

FONCTIONNEMENT
ET
UTILISATION
DES
JUKE BOXES

ATARI EUROPE



SOMMAIRE

CHAPITRE I - NOUVELLES CARACTÉRISTIQUES DES JUKE-BOXES ATARI-EUROPE.

- 101 · Interchangeabilité du boîtier électronique
- 102 · Afficheurs
- 103 · Sélection
- 104 · Prises des faces A et B
- 105 · Hit Parade
- 106 · Présélection · 864
- 107 · Disque automatique
- 108 · Compteur de popularité
- 109 · Test · 975
- 110 · Fonction SACEM (droits d'auteur)
- 111 · Compteur d'unité de monnaie
- 112 · Filtre secteur
- 113 · Contrôle du son (juke-box et consoles)

CHAPITRE II - UTILISATION PAR L'EXPLOITANT

- 201 · Description du boîtier de service
- 202 · Compteur de popularité
- 203 · Totalisateur de monnaie
- 204 · Présélection automatique
- 205 · 975
- 206 · Disque automatique

CHAPITRE III - UTILISATION PAR LE CLIENT

- 301 · Afficheurs
- 302 · Hit Parade
- 303 · Fonction SACEM (droits d'auteur)
- 304 · 864

FONCTIONNEMENT ET UTILISATION DES JUKE-BOXES ATARI-EUROPE

Les juke-boxes ATARI EUROPE ont été conçus par et pour des exploitants avec, comme principal objectif, de mettre sur le marché une machine qui, attirant de nouveaux clients, fasse plus de recettes.

Pour ce faire, les juke-boxes ATARI EUROPE utilisent les derniers perfectionnements de l'électronique et comportent un certain nombre de caractéristiques tout à fait nouvelles et originales.

CHAPITRE I

NOUVELLES CARACTÉRISTIQUES DES JUKE-BOXES ATARI-EUROPE

- 101 · Lorsque vous brancherez un juke-box ATARI EUROPE (voir les conseils de mise en marche avant de mettre sous tension), le microprocesseur comptera le nombre de sélections qu'il doit gérer et gardera l'information en mémoire.
Vous verrez alors le chariot faire un aller et retour, les afficheurs d'abord clignoter, puis compter, enfin, le chariot s'arrêtera à l'une ou l'autre des extrémités plus un casier (101 par exemple).
Ceci signifie notamment que l'électronique de cet appareil est et sera **interchangeable** sur tous les juke-boxes ATARI-EUROPE, quel que soit leur nombre de sélections présentes ou à venir puisque, à chaque mise sous tension, le microprocesseur vérifiera le nombre de sélections qu'il doit gérer.
- 102 · **Afficheurs**
L'appareil comporte 8 afficheurs disposés 3-2-3.
En mode client (machine fermée en exploitation), les trois afficheurs **supérieurs** indiquent le numéro de la face du disque qui est en train de jouer.
Les deux afficheurs **du milieu** indiquent le nombre de crédits obtenus après l'introduction d'une ou de plusieurs pièces de monnaie (jusqu'à 99 crédits).
Les trois afficheurs **inférieurs** indiquent la sélection que l'on est en train de composer.
- 103 · **Sélection**
La sélection se fait sur un clavier digital. Il faut composer 3 chiffres. Le premier chiffre, 1 ou 2, indique la face A ou B d'un disque.
Si le client compose un numéro qui n'existe pas dans la machine (364 par exemple), il garde ses crédits et les 3 afficheurs inférieurs clignotent. Le client peut alors, soit appuyer sur **Reset** et recomposer sa sélection, soit plus simplement recomposer directement une autre sélection.
De même, tant que le client n'a pas **relâché le 3^e chiffre**, son crédit n'est pas décrétementé et, s'il change d'avis, **il peut appuyer sur Reset** pour annuler sa sélection et en recomposer une autre.
- 104 · **Prise des disques faces A et B**
Cet appareil prend les faces A et les faces B à la suite, avec priorité aux faces A **quel que soit son sens de déplacement**.
Par exemple, si nous avons sélectionné 108, 210, 122, 222, ... et que le chariot est arrêté en 101, il prendra successivement ces faces dans l'ordre.
S'il était arrêté en 130 par exemple, il prendra 122 (priorité à la face A), puis 222, puis 210, puis 108.
Le chariot parcourt donc toujours le plus petit chemin possible, ce qui rend la sélection extrêmement rapide.
- 105 · **Hit Parade** · Le clavier digital comporte un bouton HIT qui permet aux clients, **gratuitement**, de consulter le hit parade de l'appareil. En d'autres termes, le client verra défiler les **15 premières faces** qui ont été les plus demandées dans l'appareil, à raison d'un numéro toutes les 5 ou 6 secondes (pour explication complète, voir paragr. 202).
Cette caractéristique a été introduite dans le microprocesseur pour les raisons suivantes : lorsqu'un client s'est approché du juke-box pour consulter gratuitement le hit parade ou pour vérifier, par exemple, s'il correspond aux hit parades des radios, dont chacun connaît le succès, la moitié du travail est fait.
La plupart du temps, ce client potentiel jouera un disque, ne serait-ce que pour voir s'il peut modifier le classement, ou pour voir si le classement correspond à son sentiment personnel.

- 106 - **Présélection** - Les juke-boxes ATARI EUROPE comportent une nouveauté qui, depuis qu'elle est testée, s'est révélée la plus extraordinaire innovation dans cette industrie, **la présélection**.
- Lorsqu'un exploitant change ses disques sur un juke-box ATARI EUROPE, il lui suffit d'inscrire sur le clavier les numéros des disques qu'il vient d'introduire à **n'importe quel endroit** de la machine pour que ces numéros soient gardés en mémoire. Cette particularité permet de promotionner immédiatement les nouveautés qui, souvent, ne démarrent qu'après un certain temps. Et lorsque la radio les a trop passés, ils font moins de recettes. En effet, un client, même s'il ne connaît pas les titres des disques, ce qui arrive souvent, peut obtenir les nouveautés, à concurrence du crédit qu'il a mis dans la machine, en composant simplement 864 sur le clavier.
- De plus, cette particularité permet d'utiliser les disques nouveaux pour la fonction suivante : le disque automatique.
- 107 - **Disque automatique**
- Tous les exploitants savent qu'un juke-box fait plus de recettes si le patron de l'établissement ou le gérant amorce la machine de temps en temps.
- Les juke-boxes ATARI EUROPE se promotionnent eux-mêmes. En effet, si la machine reste silencieuse pendant un temps réglable - de 4 à 35 minutes - elle se mettra en marche automatiquement et jouera un morceau. Pas n'importe quel morceau mais, précisément, un de ceux que l'exploitant aura mis **en présélection**, c'est-à-dire une nouveauté.
- Cette caractéristique a donc un triple avantage :
- a/ - elle promotionne la machine
 b/ - elle promotionne les nouveautés
 c/ - enfin et surtout, elle permet à l'exploitant de ne plus rembourser les sommes qui, **en principe**, étaient mises dans la machine pour l'amorcer. Faites le calcul après 5 ans d'exploitation !
- 108 - **Compteur de popularité**
- Le compteur de popularité des juke-boxes ATARI EUROPE est le plus facile à utiliser et le plus précis de toute l'industrie. Facile, parce que sa lecture se fait sur les afficheurs extérieurs; précis, parce que les passages de chaque disque (addition des faces A et B) sont indiqués à l'unité près, de 0 à 99.
- Enfin, la lecture se fait par ordre croissant, c'est-à-dire de 0 à 99; il suffira à l'exploitant de faire défiler de 8 à 12 disques pour savoir ceux qu'il doit changer. Il lui sera donc inutile de consulter tout le compteur de popularité. L'électronique a fait le travail pour lui (pour plus de détails, voir parag. 202).
- 109 - **Test 975**
- Les juke-boxes ATARI EUROPE comportent un code (975) qui permet de tester le fonctionnement de la mécanique (voir paragraphe 205).
- 110 - **Fonction SACEM**
- L'électronique des juke-boxes ATARI EUROPE comporte une caractéristique tout à fait originale. Elle permet à la SACEM de consulter de l'extérieur de la machine, après avoir payé 5 F, le nombre de fois que **chaque face** de disque a joué dans un temps déterminé (10 ou 15 jours par exemple). Cela permettra à la SACEM de mieux répartir les droits qu'elle prélève sur la profession. Cela permettra également de conclure des accords avec la SACEM, étant donné l'aide que les exploitants de juke-boxes ATARI EUROPE lui apporteront pour résoudre un problème délicat et compliqué (voir paragraphe 303).

111 - **Compteur d'unité de monnaie**

L'électronique des juke-boxes ATARI EUROPE permet à l'exploitant de consulter le montant de sa caisse sans la compter. Il faut pour ce faire :

1/ - avoir la clé de caisse

2/ - avoir la clé de service,

tout ceci pour des raisons évidentes de sécurité

L'expérience a prouvé, qu'au bout d'un certain temps, les dépositaires d'appareils (cafetiers) ne demandaient plus que la caisse soit comptée en leur présence, s'ils ont confiance dans les compteurs. C'est autant de temps de gagné et plus de facilité pour l'exploitant.

De plus, ce compteur permet, lorsque le cafetier demande qu'on lui rembourse des pièces, de vérifier par différence, si vraiment certains clients n'ont pas obtenu de crédit après avoir introduit une ou plusieurs pièces. Si, en effet, le compteur a enregistré les pièces, c'est que le crédit a été obtenu. Dans le cas, improbable, où les pièces n'auraient pas donné de crédit, on doit les retrouver en plus dans la caisse. Bien entendu, ce compteur d'unité de monnaie peut être remis à zéro, à n'importe quel moment du mois, en quelques secondes (voir paragraphe 203).

112 - **Filtre secteur**

Pour éviter des perturbations dues aux parasites (par exemple, d'autres appareils sur la même prise ou sur la même ligne), les juke-boxes ATARI EUROPE sont munis d'un filtre secteur. Ce filtre n'est, bien entendu, efficace que si l'appareil est relié à la terre. Si la terre de l'établissement où vous allez installer l'appareil est imparfaite, les condensateurs du filtre, au lieu de se décharger à la terre, pourront se décharger dans l'appareil et provoquer des perturbations. Pour le vérifier, passer sur la position SF (sans filtre) et, si ce test était concluant, faites **sans attendre** vérifier ou réparer la terre de l'établissement.

113 - **Contrôle du son** (consolettes)

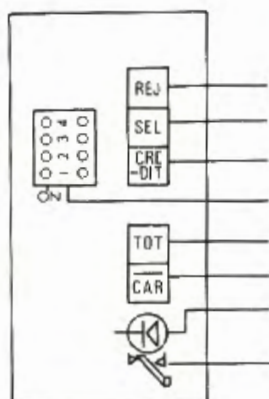
Tous les juke-boxes ATARI EUROPE sont prévus pour fonctionner avec des consolettes, quel que soit le nombre de sélections de l'appareil.

Le système électronique incorpore ce qu'on appelle le contrôle du son. Ce système permet, suivant le désir de l'exploitant, d'avoir seulement du son sur la ou sur les consolettes où l'argent a été introduit, ou bien d'avoir du son aux consolettes et sur le juke-box.

De plus, l'électronique prévoit que le son dans les consolettes ne sera obtenu que lorsque le client aura effectué toutes ses sélections. En d'autres termes, le client ne pourra garder en réserve des sélections, comme cela se pratique actuellement, et obtenir plusieurs heures de musique sans payer lorsque toutes les consolettes d'un établissement jouent.

Enfin, le son dans les consolettes s'arrêtera lorsque **le dernier disque** sélectionné par la consolette en question aura joué.

UTILISATION par L'EXPLOITANT
(Machine ouverte)



201 - **Description du boîtier de service :**

(situé à l'intérieur de la machine).

Pour reietter un disque en cours.

Voir § 204.

Pour obtenir des crédits sans qu'ils soient comptabilisés (Voir note ci-dessous).

Réglage pour disque automatique - Voir § 206.

Voir § 203.

Pour déplacer le chariot.

Diode lumineuse indiquant qu'on est en mode exploitant.

Switch permettant de passer de la position Client à la position Exploitant.

Revient automatiquement en mode Client lorsqu'on referme la machine.



LORSQUE L'ON EST EN MODE EXPLOITANT

a) - La diode lumineuse est éclairée.

b) - SCE apparaît sur la première ligne d'afficheurs

NOTE : Les crédits obtenus par le bouton "Crédit" ne sont visualisés que lorsque l'appareil est en mode Client - Pour le vérifier, agissez sur le Switch situé en bas du boîtier de service.



202 - **Compteur de Popularité**

- La machine est en mode Exploitant.

- Appuyez sur la touche HIT

● les trois lettres POP apparaissent sur les trois premiers afficheurs. Dans l'exemple ci-contre, le disque 43 est celui qui a le moins joué et il a joué 4 fois (addition des faces 143 et 243)

Pour obtenir les disques suivants, il faut appuyer sur la touche HIT de manière à pouvoir noter les disques qui ont le moins joué.

REMISE A ZÉRO des Compteurs de disques (POP et HIT PARADE) :

Appuyez sur la touche RESET et maintenez-la enfoncée, puis appuyez sur la touche HIT.



203 - **Totalisateur de monnaie**

- La machine est en mode Exploitant.

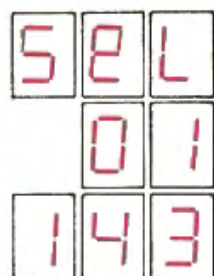
- Mettez le Switch qui est dans la caisse, en position "on".

- Appuyez sur la touche TOT.

Dans l'exemple ci-contre, depuis la dernière remise à zéro, la machine à enregistré l'introduction de 1.483 unités de monnaie.

REMISE A ZÉRO de cette fonction : Appuyez sur la touche RESET et maintenez-la enfoncée puis appuyez sur TOT.

Important : L'utilisation de la touche TOT dépendant du Switch qui est dans la caisse, n'oubliez pas de le remettre dans la position "Off" après avoir noté votre recette.



204 - Présélection automatique

Cette fonction permet d'introduire en mémoire les numéros des faces :

a) qui seront jouées automatiquement et gratuitement après un temps d'arrêt réglable (Voir § 206).

b) qui seront jouées après qu'un client ait composé 864.

- La machine est en mode Service.

- Appuyez sur la touche SEL du boîtier de service.

Dans l'exemple ci-contre, l'exploitant a composé 143 sur le clavier, ce qui a mis ce numéro en première position de la présélection. On peut introduire un **maximum de 14 numéros** en présélection et nous vous conseillons d'en mettre au minimum 10.

Après avoir, par exemple, introduit 143, appuyez-à nouveau sur la touche SEL; vous verrez le chiffre 2 apparaître sur les 2 afficheurs centraux et vous pourrez alors composer votre deuxième numéro de présélection, et ainsi de suite.

Si vous commettez une erreur au moment de l'inscription d'un numéro en mémoire, procédez comme suit :

- Supposons que vous ayez commis une erreur en inscrivant votre 4^e face en présélection; appuyez plusieurs fois sur le bouton SEL jusqu'à ce que vous voyiez réapparaître le n° 4 sur les deux afficheurs du milieu

- Recomposez alors votre numéro.

Pour la présélection automatique, on introduira généralement les derniers disques changés dans la machine, **peu importe l'endroit où ils ont été placés.**

REMISE A ZERO de la fonction PRESELECTION : Appuyez sur la touche RESET et maintenez-la enfoncée, puis appuyez sur SEL.

205 - Fonction 975

Ce test vous permettra éventuellement de vérifier que le mécanisme fonctionne correctement.

- La machine est en mode service - composez 975 sur le clavier.

- la machine prendra alors successivement tous les disques, face par face.

Pour arrêter le processus, appuyez sur RESET, ou repassez en mode client.

206 - Disque automatique

Comme indiqué au paragraphe 204 ci-dessus, les n^{os} en présélection joueront gratuitement et automatiquement après un temps de silence réglable.

Le réglage se fait par intervention sur le dip Switch qui est sur le boîtier de service (voir paragraphe 201) et suivant le tableau ci-dessous :

1^o) Si vous ne voulez pas de disques automatiques, mettez 4 sur "Off"

2^o) Pour avoir des disques automatiques, mettez 4 sur "On", puis, pour régler le temps.

	1	2	3
35 mn	OFF	OFF	OFF
18 mn	ON	OFF	OFF
11 mn	OFF	ON	OFF
8 mn	ON	ON	OFF
4 mn	ON	ON	ON

Important :

La machine est réglée d'origine à 18 minutes, ce qui, d'après nos tests dans des places témoins, est le réglage optimum pour les places moyennes.

UTILISATION PAR LE CLIENT
(machine fermée)

1	1	0
---	---	---

	0	2
--	---	---

2	1	
---	---	--

h	1	t
---	---	---

	0	1
--	---	---

1	4	3
---	---	---

h	1	t
---	---	---

	7	1
--	---	---

1	4	3
---	---	---

301 - **Afficheurs**

Dans l'exemple ci-contre, la face 110 est en train de jouer. Il reste 2 crédits disponibles.

L'utilisateur est en train de sélectionner une face commençant par 21.

302 - **Hit Parade**

La consultation du HIT PARADE de la machine s'obtient gratuitement, en appuyant sur la touche HIT.

Les 15 faces les plus jouées de la machine apparaîtront automatiquement à raison d'un numéro toutes les 5 secondes environ.

303 - **Fonction SACEM**

Pour consulter cette fonction, il faut d'abord avoir 10 crédits (5 F en général).

Avec une main on appuie sur la touche RESET, et on la maintient appuyée, avec l'autre on compose 753.

On obtient alors le HIT PARADE, mais également le nombre de fois, par ordre décroissant, que chaque face a joué (défilement automatique).

Les crédits sont perdus : pour arrêter le processus, on appuie sur RESET.

Dans l'exemple ci-contre, la face 143 a joué 71 fois.

304 - **8-6-4**

Après avoir mis des crédits, en composant 864 sur le clavier, l'utilisateur obtiendra les faces qui ont été mises en présélection dans le mode Exploitant et ceci, en fonction de son crédit disponible. (Voir § 204).

Exemple : le client a introduit 2 x 1 F, soit 3 crédits. En composant 864 il obtiendra les 3 premiers morceaux qui sont en présélection.

Si le client a introduit 5 F (10 crédits), il obtiendra 10 sélections. etc...