

PRODEJ

Prodej veškerých položek je spojený s rezervací a ne s jednotlivými hráči anebo drahami, jako je tomu v případě, kdy je dráha otevřená pomocí funkce Stav dráhy.

Tabulka v pravé části okna obsahuje veškeré údaje o prodeji jednotlivých položek spojeného s danou rezervací: herní bloky a/nebo časově omezené hry, body pro bowling a ponožky, nástroje, POS a jiné příjmy.

Tato tabulka obsahuje následující sloupce: **Množství**, **Cena** (údaje o sazbách), **Mezisoučet** (množství vynásobené cenou), **Stav** (značící, jestli došlo k zaplacení rezervace nebo vrácení příslušné částky) a **Poznámky**.

Chcete-li změnit množství anebo prodat další položky, klikněte na zvolenou položku ze seznamu tabulky a poté klikněte na tlačítka **Bowling**/**Časově omezené hry**,**Boty pro bowling**,**Nástroje**,**Jiné** anebo **POS**, čímž se otevře okno [Prodej](#)

PLATBY, ZÁLOHY A VRÁCENÉ ČÁSTKY

Zálohy a platby s příslušnými údaji je možné nastavit pomocí tlačítka **Platby**. Zálohy a platby s příslušnými údaji je možné nastavit pomocí tlačítka **Platby**. Tyto částky jsou poté zobrazeny v horní pravé části okna **Rezervační údaje**. Celková částka transakce je znázorněna červenou barvou, jestliže vypršel termín splatnosti, a modrou barvou, jestliže má zákazník v bowlingovém centru kredit (v případě, že je přijatá záloha vyšší než celková částka).

Chcete-li přijmout zálohu, zmáčkněte tlačítko **Záloha** a otevře se vám okno **Platba**, které obsahuje předešle zadanou částku.

Chcete-li vrátit zálohu, vynulujte **Požadovanou zálohu** a zákazníkův účet (zůstatek) se přiměřeně zvýší.

Všimněte si, že při zrušení rezervace se automaticky otevře okno **Vrácení peněz**.

Pro dokončení platby v okně **Rezervační údaje** stiskněte tlačítko **Uhradit** a otevře se okno [Platba](#).

Standardní metoda se týká způsobu platby aplikovaného u určitého zákazníka (zde může být nastaven / změněn způsob platby pro předemtnou rezervaci). Při uvedení způsobu platby pomocí kreditní karty se objeví příslušná pole, která jsou vyplněna automaticky, stisknete-li tlačítko **Sejmout data** a protáhněte čtecím zařízením členskou kartu zákazníka. Údaje mohou být zadány i ručně.

Automatické vymazání (pro provizorní rezervace) umožňuje obsluze změnit [konfiguraci](#) centra týkající se určité rezervace.

OBČERSTVENÍ

Počet osob pro tento typ rezervace, které si přejí občerstvení, je možné změnit / zobrazit pomocí tlačítka **Občerstvení**. Specifické požadavky týkající se menu, nekuřácké zóny, specifického stolu anebo jiných požadavků je možné u jednotlivého zákazníka zaznamenat v sekci **Poznámky**. Tyto poznámky je následovně možné zobrazit pomocí [Zprávy o funkcích](#).

V první části můžete zadat **Počet osob**, **Čas** a **Datum**, které se vztahují k objednanému jídlu.

Tabulka v levé části obrazovky zobrazuje ostatní jídla, objednaná ve stejné době, a celkový počet osob, které si tato jídla objednaly (počet osob, které si objednaly občerstvení, je zvýrazněn červenou barvou v případě, že byl překročen [limit osob](#), který je schopna kuchyně přijmout podle stanovené kapacity kuchyně pro danou dobu; tento limit nastavíte pomocí funkce Konfigurace centra). Tento údaj není v žádném případě závazný, a proto je možné řídit občerstvení velmi flexibilním způsobem. V první části můžete zadat

HISTORIE A ZÁZNAMY

Funkce **Historie** v rámci okna **Rezervační údaje** je rozdělena do dvou částí.

Horní část je věnovaná **Historii zákazníka**. V této sekci jsou uvedeny informace týkající se rezervace zákazníka a také příslušné zaregistrované události (včetně těch, které byly zaznamenány prostřednictvím okna **Změnit zákazníka**).

Ve spodní části políčka **Historie** naleznete **Historii rezervace**, která obsahuje veškeré fáze spojené s vytvářením rezervace a také veškeré příslušné změny (např. vytvořená rezervace, zákazník se nedostavil, pozměněná rezervace atd.).

Záznamy mohou být pro určité datum a čas vytvořeny také manuálně a to pomocí funkce **Historie zákazníka** anebo **Historie rezervace** stisknutím tlačítka [Záznamy](#).

ZAMĚSTNANCI

Toto tlačítko obsahuje seznam, ze kterého je možné vybrat zaměstnance, který bude mít na starosti předmětnou rezervaci. Do políčka **Poznámky** může pověřená osoba zapsat veškeré požadavky či poznámky týkající se příslušné rezervace.

Smíšené rezervace

Smíšenou rezervací je označena ta rezervace, která je složena z více prvků anebo aktivit (tj. doplňkové rezervace). Příklad: skupina si přeje hrát 1 hodinu kulečnick, poté se najíst v restauraci a následovně si zahrát bowling – smíšená rezervace umožňuje spojení veškerých výše zmíněných prvků prostřednictvím jedné rezervace.

Chcete-li přidat nějaké činnosti či prvky k nové rezervaci (jako např. dráhy nebo kulečnickové stoly), zmáčkněte tlačítko **Údaje**. Chcete-li přidat činnosti či prvky k již existující rezervaci, otevřete okno **Rezervační údaje**. Jakmile otevřete okno **Rezervační údaje**, stiskněte tlačítko **Nový**, čímž dojde k otevření okna **Nová rezervace**. Zde je možné vybrat pomocí vhodný **Typ zdroje**. Všimněte si, že nabídnutý počáteční čas rezervace je ten, který byl zadán u původní rezervace.

Chcete-li přesunout prvky smíšené rezervace jeden po druhém, můžete použít metodu **drag and drop**. Chcete-li však přesunout celou smíšenou rezervaci najednou, vyberte veškeré prvky pomocí klávesy **Ctrl** poté je vyjměte a nakonec vložte do vybraného místa. Příklad: chcete-li přesunout bowling rezervovaný na 18.00 hodin společně se stolem v restauraci zamluveným na 20.00 hodin, vyberte tyto dva prvky pomocí klávesy **Ctrl**, vyjměte je a vložte do časového intervalu 19.00 hodin. Rezervovaný stůl bude automaticky přeložen do časového intervalu 21.00 hodin.

Jestliže použijete funkce **Příchod zákazníka**, **Zákazník připraven**, **No show** a **Vymazat**, nastavení je platné pro veškeré prvky (tj. pro celou smíšenou rezervaci).

Chcete-li změnit údaje týkající se pouze jednoho prvku, vyberte si příslušný zdroj v okně **Rezervační údaje** a klikněte na stromovou strukturu. Touto operací dojde k aktivaci tlačítka **Změnit**, které otevře okno **Změnit rezervaci**.

Periodické rezervace

Periodickou rezervací je označena ta rezervace, která se opakuje v pravidelných intervalech (např. každé pondělí). Tato aplikace je obzvláště užitečná pro rezervace turnajů, ligy, pro provádění údržby a pro pravidelné zákazníky. Periodické rezervace mohou být dále použity tak, že některé dráhy nemohou být v určitých časových intervalech některých vybraných dnů rezervovány, aby tak zůstaly volné pro volně přichozí zákazníky, kteří nemají rezervaci. Tato funkce může být také použita pro provádění pravidelné údržby; např. v pátek od 17.00 do 21.00 hodin.

Pro vytvoření periodických rezervací postupujte následujícím způsobem: vytvořte první rezervaci (může se jednat i o smíšenou rezervaci) a uložte ji. Poté otevřete okno **Rezervační údaje**, stiskněte tlačítko **Opakovat** a poté nastavte údaje týkající se rezervace.

Stisknutím tlačítka **Hledat** v tomto okně se otevře tabulka obsahující **Výsledky** hledání, ve které je možné provést potřebné volby (použitím klávesy **Ctrl** na klávesnici). V případě smíšené rezervace bude tabulka obsahovat pro každý element **smíšené** rezervace jeden sloupec, který může být označen nápisem "Nedostupný" v případě, že je již rezervační místo zamluveno. Stisknutím tlačítka **OK** potvrdíte vytvoření veškerých rezervací.

Pro vyhledání, přesunutí, přidání, prohlédnutí anebo zrušení jedné z vytvořených periodických rezervací je nutné otevřít jednu z těchto rezervací a stisknout tlačítko **Seznam**. Otevře se tabulka obsahující veškeré rezervace dané skupiny. Zde je možné vybrat jednu rezervaci (anebo více rezervací pomocí klávesy **Ctrl** na klávesnici) a použít příslušnou funkci. Stisknutím tlačítka **Vymazat** dojde ke zrušení rezervace a k otevření okénka **Platby** pro případné vrácení dlužné částky. Při přesunutí rezervace použijte **šipky**, čímž změníte čas rezervace, a stiskněte tlačítko **Potvrdit**.

Potvrzení rezervace

Okno **Potvrzení rezervace** je velmi užitečné v případě potřeby potvrdit rezervaci. Příslušný dokument může být zaslán zákazníkovi buď běžnou anebo elektronickou poštou anebo může být uložen do záznamů bowlingového centra.

Funkce Potvrzení rezervace může být zobrazena třemi způsoby:

vybráním předmětné rezervace v rezervační tabulce a stisknutím tlačítka **Info**,

vybráním tlačítka **OK** v okně **Nová rezervace** a otevřením okna **Rezervace info**,

stisknutím tlačítka **Uložit** v okně **Rezervační údaje** a otevřením okna **Potvrdit rezervaci**,

kde obě okna obsahují podobné informace

VŠECHNY ÚDAJE (POUZE ZAMĚSTNANCI) / POTVRZENÍ PRO ZÁKAZNÍKA

Aktivací funkce **Všechny údaje (pouze zaměstnanci)** se zobrazí detailní informace týkající se předmětné rezervace, včetně sekcí **Rezervační údaje**, **Ekonomické údaje** a **Historie** které obsahují seznam s veškerými změnami spojenými s danou rezervací. Tato funkce je velmi užitečná, protože bowlingové centrum si může uložit veškeré údaje týkající se jakékoliv rezervace a může také o této rezervaci vytvořit [zprávu](#).

Obrazovka **Potvrzení pro zákazníka** obsahuje pouze tlačítko **Rezervační informace**, které zákazníkovi poskytuje základní informace o datu, času, potřebné záloze, celkové ceně, počtu hráčů atd. (tyto informace mohou být změněny v okně **Rezervační údaje**).

ZÁHLAVÍ A ZÁPATÍ

Funkce **Záhlaví** umožňuje obsluze vložit samostatně uložený dokument (jako např. zdvořilý dopis s potvrzením rezervace) na začátek potvrzení.

Funkce **Zápatí** umožňuje obsluze vložit nějaký dokument na konec potvrzení (jako např. reklamu, směrnice centra, upomínky atd.).

Jednoduše klikněte na **Záhlaví** nebo **Zápatí**, najdete vybraný dokument (aby ho systém Conqueror rozpoznal, musí být uložen ve formátu Rich Text Format - RTF) a stiskněte tlačítko **Otevřít**.

PÍSMO

Vyberete-li text (nebo část textu) a stisknete-li **Písmo**, můžete pozměnit typ a velikost písma, což vám umožní upravit podle potřeb zákazníka potvrzení rezervace. Obsluha může chtít zvýraznit, že ještě nebyla zaplacená záloha, což provede podtržením anebo zbarvením příslušného textu vybranou barvou anebo také zvětšením písma.

E-MAIL

Potvrzení rezervace může být zasláno zákazníkovi prostřednictvím elektronické pošty. Stiskněte tlačítko **E-mail** a zadejte příslušnou adresu elektronické pošty zákazníka (adresa se objeví automaticky, jedná-li se o častého hráče bowlingu). Před provedením této operace se ujistěte, jestli je e-mailový systém vašeho centra funkční a aktivní. Systém informuje obsluhu, že zpráva byla přesunuta do schránky s odesílanou poštou; poté je nutné email poslat.

TISK

Výše uvedené informace je následovně možné vytisknout pomocí funkce **Tisk**.

NÁHLED

Stisknutím tlačítka **Náhled** dojde k vytvoření zprávy obsahující základní informace týkající se rezervace, jestliže byly provedeny operace v rámci funkce [Potvrzení pro zákazníka](#) anebo zprávy podrobnějšího formátu, jestliže byly provedeny operace v rámci **Všechny údaje**. Stisknutím tlačítka **Export** můžete uložit zprávu tak, že ji budete moci doplnit později o následující údaje: logo společnosti, reklamní obrázky atd.

ULOŽIT

Tuto funkci můžete použít pouze tehdy, jestliže jste informace získali stisknutím tlačítka **Uložit** v rámci okna **Rezervační údaje**. Funkce slouží pro potvrzení veškerých provedených úprav a změn.

Nalezení rezervace

Funkce **Najít rezervaci** je přístupná stisknutím tlačítka **Rezervace** na **Ovládacím panelu** a je užitečná pro vyhledání rezervace, chcete-li rezervaci změnit nebo ji zobrazit v **Rezervační tabulce**.

Horní část okna je rozdělena do čtyř částí, do kterých je možné zadat údaje potřebné pro vyhledání rezervace, zákazníka anebo skupiny zákazníků a to následujícím způsobem:

ID, Typ rezervace a Počet dnů, které mají být vyhledány, je možné zadat do okna **Rezervace**.

ID, Jméno a Příjmení spojené s rezervací je možné zadat do okna **Jednotlivý zákazník**.

ID skupiny, Jméno a Kontakt je možné zadat do okna **Skupina/Podskupina**.

Vyhledávání může být dále omezeno na některé informace pomocí funkce **Progresivní filtry** zadáním následujících údajů: **Poštovní směrovací číslo, Číslo ulice a Telefonní číslo** jednotlivého zákazníka anebo kontaktní osoby skupiny.

Stisknutím tlačítka **Hledat** dojde k zobrazení výsledků. Pomocí tlačítka **Reset** smažete veškeré údaje z okna a můžete začít nové vyhledávání a zadat zcela nové parametry.

Všimněte si, že jestli nepoužijete žádný filtr, výsledky hledání budou obsahovat veškeré rezervace bowlingového centra, což je užitečné pouze v případě opravdu malého počtu rezervací.

Klikněte na názvy sloupců tabulky pro abecední uspořádání údajů.

Chcete-li zobrazit vybrané rezervace rezervační tabulky, klikněte na tlačítko **Vybrat**. (tato funkce není aktivní pro vymazané rezervace anebo zrušené rezervace v případě nedostavení se zákazníka).

Chcete-li zobrazit vybrané rezervace (a veškeré příslušné údaje) v okně **Rezervační údaje**, klikněte na tlačítko **Změnit**.

Veškeré rezervace provedené určitým zákazníkem mohou být zobrazeny použitím členské karty (sejmutím údajů).

Správa zákazníků

Pro organizaci údajů o zákaznících stiskněte tlačítko **Zákazník** na ovládacím panelu anebo okna **Nová rezervace**.

Zde je možné buď přidat nového zákazníka do databáze anebo najít již existujícího zákazníka, vybrat údaje potřebné pro rezervaci, změnit údaje o zákazníkovi anebo změnit zákazníkův profil.

Zákazníci jsou rozděleni do dvou tříd: **Jednotlivci** a **Skupiny**.

Nalezení zákazníka

Zadejte následující informace do okna **Najít zákazníka**:

chcete-li najít jednoho zákazníka, uveďte jeho ID a / nebo jméno a / nebo příjmení na první řádek,

chcete-li najít skupinu zákazníků, uveďte její ID a/nebo jméno skupiny a zadejte jméno nebo příjmení kontaktní osoby na druhý řádek.

Můžete zadat pouze část jména, např. Rob místo Robert, hledáte-li nějakého zákazníka.

Vyhledávání může být omezeno použitím **Progresivních filtrů**. Příklad: je-li v systému uloženo mnoho zákazníků s podobnými kritérii a jsou-li vyhledávací klíče nedostatečné, obsluha může použít zákazníkovo poštovní směrovací číslo anebo telefonní číslo.

Chcete-li začít vyhledávání, stiskněte tlačítko **Hledat** anebo klávesu **Enter** na klávesnici. Jakmile je vyhledávání ukončeno (modrá čára je úplně zbarvená), v tabulce **Výsledky** se objeví buď nápis "Nenalezen žádný zákazník" anebo nápis "Nalezení zákazníci: x" a dojde k zobrazení nalezených údajů: ID zákazníka, jméno, jméno skupiny anebo poštovní směrovací číslo, adresa anebo číslo ulice (v případě kontaktní osoby) a počet případů, kdy se daný zákazník nedostavil v rezervovaném čase.

Vyberete-li zákazníka v tabulce **Výsledky**, v tabulce **Historie** se zobrazí veškeré údaje spojené s daným zákazníkem, včetně ID rezervace, osoby, která provedla rezervaci, typu a popisu rezervace ("Vytvořená, změněná rezervace"). Tabulku **Historie** naleznete také pomocí okna [Změnit údaje o zákazníkovi](#).

Chcete-li zúžit pole hledání, změňte zadané parametry a znovu klikněte na tlačítko **Hledat** anebo na klávesu **Enter** na klávesnici.

Seznam si můžete velmi jednoduše prohlédnout pomocí **šipek**. Po nalezení profilu zákazníka ho můžete vybrat a vytvořit novou rezervaci anebo zadat příslušné změny.

Tlačítko **Vymazat** smaže veškeré informace v okně (parametry vyhledávání, výsledky a historii) a umožní nové hledání.

ZVOLENÍ ZÁKAZNÍKA PRO REZERVACI

První způsob, který vám umožní vybrat zákazníka, je sejmutí údajů na členské kartě pomocí čtecího zařízení. Příslušná data budou automaticky spojena s novou rezervací (jestliže máte již okno **Nová rezervace** otevřené, přejedte členskou kartu a zobrazí se příslušné údaje).

Druhý způsob, který vám umožní najít příslušného zákazníka, je tabulka **Výsledky** v okně **Najít zákazníka**. Stisknutím tlačítka **Vybrat** dojde k aktivaci zákazníka. Stisknutím tlačítka **Vybrat** dojde k aktivaci zákazníka.

Jestliže máte nainstalovaný příslušný software, zadáním poštovního směrovacího čísla a stisknutím klávesy **Tab** na klávesnici můžete vybrat správnou adresu, která bude automaticky vložena do okénka Adresa systému Conqueror. Jestliže chcete využít tento systém, je nezbytné nainstalovat zvláštní software, který s sebou nese některé změny systému

Přidání nového zákazníka

V okénku **Najít zákazníka** naleznete v poli **Přidat** tři tlačítka: **Zákazník**, **Skupina** a **Kontakt**. Pomocí těchto tlačítek se otevřou příslušná okna, ve kterých je možné vytvořit následující typy zákazníků.

Použitím tlačítka **Velká/malá písmena** v levé spodní části obrazovky můžete zvolit, že první písmena budou velká, to znamená, že slovo "novák" bude automaticky přeměněno na "Novák".

NOVÝ ZÁKAZNÍK

Chcete-li definovat nového **zákazníka** prostřednictvím okna **Najít zákazníka**, stiskněte tlačítko **Zákazník** v sekci **Přidat**.

Chcete-li vytvořit jednoho nového zákazníka, zadejte jeho jméno, příjmení a kontaktní telefonní číslo v poli **Obecné údaje** a stiskněte tlačítko **Uložit**. Žlutá políčka musejí být povinně vyplněna, jinak není možné v operaci pokračovat. Jestliže systém nalezne zákazníka se stejným jménem a příjmením, zobrazí se varovná zpráva a systém bude požadovat, abyste potvrdili, že zadané údaje mají být uloženy, i když jsou stejné jako ty, které systém našel.

V této části je nutné uložit také osobní údaje zákazníka, např. adresu, **telefonní** čísla, **e-mailovou** adresu a **přezdívku** (jestliže v tomto poli ne zadáte žádný údaj, systém automaticky použije jméno zákazníka, které bude následovně zobrazeno) a ostatní užitečné informace pro reklamní a propagační účely použitím funkcí **Zdroj** (kde uvedete, jakým způsobem se zákazník dozvěděl o existenci vašeho bowlingového centra), **Poslat reklamní materiály** (opravňuje zasílání reklamních materiálů) anebo **Poskytnout informace jiným organizacím** (opravňuje bowlingové centrum sdílet jakékoliv údaje o zákazníkovi s jinými organizacemi a subjekty (pro reklamní účely atd.).

V poli **Platby** můžete zvolit způsob platby preferovaný novým klientem, který bude standardně nabídnut z těch platebních způsobů, které byly definovány v sekci [Nastavení cen](#).

V případě zvolení platby pomocí kreditní karty budou požadovány následující údaje: **Číslo** kreditní karty, **Platnost**, **Číslo vydání** a **Počáteční datum**.

V sekci **Poznámky** je možné uvést veškeré relevantní informace týkající se zákazníka.

Stisknutím tlačítka **Uložit** dojde k odeslání zákaznickova profilu do rezervační tabulky.

Každý zákazník vložený do tohoto okna se automaticky stává členem bowlingového centra (tzv. FBT) a veškeré zde uvedené informace jsou přidány do členské databáze, kterou můžete otevřít pomocí následujících kroků: FRONT DESK > ČLENOVÉ BOWLINGOVÉHO CENTRA > ÚDAJE O ZÁKAZNÍKOVĚ.

NOVÁ SKUPINA

Stisknutím tlačítka **Skupina** v sekci **Přidat** okna [Najít zákazníka](#) se otevře okno, ve kterém můžete vytvořit novou skupinu.

Zadejte specifickou podskupinu, má-li skupina více než jednu, a v případě potřeby vyberte **Hlavní sídlo** skupiny pro zasílání tzv. "mailing list" pro reklamní účely atd.

Jméno skupiny, adresu a veškeré ostatní údaje musíte uvést v sekci "údaje". Možnosti ve třech menu je možné nastavit v okně [Konfigurace centra](#), jedná se o: **Profese** (pole profesního působení skupiny), **Zdroj** (jak se zákazník dozvěděl o existenci bowlingového centra) a **Organizace** (typ skupiny, tj. skupina mladých lidí atd.). V této části můžete také zadat **webové stránky** a **přibližný počet členů** skupiny.

V poli **Platby** můžete zvolit způsob platby preferovaný novým klientem, který bude standardně nabídnut z těch platebních způsobů, které byly definovány v sekci [Nastavení cen](#). V případě zvolení platby pomocí kreditní karty budou požadovány následující údaje: **Číslo** kreditní karty, **Platnost**, **Číslo vydání** a **Počáteční datum**.

V sekci **Poznámky** je možné uvést veškeré relevantní informace týkající se skupiny / podskupiny.

Uložení zadaných informací se automaticky otevře okno [Nový kontakt](#) s výjimkou případu, kdy došlo v profilu operátora ke zvolení privilegia **Definovat skupiny bez kontaktů**.

NOVÝ KONTAKT

Okno **Nový kontakt** můžete otevřít pomocí funkce **Najít zákazníka** dvěma způsoby:

stisknutím tlačítka [Kontakt](#) v sekci **Přidat**,
při vyhledávání skupiny / podskupiny je možné přidat nový kontakt tak, že ho vyberete v tabulce **Výsledky** a stisknete tlačítko [Kontakt](#) v poli **Přidat**.

Uveďte **Titul**, **Jméno** a **Příjmení** a poté veškeré informace týkající se popisu práce daného zákazníka (**Oddělení** a **Funkce**) a také **Telefonní / Faxová čísla**, **E-mailovou adresu** a **Skupinu / Podskupinu**, do které předmětný zákazník patří.

Sekce **Platby** umožňuje obsluze vytvořit standardní platební metodu pro daný kontakt; je možné nastavit stejnou platební metodu pro celou skupinu / podskupinu (první možnost) anebo vytvořit osobitý typ platby (druhá možnost) obsahující další informace.

Na pravé straně naleznete tři funkce:

Vybráním možnosti **Hlavní kontakt** potvrdíte, že se jedná o privilegovanou kontaktní osobu skupiny a tato osoba bude standardně nastavena jako "kontaktovatelná".

Vybráním možnosti **Poslat reklamní materiály** potvrdíte, že se jedná o kontakt, kterému budou zasílány kontaktní materiály.

Vybráním možnosti **Kontaktovatelná** potvrdíte, že se jedná o kontaktní osobu skupiny.

Změna údajů o zákazníkovi

Po nalezení předmětného zákazníka / skupiny / kontaktní osoby v okně [Najít zákazníka](#) je možné změnit údaje o tomto zákazníkovi. Kliknutím na tlačítko **Změnit** se otevře okno **Změnit** s datem, kdy zákazník / skupina začali navštěvovat bowlingové centrum.

U jednotlivých zákazníků jsou údaje, které byly zadány v okně vytváření zákazníka, zobrazeny v sekci osobní údaje, následovány sekcí **Kontaktní osoba rodiny**, kde mohou být přidány údaje o členovi určité rodiny stisknutím tlačítka **Přidat**.

Veškeré údaje týkající se předmětného zákazníka, společně s identifikačním číslem rezervace, operátorem, typem operace a popisem rezervace (vytvořená, změněná rezervace) jsou obsaženy v sekci **Historie**.

Co se týče skupin, jsou zobrazeny ty informace, které byly zadány v okně vytváření skupiny, a poté tabulka obsahující veškeré **Kontakty** vytvořené pro danou skupinu/podskupinu. Tři tlačítka v sekci **Kontakt** (**Přidat**, **Změnit** a **Vymazat**) mohou být použita pro vybraný kontakt, zatímco tlačítka **Vymazat**, **Uložit** a **Zrušit** v pravé části se týkají skupiny / podskupiny změněné v okně. V okně **Změnit kontakt** je možné zobrazit údaje zadané ve fázi vytváření a také **Historii** veškerých operací týkajících se příslušného kontaktu.

Vymazání zákazníka

Chcete-li vymazat některého zákazníka z databáze, přejděte do okna [Najít zákazníka](#), vyhledejte a vyberte profil zákazníka, který má být ze systému vymazán, v tabulce s výsledky vyhledávání. Stiskněte tlačítko **Změnit** v okně **Změnit** a poté zmáčkněte tlačítko **Vymazat**. Stiskněte tlačítko **Změnit** v okně **Změnit** a poté stiskněte tlačítko **Vymazat**.

Chcete-li vymazat skupinu nebo kontaktní osobu rodiny, vyberte příslušnou skupinu nebo zákazníka, stiskněte tlačítko **Změnit**, vyberte příslušnou kontaktní osobu nebo kontaktní osobu rodiny ve spodní části obrazovky a zmáčkněte tlačítko **Vymazat**. Vymazání zákazníka je definitivní, není možné zákazníka znovu aktivovat.

Vymazání jednotlivce s sebou nese automatické vymazání veškerých rodinných členů a vymazání skupiny s sebou nese vymazání veškerých kontaktů patřících do dané skupiny.

Zákazník anebo skupina nemohou být vymazány, existují-li v systému záznamy týkající se minulých či budoucích rezervací.

Zprávy a výkazy

BACK OFFICE > ZPRÁVY A VÝKAZY > ZPRÁVY O REZERVACÍCH

Zprávy týkající se rezervací jsou vytvořeny v sekci **Zprávy o rezervacích** prostřednictvím okna **Typy zpráv a výkazů**, ve kterém jsou zobrazeny veškeré různé typy zpráv a výkazů, které mohou být v systému vytvořeny

Bowlingové centrum může použít informace získané pomocí následujících zpráv pro různé účely, např. pro zvýšení prodeje v určitých dnech týdne tak, že vytvoří pro zákazníky (kteří navštěvují centrum v rušnějších hodinách) různé nabídky, aby začali navštěvovat centrum i v méně rušných dnech nebo hodinách.

Vytváření zprávy

Po zvolení určitého typu zprávy nebo výkazu vytvoříte příslušnou zprávu vybráním a zadáním údajů do filtrů určených pro vyhledávání rezervací a specifických kritérií. Příklad: zadáním údaje **Jméno zákazníka** bez zvolení jakéhokoliv dalšího filtru dojde k vytvoření zprávy obsahující veškeré rezervace týkající se předmětného zákazníka, zatímco zvolením nějakého dalšího filtru **Datum rezervace** vytvoříte mnohem užší a specifičtější zprávu, která bude obsahovat pouze ty rezervace zákazníka, které spadají do určitého časového období (tj. čím více filtrů zadáte, tím specifičtější a užší bude výsledná zpráva).

Jestliže nebude použit žádný filtr a centrum bude mít v databázi velký počet rezervací (což je běžná situace), zobrazí se zpráva, která doporučí použít alespoň jeden filtr, čímž zabráníte znázornění přílišného množství informací.

Po vybrání příslušných filtrů (budou-li vybrány) stiskněte tlačítko **Tisk** a dojde k okamžitému vytištění předmětné zprávy. Stisknete-li tlačítko **Náhled**, můžete si zprávu prohlédnout a teprve poté se rozhodnout, jestli ji vytisknete anebo ne.

Každá zpráva anebo výkaz obsahuje název vybraných filtrů a veškeré relevantní údaje jsou shrnuty na konci zprávy, což umožňuje okamžité zobrazení veškerých potřebných údajů.

Typy zpráv

REZERVAČNÍ ÚDAJE

Vybráním specifického filtru dojde k zúžení zobrazených informací a k vytvoření specifičtější zprávy. Je možné vytvořit zprávy obsahující údaje o rezervacích provedených specifickým **zaměstnancem**, o rezervacích týkajících se určité **Skupiny** nebo **Zákazníka** anebo o rezervacích týkajících se specifického **Data hry**, **Typu rezervace**, **Stavu rezervace**, **Počtu hráčů** anebo **Počtu objednaných jídel**.

Vyberte příslušný filtr a zvolte některou z možností rozbalovacího menu anebo zadejte příslušné informace do vybraného pole a poté stiskněte tlačítko **Tisk** nebo **Náhled**.

Zpráva obsahující rezervační údaje zobrazí velké množství informací včetně počtu případů, kdy se daný zákazník / skupina nedostavil (No Show) v době rezervace do centra (jestliže je příslušný zákazník / skupina anonymní, hodnota zůstane 0).

NEDOPLATKY / SPLATNÉ ZÁLOHY

Okna **Nedoplatky** a **Splatné zálohy** obsahují stejné filtry, ale při vytváření zprávy prostřednictvím funkce **Nedoplatky** dojde k zobrazení zákazníků/skupin, které ještě centru nezaplatili nějaké dlužné částky, zatímco zpráva týkající se splatných záloh obsahuje zálohy, které mají být bowlingovému centru zaplacený pro potvrzení rezervace.

Oba typy zpráv jsou extrémně důležité pro účetnictví bowlingového centra, protože uvádí částky, které jsou centru dlužné, včetně zákazníka, kontaktu a telefonního čísla. Zprávy mohou být vytvořeny na základě **Typu rezervace**, **Jména skupiny**, **Jména zákazníka**, **Data vložení rezervace**, **Celkového zaplacení/Splatnosti zálohy** (tj. datum, kdy má být zaplacená celá částka anebo záloha, nastavená v sekci **Platby** v okně **Rezervační údaje**), **Stavu rezervace** anebo **Zaměstnance**. Zpráva obsahuje veškeré výše uvedené informace včetně **Hodnoty rezervace**, **Zaplacené zálohy** a **Dlužné částky/zálohy**.

ZRUŠENÉ REZERVACE A NO SHOW (ZÁKAZNÍK SE NEDOSTAVIL)

Chcete-li vytvořit zprávy týkající se rezervací, u kterých se zákazník nedostavil, anebo zrušených rezervací, přejděte do sekce Zrušené rezervace anebo Rezervace, kde jsou shromážděny informace z databáze Historie. Chcete-li zobrazit ve zprávě zrušené rezervace anebo rezervace No Show, můžete použít následující filtry: **Jméno skupiny**, **Jméno zákazníka**, **Datum zrušení rezervace/No Show**, **Datum vložení rezervace**, **Typ rezervace**, **Počet hráčů** a **Zaměstnanec**, který u rezervace nastavil, že byla **Zrušená anebo No Show**.

Zpráva zobrazí obvyklé informace týkající se rezervace a dále také **Kontaktní telefonní číslo**, **Datum zrušení rezervace / No Show**, **Zaplacené částky a/nebo Vracené částky**, **Poznámky** (jestliže byla rezervace zrušena automaticky, objeví se automaticky poznámky s vysvětlením) a jméno **Operátora**, který zrušil rezervaci (jestliže byla rezervace zrušena automaticky, na obrazovce se zobrazí nápis "auto").

SEZNAM FUNKCÍ

Seznam funkcí umožňuje bowlingovému centru vytvořit jednoduchou zprávu s veškerými rezervacemi a požadavky spojenými s jednotlivými rezervacemi, vytvořenými pro určitý den anebo časové období. Tento typ zprávy je vytvořený pomocí funkcí "Potvrzené, příchozí anebo ukončené rezervace" a může být použit na začátku každého dne za účelem zobrazení rezervací pro určitý den a příslušné přípravy obsluhy. Příklad: jestliže se jedná o rezervaci spojenou s oslavou, je možné zkontrolovat, jestli zákazníci požadují občerstvení a nápoje, jestli si rezervovali časově omezené hry atd. Tento typ zprávy může být použit i na konci dne, kdy je požadována zpráva s rezervacemi toho dne.

Tato zpráva se odlišuje od ostatních typů zpráv v tom, že obsahuje dva řádky s informacemi věnovanými každé rezervaci. První řádek obsahuje rezervační údaje a také to, jestli si zákazník přeje použít nárazníky (**N** – ano/n), **Datum hry** a **Čas příchodu**, **Čas pro občerstvení**, **Čas určený pro bowling**, **Počet hráčů**, **Občerstvení a Množství**; tj. počet bowlingových her anebo délku rezervovaného času - pro neomezený bowling toto pole zůstane prázdné.

Na druhém řádku naleznete poznámky týkající se příslušné rezervace. **Jiné** se vztahuje na časově omezené hry spojené s příslušnou rezervací, zatímco **Výběr menu** znázorňuje menu a občerstvení, které zákazník upřednostňuje. Sekce **Poznámky** zobrazuje veškeré specifické informace týkající se rezervace (uvedené v okně [Rezervační údaje](#)).

PŘÍJMOVÝ VÝKAZ

Příjmový výkaz obsahuje informace získané nejenom z databáze Conqueror, ale také z databáze historie a poskytuje užitečné údaje týkající se celkových příjmů centra pocházejících z prodeje. Příklad: jestliže si vyberete filtr **Zaměstnanec**, dojde k znázornění příjmů vytvořených pro centrum určitým operátorem; bowlingové centrum se může rozhodnout, jakým způsobem použít tuto informaci.

NEJLEPŠÍ A NEJHORŠÍ ZÁKAZNÍCI

Zde dojde k zobrazení rezervací klientů, kteří utratili v centru nejméně a nejvíce peněz a také částky, kterou utratil každý zákazník u příslušné rezervace. Použitím těchto informací může centrum podnítit zákazníky, aby utratili u určitých typů rezervací anebo v určitých dnech větší částky.

Použitím filtru **Typ rezervace** je možné vytvořit zprávu, která udává nejvyšší a nejnižší utracenou částku u příslušného typu rezervace (např. oslava, liga atd.); použitím filtru "zákazník" dojde k vytvoření zprávy udávající, kdy příslušný zákazník utratil nejvíce a kdy nejméně peněz.

Zprávy jsou rozděleny do sloupců, které zobrazují následující údaje: **Datum vložení rezervace**, **Celkovou částku**, **Částku utracenou na osobu** (celkem) a **Částku za bowling** od nejvyšší do nejnižší hodnoty.

Nastavení rezervačního systému

Základní nastavení

NASTAVENÍ > KONFIGURACE CENTRA > REZERVACE

Zde je možné nastavit rezervační systém tak, aby vyhovoval specifickým požadavkům vašeho centra.

MINIMÁLNÍ REZERVAČNÍ DOBA

Jednotka míry v rezervační tabulce je založena na minutách, které jsou zde uvedeny (doporučujeme 10 nebo 15 minut), a značí také minimální dobu, na kterou je možné provést rezervaci. Tato nastavená časová jednotka je znázorněna i v rezervační tabulce pomocí vertikálních přerušovaných čar.

UPOZORNĚNÍ O REZERVACE DRÁHY

Počet minut, které jsou zde uvedeny, značí, o jako dobu dopředu bude znázorněna rezervace týkající se specifické dráhy v okně Stav dráhy; s označením Rezervováno a s časem, kdy rezervace začíná běžet.

AUTOMATICKÉ ROZVRŽENÍ DRAH

Vyberte dráhu, od které systém začne vyhledávat první dráhu kompatibilní s rezervací, která byla vytvořena. Doporučujeme vybrat jednu z nejméně používaných drah, čímž zajistíte rovnoměrné opotřebení drah. Příklad: v bowlingových centrech s 24 dráhami, ve kterém je prvních 12 drah používáno více než dalších 12 drah, vyberte třináctou dráhu a tím umožníte, že při vyhledávání první dráhy bude upřednostněno 12 méně používaných drah. Změnění tohoto nastavení v pravidelných intervalech umožňuje pravidelnější a vyváženější opotřebení drah.

Pro přesnější zhodnocení opotřebení drah odkazujeme na [Zprávy o použití drah](#).

DŘÍVĚJŠÍ PŘÍCHOD

Specifikujte, o jakou dobu musí zákazník přijít dříve, aby měl dostatek času na přípravu před začátkem hry. Ve chvíli, kdy má zákazník přijít, jestliže nebylo u rezervace nastaveno, že se zákazník dostavil, bude u rezervace automaticky nastaveno zpoždění.

Nastavení je následovně možné změnit prostřednictvím okna **Rezervační údaje**.

MAXIMÁLNÍ DOPORUČENÝ POČET HRÁČŮ NA JEDNU DRÁHU

Tato funkce omezuje počet hráčů pro jednu dráhu za účelem zachování konstantní hry; zadaný počet musí být menší nebo stejný jako maximální počet hráčů zadaný v sekci [Konfigurace centra](#). Jakmile dojde k překročení tohoto limitu, dojde k automatickému vyhrazení další dráhy. Příklad: jestliže si bowlingové centrum nastaví deset hráčů jako maximální počet a 8 hráčů jako **Doporučený maximální počet**, při vytváření rezervace s devíti hráči systém navrhne, aby byla rezervace rozšířena o další dráhu; celkově tedy bude obsahovat dvě dráhy. V každém případě se jedná o pouhý návrh. Jestliže je však počet hráčů vyšší než 10, rezervace bude provedena u dvou drah.

TYP ZDROJE

Vyberte zdroj bowlingového centra (herní blok anebo časově omezená hra) z rozbalovacího menu a nastavte standardní **Počet hráčů**, standardní **Počet her** anebo standardní **Čas v minutách**; tato funkce je přístupná přes okno [Nová rezervace](#).

OBČERSTVENÍ

Zde je možné nastavit kapacitu restaurace, tj. počet osob, které mohou být obslouženy v restauraci / snack baru během určitého časového intervalu. Do okénka vedle **Délka směny v kuchyni** uveďte v minutách časový interval každé směny. Na řádek vedle volby **Maximální počet osob na směnu** uveďte maximální počet osob, které mohou být obslouženy v restauraci během každé směny v kuchyni.

OTEVÍRACÍ DOBA

Definujte časový rámec, ve kterém je možné vytvořit v rezervační tabulce rezervaci. Tento časový rámec může být znázorněn červenou linkou v rezervační tabulce. Nastavte **Otevřeno nepřetržitě**, je-li možné hrát/rezervovat hry bez omezení po dobu 24 hodin. Nastavení **Od... Do...** udává otevírací dobu centra.

TYPY REZERVACÍ

V horní části okna je možné vytvořit nové typy rezervací a změnit ty, které již existují.

V tomto okně máte možnost dát určitému typu rezervace nějaký název (např. národní liga) a vybrat si tlačítko, které má být znázorněno v okně **Rezervační údaje** pro každý typ: **Dráhy**, **Občerstvení**, **Platby** (kde je možné spravovat účty), **Historie**, **Zaměstnanci**, **Časově omezené hry** (pro každou časově omezenou hru je znázorněno tlačítko) a každému typu rezervace je možné přidělit [Bowlingový profil](#)

Servisní rezervace týkající se řízení bowlingového centra slouží pro uzavření drah a pro provedení naplánovaných údržbářských a podobných prací (anebo pro nechání některých volných drah pro hráče, kteří se dostaví do centra bez rezervace). Nejedná se o skutečné rezervace, a proto u jejich nastavení jednotlivé funkce zůstanou nevybrané.

Jestliže chcete vymazat nějaký typ rezervace, vyberte příslušný řádek a stiskněte "delete" na klávesnici.

Ve spodní části okna je možné nastavit různé barvy pro různé typy rezervací, čímž budou snadněji rozeznatelné.

Chcete-li změnit barvu, vyberte typ rezervace, vyberte barvu a zavřete. Jestliže tyto změny nejsou uspokojivé, mohou být nastaveny jako předem definované stisknutím tlačítka **Standardní nastavení**. Jestliže však nové nastavení nechcete uložit, stiskněte tlačítko **Obnovit** a dojde k obnovení předchozího nastavení.

STAV REZERVACE

Zde je možné nastavit pro každý stav rezervace jinou barvu: vyberte stav, nastavte barvu a zavřete.

Zmáčkněte tlačítko **Seznam barev** v rezervační tabulce a zobrazí se vám popis nastavených barev.

TYPY HISTORICKÝCH ZÁZNAMŮ

Zde můžete vytvořit informační zprávy, které budou následovně vybrány a vloženy do okna Historie klienta kliknutím na tlačítko [Záznamy](#) v okně [Rezervační údaje](#).

TYPY SKUPIN, PROFESE A ZDROJE

Typy skupin otevře okno, kde je možné definovat a změnit typ organizace určité skupiny, např. školy, skauti atd., zatímco **Profese** umožňuje definovat a změnit popis pracovní náplně skupiny. Pomocí okna **Zdroj** je možné definovat a pozměnit, jak/kde se zákazník poprvé dozvěděl o existenci bowlingového centra; tyto informace jsou určeny pro marketingové účely.

Výše uvedené informace jsou poté spojeny se skupinou ve fázi jejich vytvoření.

ODEČÍST ČAS V PŘÍPADĚ ZPOŽDĚNÍ

Zatrhnete tuto volbu, jestliže chcete, aby měla obsluha možnost zkrátit dobu časově určené hry v případě zpoždění zákazníka s tím, že zákazník zaplatí celou částku bez ohledu na zkrácenou hrací dobu (v takovýchto případech se zobrazí okno, ve kterém můžete uvést čas, který má být odečten). Jestliže tato funkce nebude použita, původní rezervovaná doba zůstane platná s tím, že budou posunuty veškeré následné rezervace.

Další nastavení

NASTAVENÍ > KONFIGURACE CENTRA > REZERVACE

AUTOMATICKÉ VYMAZÁNÍ PROVIZORNÍ REZERVACE

Tato sekce obsahuje nastavení, která stanovují automatické vymazání provizorních rezervací vytvořených jednotlivými zákazníky, skupinami anebo anonymními zákazníky.

Obsluha může u každého typu zákazníka nastavit, kdy má být provizorní rezervace nastavena, jestliže zákazník rezervaci nepotvrdí.

ŘÍZENÍ POZDŇÍCH PŘÍCHODŮ

Řízení pozdních příchodů udává, kdy a jak se ze [Zpožděné rezervace](#) stane rezervace [No Show](#). To znamená manuální nastavení možností **Automatické No Show po ... minutách** anebo **Automatické No Show na konci dne**.

Manuální nastavení [No Show](#) je flexibilnější. Příklad: jestliže není rezervační tabulka plná, rezervace může být přesunuta na jinou dráhu v případě, že zákazník dorazí do centra se zpožděním.

POTVRZENÍ REZERVACE

Jestliže je zvolená tato možnost, okamžitě po uložení rezervace se zobrazí souhrn rezervačních údajů, které je možné vytisknout, poslat elektronickou poštou anebo zpracovat do zprávy. Tato funkce je obzvláště užitečná pro písemné potvrzení rezervace jak pro zákazníka tak pro bowlingové centrum.

ZOBRAZIT PŮVODNÍ REZERVACI

Vyberte tuto funkci, chcete-li zobrazit původní rezervaci (na [řádku](#)) pod délkou trvání současné rezervace v rezervační tabulce. Tato funkce může být užitečná v případě, že došlo ke změnám anebo vymazání rezervace. Deaktivujte tuto funkci, mají-li být zobrazeny pouze skutečné rezervace: jestliže má centrum rezervováno ve stejnou dobu mnoho drah, tato lišta může zabírat cenné místo.

STANDARDNĚ POTVRZENÉ REZERVACE

Jestliže se bowlingové centrum rozhodne nepracovat s provizorními rezervacemi, tato funkce musí být aktivovaná. Jestliže se naopak centrum rozhodne pracovat s provizorními rezervacemi, rezervace zůstanou provizorní až do chvíle, kdy bude přijata záloha anebo kdy bude rezervace [potvrzena](#) manuálně prostřednictvím okna Rezervační údaje.

STANDARDNÍ ANONYMNÍ REZERVACE

Vyberte si tuto funkci, jestliže mají být rezervace standardně nastaveny jako anonymní, tj. má-li být vynecháno okno **Nalézt zákazníka** při vytváření rezervace. Tato funkce je užitečná pro centra, která nepracují často s častými hráči bowlingu, ale upřednostňují přidělit rezervaci pouze jméno a ne údaje o zákazníkovi.

PLATBA PO PŘÍCHODU ZÁKAZNÍKA

Bowlingové centrum si může zvolit tuto možnost v případě, že nechce vybírat zálohy, ale upřednostňuje zaplacení příslušné částky po příchodu zákazníka do centra.

ZPRÁVA DNE

Zde může obsluha napsat zprávu, která bude přístupná pro všechny operátory a bude znázorněna nad ovládacím panelem rezervační tabulky. Příklad: Na dnešek nejsou naplánované žádné ligové hry. Tato zpráva zůstane zobrazena beze změny až do chvíle, kdy nebude manuálně pozměněna. .

Tohoto je možné dosáhnout i kliknutím na [Prostor pro zákazníka](#) v rezervační tabulce.

Privilegia

NASTAVENÍ > UŽIVATELSKÉ PROFIL > REZERVACE

Zde může vedoucí bowlingového centra vytvořit různé profily týkající se správy rezervací pro různé zaměstnance.

Mnoho těchto privilegií je přímo či nepřímo spojeno s řízením a správou plateb anebo záloh, některé jsou určeny pro bezpečnostní účely a některé zase pro přizpůsobení rezervačního systému specifickým potřebám centra.

VYBÍRÁNÍ PLATEB A ZÁLOH SPOJENÝCH S REZERVACEMI

Tato privilegia jsou nabízena centrům, které si přejí rozdělit úkoly a odpovědnost (např. operátoři, kteří zaznamenávají rezervace mohou být oprávněni pracovat pouze se zálohami, zatímco operátoři, kteří pracují přímo se zákazníky, mohou vybírat od zákazníků celkové platby).

VRÁCENÍ PENĚŽ

Toto privilegium operátora opravňuje vracet zákazníkům příslušné částky.

VRÁCENÍ ZÁLOHY

Toto privilegium umožňuje zákazníkovi vrátit zaplacenou zálohu.

ZMĚNA SAZEB TÝKAJÍCÍCH SE REZERVACÍ

Toto privilegium umožňuje změnit ceny položek, které jsou spojené s rezervací.

VLOŽENÍ DATA PLATBY PO DATU HRY

Díky tomuto privilegiu může obsluha zákazníkovi umožnit, aby zaplatil příslušnou částku až po skončení hry, což je obzvláště užitečné pro fakturaci dlužných částek společnostem.

OTEVŘENÍ REZERVACÍ, KTERÉ NEBYLY ZCELA ZAPLACENY

Toto privilegium umožňuje obsluze otevřít rezervaci, i když nebyla zcela zaplacená příslušná částka.

VLOŽENÍ A ZMĚNA REZERVAČNÍCH ÚDAJŮ

Toto privilegium umožňuje obsluze změnit rezervační údaje, např. délku rezervace. Všimněte si, že tato operace může způsobit změny týkající se plateb / vrácení peněz, protože může dojít k přesunu rezervace do dražšího časového pásma.

ZRUŠENÍ PROVIZORNÍCH / POTVRZENÝCH / DNEŠNÍCH REZERVACÍ

Jedná se o tři odlišná privilegia, protože zrušení potvrzené rezervace s sebou nese větší odpovědnost než zrušení provizorní rezervace, vše záleží na příslušném bowlingovém centru.

Toto privilegium umožňuje obsluze pracovat s částkami, které mají být vráceny, a zrušit na poslední chvíli rezervaci, i když dráha zůstane prázdná.

MANUÁLNÍ NASTAVENÍ "NO SHOW"

Tato funkce umožňuje obsluze nastavit u rezervace, že se zákazník nedostavil, tj. "rezervace No Show" s tím, že se z vybrané zálohy stává automaticky příjem.

VLOŽENÍ NEOMEZENÝCH REZERVACÍ

Toto privilegium umožňuje obsluze vytvořit rezervace na časově neomezenou dobu, jestliže byla tato možnost aktivována (nedoporučujeme pro vytížené časové úseky).

Vložení *servisních rezervací* umožňuje obsluze buď zablokovat dráhy pro hráče ligy a turnajů anebo rezervovat dráhy pro servisní a údržbářské účely.

VLOŽENÍ ANONYMNÍCH REZERVACÍ

Umožňuje obsluze, která pracuje především se zákazníky, kteří přicházejí obvykle do centra bez rezervace, vytvořit rezervace bez nutnosti uvést bližší údaje o zákazníkovi. Toto privilegium nesmí být použito, chcete-li vytvořit rezervaci se zadáním veškerých příslušných informací o zákazníkovi.

POTVRZENÍ PROVIZORNÍCH REZERVACÍ

Umožňuje potvrzení provizorních rezervací bez vybrání zálohy.

PŘESUNUTÍ PROVIZORNÍCH A POTVRZENÝCH REZERVACÍ

V obou těchto případech je nutné kontaktovat zákazníka; tato privilegia jsou oddělená, protože zrušení potvrzené rezervace s sebou nese větší odpovědnost než zrušení provizorní rezervace, vše záleží na příslušném bowlingovém centru.

ÚPRAVA POPISU REZERVACE

Toto privilegium umožňuje obsluze změnit jméno zobrazené v rezervační tabulce.

ZPRÁVA DNE

Toto privilegium umožňuje změnit [Zprávu dne](#) ve spodní části rezervační tabulky.

PŘESKOČENÍ FUNKCE VYHLEDÁVÁNÍ ZÁKAZNÍKA PŘI VYTVÁŘENÍ REZERVACÍ

Umožňuje obsluze vytvořit anonymní rezervaci bez použití funkce **Hledání zákazníka**, čímž obsluha ušetří čas při jednání se zákazníky, kteří obvykle přicházejí do centra bez rezervace.

VYMEZENÍ SKUPIN BEZ UVEDENÍ KONTAKTNÍ OSOBY

Umožňuje obsluze vytvořit skupinu bez uvedení kontaktní osoby, což je obzvláště užitečné v případě telefonických rezervací, u kterých má obsluha nedostatek času. Má-li obsluha dost času při přijímání rezervací, nepotřebuje použít toto privilegium

SYSTÉM LOKALIZACE CHYB A HAVARIJNÍCH VOLÁNÍ

Přehled

Systém lokalizace chyb a havarijních volání (TCS) nabízí pokročilé řízení a správu problémů týkajících se hardwaru, které se mohou v bowlingovém centru vyskytnout (např. automatické stavěče, systém svodu koulí k zásobníku koulí atd.) a způsobit tak přerušení hry.

Tento pokročilý systém řízení chyb umožňuje bowlingovému centru kontrolovat mechanická zařízení a jejich provoz, zaznamenávat náklady spojené s opravami (čas, během kterého jsou dráhy mimo provoz) a analyzovat slabá místa drah za účelem naplánování nákupu nového materiálu.

Inteligentní automatický stavěč MAG 3 (nebo hráč či obsluha) okamžitě identifikuje problémy, aktivuje alarmy a aktivuje havarijní volání mechanikovi za účelem vyřešení daného problému a opravy dráhy v co nejkratší době (čímž se sníží ztráty bowlingového centra). Automatický stavěč MAG 3 je centrálním nástrojem technického servisu, protože nejenom zaznamená chybu a oznámí ji mechanikovi bez jakéhokoliv externího zásahu, ale poskytne také zprávu o typu chyby.

Po zaznamenání nějakého problému na dráze je mechanik automaticky informován buď telefonicky anebo prostřednictvím reproduktoru a je mu sdělena krátká zpráva vytvořená systémem Conqueror po ohlášení typu chyby a příslušné dráhy. Mechanik vyřeší daný problém a znovu spustí dráhu, na které se problém objevil, aby bylo možné pokračovat v započaté hře.

Použití telefonní linky v rámci systému lokalizace chyb umožňuje komunikaci mezi systémem Conqueror a mechanikem s tím, že poskytuje mechanikovi informace o stavu chyb na dráze a systému Conqueror zase zpětnou vazbu ohledně kroků, které provede mechanik.

Systém TCS poskytuje detailní popis veškerých problémů, které znemožňují hrát na dráze v reálném čase. Dále poskytuje zprávy týkající se řízení takovýchto problémů od jejich zjištění až do chvíle jejich vyřešení. Bowlingové centrum může použít tyto zprávy pro hodnocení (a tím i naplánování) toho, jak často je nezbytné provádět údržbářské práce na jednotlivých drahách.

Systém TCS zobrazuje animaci na dráhových monitorech a mění ikony v rámci "stavu drah", které umožňují okamžité zobrazení stavu řešení problémů.

Tato ikona označuje, že u určité linky došlo k nouzovému volání mechanika.

Výše uvedené ikony uvádějí, že technik zaznamenal nouzové volání a že pracuje na problému.

Pro nastavení [Tlačítko rychlého přístupu](#) systému lokalizace chyb odkazujeme na Nastavení terminálu.

Lokalizace chyb a havarijní volání

Existují různé možnosti signalizace problému: automatický stavěč MAG 3, hráč anebo obsluha, která je u pokladny, a různá bezpečnostní a výstražná zařízení, která mohou být [nastavena](#) podle potřeby (podle specifických potřeb bowlingového centra) a která jsou aktivována okamžitě. Systém okamžitě upozorní mechanika na problém, který je nutné odstranit.

Signalizace chyb

AUTOMATICKÝ STAVĚČ MAG 3

Automatický stavěč MAG 3 je inteligentní stavěcí zařízení, které zjišťuje a zaznamenává vlastní problémy s tím, že aktivuje příslušné alarmy a výstražné zprávy. Tohle je velmi důležitá část systému, protože vylučuje zásah jakéhokoliv prostředníka; alarmy jsou aktivovány automaticky a mechanik je telefonicky upozorněn okamžitě.

HRÁČ

Jakmile dojde k chybě na dráze, hráči (v rámci možností) mohou informovat obsluhu stisknutím tlačítka na systému svodu koulí.

Jestliže bowlingové centrum pracuje se systémem BES, tato operace může být také provedena na konzole dráhy pomocí příslušného menu.

Alarmy a výstražné zprávy jsou aktivovány s tím, že mechanikovi je zaslána standardní zpráva typu "Dráha 4, zpráva hráče".

Hráči bowlingu mohou využít příslušné menu / tlačítka pro oznámení chyb na dráhách, jestliže byla aktivována funkce **Volání mechanikovi** v sekci NASTAVENÍ > KONFIGURACE BOWLINGU / MOŽNOSTI DRAH.

OBSLUHA

Problémy mohou být zaznamenány pomocí modulu [Stav drah](#) a to stisknutím tlačítka **Mechanický servis** a poté **Volání mechanikovi** a uvedením zprávy, která má být sdělena mechanikovi telefonicky anebo prostřednictvím reproduktoru; nakonec vše potvrďte pomocí tlačítka **OK**.

Signalizace problému může být provedena také prostřednictvím modulu TCS (BACK OFFICE > TCS > ZÁZNAMY TCS) stisknutím tlačítka **Nový**, volbou problémové dráhy a stisknutím tlačítka **OK**. Objeví se okno, do kterého musíte zadat zprávu, která má být odeslána; operaci potvrďte stisknutím tlačítka **OK**.

Jestliže nezádáte žádnou zprávu, bude odeslána standardní zpráva nastavená pro vybranou dráhu.

MECHANIK

Mechanik může potvrdit zprávu stisknutím tlačítka za automatickým stavěčem anebo pomocí funkce [Potvrdit](#) na telefonu a následovně může začít opravu dráhy s tím, že aktivuje stav "probíhající práce".

Alarmy a zprávy uživatele

Jakmile dojde k signalizaci problému na dráze, dojde k aktivaci alarmů a výstražných zpráv určených pro techniky.

Na základě konfigurace bowlingového centra je možné nastavit následující výstražné zprávy/alarmy:

Telefonní komunikace přenášející mechanikovi zprávu týkající se typu chyby, která se vyskytla; telefon opakuje stejnou zprávu až do chvíle potvrzení o přijetí zprávy.

Hlasové zprávy přenášené pomocí reproduktoru, které jsou opakovány až do chvíle jejich potvrzení.

Výstražná siréna

Jestliže je žádost o opravu aktivována pomocí automatu MAG 3 anebo hráči na dráze, objeví se zprávy systému (aktivováno pomocí NASTAVENÍ > NASTAVENÍ TERMINÁLU > PREFERENCE) pro obsluhu u pokladny: "Požadován zásah na dráze č....".

Světla za každou dráhou, která blikají v případě problému na dráze.

Hlavní osvětlení nad dráhami značí, že některá z drah je mimo provoz.

Světla blikají, telefon zvoní a siréna zvučí až do chvíle potvrzení / zrušení havarijního volání.

Řízení havarijních volání

Řízení havarijních volání pomocí funkce "stav drah

FRONT DESK > VŠECHNY DRÁHY

Chcete-li přijmout, zrušit nebo ukončit havarijní volání z modulu Stav drah, klikněte na příslušnou dráhu a stiskněte tlačítko **Mechanický servis**. Objeví se okno, ve kterém můžete **Potvrdit**, **Dokončit** anebo **Zrušit** nouzové volání.

Ikony v modulu Stav drah znázorňují stav havarijního volání v reálném čase a umožňují tak obsluze monitorovat aktuální stav varovné komunikace; je-li to možné i znovu otevření drah.

Tyto operace může provést také mechanik a to použitím [telefonu](#).

Řízení havarijních volání pomocí funkce "Zásahy TCS"

BACK OFFICE > SYSTÉM LOKALIZACE CHYB A HAVARIJNÍCH VOLÁNÍ > ZÁSAHY TCS

Horní část okna obsahuje seznam zásahu systému TCS, ve kterém jsou uvedeny zásahy vybrané pomocí tlačítka [Filtr](#).

Zvolením některého zásahu dojde k aktivaci různých možností ve spodní části obrazovky a prostor pod tabulkou bude vyplněn příslušnými informacemi.

Pod tabulkou dojde k zobrazení příslušných informací týkajících se vybrané události, jako např. **datum** a čas specifických zásahů, číslo **dráhy**, **zdroj** varovné komunikace (např. terminál, dráha, mechanik atd.), **typ hry**, vysvětlení a popis **chyby** a **stav** nouzového volání.

Zde můžete také uvést jméno **mechanika**, které může být uloženo společně se zásahem jako reference pro budoucí potřeby.

Pro přijetí, zrušení anebo ukončení nouzového volání pomocí modulu Zásahy TCS vyberte příslušnou událost z tabulky v horní části okna, čímž dojde k aktivaci funkcí **Přijmout**, **Ukončit** anebo **Zrušit** nouzové volání.

Následující íče jsou aktivovány pouze v případě potřeby:

Začátek práce nahrazuje tlačítko **Ukončit**, jestliže mechanik ještě nepotvrdil přijetí havarijního volání.

Potvrdit dráhu se objeví (kde by se normálně objevily tlačítka **Potvrdit** a **Ukončit**), jestliže se žádost týká dvojice drah a je nezbytné zjistit, na které dráze se objevil problém.

HLASOVÉ ZPRÁVY

Stiskněte tlačítko **Hlasové zprávy**, chcete-li poslat hlasové zprávy mechanikovi / prostřednictvím reproduktoru a poslechnout si zprávy poslané mechanikovi prostřednictvím telefonu, stiskněte tlačítko **Poslat** a poté **Příjem**.

Tlačítko **Příjem** umožňuje obsluze zobrazit čas a datum, kdy došlo k zaslání hlasové zprávy mechanikovi; obsluha si může zprávu poslechnout stisknutím tlačítka **Play** a může ji také **Vymazat**.

FILTRY

Stiskněte tlačítko **Filtry**, chcete-li zobrazit specifické havarijní volání v seznamu **zásahů systému TCS**, ze kterého je možné vytvořit [zprávy](#).

Máte k dispozici následující filtry:

Pouze otevřené komunikace – tj. pouze nedokončená havarijní volání

Všechny žádosti

Seřadit podle data/stavu

Vybrat podle data

ZPRÁVY A VÝKAZY

Zde je možné vytvořit zprávy obsahující informace týkající se problémů / technických chyb, které se objevily na dráze. Tento typ zprávy je užitečný obzvláště pro mechanika při plánování údržbářských prací anebo pro zaznamenání hodin, které zaměstnanci věnovali údržbě, atd.

Zpráva obsahuje také záznam o přesunu a uzavření drah během oprav. Jestliže musí být dráha kvůli opravě zavřena, tento fakt se také objeví ve zprávě, což bowlingovému centru umožní monitorovat náklady vynaložené na opravy.

Po zvolení vhodných filtrů stiskněte tlačítko **Zpráva** a dojde k zobrazení okna **Tisk zprávy**.

Zpráva obsahuje následující údaje: **datum, dráha, otevření dráhy a způsob, zdroj, začátek, příchod mechanika, konec, čas odpovědi, délka práce, délka poruchy** (časový interval, během kterého byla dráha mimo provoz), **stav, mechanik, chyba / poznámky**.

Na konci zprávy je uveden souhrn údajů týkajících se havarijních volání, které jsou obsaženy v dané zprávě; souhrn hlasových zpráv, které jsou zasílány mechanikovi, je proveden zvlášť

Konfigurace systému TCS

Nastavení alarmů a výstražných zpráv

NASTAVENÍ > KONFIGURACE CENTRA > SYSTÉM LOKALIZACE CHYB A HAVARIJNÍCH VOLÁNÍ

V horní části okna naleznete funkci **Alarm pro všechny komunikační jednotky QDacs**; je-li tato funkce aktivována, tato nastavení budou použita u veškerých jednotek QDacs centra. Příklad: jestliže se bowlingové centrum nachází na dvou patrech a každé patro má 20 drah, komunikační jednotky by měly mít odlišná nastavení (tato funkce by neměla být aktivovaná), čímž zamezíte tomu, že porucha v horním patře aktivuje alarmy ve spodním patře, jsou-li v obou patrech přítomní mechanici.

Po této funkci následuje **Jméno**, **Popis** a **Sériové číslo** příslušné komunikační jednotky QDacs.

DRÁHY

Nastavení drah musí být provedeno od první dráhy po maximální počet drah spojených s komunikační jednotkou QDac, kterou právě konfigurujete, např. zadáte-li 1-24, daná jednotka QDac bude spojena s prvními 24 dráhami centra, zatímco pro dráhy 25-50 je nutné vytvořit druhou komunikační jednotku QDac.

STAV

Značí, je-li server systému Conqueror připojen ke komunikační jednotce QDac anebo ne.

ALARMY

Vyberte si podle vašich specifických potřeb a požadavků typ alarmů/výstražného systému z následujících možností:

Telefon – umožňuje systému TCS použít “volání mechanikovi”, zaznamenat zprávy a aktualizaci stavu probíhající práce; pro bližší informace odkazujeme na [Manuální řízení TCS](#).

Deaktivovat potvrzení o přijetí telefonátu – tato funkce je užitečná, protože mechanik může potvrdit varovnou komunikaci pouze stisknutím tlačítka za automatickým stavěčem, čímž dojde k potvrzení, že mechanik pracuje na problému.

Světelný alarm – aktivuje světelné indikátory

Zvukový alarm – aktivuje sirénu

Reproduktor – aktivuje reproduktor pro přenos hlasových varovných zpráv

Osvětlení v zadní části drah – aktivuje osvětlení za dráhami

ARCHIVOVAT ZPRÁVY __ DNŮ

Toto nastavení umožňuje definovat, jak dlouho (kolik dnů) mají být archivovány záznamy o havarijních volání, zobrazených v seznamu zásahů systému TCS.

Nastavení hlasového alarmu

NASTAVENÍ > KONFIGURACE CENTRA > SYSTÉM LOKALIZACE CHYB A HAVARIJNÍCH VOLÁNÍ

Systém umožňuje každému centru konfiguraci následujících funkcí:

HLAS

Hlas může být vybrán z nainstalovaných možností a je použit při přenosu hlasových zpráv mechanikovi prostřednictvím telefonu anebo reproduktoru.

RYCHLOST HLASU

Rychlost hlasu je nastavena na 10; máte možnost výběru mezi hodnotou 0 - 20.

HLASITOST

Kontroluje hlasitost hlasu u zpráv přenesených prostřednictvím telefonu a reproduktoru.

TIMEOUT TELEFON

Tato hodnota vyjadřuje (v sekundách od 30 do 240; standardní nastavení je 60) časový interval, ve kterém je možné mechanikovi poslat novou telefonickou zprávu, jsou-li v centru jiné dráhy, které čekají na servis.

FREKVENCE OPAKOVÁNÍ

Tato hodnota vyjadřuje (v sekundách od 30 do 240; standardní nastavení je 60) časový interval, po jehož uplynutí dojde k opětovnému sdělení varovné zprávy pomocí reproduktoru v případě, že u dráhy nebyl proveden servisní zásah.

PAUZA TELEFON

Na začátku každé zprávy, která má být telefonicky sdělena mechanikovi, byly nastaveny pauzy; standardní nastavení vyjádřené v sekundách je 10, ale je možné nastavit pauzy od 0 do 30 sekund.

PAUZA REPRODUKTOR

Na začátku každé zprávy, která má být přenesena pomocí reproduktoru, byly nastaveny pauzy; standardní nastavení vyjádřené v sekundách je 10, ale je možné nastavit pauzy od 0 do 30 sekund.

Pauzy na začátku zprávy umožňují uživateli rozpoznat začátek a konec zprávy - toto je užitečné obzvláště u telefonických zpráv, kdy se zpráva opakuje až do chvíle, kdy dojde k jejímu potvrzení, zrušení anebo pozměnění.

OPAKOVÁNÍ ZPRÁV PROSTŘEDNICTVÍM REPRODUKTORU

Počet opakování zpráv přenesených prostřednictvím reproduktoru je standardně nastaven na 2.

ZKUŠEBNÍ VĚTA

Můžete zadat zkušební větu, abyste si vyzkoušeli výše uvedená nastavení. Zadejte větu a stiskněte na tlačítko .

Privilegia

NOVÉ HAVARIJNÍ VOLÁNÍ

NASTAVENÍ > UŽIVATELSKÉ PROFILY > PROVOZ

Toto privilegium umožňuje uživateli signalizovat problém na dráhách, aktivovat alarmy a zavolat mechanika.

POTVRZENÍ VOLÁNÍ

NASTAVENÍ > UŽIVATELSKÉ PROFILY > PROVOZ

Je-li aktivováno toto privilegium, obsluha může potvrdit výstražné volání a je tedy odpovědná za zaznamenání v systému Conqueror, že mechanik začal pracovat na problému. Toto privilegium může být užitečné pro monitorování času potřebného pro odstranění problému s tím, že hodiny práce provedené mechanikem jsou zaznamenány (viz. [Deaktivovat potvrzení o přijetí komunikace v Nastavení TCS](#)).

UKONČENÍ VOLÁNÍ

NASTAVENÍ > UŽIVATELSKÉ PROFILY > PROVOZ

Obsluha s tímto privilegiem může zaznamenat, kdy mechanik odstranil problém, čímž dojde k ukončení havarijního volání (např. obsluha je přímo odpovědná za uvedení pracovní doby mechanika).

ZRUŠENÍ VOLÁNÍ

NASTAVENÍ > UŽIVATELSKÉ PROFILY > PROVOZ

Bez tohoto privilegia obsluha nemůže odstranit z okna **Zásahy systému TCS**.

PŘÍSTUP DO OKNA HAVARIJNÍCH VOLÁNÍ

NASTAVENÍ > UŽIVATELSKÉ PROFILY > TECHNICKÉ ÚDAJE

Toto privilegium umožňuje uživateli přístup do okna se seznamem **havarijních volání**.

PŘÍSTUP DO OKNA NASTAVENÍ HAVARIJNÍCH VOLÁNÍ

NASTAVENÍ > UŽIVATELSKÉ PROFILY > TECHNICKÉ ÚDAJE

Toto privilegium umožňuje uživateli přístup do okna **Systém lokalizace chyb a havarijních volání** v rámci konfigurace centra, kde je možné změnit nastavení týkající se alarmů a výstražných zpráv.

Telefonní příkazy systému TCS

Použití telefonu v rámci systému lokalizace chyb a havarijních volání umožňuje komunikaci mezi systémem Conqueror a mechanikem s tím, že poskytuje mechanikovi informace o stavu chyb na dráze a systému Conqueror zase zpětnou vazbu ohledně kroků mechanika.

Zadání kódů odezvy

Obecný formát příkazů je:

* <ČÍSLO DRÁHY><PŘÍKAZ>*

Symbol * se objevuje na začátku a konci věty.

Číslo dráhy je složené z 2 nebo 3 číslic v závislosti na celkovém počtu drah v centru; jestliže má bowlingové centrum více než 99 drah, pro číslo dráhy je nutné použít tři číslice. Jestliže má centrum do 100 drah (včetně 1-10 drah), je nutné uvést dvojmístné číslo.

Počet drah v bowlingovém centru je nastaven pomocí příkazu zasláního ze systému Conqueror na komunikační jednotku QDac (s nastavením počtu číslic, který bude používán). Je nutné, aby mechanik zadal správný počet číslic pro příslušnou dráhu, jinak nedojde k provedení příkazu (jestliže je počet drah nastavený na 20, pro dráhu 8 je nutné zadat kód '08' a ne '8').

Zpráva zaznamenaná mechanikem (použita pro zasílání zpráv systému Conqueror) vyžaduje, aby mechanik zadal nulu pro dráhu vzhledem k tomu, že se nejedná o žádnou specifickou dráhu; na základě výše uvedených informací číslo "0", které bude zadáno, bude odpovídat počtu drah v centru (kód musí být tedy '00' nebo '000').

Mechanik obdrží potvrzení co se týče zadané správné / chybné věty (pro správnou větu anebo správnou větu na nesprávné dráze) anebo chybné hlášení (pro nesprávné věty) prostřednictvím telefonu. Mechanik tak zjistí, jestli byl uznán správný příkaz anebo jestli byl zadán chybný kód, který musí být zadán znovu.

Příkazy

Následující příkazy jsou zadány v numerické formě a jsou umístěny za číslem dráhy:

POTVRZENÍ 1

Tento příkaz může být použit dvojím způsobem:

Stisknutím tohoto příkazu v souvislosti se specifickou dráhou dojde k aktivaci režimu "probíhající práce" (např. jestliže došlo k signalizaci poruchy na dráze 2 ze 20, mechanik potvrdí havarijní volání zadáním kódu *021*.

Jestliže je specifikovaná dráha "0", potvrzení je provedeno pomocí obecné [zprávy](#), kterou obsluha zašle systému Conqueror. Obecné zprávy jsou užitečné pro komunikaci mezi mechanikem a obsluhou v případě, že se nejedná o specifickou dráhu (např. zprávy typu "Potřebujete zvláštní nástroje?").

OPRAVA UKONČENA 2

Mechanik zadá číslo dráhy a za ním tento kód (např. *032* pro uvedení toho, že oprava na dráze 3 byla ukončena), zadáním OK u dráhy znamená, že došlo k dokončení oprav.

ZRUŠIT ŽÁDOST 3

Mechanik resetuje dráhu jako "OK", čímž zruší přijatou žádost v případě, že nenašel žádnou chybu (falešný alarm).

Příklad: zadáním *053* dojde ke zrušení chyby signalizované na dráze 5 v případě, že si dráha nevyžaduje žádnou opravu.

PROVÉST ČÁSTEČNÉ NASTAVENÍ STAVĚČE 4

Zadejte *184*, chcete-li provést částečné nastavení stavěče na dráze 18.

Jestliže není možné provést celkové nastavení stavěče, dojde k provedení celého cyklu.

Jestliže tuto funkci stavěč nemá, operace nebude provedena.

PROVÉST CELKOVÉ NASTAVENÍ STAVĚČE 5

Zadejte *025*, chcete-li provést celkové nastavení stavěče na dráze 2.

Jestliže není možné provést celkové nastavení stavěče, dojde k provedení celého cyklu.

Jestliže tuto funkci stavěč nemá, operace nebude provedena.

NASTAVENÍ KUŽELEK 6

Tato funkce umožňuje mechanikovi identifikovat kuželky tak, aby mohly být nastaveny do stejné pozice, ve které se nacházely při přerušení hry způsobeného signalizací chyby. Díky tomu je možné začít hru od chvíle, kdy došlo k signalizaci chyby. Po zadání příkazu '6' je nezbytné zadat kuželky následujícím způsobem:

056 78 pro postavení specifických kuželek na dráze 5 (v tomto případě pouze kuželky 7 a 8).

206 0631 pro postavení specifických kuželek na dráze 20 (kuželky 10, 6, 3,1; kuželka 10 je označena číslicí 0).

206 tohle je chyba: nedošlo ke specifikování žádné kuželky pro příkaz postavení kuželek na dráze 20!

Jestliže byl příkaz proveden správně, seznam by měl obsahovat alespoň jednu číslici a žádná číslice nesmí být uvedena víckrát.

Jestliže tuto funkci stavěč nemá, operace nebude provedena.

NAHRÁT HLASOVOU ZPRÁVU 9

Chcete-li nahrát hlasovou zprávu, místo čísla dráhy zadejte nulu.

Druhý symbol * příkaz potvrzuje; po potvrzení příkazu se začne nahrávat zpráva po fixní dobu 20 sekund.). Chcete-li ukončit nahrávání před vypršením této doby, stiskněte * a zaznamenaná zpráva bude uložena.

Chcete-li vymazat zprávu během nahrávání, stiskněte tlačítko #.

Jestliže byla zpráva úspěšně nahrána, obdržíte potvrzení správné věty (jako u ostatních příkazů). Jestliže však nedojde k přijetí příkazu, dojde k obdržení chybného hlášení.

ZRUŠENÍ PŘÍKAZU #

Stisknutím symbolu # dojde ke zrušení příkazu. After which, Poté zadejte správnou větu s tím, že na začátku a na konci věty je nutné uvést symbol *.

KONFIGURACE CENTRA

Přehled

Tato nastavení by měla být provedena velmi pozorně a pečlivě, protože ovlivňují veškeré aspekty systému Conqueror a tudíž i celého bowlingového centra (otevírání drah, bezpečnost, platby a ceny, technické aspekty, rezervace, řešení problémů atd.). Jedná se o nastavení, která jsou zásadní pro správný provoz centra.

Pro otevření těchto funkcí (sekce Konfigurace centra) se vyžadují příslušná privilegia.

Funkce týkající se specifických modulů, jako např. [TCS](#), [Rezervace](#), [Turnaje](#) atd. naleznete v příslušných sekcích.

Základní nastavení

BEZPEČNOSTNÍ SYSTÉM

Zatrhnutím této funkce aktivujete [Bezpečnostní systém](#) Conqueror; každý zaměstnanec má své heslo a [profil](#), které umožňují určit operace, které provedl určitý zaměstnanec.

REGISTRACE PŘI PŘIHLÁŠENÍ / ODHLÁŠENÍ

Zatrhnutím funkce [Systém zaznamenávání pracovní doby](#) dojde k registraci uživatelů při přihlášení/odhlášení do systému Conqueror. Systém zobrazí okno **Zaznamenávání pracovní doby** okamžitě po přihlášení/odhlášení.

BEZPEČNOSTNÍ REŽIM

Zde je možné nastavit terminály systému Conqueror, u kterých dojde k automatické aktivaci [Bezpečnostního režimu](#) po X minutách.

Chcete-li deaktivovat automatický bezpečnostní režim, nastavte nulu.

JAZYK DATABÁZE

Ve žlutém rámečku můžete zobrazit jazyk příslušné databáze.

Kliknutím na toto pole můžete jazyk změnit; vyberte si nový jazyk z roletového menu a stiskněte tlačítko .

JAZYK MASEK

Z roletového menu si vyberte jazyk, který bude použit pro zobrazené výsledkové tabulky.

ROZMĚR PAPÍRU

Vyberte si mezi formáty **A4** a **Dopis**, které budou použity při tisku.

NORMÁLNÍ A KOMPAKTNÍ PÍSMO ZPRÁV/VÝKAZŮ

Zde si můžete vybrat typ písma, který bude použit pro zprávy a výkazy.

Druhá volba umožňuje zobrazit zprávy anebo výkazy v kompaktním formátu (na méně stránkách). Doporučujeme, například, písmo "Arial Narrow", protože je kompaktnější než tradiční "Arial".

STÁVAJÍCÍ BOWLINGOVÝ DEN

Stávající bowlingový den je standardně nastaven jako **Den týdne systému**. Využíváte-li standardní nastavení, systém použije sazby, které jsou nastavené pro daný den týdne.

Jestliže se stane, že určitý den v týdnu, např. úterý, je státní svátek, pro tento den bude použita místo sazby nastavené pro normální úterky sazba určená pro svátky (např. EXTRA1). Jestliže tento svátek nebyl naprogramován v [kalendáři](#) jako EXTRA1, systém může být naprogramován tak, aby pracoval stejně, jako by pracoval prostřednictvím EXTRA1.

Toto manuální nastavení je účinné pro jeden bowlingový den, což znamená, že na konci dne se nastavení vrátí do stavu **Den týdne systému**.

Funkce [Stávající bowlingový den](#) je zobrazena v externím rámečku hlavního menu.

Změny nastavení jsou zaznamenány v [Protokolu systému](#).

PRVNÍ DEN TÝDNE

V [kalendáři](#) si můžete zvolit, který den má být považován za první den bowlingové týdne (pro typ bowlingu/ceny, pro zprávy atd.).

PŘELOM DNE

Nastavte čas konce jednoho dne a začátku nového dne.

Bowlingová centra, která zavírají po půlnoci, zde mohou nastavit zavírací čas, díky čemuž bude prodej po půlnoci započítán do předchozího dne.

Příklad: jestliže nastavíte, že den má končit o půlnoci a je pátek, sazby a herní režim po půlnoci se budou řídit sobotním a ne pátečním nastavením. Z tohoto důvodu je důležité, aby se zavírací doba a konec bowlingového dne shodovaly.

DATUM / ČAS SYSTÉMU

Tato dvě políčka obsahují datum systému a časové nastavení (které kontroluje server Conqueror); toto nastavení je použito u veškerých terminálů systému Conqueror.

Manuální změna těchto parametrů je chápána jako podezřelá operace a proto je zaznamenání v [Protokolu systému](#).

ČAS EXTERNÍHO SERVERU / ČAS JEDNOTKY ET-HOST

Rozhodněte se, má-li být čas a datum serveru Conqueror shodný s časem a datem externího serveru (např. server místní sítě) anebo jednotky ET-Host.

Zvolením funkce Čas externího serveru dojde k deaktivaci polí **Datum a čas systému** a proto nemohou být změněna manuálně, protože jsou automaticky sladována s časem externího serveru.

Aktivací funkce ET-Host dojde k sjednocení dat serveru Conqueror a jednotky ET-Host, která mohou být změněna manuálně v polích čas a datum systému.

STANDARDNÍ EXPORTNÍ FORMÁT ZPRÁV A VÝKAZŮ

Vyberte si definovaný formát pro export zpráv a výkazů z následujících možností: .doc, .pdf, .xls, .xml.

HESLO ŠÉFA

Stiskněte tlačítko a otevřete okno, kde je možné změnit heslo šéfa.

Šéf je virtuální správce systému Conqueror, který má k dispozici veškerá privilegia a může provést veškeré důležité a riskantní operace.

Obecně má toto heslo k dispozici správce systému, tj. vedoucí centra anebo uživatel, který je kompetentní a oprávněný řídit i ty nejcitlivější sekce systému.

TISK LICENCE

Umožňuje vytisknout **Licenci na software Conqueror** včetně tabulky obsahující **zakoupené moduly**.

LICENCE

Pouze **ŠÉF** může vstoupit do **Licenčního nastavení terminálu**, díky kterému instalační tým aktivuje zakoupené moduly na různých terminálech (např. modul Rezervační systém).

AKTIVACE

Umožňuje zadat aktivační klíč.

Aktivační klíč je zakódovaný text, který, je-li zadán do systému, aktivuje veškeré moduly systému Conqueror, které si vyžadují licenci (např. rezervační systém, reklamy atd.).

Jestliže dojde k zakoupení nových modulů anebo k instalaci nové verze, dojde také ke změně aktivačního klíče, který musí být znovu do systému zadán, čímž dojde k nahrazení starého klíče.

Tlačítko **Hledat** umožňuje získat aktivační klíč z adresáře počítače, kde byl tento klíč uložen.

Kontrola drah

ZPŮSOBY OTEVŘENÍ DRÁHY

Vyberte si způsoby otevření drah, které chcete v centru aktivovat a které je možné následovně použít pomocí funkce Stav drah.

Zde můžete definovat **První** a v případě nutnosti **Druhý** a **Třetí** způsob otevření drah. První způsob musí být vybrán pečlivě, protože je aplikován standardně dvojitým kliknutím na ikonu dráhy v modulu [Stav drah](#).

POTVRZUJÍCÍ DIALOG FB

Aktivujte tuto funkci, chcete-li zobrazit potvrzující dialog po snímání kódu členské karty a to pomocí modulu Kontrola drah (v případě pochyb o pravosti členské karty).

Deaktivujte tuto funkci, není-li potřebná, čímž zrychlíte celý proces.

PŘIHLAŠOVACÍ OBRAZOVKA NA DRÁZE

Jestliže chcete, aby hráči mohli uvést svá jména pomocí klávesnice na dráze, pomocí této funkce můžete na obrazovce Kontrola drah nastavit celkový počet hráčů a to pomocí tlačítka (bez uvedení jména). Jakmile se hráči dostaví na dráhu, systém jim nabídne obrazovku pro zadání jmen před tím, než začnou hrát.

Alternativou je definování **Prefixu jména pro standardní bowling**, který bude automaticky zobrazen společně s číslem hráče. Prefix a číslo tvoří jméno hráče, které je zobrazené v okně [Kontrola drah](#) a ve výsledkové tabulce.

Tato funkce je aktivní pouze v případě, že došlo k aktivaci klávesnice v modulu [Nastavení drah](#).

STANDARDNÍ BOWLING / PREFIX JMÉNA PRO ČASOVĚ OMEZENÉ HRY

Definujte prefix, který bude automaticky zadán společně s číslem hráče. Tyto údaje budou zobrazeny jako jméno hráče v okně **Kontrola drah** a ve výsledkové tabulce.

Příklad: jestliže jako prefix zadáte termín "hráč", hráči budou standardně zobrazováni (vzestupně) jako hráč 1, hráč 2 atd.

Jestliže máte nastavení, u kterého jsou jména zadávána pomocí klávesnice na dráze, tato funkce není k dispozici.

STANDARDNÍ NASTAVENÍ PRO ZPRÁVY, VÝKAZY A STATISTIKY

Tyto hodnoty umožňují automatický převod framů a neomezeného bowlingu na hry, aby mohlo dojít k vložení těchto údajů do [Statistických zpráv](#).

Zadejte průměrný počet **Framů hry** a **Her otevřených v režimu neomezeného bowlingu**.

MAXIMÁLNÍ POČET HRÁČŮ NA DRÁZE

Zadejte maximální počet hráčů, kteří mohou hrát na jedné dráze (maximální počet je 12 hráčů).

FREKVENCE OBNOVOVÁNÍ KONTROLY DRAH

Specifikujte (v sekundách) frekvenci automatického obnovování obrazovky Kontrola drah.

Pro manuální obnovení obrazovky stiskněte klávesu **F5** na klávesnici.

NASTAVIT HRY _ / NASTAVIT ČAS _

Použitím tlačítek **Nastavit čas** anebo **Nastavit hru** v modulu Kontrola drah specifikujte, má-li být hra přidělená **volbě** (hráči a/nebo dráha) provedené v posledním sloupci obrazovky Kontrola drah anebo má-li být hra, nezávisle na této volbě, přidělená těmto elementům;

Pouze hráči - každý hráč bude mít samostatný účet;

Pouze dráha - u jedné dráhy bude vytvořen souhrnný účet.

Toto nastavení je užitečné pro zrychlení práce obsluhy.

PŘEDPOKLÁDANÁ DÉLKA (MINUTY)

Zadejte průměrnou předpokládanou délku otevření dráhy v následujících režimech: **Hra při otevření jedné dráhy**, **Hra při otevření dvou drah**, **Otevření s následujícím určením**, **Údržba a stav chyb**.

Tyto odhady jsou užitečné pro stanovení, kdy bude následující dráha/pár drah dostupná jak pro modul Stav drah, tak pro Rezervační systém.

Ceny

Tato sekce obsahuje nastavení potřebné pro určení plateb za odehrané hry.

Jestliže chcete toto nastavení změnit, dráhy nesmějí být otevřené, zaparkované anebo uvedené v pořadníku.

Režim hra

PLATBA ZA FRAME

Tento platební režim považuje frame za jednotku míry místo hry.

Jestliže aktivujete tuto funkci, sloupec **Hry** v okně Kontrola drah je označen jako **Framy**.

ZAPLATIT 11. A 12. FRAME

V režimu platby za frame (v režimu určení hry až po jejím dokončení) je nutné specifikovat, má-li být zahrnut také 11. a 12. frame.

REŽIM STANOVENÍ CENY

Jestliže hráči hrají v **Režimu předem definované hry**, je možné použít sazbu platnou v **Době otevření** anebo sazbu platnou v **Době prodeje**. Příklad: při prodeji více her (v 15.00 hod) na dráze, která byla otevřená před hodinou (v 14.00 hod) je možné použít obě ceny, tj. cenu platnou ve 14.00 hod (doba otevření dráhy) anebo v 15.00 hod (doba prodeje her).

Stejně pravidlo platí i při použití **Režimu následovně definované hry**: volba mezi **Časem otevření** a **Časem zavření** dráhy s možností vypočítat [Poměrnou cenu](#) hry.

Režim čas

DÉLKA HRY

Pouze pro předem definované hry

Funkce **Délka hry** je standardně nastavená v sekci **Součet**, tj. délka předem definované hry je stejná jako celkový čas, který si hráči zaplatili. To znamená, že jestliže si čtyři hráči zakoupí jednu hodinu, hra trvá čtyři hodiny.

Jestliže si však čtyři hráči koupí jednu hodinu ve **Sdíleném** režimu, hra bude celkově trvat pouze jednu hodinu. Pomocí této funkce je možné čas přidělit pouze pomocí tlačítka **Nastavit čas** v modulu *Kontrola drah*.

Sdílený režim není kompatibilní s režimem stanovení [Poměrné ceny](#).

ÚČTOVACÍ REŽIM

Zde je možné definovat kritéria pro přidělení času v režimu následného definování hry.

Čas následovně definované hry může být účtován následujícím způsobem:

Dráha (standardní nastavení) - čas je počítán za dráhu bez ohledu na počet hráčů na dráze.

Hráči – rozpočítání - čas je rovnoměrně rozpočítán mezi jednotlivé hráče.

Hráči – vše - čas odehraný hráčem je celkově přidělen tomuto hráči.

Jestliže jste aktivovali režim stanovení poměrné ceny (v režimu následného definování hry), máte k dispozici pouze jeden **Účtovací režim** a to je **Dráha**.

Následující příklady odkazují na výše uvedené situace, kdy 45 minut je přiděleno třem hráčům:

V prvním případě je 45 minut přiděleno dráze a je vystaven pouze jeden účet.

V druhém případě je každému hráči přiděleno 15 minut a jsou vystaveny samostatné účty.

V posledním případě každý hráč odehrál 45 minut a jsou vystaveny samostatné účty.

ČASOVÝ ÚSEK PRO FAKTURACI A TYP ZAOKROUHLENÍ

Toto nastavení se týká časového úseku a typu zaokrouhlení, které jsou použity při platbě za čas odehraný v režimu následného definování hry.

Jestliže hráči odehrají 23 minut a nastavená hodnota je 5 minut, platba proběhne následovně:

25, jestliže jste nastavili následující **Typ zaokrouhlení: Na nejbližší hodnotu** anebo **Nahoru**.

20, jestliže jste nastavili následující **Typ zaokrouhlení: Dolů**.

MINIMÁLNÍ FAKTUROVATELNÝ ČAS

Toto nastavení uvádí minimální počet minut, který může být prodán v bowlingovém centru.

Uvedte tedy minimální dobu, která může být naučtována.

Příklad: jestliže nastavíte 5 minut a hráč opustí dráhu po 3 minutách, nevyžaduje se žádná platba, pracujete-li v režimu následného definování hry.

MINIMÁLNÍ ČAS K ÚHRADĚ

Toto nastavení uvádí minimální čas, který musí hráč uhradit po uplynutí **Minimálního fakturovatelného času**.

Příklad: jestliže je **Minimální fakturovatelný čas** nastavený na 5 minut a **Minimální čas k úhradě** na 10 minut a hráč opustí dráhu po 6 minutách, musí zaplatit 10 minut, jestliže hraje v režimu následného definování hry.

PŘIPOČÍTELNÝ ČASOVÝ ÚSEK

Toto nastavení uvádí počet minut, který může být přidělený k předem definovanému času kliknutím na sloupek **Cena** k modulu **Kontrola drah**.

REŽIM STANOVENÍ CENY

Jestliže hráči hrají v **režimu předem definované hry**, je možné použít sazbu platnou v **Době otevření** anebo sazbu platnou v **Době prodeje**.

Příklad: při prodeji více her (v 15.00 hod) na dráze, která byla otevřena před hodinou (v 14.00 hod) je možné použít obě ceny, tj. cenu platnou ve 14.00 hod (doba otevření dráhy) anebo v 15.00 hod (doba prodeje her).

Při použití **Režimu následovně definované hry** máte možnost volby mezi **Časem otevření**, **Časem zavření** a také možnost kalkulace **Poměrné** ceny za hru. V tomto případě bude u každé minuty aplikována sazba platná pro ten časový úsek, do kterého daná minuta patří. To znamená, že v případě otevření dráhy v režimu Čas od 14.15 do 15.00 hod bude prvních 15 minut počítáno podle sazby stanovené pro časové pásmo 14.00-14.30 hod a zbytek bude účtován na základě sazby platné pro časové pásmo 14.30-15.00 hod.

Jestliže je vybrána možnost stanovení poměrné ceny v režimu následovně definované hry, nabízí se pouze jeden [Účtovací režim](#) a to je **Dráha**.

ÚČTOVAT ČAS DVAKRÁT

U drah, které byly otevřeny ve dvojici, bude odehraný čas účtován dvakrát.

Režim neomezené hry

SOUHRNNÁ PLATBA

Nastavte, má-li být prodej neomezených her proveden ve vztahu k dráze anebo k jednotlivým hráčům. Výsledkem jsou souhrnné platby (např. součet transakcí na dráze) anebo platby jednotlivců (poměrné částky).

Zatrhnete tuto volbu, má-li být herní lístek prodán pro dráhu. Jestliže tuto volbu nezatrhnete, lístky budou prodávány jednotlivým hráčům.

REŽIM STANOVENÍ CENY

Je možné použít sazbu platnou při **Době otevření** anebo **Době prodeje**.

Příklad: dostaví-li se další hráč (v 15.00 hod), který chce hrát na dráze, která byla otevřena před hodinou (ve 14.00 hod), tato funkce umožňuje použít jakoukoliv z těchto cen, tj. cenu platnou v 14.00 hod (doba otevření) anebo v 15.00 hod (doba prodeje).

Tato funkce může být použita pouze v případě, že není zatržena možnost Souhrnná platba.

ÚČTOVAT DVA LÍSTKY

Zatrhněte tuto funkci, má-li být cena za lístek počítaná dvakrát nezávisle na tom, jestli byla aktivována funkce [Souhrnná platba](#) anebo ne.

Platby

STANDARDNÍ CENOVÉ KLÍČE

Definujte standardní sazby, které budou aplikovány u standardních her, časových her, neomezených her a extra framů.

Tyto standardní ceny jsou platné pouze v případě, že u probíhajícího dne nebyl stanoven [Herní režim](#) s odlišným nastavením.

NEZOBRAZIT ČÍSLA KREDITNÍ KARTY

Toto nastavení umožňuje zakrýt čísla kreditních karet nastavená jako X, zatímco čísla označená číslicí 9 jsou zobrazena.

Při vytváření sekvence, např. "XXXXXXXXXXXX9999", jsou veškerá čísla zakryta kromě posledních čtyř čísel v souladu s požadavky zákona (na **standardních stvrzenkách** a/nebo **stvrzenkách kreditních karet**).

ROZDĚLIT PŘÍJMY ZA POLOŽKY NABÍDKY

Zatrhnete tuto volbu, mají-li být jednotlivé položky [nabídky](#) zapisovány samostatně.

Aktivací této volby dojde k tomu, že položky nabídky jsou ekonomicky klasifikovány jako samostatné položky. Jestliže tuto volbu nezatrhnete, položky jsou klasifikovány podle příslušných sekcí v [Pokladním výkazu vydaném na konci směny](#).

To znamená, že jestliže nabídka obsahuje 1 hru + 1 sendvič a tato funkce je zatržena, platba za hru bude zaznamenána v sekci Bowlingová hra, zatímco platba za sendvič v sekci Snack Bar.

ROZDĚLIT PŘÍJMY Z LIGY

Ekonomické operace týkající se lig a turnajů mohou být rozděleny do sekcí ve výkazu vydaném na konci směny.

Zatržením této funkce dojde k vytvoření sekcí pro každý turnaj a ligu, které obsahují příslušné ekonomické operace.

ZAOKROUHLNÉ MEZISOUČTY

Zatrhnete tuto volbu, chcete-li v celém systému zaokrouhlovat mezisoučty (součty jednotlivých sekcí).

TISK STVRZENKY S UVEDENÍM CELKOVÉ ČÁSTKY BEZ DANĚ

V zemích, kde je nutné na dokladech uvádět daně zvlášť, tato volba umožňuje vytisknout stvrzenku s následujícími údaji: zakoupené položky > celková částka bez daně > daň > celková částka včetně daně.

TISK STVRZENKY S UVEDENÍM ČÁSTKY VČETNĚ DANĚ

Zatrhnete tuto volbu, má-li být celková částka zobrazena včetně daně: čistá celková částka > daň > úhrnný součet.

TISK ČÍSLA STVRZENKY

Zatrhnete tuto volbu, má-li být na stvrzence vytištěno identifikační číslo (kvůli bezpečnosti a poznání).

TISK STVRZENEK S CELKOVOU ČÁSTKOU ROVNAJÍCÍ SE NULE

Zatrhnete tuto volbu, chcete-li vytisknout i stvrzenky, jejichž celková částka získaná z transakcí se rovná nule.

Jestliže tuto funkci neaktivujete, nebude možné vytisknout stvrzenky s nulovou dlužnou částkou.

TISK NEPLATNÝCH STVRZENEK

Toto nastavení umožňuje vytisknout stvrzenky pro zrušené transakce, což je užitečné pro archivaci záznamů tohoto typu transakcí.

PŘÍJEM PLATBY SE SPECIFIKACÍ POLOŽEK NABÍDKY

Zatrhnete tuto volbu, přejete-li si specifikovat každou položku nabídky. Příklad: prodáte-li nějaký nápoj a tato funkce je aktivní, budete muset detailně specifikovat tento nápoj.

ZVÝŠIT ČÍSLO STVRZENKY I V PŘÍPADĚ NEVYTIŠTĚNÝCH STVRZENEK.

Jestliže je tato funkce aktivována, počítadlo vezme v potaz každou uloženou a vytištěnou transakci; v opačném případě bude počítat pouze vytištěné stvrzenky.

ÚDAJE NA STVRZENCI

Nastavte, jak detailní mají být údaje na stvrzence: **jednotlivé řádky**, **celková částka sekcí** anebo **celková částka transakce**.

Skóre

Tyto funkce závisejí na licencích systému Conqueror, které centrum vlastní.

BOWLAND A NEXTIA

Pouze pro VDB

Zde je možné aktivovat modul Bowland obsahující zvukové efekty, zvláštní hry a modul Nextia, včetně přídatné sady výsledkových tabulek.

ZVUK

Pouze pro VDB

Aktivuje zvuk efektů, které mohou být přenášeny pomocí reproduktorů.

NAROZENINY

Pouze pro VDB

Aktivací této funkce dojde k nahrání programů pro oslavy narozenin na dráhách.

Pro ty, kdo nemají zájem o funkce nabízející oslavy narozenin, doporučujeme tuto funkci nezatrhnout, čímž také zrychlíte proces přesunutí dat na dráhy.

VYMAZAT JMÉNO HRÁČE POMOCÍ KLÁVESY STOP

Pouze pro VDB

Stisknutím klávesy **Stop** na dráhové klávesnici mohou hráči provést následující kroky:

 Začít novou hru od začátku se stejnými jmény hráčů, i když ještě nedokončili předchozí hru.

 Začít novou hru od začátku, ale vymazat jména hráčů předchozí hry.

Tlačítko **Stop** je aktivováno pomocí funkce [Možnosti drah](#).

PAUZA MEZI AKTIVACÍ STAVĚČŮ

Tato volba umožňuje naprogramovat interval několika sekund mezi aktivací jednotlivých stavěčů.

Doporučujeme aktivovat tuto funkci, protože spuštění stavěčů současně si vyžaduje nemalý přívod elektrické energie.

DÉLKA PULZU ZAŘÍZENÍ F-OUT (MSEC)

Zadejte délku impulzu (v milisekundách) pro jednotku F-out relay.

ZPOŽDĚNÍ ZAVŘENÍ DRÁHY (SEC)

Zadejte zpoždění v sekundách před automatickým zavřením drah, které byly otevřeny v režimu předem definované hry, jakmile obdržíte veškeré platby.

Zadejte nulu pro manuální zavření drah.

SNÍMÁNÍ DRAH

Zadejte počet drah (od 1 do 4), které má systém snímat každou sekundu (pro aktualizaci údajů o hře, automatické zavření atd.).

PAMĚŤ ŘÍDÍCÍ SKŘÍNĚ DRAH

Pouze pro VDB

Specifikujte kapacitu paměti VDB.

DRÁHOVÉ MONITORY

Pouze pro VDB

Specifikujte typ monitorů, které jsou nainstalované na dráhách: **Qubica STD, JVC 2TV, JVC 3TV, Sony 2TV, Sony 3TV.**

KONTROLNÍ ZAŘÍZENÍ EXTERNÍCH JEDNOTEK

Zatrhněte tuto funkci, je-li k jednotce Et-Host připojeno zařízení Multi I/O, které umožňuje připojení každé dráhy na 5 externích jednotek (nárazníky, zářivky, signály audio atd.), které jsou aktivovány při dosažení určitého skóre.

Po aktivaci této funkce zadejte popis existujících jednotek.

Jestliže je aktivovaná funkce **Nárazníky**, do pátého čtverečku bude automaticky zadána tato funkce.

System

VYHLEDÁVÁNÍ ADRES

Definujte, který počítač funguje jako server pro aplikaci Hopewiser a zadejte číslo portu.

Tento software pro správu adres je určen pro anglický trh a políčka vyplní adresami členů; vyžaduje se pouze poštovní směrovací číslo zadané v sekci záznamů systému Conqueror.

BLS A EXPORT PATH SOUBORU TOURNAMATOR

Kliknutím na toto pole se otevře standardní okno, kde je možné vybrat sdílený adresář pro výměnu souborů mezi systémem Conqueror a BLS a/nebo Tournamator.

Conqueror obdrží nastavení turnaje anebo ligy z aplikací BLS (Bowling League Secretary) a Tournamator a využívá tyto data pro otevření dráhy a zahájení hry.

Informace o každé ukončené hře jsou automaticky exportovány do této externí aplikace, kde jsou dále zpracovány.

BES

Pouze pro RDB

Zadejte **IP adresu serveru BES** a **Adresu drah Subnet** (IP adresa se vztahuje k síťové kartě, ke které jsou připojeny veškeré RDB).

IP ADRESA SERVERU QDAC BOOT

Zadejte IP adresu serveru Systému lokalizace chyb.

EXPORT PATH SOUBORU DSD

Jestliže zde kliknete, otevře se standardní okno, ve kterém si můžete vybrat sdílený adresář pro záměnu souborů mezi systémem Conqueror a DSD.

Tento rezervační software pracuje se systémem Conqueror co se týče otevírání, zavírání drah a přesunů na dráhách.

FREKVENCE DSD (SEC)

Nastavte frekvenci pro příjem informací z aplikace DSD.

ZÓNOVÉ ROZHRANÍ

Umožňuje systému Conqueror pracovat se zónovou aplikací.

Systém Conqueror pracuje s řídicím softwarem POS pro řízení importu/exportu dat, např. nastavení zaměstnanců, profily a privilegia uživatelů, směny, sekce, sazby, daně atd.

IMPORTOVAT DATA V

Zadejte čas, kdy má dojít k importu dat ze zónové aplikace.

PATH ZÓNOVÉHO ROZHRANÍ

Jestliže zde kliknete, otevře se standardní okno, ve kterém můžete vybrat adresář pro záměnu dat mezi systémem Conqueror a zónovou aplikací.

POVINNÁ AKTUALIZACE

Stiskněte toto tlačítko pro vynucený zónový import.

SHARED PATH SKÓRE

Jestliže stisknete na toto tlačítko, otevře se standardní okno, kde je možné vybrat adresář obsahující soubory se skóre.

Zálohování

Toto okno umožňuje definici nastavení týkajících se automatické správy a archivace dat v systému Conqueror.

Zálohování je možné provést také manuálně pomocí modulu [Obslužné programy](#).

AUTOMATICKÉ ZÁLOHOVÁNÍ / FREKVENCE

Zatrhněte funkci **Zálohování**, jestliže má být automaticky prováděno zálohování a specifikujte frekvenci (dny) automatického zálohování.

Zálohování je prováděno během denních úkolů.

ULOŽIT NASTAVENÍ

Toto nastavení se týká počtu kopií zálohování, které mají být uloženy v počítači.

Jestliže u frekvence automatického zálohování nastavíte 7 dnů a mají být uloženy poslední dvě kopie zálohovaných dat, systém provede zálohování každý týden a uloží data z předchozího týdne.

PROVÉST OPTIMALIZACI DATABÁZE

Zatrhněte tuto možnost, má-li být optimalizace databáze prováděna během denních úkolů, okamžitě po zálohování databáze.

Doporučujeme provádět optimalizaci databáze a to kvůli zlepšení funkce systému Conqueror.

PŘESUN DAT DO HISTORICKÉ DATABÁZE

Data mohou být uložena v historické databázi kvůli kontrolním účelům anebo zpracování zpráv a výkazů.

Jestliže zatrhnete tuto funkci, budou nastavena veškerá příslušná pole (**Stvrzenky a směny**, **Stvrzenky členů**, **Hry členů**, **Body členů** a **Statistické údaje**), která mohou být nastavena i jednotlivě, je-li to potřeba.

VYČIŠTĚNÍ DATABÁZE

Nastavte frekvenci mazání následujících dat: stvrzenky a směny v pokladně, bowlingové hry a akce, ceny za zvláštní hry, systémový protokol a registr zaměstnanců, rezervace a transakce pomocí kreditní karty.

Jestliže zde nastavíte osm dnů, data budou smazána devátý den. Pro smazání dat na konci každého dne zde nastavte nulu.

ZÁLOŽNÍ ADRESÁŘ

Záložní adresář databáze Conqueror je zobrazen ve žlutém čtverečku.

Tento adresář je automaticky vytvořen pro daný terminál a může být změněn, jestliže na něho kliknete a zadáte jiný adresář.

DRUHÝ ZÁLOŽNÍ ADRESÁŘ

Po zálohování dat dojde k vytvoření kopie (z bezpečnostních důvodů), která je normálně uložena na jiném terminálu v rámci sítě. To znamená, že jestliže se něco stane s originálními zálohovanými daty anebo s počítačem, ve kterém jsou uloženy, je možné použít kopii.

VYČIŠTĚNÍ HISTORICKÉ DATABÁZE

Vyčištění historické databáze je možné provést stisknutím na tlačítko **Vyčištění historické databáze**; otevře se okno, kde je nutné zadat počet dnů pro vyčištění historické databáze.

Příklad: jestliže zde zadáte číslo 90, dojde k odstranění veškerých dat starších než 90 dnů.

Poté klikněte na tlačítko **Vymazat** pro vyčištění dat.

Interkomunikační systém

Interkomunikační systém umožňuje komunikaci mezi dráhami a hlavním počítačem (front desk); na dráhách je umístěn mini reproduktor a u pokladny a stanoviště mechanika je umístěn buď mini reproduktor anebo telefon.

Zákazník aktivuje volání stisknutím tlačítka Intercom (interkomunikační systém) na konzole; u hlavního počítače začne zvonit telefon a v okně **Stav drah** se zobrazí ikona Intercom. Jestliže je linka hlavního počítače obsazená, hovory jsou umístěny do řady v pořadí, v jakém k nim došlo, dokud nestisknete tlačítko [Zrušit hovor, je-li linka obsazená](#).

Okno nastavení **Intercom** zobrazuje nastavení pro specifické QDac:

Šipky v horní části obrazovky mohou být použity pro procházení různými sekcemi nastavení jednotky QDac.

Stiskněte tlačítko **Nový** pro definování nastavení pro novou QDac, **Vymazat** pro smazání nastavení týkajícího se určité a **Reboot** pro resetování QDac. Stiskněte tlačítko **Uložit**, jestliže chcete nastavení uložit, ale jestliže nemusejí být zaslána do QDac.

POPIS

Zde je zadáno číslo QDac.

SÉRIOVÉ ČÍSLO

Zadejte sériové číslo dané QDac.

STAV

Stav QDac je znázorněn jako: **Připojeno** anebo **Odpojeno**.

ČÍSLO

Zde zadejte číslo QDac pro identifikaci všech telefonů a příslušných reproduktorů. Příklad: jestliže zde zadáte číslo 1, odpovídající telefon bude mít číslo 301 anebo reproduktor číslo 201.

Standardní nastavení telefonů je provedeno pomocí čísla 300 a reproduktorů pomocí čísla 200.

Šipky je možné použít pro procházení čísla 1 až 9.

INTER-HUB

Zatrhněte tuto možnost, mají-li být dráhy propojeny s touto jednotkou QDac.

DRÁHY

Toto pole zobrazuje různé dráhy propojené s QDac.

REPRODUKTOR

Zatrhněte tuto možnost, bude-li pro interkomunikaci použit reproduktor (hlavní počítač, pracoviště mechanika).

TELEFON

Zatrhněte tuto možnost, má-li být pro interkomunikaci použit telefon (hlavní počítač, pracoviště mechanika).

PŘEPNUTÍ TELEFONU

Definujte úroveň (1 - 99) přepnutí interkomunikace na QDAC (jako reproduktor), jakožto reakce na zvuk (hluk) na příslušném konci.

Interkomunikační systém je naprogramován tak, aby upřednostnil volání mechanikovi/pokladně (konec QDAC), jakmile zaznamená zvuk, i když právě volá zákazník.

Čím nižší úroveň nastavíte, tím nižší hladina hluku musí být v centru, aby interkomunikační systém neustále nepřepínal QDac prioritu.

To znamená, že pro hlučnější centra doporučujeme nastavit vyšší hladinu.

PAUZA PŘED DALŠÍM VOLÁNÍM NA DRÁZE (SEC)

Zadejte počet sekund, což je doba, která musí uplynout před možností provést další volání (dává obsluze čas pro reakci na nouzová volání).

KONEC ZVONĚNÍ (SEC)

Zadejte počet sekund, po jejichž uplynutí telefon přestane zvonit, jestliže jej nikdo nezvedne. Nastavte nulu (0), má-li telefon zvonit bez časového omezení.

ZRUŠIT VOLÁNÍ, JE-LI LINKA OBSAZENÁ

Zatrhnete tuto funkci, má-li být volání přerušeno v případě, že při prvním pokusu bude linka obsazená. Jestliže zatrhnete tuto možnost, telefonát nebude umístěn do řady.

Zásobník na mince

Conqueror organizuje distribuci mincí různými způsoby:

Zásobník na mince může volně distribuovat kupóny/mince a ve výkazu vydaném na konci směny bude zaznamenáno, kolik kupónů/mincí bylo rozdáno.

Můžete zásobníkům přidělit určitou sazbu, čímž získáte počet prodaných kupónů/mincí, jejich cenu a celkový příjem.

Prodej kupónů/mincí je možné provést také pomocí POS (jakožto normální prodej položky) namísto použití zásobníku mincí.

Conqueror může dialogovat až s čtyřmi zásobníky připojenými na jednotku Et-Host.

Tabulka s nastavením zobrazuje fixní ID každého zásobníku společně s tlačítky pro jejich aktivaci.

Zadejte **Jméno** pro identifikaci zásobníku, zvolte, se kterou **Pokladnou** budou asociována data příslušného zásobníku (pro [Pokladní výkazy vydané na konci směny](#)) a poté zvolte **standardní cenový klíč**.

Jakmile dojde k nastavení veškerých vyžadovaných údajů a k fyzickému propojení zásobníků s jednotkou, stiskněte tlačítko **Nastavit** pro vynulování počítadel. Poté se můžete rozhodnout, jestli chcete zaznamenávat rozdané kupóny/mince ve formě výkazu (před resetováním počítadel).

NASTAVENÍ TERMINÁLU

Preference

SEKTOR A POKLADNA

Tato funkce se vztahuje k záznamům ohledně směn a pokladen.

V roletovém menu zvolte **Sektor** směny, ke které patří daný terminál (např. Front desk) a **pokladnu**, ke které je připojen (např. Boty/Bowling/Obchod).

CENTRUM

Tato funkce je zobrazená pouze v případě, že byl aktivován dálkový režim systému Conqueror.

Dojde k otevření okna **Konfigurace centra**, kde je možné zvolit, ke kterému centru má být připojen terminál, a provést konfiguraci ostatních center pro dálkové použití systému Conqueror.

Chcete-li otevřít okno **Konfigurace nového centra**, stiskněte tlačítko **Nový** a uveďte **Popis** a IP adresu **Serveru Conqueror** toho bowlingového centra, ke kterému má být provedeno připojení.

JAZYK

Zde si můžete vybrat jazyk, ve kterém bude systém Conqueror zobrazen (na tomto terminálu).

Pro změnu [Jazyka](#) pro celou databázi odkazujeme na modul Konfigurace centra.

JINÉ UŽIVATELSKÉ NASTAVENÍ

Jestliže je aktivován bezpečnostní systém, toto nastavení umožňuje každému uživateli, aby si nastavil své uživatelské preference v rámci systému Conqueror, které jsou aktivovány, jakmile se uživatel [přihlásí](#).

Toto nastavení je použitelné u mnoha funkcí: písmo, [Tlačítka rychlého přístupu](#), [Jazyk](#), [Poslední okno výstražných komunikací v popředí](#), [Typ hodin](#), nedávné okno výstražných komunikací (Plugin) a [Modul rychlého přístupu](#).

Umožňuje buď odlišné volby pro každého uživatele anebo volby stejné pro všechny uživatele.

POSLEDNÍ OKNO VÝSTRAŽNÝCH KOMUNIKACÍ (PLUGIN) V POPŘEDÍ

Toto nastavení je užitečné, jestliže chce uživatel vstoupit do systému Conqueror přímo pomocí okna výstražných komunikací, které bylo otevřené při odhlášení se/výstupu ze systému Conqueror.

DOSTUPNÉ TYPY PÍSMO

Zvolte si ty typy písma, které mají být použity v systému Conqueror. Zvolte písmo a jeho vzor, který bude zobrazen v pravé části sekce **Vzor písma**.

Dostupná písma závisejí na verzi Windows, která je používána na daném terminálu.

Při práci s jazyky, které mají zvláštní znaky, např. arabština, ruština nebo japonština, doporučujeme zatrhnout, že znaky budou podporovány typem písma.

ZOBRAZIT PŘEKLADATELSKÉ KÓDY

Zvolte si tuto funkci pro zobrazení identifikačního čísla vedle každé věty systému Conqueror, která odpovídá nějakému kódu překladatelského softwaru, aby mohli překladatelé rychleji najít danou větu v případě potřeby.

RUČIČKOVÉ / DIGITÁLNÍ HODINY

Můžete si vybrat, jestli mají být na obrazovce hlavního menu zobrazeny digitální nebo ručičkové [hodiny](#).

TLAČÍTKO STOP

Vyberte si funkci **tláčítko Stop**, chcete-li mít během práci v systému Conqueror k dispozici [tláčítko STOP](#).

ZAVŘÍT TLAČÍTKO STOP

Jestliže aktivujete tuto funkci, tlačítko **STOP** bude zavřeno společně se systémem Conqueror. V opačném případě zůstane tlačítko **STOP** zobrazeno na obrazovce, i když bude systém Conqueror zavřený.

ZOBRAZENÍ MODULU TCS

Aktivujte tuto funkci na terminálu front desk a modul TCS bude zobrazen automaticky, jakmile z dráhy přijde žádost o provedení opravy.

Jednotky

Použijte roletová menu pro volbu příslušného nastavení následujících jednotek: **Čtecí zařízení karty**, **Pokladna**, **Display** a **Čtecí zařízení otisků prstů** a portů, ke kterým jsou připojeny. Vyberte **Žádný** pro zrušení těchto nastavení.

V sekci **Čas** vedle nastavení **Display** uveďte počet sekund, po jejichž uplynutí mají být smazána zobrazená data týkající se poslední transakce.

Tisk

Tato sekce se vztahuje k nastavení požadovanému pro tisk zpráv, výkazů a stvrzenek.

ZÁHLAVÍ PŘI TISKU

Zde můžete uvést záhlaví, které má být vytištěno na výsledkových listinách bowlingového centra společně s adresou a jménem centra.

ZPRÁVA DNE

Zde je možné zadat zprávu (pro reklamní a podobné účely), která bude vytištěna ve spodní části výsledkové listiny.

TISK ZÁHLAVÍ VE FINANČNÍCH ZPRÁVÁCH

Toto nastavení umožňuje zahrnout oficiální údaje bowlingového centra (jméno a adresa jsou zadány při aktivaci licence Conqueror) do ekonomických zpráv bowlingového centra.

TISK SKÓRE PO ZAVŘENÍ DRAH

Zvolte toto nastavení pro automatické vytištění skóre posledního herního bloku, jakmile dojde k uzavření dráhy po dokončení daného herního bloku.

EFEKTY

Tato funkce vám umožní vložit do finančních zpráv, stvrzenek (záhlaví a zápatí) a herních výkazů (vpravo, vlevo, pozadí) různé obrázky, které jsou uloženy v adresáři Conqueror TISK > EFEKTY

ZÁHLAVÍ A ZÁPATÍ POKLADNÍ STVRZENKY

Máte k dispozici čtyři řádky, do kterých můžete napsat text záhlaví (např. adresu, název, telefonní číslo a DIČ bowlingového centra), který bude vytištěn na stvrzenkách.

Je zde i místo na zápatí, které bude vytištěno na stvrzenkách, jako např. "Děkujeme za návštěvu!".

Tiskárny

Tiskárny, které Conqueror využívá, musejí být zapojeny s příslušných nastavením (typ a port).

Síťové tiskárny mohou být vybrány z roletového menu.

TISKÁRNA STVRZENKY A TISKÁRNA BAR

Zde je možné nastavit **Typ**, **Port**, **Sloupce**, **Řádkování** a **Řezný nástroj** pro tiskárny stvrzenek a objednávek na dráze.

Uvedte, má-li být stvrzenka vytištěna dvakrát.

Jestliže si z roletového menu vyberete síťovou tiskárnu, dojde k deaktivaci následujících parametrů: **Port**, **Řádkování**, **Řezný nástroj** a **Sloupce**.

TISKÁRNY PC

Zde je možné nastavit tiskárny zpráv a výkazů pro tisk následujících dokumentů:

Výsledkové listiny (výsledky her, turnajů)

Pokladní výkazy (směny, rezervační systém, sazby)

Zprávy pro hráče (členové, tabulky turnajů, zaznamenávání času)

Ostatní zprávy (platby za ligy, licence, pronajimatelné skřínky, protokol systému, systém lokalizace chyb, statistické výkazy).

Poštovní štítky

TISKÁRNA CEN

Zde je nastavena tiskárna, která je používána pro tisk cen za [zvláštní hry](#), prostřednictvím funkce **Tiskárna stvrzenek** anebo **Tiskárna výsledkových listin**.

Externí jednotky

Tyto externí programy pracují společně se systémem Conqueror, aby uživateli poskytly další užitečné funkce. Systém Conqueror exportuje data do aplikace QuickBooks, kde dojde k jejich organizaci a integraci s účetnictvím centra. Funkce Rok a QCad umožňuje včlenit směny do jednoho souboru a změnit/přidat data ze systému Conqueror (příjmy a výdaje) před exportem do QuickBooks.

Klikněte na žluté čtverečky po levé straně a vyberte si soubor (folder), do kterého mají být exportovány soubory **QuickBooks**, **Rok a QCad** a **Bar**.

V sekci na pravé straně klikněte na žluté čtverečky a vyberte si následující proveditelné soubory, například: **QuickBooks**, [BLS](#), **Tournamator** a **Micro\$ale**.

Tlačítka rychlého přístupu

Vyberte si tlačítka rychlého přístupu, která mají být použitelná v [Externím rámečku](#) hlavního menu pro příslušný terminál.

Rychlé tlačítko `Vymazat údaje na displeji` se zobrazí pouze v případě, že je displej zapojen v sekci **Jednotky**.

Všimněte si, že je možné použít maximálně pět tlačítek rychlého přístupu.

Kreditní karta

STVRZENKA KREDITNÍ KARTY

Vyberte si tiskárnu, která bude používána pro tisk stvrzenek kreditní karty.

Jestliže v tomto roletovém menu nezvolíte žádnou tiskárnu, nebudete moci používat kreditní karty jako možný způsob platby.

Pro tento účel je možné zvolit také síťové tiskárny.

TISK DVOU STVRZENEK

Aktivujte tuto funkci, chcete-li stvrzenky tisknout dvakrát.

TECHNICKÉ NASTAVENÍ

Přesunout zvukové efekty

Pouze pro RDB

NASTAVENÍ > TECHNICKÉ NASTAVENÍ > PŘENĚST ZVUKOVÉ EFEKTY

Funkce **Přenést zvukové efekty** slouží pro přesunutí animačních programů na RDB při aktualizaci programu Conqueror, při přidání nových možností (např. zvláštní hry, prostředí atd.) anebo změně RDB.

Před přesunutím dat zkontrolujte, jestli došlo k uvedení **Sdílená cesta skóre** v sekci **Systém** modulu [Konfigurace centra](#).

OPĚTOVNÉ ZAVEDENÍ

Stiskněte tlačítko pro obnovu seznamu souborů, které mají být přeneseny do RDB.

PŘENESENÍ

Vyberte příslušné dráhy kliknutím na sekci **Dráhy** a stiskněte tlačítko pro přenesení souborů z hard disku Conqueror do RDB.

Jestliže je tato operace úspěšná, veškeré přenesené soubory jsou smazány z hard disku Conqueror a uloženy pouze na RDB.

Výměna řídicí skříně drah

NASTAVENÍ > TECHNICKÉ NASTAVENÍ > VÝMĚNA ŘÍDICÍ SKŘÍŇĚ DRAH

Tato sekce se použije při nutnosti výměny poškozené řídicí skříně drah.

Před otevřením tohoto modulu musí technik nejdříve odpojit řídicí skříně drah, která je poškozená, a poté připojit novou řídicí skříně drah.

Kliknutím na tento modul se otevře okno, ve kterém je možné provést následující operace:

Po výměně řídicí skříně je možné vybrat dráhy, které k ní patří; dráhy jsou rozpoznány okamžitě. V opačném případě jsou zvýrazněny světelným symbolem.

Jestliže pracujete s RDB, je nezbytné zadat číslo MAC, které je vytištěné na štítku RDB.

Stiskněte .

Programy jsou automaticky znovu vloženy a nastavení staré řídicí skříně je nahrazeno nastavením, které se vztahuje k nové jednotce.

Adresa řídicí skříně drah

Pouze pro VDB

NASTAVENÍ > TECHNICKÉ NASTAVENÍ > ADRESA ŘÍDÍCÍ SKŘÍŇĚ DRAH

Toto okno (plugin) se použije pouze jednou a to při instalaci systému Conqueror v příslušném centru (tým Qubica).

Jedná se o přiřazení páru drah ke každé VDB s tím, že každá jednotka VDB musí mít správné ID:

Poté klikněte na modul, který se otevře, a zadejte následující údaje:

Zadejte **Sériové číslo** VDB, tj. číslo s 9 číslicemi, které je zobrazeno na identifikačním štítku VDB a na monitoru během spouštění.

Zadejte ID: ID číslo 1 je přiděleno VDB kontrolující dráhy a 2 a ID číslo 2 zase VDB kontrolující dráhy 3 a 4 atd.

Com Test

NASTAVENÍ > TECHNICKÉ NASTAVENÍ > COM TEST

Com Test umožňuje provést komunikační test s jednotlivými dráhami.

Vyberte dráhy z modulu **Dráhy k testování** a stiskněte tlačítko **Start**; dojde ke spuštění komunikačního testu.

Jestliže komunikace probíhá normálně, vybrané dráhy jsou zbarveny zeleně a 4 typy chyb jsou na nule.

Jestliže systém nalezne nějakou chybu, dráha bude zbarvena červeně a číslo typu chyby se vždy zvýší o 1.

Ve spodní části každého čtverečku je počítadlo, které zobrazuje počet provedených komunikačních cyklů.

Stiskněte tlačítko **Stop**, chcete-li tento test zastavit.

Nastavení TV a zvuku

Pouze pro VDB

NASTAVENÍ > TECHNICKÉ NASTAVENÍ > NASTAVENÍ TV A ZVUKU

Tento modul umožňuje provést nastavení televize.

Jakmile jsou tyto parametry nastaveny (při instalaci systému Conqueror), neměla by být požadována jejich změna.

Kliknutím na modul Hlavní menu se otevře okno, kde si můžete vybrat pár drah odpovídající jednotce VDB, ke které je připojena televize; zde můžete vytvořit a změnit příslušná nastavení.

Stiskněte tlačítko **OK** a otevře se okno s níže uvedenými funkcemi:

DRÁHY

V tomto poli jsou zobrazeny dříve vybrané dráhy.

Kliknutím na toto pole je možné vybrat jiné dráhy.

KOPÍROVAT DO

Tato funkce umožňuje zkopírovat nastavení týkající se vybraných drah (vyšrafované) ke zde vybranému páru drah.

TEST ZVUKU

Pomocí této funkce je možné provést zvukový test.

Klikněte na tlačítko **Test zvuku** v tomto okně; pípnutí potvrdí, že zvuk funguje správně.

Jestliže je předmětná televize umístěná daleko od hlavního počítače (front desk), použitím kurzoru můžete seřídít nastavený zvuk.

REGULACE TV

Toto nastavení definuje **Barvu**, **Jas**, **H-Pos** (vodorovná pozice - pro vodorovnou centralizaci obrazu), **Kontrast** a **Odstín** televize na dráze.

Toto okno je možné otevřít také pomocí modulu Stav drah a stisknutím tlačítka **TV**.

ZMĚNIT

Tato funkce otevře nastavení TV a zvuku pro vybrané dráhy.

V okně **Režim TV** je možné nastavit typ signálu pomocí **PAL**, **SECAM**, **NTSC3** anebo **NTSC4**. Zvolte **OFF**, jestliže na daném páru drah není žádná televize.

Pro **Zvuk** televize jsou k dispozici následující možnosti:

Zvuk bude vždy vypnutý, vyberete-li možnost **Bez zvuku**,

Zvuk bude vždy zapnutý, vyberete-li možnost **Zvuk vždy ON**,

Zvuk bude vždy zapnutý, ale automaticky se vypne, jestliže bude dráha otevřena pro hru, zvolíte-li **Zvuk TV OFF při otevření dráhy**.

Dále je nutné nastavit **konfiguraci TV**, tj. počet monitorů a TV obrazovek na dráhách. Zvolte mezi jednou z následujících tří konfigurací:

2 anebo 4 monitory pro výsledky a TV

2 anebo 4 monitory pouze pro výsledky plus TV

2 monitory pro výsledky a TV plus 2 monitory pouze pro výsledky

Tlačítko **Kalibrace** automaticky nastaví barvy TV.

Stiskněte tlačítko **Uložit**, jestliže jste provedli nějaké změny, restartuje VDB na vybraných dráhách a aktivujete nové nastavení.

Stavěč a kamera

NASTAVENÍ > TECHNICKÉ NASTAVENÍ > STAVĚČ A KAMERA

Tato sekce obsahuje tlačítko **Parametry stavěče** a **Parametry kamery**.

Po otevření tohoto modulu systém vyžaduje, abyste zvolili pro tato nastavení příslušnou dráhu.

Po zvolení dráhy se otevře okno **Nastavení stavěče a seřízení kamery**; číslo dráhy je zobrazeno v levém spodním rohu vedle údajů týkajících se dráhy.

Poté vyberte příslušné parametry, které mají být použity u určitého stavěče/kamery.

Funkce **Poslat** odešle tyto parametry do řídicí skříně příslušné dráhy.

Parametry stavěče

V sekci **Parametry stavěče** je možné změnit některé možnosti; některé jsou zobrazené a některé vyšrafované a to podle rozhraní (vybráno podle řídicí skříně v modulu [Nastavení drah](#)) vybrané dráhy. Zobrazená nastavení může obvykle změnit pouze technik. Tohle záleží na privilegiu každého uživatele.

Standardní nastavení je poskytováno pro každý typ stavěče a je uvedeno v technickém manuálu.

STANDARDNÍ NASTAVENÍ

Funkce **Standardní nastavení** opětovně vloží standardní nastavení stavěče.

KOPÍROVAT Z

Tato funkce umožňuje kopírovat nastavení z dráhy.

KOPÍROVAT DO

Tato funkce umožňuje zkopírovat nastavení do jiných drah s možností resetovat řídicí skříně drah.

Parametry kamery

Sekce **Parametry kamery** se vztahuje k typu rozhraní dráhy.

Obrázek zaznamenaný kamerou je zobrazený ve středu obrazovky.

T-Vision assembly počítá poražené kuželky a počítá rychlost koule / Kamera se používá pro snímání kuželek za účelem spočítání toho, kolik kuželek bylo poraženo. Tohle je možné provést pro pár drah.

AUTO

Tato funkce automaticky nastavení pozici kuželek (upozornění: vyžaduje se dostatečný kontrast).

ULOŽIT OBRÁZEK

Funkce **Uložit obrázek** umožňuje uložit stávající obrázek ve formátu .bmp (ve vybraném adresáři).

HLADINA SVĚTLA

Jestliže přesunete kurzor nad obrázkem, dojde k zobrazení hladiny světla, kde 0 znamená černou a 255 bílou barvu.

POSLEDNÍ

Zobrazí poslední obrázek kamery na této dráze.

INFO

Zobrazuje rozmezí dosahu kamery; bílá plocha zobrazuje místo, ve kterém je kuželka postavena. Příliš tmavé malé čtverečky odrážejí nedostatek světla. Tato funkce není aktivní pro kamery Micronica.

OBRÁZEK

Nastaví pozici kuželek. Kde jsou nainstalovány kamery T-vision, použijte kurzor (drag and drop) a přemístěte bílé tečky znázorňující kuželky do správné pozice.

Přesunout na dráhy

NASTAVENÍ > TECHNICKÉ NASTAVENÍ > PŘENĚST NA DRÁHY

Tento modul přenesení programů do řídicí skříně drah.

Přenesení dat se vyžaduje po aktualizaci systému Conqueror a po změně nastavení prostřednictvím modulu Nastavení drah.

Před provedením těchto kroků je nutné zkontrolovat, jestli došlo k zadání správného [Shared path skóre](#) v sekci **Systém** modulu Konfigurace centra, aby došlo ke stažení programů z toho specifického adresáře. U RDB je také nezbytné zajistit, že došlo k nastavení správné [IP adresy serveru](#).

Vzhledem k tomu, že se jedná o choulostivé operace, vše je zaznamenáno v [Protokolu systému](#).

VÝBĚR DRÁHY

Vyberte pár drah s přiřazenou řídicí skříní, do které jsou zaslány programy, kliknutím na sekci **Vybrat dráhy**.

VYBRAT MASKU

Pouze pro VDB

Jestliže bowlingové centrum nemá žádné programy Nextia, tato funkce umožňuje nastavení masky, která bude použita při zadání jmen hráčů pomocí klávesnice na dráze.

TABULKA

Pouze pro RDB

Vybrané páry drah jsou uvedené ve sloupci **Dráhy**, zatímco ve sloupci **Zpráva** je zobrazeno probíhající přenášení dat: krok 1 z 12, krok 2 z 12 atd. až do chvíle, kdy dojde k zobrazení zprávy "Přenášení dat bylo úspěšně dokončeno".

VYMAZAT PAMĚŤ

Tato funkce zavře otevřené dráhy po přenesení programu a vymaže údaje uložené v paměti.

Všimněte si, že veškeré údaje týkající se drah, které budou takto zavřeny, se ztratí. Z tohoto důvodu je aktivace této funkce považována za podezřelou operaci a proto je zaznamenána v [Pokladním výkazu vydaném na konci směny](#).

POSLAT HDC

Pouze pro VDB

Jestliže aktivujete tuto funkci, dojde k odeslání souborů HDC (vyžadované pro programy Nextia) do VDB.

Tato operace musí být provedena pouze jednou, protože tyto soubory jsou uloženy na hard disku VDB.

ZAVÉST ZE SÍTĚ

Pouze pro RDB

Tato operace vyvolá nouzové bootování v případech, jako je selhání hard disku, což umožní provést restart dráhy (i když došlo k selhání hard disku) v nouzovém režimu, ve kterém mohou být provedeny pouze základní operace.

RESET

Restart řídicí skříně drah.

PŘENESENÍ DAT

Odešle programy na vybranou řídicí skříň.

Nastavení drah

NASTAVENÍ > TECHNICKÉ NASTAVENÍ > NASTAVENÍ DRAH

Conqueror požaduje informace o parametrech hardwaru, které se týkají drah, aby rozpoznal nainstalované jednotky a mohl s nimi komunikovat.

Tato nastavení jsou stanovená během instalace systému. Nedoporučujeme, aby obsluha měnila jakékoliv z těchto nastavení bez obdržení instrukcí od kvalifikovaného technika týmu Qubica.

Po zadání parametrů v této sekci je nezbytné přenést programy, aby došlo k aktivaci těchto parametrů.

Nastavte **Počet drah** v centru kliknutím na žluté pole. Poté stiskněte tlačítko **OK** a otevře se okno **Obecné údaje** pro stanovení nastavení, které je stejné u veškerých drah.

Dále je možné změnit tato data u jednotlivých drah; vyberte si nějakou dráhu a stiskněte tlačítko **Změnit**, čímž se otevře okno obsahující příslušná nastavení.

DOSTUPNÉ

Deaktivujte tuto funkci, jestliže se dráha nemá zobrazit v modulu Stav drah.

Jestliže určitá dráha nemůže být otevřena v páru, je nutné odebrat dráhu patřící k páru, který neexistuje.

PÁR DRAH PŘIPOJENÝ KE STEJNÉ ŘÍDÍCÍ SKŘÍNI Č.

Obsahuje dvě volby, které označují, jestli může být dráha otevřena v páru (pro ligy a pro jiné herní režimy).

Číslo MAC

Pouze pro RDB

V této sekci zadejte číslo MAC jednotky RDB, tj. číslo uvedené na štítku RDB.

ZAŘÍZENÍ PRO PŘEHRÁNÍ PROVEDENÝCH KROKŮ

Pouze pro RDB

Zatrhnete toto pole, je-li nainstalované zařízení pro přehrání provedených kroků.

TYP SKÓRE

Pouze pro VDB

Uvádí režim, ve kterém operuje řídicí skříň drah (např. 5 kuželek, 10 kuželek, 3 Ball Duck pin anebo Candle pin bowling).

KLÁVESNICE

Uvádí, je-li u vybrané dráhy nainstalovaná klávesnice a specifikuje nastavený jazyk.

STANDARDNÍ MASKA

Pouze pro VDB

Uvádí výsledkovou tabulku, kterou by jednotka VDB měla standardně používat.

DRÁHOVÉ MONITORY

Pouze pro RDB

Specifikujte počet monitorů na dráhách.

TYP STAVĚČE

Uveďte, se kterým typem stavěče by měla komunikovat řídicí skříň.

NASTAVENÍ

Umožňuje deaktivaci následujících možností drah: [Foul Input Check](#), [No Cycle Practice](#) a [Full Set Practice](#).

POUŽITÍ DRAH

Obsahuje údaje, o něž se opírají [Zprávy o použití drah](#), které vytváří systém Conqueror, tj. zprávy o opotřebení drah (a parket).

Údaje se týkají počtu odehraných framů a počtu minut (tj. doba otevření dráhy), které mohou být v této sekci manuálně změněny.

V okně Stav drah jsou tyto údaje uvedené ve skutečném čase v pracovní sekci dráhy (klikněte na žlutý otazník a poté na dráhu).

NASTAVENÍ REZERVACÍ

Parametry drah týkající se rezervací je možné vybrat pomocí této sekce, např. specifikace toho, má-li mít dráha **Nárazníky** anebo **Přístup pro zdravotně postižené osoby** anebo je-li v **Zóně vyhrazené kuřákům**.

Dráhová počítadla

Systém Conqueror umožňuje vytvořit zprávy o použití drah, které obsahují údaje o opotřebením drah (anebo parket). Tyto zprávy se opírají o počet odehraných framů a o počet minut otevření dráhy; tyto údaje mohou být zobrazeny také v sekci [Tooltip dráhy](#).

Stisknutím tlačítka **Počítadla** v modulu Nastavení drah je možné provést následující operace týkající se hodnot počítadel opotřebením drah (vyjádřené v následujících jednotkách: **Frame** a **Čas**) vybraných pomocí žlutého pole:

RESET SOUČTU

Součty mohou být resetovány, například, po dokončení údržby dráhy anebo na začátku roku, aby došlo k zaznamenání použití drah v jednom roce.

SNÍŽENÍ

Je možné snížit číslo počítadla na nejnižší existující hodnotu. Příklad: nejméně opotřebená dráha byla použita po dobu 6000 minut; je-li aktivovaná tato funkce, součet veškerých drah je snížen na 6000 minut.

NASTAVENÍ KALENDÁŘE

Nastavení kalendáře

NASTAVENÍ > NASTAVENÍ KALENDÁŘE

Okno s kalendářem systému zobrazuje typické rozvržení dnů a měsíců; kde je to možné, je zobrazen **Měsíc** anebo **Rok**, které mohou být vybrány z roletových menu nad kalendářem. Šipky na obou stranách (měsíc/rok) umožňují přesun do následujícího/minulého měsíce.

První den herního týdne může být změněn v sekci **Základní nastavení** modulu [Konfigurace centra](#).

V kalendáři Conqueror mohou být svátky označeny třemi různými způsoby a barvami (EXTRA1 – modrá, EXTRA2 – žlutá anebo EXTRA3 – zelená) a také příslušným názvem.

U výrobků, her atd. je možné v tyto dny nastavit [zvláštní ceny](#) (s označením **EXTRA**) a to pomocí sekce Nastavení cen.

Chcete-li u nějakého kalendářního dne nastavit zvláštní status, klikněte na tento den v kalendáři a otevře se okno **Změnit nastavení**, ve kterém bude zobrazeno příslušné datum. Označte tento den v sekci **Popis**, např. "Nový rok", a aplikujte u něj zvolený status.

Na Nový rok může centrum použít zvláštní snížené ceny, které jsou nastavené pro dovolenou EXTRA1; v tomto případě zvolte datum 1. ledna a stiskněte tlačítko **EXTRA1**.

Zvolený den se zabarví světle modrou barvou, což ukazuje, že došlo k výběru aplikace EXTRA1 (viz. kódy barev ve spodní části obrazovky). Tyto barvy usnadňují rozeznat, které svátky jsou použity a u kterých dnů.

Jestliže chcete, aby toto nastavení bylo platné v každém novém roce, aktivujte volbu **Použít toto nastavení každý rok**.

Stiskněte tlačítko **Změnit**, chcete-li aplikaci změnit.

Veškeré provedené změny jsou zobrazené v [Protokolu systému](#).

EKONOMICKÉ NASTAVENÍ

Přehled

Chcete-li v bowlingovém centru prodávat jakékoliv položky anebo služby (ať už se jedná o hrací čas, sendviče, pronajímatelné skříňky anebo jiné položky), je nezbytné vytvořit příslušné [cenové klíče](#), které budou obsahovat příslušnou [cenu](#), [daně](#) a také [sekcí](#), do které předmětná položka patří.

První operace, která musí být provedena, je definice [měny](#), se kterou bude systém pracovat, a stanovení veškerých peněžních hodnot této měny. Následovně mohou být veškeré ekonomické transakce převedeny i do jiných měn; tato operace může být znázorněna na obrazovce anebo na pokladní stvrzence.

Daně budou aplikovány u jednotlivých vytvořených cenových klíčů v souladu s příslušnými předpisy, které upravují daňovou problematiku ve vaší zemi. Po stanovení jednotlivých daní, které budou v systému používány, musíte tyto daně uspořádat do daňových skupin, čímž se zjednoduší jejich používání v rámci vámi vytvořených sazeb.

Systém Conqueror poskytuje strukturu, která je rozdělena do několika sekcí a podsekcí. Díky této struktuře obsahuje [Pokladní výkaz vydaný na konci směny](#) vydaný na konci směny mnoho informací a je velmi ucelený a kompletní, což umožňuje optimální organizaci cenových klíčů, snadný přenos dat do účetního softwaru a jeho ideální využití. Tato struktura musí být konfigurována před vytvořením jednotlivých cenových klíčů, aby mohl být každý cenový klíče umístěn do příslušné sekce.

Po vytvoření a definování veškerých sekcí a daňových skupin je možné přistoupit k vytvoření jednotlivých cenových klíčů, nabídek a menu.

Následovně je možné, s cílem pomoci obsluze zavřít pokladnu na konci směny a zkontrolovat inkasované peníze, rozčlenit tyto peníze do různých skupin, protože systém umožňuje definovat veškeré peněžní [hodnoty](#), které budou používány a akceptovány v daném bowlingovém centru.

Měny

Systém umožňuje nastavit a definovat veškeré měny, se kterými bude bowlingové centrum pracovat.

Je nutné, aby byla definována **Hlavní měna**: systém bude pracovat s touto měnou a bude vyjadřovat veškeré peněžní hodnoty (včetně veškerých směn) použitím právě této měny. Standardně nastavená hlavní měna systému je americký dolar (USD), ale tuto měnu je vždy možné změnit, viz. kapitola [Změna hlavní měny](#), ve které naleznete veškeré potřebné informace.

Kromě hlavní měny, která musí být bezpodmínečně definována, protože jinak by bowlingové centrum nemohlo pracovat s žádnými peněžními hodnotami, je možné definovat a nastavit ostatní doplňkové měny, se kterými může centrum také pracovat.

Při výběru příslušné částky od zákazníka je možné na obrazovce a také na pokladních stvrzenkách vyčíslit a znázornit danou částku nejenom v hlavní měně, ale také v měně jiné, která může být nastavena jako **Sekundární měna**. K tomuto nastavení dochází zpravidla tam, kde si to vyžaduje ekonomická a geografická situace (např. jestliže se centrum nachází v blízkosti hranice s jiným státem). Po nastavení této měny bude vždy zobrazena v okně **Platba**.

Neexistuje-li žádný zvláštní důvod pro nastavení sekundární měny, je možné vybrat jednu z **Jiných** dříve nastavených měn a to v okně **Platba** (stisknutím tlačítka **Měna**) a zobrazit tak převedenou částku probíhající transakce.

Nastavení

NASTAVENÍ > NASTAVENÍ CEN > MĚNY

Dodržíte-li výše uvedený postup, otevře se obrazovka **Směnné kurzy měn**. Tato obrazovka obsahuje seznam měn, které musejí být definovány (americký dolar USD je definován jako hlavní měna centra).

Následuje krátký popis údajů, které naleznete na obrazovce:

Typ udává, jestli je předmětná měna, která může být v centru použita, nastavena jako **Hlavní**, **Sekundární** anebo **Jiná** měna.

ID udává mezinárodní kód měny, např. USD.

Název udává název měny, např. dolar.

Kurz udává směnný kurz měny vůči hlavní měně.

Přidání nové měny

Chcete-li přidat jakoukoliv novou měnu, se kterou budete moci v centru pracovat, stačí stisknout tlačítko **Nový**. Otevře se seznam standardně nastavených měn, ze kterého je možné vybrat již existující měnu anebo je možné vytvořit měnu novou pomocí tlačítka **Přidat**. Poté je nutné uvést **Směnný kurz** vůči hlavní měně a stisknout tlačítko **Vybrat**.

Chcete-li vytvořit novou měnu (která není uvedena v seznamu standardních měn), stiskněte tlačítko **Nový** a zadejte následující informace:

Popis zde uveďte popis měny (např. americký dolar).

ID zde uveďte mezinárodní kód dané měny (např. USD).

Symbol zde uveďte symbol dané měny (např. £)..

Desítkové číslice zde uveďte počet desítkových číslic, které by měl systém přijmout.

Dělicí znaménko zde uveďte dělicí znaménko (čárka nebo tečka) pro tisíciny a desetinná čísla

Zadejte, má-li být symbol umístěn před nebo za příslušnou částku.

Typ zaokrouhlení zde specifikujte, mají-li být peněžní hodnoty zaokrouhleny na nejbližší hodnotu, nahoru anebo dolů

Jednotka zaokrouhlení označuje nejmenší peněžní hodnotu, kterou může centrum akceptovat a převést.

Stisknutím tlačítka **OK** se dostanete zpět na seznam existujících měn, kde musíte definovat směnný kurz měny, kterou jste právě vytvořili. Stisknutím tlačítka **Vybrat** vložíte novou měnu na seznam měn, které jsou používány ve vašem centru.

Abyste mohli s novou měnou efektivně pracovat, systém vás požádá, abyste provedli restart programu.

Změna měn

Chcete-li změnit informace o určité měně, stačí příslušnou měnu vybrat a stisknout tlačítko **Změnit**.

Tlačítko **Změnit** na hlavní obrazovce umožňuje změnit měny v seznamu s tím, že je možné uvést veškeré příslušné informace (jak popsáno výše ohledně přidání [nových měn](#)) a nastavit měnu jako **Hlavní**, **Sekundární** anebo **Jinou**.

Změna hlavní měny

Změna hlavní měny s sebou nese nutnost upravit a převést veškeré peněžní hodnoty, se kterými systém pracuje. To znamená, že veškeré cenové klíče a nabídky, platby a fondy, Qcash částky a veškeré údaje týkající se směn (při ukončení jedné směny či vrácení peněz atd.) a veškeré zaokrouhlené částky budou převedeny do nové hlavní měny.

Chcete-li nastavit novou měnu jako **Hlavní měnu**, stačí ji vybrat a stisknout tlačítko **Změnit**.

Na obrazovce, kde můžete měny **Změnit**, klikněte na tlačítko **Hlavní měna** a poté zadejte veškeré požadované údaje (jak popsáno výše ohledně přidání [nových měn](#)).

Před změněním hlavní měny je nezbytné, aby byly splněny následující podmínky: veškeré směny musejí být ukončeny a výkazy vydané na konci směny musejí být vytištěny; veškeré transakce musejí být uzavřené (odložené transakce) a žádná transakce nesmí být otevřená (včetně transakcí týkajících se mikroprodeje).

Daně

System umožňuje nastavit a definovat veškeré daňové sazby, se kterými musí bowlingové centrum pracovat. Níže uvedená nastavení jsou velmi důležitá. Před vytvořením jakéhokoliv [cenového klíče](#) je nutné definovat skupinu daní, která bude použita u příslušného cenového klíče. To znamená, že musíte nejdříve vytvořit [jednotlivé daně](#) a uspořádat je do [skupin](#), aby mohly být snadněji přiřazeny k příslušným cenovým klíčům.

Daně budou vypočítávány z celkové částky po slevě (v případě, že bude nějaká sleva udělena).

Nastavení

NASTAVENÍ > NASTAVENÍ CEN > DANĚ

Dodržíte-li výše uvedený postup, otevře se obrazovka s názvem **Nastavení daní**. Tato obrazovka je rozdělena do dvou částí: pravá část se vztahuje k **daním** a levá část se vztahuje ke **skupinám daní**.

Vytvoření, změna a vymazání daně

Chcete-li vytvořit daň, se kterou bude vaše centrum pracovat, stiskněte tlačítko **Nový** (v pravé části obrazovky).

Tlačítko **Vymazat** umožňuje vymazat vybranou daň. Jestliže daň patří do jedné z daňových skupin, systém vám neumožní tuto daň vymazat

Čtyři **šipky** ve spodní části obrazovky umožňují rozbít již existující daně a prohlédnout je, zatímco dvě **šipky** uprostřed obrazovky umožňují zařadit daň do určité skupiny anebo ji ze skupiny naopak odstranit.

Proveďte veškeré potřebné změny a poté stiskněte tlačítko **Uložit**.

Následuje krátký popis nastavení:

DAŇ

Zadejte **Název** daně.

PROCENTNÍ SAZBA / FIXNÍ HODNOTA

Výběr jedné možnosti vylučuje druhou. Udává, jestli má být daň vypočítána jako procentní hodnota příslušné částky anebo jestli má být stanovena jako specifická hodnota.

OD / DO

Rozmezí peněžních částek, na které bude daň aplikována (např. může dojít ke změně daňového zatížení podle různě vysokých částek).

PŘESNOST ZAOKROUHLENÍ / TYP ZAOKROUHLENÍ

Toto nastavení definuje hodnotu, na kterou má být částka zaokrouhlena, např. 10 centů. **Typ zaokrouhlení** zase umožňuje definovat, jestli budou částky zaokrouhleny na nejbližší hodnotu, nahoru anebo dolů.

Příklad: jestliže částka \$5.02 bude zaokrouhlena na nejbližší hodnotu 0.10 nahoru, konečná částka bude \$5.10. Jestliže bude částka zaokrouhlena na nejbližší hodnotu dolů (stanovená částka \$0.10), konečná částka bude \$5.00.

ZAHRNUTO V CENĚ

Toto nastavení udává, jestli má být daň obsažena v ceně anebo jestli má být k ceně přičtena až při placení příslušné částky.

APLIKOVÁNA U KAŽDÉ POLOŽKY

Tato funkce specifikuje, jestli má být daň aplikována u každé položky transakce anebo pouze u celkové částky.

Vytvoření, změna a vymazání daňové skupiny

Chcete-li vytvořit daňovou skupinu, se kterou bude vaše centrum pracovat, stiskněte tlačítko **Nová** (v levé části obrazovky).

Poté musíte definovat název skupiny daní (systém vám nabídne standardní název, který však můžete velmi snadno změnit) a použitím **šipek**, které se nacházejí uprostřed obrazovky, můžete vložit daň do jakékoliv skupiny anebo ji naopak odstranit.

Tlačítko **Vymazat** umožňuje vymazat vybranou skupinu daní.

Opět proveďte veškeré potřebné změny a poté stiskněte tlačítko **Uložit**.

Sekce

Je nezbytné definovat a uspořádat cenové klíče, se kterými bude centrum pracovat.

Systém poskytuje hierarchickou strukturu, kterou si může každé centrum přizpůsobit a uspořádat podle vlastních specifických potřeb. Tato struktura obsahuje veškeré hlavní standardní sekce (jako např. bowling, POS, pronajimatelné skřínky atd.) a další podsekce (např. bowlingová hra, hrací čas, bowlingová liga atd.). Vytvořené cenové klíče mohou být přiřazeny ke standardním sekcím anebo podsekcím anebo je možné přidat nové podsekce. Tento systém neumožňuje vymazat či vytvořit žádnou standardní sekci.

U některých bowlingových center nebude s velkou pravděpodobností nezbytně nutné vytvořit příliš detailní strukturu sekcí a podsekcí: každé centrum si vytvoří takovou strukturu, která bude nejlépe vyhovovat jeho činnostem a potřebám.

Vhodná organizace cenových klíčů, které bude vaše centrum používat, umožňuje: praktičtější využití cenových klíčů, efektivnější vytváření výkazů vydaných na konci směny a efektivnější využití softwaru QuickBooks.

Správa sekcí

NASTAVENÍ > NASTAVENÍ CEN > CENOVÉ KLÍČE

Dodržením výše uvedeného postupu se otevře okno **Vybrat sekci**, která umožňuje správu (vytvoření, změnu, vymazání) struktury sekcí.

To znamená, že v hlavní sekci Snack bar může uživatel vytvořit podsekce, jako např. "nápoje" anebo "sendviče", ve kterých může uspořádat veškeré cenové klíče vztahující se k výše zmíněným kategoriím.

Vytvoření sekcí

Stisknete-li tlačítko **Nová sekce**, budete moci vložit novou podsekcí s tím, že ji můžete umístit přímo pod zvolenou sekci. Jak již bylo zmíněno, není možné vytvořit sekce primární úrovně (tyto sekce jsou standardně nastaveny při instalaci systému Conqueror), ale je možné změnit název či jednotky míry.

Je nutné zadat **Název** sekce, **Jednotku míry** ("pár" pro boty, délka "hracího času" pro časově omezené hry atd.) a **Zobrazit pořadí**.

Zobrazit pořadí umožňuje zvolit, které podsekce mají být zobrazeny na prvních místech struktury a v rámci schématu POS s tím, že jim bude přiděleno vzestupné číslo. Tato operace není povinná: jestliže nedojde k přidělení žádného čísla, zobrazené pořadí bude odpovídat pořadí, v jakém byly jednotlivé podsekce do systému vloženy. To znamená, že podsekce, které byly vloženy do systému nejdříve, se na seznamu objeví na prvních místech.

Změna sekcí

Chcete-li změnit sekci, stiskněte tlačítko **Změnit**.

Je možné změnit jednotku míry “mateřské“ sekce bez toho, aby došlo ke změnám v podsekcích, které jsou předmětné sekci hierarchicky podřazeny.

Jestliže je sekce rozdělena do mnoha podsekcí, je vhodné aktivovat funkci **Zobrazit pořadí**, díky které je možné rozhodnout, které z daných podsekcí mají být zobrazeny na displeji na prvních místech.

Dále je možné zvolit **Barvu** pro sekci, která bude zobrazena v rámci POS: standardní barva je barva mateřské sekce.

Vymazání sekcí

Chcete-li vymazat určitou sekci, stiskněte tlačítko **Vymazat**.

Jestliže chcete vymazat jednu ze sekcí, která obsahuje nějaké podsekce, systém si vyžádá potvrzení u každé podsekce s tím, že začne se sekcí nejnižší úrovně.

Cenové klíče

Pro prodej jakýchkoliv položek a zboží ve vašem bowlingovém centru (ať už se jedná o hrací čas, sendviče, pronajímatelné skříňky a jiné položky) je nezbytné vytvořit příslušné [cenové klíče](#), které budou obsahovat stanovenou [cenu](#), [daň](#) a sekci, do které příslušná položka patří.

NASTAVENÍ > NASTAVENÍ CEN > CENOVÉ KLÍČE

Poté, co jste vybrali jednu ze sekcí z okna **Vybrat sekci**, musíte definovat cenové klíče, které mají být přiřazeny právě k této sekci.

Vytvoření cenových klíčů

Chcete-li vytvořit nové cenové klíče, stiskněte tlačítko **Cenové klíče** a poté tlačítko [Nová cena](#).

Zde musíte uvést následující informace:

NÁZEV

Název cenového klíče, např. krátký popis položky, ke které se předmětný cenový klíče vztahuje.

CENA

Zde je možné uvést **Cenu** (může to být i [dynamická](#) cena).

SKUPINA DANÍ

Vyberte **Skupinu daní**, která bude použita pro příslušný cenový klíč.

JEDNOTKA MÍRY

Do políčka [Jednotka míry](#) zadejte množství produktu, které má být prodáno naráz. Tato jednotka je definována při vytvoření sekce.

RYCHLÉ ČÍSLO

Zadejte nezaměnitelné **Číslo** identifikující cenu, které je možné najít v POS stisknutím tlačítka [Rychlé vyhledávání](#).

ČÁRKOVÝ KÓD

Zadejte **Čárkový kód** příslušného cenového klíče (pouze v případě, že má centrum příslušné čtecí zařízení).

ZVLÁŠTNÍ CENA

Tato funkce umožňuje správci centra kontrolovat předmětný cenový klíč a monitorovat veškeré transakce, u kterých je tento cenový klíč použit (stejně jako položky distribuované zdarma, cena "0.00") a to pomocí [pokladního výkazu](#) vydaného na konci směny.

VYŽADOVÁNA AUTORIZACE

Tato funkce umožňuje správci kontrolovat prodej některých zvláštních položek. Aby mohla obsluha použít tento specifický cenový klíč, potřebuje k tomu zvláštní oprávnění (privilegium **Prodej cenového klíče pouze s autorizací** v modulu NASTAVENÍ > UŽIVATELSKÉ PROFILY).

POUZE PRO ČLENY

Tato funkce umožňuje prodej položek za specifické ceny (tato standardní volba je nabízena například u pronajímatelných skříněk) **Častým hráčům bowlingu**. Systém je schopen identifikovat časté hráče bowlingu prostřednictvím jejich členské karty anebo je může vyhledat v archívu členů bowlingového centra

PRODEJNÍ CENA

Funkce **Prodejní cena** umožňuje obsluze změnit cenu při prodeji určité položky (může být nastavena pouze pro cenové klíče vytvořené pro snack bar, obchod (pro shop), příjmy výdaje zálohy. Tato funkce je obzvláště užitečná pro funkci Zálohy, kde je možné uvést přijatou zálohu, jejíž částka závisí na různých situacích.

ÚMĚRNOST

Tato funkce je aktivovaná pouze u podsekcí, jejichž jednotka míry je „čas“. Umožňuje rozdělit čas, který má být zaplacen, na minuty.

Boty

Funkce **Boty** je k dispozici pouze pro sekci Boty pro bowling a ponožky. Jestliže jste nastavili více typů bot jako [Rychloprodejné položky](#), nastavení této funkce znemožňuje obsluhu půjčit (a tudíž naučtovat) stejnému hráči více než jeden pár obuvi.

Stanovení cen

Při vytváření nějakého cenového klíče je nutné zadat **Cenu**, která bude k cenovému klíči přiřazena. Kliknutím na příslušné pole se otevře okno **Definovat dynamickou hodnotu cenového klíče** obsahující tabulku, ve které je možné definovat, bude-li u jednoho cenového klíče cena stejná každý den a v průběhu jednoho dne anebo budou-li cenovému klíči přiděleny různé ceny pro různé dny anebo různé části dnů. Tímto způsobem vytvoříte "dynamické" cenové klíče.

Jestliže chcete použít stejnou cenu v celé tabulce, zadejte zvolenou **Cenu** a stiskněte tlačítko **Použít** anebo **Enter** na klávesnici.

Chcete-li určitou cenu nastavit pouze u jednoho specifického časového pásma, je nutné zrušit současné nastavení tabulky kliknutím na tlačítko **Vše**. Poté vyberte určitou část tabulky (např. jeden den týdne nebo specifický časový interval kliknutím na začátek řádku v horní části sloupce), které chcete přidělit příslušnou cenu a klikněte na tlačítko **Použít**. Jestliže nechcete, aby mohla být vybraná položka prodávána v určitém časovém intervalu, vyberte ji a zmáčkněte na tlačítko **Vyřadit** a příslušná plocha se vyprázdní.

Jestliže si přejete vybrat pouze nějaký časový interval, zmáčkněte na klávesu **Shift** na vaší klávesnici a klikněte na první a poslední buňku požadovaného časového intervalu. Jestliže chcete vybrat pouze některou buňku tabulky, zmáčkněte na klávesu **Ctrl** na vaší klávesnici a klikněte na buňku, která má být vybrána.

Chcete-li procházet časovou tabulku, ve které jsou znázorněny tři různá časová pásma bowlingového dne, které jsou dále rozděleny do třiceti minutových intervalů (buněk), použijte dvě **šipky** umístěné v pravé části. První zobrazené časové pásmo je nastaveno jako [Přelom dne](#). Tento čas nastavíte v modulu KONFIGURACE CENTRA > ZÁKLADNÍ NASTAVENÍ.

Poslední tři sloupce tabulky nazvané EX1, EX2, EX3 znázorňují tři zvláštní svátky, které si centrum může zvolit pro vlastní specifické potřeby pomocí funkcí NASTAVENÍ > NASTAVENÍ KALENDÁŘE.

Není možné vytvořit žádný další cenový klíč, dokud nedojde k uložení právě vloženého cenového klíče. Tuto operaci provedete stisknutím tlačítka **Uložit** v okně **Změnit**.

Kopírování cenových klíčů

Chcete-li zkopírovat cenový klíč do jiné sekce, vyberte příslušný klíč a stiskněte na tlačítko **Kopírovat do sekce**.

Chcete-li zkopírovat cenový klíč do stejné sekce, vyberte příslušný klíč a stiskněte na tlačítko **Kopírovat**. Před uložením cenového klíče mu musíte přidělit nový název, aby tak došlo k odlišení nového klíče od klíče zdrojového.

Cenové klíče Výkaz

Chcete-li vytisknout výkaz cenových klíčů, vyberte sekci příslušného klíče a stiskněte tlačítko **Tisk**.

Můžete výběr omezit použitím funkce **Filtr** a vytisknout pouze ty cenové klíče, které patří k příslušné sekci. V opačném případě dojde k vytvoření seznamu, který bude obsahovat veškeré definované cenové klíče. Dále máte také možnost definovat **Čas** a **Datum** cenových klíčů, které chcete vytisknout, a také to, jestli má být výkaz **Jednoduchý** anebo strukturovaný **podle sekcí**.

Všimněte si, že tento výkaz můžete otevřít také pomocí modulu
BACK OFFICE > ZPRÁVY A VÝKAZY > VÝKAZ CENOVÝCH KLÍČŮ.

Nabídky

NASTAVENÍ > NASTAVENÍ CEN > CENOVÉ KLÍČE

Vytvoření nabídky (balíčku) vám umožní rychlejší a efektivnější využití cenových klíčů a specifických položek v rámci vašeho bowlingového centra. Nabídka může obsahovat položky patřící do různých sekcí: můžete například vytvořit nabídku obsahující 1 hru (\$5) + 1 sendvič (\$3) a prodávat ji za \$6.50.

Pro vytvoření nabídky si musíte vybrat předmětnou sekci, kliknout na tlačítko **Nabídka** a poté na tlačítko **Nová cena**.

Zde si můžete vybrat položky, které mají být součástí nabídky, zadat **Cenu** a **Množství**. Standardní nastavení je "normální" pro cenu a "1" pro množství.

Ceny nabídek mohou být nastaveny tak, že budou stejné každý den a během dne anebo mohou být nastaveny jako [dynamické](#) ceny.

Daně použité u nabídek jsou stejné jako ty, které byly přiřazeny jednotlivým položkám. To znamená, že celková cena je stanovena na základě součtu cen jednotlivých položek.

Slevy

Systém umožňuje aplikovat procentní slevy během platby.

Slevy jsou aplikovány [automaticky](#), jestliže zákazník patří do kategorie, u které je stanovena určitá fixní sleva. Jestliže je kategorií "Scouts" přidělena 15% sleva, při použití členské karty je tato sleva zákazníkovi udělena automaticky (po sejmutí kódu karty a příslušných údajů).

Slevy mohou být uděleny také [manuálně](#) ve fázi platby a to podle uvážení obsluhy. Jestliže se účet (anebo [rozdělený účet](#)) rovná \$36 a obsluha použije 10% slevu, sleva je poskytnuta okamžitě a celková účtovaná částka bude tedy snížena na \$32.40.

Stejně jako cenové klíče, i slevy mohou být [dynamické](#). To znamená, že v různých časových intervalech nebo v různých dnech týdne mohou být aplikovány jiné sazby a jiné slevy anebo nemusí být aplikovány vůbec (např. chcete-li prosadit bowling v ranních hodinách).

V žádném případě nejsou slevy poskytovány u transakcí týkající se záloh anebo dobítí členských karet.

Typy slev

AUTOMATICKÉ SLEVY

Automatické slevy jsou udělovány členům, kteří patří do určité kategorie, u které je stanovena určitá fixní sleva. Jakmile dojde ve fázi platby k přečtení kódu členské karty, příslušná sleva je automaticky aplikována na účtu daného zákazníka.

Jestliže se jeden účet vztahuje k více zákazníkům (členi patřící do různých kategorií a normální zákazníci), slevy jsou aplikovány pouze u těch zákazníků, kteří patří do jedné z výše uvedených kategorií, u kterých je stanovena fixní sleva.

Použijeme jako příklad rodinný účet, který zahrnuje dědečka (15% sleva udělená osobám důchodového věku), otce (bez slevy), dvě děti (10% sleva udělená dětem) a matku (pravidelný zákazník se zvláštní třicetiprocentní slevou). Nápoje pro děti a jejich hry budou slevněny o 10%, dědečkova hra bude slevněna o 15%, tatínkovo občerstvení a hra nebude mít žádnou slevu, zatímco mamčinina hra, občerstvení a zvláštní boty budou slevněny o 30%.

Toto pravidlo je platné pouze v případě, že žádný rodinný člen nemá možnost využít [Poskytnout slevu pro celý účet](#), což je privilegium udělené určité kategorii. V tomto případě se sleva použije pro celý účet s výjimkou těch osob, které mají právo na slevu vyšší.

Příklad: jestliže má otec možnost využít 20% slevu výše uvedeného typu, celá rodina může využít této dvacetiprocentní slevy kromě maminky, která má právo na třicetiprocentní slevu.

MANUÁLNÍ SLEVY

Manuální slevy mohou být poskytnuty pro celý účet anebo pro určité vybrané položky. V tomto druhém případě je nutné účet [rozdělit](#) v okně **Platba**.

V případě, že je členovi s regulérní slevou udělena sleva manuálně, použije se sleva vyšší. Příklad: jestliže se obsluha rozhodne poskytnout 20% slevu účtu výše uvedené rodiny, 20% sleva bude použita pro celou rodinu s výjimkou matky, která má právo na 30% slevu, která je vyšší než výše udělená sleva.

Klikněte na žlutě vyznačené pole **Slevy** v okně [Platba](#), kde jsou znázorněny slevy aplikovatelné v příslušném časovém intervalu. Kliknutím na jednu z nich a stisknutím tlačítka dojde k poskytnutí příslušné slevy pro předmětný účet.

Typ slevy může být také změněn, budete-li postupovat podle výše uvedených instrukcí.

Všimněte si, že pro manuální přidělení slev u položek, u kterých je [vyžadována autorizace](#), se vyžaduje příslušné privilegium.

Nastavení slev

NASTAVENÍ > NASTAVENÍ CEN > SLEVY

Chcete-li vytvořit nový typ slevy, zmáčkněte na tlačítko , zadejte **Název** (např. děti školou povinné), stanovte **Sazbu slevy** (v případě potřeby použijte různé sazby pro různé časové intervaly/dny pomocí [dynamické](#) tabulky) a nastavte následující funkce:

VYŽADOVÁNA AUTORIZACE

Tato funkce omezuje použití manuální slevy pouze na osoby s výsadou "**Přístup ke slevám a cenovým klíčům pouze s autorizací**".

POUŽÍT PRO CELÝ ÚČET

Tato funkce vám umožní použít slevu pro veškeré hráče bowlingu, kteří hrají společně se členem, který má právo na danou slevu.

To znamená, že jestliže zákazník patří do kategorie se slevou, která má výše uvedenou možnost, příslušná sleva bude použita pro celý účet (např. veškerí rodinní členové, přátelé atd.) a ne pouze na jednoho zákazníka (s výjimkou případů, kdy má zákazník právo na vyšší slevu).

POUZE PRO ČLENY

Nastavte funkci **Pouze pro členy** a příslušná sleva bude aplikována u kategorie členů v modulu [Nastavení členů](#). Tato sleva nemůže být přidělena manuálně v okně Platby.

Spojení slev s kategoriemi členů bowlingového centra

Vytvořené slevy mohou být spojené s určitými [kategoriemi](#) (důchodci, děti, pravidelní hráči atd.) pomocí následujících funkcí NASTAVENÍ > NASTAVENÍ ČLENŮ a vybráním příslušné slevy, která má být použita pro danou kategorii, z roletového menu.

Zákazníci musejí být dále zařazeni do příslušné kategorie pomocí FRONT DESK > ČLENOVÉ BOWLINGOVÉHO CENTRA > ÚDAJE O ZÁKAZNÍKOVĚ. Následovně kategorii vyberte z roletového menu v horní levé části okna **Smart karta**.

Od této chvíle bude zákazníkovi sleva poskytována automaticky.

Peněžní hodnoty

Systém umožňuje nastavit a definovat veškeré peněžní hodnoty, se kterými bude bowlingové centrum pracovat. Stanovení peněžních hodnot je velmi užitečné pro obsluhu, která má ukončit směnu a zkontrolovat vybrané částky (pokročilé řízení směn). Systém umožňuje obsluze specifikovat přesný počet každé peněžní hodnoty (příklad: 9 desetidolarových bankovek = 90 dolarů, 10 pětidolarových bankovek = 50 dolarů atd.); nakonec systém spočítá celkovou inkasovanou částku.

Je možné definovat **Peněžní hodnoty** měn, které bowlingové centrum přijímá a veškeré možné **Způsoby platby** (kreditní karta, QCash atd.).

Nastavení

NASTAVENÍ > NASTAVENÍ CEN > PENĚŽNÍ HODNOTY

Kliknutím na tlačítko **Peněžní hodnoty** v hlavním menu se otevře okno, ve kterém můžete podle hlavní měny centra uvést jednotlivé peněžní hodnoty a způsoby platby: **Bankovky**, **Mince** a **Jiné způsoby platby**.

Stiskněte tlačítko **Nový** a vyplňte pole **Popis** (např. e.g. "25 centů dolaru") a **Hodnota** ("0.25") nové jednotky, která má být vložena do systému.

Stisknutím tlačítka **Změnit** je možné změnit vybranou položku, zatímco tlačítko **Měna** vás přenesení zpět na seznam **měn**, které bowlingové centrum přijímá. Zde si můžete zvolit jinou měnu a definovat **Bankovky**, **Mince** a **Jiné způsoby platby**, stejně jako u hlavní měny.

Rychloprodejné položky

Rychloprodejné položky umožňují prodat cenové klíče snadněji, protože cenové klíče nastavené jako rychloprodejné jsou připravené k okamžitému prodeji.

Při otevření dráhy z modulu Stav drah anebo [Rezervační systém](#) se objeví položky, které umožňují rychlou volbu/prodej příslušného cenového klíče.

Pro každý zdroj je možné nastavit nanejvýš 3 rychlé položky.

Nastavení

NASTAVENÍ > NASTAVENÍ CEN > RYCHLOPRODEJNÉ POLOŽKY

Zde je možné vytvořit rychloprodejné položky, které budou používány ve vašem bowlingovém centru.

Vyberte **Typ zdroje** v pravé části obrazovky, u kterého budou použity rychloprodejné položky. Všimněte si, že označení **Typ zdroje: 1/4** znamená, že je vybrán první ze čtyřech zdrojů, které jsou v centru k dispozici.

Poté v levé části obrazovky vyberte **Sekci**, která obsahuje cenové klíče, jenž mají být přeměněny na rychloprodejné položky. Podle položky vybrané v pravé části obrazovky systém znázorní pouze dostupné sekce.

V levé části obrazovky **Rychloprodejných položek** se nachází seznam cenových klíčů, které patří do zvolené sekce a které mohou být nastaveny jako rychloprodejné položky v pravé části obrazovky.

Nyní zvolte cenový klíč a stiskněte tlačítko **Přiřadit**, čímž přesunete klíč do okna **Zdroj rychloprodejné položky**.

Tato operace nemůže být provedena pro určité cenové klíče, např. [Pouze pro členy](#), [Vyžadována autorizace](#) a [Prodejní cena](#).

Po nastavení rychloprodejných položek se u každé položky objeví čtvereček **Rychlý prodej**: vyberte ty položky, které mají být znázorněny při otevření dráhy (stejně jako položky prodávané standardním způsobem. Při otevření dráhy je nutné vyřadit ty položky, které nemají být prodány.

Objednávky z dráhy

System Conqueror se vyznačuje tím, že umožňuje přijmout objednávky přímo z dráhy. Hráči bowlingu mají na dráze k dispozici monitory se zvláštním menu a mají možnost definovat zvolený způsob platby. Obsluha si díky tomu může připravit částku, kterou má zákazníkovi vrátit.

Aktivaci objednávek z dráhy můžete provést prostřednictvím modulu [Možnosti drah](#).

Nastavení

NASTAVENÍ > NASTAVENÍ CEN > MENU OBJEDNÁVEK Z DRÁHY

Dodržením výše uvedeného postupu se otevře okno **Menu objednávek z drah**.

V pravé části obrazovky zvolte **Bar skupina č. 9** a poté uveďte název skupiny, kterou chcete vytvořit (např. "nápoje" anebo "sendviče" atd.). Číslo 9 značí, že systém umožňuje vytvořit nanejvýš 9 různých barových skupin. Každé centrum si může vytvořit tolik barových skupin, kolik jich skutečně potřebuje. Každá skupina může obsahovat nanejvýš 99 cenových klíčů. Po vytvoření názvu pro danou skupinu musíte vybrat cenové klíče, které budou součástí skupiny. Přesuňte se tedy do levé části obrazovky a vyberte jednu ze **sekcí**.

Struktura sekcí zobrazí pouze POS sekce, protože pouze položky patřící do POS mohou být objednány přímo z dráhy. Zvolíte-li jakoukoliv sekci, na obrazovce dojde k zobrazení veškerých cenových klíčů patřících do této sekce a to v okně s názvem **Cenové klíče sekce**.

Tlačítka **Přiřadit**/**Odstranit** uprostřed obrazovky umožňují obsluze vložit do menu objednávek z dráhy vybrané cenové klíče.

REŽIM MENU

V roletovém menu **Režim menu** můžete zvolit jednu z následujících možností:

Kompletní – normální režim, u kterého je ceník zobrazen na dráhách.

Off – provede deaktivaci objednávek z dráhy.

Bar blikání – stisknutím tlačítka **Bar** na dráhové klávesnici začne blikat horní sekce tabulky hráčů a dojde k zobrazení **SOS** v příslušné ikoně dráhy v modulu Stav drah pro upozornění obsluhy (pro ty, kteří nepoužívají ceník).

VČETNĚ DANĚ

Vyberte funkci **Včetně daně** pro menu objednávek z dráhy; ceny budou uvedeny včetně daně a bude zobrazena zpráva, která na tuto skutečnost zákazníky upozorní. Jestliže bude cena uvedená bez daně, dojde k zobrazení jiné zprávy, která zákazníky upozorní, že je nutné k ceně připočítat daň.

PŘESKOČIT NABÍZENOU ČÁSTKU

Tato funkce umožňuje obsluze přeskočit okno, kde zákazník uvede částku, kterou má zaplatit.

PŘÍLOHA

Ikony menu rychlého přístupu