

# GUÍA DE INICIO RÁPIDO **RFLASH**



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 **RFLASH**

## Contenido

---

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

## 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...



Últimas jugadas | Billetes introducidos | Errores

HISTÓRICOS

ULTIMOS PAGOS REALIZADOS (HASTA 20, ORDENADOS DE MÁS A MENOS RECIENTE)  
\*\*\* NO INCLUIDAS LAS DEVOLUCIONES POR MONEDA O BILLETE \*\*\*

Pago	Origen	0,10€	0,20€	0,50€	1€	2€	5€	10€	20€	50€	Manual	Total	Fecha
17	B	0	0	0	2	2	0	0	0	0	0	600	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 16:24:45 2037
14	B	1	1	5	9	9	0	0	0	0	0	2900	Tue Oct 27 16:21:55 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 | Pagos servidor

INFORMACIÓN

CONTADORES

CONFIGURACIÓN

HISTÓRICO

TESTS

MONÉDICA

JUEGOS

Fecha de inicialización	Tue Oct 27 12:05:54 2037
Fecha de arranque	Tue Oct 27 13:59:01 2037
Fecha actual	Wed Oct 28 12:21:55 2037
Versión Software	v10.7 v10.7.17 v2.10.0
Modelo	MJ FLASH
Idioma	Español
Comunidad	CATALUÑA
Mueble	RF20
Número de Serie	24/10283M_
Plan de ganancia	5C500
Partidas	X1 X5
Tiempos	600/30
Premio Máximo	500,00 €
Checksum 1	0x6A6AB642
Checksum 2	0x6928A39E
Checksum 3	0x5498F7F

1/2

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...

## 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.

Legales		Recaudación	
INFORMACIÓN			
CONTADORES			
CONFIGURACIÓN			
HISTÓRICO			
TESTS			
JUEGOS			

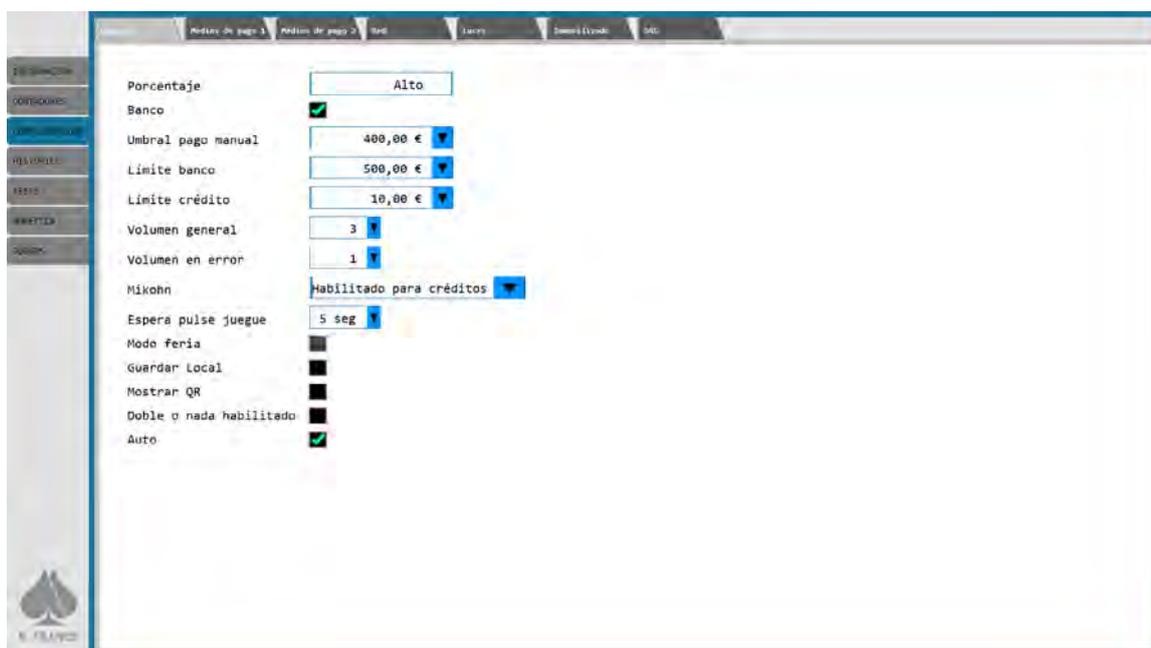
Total	Valor	20 Cents
Partidas jugadas	0	--
Partidas a 0.20	0	--
Partidas a 1.00	0	--
Partidas a 3.00	0	--
Entradas	0	0
Salidas	0	0
Porcentaje total	0.00	--
Fecha	18-10-2019	--



## Menú de Configuración

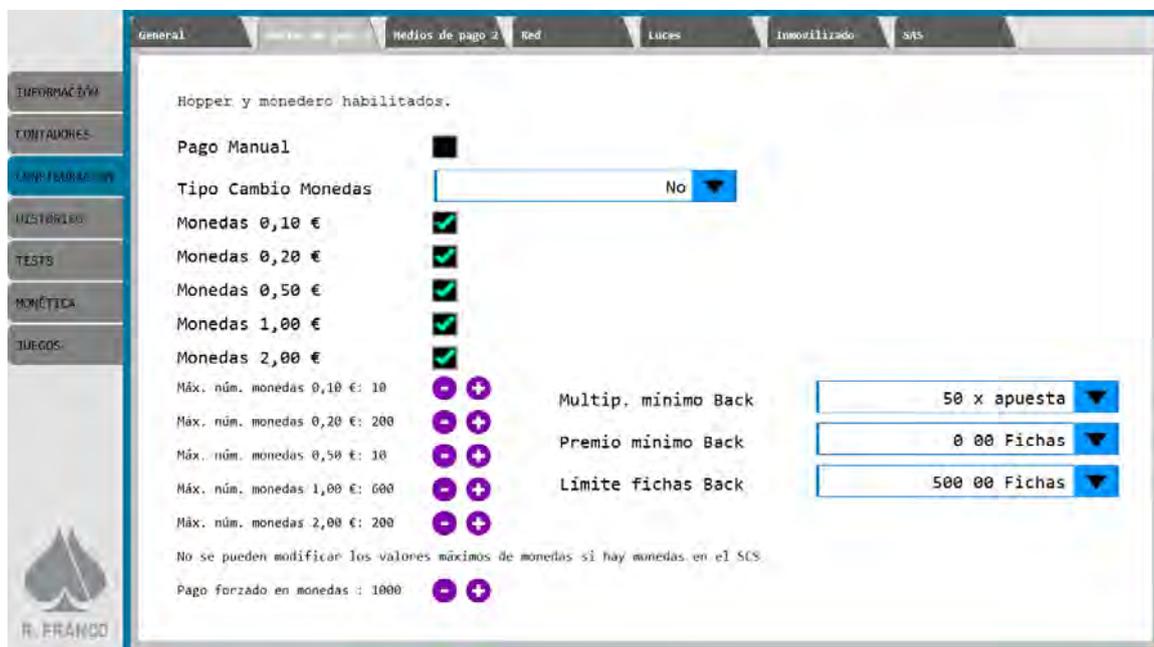
Este menú nos muestra 7 pantallas

- **General:** Podemos ver volumen general y de error de la máquina, tiempo de espera pulse/juegue, etc...
- **Medios de pago 1:** Seleccionaremos todas las monedas que sean admitidas en el SCS, así como su número máximo en el SCS.
- **Medios de pago 2:** Seleccionaremos los billetes que puede admitir el billettero, 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:** Mediante la pantalla táctil, seleccionaremos la cantidad de monedas de cada valor, para que el SCS las guarde como inmovilizado, una vez seleccionadas, daremos al botón SAVE, para que queden guardados estos cambios.



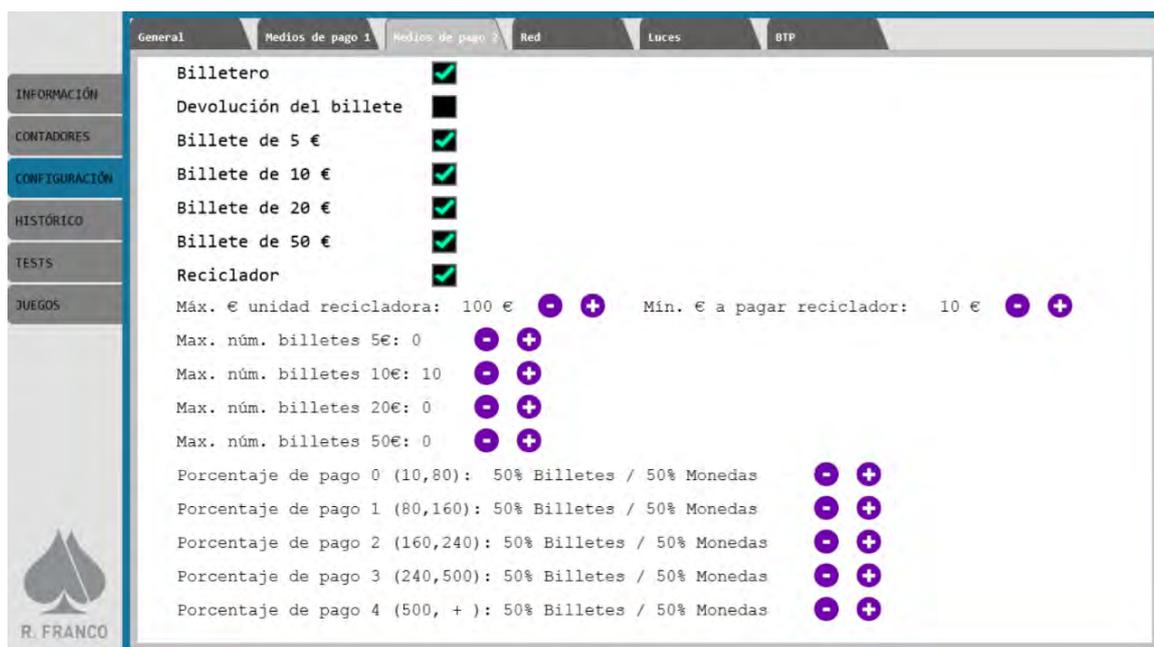
## Medios de pago 1:

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 2:

1. Seleccionamos los tics de los billetes que admite el billeteo.
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 **RFLASH**

## Inmovilizado:

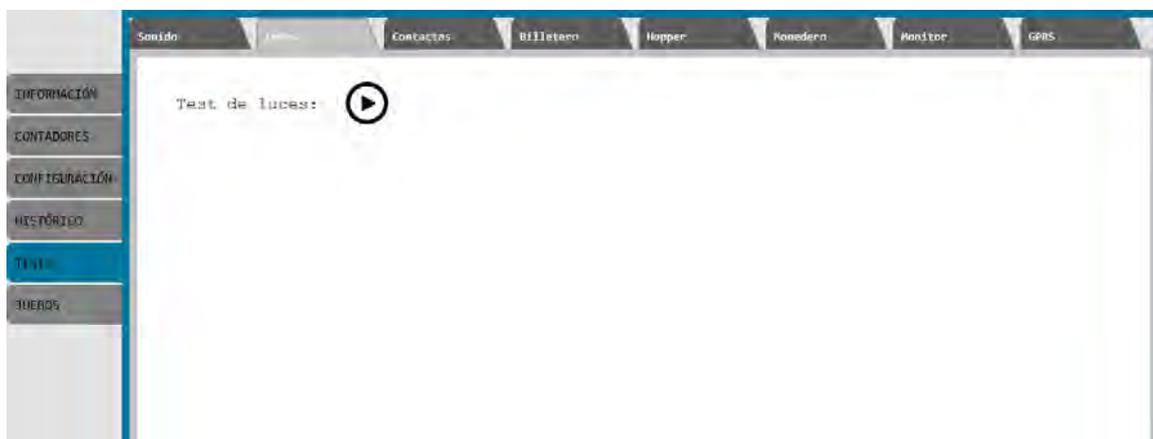
1. Mediante **un cuadro táctil** indicaremos el número de monedas de cada valor que será parte del inmovilizado, habrá que darle a **SAVE** para **guardar** cambios al finalizar.
2. El inmovilizado se realiza **siempre** que la máquina disponga de efectivo en su interior.



## Menú de Test

Este menú nos muestra 8 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 5 pantallas.

### Contabilidad:

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.

BILLETERO		EN RECICLADOR ACTUAL		EN STACKER	
Billetes	Cantidad	Valor	Cantidad	Valor	
5,00 €	61	305,00 €	0	0,00 €	
10,00 €	67	670,00 €	0	0,00 €	
20,00 €	58	1160,00 €	0	0,00 €	
50,00 €	92	4600,00 €	0	0,00 €	
TOTAL	278	6735,00 €	0	0,00 €	

SCS		EN SCS ACTUAL		EN EL CAJÓN	
Monedas	Cantidad	Valor	Cantidad	Valor	
0,10 €	0	0,00 €	0	0,00 €	
0,20 €	0	0,00 €	0	0,00 €	
0,50 €	0	0,00 €	0	0,00 €	
1,00 €	0	0,00 €	0	0,00 €	
2,00 €	0	0,00 €	0	0,00 €	
TOTAL	0	0,00 €	0	0,00 €	

Inmovilizado: 0,00 €

### Recaudación:

Al recaudar, veremos la cantidad total en la máquina (billetes + monedas), el inmovilizado que se mantendrá en la máquina, y el total a recaudar, (diferencia entre el total en máquina y el inmovilizado).

Pulsaremos **play** para iniciar descarga al cajón.

BILLETERO		EN RECICLADOR ACTUAL		EN STACKER	
Billetes	Cantidad	Valor	Cantidad	Valor	
5,00 €	61	305,00 €	0	0,00 €	
10,00 €	67	670,00 €	0	0,00 €	
20,00 €	58	1160,00 €	0	0,00 €	
50,00 €	92	4600,00 €	0	0,00 €	
TOTAL	278	6735,00 €	0	0,00 €	

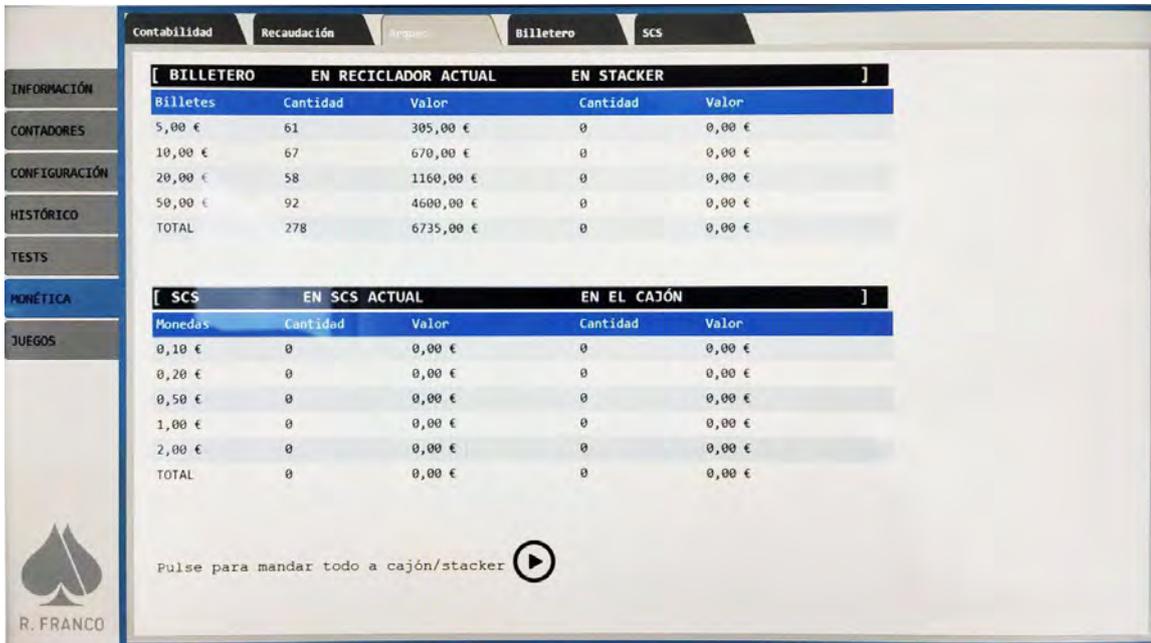
SCS		EN SCS ACTUAL		EN EL CAJÓN	
Monedas	Cantidad	Valor	Cantidad	Valor	
0,10 €	0	0,00 €	0	0,00 €	
0,20 €	0	0,00 €	0	0,00 €	
0,50 €	0	0,00 €	0	0,00 €	
1,00 €	0	0,00 €	0	0,00 €	
2,00 €	0	0,00 €	0	0,00 €	
TOTAL	0	0,00 €	0	0,00 €	

Total en máquina: 15435,00 €  
 Inmovilizado: 0,00 €  
 Total a recaudar: 15435,00 €  
 Pulse para iniciar la descarga:

# GUÍA DE INICIO RÁPIDO **RFLASH**

## Arqueo:

Pulsaremos **play** para **iniciar el arqueo** de la máquina y mandar todos los billetes al stacker y todas las monedas al cajón.



BILLETERO		EN RECICLADOR ACTUAL		EN STACKER	
Billetes	Cantidad	Valor	Cantidad	Valor	
5,00 €	61	305,00 €	0	0,00 €	
10,00 €	67	670,00 €	0	0,00 €	
20,00 €	58	1160,00 €	0	0,00 €	
50,00 €	92	4600,00 €	0	0,00 €	
TOTAL	278	6735,00 €	0	0,00 €	

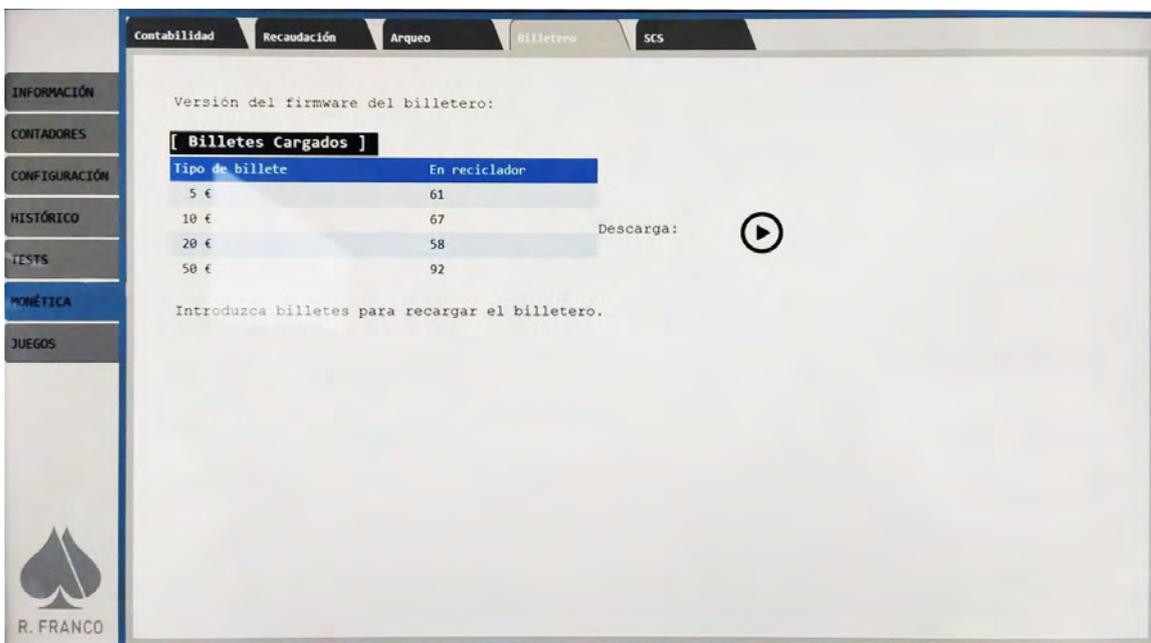
SCS		EN SCS ACTUAL		EN EL CAJÓN	
Monedas	Cantidad	Valor	Cantidad	Valor	
0,10 €	0	0,00 €	0	0,00 €	
0,20 €	0	0,00 €	0	0,00 €	
0,50 €	0	0,00 €	0	0,00 €	
1,00 €	0	0,00 €	0	0,00 €	
2,00 €	0	0,00 €	0	0,00 €	
TOTAL	0	0,00 €	0	0,00 €	

Pulse para mandar todo a cajón/stacker 

## Billetero: (Cargar Billetes)

Indica el número de billetes introducidos en el reciclador.

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



Contabilidad Recaudación Arqueo Billetero SCS

INFORMACIÓN

CONTADORES

CONFIGURACIÓN

HISTÓRICO

TESTS

MONÉTICA

JUEGOS

Versión del firmware del billetero:

[ Billetes Cargados ]	
Tipo de billete	En reciclador
5 €	61
10 €	67
20 €	58
50 €	92

Descarga: 

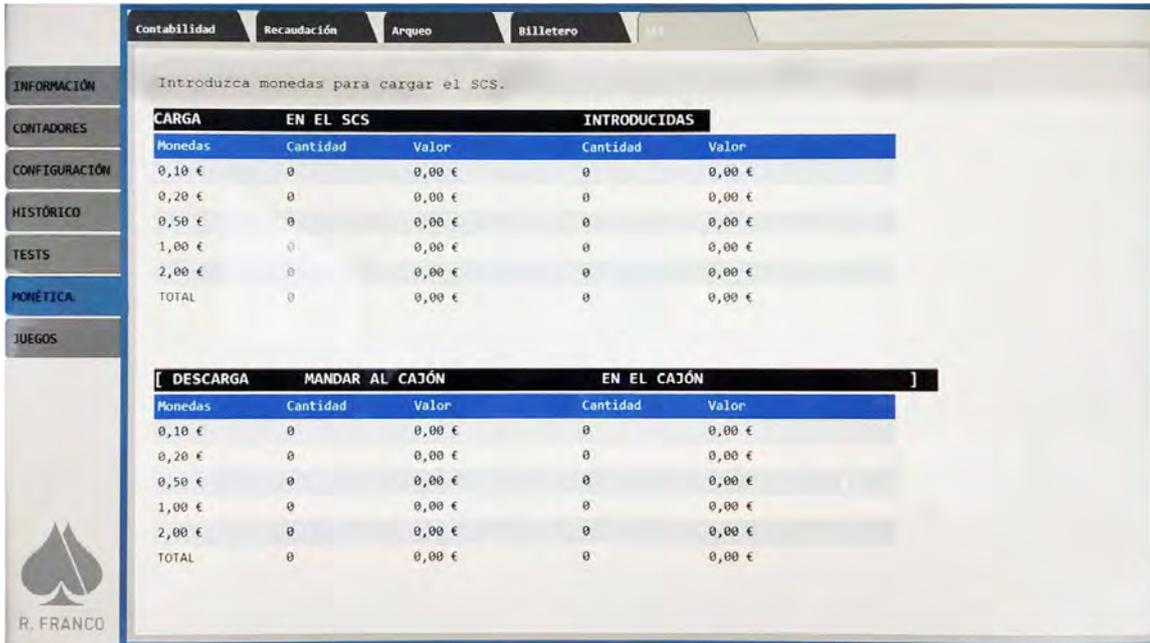
Introduzca billetes para recargar el billetero.

R. FRANCO

# GUÍA DE INICIO RÁPIDO **RFLASH**

## SCS (Cargar monedas):

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



CARGA EN EL SCS					INTRODUCIDAS				
Monedas	Cantidad	Valor	Cantidad	Valor	Monedas	Cantidad	Valor	Cantidad	Valor
0,10 €	0	0,00 €	0	0,00 €	0,10 €	0	0,00 €	0	0,00 €
0,20 €	0	0,00 €	0	0,00 €	0,20 €	0	0,00 €	0	0,00 €
0,50 €	0	0,00 €	0	0,00 €	0,50 €	0	0,00 €	0	0,00 €
1,00 €	0	0,00 €	0	0,00 €	1,00 €	0	0,00 €	0	0,00 €
2,00 €	0	0,00 €	0	0,00 €	2,00 €	0	0,00 €	0	0,00 €
TOTAL	0	0,00 €	0	0,00 €	TOTAL	0	0,00 €	0	0,00 €

DESCARGA MANDAR AL CAJÓN EN EL CAJÓN				
Monedas	Cantidad	Valor	Cantidad	Valor
0,10 €	0	0,00 €	0	0,00 €
0,20 €	0	0,00 €	0	0,00 €
0,50 €	0	0,00 €	0	0,00 €
1,00 €	0	0,00 €	0	0,00 €
2,00 €	0	0,00 €	0	0,00 €
TOTAL	0	0,00 €	0	0,00 €



## 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 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:

