



MEMORY TOWER *XM*

BEDIENUNGSANLEITUNG

2. Auflage 28/91
BA 3226



Sehr geehrter WERSI-Kunde,

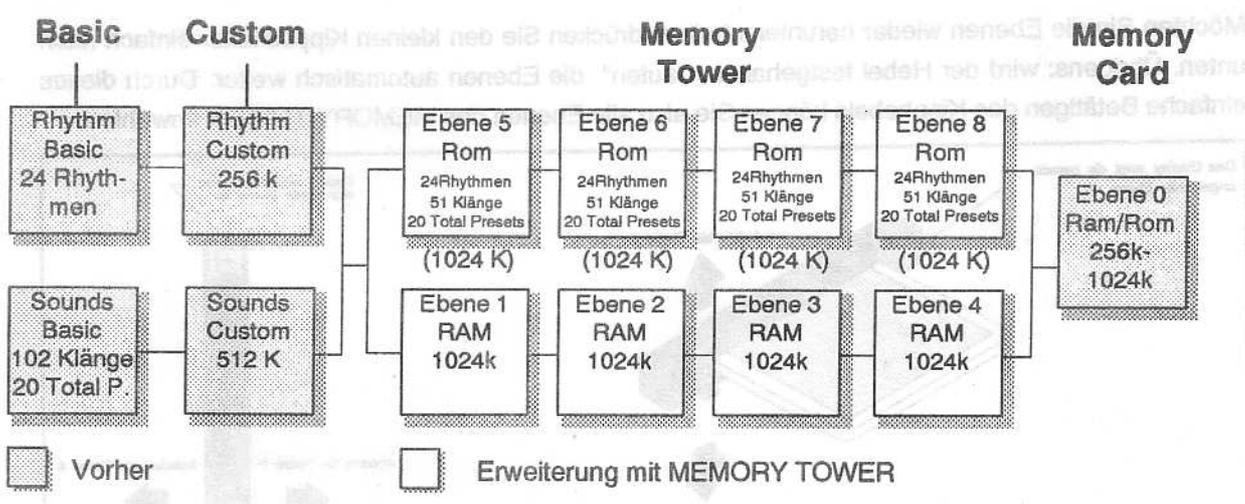
wir beglückwünschen Sie zum Kauf des MEMORY TOWER XM für Ihr CD-Instrument. Ihnen stehen nun maximal 264 Rhythmen, 612 Klangfarben und 220 Total Presets zur Verfügung. Bevor Sie den neuen MEMORY TOWER benutzen, sollten Sie Ihre CD-Anleitung bereits durchgearbeitet haben und mit den verschiedenen Funktionen im Bereich MEMORY CARD vertraut sein. Sie sollten die verschiedenen Formatierungs-Befehle beherrschen und bereits wissen, wie einzelne Klangfarben oder Rhythmen auf eine RAM-Memory Card kopiert werden.

Die nachfolgende Anleitung soll Ihnen behilflich sein, die Funktionen und Möglichkeiten des MEMORY TOWERs voll nutzen zu können, sodaß Sie z.B. Ihre eigenen Programme in den RAM-Ebenen des MEMORY TOWER zusammenstellen können.

Achtung ARCUS-Besitzer: Die Abbildungen und Beispiele sind auf die CD-Linie abgestimmt. Der ARCUS-Memory Card Schacht ist jedoch hochkant (um 90 Grad im Uhrzeigersinn gedreht) eingebaut. Alle technischen Details sind identisch, lediglich der Kippschalter wird nicht nach oben/unten sondern nach rechts/links betätigt.

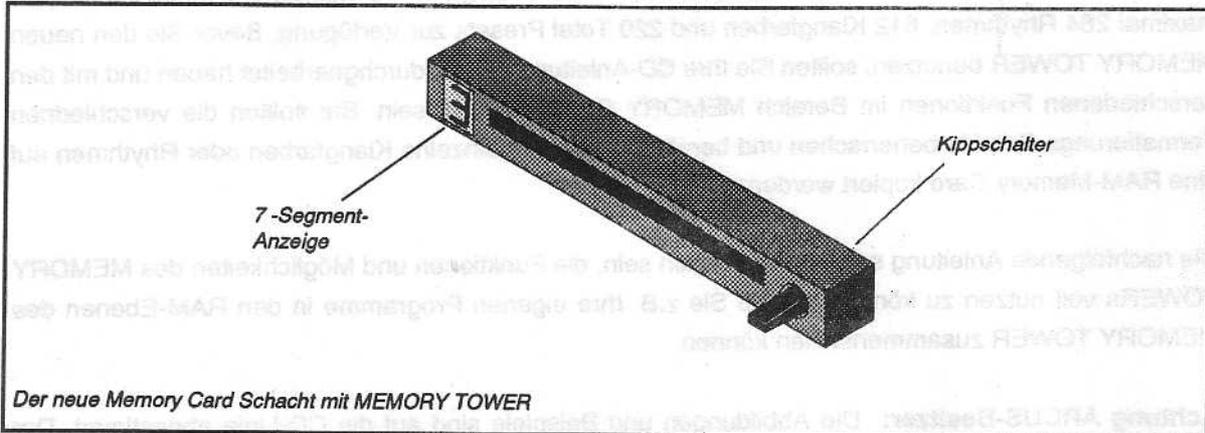
Der MEMORY TOWER enthält 8 zusätzliche Speicherebenen, die in gleicher Weise bedient werden, wie eine Memory Card. Die ersten 4 Ebenen (Nummern 1 - 4) sind RAM-Ebenen und haben eine Speicherkapazität von jeweils **1 MEGA Bit**. Hier können Sie Ihre eigenen Sound- und Rhythmenprogramme, sowie eigene Sequenzen abspeichern.

Die nächsten 4 Ebenen (Nummern 5-8) sind ROM-Ebenen mit jeweils 24 Rhythmen, 51 Klangfarben und 20 Total Presets. Diese Ebenen sind fest einprogrammiert und können weder geändert noch gelöscht werden. Eine Auflistung dieser 4 Programme in den ROM-Ebenen finden Sie am Ende dieser Anleitung. Die nachfolgende Abbildung zeigt die neue Speicherverteilung in Ihrem CD-Instrument nach dem Einbau des MEMORY TOWER:



Die neue Speicherverteilung mit MEMORY TOWER

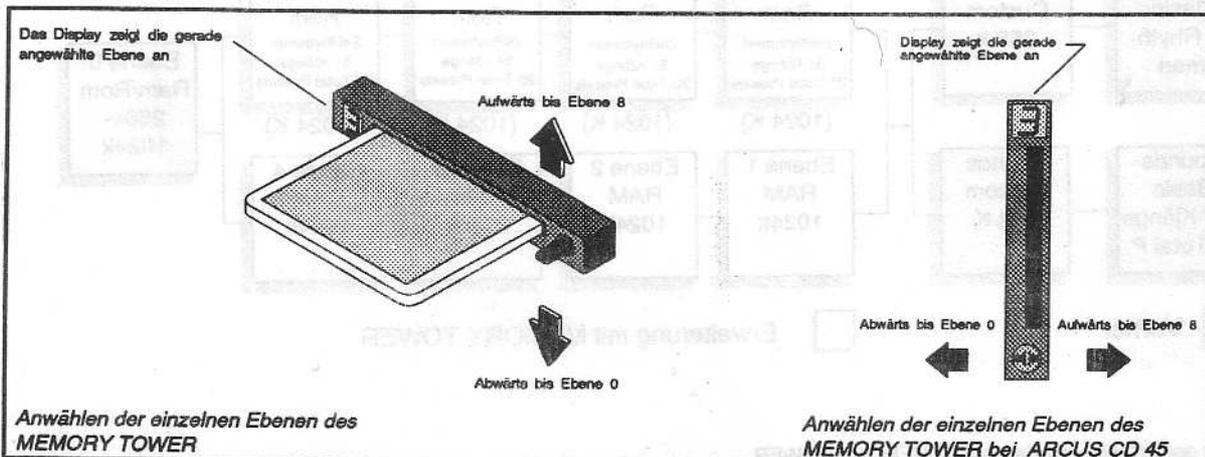
Am neuen Memory Card - Schacht befindet sich eine kleine 7-Segment-Anzeige und ein kleiner Kippschalter zum Anwählen der verschiedenen Speicherebenen. Die Anzeige informiert immer über die gerade angewählte Speicherebene (Nummer 0 bis 8). Die nachfolgende Abbildung zeigt den neuen Memory Card - Schacht.



Schalten Sie Ihre Orgel ein. Befindet sich keine Mem. Card im Schacht, wird auf der 7-Segment-Anzeige auch nichts angezeigt. Wird der Kippschalter nach oben gedrückt, wird die erste Speicherebene (die RAM-Ebene 1) angewählt, in der Anzeige erscheint eine "1". Da bei einem Neuaufbau der RAM-Speicher noch nicht formatiert ist, schreibt das Orgel-Display: " Not formatted ... " und die gerade angewählte Zahl in der 7-Segment-Anzeige blinkt; der RAM-Bereich muß also zuerst formatiert werden. Doch dazu später mehr. (Bei der **ARCUS 45 CD** wird der Kippschalter nach **rechts = aufwärts** bzw. nach **links = abwärts** betätigt).

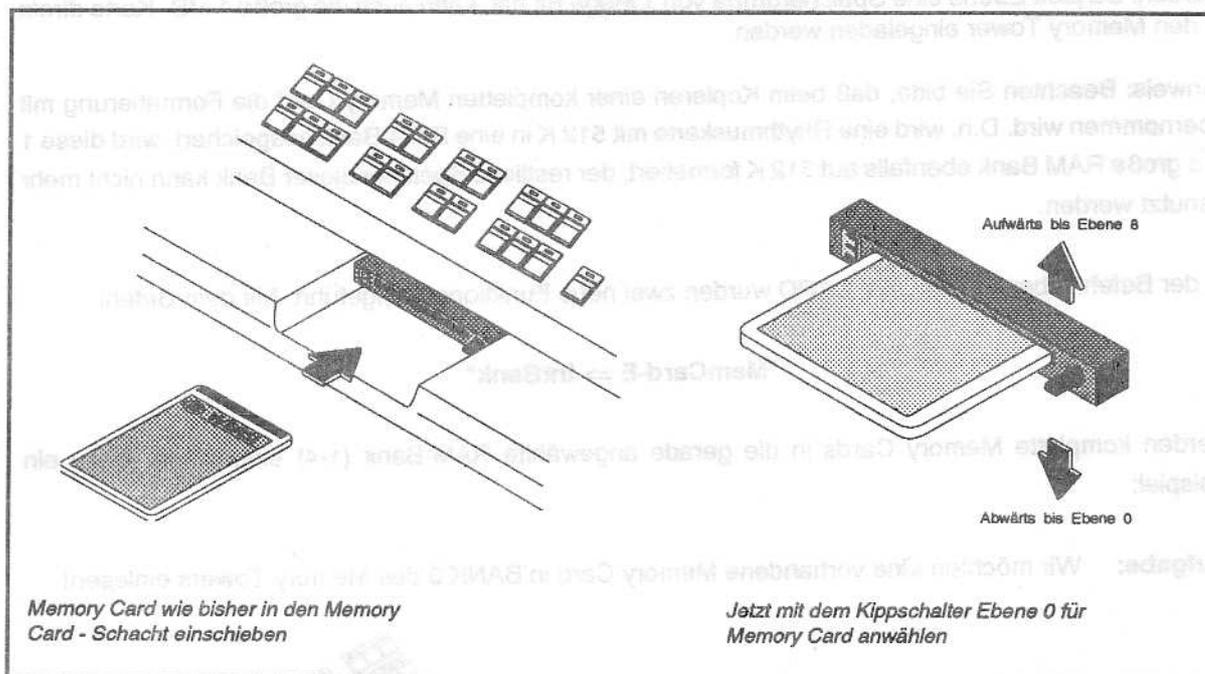
Wir möchten jetzt zunächst einmal die 4 ROM-Ebenen 5 bis 8 anwählen, auf denen WERSI bereits Sounds, Total Presets und Rhythmen abgespeichert hat. Dazu drücken Sie den Kippschalter sooft nach oben, bis in der 7-Segment-Anzeige eine "5" erscheint. Um nun eine Klangfarbe oder einen Rhythmus aus dieser Ebene anzuwählen, drücken Sie den Taster "Mem. Card" entweder für Klangfarben/Total Presets (unterhalb des Orgel-Displays) oder für Rhythmus (im Bereich WERSImatic) und anschließend den gewünschten Klangfarben- bzw. Rhythmustaster. Ebenso verfahren Sie, wenn Sie Daten aus den anderen ROM-Ebenen 6, 7 und 8 anwählen wollen. Das Orgel-Display zeigt Ihnen sofort nach der Ebenen-Anwahl für einige Sekunden, in welcher Ebene Sie sich befinden.

Möchten Sie die Ebenen wieder herschalten, drücken Sie den kleinen Kippschalter einfach nach unten. Übrigens: wird der Hebel festgehalten, "laufen" die Ebenen automatisch weiter. Durch dieses einfache Betätigen des Kipphebels können Sie also alle Ebenen des MEMORY TOWER anwählen.



MEMORY TOWER + MEMORY CARD (Ebene 0)

Um die normale Memory Card zu verwenden, stecken Sie diese, wie in der CD-Anleitung beschrieben, in den Memory Card - Schacht. Wird die Memory Card nicht erkannt oder ist diese nicht formatiert, so blinkt die 7-Segmentanzeige am Memory Card - Schacht.



Hinweis für die Umrüster: Die bisherige rot/grüne LED-Anzeige am Memory Card - Schacht gibt es nun nicht mehr. Blinkt die kleine 7-Segment-Anzeige, entspricht dies der bisherigen "roten" LED. Gleichzeitig erscheint, wie bisher, eine Fehlermeldung im Display.

Drücken Sie nun den Kippschalter solange nach unten, bis die 7-Segment-Anzeige auf "0" steht. Nun kann die Memory Card ganz normal, wie bereits in der CD-Anleitung Band 1 und 2 beschrieben, verwendet werden. **ACHTUNG:** Ist keine Memory Card eingesteckt, läßt sich die Ebene "0" natürlich auch nicht anwählen.

MEMORY TOWER RAM-BEREICH (Ebene 1 bis 4)

Die Handhabung einer RAM-Memory Card sollte Ihnen bereits bekannt sein (andernfalls CD-Anleitung nachschlagen). Jede der 4 RAM-Ebenen 1 bis 4 stellt eine eigene 1 MEGA Bit große "RAM-Card" dar und wird auch in gleicher Weise bedient.

Wählen Sie mit dem Kippschalter eine RAM-Ebene (1 bis 4) an. Wie bereits erwähnt, muß jeder einzelne RAM-Bereich entsprechend seiner Nutzung (DUMP, CV-Instrument + Rhythm) formatiert werden. Als Speichergröße ist hier "1024 K-Bit" einzustellen.

MEMORY TOWER KOPIERFUNKTIONEN

1. Memory Card in Memory Tower RAM-Bereich speichern

Jede vorhandene RAM- oder ROM-Memory Card kann in einen der 4 RAM-Bank-Ebenen eingeladen werden. Da jede Ebene eine Speichergröße von 1 Mega Bit hat, kann auch die große 1 MB -Karte direkt in den Memory Tower eingeladen werden.

Hinweis: Beachten Sie bitte, daß beim Kopieren einer kompletten Memory Card die Formatierung mit übernommen wird. D.h. wird eine Rhythmuskarte mit 512 K in eine RAM-Bank gespeichert, wird diese 1 MB große RAM Bank ebenfalls auf 512 K formatiert, der restliche Speicher dieser Bank kann nicht mehr genutzt werden.

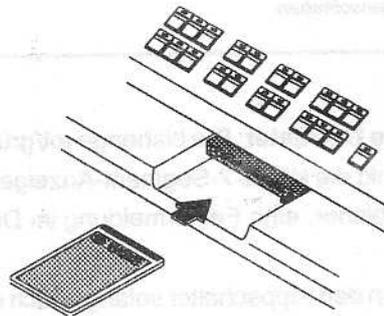
In der Befehlsebene MEMORY CARD wurden zwei neue Funktionen eingeführt. Mit dem Befehl

"MemCard-E => IntBank"

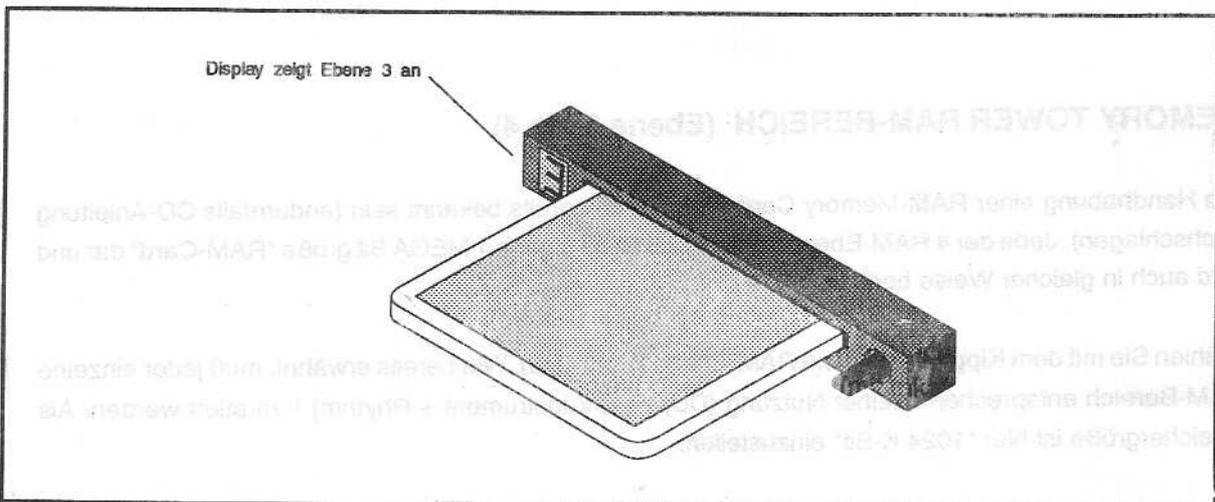
werden komplette Memory Cards in die gerade angewählte RAM-Bank (1-4) eingelesen. Dazu ein Beispiel:

Aufgabe: Wir möchten eine vorhandene Memory Card in BANK 3 des Memory Towers einlesen!

Memory Card in den Schacht einschieben.

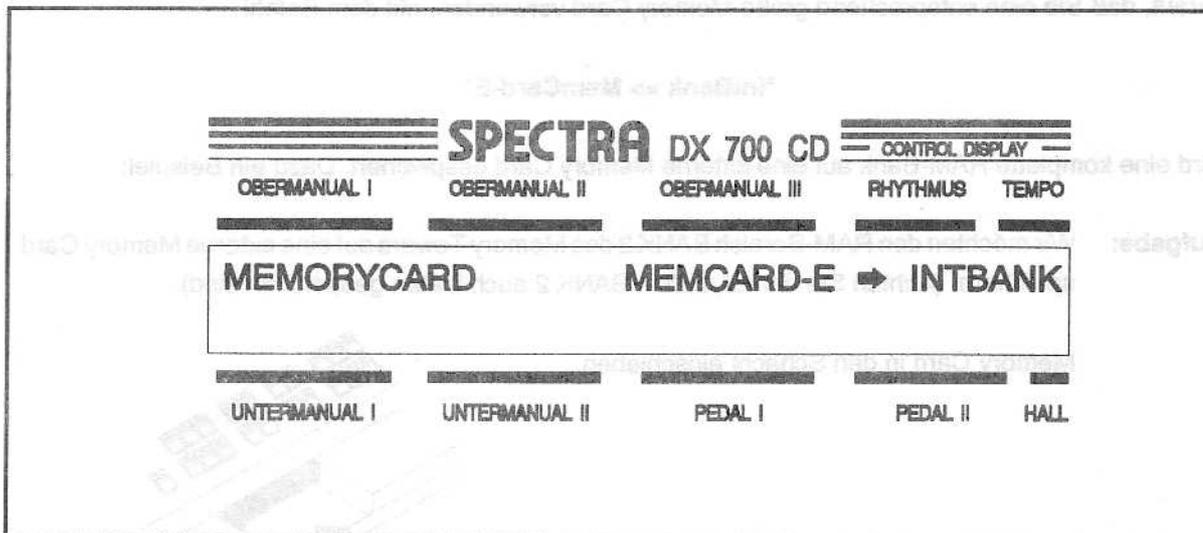


Mit dem Kipphebel RAM Bank 3 anwählen (ist diese noch nicht formatiert, blinkt die 3 in der 7-Segment-Anzeige und das Display schreibt: "Not formatted...")



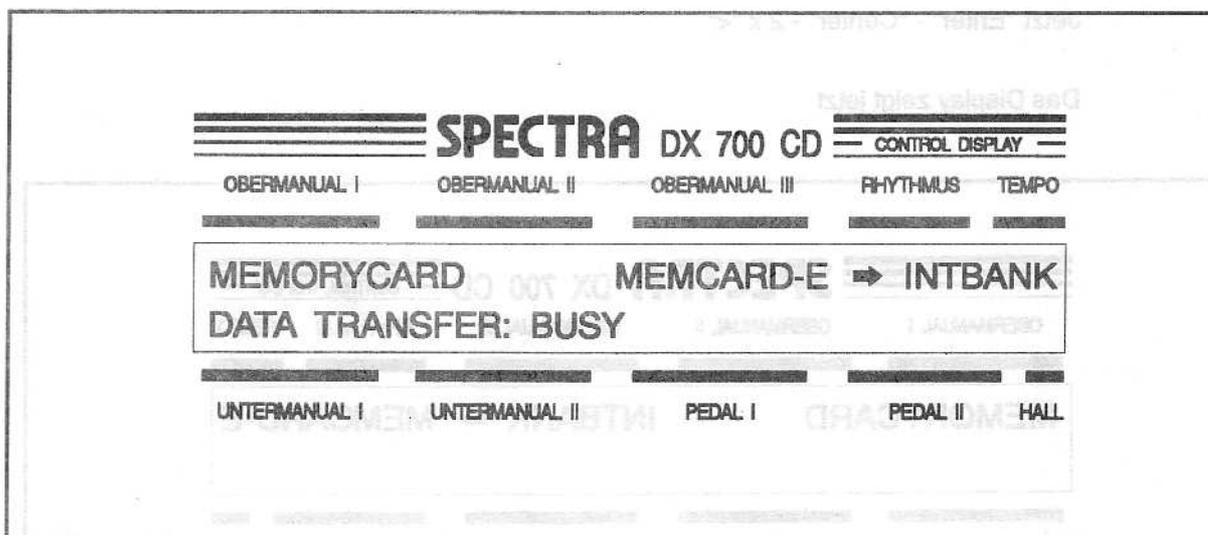
Jetzt "Enter" - "Center" - 1 x "<"

Das Display schreibt



"Enter" (die Daten werden geladen)

Das Display schreibt jetzt



2 x "Exit" und wir befinden uns wieder im Spiel-Mode.

Nun können die Sounds oder Rhythmen, die soeben eingeladen wurden, vom Memory Tower abgerufen werden. Auf diese Weise können alle 4 RAM-Banks mit beliebigen Memory Cards aufgefüllt werden.

Beachten Sie bitte dabei, daß durch diese Funktion keine Memory Cards gemischt werden können, es können z.B. nicht gleichzeitig eine Sound-Karte und eine Rhythmus-Karte in eine RAM-Bank geladen werden.

2. Memory Tower RAM-Bereich auf Memory Card speichern

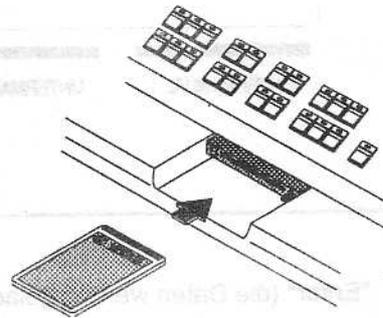
Jede der vorhandenen RAM-Banks kann auf eine Memory Card gespeichert werden. Hinweis: Achten Sie darauf, daß Sie eine entsprechend große Memory Card verwenden. Mit dem Befehl

"IntBank => MemCard-E"

wird eine komplette RAM-Bank auf eine externe Memory Card gespeichert. Dazu ein Beispiel:

Aufgabe: Wir möchten den RAM-Bereich BANK 2 des Memory Towers auf eine externe Memory Card speichern! (Achten Sie darauf, daß in BANK 2 auch Daten gespeichert sind).

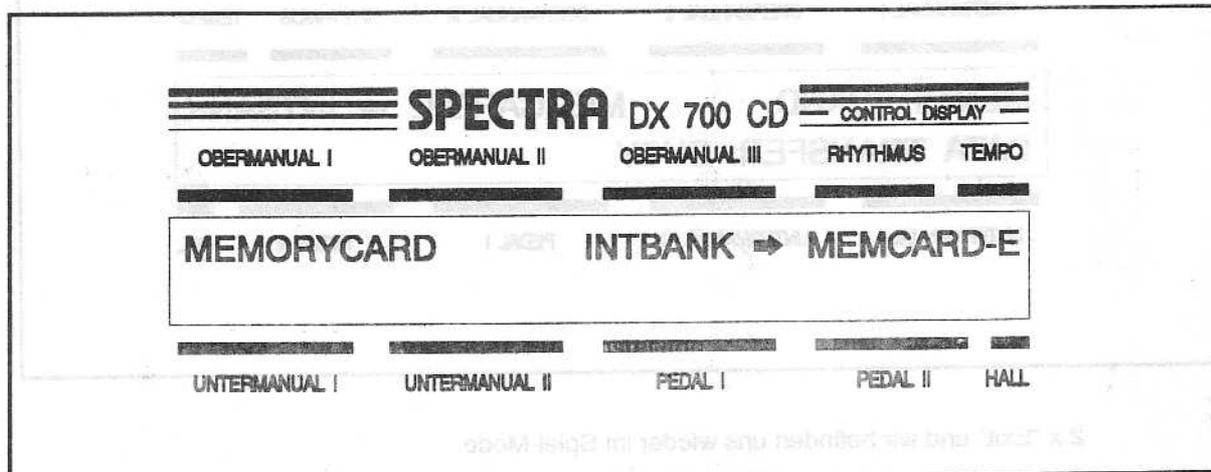
Memory Card in den Schacht einschieben.



Mit dem Kippschalter RAM Bank 2 anwählen.

Jetzt "Enter" - "Center" - 2 x "<"

Das Display zeigt jetzt



"Enter" (die Daten werden auf die externe Memory Card gespeichert)

2 x "Exit" und wir befinden uns wieder im Spiel-Mode.

3. Zusammenstellen eigener Programme aus verschiedenen Memory Cards

Natürlich ist es auch möglich, aus verschiedenen Memory Cards ein eigenes Programm in einer RAM-Bank zusammen zu stellen. Da es nicht möglich ist, von einer externen Memory Card auf eine interne RAM-Bank direkt zu speichern, müssen die Memory Cards zunächst in den Custom-Bereich der Orgel eingeladen werden (dazu muß die 7-Segment-Anzeige auf "0" = externe Memory Card eingestellt sein).

Ist eine Memory Card zu groß, um sie in den Custom-Bereich zu laden, müssen die gewünschten Daten einzeln in den Custom Bereich kopiert werden. Um Klangfarben zu kopieren verwenden Sie den Befehl

"Copy/Move Instrument"

im Instrument Editor.

Um Rhythmen oder Sequenzen zu kopieren benutzen Sie den Befehl

"All Copy"

im Wersimatic Editor.

Aus dem Custom-Bereich können dann einzelne Sounds, Rhythmen und Sequenzen in die RAM-Bank gespeichert werden. Dazu wählen Sie mit dem Kippschalter die gewünschte RAM-Bank an und formatieren sie genauso wie eine 1 MB Memory Card. **Achtung:** Daten, die in dieser RAM-Bank abgespeichert sind, gehen dabei verloren!

Formatieren der RAM-Bank als "Instr (CV) + Rhythms", 1 MB Speichergröße

RAM-Bank (1, 2, 3 oder 4) anwählen

"Enter" - "Center" - ">" - "Enter" - ">" - "Enter" - 3 x ">" - "Enter"

Die angewählte RAM-Bank ist jetzt auf 1 MB formatiert. Nun können Klangfarben, Total Presets, Rhythmen und/oder Sequenzen aus dem Custom-Bereich eingeladen werden.

Die Sounds des Custom-Bereichs können nun entweder einzeln (Befehl "Copy/Move Instrument in der Ebene INSTRUMENT EDITOR) oder komplett (Befehl "Voice Panel Copy All" in der Ebene MEMORY CARD) in die RAM-Bank kopiert werden. Die Kopierbefehle entnehmen Sie bitte der Bedienungsanleitung Band II Kapitel 3.13 COPY/MOVE INSTRUMENT und Kapitel 6.0 MEMORY CARD.

Rhythmen können nur einzeln in die RAM-Bank gespeichert werden. Verwenden Sie dazu den Befehl "All Copy" in der Ebene WERSIMATIC EDITOR (siehe Bedienungsanleitung Band III, Kapitel 6.0 ALL COPY). Beachten Sie: bei diesen Kopiervorgängen wird jede RAM-Bank genauso behandelt wie eine externe Memory Card. Die 7-Segment-Anzeige zeigt an, mit welcher Bank (Memory Card) gearbeitet wird.

Die Programme der 4 ROM - Banks im

MEMORY
TOWER XM

Klangfarben (aus Memory Card "Standard")

PERKUSION

Drum 1

Drum 2

Drum 3

Drum 4

Drum 5

Drum 6

Drum 7

Drum 8

Drum 9

Drum 10

Drum 11

Drum 12

Drum 13

Drum 14

Drum 15

Drum 16

Drum 17

Drum 18

Drum 19

Drum 20

Drum 21

Drum 22

Drum 23

Drum 24

Drum 25

Drum 26

Drum 27

Drum 28

Drum 29

Drum 30

Drum 31

Drum 32

Drum 33

Drum 34

Drum 35

Drum 36

Drum 37

Drum 38

Drum 39

Drum 40

Drum 41

Drum 42

Drum 43

Drum 44

Drum 45

Drum 46

Drum 47

Drum 48

Drum 49

Drum 50

Klangfarben (aus Memory Card "Standard"):

ZUGRIEGEL

DB1-Slow	Zugriegelsatz I/Wersivoice langsam, mit Sinus-Klick
DB1-Slow	Zugriegelsatz I/Software-Wersivoice langsam
DB1-Perc.	Zugriegelsatz I/Wersivoice langsam, mit Perkussion kurz, Sinus-Klick
DB2-Slow	Zugriegelsatz II/Wersivoice langsam, mit Sinus-Klick
DB2-Sus.	Zugriegelsatz II/Software-Wersivoice, mit Sustain
DB2-Soft	Zugriegelsatz II mit weichem Toneinsatz

PERKUSSION

Grand 2	Flügel mit intensiver Tiefe und weichem Anschlag
E-Piano	E-Piano Sound der 70er Jahre
Rock Piano	Aggressives, hartes Piano
Tubbells	Turmglocken
Vibes 2	Weiches Vibraphon
Wood	Holzschlaginstrument
China	Original chinesisches "Cheng"
Xylophon	natürliches Xylophon
Stage 2	Schwebendes, weiches Piano
Plec. Guit.	Weiche Gitarre mit Plektrum gespielt
Hawaii Guitar	Gitarre mit dem typischen Hawaii- Vibrato
Clavinet 2	Hartes Clavinet

ENSEMBLE

Spinett-Str.	Spinett mit Streichern im Hintergrund. Vollgriffiges Legatospiel erzeugt so einen Streicherteppich
Pizz.-Str.	Gezupfte Geige
Vocal 3	Heller Chor
Vocal 4	Tiefer und weicher als Vocal 3
Brass 3	Kräftiger, intensiver Bläusersatz
Brass 4	Weicher als Brass 3

ORCHESTER

Fanfare	Natürlicher Fanfarenklang
Trombone Soft	Weiche Zugposaune
Trumpet 2	Intensive Tromete
Dixie Trum.	Aggressive Dixie-Trompete
Sax 2	Sopran-Saxophon
Engl. Horn	Holzblasinstrument
Bag Pipe	Schottischer Dudelsack
Clarinet2	Intensive Klarinette, schärfer
Cello 2	Wie Cello 1, jedoch weicher angestrichen
Solo Str.	Streichquartett
Flute	Flöte
Piccolo	Piccoloflöte, weich angeblasen

SOLIST

Accordeon 2	Akkordeon, 16'und 4'Fuß
Musette 2	Französisches Akkordeon
Mouth Organ	Mundharmonika
DB1-Theater	Theater Orgel, über Zugriegelsatz I variabel
DB1-Litu.	Sakrale Orgel, über Zugriegelsatz I variabel
DB1-Jazz	Jazz Orgel, über Zugriegelsatz I variabel
Synthe	Moderner Synthesizer-Sound
Analog	Weicher Synthesizer
Metal	Verzerrte, harte, rockige Gitarre

BASS

Tuba 2	Die Tuba der "Original Oberkrainer" Musikanten
Funk Bass	Geslapte Bassgitarre
Pluck Bass	Zupfbass
Bassguit. 2	Weich gezupfte Bassgitarre
Str. Bass	Kontrabass, mit Wersivoice + Bright
Ped-Bass 3	Variation des beliebten Bass-Klanges

DIE TOTAL PRESETS

Preset 1	Drawbar I
Preset 2	Drawbar II
Preset 3	Strings I
Preset 4	Pleguitar
Preset 5	Big Band I
Preset 6	Vocal
Preset 7	Polka
Preset 8	Digi-Flute
Preset 9	Steelband
Preset 10	Liturg. variabel
Preset 11	Drawbar II
Preset 12	Jazz Zugriegel
Preset 13	String II
Preset 14	Accustic Guitar
Preset 15	Sax II
Preset 16	Solo String
Preset 17	Hawaii
Preset 18	Trombone soft
Preset 19	Pizzicato-Strings
Preset 20	Church/Vocal

Die Rhythmen der ROM-Bank 5 (neu programmierte Rhythmen):

1. ROW

Disco 1	Last Christmas - Break läuft über 2 Takte
Dance 1	Verdammt ich lieb dich... - die Acc. Variation paßt nur zum Refrain
Dance 3	Malaika (Flippers)
Hope	Joanna
Pop 1	"Bad" (Michael Jackson) - Akkordvorgabe für das Intro unbedingt in Moll eingeben; die Acc. Variation paßt nur zum Refrain
Pop 3	Disco Standard
Samba	Arrangiert für Agadou - beim Ending sollte die Begleitspur Acc 2 auf volle Lautstärke gestellt werden, da hier die Melodielinie gespielt wird
Wild	Apache - Akkordvorgabe für das Intro unbedingt in Moll eingeben; Break läuft 3 Takte lang (wie im Original) für das spezifische Zwischenspiel
Twist 1	I wär so gern nur mit Dir gonz alloa... (Nicki)
Swing	Standard z.B. für Ramona
Jazz Waltz	Standard Walzer mit Swing-Charakter
Classic	Rondo Veneziano - spezieller Break 2 Takte für Überleitung zum Thema

2. ROW

Disco 2	Thema von "Love Story" - Break läuft über 2 Takte
Dance 2	Fernando
Dance 4	California Blue
Beat	Ciao Amor
Pop 2	"Beat it" (Michael Jackson) - mit speziellem Break als Überleitung zum Hauptthema; beim Hauptthema Acc. Variation und Rhythmus Variation ausschalten
Pop 4	Final Countdown - Akkordvorgabe für das Intro unbedingt in Moll eingeben; 2 Takte Break als Überleitung zum Hauptthema
Tequila	Tequila - mit speziellem Intro und Ending, spezieller Hauptrhythmus mit Acc. Variation
España	Eviva España
Twist 2	Peppermint Rock (Titel von Franz Lambert)
Bump	Standard
Wiener W.	Im Break und Fill In ist der Bass etwas lauter um eine Betonung der "1" im Takt zu erreichen
Blues	Standard

Klangfarben (aus Memory Card "Drawbars")

(Die Zugriegelklangfarben decken alle Variationen des abwechslungsreichen Zugriegelspiels ab. Die verschiedenen Klangvariationen und -nuancen sind nicht näher beschrieben. Probieren Sie die einzelnen Sounds einfach aus - sicher haben Sie bald Ihre "Favouriten" gefunden).

ZUGRIEGEL	DB 1 BRIGHT DB 2 SUSTAIN	DB 1 REPEAT DB 2 BRIGHT	DB 1 JAZZ DB 2 SOFT
PERKUSSION	DB 1 WV DB 4 WV DB 7 WV DB 10 WV	DB 2 WV DB 5 WV DB 8 WV DB 11 WV	DB 3 WV DB 6 WV DB 9 WV DB 12 WV
ENSEMBLE	JAZZ 1 JAZZ 4	JAZZ 2 JAZZ 5	JAZZ 3 JAZZ 6
ORCHESTER	DB 1 P. WV DB 4 P. WV DB 7 P. WV DB 10 P. WV	DB 2 P. WV DB 5 P. WV DB 8 P. WV DB 11 P. WV	DB 3 P. WV DB 6 P. WV DB 9 P. WV DB 12 P. WV
SOLIST	DB 1 P. REPEAT TIBIAS UM 1 FIX	DB 2 P. REPEAT FIX - BRIGHT UM 2 FIX	DB 3 P. REPEAT H - LESLIE UM 3 FIX
BASS	BASSGUIT. SHORT BASSGUIT. LONG	BASS 16' SHORT BASS 16' LONG	BASS 8' SHORT BASS 8' LONG
Total Presets			
Preset 1	DB - 1 Bright		
Preset 2	DB - 1 Jazz		
Preset 3	Jazz - 2		
Preset 4	Jazz - 6		
Preset 5	H - Leslie		
Preset 6	Tibias		
Preset 7	DB - 3 P. WV		
Preset 8	DB - 10 WV		
Preset 9	Fix - Bright		
Preset 10	Jazz 5 / Jazz 1		
Preset 11	OM - DB		
Preset 12	DB - 6 WV		
Preset 13	DB - 4 WV		
Preset 14	DB - 3 WV		
Preset 15	DB - 12 WV		
Preset 16	Tibias / Theater		
Preset 17	DB - 12		
Preset 18	DB - 7 WV		
Preset 19	Fix - Bright / Sax		
Preset 20	Jazz 5 / Muted Trumpet		

Rhythmen (aus ROM 3 Rhythm "Let`s Swing"):

1. ROW

- | | |
|--------------|---------------------------------|
| Big Band | Skyliner |
| 2 Swing | Cabaret |
| New York | New York, New York |
| Serenade | Moonlight Serenade |
| Texas | Banks of the Ohio |
| Medium | So what's new? |
| Foxtrott | Country Roads |
| Gospel | Boy from New York City |
| Jazz Shuffle | Chattanooga Choo choo |
| Bebop | Four Brothers, Cherokee |
| Slow Waltz | Der letzte Waltzer, Il Silenzio |
| Take Five | Take Five |

2. ROW

- | | |
|---------------|--|
| Jazz | In the Mood |
| 4 Swing | I can't give you anything,
It's wonderful |
| Rock'n Roll 2 | Rock around the clock |
| | Blue suede shoes |
| Slow Swing | St. Louis Blues |
| Dixie | Oh, when the saints, Am Sonntag will
mein Süßer mit mit segeln gehn |
| Ragtime | Ice cream... |
| Skiffle | On the sunny side of the street |
| Tuxedo | Tuxedo Junction |
| Rock'n Roll | That's all night mama, Hound Dog |
| Swing Fox | Little brown jug |
| Jazz Waltz | Sous les toits de Paris |
| Half Swing | Sir Duke |

Die Klangfarben (aus ROM 3 Sound "Melody"):

ZUGRIEGEL

OM-DRAWB	Feste Zugriegel-Einstellung für Obermanual
OM-DFAST	Festeinstellung mit schnellem WERSIvoice
OM-D>PRC	Feste Zugriegel-Einstellung mit fester Perkussion
UM-DRAWB	Feste Zugriegel-Einstellung für Untermanual
UM-DFAST	Festeinstellung mit schnellem WERSIvoice
UM-DSLOW	Festeinstellung mit Wersivoice langsam

PERKUSSION

RHODES	klassischer Sound des alten Fender-Rhodes-Pianos
DX-STAGE	modernes, glockiges E-Piano
BELLS	Kirchenglocken
CHORPIAN	schwebendes Choruspiano
DIGI-1	voluminöser Digitalklang
DIGI-2	schärfer, aggressiver als DIGI-1
D>POP-FK	Synthe-Pop-Sound, variabel durch Drawbar-Komponente (ZR-Satz II)
STEELDRUM	karibischer Steeldrum-Effekt
GITAR	stählerner Gitarrensound mit Vibratohebel-Effekt
E-GUITAR	glasige E-Gitarre mit Choruseffekt
AC-GUIT	Naturgitarre mit Stahlseiten
SOFTGUIT	schwebender, weicher Gitarren-Sound, mit schönem Sustain

ENSEMBLE

DREAM	weicher Synthe-Flächensound
PLSTRING	gezupfte Violinen in Oktav-Intervallen
VOCAL/LA	Chor, gesungenes "LA"
ANGELVOC	sphärischer Fantasie-Klang
BRASS 3	kräftiger, intensiver Bläusersatz
BRASS 4	wie Brass 3, jedoch runder und mit etwas Schwebung

ORCHESTER

HORNBRSS	Jagdhörner
PARADISE	sphärischer Flötenklang
TRPBRASS	Trompeten-Variation
MUTETRP 2	halbgestopfte Solo-Trompete
SOPRAN	weiches, mit "Zunge" geblasenes Sopran-Saxophon
TENORSX 2	normales Tenor-Saxophon
ORIENTAL	orientalischer Effektklang
BAROQUE	spinettartiger Orgelklang
DEODATO	E-Piano, ideal für südamerikanische Bossa-Nova-Melodien
GIPSY	Zigeunergeige, sehr schön mit Touch-Vibrato
FLUTE	weiche Holzflöte
MOON-FLT	runde, volle Synthefflöte in 4-Fußlage

SOLIST

SYNHARPS	über elektrische Tonabnehmer gespieltes Harpsichord
POP-FUNK	Synthe-Pop-Sound
SYNTH1	analoger Synthesizer-Sound, über den VCF-Regler kann ein "Moog"-ähnlicher Effekt gesteuert werden
GLOCKSPL	Klang einer Spieluhr
CHURCH 2	sakrale Kirchenorgel, volles Werk
PERC-ORG	perkussive Jazz-Orgel, variabel über Zugriegelsatz II
ROBOT	Effektsound einer stark verzerrten E-Gitarre über einer Synthesizer-Sequenz
SYNBRA2	fetter Synthesizer-Brass-Sound, hervorragend für druckvolles Harmoniespiel geeignet
SYNBLEAD	moderner Solo-Synthesizer, über VCF-Regler beeinflussbar

BASS

TUBA 2	Tuba mit viel Druck und Durchsetzungsvermögen
FNKBASS 1	über Daumen geschlagener Funkbass
DIGIBASS	brillanter Digitalbass
PEDBASS 1	für das Pedalspiel geeignete Variante des Funkbass 1
PEDBASS 2	Digital-Bass mit guter Transparenz
PEDBASS 3	wie Pedbass 2, mit Excitereffekt

Total Presets

Preset 1	Drawbar; Festeinstellung
Preset 2	Drawbar Percussion; Festeinstellung
Preset 3	String-Orchestra
Preset 4	Stage
Preset 5	Full Brass
Preset 6	Angelvoc
Preset 7	Saxophon
Preset 8	Synlead
Preset 9	Chorus-Piano
Preset 10	Synblead
Preset 11	Drawbar; Festeinstellung 2
Preset 12	Jazz Drawbar; Festeinstellung
Preset 13	Guitar
Preset 14	E - Guitar
Preset 15	MTRPFast
Preset 16	Vocal
Preset 17	Gipsy
Preset 18	Trumpet-Orchestra
Preset 19	Ac.-Guitar
Preset 20	Moon-Flute

Rhythmen (aus Memory Card "Volksmusik"):

1. ROW

Egerland-Polka 1	Die vier Egerland Rhythmen sind speziell auf diesen Musikstil abgestimmt. Mit zwei Polka's und zwei Walzerrhythmen sind Sie für diese Art der Volksmusik bestens gerüstet.
Egerland-Polka 2	
Egerland-Walzer 1	
Egerland-Walzer 2	
Polka 1	Bei "ACC.VAR" hören wir eine typische Akkordeon-Begleitung. Intro und Ending für den Titel "Auf der Autobahn..."
Polka 2	Standardpolka mit interessanten Begleitfiguren.
Marsch 1	Mit Intro und Ending für "Alte Kameraden". Aber auch alle Straßenmärsche können hiermit gespielt werden.
Marsch 2	Intro und Ending bildet mit Piccolo und Celesta ein typisches Marsch-zwischenspiel. Das Ending wird automatisch immer leiser, sodaß der Eindruck entsteht die Musikkapelle würde davon marschieren.
Happy-Walzer	Der richtige Walzer zum Mitsingen und Mitschkunkeln. Wie z.B. "Es gibt kein Bier auf Hawai" oder "Ich hab den Vater Rhein".
Clap-Marsch(Klatsch)	Ein Stimmungsmarsch für Titel wie "Rucki Zucki" oder "Heute hau'n wir auf die Pauke". Orginelles Ending.
Marsch-Beat	Ob "Rosamunde", "Ein Jäger aus Kurpfalz", dieser Rhythmus liefert Ihnen immer die passende Begleitung.
-6/8-Marsch	Lockere und fröhliche -6/8- Begleitung

2. ROW

Samba	Sehr rhythmischer Samba mit mitreißender Begleitung. Lieder wie "Amorada" oder "Amor" können hiermit eindrucksvoll gespielt werden.
Latin	Dieser Bossa Nova - ähnliche Rhythmus ist für viele Latein-amerikanische Standards gedacht. Aber auch für moderne Titel wie "Half a minute" oder "Mad Mood".
Espania	Rhythmus für den Titel "Espania Cani". Achten Sie darauf, während Ending und Intro keine Harmonie mehr zu wechseln, da diese speziell auf Espania Cani zugeschnitten sind.
Tango	Argentinischer Tango mit abwechslungsreichen Akkordeonläufen in Intro, Ending, Fill und Break.
US-Marsch	Typischer amerikanischer Marsch der hauptsächlich von den rhythmischen Figuren der kleinen Trommel (Snaredrum) lebt.
Country 1	Rhythmus für alle Standard Countrysongs. Bei "ACC.VAR." kommt die Western-Fiddle dazu.
Country 2	Country Rhythmus für die langsamen Country Titel. Das Ending hat ein einprogrammiertes Ritardando.
Go-West	Fetziger Rhythmus mit einer starken Gitarrenbegleitung bei "ACC. Var.". Hiermit können Sie so richtig loslegen.
Musette Walzer	Französischer Musettewalzer mit einer schönen Musettebegeleitung.
Sirtaki	Der ideale Rhythmus für "Sorbas Dance" mit einer sehr einfach gehaltenen Begleitung.
Helau	Dreifacher Karnevals-Tusch Tempo = 140
Tusch	Normaler Tusch Tempo = 100

Klangfarben (aus Memory Card "Take Off")

ZUGRIEGEL

OM-CHIME	Glockenspiel über Zugriegelsatz 1
OM-METAL	Xylophon-ähnlicher Metallklang, über Zugriegelsatz 1
OM-THEA	Theaterorgel über Zugriegelsatz 1, Vibrato ist über VCF-Regler regelbar
UM-SOFT	weicher, leicht sphärischer Orgelklang, über Zugriegelsatz 2
UM-JAZZ	Jazzorgel über Zugriegelsatz 2
UM-CLICK	Klickgeräusch über Zugriegelsatz 2; in Kombination mit anderen Stimmen sind variable Anschlagklicks möglich

PERKUSSION

FM-HARP	brillante, FM-ähnliche Harfe
OBX-PERC	legendärer perkussiver OBX-Sound
FM-1	FM-ähnliche Glocken
FM-2	schillernder als FM 1, ferne Kirchenglocken.
E-DRUMS 1	in der modernen Pop-Musik häufig verwendeter E-Schlagzeugsound
E-DRUMS 2	wie E-Drums 1, mit stärkerem Effekt aufschlagende Wassertropfen, besonders realistisch in Verbindung mit Tastendynamik
CASTANET	spanische Kastagnetten
RHODES 2	Fender-Rhodes-Piano mit leichter Schwebung und hellem Glockenanteil
WAHGUIT 1	mit Wah-Wah gespielte E-Gitarre, besonders effektiv über WERSImatic Begleitautomatik
WAHGUIT 2	wie Wahguit 1, jedoch Staccato
FLIGHT	Effektsound eines schnell vorbeifliegenden Flugkörpers

ENSEMBLE

STRINGS 3	Streichorchester
CRES-STRINGS	Streicher-Crescendo
FANTASY	Chor, gesungenes "HU" mit perkussivem, sphärischen Einsatz
EFF-VOC	Effektchor, gesungene "HOs" und "HAS" zweier Chorgruppen
EFF-BRASS	Effekt-Sequenz
BRI-BRASS	heller, strahlender Bläsersatz

ORCHESTER

OLDFIELD	verzerrte E-Gitarre mit hellem, nicht zu scharfem singenden Klanganteil
OBX STR	OBX-ähnliche Synthesizer-Streicher
TRP-VOC	voller, strahlender Trompeten-Chor
PICCOLO	Piccoloflöte in 4-Fuß-Lage
PLUCKED	perkussiver Synthesizer-Sound
WOODFLT	Blockflöte mit Anblaseffekt
LUNAR	brillanter, gitarrenähnlicher Pianosound mit schönem Vibrato
ATLANTIS	sphärischer Fantasie-Klang
DEVIL	angezerrte, mystisch klingende E-Geige
SAW	Klang einer "Singenden" (mit Violinenbogen gestrichenen) Säge
INKA-FLT 1	panflötenartiger Klang mit Überblas-Effekt (mit Inkaflute 2 kombinieren)
INKA-FLT 2	wie Inkaflute 1, ohne Überblas-Effekt

SOLIST	
NEBULAR	sphärisch klingende Sequenz
UFO	Effektgeräusch des landenden UFOs
MR. MOUSE	Effektchor
TAKE OFF	Effektsound eines sich entfernenden Flugkörpers
COW	Muhlen einer Kuh
MACHINE	Maschinengeräusche regelbar über Zugriegelsatz 1 und VCF-Regler; mit letzterem kann in einen Orgelsound übergeblendet werden
MINIMOOG	pfeifenähnlicher Klang des alten analogen Minimoog
NAUTILUS	U-boot-Echolotgeräusch; Geschwindigkeit über VCF-Regler änderbar
CRASH	Detonation
BASS	
PPG-BASS	perkussiver Digitalbass, ideal für "funky" Sequenzen
SOLO-BASS	schwebender, brillanter Bass, eignet sich auch gut für Melodie-/Harmonie-Spiel
CHR-BASS	warme, über Chorus gespielte Bassgitarre; ab G5 stehen Flagelets für besonders realistisches Spiel zur Verfügung
JAZZ-BASS	voluminöser, nicht zu dumpfer Orgelbass
PEDAL 1	warmer, leicht schwebender Pedalbass
PEDAL 2	wie Pedal 2, jedoch Mitten-betonter und jazziger
Total Presets	
Preset 1	Drawbar I
Preset 2	Drawbar Percussion
Preset 3	Orchester 1
Preset 4	Ballade 1
Preset 5	Brass 1
Preset 6	Choral 1
Preset 7	Rhodes
Preset 8	Str/Trumpet
Preset 9	Eff/Vocal 1
Preset 10	Eff/Strings 1
Preset 11	Drawbar II
Preset 12	Jazz Drawbar
Preset 13	Orchester 2
Preset 14	Ballade 2
Preset 15	Brass 2
Preset 16	Choral 2
Preset 17	Lunar
Preset 18	Str/Flutes
Preset 19	Eff/Vocal 2
Preset 20	Eff/Strings 2

Die Rhythmen der ROM-Bank 8 (aus Memory Card "POP `88"):

1. ROW

Dance	Lessons in love (Level 42)
Pop-Rock	Joanna
Funk	All night long
Classic	Ave Maria
Latin	Summer Samba
Caribic	Sun of Jamaica
Brasil	Brasil
SKA	I shot the sheriff
Chicago	C-Jam-Blues
Soul	Dock of the Bay
Afro	Isn't she lovely
Country	Oh Suzanna

2. ROW

Philly	The Hustle
New Wave	Bruttosozialprodukt
Heavy	Marmor, Stein und Eisen...
Jazz Rock	Take the A-train
!/2 Shuffle	You make me feel like dancin'
RAP	Rapper's delight
Westcoast	You sexy thing
Mexico	Marina
Blues	St. Louis Blues
STAX	Venus
Live	Live is life
Western	Ring of fire