

GUÍA DE INICIO RÁPIDO

RFENIX



VERSIÓN 2.0
Recreativos Franco, S.A.U.
Plaza de Cronos, 4
28037 Madrid - ESPAÑA
Tel.: (34) 91 440 92 00
Fax: (34) 91 754 41 66
<http://www.rfranco.com>

GUÍA DE INICIO RÁPIDO



Contenido	2
Cuadro de LLaves	3
Menú de históricos	4
Menú de Contadores	5
Menú de Configuración	5
Menú de Test	7
Menú de Monética	8
Menú de Recarga	9
INCIDENCIAS	10

GUÍA DE INICIO RÁPIDO



IMPORTANTE:

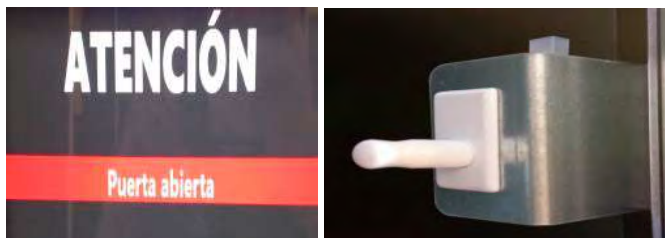
- Utilizar siempre el **cable de conexión** suministrado por el fabricante, ya que integra un núcleo de ferrita, que filtra los posibles ruidos que genera la red de 230V AC / 50 Hz.
- Conectar la máquina a un enchufe provisto de **toma de tierra** para evitar descargas eléctricas indirectas en el usuario.



Cuadro de Llaves

La llave superior cumple 2 funciones:

- Si se gira con la puerta frontal cerrada nos permite acceder al **Menú de Históricos**.
- Si abrimos la puerta frontal, veremos aviso de puerta abierta en pantalla, giraremos dicha llave superior y luego sacaremos hacia fuera el switch de color blanco de detección de puerta abierta, accedemos al **Menú de Test General** (Submenús de Información, Configuración, Contadores, Monética, etc...).



Al girar la llave central con la puerta frontal cerrada, accedemos al **Menú de Contadores e Histórico**.

Giraremos la llave inferior y accedemos al **Menú de recarga** de la máquina.

[Solamente cuando aparezca **Hopper vacío** en pantalla, se utilizará este método de recarga, ya que la máquina no permitirá entrar en el menú Monética / Billetero o SCS para cargar efectivo].



Menú de históricos

Con la puerta frontal cerrada, giraremos **la llave superior**.

Con este menú accedemos a 4 pantallas:

Pagos, Últimas jugadas, Billetes Introducidos y Errores.

Estos menús son útiles a la hora de contrastar rápidamente información, cuando el usuario nos reclama algún fallo por parte de la máquina, ya sea en los últimos 10 billetes en juego, últimos 20 pagos realizados, últimos errores registrados por la máquina, etc...

Pago	Origen	0,10€	0,20€	0,50€	1€	2€	5€	10€	20€	50€	Parcial	Total	Fecha
17	B	0	0	0	2	2	0	0	0	0	0	800	Tue Oct 27 18:05:29 2037
16	B	13	5	17	14	12	0	0	0	0	0	4800	Tue Oct 27 18:02:23 2037
15	B	0	0	4	13	12	0	0	0	0	0	3900	Tue Oct 27 18:24:45 2037

Menú de Test General

Abrimos la puerta frontal, veremos aviso en pantalla de puerta abierta, giraremos **la llave superior** y luego sacamos hacia fuera el switch de color blanco de detección de puerta abierta.

General	Juego base	Medios de pago	Secundarios	PICS
INFORMACIÓN	Fecha de inicialización	Thu Mar 14 10:33:26 2024		
CONTADORES	Fecha de arranque	Wed Apr 10 11:26:50 2024		
CONFIGURACIÓN	Fecha actual	Wed Apr 10 11:41:15 2024		
HISTÓRICO	Versión Software	v11.2 v11.2.7 v2.10.0		
TESTS	Modelo	MJ FENIX		
MONÉTICA	Idioma	Español		
JUEGOS	Comunidad	ASTURIAS		
VERIFICACIÓN	Mueble	RF20		
	Número de Serie	11/1121110		
	Plan de ganancia	A-500		
	Partidas	X1 X3 X5		
	Tiempos	150/10		
	Premio Máximo	500,00 €		
	Checksum 1	0x1DCA72F7		
	Checksum 2	0x329ECFC5		
	Span Clear	0		

En esta pantalla encontraremos la Información General de la máquina.

El Menú Información nos muestra otras 5 pantallas:

- **General:** Muestra datos de modelo e industrialización de la máquina.
- **Juegos base:** Muestra información del juego base como número de partidas totales, créditos jugados y ganados, etc...
- **Medios de pago:** Muestra el número de billetes y monedas totales de entrada y salida, parciales, etc...
- **Secundarios:** Muestra información de estadísticas parciales en los juegos secundarios, así como las veces que ha sido elegido cada juego, partidas y fichas jugadas, etc...
- **Pics:** Muestra información técnica.

GUÍA DE INICIO RÁPIDO



Menú de Contadores

Nos muestra 2 pantallas:

- **Legales:** Muestra contadores básicos como número de partidas, contadores de entrada y salida, porcentaje total, etc...
- **Recaudación:** Muestra información de las entradas y salidas físicas, monedas y billetes en la máquina.

Total	Valor	20 cents
Partidas jugadas	0	--
Partidas a 0.20	0	--
Partidas a 0.60	0	--
Partidas a 1.00	0	--
Entradas	0	0
Salidas	0	0
Porcentaje total	0.00	--
Fecha	10-4-2024	--

QR code for verification.

Menú de Configuración

Este menú nos muestra 6 pantallas

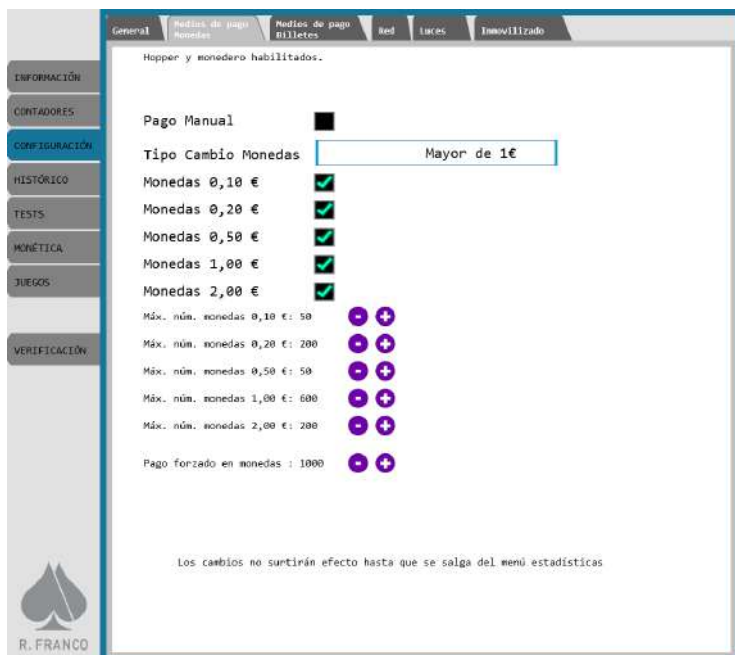
- **General:** Podemos ver volumen general y de error de la máquina, tiempo de espera pulse/juegue, etc...
- **Medios de pago monedas:** Seleccionaremos todas las monedas que sean admitidas en el SCS, así como su número máximo en el SCS.
- **Medios de pago billetes:** Seleccionaremos los billetes que puede admitir el billeteo, cantidad máxima de euros en la unidad recicladora, el mínimo a pagar en billetes, cantidad máxima de cada billete, así como el porcentaje de pago de cada tipo de billete.
- **Inmovilizado:** Una vez realizada la recarga en el menú Monética /Medios de pago monedas o billetes, para que dicha cantidad quede guardado como inmovilizado, pulsaremos el botón **SAVE**.

Porcentaje	Porcentaje 3
Banco	<input checked="" type="checkbox"/>
Umbral pago manual	400,00 €
Límite banco	500,00 €
Límite crédito	10,00 €
Volumen general	1
Volumen en error	1
Mikohn	Deshabilitado
Espera pulse juegue	5 seg
Modo feria	<input type="checkbox"/>
Guardar Local	<input type="checkbox"/>

Los cambios no surtirán efecto hasta que se salga del menú estadísticas.

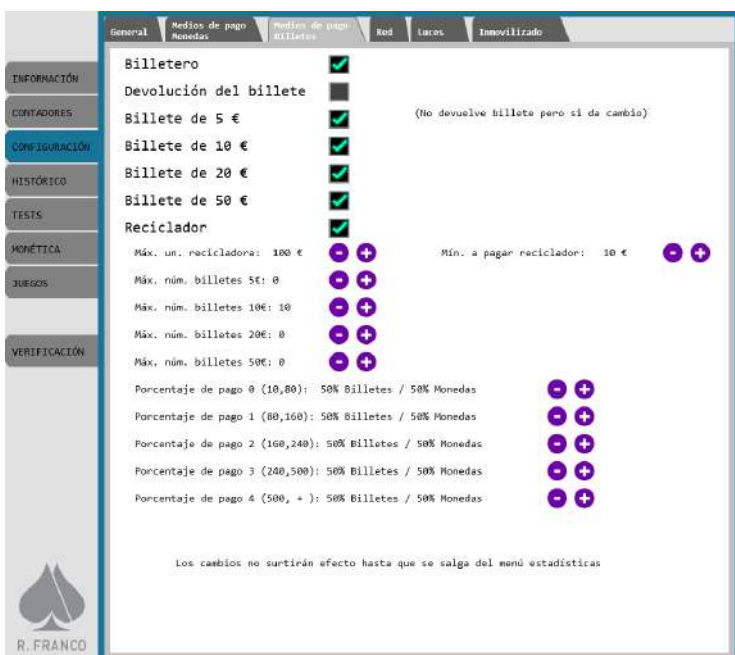
Medios de pago monedas:

1. Seleccionamos los tics del tipo de monedas que admite el SCS.
2. Con +/- variaremos el número máximo de monedas que admita el SCS (El resto las enviará directo al cajón). **Realizar el ajuste +/- sin monedas en SCS.**



Medios de pago billetes:

1. Seleccionamos los tics de los billetes que admite el billeteero.
2. Con +/- variaremos el máximo de billetes en la unidad recicladora (Se recomienda máx 25 billetes). **Realizar el ajuste +/- sin billetes en la unidad recicladora.**
3. Con +/- variaremos los diferentes **porcentajes de pago** billete/moneda.

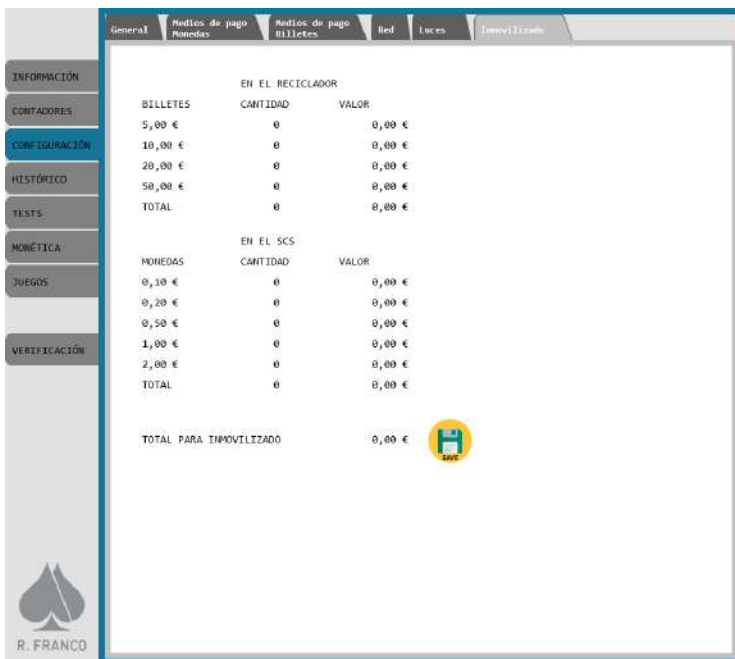


GUÍA DE INICIO RÁPIDO



Inmovilizado:

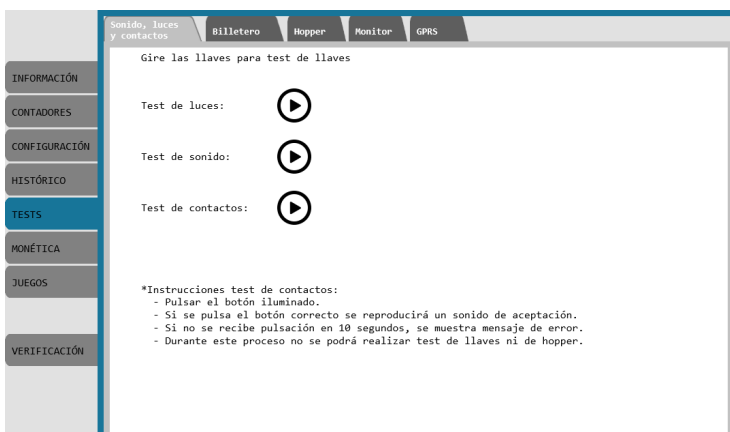
1. Una vez realizada la recarga en el menú Monética/Medios de pago monedas o billetes, habrá que pulsar SAVE para guardar cambios.
2. El inmovilizado se realiza **siempre** que la máquina disponga de efectivo en su interior.



Menú de Test

Este menú nos muestra 5 pantallas, en ellas podremos realizar diferentes test y así chequear el correcto funcionamiento de la máquina:

- **Sonido.**
- **Luces.**
- **Contactos:** Botones.
- **Billetero:** Test de pago y test de hucha.
- **Hopper:** Monedas aceptadas y rechazadas.
- **Monitor:** Calibrado de pantalla.



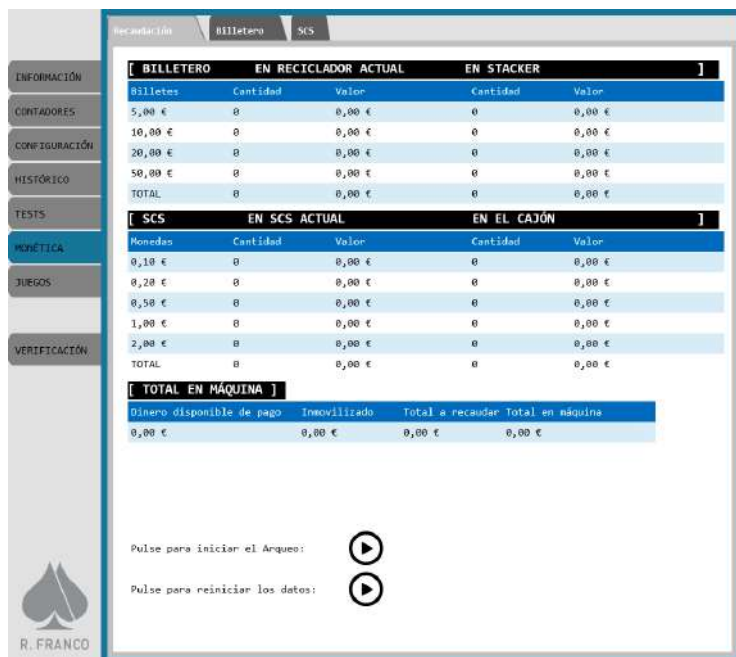
Menú de Monética

Este menú nos muestra 3 pantallas.

Recaudación:

Indica la relación cantidad y valor de billetes, tanto en el billeteo, (reciclador y stacker), como en el SCS, (SCS y monedas enviadas al cajón)

Esta pantalla también menciona la cantidad de inmovilizado.



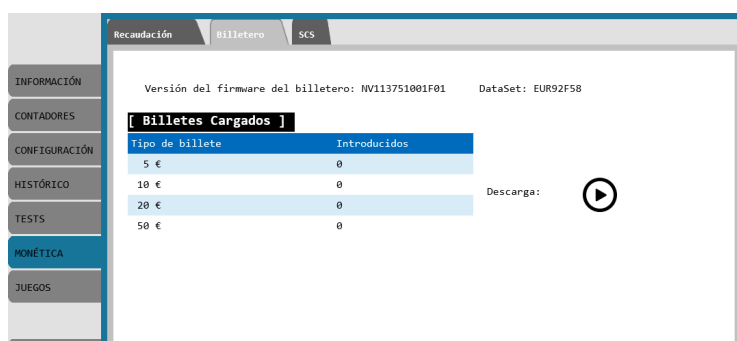
Pulsando cada botón Play, podremos realizar:

- ***Inciar la recaudación:** Mandará al cajón y stacker la diferencia entre el total en máquina y el inmovilizado.
- ***Inciar el arqueo:** Mandará todos los billetes al stacker y todas las monedas al cajón. (Incluyendo el inmovilizado, el cual, quedará en negativo, hasta que volvamos a cargarlo nuevamente)
- ***Reiniciar datos:** **Después de cada recaudación o arqueo**, pulsaremos reiniciar datos y se mostrarán los datos contables reales en el interior de la máquina.

Billeteo: (Cargar Billetes)

Indica el número de billetes introducidos en el reciclador.

A la hora de introducir billetes, el billeteo debe estar **encendido con color verde**.

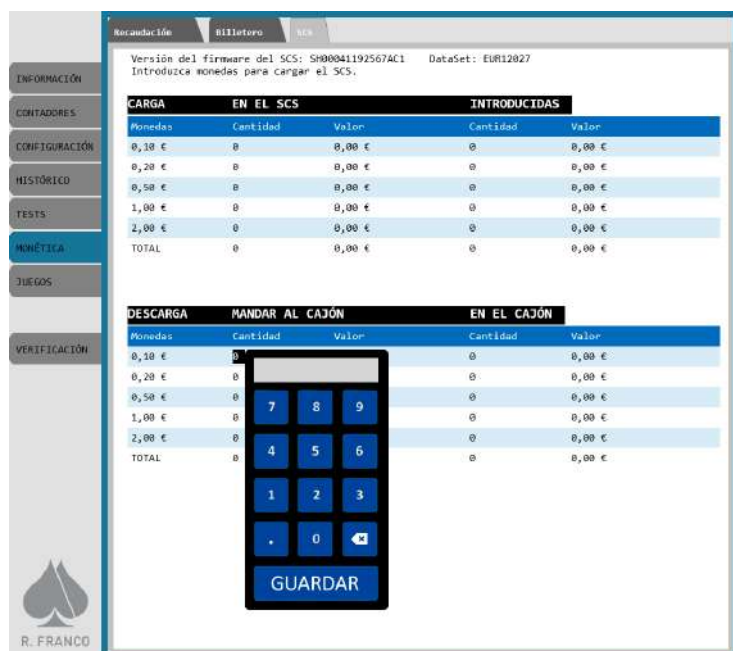


GUÍA DE INICIO RÁPIDO

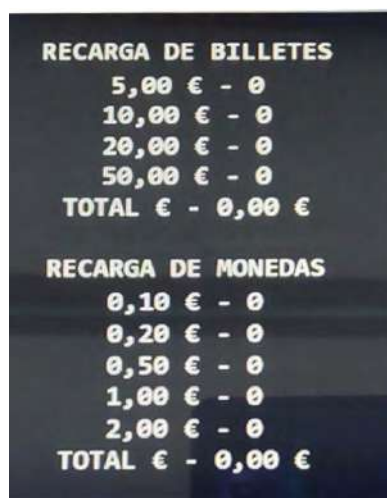


SCS (Cargar monedas):

Al introducir monedas en el SCS, este debe tener la **luz verde** parpadenado:



Menú de Recarga



Giraremos la **llave inferior**.

Recarga (Hopper vacío):

1. Al recargar los billetes o monedas, irán **incrementando los valores totales** en pantalla.
2. La recarga se hará **a través de este menú ÚNICAMENTE** cuando la máquina haya dado premio, y **se haya vaciado**, o **falten monedas de un valor concreto**, que completen la cantidad a abonar al usuario, (Ya que aparecerá **Hopper vacío** en pantalla, y la máquina **no permitirá** entrar en el menú Monética / Billetero o SCS para cargar efectivo).
3. Una vez realizada la recarga, quitaremos dicha **llave inferior**, y la máquina **entregará el premio pendiente** a devolver al usuario.

INCIDENCIAS

La pantalla principal, mediante una ventana emergente y/o aviso acústico, suele especificar el tipo de error que se esté produciendo en la máquina: **Puerta abierta, Hopper vacío, Error puerta cajón abierta etc...**

Podremos discriminar la avería y su posible solución en los casos más sencillos:

