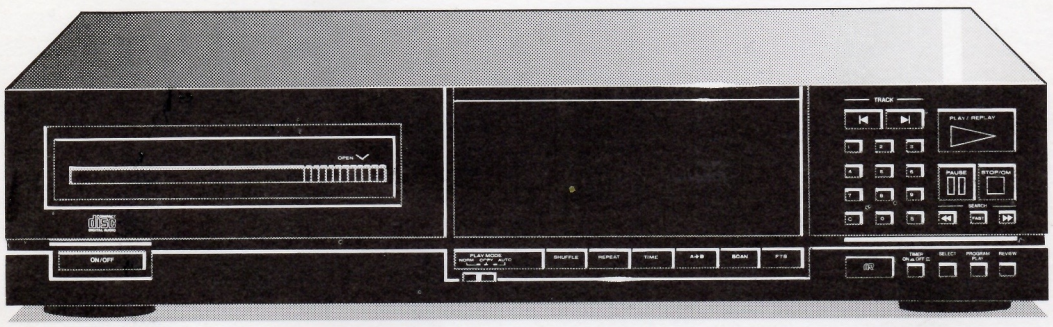
CONSUMER ELECTRONICS

PHILIPS



CDD 882

(GB)	Compact Disc Player
(F)	Lecteur 'Compact Disc'
(D)	Compact-Disc-Spieler
(NL)	Compact Disc-Speler
(E)	Reproductor 'Compact Disc'
(I)	Lettore Compact Disc
(DK)	Compact Disc-Afspiller
(S)	Compact Disc-Spelaren
(SF)	Compact Disc -Soitin

English page 3
Figures page 90

Français page 12
Figures page 90

Deutsch Seite 22
Abbildungen Seite 90

Nederlands pagina 32
Figuren pagina 90

Español página 41
Figuras página 90

Italiano pagina 50
Figure pagina 90

Dansk side 60
Figurer side 90

Svenska sida 69
Figurer sida 90

Suomi sivu 78
Kuvat sivu 90

Deutsch

INHALT

1. Einleitung
2. Übersicht über die Bedienungselemente
3. Vorsichtsmaßregeln
4. Inbetriebnahme
5. Anschlüsse
6. Bedienung des CD-Spielers
– A. Abspielen einer ganzen Platte
– B. Besondere Funktionen beim Abspielen
– C. Möglichkeiten beim Starten der Wiedergabe
– D. Programmieren
– E. 'FTS' (Festprogrammierbarer Titel-Speicher)
Auswahl bevorzugter Musikstücke Ihrer Plattensammlung
– F. Weitere Möglichkeiten
7. Weitere Informationen
– A. Benutzung der Fernbedienung
– B. Batteriewechsel im Fernbedienungsgeber
– C. Benutzung einer Zeitschaltuhr
– D. Pflege und Wartung
8. Technische Daten
9. Bevor Sie zum Service gehen

1. EINLEITUNG

Wilkommen zum neuen Hörgenuß mit dem digitalen Audio Compact Disc-System.

Der Compact Disc-Spieler
Dieser Compact Disc-Spieler bietet nicht nur exzellente Klangqualität, großen Bedienungskomfort und eine ausführliche Anzeige, sondern auch eine Reihe einzigartiger Zusatzfunktionen wie schnellen Zugriff auf jedes Stück einer Platte ('Direct Track Access') und die Möglichkeit zum direkten (Nach)-programmieren ('Direct Program').
Ferner können die Stücke einer Platte oder eines Programms in beliebiger Reihenfolge wiedergegeben werden.
Außerdem bietet dieser Spieler diverse Wiederholfunktionen und die Möglichkeit zum Anschluß an eine Zeitschaltuhr.
'FTS' (Festprogrammierbarer Titel-Speicher) erlaubt es, die bevorzugten Musikstücke beliebiger Platten zu programmieren und diese Auswahl beim Abspielen der Platten jedesmal wieder abzurufen.
Beim Überspielen von Compact Discs auf Cassette kann der CD-Spieler auf Wunsch jeweils 3 Sekunden Pause zwischen den einzelnen Musikstücken einfügen. Das ist von Vorteil, wenn der Cassetten-Recorder eine Suchfunktion besitzt.
Dieser Compact Disc-Spieler hat nur digitale Ausgänge and kann daher nur zusammen mit einem Digital-Analog-Converter, einem Verstärker mit digitalen Eingängen oder einem digitalen Signalprozessor benutzt werden. Damit ist dieser Spieler auch für künftige Anwendungen digitaler Signalverarbeitung, wie z.B. CD-I, vorbereitet.

Die Compact Disc
Jedes einzelne Musikstück einer Compact Disc trägt eine Stück-Nummer ('TRACK'). Besteht ein Musikstück aus mehreren Teilen, haben diese Teile Index-Nummern. Das ist vorwiegend bei Platten mit klassischer Musik der Fall. Die Stück- und Index-Nummern einer Disc sind zusammen mit den Titelangaben auf der Einlegekarte in der Compact Disc-Verpackung angegeben.

Jede Compact Disc enthält neben der Musik auch die Informationen über Stück- und eventuell Index-Nummern sowie Zeitangaben; dies wird als Inhaltsangabe bezeichnet. Ihr Spieler kann alle diese Informationen anzeigen, sodaß Sie sofort feststellen können, welches Stück gespielt wird und entweder welche Zeit in diesem Stück bereits vergangen ist oder wie groß die verbleibende Restzeit des Stückes, der gesamten Platte oder des Programms noch ist.

Diese Anleitung erklärt die Aufstellung und die Bedienung Ihres neuen Compact Disc-Spielers. Wenn Sie sie sorgfältig lesen, werden Sie bald mit dem Spieler und seinen vielfältigen Möglichkeiten vertraut sein.

2. ÜBERSICHT ÜBER DIE BEDIENUNGSELEMENTE

Auf der letzten Seite dieser Bedienungsanleitung finden Sie die Abbildungen, auf die im Text verwiesen wird. Schlagen Sie diese Seite beim Lesen auf.

Die Front des Spielers *(Abb. 1a)*

1 Plattenschublade für die Compact Disc mit Taste 'OPEN' zum öffnen; die Schublade schließt sich, wenn kurz gegen sie gedrückt wird.
2 Anzeige-Display: gibt Auskunft über die Anzahl der Stücke auf der Disc, die Spieldauer, den Fortgang des Abspielens und über spezielle Funktionen des Spielers; es warnt auch, wenn keine Platte eingelegt ist oder wenn ein Bedienungsfehler unterlaufen ist.
3 'CLEAR'-Taste: zum Korrigieren von Fehlern bei der Programmeingabe, zum Korrigieren eines Programmteils oder zum Löschen eines Programmteils oder eines 'FTS'-Programms einer Platte.
4 Zifferntasten '1-0': zum Eingeben einer bestimmten Position auf der Platte und zum Eingeben der Daten beim Programmieren.
5 '⏮ TRACK ⏭'-Tasten: zum Springen zu einem vorhergehenden oder folgenden Stück vor und während der Wiedergabe und beim Programmieren.
6 'STORE'-Taste: zum Speichern der Daten beim Eingeben eines Programms.
7 'PLAY/REPLAY'-Taste: zum Starten der Wiedergabe ('PLAY') und zur Rückkehr an den Anfang eines Stückes ('REPLAY').
8 'PAUSE'-Taste: zum Anhalten des Abspielvorgangs am Beginn eines Stückes oder einer Passage, oder zum Unterbrechen der Wiedergabe.
9 'STOP/CM'-Taste: zum Abbrechen der Wiedergabe und - bei erneutem Drücken - zum Löschen eines Programms im Kurzzeit-Speicher ('CM' = 'Clear Memory').
10 '⏪ SEARCH ⏩'-Tasten: zum Suchen einer bestimmten Passage in Vorwärts- bzw. Rückwärtsrichtung. Wird gleichzeitig 'FAST' gedrückt, wird die Suchgeschwindigkeit erhöht und der Ton ausgeschaltet.
11 'ON/OFF'-Taste: zum Ein- und Ausschalten des Spielers. Die blauen Leuchtstreifen über dieser Taste und an der rechten Seite dienen als Ein-/Aus-Anzeige.
12 'PLAY MODE'-Schalter für Abspielmodus: wählt 'NORM', 'COPY' oder 'AUTO'.
13 'SHUFFLE'-Taste: zur Wiedergabe von Stücken einer Platte oder eines Programms in zufälliger Reihenfolge.
14 'REPEAT'-Taste: zur Wiederholung der Platte oder eines Programms.
15 'TIME'-Taste: zur Wahl der Zeitanzeige: 'REM TOTAL' - verbleibende gesamte Spieldauer ('REM' = 'remaining'), 'REM TRACK' - verbleibende Spieldauer jedes einzelnen Stückes, oder 'TRACK LAP' - abgelaufene Spieldauer jedes einzelnen Stücks ('LAP' = 'elapsed').
16 'A→B'-Taste: zum Festlegen des Anfangs- und Endpunkts einer endlosen Wiedergabesequenz.

17 'SCAN'-Taste: zum automatischen Abspielen der Anfänge aller Stücke auf der Platte.

18 'FTS'-Taste: zum Aktivieren der 'FTS'-Schaltung (Festprogrammierbarer Titel-Speicher).

19 'IR'-Empfänger: zum Empfang der Signale von der Fernbedienung.

20 'TIMER ON/OFF': zum automatischen Starten der Wiedergabe bei Verwendung einer Zeitschaltuhr.

21 'SELECT'-Taste: zum Wählen der 'SELECT'-Schaltung, um beim Suchen oder Programmieren Daten einzugeben.

22 'PROGRAM PLAY'-Taste: zum direkten Wählen und Abspielen ('PLAY') oder zum direkten Programmieren ('PROGRAM') von Stück-Nummern.

23 'REVIEW'-Taste: zur Kontrolle des eingegebenen Programms; die programmierten Nummern werden nacheinander angezeigt.

Hinweis: Die meisten Bedienungselemente befinden sich auch auf der Fernbedienung *(Abb. 1b)*. Die nachstehende Funktion ist nur über die Fernbedienung zugänglich:

24 '⏮ INDEX'-Taste: zum Zurückspringen zum Anfang einer vorhergehenden Index-Nummer während der Wiedergabe.
'INDEX ⏭'-Taste: zum Weiterspringen zur nächsten Index-Nummer während der Wiedergabe.

Anzeige-Display *(Abb. 2)*
Leuchtet auf, wenn der Spieler eingeschaltet wird.
– 'PAUSE' leuchtet, wenn das Abspielen vorübergehend unterbrochen wird.
– 'DISC' blinkt unmmittelbar nach dem Laden einer Platte.
– 'ERROR' leuchtet kurz auf, wenn bei der Bedienung oder beim Programmieren ein Fehler gemacht wird.
– 'DISC' und 'ERROR' leuchten zusammen auf, wenn die Platte mit der Oberseite nach unten geladen wurde, wenn keine Platte eingelegt wurde oder die Platte fehlerhaft ist.
– 'PROGRAM' leuchtet, wenn ein Programm gespeichert und abgespielt wird.
– 'A→B' leuchtet, wenn eine endlose Sequenz zwischen den gewählten Zeitpunkten A (Start) und B (Ende) wiedergegeben wird. 'A→B' blinkt, bis der Endpunkt eingegeben ist.
– 'FTS' leuchtet, wenn ein 'FTS'-Programm wiedergegeben wird. Die 'FTS'-Anzeige blinkt kurz, wenn eine Platte in den 'FTS'-Speicher aufgenommen ist. 'FTS' blinkt nach Drücken der Taste 'FTS'.
– 'REPEAT' leuchtet, wenn eine Platte oder ein Programm wiederholt wird.
– 'SCAN' leuchtet, wenn die einzelnen Stücke einer Platte kurz angespielt werden.
– 'REVIEW' leuchtet, wenn ein Programm zur Kontrolle abgefragt wird.
– 'SHUFFLE' leuchtet, wenn Stücke einer Platte oder eines Programms in zufälliger Reihenfolge abgespielt werden.
– 'TRACK': die Zahl zeigt an, wieviele Stücke die Platte enthält, oder welches Stück in diesem Augenblick abgespielt oder angewählt wird.
– 'INDEX': die Zahl ändert sich nur, wenn ein Stück mehrere Index-Nummern enthält.
– 'MIN' und 'SEC': die Zahlen bezeichnen in Minuten und Sekunden: die verbleibende Spieldauer einer Platte, eines Programms oder eines Stückes, die abgelaufene Spieldauer eines Stücks oder eine gewählte Zeitposition. In 'STOP'-Stellung wird die gesamte Spieldauer der Platte angezeigt.
– Unter 'TIME' wird angezeigt, ob es hierbei um die gesamte verbleibende Spieldauer ('REM TOTAL' leuchtet), die abgelaufene Spieldauer eines Stücks ('TRACK LAP' leuchtet) oder um die verbleibende Spieldauer eines Stücks ('REM TRACK' leuchtet) geht.
– 'PLAY' leuchtet zusammen mit 'MODE', wenn der Spieler auf direkte Wiedergabe geschaltet wird.
– 'PROG' leuchtet zusammen mit 'MODE', wenn der Spieler auf direkten Programmier-Betrieb geschaltet wird.
– Ziffern-Matrix '1-20': sobald die Inhaltsangabe der Platte abgetastet ist, leuchtet die Anzahl der auf der Platte enthaltenen Stücke. Der Fortgang des Abspielens kann anhand der nacheinander verlöschenden Nummern verfolgt werden.
– '+20' leuchtet, wenn mehr als 20 Stücke auf der Platte enthalten sind.
– '(((O' neben 'IR' leuchtet, wenn der 'IR'-Empfänger Signale von der Fernbedienung empfängt.

Rückseite des Spielers *(Abb. 3)*

a 'OPTICAL': Ausgang für digitale Signalverarbeitung über einen Lichtwellenleiter.

b 'ELECTRICAL': Ausgang für digitale Signalverarbeitung oder Zukunftsanwendungen wie CD-I.

c 'SYSTEM REMOTE CONTROL IN/OUT': Anschluß für externen Signalempfänger für die Fernbedienung oder für das Fernbedienungssystem einer HiFi-Anlage.

d 'FUSE' (Sicherungshalter): enthält die Hauptsicherung des Spielers. Wenn sie defekt wird, muß eine Sicherung vom gleichen Typ verwendet werden.

3. VORSICHTSMAßREGELN

– Auf dem Typenschild auf der Rückseite Ihres Spielers ist angegeben, an welche Netzspannung das Gerät angeschlossen werden darf. Falls Sie in Ihrem Hause eine abweichende Netzspannung haben, lassen Sie bitte Ihr Gerät vom Fachhändler auf diese Spannung umändern.
Bestimmte Ausführungen dieses Spielers sind auf der Rückseite mit einem Spannungswähler ausgestattet, mit dem Sie selber die eingestellte Netzspannung ändern können.
Falls Sie die Netzspannungseinstellung von 220 oder 240 V auf 110 oder 120 V ändern, müssen Sie gleichzeitig die 500 mA Sicherung in dem Sicherungshalter gegen eine von 800 mA auswechseln.
– ***Niemals*** den Spieler auf einen Verstärker mit großer Ausgangsleistung stellen (wegen der damit verbundenen Wärmeentwicklung).
– Der Spieler muß ***immer*** auf eine horizontale, flache Unterlage aufgestellt werden. Rund um das Gerät ist genügend Platz für Luftzirkulation zu lassen.
– ***Niemals*** den Spieler in die Nähe einer Wärmequelle stellen oder an einen Platz, an dem er direkter Sonneneinstrahlung ausgesetzt ist.
– ***Niemals*** den Spieler in feuchter Umgebung aufstellen.
– Den Spieler möglichst staubfrei halten.
– ***Niemals*** versuchen, einen eventuell defekten CD-Spieler selbst zu reparieren; dadurch verlieren Sie die Garantieansprüche.
– Wegen seines Magnetfeldes sollten Sie keine Audio- oder Video-Cassetten auf den Spieler legen, sie könnten teilweise gelöscht werden.

4. INBETRIEBNAHME

Folgendes Zubehör gehört zu Ihrem CD-Spieler:
– Optisches Verbindungskabel (Lichtwellenleiter) mit 'Tos-Link'-Steckern
– Verbindungskabel mit einem Cinch-Stecker an jedem Ende
– Fernbedienung
– Batterien für die Fernbedienung.
Vergessen Sie nicht, dieses Zubehör aus dem Karton herauszunehmen.
Sämtliches Verpackungsmaterial des Spielers und des Zubehörs entfernen.

1. Die beiden roten Transportsicherungen an der Unterseite des Spielers nach links drehen und herausziehen *(Abb. 4)*.
Die Transportsicherungen gut aufbewahren. Falls der Spieler später transportiert werden soll, sind diese Sicherungen stets wieder anzubringen.
2. Den Spieler am gewünschten Platz aufstellen und dabei die zuvor genannten Vorsichtsmaßregeln beachten.
3. Den Deckel des Batteriefachs an der Rückseite der Fernbedienung öffnen und die Batterien entsprechend der Abbildung einsetzen *(Abb. 5)*.
Dann den Deckel wieder schließen.

5. ANSCHLÜSSE

Dieser CD-Spieler kann auf zweierlei Art angeschlossen werden.

Anschluß über den 'OPTICAL'-Ausgang
Dieser Ausgang liefert ein digitales Signal auf optischem Wege; er kann daher nur an den optischen Eingang eines Digital-Analog-Converters, einen Verstärker mit optischem digitalen Eingang oder einen digitalen Signalprozessor angeschlossen werden. Hierzu ist der Lichtwellenleiter (optisches Kabel) zu verwenden.

1. Den Schutzstecker aus dem 'OPTICAL'-Ausgang des Spielers herausziehen.
Hinweis: Den Schutzstecker gut aufbewahren. Wenn das Kabel entfernt wird, ist er zum Schutz wieder anzubringen, weil er die Ausgang staubfrei hält, wenn kein Stecker angeschlossen ist, z.B. beim Transport.
2. Ein Ende des Kabels an den 'OPTICAL'-Ausgang des CD-Spielers anschließen.
3. Das andere Ende an den optischen Eingang des D/A-Converters oder eines anderen Geräts anschließen.
Die Stecker in den Buchsen drücken, bis sie einrasten.
Warnung - Der Lichtwellenleiter darf nicht geknickt werden, da sonst die Lichtleitung behindert wird.

Anschluß über den 'ELECTRICAL'-Ausgang
Auch dieser Ausgang liefert ein digitales Signal und kann daher nur mit einem geeigneten Eingang verbunden werden. Hierzu ist das Kabel mit einem Cinch-Stecker an jedem Ende zu verwenden.
Diese Anschlußbuchse ist vergoldet, um den Übergangswiderstand zwischen der Buchse und dem Kabel möglichst klein zu halten. Um die hochwertige Qualität dieses Anschlusses zu erhalten, raten wir Ihnen, das mitgelieferte Anschlußkabel zu benutzen, dessen Stecker auch vergoldet sind.

1. Ein Ende des Kabels an den 'ELECTRICAL'-Ausgang des Spielers anschließen.
2. Das andere Kabelende an den digitalen Eingang eines D/A-Converters oder eines anderen Geräts anschließen.
Warnung: Die 'DIGITAL OUT ELECTRICAL'-Buchse niemals an einen nicht digitalen Eingang eines Verstärkers, z.B. AUX, CD, TAPE, PHONO usw. anschließen, da dadurch der Verstärker und die Lautsprecher beschädigt werden können.

Netzanschluß
Den Netzstecker in die Netzsteckdose stecken.

Ihr CD-Spieler ist jetzt betriebsbereit.

6. BEDIENUNG DES CD-SPIELERS

Die folgenden Bedienungsschritte werden in diesem Abschnitt beschrieben:
A. Abspielen einer ganzen Platte
B. Besondere Funktionen beim Abspielen
C. Verschiedene Möglichkeiten beim Starten der Wiedergabe
D. Programmieren
E. 'FTS' (Festprogrammierbarer Titel-Speicher)
F. Weitere Möglichkeiten

– Beim Betrieb zeigen vielfältige Anzeigen auf dem Display an, in welchem Betriebszustand sich der Spieler gerade befindet. Diese Anzeigen werden im folgenden beschrieben.
– Wenn etwas nicht so erscheint, wie es zu erwarten wäre, wird dafür eine Erklärung gegeben.
– Im Text werden die Tasten so genannt, wie sie auch auf dem Gerät bezeichnet sind.

6A Abspielen einer ganzen Platte

1. 'ON/OFF' drücken.
– Das Anzeige-Display und die Ein-/Aus-Anzeigen leuchten auf.
– 'DISC' leuchtet auf dem Display auf.

Wenn die Anzeigen nicht leuchten:
Ist das Netzkabel richtig angeschlossen?
Ist überhaupt Netzspannung in der Steckdose vorhanden?

2. 'OPEN' drücken.
– Die Plattenschublade öffnet sich.

3. Die Platte am Rand zwischen Daumen und Fingern der gespreizten Hand aus der Verpackung nehmen, sie so festhalten und ***mit dem Etikett nach oben*** in die Schubladenaussparung legen *(Abb. 6-7)*.

4. Die Plattenschublade durch leichtes Drücken gegen die Vorderseite schließen.
– 'DISC' leuchtet auf dem Display.
– Die Platte dreht sich einen Moment lang und stoppt dann.
– 'DISC' erlischt.
– Die Anzahl der Musikstücke auf der Platte und die Gesamt-Spieldauer der Platte werden auf dem Display angezeigt.

Wenn 'DISC ERROR' auf dem Display aufleuchtet:
Haben Sie die Platte richtig eingelegt?
Ist die Platte verschmutzt oder beschädigt? (Siehe Abschnitt 7E - Wartung)

5. 'PLAY/REPLAY' drücken.
– Die Platte fängt an sich zu drehen, und die Wiedergabe beginnt.
– Aus der Ziffern-Matrix geht hervor, wieviel Stücke die Platte enthält. Wenn ein Stück abgespielt ist, erlischt diese Nummer.
– Die Ziffern über 'TRACK' und 'INDEX' geben stets an, welche Stück- und Index-Nummer gerade gespielt wird, beginnend mit Stück 1, Index 1.
– 'TRACK LAP' erscheint auf dem Display.
– Die abgelaufene Spieldauer jedes Stücks wird über 'MIN' und 'SEC' angezeigt.
Es ist auch möglich, direkt nach Schritt 3 mit Schritt 5 fortzufahren.

Wenn keine Musik (oder nur verzerrte Musik) hörbar ist:
Ist die Platte verschmutzt oder beschädigt? (Siehe Abschnitt 7E - Wartung)
Ist der richtige Eingang am Converter oder Verstärker geschaltet?
Steht der Lautstärke-Steller am Verstärker noch auf Minimum?
Ist der CD-Spieler richtig angeschlossen? (Siehe Abschnitt 5 - Anschlüsse)
Steht der CD-Spieler auf ebener Unterlage?

Wenn der Abspielvorgang stoppt oder zwischen zwei Stücken eine feste Pause von 3 Sekunden eingefügt wird:
Steht der 'PLAY MODE'-Schalter auf 'NORM'?

6. 'TIME' drücken, wenn die verbleibende Spieldauer des Stücks angezeigt werden soll.
– 'REM TRACK' erscheint auf dem Display.
– Die verbleibende Spieldauer des Stücks ist über 'MIN' und 'SEC' zu sehen.

7. Taste 'TIME' nochmals drücken, wenn die verbleibende Spieldauer der ganzen Platte angezeigt werden soll.
– 'REM TOTAL' erscheint auf dem Display. Über 'MIN' und 'SEC' erscheint die gesamte verbleibende Spieldauer.
– Nach dem Spielen des letzten Stücks stoppt der Spieler automatisch. Es werden dann wieder die Anzahl der Musikstücke auf der Platte und die Gesamt-Spieldauer der Platte angezeigt.

8. 'OPEN' drücken.
– Die Plattenschublade öffnet sich.
– Die Information verschwindet vom Display.
– Die Ziffern-Matrix leuchtet vollständig auf.

9. Die Platte aus der Plattenschublade entnehmen.

10. Die Plattenschublade einfahren.
– 'DISC' erscheint auf dem Display zum Zeichen, daß keine Platte eingelegt ist.

11. 'ON/OFF' drücken.
– Das Display und die Ein-/Aus-Anzeigen erlöschen.
– Der Spieler ist jetzt ausgeschaltet.

6B Besondere Funktionen beim Abspielen

Unterbrechung der Wiedergabe

1. 'PAUSE' drücken.
– 'PAUSE' leuchtet auf dem Display auf.
– Die Musik stoppt, die Platte dreht sich jedoch weiter.

Während der Unterbrechung können die Tasten 'PLAY/REPLAY', '◀◀ SEARCH', 'FAST', 'SEARCH ▶▶', I◀ TRACK' und 'TRACK ▶I' benutzt werden, um zu einem gewünschten Punkt auf der Platte zu gelangen.

2. 'PAUSE' erneut drücken, wenn das Abspielen genau an der Stelle fortgesetzt werden soll, an der es unterbrochen wurde.

Stoppen der Wiedergabe

'STOP/CM' drücken.
– Die Platte stoppt.
– Das Display zeigt wieder die Gesamt-Anzahl der Musikstücke und die Gesamt-Spieldauer der Platte.

Rückkehr zum Beginn eines Stücks

'PLAY/REPLAY' drücken.
– Die Wiedergabe stoppt einen Moment und beginnt dann wieder am Anfang des momentan gespielten Stücks.

Übergang auf ein folgendes Stück

Die Nummer des gewünschten Stücks mit den Zifferntasten '1-0' eingeben.
Es ist auch möglich, Taste 'TRACK ▶I' so oft zu drücken, bis die gewünschte Nummer auf dem Display erscheint.
– Die Musik stoppt, auf dem Display blinkt kurz 'TRACK' und anschließend beginnt das Abspielen des folgenden Stücks.

Wenn es auf der Platte kein nachfolgendes Stück mehr gibt:
– 'ERROR' leuchtet kurz auf.
– Die Wiedergabe des letzten Stücks wird fortgesetzt.

Übergang auf ein vorhergehendes Stück

Die Nummer des gewünschten Stücks mit den Zifferntasten '1-0' eingeben.
Es ist auch möglich, so oft Taste 'TRACK I◀' zu drücken, bis die gewünschte Nummer auf dem Display erscheint.
– Die Musik stoppt, auf dem Display blinkt kurz 'TRACK' und anschließend beginnt die Wiedergabe des vorhergehenden Stücks.

Wenn es auf der Platte kein vorhergehendes Stück mehr gibt:
– 'ERROR' leuchtet kurz auf.
– Die Wiedergabe des ersten Stücks wird fortgesetzt.

Übergang auf eine folgende Index-Nummer
'INDEX ⏭' auf der Fernbedienung drücken.
– Die Wiedergabe stoppt einen Moment und beginnt dann am Anfang der nächsten Index-Nummer.

Wenn das Stück keine nachfolgende Index-Nummer hat:
– 'ERROR' leuchtet kurz auf.
– Die erste Index-Nummer des Stücks wird wiedergeben.

Sie können auch mehrere Index-Nummern weiterspringen, indem Sie 'INDEX ⏭' mehrfach rasch nacheinander drücken.
Wollen Sie zu einer Index-Nummer im nächsten Stück vorspringen, so wählen Sie zuerst mit 'TRACK ⏯' die verlangte Stück-Nummer und dann mit 'INDEX ⏭' die verlangte Index-Nummer.

Übergang auf eine vorhergehende Index-Nummer
'⏮ INDEX' auf der Fernbedienung drücken.
– Die Wiedergabe stoppt einen Moment und beginnt dann wieder am Anfang der vorhergehenden Index-Nummer.

Wenn das Stück keine vorhergehende Index-Nummer hat:
– 'ERROR' leuchtet kurz auf.
– Die erste Index-Nummer des Stücks wird wiedergeben.

Sie können mehrere Index-Nummern zurückspringen, indem Sie '⏮ INDEX' mehrfach rasch nacheinander drücken.
Wollen Sie zu einer im vorhergehenden Stück liegenden Index-Nummer zurückspringen, so wählen Sie zuerst mit '⏮ TRACK' die gewünschte Stück-Nummer und dann mit 'INDEX ⏭' die gewünschte Index-Nummer.

Suchen einer Passage
1. 'SEARCH ⏩' zum Vorwärts-Suchen drücken.
2. '⏪ SEARCH' zum Rückwärts-Suchen drücken.
Die Taste solange gedrückt halten, bis die gewünschte Musikpassage erreicht ist. Bei dieser Suchgeschwindigkeit ist der Ton hörbar, so daß Sie eine Passage genau finden können.

Wenn Sie die Suchlauftasten im Auslaufbereich des letzten Stücks drücken:
– 'ERROR' leuchtet kurz auf.
Wenn das Ende der Platte im Suchlauf 'SEARCH ⏩' erreicht wird und Sie die Taste loslassen, springt die Wiedergabe um einige Sekunden zurück.

Beschleunigtes Suchen einer Passage
1. 'FAST' drücken.
– Auf dem Display erscheint *'FASt'* über 'MIN' und 'SEC'.
2. Nun innerhalb von 1 Sekunde 'SEARCH ⏩' oder '⏪ SEARCH' drücken.
'SEARCH' gedrückt halten; wenn die Taste kurz losgelassen wird, beginnt der Suchvorgang wieder mit der niedrigsten Geschwindigkeit.
Bei der schnellen Suchgeschwindigkeit ist der Ton ausgeschaltet; so können Sie schnell in die Nähe der gewünschten Passage kommen.

Wiederholung der Platte
1. 'REPEAT' drücken.
– 'REPEAT' erscheint auf dem Display.
– Die ganze Platte wird nun endlos wiederholt.
2. Noch einmal 'REPEAT' drücken, um die Wiederholung zu unterbrechen.
– 'REPEAT' erlischt.
– Die Wiedergabe stoppt am Ende der Platte.

Wiedergabe von Stücken in zufälliger Reihenfolge
'SHUFFLE' drücken.
– 'SHUFFLE' erscheint auf dem Anzeige-Display.
– Wenn die Plattenschublade geöffnet war, wird sie jetzt geschlossen.
– Über 'MIN' erscheint ein *'P'* und über 'SEC' werden 2 Sekunden Pause heruntergezählt, während sich darüber eine Anzeige bewegt. Dieser Vorgang wiederholt sich jeweils vor der Wiedergabe eines neuen Stücks oder Programmblocks.
– Die Stücke der Platte werden jetzt in einer vollkommen willkürlichen Reihenfolge abgespielt, die von der eigentlichen Reihenfolge der Stücke auf der Platte abweicht.
Wenn ein Programm gespeichert ist, wird dies in willkürlicher Reihenfolge abgespielt, die von der programmierten Reihenfolge abweicht.

Wird hierbei 'REPEAT' gedrückt, so wird die Platte ständig wiederholt, wobei alle Stücke jeweils in einer anderen, zufälligen Reihenfolge abgespielt werden. Während des Abspielens in zufälliger Reihenfolge können die '⏮ TRACK ⏯'-Tasten benutzt werden.

Ständige Wiederholung einer Passage
Während des Abspielens einer Platte oder eines Programms kann eine Passage ständig wiederholt werden.

1. Während des Abspielens bei dem gewünschten Anfangspunkt Taste 'A→B' drücken.
– 'A→B' beginnt auf dem Display zu blinken.
– Der Anfangspunkt der ständig zu wiederholenden Passage ist festgelegt.
2. Bei dem gewünschten Endpunkt erneut 'A→B' drücken.
– 'A→B' leuchtet nun dauernd.
– Der Endpunkt der ständig zu wiederholenden Passage ist festgelegt.
– Der Laser-Abtaster springt sofort auf Punkt A und die Wiedergabe beginnt, bis Punkt B erreicht ist. Dann beginnt Sie gleich wieder bei Punkt A usw.

Wenn Sie den Vorgang beschleunigen möchten, können Sie 'SEARCH ⏩' und 'TRACK ⏯' benutzen.

3. Zum Aufheben der ständigen Wiederholung ein drittes Mal Taste 'A→B' drücken.
– 'A→B erlischt.
– Die Wiederholung ist aufgehoben und der Abspielvorgang wird normal fortgesetzt.

6C Möglichkeiten beim Starten der Wiedergabe

Starten mit einem bestimmten Stück-Nummer (Go to track...)
1. Die Platte in die Plattenschublade einlegen.
2. Die Plattenschublade einfahren.
3. Mit den Zifferntasten '1-0' die gewünschte Nummer eingeben.
– Die gewünschte Nummer erscheint auf dem Display.
– 'TRACK' blinkt 1 Sekunde lang auf dem Display und leuchtet danach ständig. Die aus zwei Ziffern bestehenden Nummern müssen innerhalb dieser 1 Sekunde eingegeben werden.
Unterläuft Ihnen bei der Eingabe ein Fehler, können Sie immer 'STOP/CM' drücken und die richtige Nummer eingeben.
– Die Wiedergabe beginnt nun mit dem gewünschten Stück.

Wenn Sie eine Nummer anwählen, die auf der Platte nicht existiert:
– 'ERROR' leuchtet kurz auf dem Anzeige-Display auf.

Starten mit einer bestimmten Index-Nummer (Go to track.../ index...)

Hinweis: Es ist darauf zu achten, daß zwischen dem Drücken der verschiedenen Tasten jeweils nicht mehr als 7 Sekunden verstreichen dürfen, da anderenfalls wieder die gesamte Anzahl der Stücke und die Gesamt-Spieldauer auf dem Display angezeigt werden.
Im Falle eines Irrtums können Sie immer 'CLEAR' drücken und von neuem anfangen, falls Sie noch nicht 'PLAY/REPLAY' gedrückt haben.

1. 'SELECT' drücken.
– 'TRACK' blinkt auf dem display.
2. Die gewünschte Stück-Nummer eingeben.
3. Noch einmal 'SELECT' drücken.
– 'INDEX' blinkt auf dem Display.
4. Die gewünschte Index-Nummer eingeben.
– Die gewählte Index-Nummer erscheint auf dem Display.
5. 'PLAY/REPLAY' drücken.
– Die Wiedergabe beginnt im gewählten Stück mit der gewünschten Index-Nummer.

Wenn Sie eine Index-Nummer anwählen, die auf der Platte nicht existiert:
– 'ERROR' leuchtet kurz auf dem Display auf.
– Die Wiedergabe beginnt am Anfang des gewählten Stückes.

Sie können auch mit einer bestimmten Index-Nummer beginnen, indem Sie mit den Tasten 'TRACK ⏭' und 'INDEX ⏩' die gewünschte Stück- und Index-Nummer aufrufen und anschließend 'PLAY/REPLAY' drücken.

Starten an einer gewählten Zeit-Position innerhalb eines Stückes (Go to track.../time...)

Hinweis: Es ist darauf zu achten, daß zwischen dem Drücken der verschiedenen Tasten jeweils nicht mehr als 7 Sekunden verstreichen dürfen, da anderenfalls wieder die gesamte Anzahl der Stücke und die Gesamt-Spieldauer auf dem Display angezeigt werden.
Im Falle eines Irrtums können Sie immer 'CLEAR' drücken und von neuem anfangen, falls Sie noch nicht 'PLAY/REPLAY' gedrückt haben.

1. 'SELECT' drücken.
– 'TRACK' blinkt auf dem display.
2. Die gewünschte Stück-Nummer eingeben.
3. Zweimal 'SELECT' drücken.
– 'MIN' blinkt auf dem Display.
4. Die Minute der gewünschten Startzeit eingeben.
5. Noch einmal 'SELECT' drücken.
– 'SEC' blinkt auf dem Display.
6. Die Sekunde der gewünschten Startzeit eingeben.
7. 'PLAY/REPLAY' drücken.
– Die Wiedergabe beginnt beim gewählten Zeitpunkt.

Wenn Sie eine nicht existierende Anfangszeit eingeben:
– 'ERROR' erscheint kurz auf dem Display.
– Die Wiedergabe beginnt am Anfang des gewählten Stückes.

'Durchblättern' einer Platte

1. 'SCAN' drücken.
– 'SCAN' erscheint kurz auf dem Display.
– Wenn die Plattenschublade geöffnet war, wird sie jetzt geschlossen.
– Die ersten 10 Sekunden eines jeden Stücks werden nacheinander angespielt.
– Über 'TRACK' können Sie sehen, welche Nummer gerade angespielt wird.
– Wenn alle Stücke der Platte angespielt sind, hört die Platte auf zu drehen und das Display zeigt wieder die Gesamtzahl der Stücke und die gesamte Spielzeit der Platte.

Während des 'Durchblätterns' ist es möglich, die Zifferntaste '1-0' und ⏮ TRACK' und 'TRACK ⏭' zu betätigen.
Das Durchblättern kann mit 'REPEAT' wiederholt werden.

2. Während des Durchblätterns nochmals 'SCAN' drücken, wenn Sie ein Stück hören, das Sie ganz abspielen möchten.
– 'SCAN' erlischt dann.
– Die restlichen Stücke der Platte werden von diesem Zeitpunkt an abgespielt.

6D Programmieren

Sie können ein Programm zusammenstellen, indem Sie vorgeben, welche Teile einer Platte in welcher Reihenfolge abgespielt werden sollen. Ihr Programm kann eine beliebige Kombination beinhalten aus:
– Stück-Nummern
– Index-Nummern
– Start- und Stoppzeiten innerhalb eines Stücks.
Eine derartige Kombination wird ein 'Programmblock' genennt. Jedoch sind maximal 20 'Speicherblöcke' pro Platte möglich. Jede Stück-Nummer benötigt 1 Block, jede Index-Nummer 2 Blöcke und jede Zeit-Position 5 Blöcke. Falls Sie mehr als 20 Speicher-Blöcke benutzen möchten, leuchtet 'ERROR' auf dem Display auf.
Bevor Sie ein Programm eingeben, legen Sie die Platte ein und schließen Sie die Plattenschublade. Ein Programm kann jedoch auch vor dem Einlegen der Platte und Schließen der Schublade zusammengestellt werden. Wenn anschließend 'PLAY/REPLAY' gedrückt wird, wird die Schublade geschlossen und das Programm abgespielt.
Hinweis: Im Falle eines Irrtums können Sie immer 'CLEAR' drücken und von neuem anfangen, falls Sie noch nicht 'STORE' gedrückt haben.

Speichern einer Stück-Nummer

1. Zuerst 'PROGRAM PLAY' drücken.
– Neben 'MODE' erscheint auf dem Display 'PROGRAM'.
– Der Spieler befindet sich jetzt in direktem Programmier-Betrieb; nun können Sie ohne zusätzliche Schritte Stück-Nummern in ein Programm aufnehmen.
2. Die gewünschte Nummer mit den Zifferntasten '1-0' eingeben.
– 'TRACK' blinkt kurz auf dem Display.
– Die Nummer ist auf der Ziffern-Matrix und auch kurz auf dem Display sichtbar.
– 'PROGRAM' erscheint auf dem Display.
– Die Stück-Nummer ist nun gespeichert.
3. Schritt 2 für jede Nummer wiederholen, die Sie speichern wollen.
– Die Anzhal der Stücke und die Spieldauer Ihres Programms werden im Display angezeigt.

Wenn 'ERROR' auf dem Display erscheint:
Existiert die Nummer auf der Platte?
Sind alle 20 Speicher-Blöcke voll?

Speichern einer Index-Nummer

Hinweis: Es ist darauf zu achten, daß zwischen dem Drücken der verschiedenen Tasten jeweils nicht mehr als 7 Sekunden verstreichen dürfen, da anderenfalls wieder die gesamte Anzahl der Stücke und die Gesamt-Spieldauer auf dem Display angezeigt werden.

1. 'SELECT' drücken.
– 'TRACK' blinkt auf dem display.
2. Die gewünschte Stück-Nummer eingeben.
3. Noch einmal 'SELECT' drücken.
– 'INDEX' blinkt auf dem Display.
4. Die gewünschte Index-Nummer eingeben.
– Die Nummer wird auf dem Display angezeigt.
5. 'STORE' drücken.
– 'PROGRAM' erscheint auf dem Display.
– Die Index-Nummer ist nun gespeichert.

In diesem Fall wird die Spielzeit jedoch nicht zur Gesamt-Spielzeit des gespeicherten Programms dazugezählt, weil der Spieler die Spieldauer einer Index-Nummer nicht kennt, da diese Information nicht in der Inhaltsangabe der Compact Disc festgelegt worden ist. Auf dem Display erscheint dan '- - - -'.

6. Wiederholen Sie die fünf Schritte für jede Index-Nummer, die Sie speichern wollen.

Sie können auch eine bestimmte Index-Nummer speichern, indem Sie mit den Tasten 'TRACK ▶|' und 'INDEX |▮▮' die gewünschte Stück- und Index-Nummer aufrufen und anschließend 'STORE' drücken.

Speichern von Anfangs- und Stoppzeit innerhalb eines Stücks

Hinweis: Es ist darauf zu achten, daß zwischen dem Drücken der verschiedenen Tasten jeweils nicht mehr als 7 Sekunden verstreichen dürfen, da anderenfalls wieder die gesamte Anzahl der Stücke und die Gesamt-Spieldauer auf dem Display angezeigt werden.

1. 'SELECT' drücken.
– 'TRACK' blinkt auf dem display.
2. Die gewünschte Stück-Nummer eingeben.
3. Zweimal 'SELECT' drücken.
– 'MIN' blinkt auf dem Display.
4. Die Minute der Startzeit eingeben.
5. Nochmals 'SELECT' drücken.
– 'SEC' blinkt auf dem Display.
6. Die Sekunde der Startzeit eingeben.
7. 'STORE' drücken.
– Die Startzeit ist nun gespeichert.
– 'MIN' blinkt wieder auf dem Display.
8. Die Minute der Stoppzeit eingeben.
9. 'SELECT' drücken.
– 'SEC' blinkt wieder.
10. Die Sekunde der Stoppzeit eingeben.
11. 'STORE' drücken.
– Die Stoppzeit ist nun gespeichert.
12. Die Schritte 1 bis 11 wiederholen Sie für jede Spielzeit, die Sie speichern möchten.

Wenn 'ERROR' auf dem Display erscheint:
Sie haben eine nicht existierende Zeit oder eine zu große Stoppzeit eingegeben.

Sie können auch nur eine Anfangszeit festlegen. Hierzu ist entsprechend Schritten 1 bis 7 vorzugehen und anschließend 'STORE' zu drücken.
– Der Rest des Stücks wird nun in das Programm aufgenommen.

Speichern von Stück-Nummern mit Hilfe der 'SCAN'-Taste

Dieses Verfahren ist nur angebracht, wenn Sie die Stück-Nummern in aufsteigender Reihenfolge speichern wollen, wie sie auf der Platte stehen.

1. 'SCAN' drücken.
– 'SCAN' erscheint auf dem Display.
– Wenn die Plattenschublade geöffnet war, wird sie jetzt geschlossen.
– Die ersten 10 Sekunden eines jeden Stücks werden nacheinander angespielt.
– Die Nummer über 'TRACK' und auf der Ziffern-Matrix zeigt das gerade gespielte Stück an.
2. 'STORE' drücken, wenn ein Stück angespielt wird, das Sie gerne speichern möchten.
– 'PROGRAM' erscheint auf dem Display.
– Die Stück-Nummer ist nun gespeichert.
– Der Spieler beginnt nun sofort die ersten 10 Sekunden des nächsten Stücks anzuspielen.
3. Schritt 2 für jedes Stück, das Sie programmieren möchten, wiederholen.

Kontrollieren eines Programms

1. 'REVIEW' drücken.
– 'REVIEW' erscheint auf dem Display.
– Der Inhalt des Programms wird jetzt in der programmierten Reihenfolge angezeigt.

Wenn auf dem Display 'ERROR' erscheint:
Der Speicher ist leer und nichts ist gespeichert worden.

2. Sie können nochmals 'REVIEW' drücken, um die Kontrolle vorzeitig aufzuheben.
– 'REVIEW' erlischt.

Sie können ein Programm vor oder während der Wiedergabe kontrollieren.
Während der Kontrolle können die Tasten '|◀ TRACK ▶|' benutzt werden, um zu einem bestimmten Programmblock zu gelangen.

Löschen eines Stückes, eines Index oder einer Zeit-Sequenz aus dem gespeicherten Programm

1. 'REVIEW' drücken.
– 'REVIEW' erscheint auf dem Display.
– Jeder Programmschritt wird in der programmierten Reihenfolge angezeigt.
2. 'CLEAR' drücken in dem Moment, in dem die Nummer erscheint, die Sie löschen möchten.
– Die gelöschte Nummer verschwindet vom Display.

Abspielen eines Programms

'PLAY/REPLAY' drücken.
– Das Abspielen beginnt mit dem ersten Teil Ihres Programms.

Alle anderen Tasten (außer 'SCAN') können nach wie vor benutzt werden, doch beziehen sie sich jetzt auf die Reihenfolge Ihres Programms und nicht auf die der Platte (außer bei 'SHUFFLE'). Der Suchlauf (vorwärts und rückwärts) ist jetzt auf den aktuellen Programmblock begrenzt.
Während des Abspielens kann das Programm noch erweitert werden ('Nachprogrammieren').

Rückkehr zum Anfang des gerade spielenden Programmblocks

'PLAY/REPLAY' drücken.
– Die Wiedergabe wird für einen Moment unterbrochen und startet dann wieder am Anfang des entsprechenden Programmblocks.

Löschen des Programms

Zweimal, oder - wenn die Platte schon gestoppt ist - einmal, 'STOP/CM' drücken.
Sie können auch sofort 'OPEN' drücken.
– 'PROGRAM' erlischt.
– 'PLAY MODE' leuchtet auf.
– Das Programm ist jetzt gelöscht.

6E 'FTS' (Festprogrammierbarer Titel-Speicher) - Auswahl bevorzugter Musikstücke Ihrer Plattensammlung

Wenn ein Programm Ihre bevorzugte Auswahl einer Platte enthält, die Sie immer wieder abspielen möchten, können Sie es durch Übertragung in den 'FTS'-Speicher auf Dauer erhalten.

Hinweis: Bei Benutzung des 'FTS'-Speichers muß die 'FTS'-Taste immer gleichzeitig mit anderen Tasten bedient werden. Lassen Sie nicht mehr als 5 Sekunden vergehen zwischen dem Drücken von Tasten-Kombinationen, weil sonst angenommen wird, Sie haben Ihre Meinung geändert. Falls dies geschieht, hört die 'FTS'-Anzeige auf zu blinken. Drücken Sie die 'FTS'-Taste erneut, um mit Ihrem Eingabe-Befehl neu zu beginnen.

Speichern eines Programms im 'FTS'-Speicher

1. Das gewünschte Programm, wie in Abschnitt 6D - Programmieren - beschrieben, zusammenstellen.
2. 'FTS' drücken.
– 'FTS' blinkt auf dem Display.
3. 'STORE' drücken.
– 'FTS' leuchtet kontinuierlich.
– Das Display zeigt nun für einige Augenblicke die Angabe *'FtS'* und die Ordnungsnummer dieses Programms.
– Das Programm ist jetzt mit dieser Ordnungsnummer im 'FTS'-Speicher festgelegt und kann jederzeit abgerufen werden, wenn die entsprechende Platte im Spieler liegt.

Wenn auf dem Display 'ERROR' erscheint:
Der 'FTS'-Speicher ist voll oder die Ordnungsnummer ist größer als 195. Sie müßten einige alte 'FTS'-Programme löschen, wenn Sie ein neues eingeben möchten.
Es wurde nicht erst ein Programm eingegeben.

4. Den 'FTS'-Aufkleber mit der zugewiesenen Ordnungsnummer auf die Rückseite der Plattenverpackung kleben.

Abspielen eines 'FTS'-Programms

1. 'FTS' drücken.
– 'FTS' blinkt auf dem Display.
2. 'PLAY/REPLAY' drücken.
Das 'FTS'-Programm wird jetzt automatisch abgespielt.

Wenn auf dem Display 'ERROR' erscheint:
Für diese Platte ist kein 'FTS'-Programm im Speicher.

Sie können zur normalen Wiedergabe der Platte zurückkehren, indem Sie zweimal 'STOP/CM' drücken.
Für die Funktionen des Spielers während der Wiedergabe eines 'FTS'-Programms gilt dasselbe wie für die Funktionen während der Wiedergabe eines Programms.

Der 'FTS'-Speicher

Der 'FTS'-Speicher besitzt 1757 Speicherplätze. Davon werden 8 Plätze für die Erkennung jeder Platte, die Sie in den 'FTS'-Speicher eingeben, belegt. Darüberhinaus wird für jede Stück-Nummer des Programms 1 Speicherplatz benötigt.
Die Anzahl der Platten, die Sie festlegen können, wird also durch die Anzahl der Stück-Nummern bestimmt, die Sie je Platte programmieren. Wenn Sie etwa im Durchschnitt 5 Stück-Nummern je Platte festlegen, gibt es ausreichenden Speicherplatz für 135 Platten - nämlich 1757:(8+5).
Jeder Platte, die im 'FTS'-Speicher festgelegt wird, wird eine 3stellige Ordnungsnummer zugeordnet, die automatisch auf dem Anzeige-Display gezeigt wird: '001', '002' usw. Die Anzahl der verfügbaren Ordnungsnummern ist 195. Mitgeliefert wird ein Blatt mit numerierten Aufklebern, damit Sie die Boxen der Platten mit einem 'FTS'-Programm leicht kenntlich machen können. Weiter sind auf diesem Blatt einige unnumerierte Aufkleber.
Eine Platte behält immer die einmal zugeordnete Ordnungsnummer, auch wenn Sie die alte Auswahl löschen, indem Sie eine neue Auswahl für dieselbe Platte festlegen. Eine Ordnungsnummer entfällt erst, wenn Sie die Platte aus dem 'FTS'-Speicher löschen. Sie kann danach einer anderen Platte zugeordnet werden.
Durch Löschen von 'FTS'-Programmen wird Speicherraum frei. Das geschieht ebenfalls, wenn Sie eine neue Auswahl einer Platte festlegen; sie wird nämlich an einer anderen Stelle als die alte Auswahl gespeichert.
Dieser freigewordene Raum wird möglichst häufig angesprochen, wenn er zum Speichern einer neuen Auswahl ausreicht. Sobald der Speicher voll ist, wird der Speicherinhalt umgeordnet, so daß weiterer freier Raum verfügbar gemacht wird.
Diese Neuordnung wird durch ***schnelleres*** Blinken der 'FTS'-Anzeige gekennzeichnet und kann bis zu 10 Sekunden beanspruchen. Darum darf der Spieler ***keinesfalls*** ausgeschaltet werden, solange die Anzeige blinkt, sonst wird nach Wiedereinschalten der ganze 'FTS'-Speicher gelöscht!

Hinweis: Das Festlegen einer Platte im 'FTS'-Speicher bedeutet nicht, daß Sie lediglich die gewählte Auswahl abspielen können. Sie können genausogut die Platte als Ganzes abspielen oder daraus ein anderes Kurzzeit-Programm zusammenstellen. Das kurzzeitige Blinken der 'FTS'-Anzeige nach dem Einlegen der Platte erinnert Sie allerdings daran, daß es davon ein 'FTS'-Programm gibt. Möchten Sie dieses Programm abspielen, so drücken Sie die Taste 'PLAY/REPLAY', solange die 'FTS'-Anzeige blinkt.

Löschen eines 'FTS'-Programms für eine einzige Platte

1. 'FTS' drücken.
– 'FTS' blinkt auf dem Display.
2. 'TRACK ⏭' oder '⏮ TRACK' drücken, bis die zu löschende Ordnungsnummer unter *'FtS'* auf dem Display erscheint.
3. Anschließend sofort 'CLEAR' drücken.
– Auf dem Display wird kurz *'FtS CLr'* angezeigt.
– Die entsprechende Auswahl ist aus dem Speicher gelöscht.

Wenn Ihnen die Ordnungsnummer einer Auswahl nicht bekannt ist, ist erst die Platte einzulegen.
1. 'FTS' drücken, anschließend 'REVIEW'.
– Die Anzeige *'FtS'* und die gewünschte Ordnungsnummer erscheinen auf dem Display.
2. Nun mit den Schritten 2 und 3 fortfahren.

Löschen des gesamten 'FTS'-Programms

Hinweis: Benutzen Sie diese Möglichkeit nur, wenn Sie tatsächlich das Programm für alle Ihre Platten löschen wollen, zum Beispiel, wenn Sie einen völlig neuen Anfang machen wollen.

1. 'FTS' und anschließend 'REVIEW' oder eine der '⏮ TRACK ⏭'-Tasten drücken.
– Die Anzeige *'FtS'* erscheint zusammen mit einer Ordnungsnummer auf dem Display.
2. Während diese Anzeige zu sehen ist, sofort 'REPEAT' und 'CLEAR' gleichzeitig drücken.
– Auf dem Display erscheint *'FtS ALL'*.
– Der gesamte 'FTS'-Speicher ist nun völlig gelöscht.

6F Weitere Möglichkeiten

'PLAY MODE'-Schalter für Abspielmodus

Dieser Schalter hat drei verschiedene Stellungen:
– 'NORM': für normales Abspielen - alle Stücke werden nacheinander gespielt.
– 'COPY': eine 3-Sekunden-Pause wird nach jedem Stück eingefügt, bevor das nächste Stück beginnt.
Wenn Sie Aufnahmen machen von Ihrem CD-Spieler, ist die Stellung 'COPY' sinnvoll, wenn Ihr Recorder über eine Suchlauf-Funktion verfügt, die die Pausen zwischen den Musikstücken erkennt.
– 'AUTO': die Wiedergabe stoppt am Ende des Stückes und beginnt erst wieder, wenn Sie die 'PAUSE'-Taste drücken.
Wenn Sie Aufnahmen machen von Ihrem CD-Spieler, gibt die Stellung 'AUTO' Ihnen die Möglichkeit, die Abstände zwischen den Stücken selbst zu bestimmen. Später können Sie eventuell Musik von einer anderen Quelle in diesen Zwischenraum aufnehmen.

7. WEITERE INFORMATIONEN

7A Benutzung der Fernbedienung

Wenn der Spieler eingeschaltet ist und eine Platte in der Schublade liegt, lassen sich nahezu alle Funktionen auch über die Fernbedienung steuern.
Wenn der Spieler ein Signal empfängt, leuchtet die 'IR'-Anzeige '(((O' auf.
Wenn es wegen seiner Anordnung schwer ist, den Spieler unmittelbar mit dem Signal von der Fernbedienung zu erreichen, oder wenn der Abstand zwischen dem Spieler und dem Ort, wo Sie die Fernbedienung benutzen wollen, zu groß ist, können Sie einen separaten Empfänger an eine der Buchsen 'SYSTEM REMOTE CONTROL IN/OUT' anschließen. Dieser Empfänger ist als Zubehör unter der Typnummer EM 2200 erhältlich.
Wenn der Spieler in eine HiFi-Anlage mit eigener Fernbedienung integriert ist, die entweder eingebaut oder separat angeschlossen ist, kann er auch über diese Fernbedienung betätigt werden, indem die Buchsen 'SYSTEM REMOTE CONTROL IN/OUT' mit denen der HiFi-Anlage verbunden werden.
Obwohl die Signale von der Fernbedienung auch durch Reflektion empfangen werden können, empfiehlt es sich trotzdem, die Fernbedienung nach Möglichkeit unmittelbar auf den Empfänger zu richten.

7B Batteriewechsel im Fernbedienungsgeber

Die Fernbedienung arbeitet mit 3 Batterien von je 1,5 V (R03, UM4 oder AAA). Die Lebensdauer eines Batteriesatzes beträgt durchschnittlich 1 Jahr.
Wechseln Sie die Batterien aus, wenn sie entladen sind, oder wenn Sie die Fernbedienung für eine längere Zeit nicht benutzen wollen, um Beschädigungen durch auslaufende Batterien zu vermeiden.

7C Benutzung einer Zeitschaltuhr

Wenn Sie eine Zeitschaltuhr benutzen, können Sie den Spieler zu einer bestimmten Zeit automatisch mit der Wiedergabe einer Platte beginnen lassen. Hierzu muß der Spieler jedoch vorher eingeschaltet sein.

Taste 'TIMER ON OFF' drücken.
Wenn dem Spieler über die Zeitschaltuhr wieder Strom zugeführt wird, geschieht folgendes:
– 'PAUSE' erscheint auf dem Display.
– Über 'MIN' erscheint ein *'P'* und über 'SEC' werden 10 Sekunden Pause heruntergezählt.
– Das Abspielen beginnt.
Wenn es für die eingelegte Platte ein 'FTS'-Programm gibt, wird dieses beim Einschalten der Spannung abgespielt.

7D Pflege und Wartung

Platten
Obwohl die Musikspuren der Compact Discs durch eine Schutzschicht geschützt sind, ist es ratsam, sie sorgfältig zu behandeln.
Wenn Sie die Platten immer am Rande anfassen und sie immer gleich nach Gebrauch wieder in die Verpackung zurücklegen, erübrigt es sich im allgemeinen, die Platten zu reinigen.
Sollte es dennoch Fingerabdrücke, Staub oder Verschmutzung geben, können Sie diese mit einem weichen, nichtfasernden Tuch beseitigen. Reiben Sie hierbei geradlinig von der Mitte aus zum Rand.
Fettlösende oder kratzende Reinigungsmittel oder Pflegemittel für herkömmliche Schallplatten dürfen niemals verwendet werden!

Der Spieler
Der mechanische Teil des Spielers enthält selbstschmierende Lager und darf nicht geschmiert werden.
Das Gehäuse darf mit einem angefeuchteten Lederlappen gereinigt werden. Benutzen Sie hierfür aber keine Reinigungsmittel, die Alkohol, Spiritus, Ammoniak oder schleifende Bestandteile enthalten.
Die Plattenschublade soll staubfrei gehalten werden.

7. TECHNISCHE DATEN

Ausgänge
– 'ELECTRICAL': 0,5 V_{ss}, 75Ω

Optisches Auslese-Element (Laser-Abtaster)
– Typ des Lasers: Halbleiter AlGaAs
– Wellenlänge: 780 nm

Signalaufbau auf der Platte
– Abtastfrequenz: 44,1 kHz
– Quantisierung: 16 Bit linear/Kanal

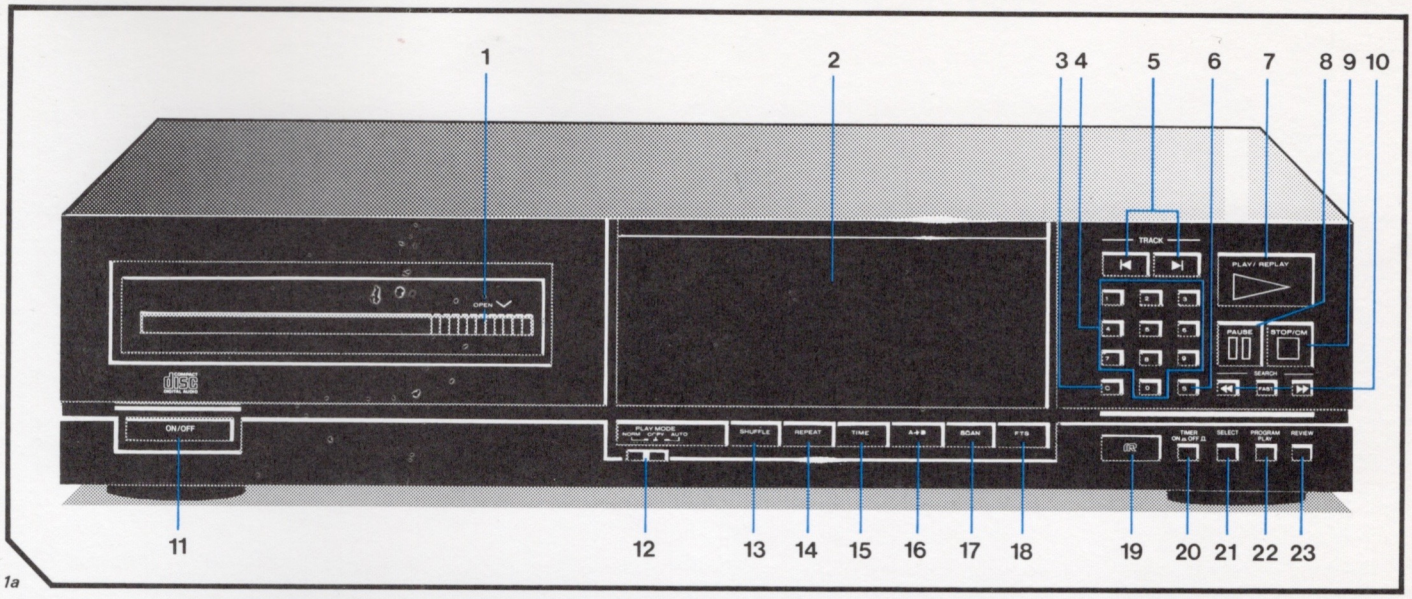
Stromversorgung
– Netzspannung: siehe Typenschild an der Rückseite des Spielers
– Netzfrequenzen: 50 und 60 Hz
– Leistungsaufnahme: ca. 30 W
– Sicherheitsanforderungen: entspricht IEC

Gehäuse, Diverses
– Material/Ausführung: Metall und Polystyrol, mit Zierteilen
– Abmessungen (B × H × T): 420 × 104 × 363 mm
– Gewicht: ca. 10,3 kg

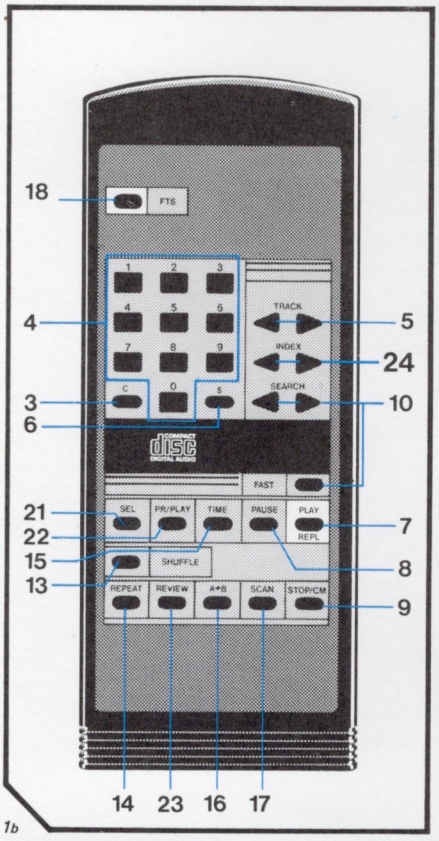
Platte
– Durchmesser: 120 mm
– Dicke: 1,2 mm
– Drehrichtung (von der Abtastseite gesehen): linksherum
– Abtastgeschwindigkeit: 1,2 bis 1,4 m/s
– Drehzahl: 500 bis 200 U/min
– Max. Spieldauer (theoretisch): 74 min Stereo
– Spurabstand: 1,6 µm
– Material: Kunststoff

Technische Änderungen vorbehalten

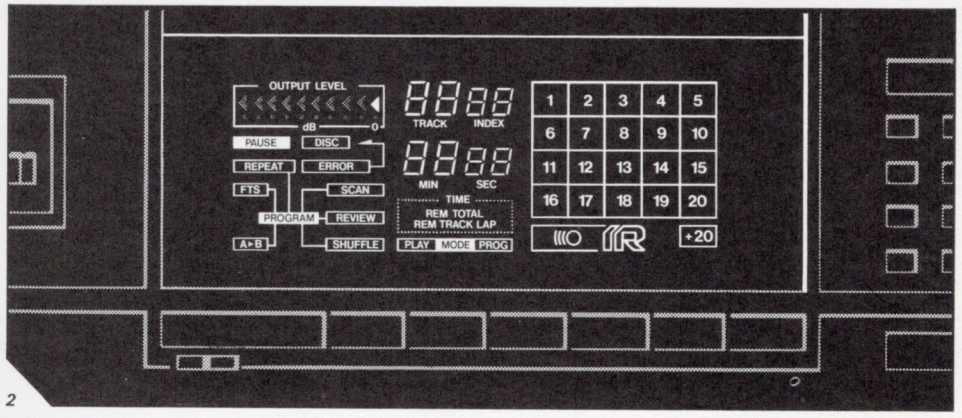
Hiermit wird bescheinigt, daß dieses Gerät in Übereinstimmung mit den Bestimmungen des Amtsblattverfügung 1064/1984 funkentstört ist.
Der Deutsche Bundespost wurde das Inverkehrbringen dieses Gerätes angezeigt und die Berechtigung zur Überprüfung der Serie auf Einhaltung der Bestimmungen eingeräumt.


1
2
3 4
5
6
7
8 9 10
TRACK
PLAY/ REPLAY
PAUSE
STOP/CM
SEARCH
OPEN
ON/OFF
PLAY MODE
SHUFFLE
REPEAT
TIME
A-B
SCAN
FTS
TIMER
SELECT
PROGRAM
REVIEW
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23

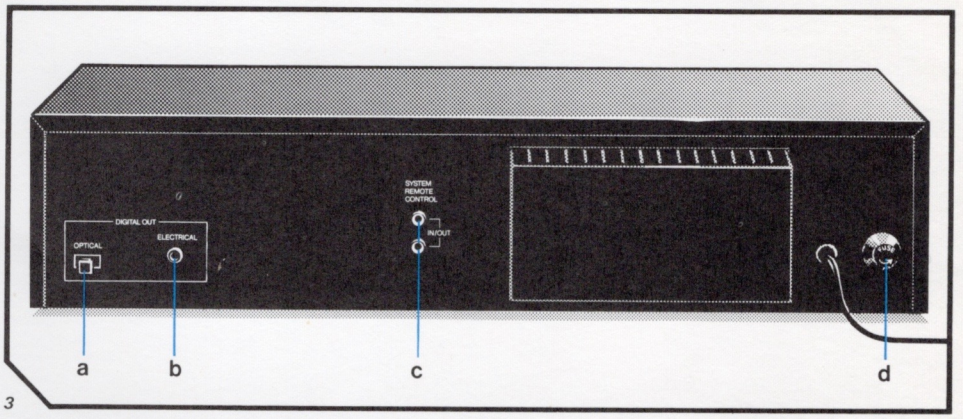
1a


18
FTS
4
5
TRACK
INDEX
24
3
6
SEARCH
10
FAST
21
SEL
PR/PLAY
TIME
PAUSE
PLAY
REPL
7
22
15
SHUFFLE
8
13
REPEAT
REVIEW
A-B
SCAN
STOP/CM
9
14
23
16
17

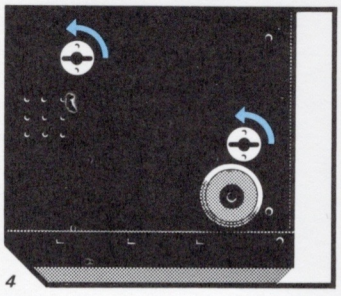
1b


OUTPUT LEVEL
dB
0
TRACK
INDEX
PAUSE
DISC
REPEAT
ERROR
FTS
SCAN
MIN
SEC
TIME
PROGRAM
REVIEW
REM TOTAL
REM TRACK LAP
A-B
SHUFFLE
PLAY
MODE
PROG
1 2 3 4 5
6 7 8 9 10
11 12 13 14 15
16 17 18 19 20
+20

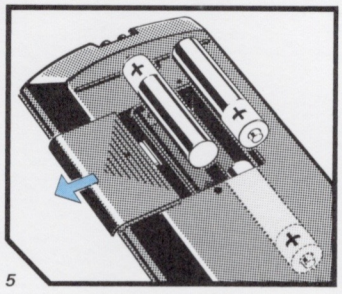
2


DIGITAL OUT
OPTICAL
ELECTRICAL
SYSTEM
REMOTE
CONTROL
IN/OUT
a
b
c
d

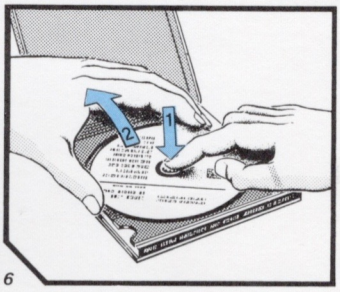
3



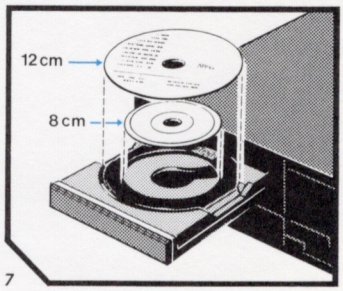
4



5


1
2

6


12 cm
8 cm

7