

TI-MA-81b

**Achtung:**

Dieser Musikautomat ist mit einem neuen CD-Spieler - Typ CDM4-I - und einer neuen Elektronik ausgestattet. Die Funktionen in der Service-Ebene 1 sind geändert. Die nachfolgende Beschreibung ersetzt die Seiten 6 und 7 in der Betriebsanleitung "CD Jukeboxes".

**Attention:**

This jukebox is equipped with a new CD player - type CDM4-I - and a new electronic control. The functions in service level 1 have been changed. The following description replaces pages 23 and 24 of the Operating Instructions "CD Jukeboxes".

**Attention:**

Ce jukebox est équipé d'un nouveau lecteur CD - type CDM4-I - et d'un nouveau unité de contrôle électronique. Les fonctions du niveau 1 du programme de service sont changées. Les descriptions suivantes remplacent les pages 38 et 39 des Instructions de Service "CD Jukeboxes".

Taste 0 - Wenig gespielte CDs:

Angezeigt werden die am wenigsten gewählten CDs. Zunächst wird die CD-Nummer angezeigt, danach erscheint die Summe der gewählten Titel dieser CD,

z.B.: [0 6. 4 4] = CD-Nr. 06  
dann [0 0.0 2] = 2 x gespielt

Es wird als erstes die CD mit den niedrigsten Spielen angezeigt, bei weiterem Druck auf die Taste 0 die CD mit den zweitniedrigsten Spielen usw.

Taste 1 - TOP DISCS:

Angezeigt wird die Nummer der am häufigsten gespielten CD, anschließend wird angezeigt, wie häufig diese CD gespielt worden ist,

z.B.: [0 3. ] = CD-Nr. 03  
dann [0 0.3 4] = 34 x gespielt.

Der Zähler kann max. 63 anzeigen. Wenn eine CD häufiger als 60 x gespielt wurde, werden alle anderen Zähler um 1 zurückgesetzt und aus den wirklichen Angaben werden dann relative Zählungen.

Wird die Taste 1 erneut gedrückt, dann wird die zweithäufigste CD angezeigt, genauso auch die dritthäufigste usw.

Die Abfrage muß mit einem kurzen Druck auf die Taste RESET beendet werden. Der am häufigsten gewählte Titel auf einer CD wird auch als HIT OF THE HOUSE im normalen Betrieb (OPERATE) angezeigt.

Anmerkung: Während der Abfragen mit den Tasten 0 oder 1 ist eventuell für eine geraume Zeit die Anzeige dunkel oder es leuchtet nur eine Ziffer.

Die Abfrage muß mit einem kurzen Druck auf die Taste RESET beendet werden.

Taste 2 - Kasseneinhalt:

Angezeigt wird der Kasseneinhalt in Basiseinheiten. Die Basiseinheit ist meist identisch mit dem Wert der kleinsten angenommenen Münze.

Taste 3 - Anzahl aller Spiele:

Angezeigt wird die Summe aller gespielten Titel seit der Rücksetzung des Zählers, max. 9999 Spiele.

Taste 3 plus Taste "RESET" - Löschen der Daten:

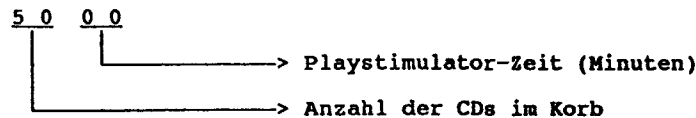
Wird die Taste 3 gedrückt und dazu auch die Taste RESET, dann werden Zähler der Tasten 0, 1 und 2 auf Null gestellt. Die Spitzenschlager-Reihe ist nach einer Löschung vorerst 01.01, 01.02, 01.03 usw.

Taste 4 - Funktionskontrolle Spielanzeige:

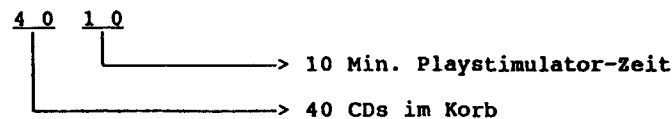
Es werden alle Display-Segmente einzeln angesteuert, danach erfolgt die Anzeige der Programmversionsnummer des Eproms, z.B. 0300 oder höher.

Taste 5 - Programmierung der Plattenanzahl und des Playstimulators:

Die Digitalanzeige zeigt bei Drücken der Taste 5 in den linken beiden Stellen die programmierte Anzahl der CDs (50 oder 100, abhängig von der Größe des Plattenkorbes), die beiden rechten Stellen zeigen die Intervallzeit des Playstimulators in Minuten an (voreingestellt = 00, d.h. Playstimulator ist ausgeschaltet).



Zur Umprogrammierung Taste 5 drücken - festhalten - und "RESET" drücken, die Digitalanzeige erlischt. Nun die gewünschte Plattenanzahl und Playstimulator-Zeit zwischen 01 und 98 Minuten über die Tastatur 4stellig eingeben, z. B.



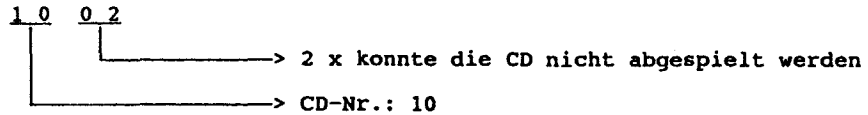
Anschließend nochmals "RESET" drücken. Durch Drücken der Taste 5 ist der umprogrammierte Wert überprüfbar.

Werden die beiden rechten Ziffern mit 99 programmiert, so spielt die Box dauernd. Aber nicht eine CD nach der anderen, sondern einen zufällig ausgewählten Titel.

Achtung: Der Playstimulator ist nur in Funktion bei Programmierung der Einschaltdauer in Service-Ebene 2, Taste 8, und leerem Wahlspeicher (kein Kredit).

#### Taste 6 - Anzeige der nicht spielbaren (evtl. fehlerhaften) CDs:

Bei Druck auf die Taste 6 wird eine blinkende "1" gezeigt und danach in den beiden linken Stellen die Nummer der letzten nicht spielbaren CD. Die rechten beiden Stellen zeigen, wie oft die CD nicht abgespielt werden konnte, z.B.:



Durch nochmaliges Drücken der Taste 6 wird im Display eine blinkende "2" angezeigt und die nächste nicht spielbare CD wird angezeigt, mit Angabe der Abspielversuche. Durch nochmaliges Drücken wird die 3. nicht spielbare CD angezeigt usw. Angezeigt werden max. 6 CDs.  
Zurücksetzen des Zählers: Taste 6 drücken - festhalten - und RESET drücken.

#### Taste 7 - Funktionskontrolle Steuerung und Getriebemotor:

Es zieht das Relais M an und die Mechanik legt die CD, die sich gerade unter dem Greifarm befindet, auf den CD-Abspieler. Wird diese Taste gedrückt während eine CD spielt, so wird deren Spiel nach ca. 1 Sekunde beendet und die CD in den Korb zurückgelegt.

#### Taste 8 - Funktionskontrolle Steuerung und Plattenkorb:

Es zieht das Relais M3 an und der Plattenkorb dreht sich solange die Taste 8 gedrückt wird, vorausgesetzt der Greifarm befindet sich über dem Plattenkorb.

#### Taste 9 - Geräte- oder Kundennummer:

Ist der Greifarm in Korbposition, kann eine 8stellige Aufstellplatz- oder Kundennummer programmiert werden.  
Zum Programmieren Taste 9 drücken - festhalten - und RESET drücken. Eine 8stellige Nummer fortlaufend eingeben.  
Die Abfrage der eingegebenen Nummer geschieht durch Drücken der Taste 9 im Serviceprogramm. Zunächst blinkt die Ziffer 1 und dann werden die 4 höchsten Stellen der Kundennummer angezeigt. Nach erneutem Drücken der Taste 9 blinkt kurz die Ziffer 2 und anschließend werden die 4 niedrigsten Stellen angezeigt.

### CD-Abspieler Test

Der CD-Abspieler kann unabhängig von der SCC-Steuerung getestet werden:

Service-Programm aufrufen (Schiebeschalter auf der SCC-Steuerung in Position "ON" schieben, Taste LT drücken).  
Display zeigt \_\_\_\_\_

		0	0
--	--	---	---

Taste 7 drücken: eine CD wird auf den Spieler gelegt.  
Getriebeschalter links neben dem CD-Abspielchassis in Stellung "OFF" stellen.

Der CD-Spieler incl. CD-Control kann nun mit folgender Wahltasten-Reihenfolge getestet werden:

Taste 6 drücken: Die ganze CD wird abgespielt, beginnend mit Titel 1.

Taste 0 drücken: Es wird der nächste Titel auf der CD angewählt. Falls der letzte Titel schon spielt, wird dieser wiederholt.

Taste 9 drücken: Der vorhergehende Titel wird gespielt. Falls der erste Titel spielt, wird dieser wiederholt.

Taste 5 drücken: Die CD stoppt, das Display zeigt \_\_\_\_\_

		0	0
--	--	---	---

Digitalanzeige: Nach Betätigung oben genannter Tasten zeigt die Anzeige für eine Sekunde den angewählten Titel und wechselt dann zur Spielzeitangabe, z.B.



Nach dem Test: - Taste 7 drücken, die CD wird in den Korb zurückgelegt.  
- Getriebeschalter wieder in Stellung "ON" bringen.  
- Schiebeschalter "Service" auf der SCC-Steuerung in Stellung "OFF" bringen.  
- Taste LT drücken.

Button 0: Least popular disc (flops)

Indicates at first the less played disc, followed by the number of plays

e.g.: [0 6.4 4] = Disk no.: 6  
[0 0.0 2] = played two times

When operating 0 again the display shows the disc with the second lowest number of accumulated plays etc.

To terminate this call: press RESET.

Button 1: Top disc

Shows the disc which was played most frequently, followed by its number of plays (maximum 63)

e.g.: [0 3 ] = disc no.: 3  
[0 0 3 4] = played 34 times

If one disc was played more than 60 times, all other counters are reduced by one so that a relative maximum can always be determined. Repeating button 1 shows the next popular disc, etc.

To terminate this call: press RESET.

Remark: During programs 0 or 1 the display can remain dark for some time or only one digit is on. During this time the calculations take place.

Button 2: Cash box contents

Shows the cash box contents in basic units; basic units being the value of the lowest value coin (in Hideaways with wall box no counting takes place in the Hideaway).

To terminate this call: press RESET.

To activate a printer (option) hold button 2 and press RESET.

Button 3: Total number of plays

Shows the total number of plays since last reset (maximum 9999).

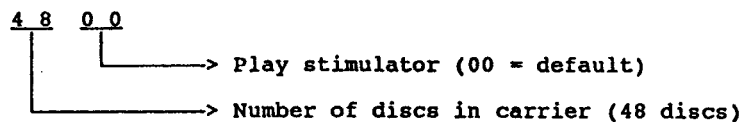
To terminate this call: press RESET.

Reset of the counters of button 0, 1, 2 and 3: hold button 3 and press RESET.

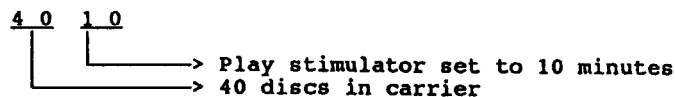
Button 4: Initiates a display test, then the display shows the program version number (0300 or higher).

Button 5: Programming number of discs and play stimulator

The two LH digits show the number of discs used (default value = 50 or 100, depending on the size of the carrier) and the two RH digits show the time between the play stimulator tracks in minutes (default value = 00 = play stimulator switched off).



The play stimulator may be programmed so that 1 to 98 minutes after the last tune was played, a randomly selected title will be played. Programming: hold button 5 and press RESET; the display goes off; now enter a 4 digit number corresponding to the desired setting, e.g.

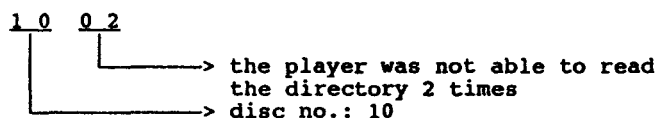


Then press RESET. Check the new programming by pressing button 5 again.

N.B.: This function is only available after programming of play stimulator active-time in service level 2, button 8.

Note: Continuous play (from eeprom version 2.08 or higher) Programming 99 minutes for interval between plays will produce continuous play. Coin insertion will cancel this feature.

**Button 6:** When pressing button 6 the display shows a "1" flashing and then in the two LH digits the last unplayable discs as a result of being unable to read the "table of contents" (TOC). The two RH digits show the total number of times the player was not able to read the directory of this disc, e.g.



Pressing button 6 again the display shows a "2" flashing and the next disc number with indication of the number how many times the player was not able to play the disc. After pressing button 6 again the display shows the third disc which was not playable, etc. The memory holds a maximum of 6 not playable discs.

Reset of this counter: hold button 6 and press RESET.

**Button 7: Control unit and gripper arm motor check**

Relay M operates and a disc under the gripper arm position will be transferred to the CD player. If button 7 is pressed during play, the disc is returned into the carrier after one second.

**Button 8: Record carrier control check**

Relay M 3 pulls in and the carrier turns provided that the gripper arm is in carrier position.

**Button 9: Identification number**

An identification number (8 figures) can be programmed as a customer or individual machine number if gripper arm is in carrier position. To program press button 9 - hold - then press "Reset" simultaneously, and enter 8 numbers. The identification number can be checked by pressing button 9 again, a "1" is flashing, and the display shows the four highest digits, pressing 9 again a "2" is flashing and then the four lower digits are shown.

**CD Player Test**

A CD player test can be initiated in the service program independent from the SCC unit:

Go to the service program (set slide switch "Service" on the SCC to position "ON". Press button LT.

Display shows   00

Press button 7 to turn gripper arm with a disc in play position. Set the gear motor switch left of the CD player chassis to position "OFF".

In this mode the CD player can be checked by using the selection buttons as follows:

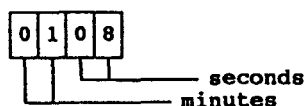
Press button 6: The player starts to play the whole disc beginning with track 1, 2, 3...etc.

Press button 0: The player selects the next track. If the last track is played, this track will be resumed.

Press button 9: The previous track will be played. If the first track is played, this track will be played again.

Press button 5: The CD stops to play. Display shows   00

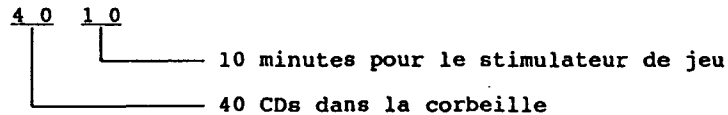
Note: After pressing any of above mentioned buttons, the display shows the selected track for one second and alters then to the playing time, e.g.:



- After the test:
- Press button 7 to place the disc back into the carrier.
  - Set gear motor switch to "ON" position.
  - Set slide switch "Service" on the SCC control to "OFF" position.
  - Press button LT.



Pour modifier la programmation, appuyer simultanément sur la touche 5 et sur RESET: l'affichage s'éteint. Entrer alors à l'aide du clavier le nombre de CDs désirés (entre 01 et 98 minutes) et le temps pour le stimulateur de jeu, par exemple:



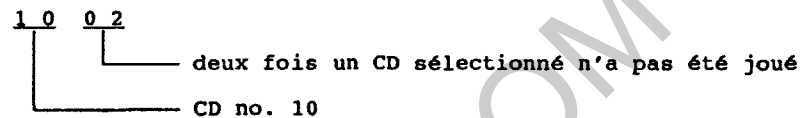
Appuyer une nouvelle fois sur la touche RESET. Il est possible de contrôler les nouvelles valeurs programmées à l'aide de la touche "5".

Attention: Le stimulateur de jeu ne fonctionnera que pendant les heures où il a été programmé (niveau 2 du programme de service, touche 8), et lorsqu'il n'y a pas de sélection en cours. En sélectionnant "99", l'appareil va jouer des CDs choisis au hasard sans interruption.

Remarque: Si les deux chiffres de droite sont programmés à 99, le juke box va jouer en permanence. Mais pas un CD après l'autre dans la corbeille, mais des CDs au hasard.

Touche 6. Indication des CDs inutilisables:

En appuyant sur la touche 6, le display indique un "1" qui clignote puis les deux chiffres à gauche indiquent le numéro du dernier CD inutilisable. Les chiffres à droite indiquent combien de fois l'appareil n'a pas pu jouer le CD, par ex.



En appuyant encore une fois sur la touche 6, le display indique un "2" qui clignote puis le deuxième CD que l'appareil n'a pas pu jouer, en indiquant les essais. En appuyant encore une fois sur la touche 6, le display indique le troisième CD que l'appareil n'a pas pu jouer, etc. Le display indique au maximum 6 CDs inutilisables.

Remise à zéro du compteur: appuyer sur la touche 6 - maintenir - et appuyer sur RESET.

Touche 7. Contrôle de fonctionnement de l'unité de contrôle et du moteur du bras:

Le relais M est stimulé, le mécanisme amène le CD se trouvant sous la pince sur le lecteur CD. Si l'on appuie sur la touche de la place, pour programmer, appuyer sur le lecteur, ce CD va s'arrêter de jouer après une seconde et sera ramené à la corbeille.

Touche 8. Contrôle de fonctionnement de l'unité de contrôle et du magasin de CDs:

Le relais M3 est stimulé et la corbeille tourne aussi longtemps que l'on appuie sur la touche 8, sous réserve que la pince se trouve bien au dessus de la corbeille.

Touche 9. Contrôle de fonctionnement du lecteur CD:

Si la pince se trouve en position corbeille, on peut programmer un code à 8 chiffres pour le numéro client ou numéro de la place. Pour programmer, appuyer sur la touche 9 - maintenir - et appuyer sur RESET. Entrer un numéro à huit chiffres. Pour lire ce numéro, appuyer sur la touche 9 du programme de service. D'abord, le chiffre 1 va clignoter un instant et vont apparaître les 4 premiers chiffres. En appuyant de nouveau sur la touche 9, le chiffre 2 va clignoter un instant puis vont apparaître les 4 derniers chiffres (à partir de l'Eprom version 2.08).

Test du lecteur CD

Le test du lecteur CD s'effectue indépendamment de l'unité de contrôle SCC:

Appeler le programme de service (mettre l'interrupteur coulissant sur l'SCC en position "ON", appuyer sur la touche LT).

Le display indique \_\_\_\_\_ 

		0	0
--	--	---	---

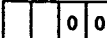
Appuyer sur la touche 7: Un CD est placé sur le lecteur.  
Mettre le contacteur de commande à gauche du châssis CD en position "OFF".

Maintenant on peut contrôler le lecteur CD et l'unité de contrôle à l'aide des boutons de sélection suivants:

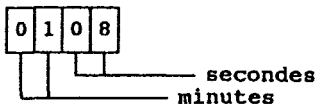
Appuyer sur la touche 6: Le CD est joué complètement en commençant avec le titre 1.

Appuyer sur la touche 0: Le titre suivant du CD est joué. Si le dernier titre est joué, celui-ci sera répété.

Appuyer sur la touche 9: Le titre précédent est joué. Si le premier titre est joué, celui-ci sera répété.

Appuyer sur la touche 5: Le CD s'arrête, le display indique 

Indication digitale: Après avoir appuyé sur les touches mentionnées ci-dessus, le display indique pendant une seconde le titre sélectionné et passe immédiatement à l'indication de temps de jeu, par ex.



- Après le test:
- appuyer sur la touche 7, le CD est replacé dans la corbeille.
  - mettre le contacteur de commande en position "ON".
  - mettre l'interrupteur coulissant "Service" sur l'unité de contrôle en position "OFF".
  - appuyer sur la touche LT.

gr-ze