

YAMAHA

YAMAHA MUSIC DISK RECORDER
MDR-10
for EL-40 ELECTONE.

OWNER'S MANUAL
BEDIENUNGSANLEITUNG
MANUEL DE L'UTILISATEUR
MANUAL DEL PROPIETARIO

MDR-10 Music Disk Recorder

The Music Disk Recorder, MDR-10, is exclusively for use with the Yamaha Electone, EL-40.

MDR-10 Music Disk Recorder

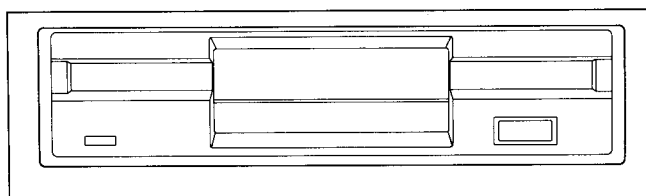
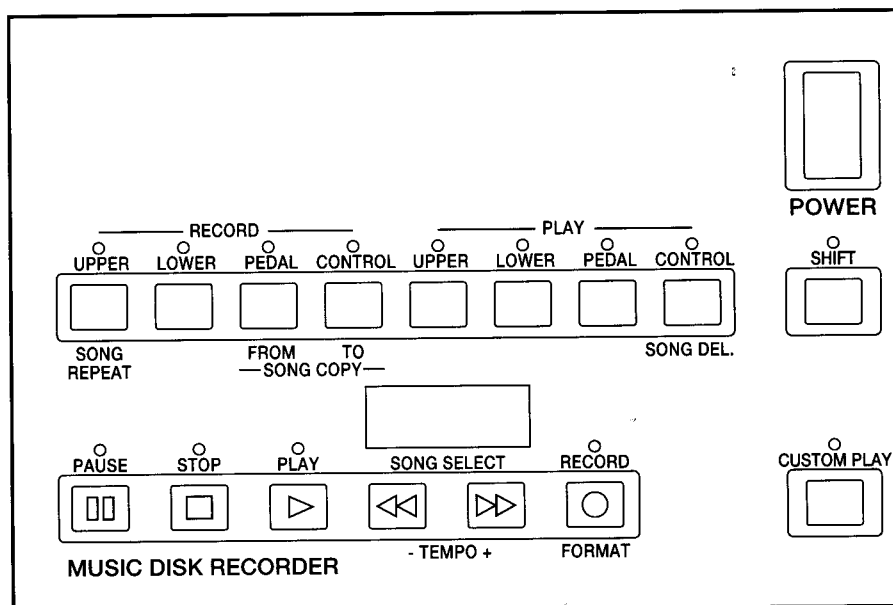
Der Music Disk Recorder MDR-10 ist ausschließlich zur Verwendung mit der Yamaha Electone EL-40 bestimmt.

MDR-10 Music Disk Recorder

Le Music Disk Recorder, MDR-10, a été exclusivement conçu pour l'Electone EL-40.

Grabadora de Discos Musicales MDR-10

La Grabadora de Discos Musicales MDR-10 es para uso exclusivo con el Electone Yamaha EL-40.



CAUTION

Caution

The power-supply cord of the EL-40 Electone should be unplugged from the outlet before mounting MDR-10 onto it.

Vorsicht

Ehe der MDR-10 in die EL-40 Electone eingebaut wird, muß unbedingt das Netzkabel aus der Netzsteckdose gezogen werden.

Attention

N'oubliez pas de débrancher le cordon d'alimentation de l'Electone EL-40 avant de procéder à l'installation du MDR-10.

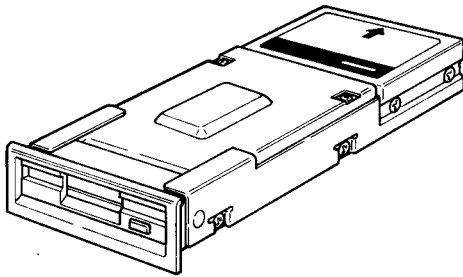
Atención

Antes de colocar el MDR-10 en el Electone EL-40, es imprescindible desenchufar el cable de alimentación del tomacorriente en la pared.

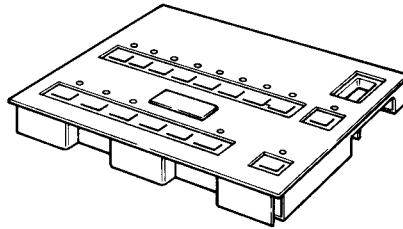
Der Music Disk Recorder MDR-10 wurde ausschließlich zur Verwendung mit der Yamaha Electone EL-40 entwickelt.

(Inhalt)

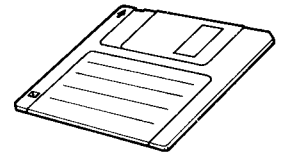
Der MDR-10 besteht aus zwei Teilen: der Bedienungseinheit und dem Diskettenlaufwerk (FDD-Einheit).



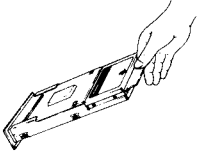
FDD-Einheit



Bedienungseinheit



Leerdiskette



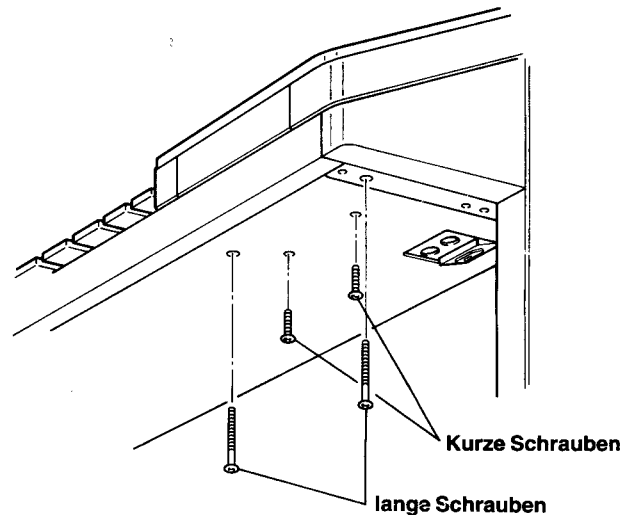
Vorsicht

Berühren Sie auf gar keinen Fall die freiliegenden Teile der Platinen mit den gedruckten Schaltungen, da es andernfalls zu Störungen in der Elektrik kommen kann.

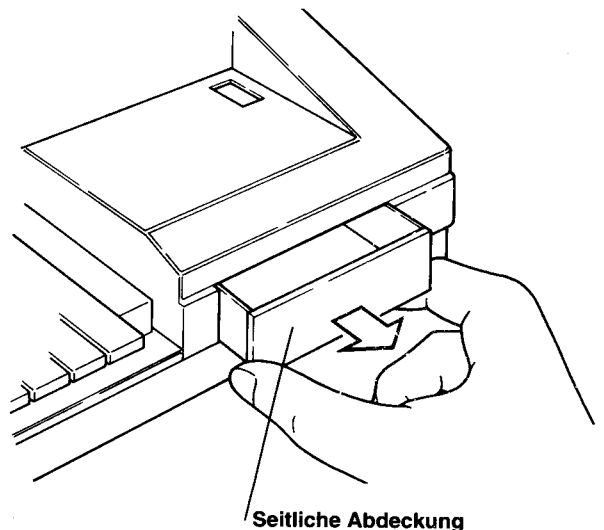
Einbau des MDR-10 Music Disk Recorders in Ihre Electone EL-40

- 1 Schrauben Sie, wie in der Abbildung gezeigt, die 4 Schrauben heraus, die sich in den Bohrungen an der rechten Unterseite des Spieltischs befinden.

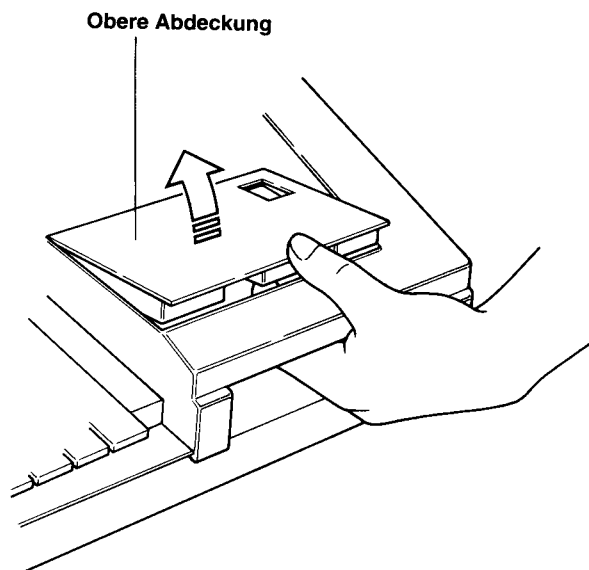
Überzeugen Sie sich davon, daß der Netzschalter der EL-40 vor dem Einbau ausgeschaltet ist.



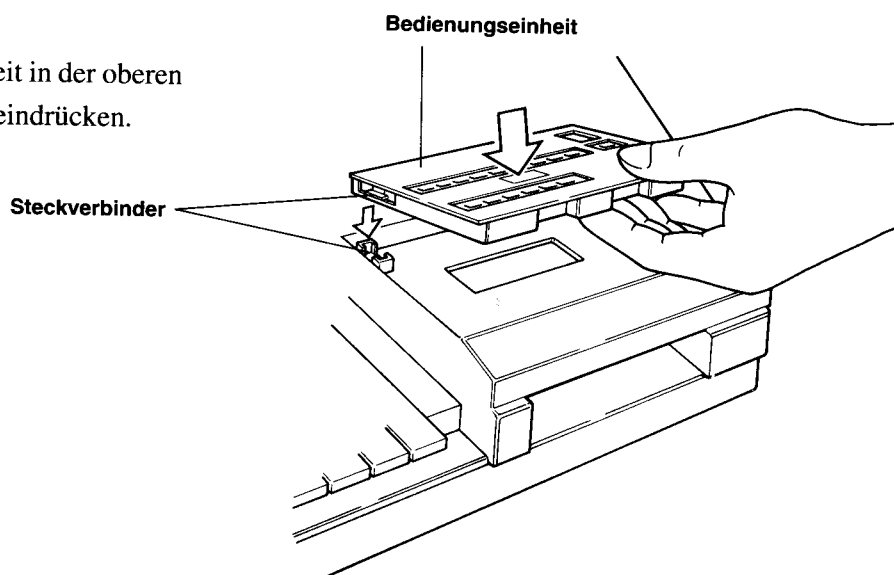
- 2 Nehmen Sie die seitliche Abdeckung ab, indem Sie sie herausziehen.



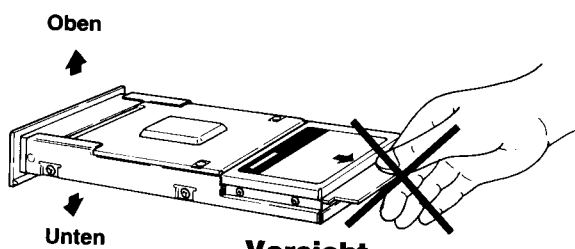
3 Entfernen Sie die obere Abdeckung wie abgebildet.



4 Befestigen Sie Bedienungseinheit in der oberen Sektion, indem Sie sie oben hineindrücken.

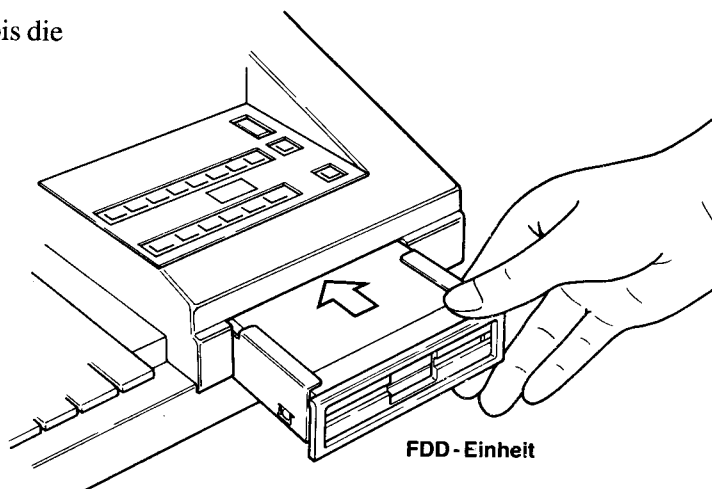


5 Bauen Sie die FDD-Einheit wie abgebildet ein. Drücken Sie sie so weit in die Electone hinein, bis die Frontplatte bündig mit dem Electone-Gehäuse abschließt. (Dadurch wird auch gleichzeitig die elektrische Verbindung zur Electone hergestellt.)

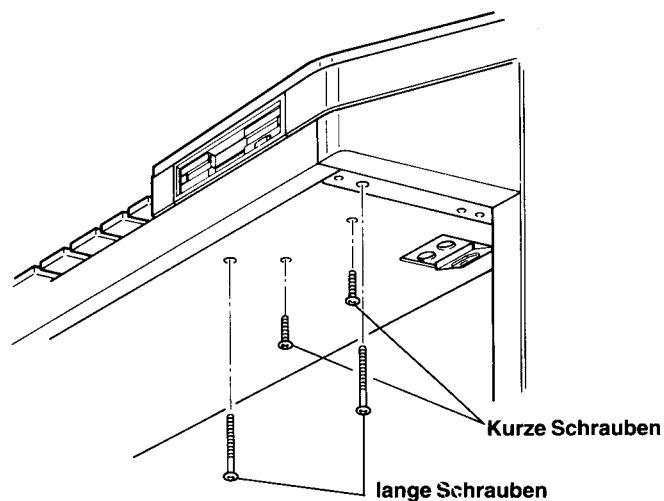


Vorsicht

Berühren Sie auf gar keinen Fall die freiliegenden Teile der Platinen mit den gedruckten Schaltungen. Schieben Sie die FDD-Einheit auf gar keinen Fall mit der Oberseite nach unten ein.



- 6** Befestigen Sie die beiden Einheiten, indem Sie die Schrauben wieder eindrehen, die Sie in Schritt 1 entfernt haben.



Inhalt

Verwendung von Disketten mit dem Music Disk Recorder	1
Durchführung einer Aufnahme	3
Übersicht über die Funktionen des M.D.R.	5
Getrennte Aufzeichnungen von Teilen eines Stücks.....	5
Aufnehmen von Registrierungen (und Massendaten)	8
Abrufen von aufgenommenen Registrierungen	9
Austauschen von Registrierungen	9
Normale Wiedergabe.....	10
Wiedergabe ausgewählter Teile	11
Wiederholte Wiedergabe	12
Andere Funktionen	13
Custom Play	13
Pause.....	13
Schneller Vorlauf und schneller Rücklauf.....	13
Tempowechsel.....	14
Song Copy.....	14
Song Delete.....	15
Kontrolle des noch freien Speicherplatzes	16
Kopierschutz.....	16
Registration Menus (Option)	16
Voice Disks (Option)	16
Fehlermeldungen auf der LED-Anzeige des Music Disk Recorders	18
Fehlersuche.....	18

MDR-10 Music Disk Recorder

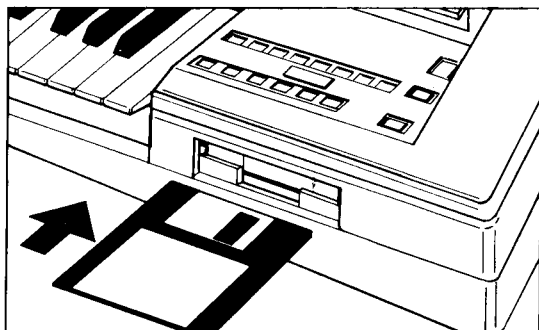
Bei dem MDR-10 Music Disk Recorder handelt es sich um eine hochentwickelte Aufnahmevorrichtung, die es Ihnen ermöglicht, Ihre Darbietung aufzunehmen. Das Gerät arbeitet wie ein Cassettenrecorder, aber es zeichnet anstelle eines Tons die Daten Ihres Spiels auf. Der MDR-10 zeichnet nicht lediglich die Töne auf, die Sie spielen, sondern speichert auch Stimmen und Rhythmen, die Sie gewählt haben, die Bedienelemente auf dem Bedienungsfeld, die Sie verändern und ferner alle Positionen des Schwellerpedals, Fußschalters und Kniehebels und kann auf diese Weise Ihre Darbietung genauso wiedergeben, wie Sie sie gespielt haben. Darüber hinaus können Sie getrennt verschiedene Teile eines Stücks aufzeichnen und so das Stück Teil für Teil aufbauen.

Verwendung von Disketten mit dem Music Disk Recorder

Der M.D.R. nimmt alle Daten während Ihres Spiels auf Disketten auf. Mit Ihrem MDR-10 wurde eine Leerdiskette geliefert, die Sie zur Aufnahme Ihres Spiels verwenden können.

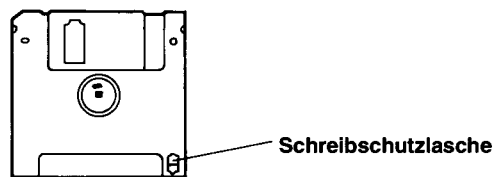
Einsetzen der Diskette:

Die mitgelieferte Diskette mit der Oberseite nach obenweisend in den Diskettenschlitz an der Unterseite des M.D.R. einschieben.



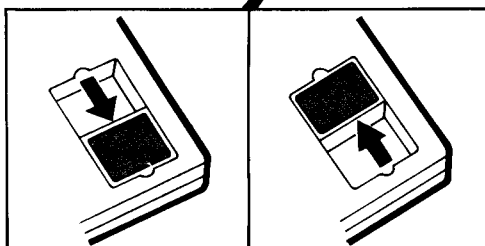
LED leuchtet kurz auf, wenn die Diskette eingeschoben wird

Hinweis: Mit dem M.D.R. können entweder double-sided double-density (2DD) oder double-sided high-density (2HD) Microfloppy-Disketten mit 3,5 Zoll Durchmesser verwendet werden.



Schreibschutz EIN

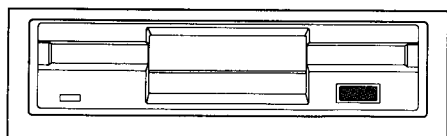
Schreibschutz AUS



Hinweis: Wenn Sie eine Aufnahme auf einer Diskette durchführen möchten, überzeugen Sie sich davon, daß die Schreibschutzlasche der Diskette auf OFF gestellt ist. Schieben Sie die Lasche auf ON wenn Sie wichtige Daten davor schützen wollen, daß diese versehentlich gelöscht werden.

Auswerfen der Diskette:

Um die Diskette auszuwerfen, drücken Sie die EJECT-Taste neben dem Diskettenschlitz.



Formatieren einer Diskette

Ehe Sie ein Stück auf einer unbespielten Diskette aufnehmen können, muß die Diskette zunächst formatiert werden.

So formatieren Sie eine Diskette:

1. Schieben Sie die Diskette mit dem Etikett nach oben weisend in das Diskettenlaufwerk ein.

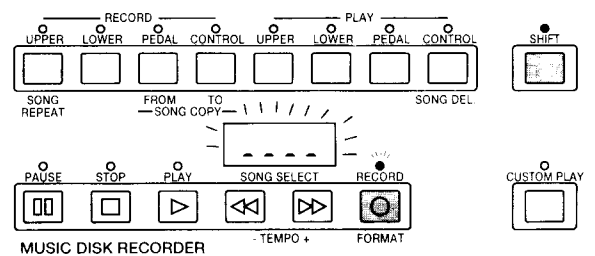
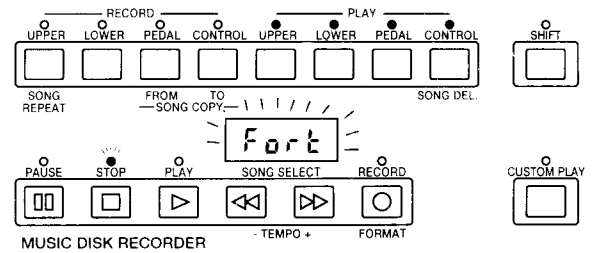
2. Drücken Sie die STOP-Taste.

3. Während Sie die SHIFT-Taste gedrückt halten, drücken Sie die FORMAT-Taste.

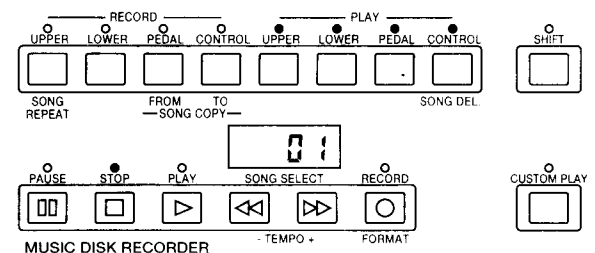
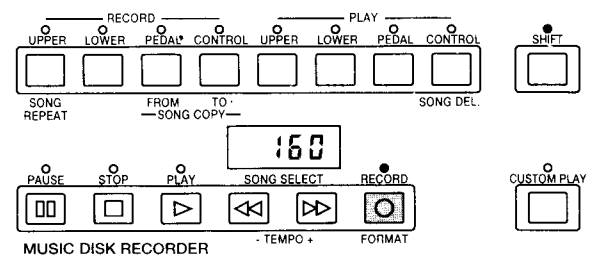
Diese Bedienungsschritte stellen die Formatierbereitschaft her. Dies wird durch Bindestriche im M.D.R.-Display und die blinkende LED über der FORMAT-Taste angezeigt.

4. Um die Formatierung durchzuführen, drücken Sie die FORMAT-Taste erneut.

Die LED über der FORMAT-Taste leuchtet nun ständig. Auf dem M.D.R.-Display erscheint die Zahl "160" und zählt abwärts bis "001" während die Diskette formatiert wird. Wenn der Formatierungsvorgang abgeschlossen ist, kehrt der Betriebszustand auf den ursprünglichen STOP-Status zurück.



Hinweis: Wenn Sie eine Diskette formatieren, die vorher aufgezeichnete Daten enthält, werden alle Daten auf der Diskette gelöscht. Wenn Sie vermeiden wollen, daß eine Diskette nach diesem Schritt unbeabsichtigt gelöscht wird, drücken Sie die STOP-Taste.



Durchführung einer Aufnahme

Aufnahmen mit dem Music Disk Recorder sind genauso einfach wie bei einem Cassettenrecorder. In diesem Abschnitt lernen Sie, wie Sie Ihre erste vollständige Darbietung mit dem Music Disk Recorder aufzeichnen können.

So nehmen Sie ein Stück auf:

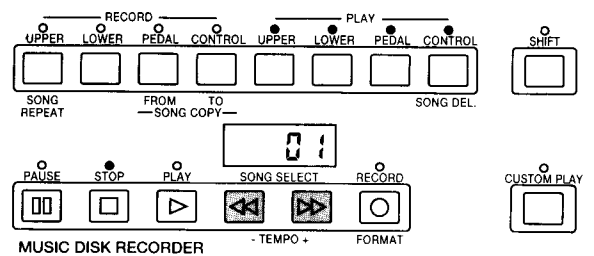
1. Stellen Sie die gewünschte Registrierung auf der Electone ein.

Bereiten Sie alle Electone-Einstellungen vor, die für das Stück erforderlich sind, das Sie aufnehmen wollen. Das bedeutet mit anderen Worten, daß Sie alle Registrierungen, die Sie im Laufe des gesamten Spiels benötigen, im Registration Memory speichern. Überzeugen Sie sich davon, daß Sie auch die Registrierung wählen, die Sie am Anfang des Stücks verwenden werden.

2. Schieben Sie eine formatierte Diskette in den Diskettenschlitz.

3. Verwenden Sie die SONG SELECT-Tasten (◀◀, ▶▶) zur Auswahl der Titelnummer für die Aufnahme.

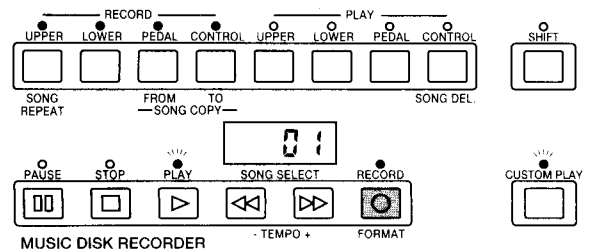
Auf einer Diskette können bis zu 40 Titel gespeichert werden. Wenn eine Diskette erstmalig eingeschoben wird, wählt das Gerät automatisch die Nummer 01.



Hinweis: Wenn bereits Titel auf der Diskette aufgenommen sind, verwenden Sie die SONG SELECT-Tasten, um nach einer Titelnummer zu suchen, die noch nicht zur Aufnahme benutzt wurde.

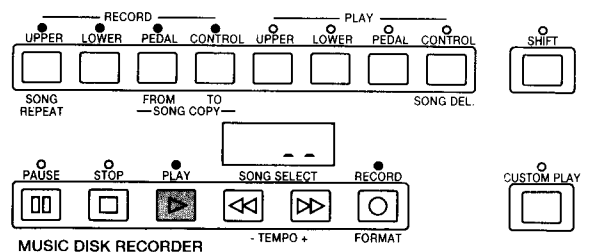
4. Drücken Sie die RECORD-Taste.

Die RECORD-Kontrollleuchte leuchtet auf, und die PLAY-Lampe beginnt zu blinken. Hierdurch wird angezeigt, daß der Music Disk Recorder nun zur Aufnahme bereit ist.



5. Drücken Sie die PLAY-Taste.

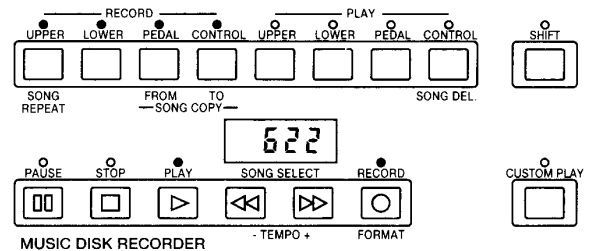
Die PLAY-Kontrolllampe leuchtet auf, und kleine Balken blinken über das M.D.R.-Display von links nach rechts und zeigen an, daß der Recorder nun eingestellt ist.



Hinweis: Während dieses Schritts werden die Registrierungen und andere Einstellungen der Electone aufgezeichnet — ehe irgendwelche Spieldaten aufgenommen werden.

6. Nachdem Zahlen im Display des Recorders erschienen sind, können Sie mit dem Spiel beginnen.

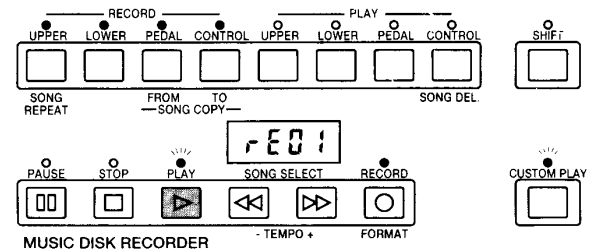
Nachdem alle Einstell-Bedienungsschritte in Schritt Nr. 5 abgeschlossen sind, erscheint eine Zahl auf dem Display des Recorders und zeigt an, daß Sie nun mit der Aufnahme Ihrer Darbietung beginnen können. Diese Zahl gibt ebenfalls Auskunft über die Größe des Speicherplatzes, der auf der Diskette noch zur Verfügung steht.



Hinweis: Der kurze Zeitraum, der erforderlich ist, um das Gerät für die Aufnahme bereit zu machen, wird ebenfalls aufgezeichnet. Hierdurch entsteht vor der Wiedergabe des Stücks eine kurze Pause.

Wenn Sie während der Aufnahme einen Fehler machen: Drücken Sie die PLAY-Taste, während der Recorder noch läuft...

Hierdurch wird die Aufnahme unterbrochen und der Recorder kehrt wieder zum Startpunkt des Stücks zurück. Die Buchstaben "rE" (Wiederholversuch) erscheinen an der linken Seite des M.D.R.-Displays und die PLAY und CUSTOM PLAY LED beginnen zu blinken und zeigen an, daß eine Neuaufnahme des Stücks erfolgen kann.

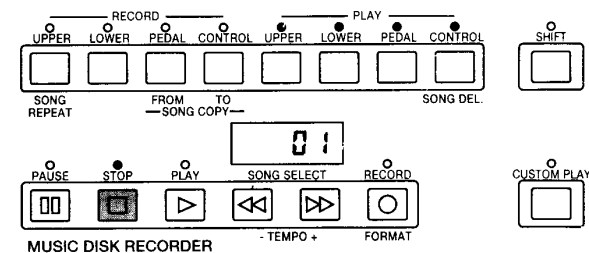


... dann drücken Sie PLAY erneut, um eine Neuaufnahme des Stücks durchzuführen.

Die Neuaufnahme startet vom Beginn des Stücks und ersetzt die vorher aufgenommene Darbietung mit der neuen.

7. Wenn Sie das Spiel beenden, drücken Sie die STOP-Taste.

Wenn die STOP-Taste gedrückt wird, erlöschen sowohl die RECORD- als auch die PLAY-Lampe und die Aufnahme wird beendet.



Hinweis: Wenn der zur Verfügung stehende Speicherplatz "008" oder weniger erreicht hat, beginnen die Zahlen zu blinken, um Sie zu warnen. Wenn dies einmal vorkommen sollte, beenden Sie Ihre Aufnahme, ehe die Anzeige des Displays "000" erreicht.

8. Wenn Sie Ihre neu aufgenommene Darbietung hören möchten, drücken Sie die PLAY-Taste.

Die Wiedergabe beginnt nach einigen Sekunden.

Hinweis: Weitere Informationen zur Wiedergabe und anderer mit der Wiedergabe im Zusammenhang stehenden Funktionen können Sie dem nachfolgenden Abschnitt über die normale Wiedergabe entnehmen.

Übersicht über die Funktionen des M.D.R.

Obwohl der M.D.R. genauso leicht zu bedienen ist wie ein Cassettenrecorder, ist er wesentlich vielseitiger. Da er alle Electone-Einstellungen und Veränderungen der Bedienelemente wie die Töne, die Sie spielen, als digitale Daten aufzeichnet, ist er in seiner Anwendung wesentlich flexibler und bietet Ihnen mehr Einflußmöglichkeiten als es selbst der ausgereifteste Cassettenrecorder kann. Der M.D.R. nimmt unabhängig voneinander die folgenden drei Datentypen auf:

1) Registrierungs-Daten (einschließlich Massendaten)

Alle Registrierungen, die in den numerierten Tasten des Registration Memory gespeichert sind, ebenso wie die Registrierungen, die gegenwärtig auf dem Bedienungsfeld eingestellt sind, werden am Anfang des Stücks aufgenommen, ehe Ihre eigentliche Darbietung aufgenommen wird.

Massendaten werden gemeinsam mit den Registrierungsdaten unter diesem Titel gespeichert.

2) Spieldaten

Der M.D.R. zeichnet Ihr Spiel auf den Keyboards und dem Pedal der Electone genau so auf, wie Sie spielen, und das sogar einschließlich der Stärke, mit der Sie die Tasten anschlagen und der Stärke, mit der sie Sie im gedrückten Zustand nach unten drücken. Diese unterschiedlichen Spieldaten — oberes Keyboard, unteres Keyboard, Pedal und LEAD-Stimmen — werden auf unabhängigen "Spuren" aufgezeichnet, so daß Sie jeden Parameter ohne Einfluß auf die anderen Parameter ändern können.

3) Bedienungsdaten

Alle Veränderungen, die Sie während Ihres Spiels an der Electone vornehmen, werden in Echtzeit aufgezeichnet. Hierzu gehören Registrierungswechsel (mit Ausnahme solcher, die vom LCD-Display aus durchgeführt werden), Veränderungen des Schweller-Pedals, der Fußschalter und des Kniehebels.

Hinweis: Die Daten, die auf anderen Electones erzeugt wurden, sind mit der EL-40 nicht kompatibel.

Getrennte Aufzeichnungen von Teilen eines Stücks

Sie können auch Teile eines Stücks unabhängig aufzeichnen. So können Sie z.B. zunächst die Akkorde und die Baßbegleitung des Stücks (mit Hilfe des unteren Keyboards und des Baßregisters) aufzeichnen und danach die Melodie aufnehmen. Mit dieser Funktion können Sie ferner auch KEYBOARD PERCUSSION und Bediendaten während des Spiels, wie Veränderungen der Registrierung und Betätigen des Fußschwellers, unabhängig von den anderen Teilen des Stücks aufzeichnen.

So nehmen Sie Teile getrennt auf:

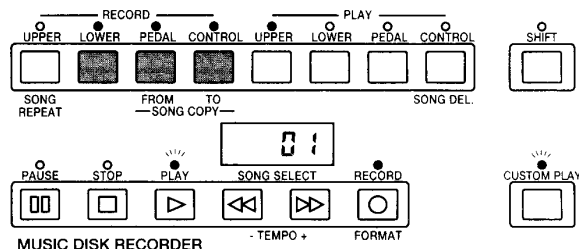
1. Stellen Sie den Music Disk Recorder auf

Aufnahmebereitschaft, wie Sie es im oben beschriebenen Abschnitt "Durchführung einer Aufnahme" getan haben.

Die ersten Schritte bei der getrennten Aufzeichnung von Teilen sind dieselben wie bei einer normalen Aufnahme:

- 1) Speichern Sie alle Registrierungs-Daten, die für Ihr Spiel erforderlich sind, in den numerierten Tasten des Registration Memory, und stellen Sie die Registrierungen ein, die am Anfang des Stücks verwendet werden.
- 2) Schieben Sie eine formatierte Diskette ein.
- 3) Wählen Sie die Titelnummer, unter der Sie Ihr Spiel aufnehmen möchten.
- 4) Drücken Sie die RECORD-Taste.

2. Sofern Sie es wünschen, können Sie individuelle Teile zur Aufnahme auswählen, indem Sie die entsprechenden RECORD-Tasten in der oberen Reihe drücken. (In diesem Beispiel nehmen Sie LOWER, PEDAL und CONTROL auf.)



UPPER — Wählt die Daten Ihres Spiels auf dem oberen Keyboard.

LOWER — Wählt die Daten Ihres Spiels auf dem unteren Keyboard.

PEDAL — Wählt die Daten Ihres Spiels auf dem Pedal.

CONTROL — Wählt die Steuerfunktionen (z.B. Bewegungen des Schwellerpedals und des Fußschalters und Veränderungen der Registrierung).

Die LED-Lämpchen über den Tasten geben Auskunft über den Aufnahmezustand des Teils.

Dieser als Beispiel gezeigte Bedienungsschritt setzt die Aufnahme des Teils für das obere Manual außer Funktion.

Hinweis: Wenn Sie einen oder alle dieser vier grundlegenden Teile (oberes und unteres Keyboard, Pedal und Steuerung) gleichzeitig aufnehmen wollen, ist dieser Schritt nicht erforderlich. Wenn Sie die RECORD-Taste drücken, wird der M.D.R. automatisch so eingestellt, daß er die oben genannten vier Teile aufnimmt. Das Gerät wählt zwar automatisch die Daten für das obere und untere Keyboard, Pedal und die Steuerung, wenn Sie die RECORD-Taste drücken, es werden jedoch nur diejenigen Teile aufgenommen, die Sie tatsächlich spielen. Später (in Schritt 6. unten) können Sie auch den Teil des oberen Keyboards aufnehmen, ohne dies wie hier in Schritt 2 beschrieben zu wählen.

Wenn Sie die LEAD - und/oder KEYBOARD PERCUSSION - Teile für getrennte Aufnahmen wählen möchten:

Halten Sie die SHIFT-Taste gedrückt und drücken Sie gleichzeitig die entsprechende Taste in der oberen Reihe.

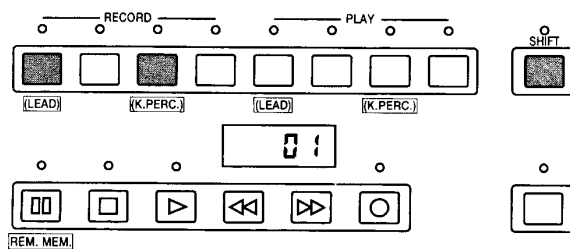
Die beiden Tasten (in der Abbildung rechts gekennzeichnet) haben im Aufnahme-Modus die Funktion eines LEAD- und KEYBOARD PERCUSSION-Wahlschalters.

LEAD — Wählt die Daten für das Spiel der LEAD-Stimme.

K.PERC. — Wählt die Daten für das Spiel der KEYBOARD PERCUSSION. (KEYBOARD PERCUSSION kann unabhängig von den Rhythmus-Pattern aufgenommen und wiedergegeben werden.)

Wenn Sie die SHIFT-Taste im Aufnahmezustand gedrückt halten, können Sie diese "verborgenen" Funktionen wählen. Die Lampen über den einzelnen Tasten ändern sich ebenfalls, um den Status der mit SHIFT gewählten Teile anzuzeigen.

Verborgene Funktionen des MDR



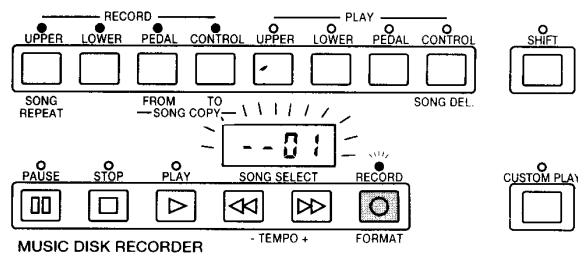
Hinweis: Die LEAD- und KEYBOARD PERCUSSION-Teile können zur Wiedergabe in der Wiedergabe- oder Aufnahme-funktion mit Hilfe der (in der obigen Abbildung gekennzeichneten) Tasten in der PLAY-Sektion gewählt werden.

3. Drücken Sie Taste PLAY und beginnen Sie zu spielen, nachdem die Zahlen auf dem Display erschienen sind.

In diesem Beispiel spielen Sie auf dem unteren Keyboard und dem Pedal.

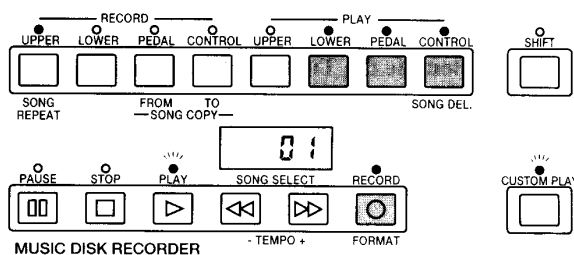
Drücken Sie die Taste STOP, um die Aufnahme abzuschließen, wenn Sie Ihr Spiel beendet haben.

4. Nun haben Sie den ersten Teil Ihres Spiels aufgenommen. Um den nächsten Teil aufzunehmen, drücken Sie **RECORD**, um die Aufnahmebereitschaft herzustellen.



Hinweis: Da das Stück nun die aufgenommenen Daten des Spiels auf dem unteren Keyboard und dem Pedal (aufgenommen in Schritt Nr. 2) enthält, erscheinen kleine Balken ("_") im äußerst linken Teil des M.D.R.-Displays und blinken zusammen mit der Titel-Nummer. Diese Funktion soll Sie darauf hinweisen, daß die gewählte Titel-Nummer bereits aufgenommene Daten enthält.

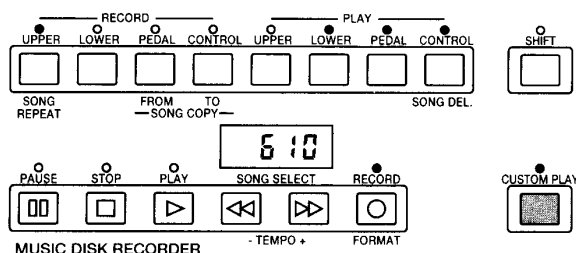
5. Drücken Sie Taste **RECORD** erneut und schalten Sie die Teile, die Sie in Schritt Nr. 2 aufgenommen haben, auf **PLAY** in der **PLAY**-Sektion.



Hinweis: Die **PLAY**-Tasten der oberen Reihe werden genauso verwendet und funktionieren genauso wie die **RECORD**-Tasten (die oben in Schritt Nr. 2 beschrieben wurden).

Hinweis: Wenn Sie die **LEAD-** und **KEYBOARD PERCUSSION**-Teile getrennt aufnehmen wollen, oder wenn Sie bestimmte individuelle Teile erneut aufnehmen möchten, sollten Sie diese Teile hier wählen, ehe Sie zum nächsten Schritt weitergehen. (Siehe Schritt Nr. 2 oben.)

6. Drücken Sie die Taste **CUSTOM PLAY**, um die Aufnahme des neuen Teils oder der neuen Teile zu beginnen.



Hinweis: Die Länge des nachträglich aufgenommenen Teils kann die Länge der vorher aufgenommenen Teile überschreiten.

Die Wiedergabe der vorher aufgenommenen Teile beginnt augenblicklich.

Die **CUSTOM PLAY**-Taste wird hier dazu verwendet, ausschließlich die Teile aufzunehmen, die zur Aufnahme gewählt wurden und nur die Teile wiederzugeben, die zur Wiedergabe gewählt wurden. Da die Registrierungs-Daten bereits im ersten Teil des Stücks aufgenommen wurden, beginnt die Aufnahme in diesem Fall augenblicklich.

- 7. Während Sie die Teile hören, die wiedergeben werden, können Sie die Melodie auf dem oberen Keyboard spielen.**
 Wenn das Ende des aufgenommenen Spiels erreicht ist, stoppt die Wiedergabe automatisch und das Gerät schaltet in den STOP-Status.

Aufnahmen von Registrierungen (und Massendaten)

Sie können die Registrierungen auch getrennt aufnehmen, ohne Ihr Spiel aufzuzeichnen. Massendaten zu denen REGISTRATION MEMORY- und REGISTRATION SHIFT-Einstellungen, sowie USER-Stimmen gehören, werden ebenfalls mit diesem Bedienungsschritt gespeichert.

So nehmen Sie nur die Registrierungen auf:

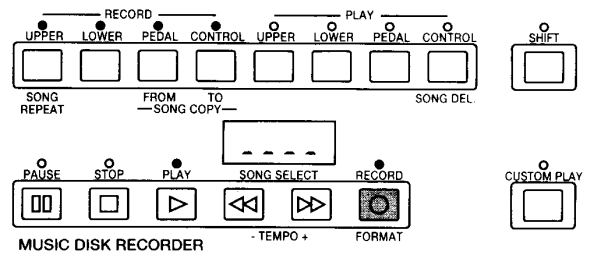
- 1. Stellen Sie auf der Electone die Registrierungen und alle anderen Daten ein, die Sie aufnehmen möchten.**

- 2. Wählen Sie die Titel-Nummer, unter der Sie die Registrierungen speichern wollen.**

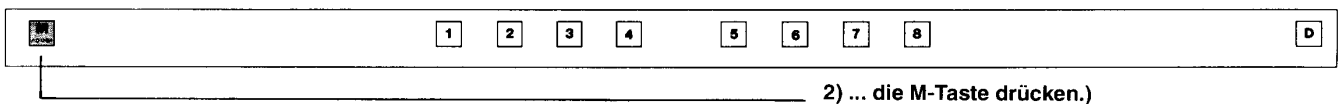
Wenn die gewählte Titel-Nummer bereits aufgenommene Daten enthält, wählen Sie eine andere Titel-Nummer.

- 3. Während Sie die RECORD-Taste gedrückt halten, drücken Sie die M-Taste (Speicherung) auf dem Bedienungsfeld des Registration Memory.**

Hinweis: Titel, die bereits aufgezeichnete Daten enthalten, werden durch kleine Balken an der linken Seite des M.D.R.-Displays gekennzeichnet, wenn die RECORD-Taste im nächsten Schritt gedrückt wird. (Siehe Seite 7.)



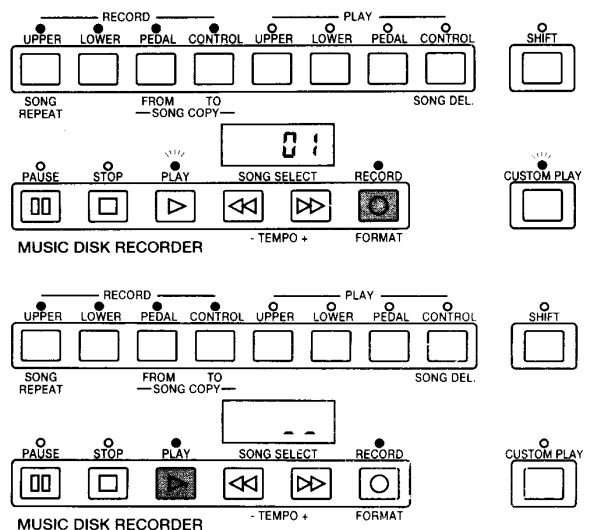
1) Während die RECORD-Taste gedrückt gehalten wird...



Es steht noch ein weiteres Verfahren zur Aufnahme von Registrierungen zur Verfügung, bei dem nur die M.D.R.-Bedienelemente verwendet werden.

- Nach Einstellung der Registrierungen und Auswahl der Titelnummer in Schritt Nr. 1 und 2 oben, drücken Sie die RECORD-Taste.
- Drücken Sie die PLAY-Taste, um die Registrierungen aufzuzeichnen. Sobald Sie dann kleine Balken über das M.D.R.-Display blinken sehen, drücken Sie die STOP-Taste.

Die kleinen Balken, die über das Display blinken, zeigen an, daß der M.D.R. für normale Aufnahme eingestellt ist. Mit einem Druck auf die Taste STOP unterbrechen Sie diesen Prozeß. Die Balken blinken dann gleichzeitig und zeigen an, daß nur die Registrierungen und andere Daten aufgenommen werden.



Abrufen von aufgenommenen Registrierungen (und Massendaten)

Die mit Hilfe des oben beschriebenen Verfahrens unter Titel-Nummern aufgenommenen Registrierungen (und Massendaten) können wieder in die Electone geladen werden, indem Sie einfach die entsprechende Titel-Nummer wählen und die PLAY-Taste drücken. Nach Abschluß des Betriebs kehrt der M.D.R. wieder zum STOP-Status zurück.

Der M.D.R. ermöglicht es auch, mehr als 8 Registrierungen des Registration Memory in einem Stück zu verwenden — und das ohne Veränderung der gegenwärtigen Einstellungen auf dem Bedienungsfeld. Diese Funktion ist insbesondere dann praktisch, wenn mehrere Titel der Reihe nach gespielt werden, die mehr als 8 Registrierungen verwenden.

Hierzu gehen Sie wie folgt vor:

- 1.** Vor Beginn des Spiels nehmen Sie zunächst unter mehreren Titelnummern alle erforderlichen Registrierungen auf dem M.D.R. auf. (Wenn möglich sollten Sie dabei versuchen, bei der Aufnahme die Reihenfolge einzuhalten, in der die Registrierungen beim Spielen verwendet werden sollen.)
- 2.** Wenn während Ihrer Darbietung alle 8 Registrierungen einer bestimmten Titelnummer verwendet worden sind, wählen Sie die nächste Titelnummer und drücken die PLAY-Taste des M.D.R. Hierdurch werden alle 8 Registrierungen im Registration Memory gegen die neuen der gewählten Titelnummer ausgetauscht.
- 3.** Wenn Sie die oben erläuterten Schritte wiederholen, können Sie ein ganzes Stück spielen, ohne die Einstellungen auf dem Bedienungsfeld ändern zu müssen.

Austauschen von Registrierungen

Mit M.D.R. können Sie auch Registrierungen eines bereits aufgenommenen Stücks verändern, ohne die Daten Ihres Spiels selbst zu verändern.

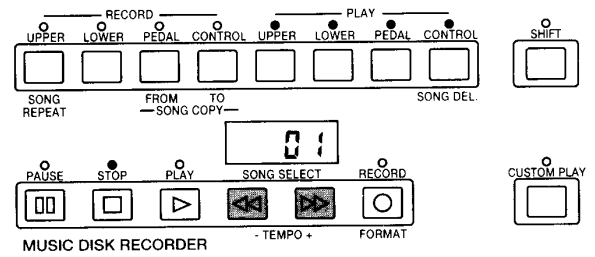
Das Verfahren ist dasselbe wie für die Aufnahme von Registrierungen auf der vorigen Seite.

Normale Wiedergabe

Sie können das von Ihnen aufgenommene Stück wiedergeben, indem Sie einfach die PLAY-Taste drücken. Registrierungen und alle anderen Daten werden automatisch von der Electone abgerufen.

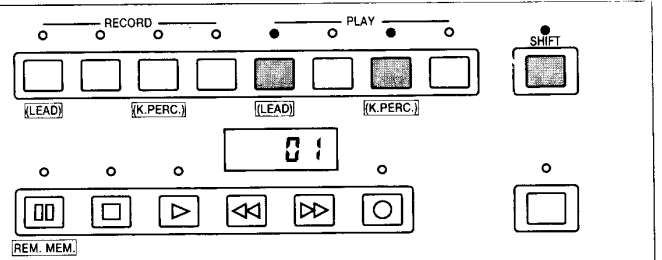
So geben Sie ein Stück wieder:

1. Wählen Sie mit Hilfe der SONG SELECT-Tasten die Titel-Nummer des Stücks, das Sie wiedergeben möchten.



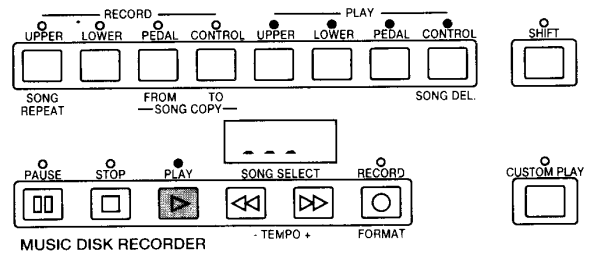
Wenn Sie den LEAD-Teil getrennt aufgenommen haben:

Schalten Sie die LEAD- und/oder KEYBOARD PERCUSSION-Teile zur Wiedergabe ein, indem Sie die SHIFT-Taste gedrückt halten und gleichzeitig die zutreffende Taste in der PLAY-Sektion drücken (wie in der Abbildung rechts gezeigt).



2. Drücken Sie die PLAY-Taste.

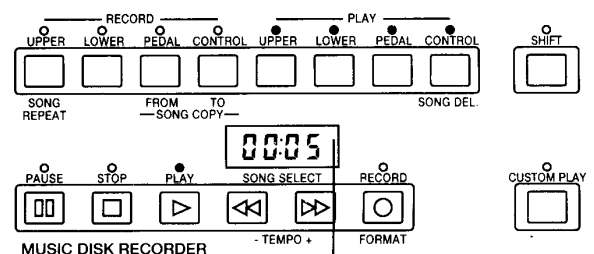
Die PLAY-Kontrolleuchte leuchtet auf, und ein kleiner Balken bewegt sich über das Display und zeigt an, daß der Recorder die Registrierungen auf der Electone neu einstellt.



Hinweis: Die zur Neueinstellung der Registrierungen erforderliche Zeit ist genauso lang wie die Zeit, die während der Aufnahme erforderlich war.

3. Die Wiedergabe des Stücks beginnt, nachdem die Daten der Electone neu eingestellt worden ist und die Zeit des Stücks auf dem Display des Recorders gezeigt wird.

Die Wiedergabe stoppt automatisch am Ende eines Stücks. Sie können jedoch die Wiedergabe in der Mitte eines Stücks ebenfalls unterbrechen, indem Sie die STOP-Taste drücken.



Hinweis: Schalten Sie während der Aufnahme oder Wiedergabe auf gar keinen Fall den Netzschalter aus oder drücken Sie die EJECT-Taste.

Wiedergabe ausgewählter Teile

Sie können ferner ausgewählte Teile Ihres Spiels wiedergeben, während andere Teile vorübergehend abgeschaltet werden. Diese Funktion ist besonders nützlich, wenn Sie einen einzelnen Teil, wie z.B. die Melodie, zu der vorher aufgenommenen Begleitung spielen.

So wählen Sie bestimmte Teile für die Wiedergabe aus:

1. Wählen Sie die Titel-Nummer des Stücks, das wiedergegeben werden soll.

2. Schalten Sie mit Hilfe der entsprechenden PLAY-Taste den Teil, den Sie stummschalten möchten auf OFF. Die LED des ausgewählten Teils muß erlöschen.

3. Wählen Sie die Teile, die Sie wiedergeben möchten, indem Sie sie auf ON stellen.

4. Drücken Sie die PLAY-Taste.

Zunächst leuchtet die PLAY LED auf und die Registrierungen und andere Daten werden übertragen, dann beginnt die Wiedergabe des Spiels (mit Ausnahme der Teile, die oben in Schritt 2. ausgeschaltet wurden).

5. Spielen Sie nun Ihren neuen Teil oder die neuen Teile über die wiedergegebenen Teile.

Wenn das Ende der aufgenommenen Darbietung erreicht ist, wird die Wiedergabe automatisch unterbrochen und der Recorder in den STOP-Status geschaltet.

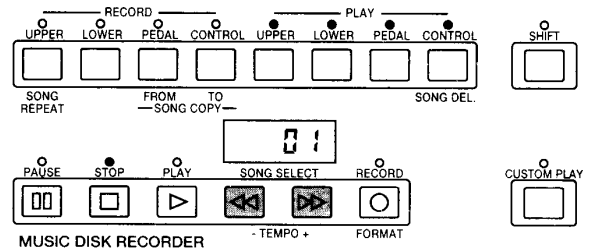
Wiederholte Wiedergabe

Mit dieser Einrichtung ist es möglich, entweder alle Titel auf einer Diskette oder ein bestimmtes Stück wiederholt wiederzugeben.

So können Sie ein Stück oder verschiedene Stücke wiederholt wiedergeben:

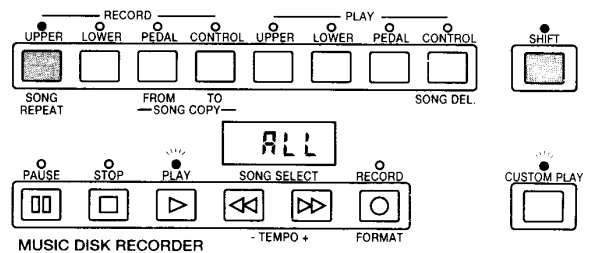
1. Wählen Sie die Titel-Nummer des Stücks, das Sie wiedergeben möchten.

Wenn Sie alle Titel auf einer Diskette wiedergeben möchten, bestimmen Sie hiermit das erste Stück, das wiedergegeben wird. Die anderen folgen dann in der auf der Diskette vorhandenen Reihenfolge.



2. Halten Sie die SHIFT-Taste gedrückt und drücken Sie gleichzeitig die SONG REPEAT-Taste.

Die LEDs über SHIFT und SONG REPEAT leuchten auf und "ALL" (Alle) erscheint auf dem M.D.R.-Display.

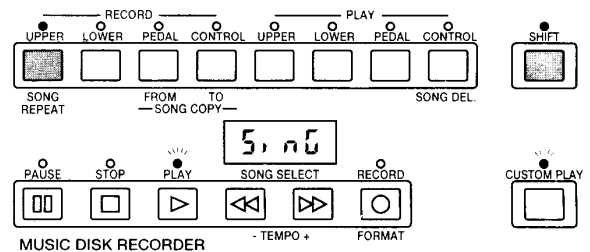


Um alle Stücke beginnend mit dem gewählten Stück wiederholt abzuspielen:

Drücken Sie die PLAY-Taste an diesem Punkt (gehen Sie dann weiter zu Schritt 3. unten).

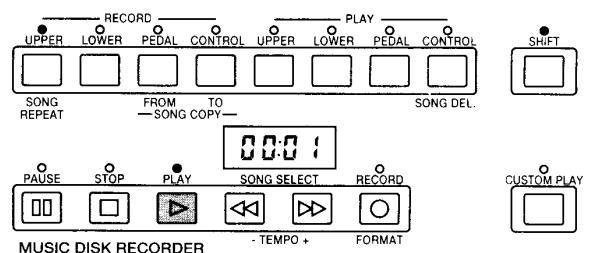
Wenn Sie nur ein bestimmtes Stück, das Sie gewählt haben, wiedergeben möchten, halten Sie die SHIFT-Taste gedrückt und drücken gleichzeitig die SONG REPEAT-Taste.

Daraufhin erscheint "SinG" auf dem M.D.R.-Display und zeigt an, daß ein einzelnes Stück wiederholt wiedergegeben wird.



3. Drücken Sie die PLAY-Taste, um die Wiedergabe des Stücks oder der Stücke zu beginnen.

Die Wiedergabe beginnt vom gewählten Stück an und wird unendlich wiederholt. Um die Wiedergabe zu beenden, drücken Sie die STOP-Taste.

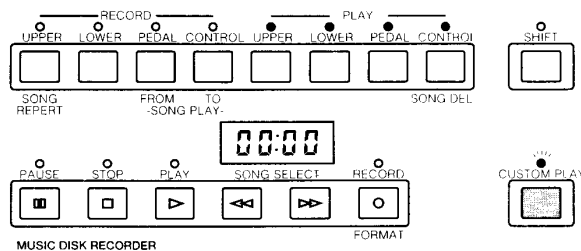


Hinweis: Wiederholte Wiedergabe ist nicht möglich, wenn die Diskette zwei unterschiedliche Song-Typen enthält, d.h. wenn bei einem Typ die LEAD VOICE-Daten getrennt aufgenommen worden sind und bei dem anderen nicht.

Andere Funktionen

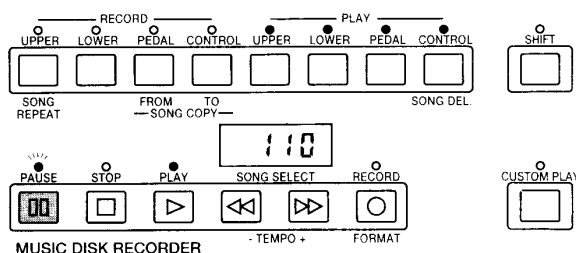
Custom Play

Wenn Sie das Stück ohne Neueinstellung der Registrierungen und anderen Daten wiedergeben wollen, drücken Sie die CUSTOM PLAY-Taste. Danach wird die Zeit des Stücks angezeigt und die Wiedergabe startet augenblicklich.



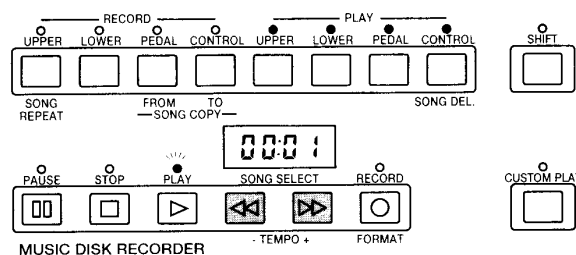
Pause

Wenn Sie die Wiedergabe des Stücks oder der Stücke vorübergehend unterbrechen wollen, drücken Sie die PAUSE-Taste. Um die Wiedergabe von der Stelle wieder fortzusetzen, wo das Stück unterbrochen wurde, drücken Sie die PAUSE-Taste erneut.



Schneller Vorlauf und schneller Rücklauf

Während der Wiedergabe haben diese Tasten die Funktion von Schnellvorlauf- und Schnelrücklauf-Tasten wie bei einem Cassettenrecorder. Drücken Sie ►► um zu einem späteren Punkt in dem Stück vorzurücken oder drücken Sie ◀◀, um zu einer Position weiter vorn zurückzukehren. Während Sie eine dieser Tasten gedrückt halten, wird die Wiedergabe unterbrochen und die Zeit des Stücks entsprechend vor- oder zurückgestellt. Halten Sie die Taste gedrückt, bis der gewünschte Zeitpunkt innerhalb des Stücks gezeigt wird. Wenn Sie die Taste loslassen, wird die Wiedergabe vorübergehend unterbrochen. Um die Wiedergabe von dem Punkt, zu dem Sie vor- oder zurückgeschaltet haben wieder aufzunehmen, drücken Sie die PLAY-Taste.



Hinweis: Schneller Vorlauf und schneller Rücklauf erfolgt mit der fünffachen Geschwindigkeit der normalen Wiedergabegeschwindigkeit.

Tempowechsel

Sie können das Tempo des Stücks verändern, das gegenwärtig auf dem M.D.R. gespielt wird, indem Sie die SHIFT-Taste gedrückt halten und die Taste TEMPO+ oder TEMPO- drücken. (Das Tempo-Einstellrad auf dem Bedienungsfeld der Electone kann nicht zur Veränderung des Tempos des Music Disk Recorders verwendet werden.)

Mit jedem Druck auf die Taste wird das gegenwärtige Tempo geringfügig verringert oder erhöht. Eine Veränderung des Tempos verändert nicht die Tonhöhe der Musik.

7 102

Bedeutet ein schnelleres Tempo

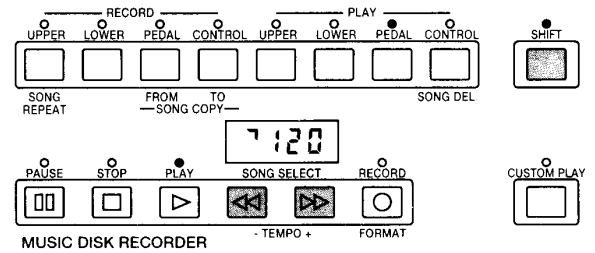
7 100

Bedeutet das Original-Tempo

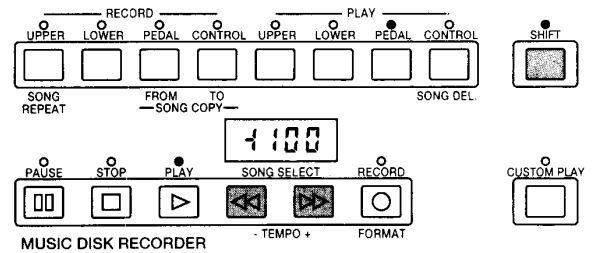
7 98

Bedeutet ein langsames Tempo

Um das ursprüngliche Aufnahme-Tempo eines Stücks wieder herzustellen, halten Sie die SHIFT-Taste gedrückt und drücken gleichzeitig beide TEMPO-Tasten.



Hinweis: Wenn das Tempo geändert wird, zeigt das M.D.R.-Display eine Veränderung als Prozentsatz des ursprünglich aufgenommenen Tempos (100) an. Werte kleiner als 100 bedeuten ein geringeres Tempo, Werte größer als 100 ein schnelleres Tempo.



Hinweis: Die Tempo-Veränderungen bleiben wirksam, selbst wenn sich die Titel-Nummer ändert. Wenn Sie das Tempo eines einzelnen Stücks verändert haben, müssen Sie den oben beschriebenen Bedienungsschritt durchführen, um das ursprüngliche Tempo wieder herzustellen, ehe Sie ein weiteres Stück spielen. Ebenso kann durch Ausschalten und erneutes Einschalten des Netzschalters das ursprüngliche Tempo wieder hergestellt werden.

Song Copy

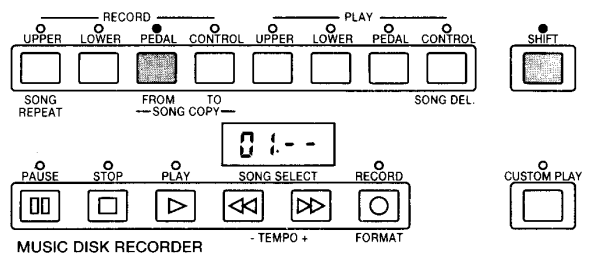
Mit dieser Funktion können Sie die Daten, die unter einer Titel-Nummer abgelegt sind, zu einer anderen Titel-Nummer kopieren.

So verwenden Sie die Song Copy-Funktion:

1. Wählen Sie mit dem SONG SELECT-Tasten die Titel-Nummer des Stücks, das kopiert werden soll.

2. Während Sie die SHIFT-Taste gedrückt halten, drücken Sie die SONG COPY FROM-Taste.

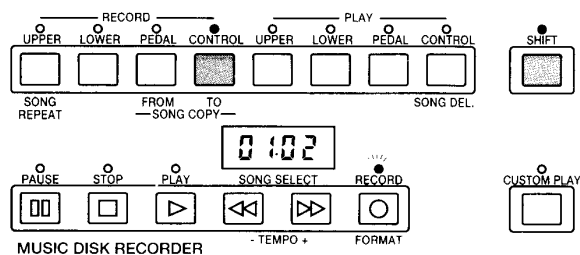
Die Titel-Nummer, von der die Kopie erfolgen soll, erscheint im linken Teil des M.D.R.-Displays.



Hinweis: Wenn die von Ihnen angegebene Titel-Nummer keine aufgenommene Daten enthält, sucht der M.D.R. automatisch und wählt das nächste Stück, das aufgezeichnete Daten enthält.

3. Während Sie die SHIFT-Taste gedrückt halten, drücken Sie die SONG COPY TO-Taste.

Der M.D.R. sucht automatisch nach einer freien Titel-Nummer, auf die die Daten kopiert werden können und zeigt die betreffende Nummer im rechten Teil des Displays an. Wenn alle Titel-Nummer bereits Daten enthalten, erscheint "FULL" auf dem M.D.R.-Display. In diesem Fall müssen Sie zunächst eines der Stücke auf der Diskette mit Hilfe der Song Delete-Funktion (siehe unten) löschen.

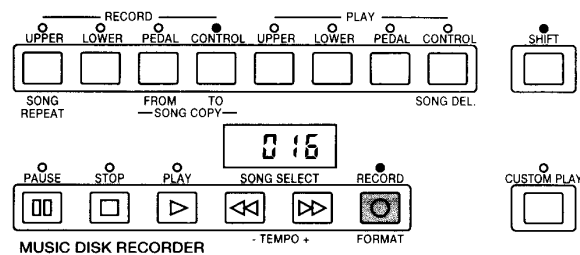


4. Verwenden Sie die SONG SELECT-Taste, um eine Ziel-Titel-Nummer für den Kopiervorgang zu wählen.

Diesen Schritt müssen Sie durchführen, wenn Sie eine andere Ziel-Titel-Nummer wählen möchten, als die Ihnen von der Electone angebotene. Der M.D.R. zeigt in diesem Fall nur die Titel-Nummern an, die keine Daten enthalten.

5. Drücken Sie die RECORD-Taste, um die Song Copy-Funktion auszuführen.

Die RECORD LED hört auf zu blinken und leuchtet ständig auf. Hierdurch wird angezeigt, daß die Song Copy-Funktion gegenwärtig durchgeführt wird. Das M.D.R.-Display zeigt die "Größe" des Stücks in Zahlen an und zählt rückwärts, während die Daten kopiert werden. Wenn das Display "000" anzeigt, ist das Stück vollständig kopiert.



Song Delete

Sie können Stücke mit Hilfe dieser Funktion von der Diskette löschen.

So verwenden Sie Song Delete:

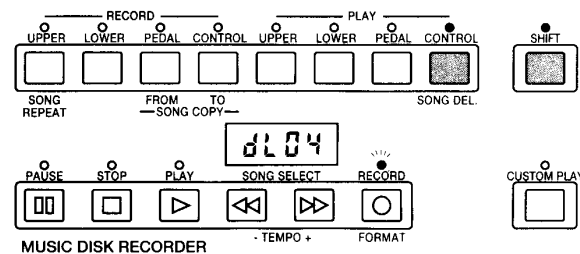
1. Verwenden Sie die SONG SELECT-Tasten, um die Titel-Nummer des Stücks zu wählen, das Sie löschen möchten.

2. Während Sie die SHIFT-Taste gedrückt halten, drücken Sie die SONG DEL.-Taste.

Die Buchstaben "dL" erscheinen auf der linken Seite des M.D.R.-Displays neben der gewählten Titel-Nummer. Falls Sie es wünschen, können Sie in diesem Schritt mit Hilfe der SONG SELECT-Tasten immer noch eine andere Titel-Nummer wählen.

3. Drücken Sie die RECORD-Taste, um das Stück zu löschen.

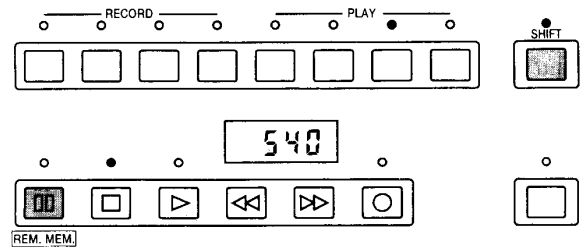
Die RECORD LED hört auf zu blinken und leuchtet ständig. Dies zeigt an, daß die Löschfunktion begonnen hat. Wenn die Löschfunktion abgeschlossen ist, geht das Gerät automatisch wieder in den STOP-Status.



Die RECORD LED blinkt, und zeigt an, daß der M.D.R. bereit ist, das Stück zu löschen.

Kontrolle des noch freien Speicherplatzes

Wenn die Wiedergabe gestoppt ist, können Sie den noch für zusätzliche Aufnahmen zur Verfügung stehenden Speicherplatz prüfen. Hierzu drücken Sie gleichzeitig die SHIFT-Taste und die PAUSE-Taste (in der Abbildung rechts als REM.MEM. bezeichnet). Der größtmögliche Speicherplatz ist 634 für 2DD-Disketten oder 1264 für 2HD-Disketten.



Kopierschutz

Einige der für die Electone lieferbaren Disketten sind absichtlich gegen Überschreiben und Löschen geschützt. Wenn Sie Daten von einer solchen "kopiergeschützten" Diskette in die Electone zu laden versuchen, erscheint die Meldung "Protected Disk!" (Pr ##) auf dem LCD-Display, um Sie auf den Kopierschutz aufmerksam zu machen. Ein Speichern der Daten auf der Diskette ist nicht möglich.

Registration Menu (Option)

Der M.D.R. ermöglicht es ferner, Registrierungen und Stimmen von der als Sonderzubehör lieferbaren Diskette "Registration Menu II" abzurufen. Weitere Informationen zu den Registration Menus sind Seite 9 der Bedienungsanleitung für die EL-60/40 zu entnehmen.

Voice Disks (Option)

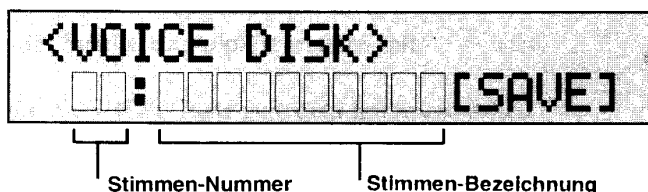
Mit dem M.D.R. ist es ebenfalls möglich, Stimmen von einer als Sonderzubehör lieferbaren Voice Disk zu verwenden. Sie können mit diesen Stimmen spielen und sie für späteren Abruf im USER MEMORY speichern.

So wählen Sie Stimmen von der Diskette und speichern Sie im USER MEMORY:

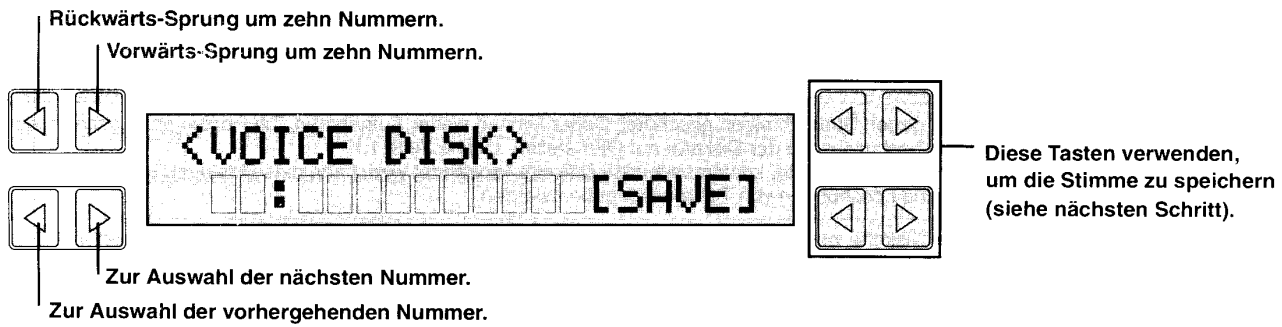
1. Schieben Sie die als Sonderzubehör lieferbare Voice Disk in den Diskettenschlitz des Laufwerks unter dem Music Disk Recorder. Daraufhin erscheint die folgende Anzeige und fordert Sie dazu auf, eine Stimmengruppe zu wählen (UPPER, LOWER, LEAD oder PEAL).



2. Drücken Sie eine der Stimmen-Tasten in der VOICE-Sektion des Bedienungsfeldes, wenn Sie eine neue Stimme verwenden möchten. Nachdem Sie die Stimmen-Taste des Bedienungsfeldes gedrückt haben, erscheint die Bezeichnung der Stimme von der Voice Disk auf der LCD.



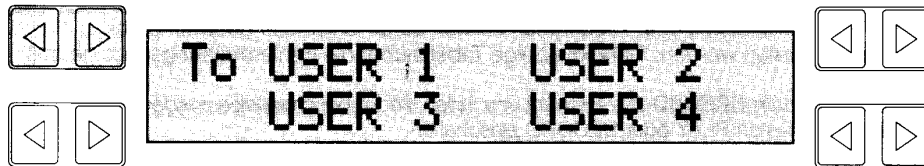
3. Wählen Sie die gewünschte Stimme mit den linken Datenwahltasten.



Wenn Sie unteren linken Datenwahltasten drücken, schalten Sie die Stimmen-Nummern eine nach der anderen durch. Wenn Sie die oberen linken Datenwahltasten drücken, erfolgt ein Sprung vorwärts oder rückwärts über jeweils zehn Nummern.

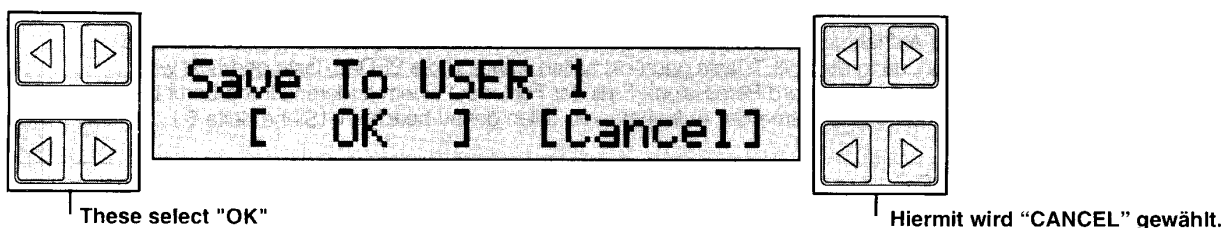
Die Bezeichnung der einzelnen Stimmen erscheint zusammen mit der Nummer im Display. Die Bezeichnungen der Stimmen und die dazugehörigen Nummern können Sie der Liste entnehmen, die der Voice Disk beiliegt. Sie können den Klang der Stimmen vorher prüfen, indem Sie die jeweilige Stimme aufrufen und auf dem zutreffenden Keyboard spielen.

4. Um die gewählte Stimme zu speichern, drücken Sie eine der rechten Datenwahltasten, die SAVE im Display entspricht. Daraufhin erscheint die folgende Anzeige auf dem Display und zeigt die USER-Stimmen 1 bis 4.



5. Wählen Sie die USER-Nummer, unter der Sie die betreffende Stimme ablegen möchten und drücken Sie die entsprechende Datenwahltaste.

6. Daraufhin erscheint die folgende Anzeige auf dem Display und fordert Sie zur Bestätigung Ihrer Wahl auf. Wählen Sie "OK", um die Stimme tatsächlich zu speichern oder "CANCEL", um die Speicherung abzubrechen.



Wenn die Stimme erfolgreich gespeichert worden ist, erscheint die Meldung "completed" auf dem Display.

FEHLERMELDUNGEN AUF DER LED-ANZEIGE DES MUSIC DISC RECORDERS

Anzeige	Beschreibung der Fehlermeldung und Abhilfe
Inst	Keine Diskette eingelegt. Diskette einlegen.
For	Die eingelegte Diskette ist nicht formatiert. Die Diskette formatieren. (Siehe Seite 2.)
Prot	1) Die eingelegte Diskette ist gegen Überschreiben geschützt. Daher können weder Aufnahmen, Titelnkopien und Löschungen von Titeln erfolgen. Die Schreibschutzlasche der Diskette auf OFF stellen. (Siehe Seite 1.) 2) Wenn eine nur zur Wiedergabe bestimmte, kopiergeschützte Diskette verwendet wird, kann diese Meldung beim Versuch von Aufnahmen, Titelnkopien und Löschungen von Titeln ausgegeben werden.
FULL	1) Die Speicherkapazität der Diskette wurde vollständig ausgenutzt. Daher können keine Aufnahmen und Titelnkopien mehr erfolgen. Eine andere formatierte Diskette einlegen. 2) Es wurden bereits unter allen Titelnummern Aufnahmen durchgeführt, so daß keine Titelnkopie mehr durchgeführt werden kann. Zunächst die STOP-Taste drücken und nicht mehr erforderliche Titel löschen.
EMPTY	Keine der Titelnummern enthält aufgenommene Daten, so daß keine Titelnkopie durchgeführt werden kann. Die STOP-Taste drücken.
-out	Es ist ein Fehler aufgetreten, da die Diskette während der Aufnahme oder Wiedergabe entnommen wurde. Die Diskette wieder einsetzen, die STOP-Taste drücken und alle erforderlichen Bedienungsschritte erneut durchführen.
disc	Die eingelegte Diskette kann nicht auf dem M.D.R. abgespielt werden. Die STOP-Taste drücken und eine kompatible Diskette einlegen.
lots	Es kann keine Aufnahme durchgeführt werden, da zuviele Daten auf einmal empfangen wurden. Die STOP-Taste drücken.
bad	Die Diskette ist defekt und kann nicht formatiert werden. Die STOP-Taste drücken und eine andere Diskette einlegen.
Error	Bei der Übertragung oder beim Empfang von Daten ist ein Fehler aufgetreten. Die STOP-Taste drücken.
0000	Bei Verwendung einer Diskette mit Stimmen (Voice Disk) wurde eine nicht kompatible Diskette eingelegt.

FEHLERSUCHE

Symptom	Mögliche Ursache und Abhilfe
Aufnahme oder Wiedergabe nicht durchführbar.	1) Probleme bei der Aufnahme oder Wiedergabe können durch fehlerhafte Bedienung des M.D.R. hervorgerufen werden. Siehe die obige Tabelle über die Fehlermeldungsanzeige des M.D.R.. 2) Die Tasten PLAY oder RECORD zur Auswahl von Teilen sind möglicherweise ausgeschaltet. Die zutreffenden Tasten PLAY oder RECORD einschalten.
Die Gesamtzahl von 40 Titeln kann nicht aufgenommen werden.	Wenn einige Titel große Datenmengen enthalten, kann der auf der Diskette vorhandene Speicherplatz möglicherweise nicht ausreichen, die normale Höchstzahl von 40 Titeln aufzunehmen.
Die Aufnahme wird gestoppt, ehe die Darbietung beendet ist, oder die Titel-Kopierfunktion (Song Copy) kann nicht verwendet werden.	Die auf der Diskette aufgenommene Datenmenge ist so groß, daß die Kapazitätsgrenze der Diskette erreicht ist. Entweder eine andere Diskette verwenden oder die Daten eines nicht mehr benötigten Titels löschen. (Siehe Seite 15.)
Zusätzlich zur Aufnahme einer Darbietung auf dem oberen und/oder unteren Keyboard kann kein Spiel mit einer Lead-Stimme aufgenommen oder wiedergegeben werden.	1) Bei der Aufnahme wurde der folgende Bedienungsschritt unterlassen: Die RECORD-Taste drücken, dann die SHIFT-Taste gedrückt halten während die UPPER-Taste gedrückt wird (Auswahl der Lead-Stimme). 2) Während der Wiedergabe wurde vergessen, die Taste LEAD PLAY einzuschalten.
Der Keyboard Percussion-Teil wurde nicht aufgenommen, oder es werden andere Rhythmen wiedergegeben als die aufgenommenen.	Bei der Aufnahme wurde der folgende Bedienungsschritt unterlassen: Die RECORD-Taste drücken, dann die SHIFT-Taste gedrückt halten während die PEDAL-Taste gedrückt wird (Auswahl der Keyboard Percussion). Falls der Fehler auf einem anderen Grund beruht, erneut das Verfahren zur getrennten Aufnahme von Teilen genau beachten. (Siehe Seite 6.)
Der Rhythmus beginnt nicht am Anfang einer Aufnahme oder stoppt mitten in der Darbietung.	Der M.D.R. ist so konstruiert, daß der Rhythmus nicht ganz am Anfang einer Aufnahme beginnen kann. Wenn Rhythmus verwendet werden soll, diesen starten, nachdem die Anzeige mit dem noch zur Verfügung stehenden Speicherplatz auf dem M.D.R.-Display erschienen ist.
Die Töne der Aufnahme sind "blockiert" und erklingen kontinuierlich.	Während der Wiedergabe wurde durch einen Druck auf die EJECT-Taste die Diskette entnommen. Wenn die Wiedergabe beendet werden soll, stets zuerst die STOP-Taste drücken.

VORSICHTSMASSNAHMEN FÜR DEN GEBRAUCH VON DISKETTEN

Disketten enthalten magnetisierbare Teilchen, mit deren Hilfe Daten gespeichert werden können. Bitte beachten Sie die folgenden Hinweise zum Gebrauch und zur Aufbewahrung von Disketten.

- * Bringen Sie die Disketten nicht in die Nähe von starken Magnetfeldern, etwa Lautsprechern und Fernsehgeräten.
- * Lassen Sie die Disketten nicht fallen, knicken Sie sie nicht und belasten Sie sie nicht mit schweren Gegenständen.
- * Öffnen Sie die bewegliche Verschlussklappe nicht, und berühren Sie auf gar keinen Fall die Oberfläche der innenliegenden Diskette.
- * Achten Sie darauf, daß die Diskette keiner direkten Sonneneinstrahlung oder extrem hohen oder niedrigen Temperaturen ausgesetzt wird.

Specifications/Technische Data/Caractéristiques/Especificaciones

PLAY/RECORD	Upper, Lower, Pedal, Lead, Keyboard Percussion
CONTROL	Pause, Stop, Song Select, Song Repeat, Song Delete, Song Copy, From/To, Tempo, Shift, Format, Custom Play; Record Section: Upper, Lower, Pedal, Control; Play Section: Upper, Lower, Pedal, Control
STORAGE	3.5" floppy disk (×1) Either double-sided double density (2DD) or double-sided high density (2HD) 3.5" microfloppy disks can be used.
MEMORY	1,248 Kb (2HD), 626 Kb (2DD)
ACCESSORIES	3.5" floppy disk (×1)
DIMENSIONS (W×D×H)/WEIGHT	Control Panel Unit 155×115×32mm (6 ¹ / ₈ "×4 ¹ / ₂ "×1 ¹ / ₄ ") 269g (14 oz.) Disk Drive Unit 114×239×38mm (4 ¹ / ₂ "×9 ⁷ / ₁₆ "×1 ¹ / ₂ ") 815g (2 lbs., 10 oz.)

YAMAHA
YAMAHA CORPORATION