1831647M

France:
Nintendo France SARL
Immeuble "Le Montaigne" – 6 bd de l'Oise
95031 Cergy-Pontoise Cedex
www.nintendo.fr

Belgique, Luxembourg:
Nintendo Benelux B.V., Belgium Branch
Frankrijklei 31 - 33, B-2000 Anvers
www.nintendo.be

Suisse:
Waldmeier AG
Neustrasse 50, CH-4623 Neuendorf

Nintendo®

IMPRIME DANS L'UE

NINTENDO DS™

NTR-YJ9P-FRA

KORG DS-10 SYNTHESIZER



MODE D'EMPLOI

Art. Nr. 1831647M 0908/NK [0508/FRA/NTR]

Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez des jeux ou des accessoires pour assurer une totale compatibilité avec vos produits Nintendo.



Merci d'avoir choisi le jeu KORG DS-10 pour les consoles de jeu Nintendo DS™.

IMPORTANT : lisez attentivement le livret de précautions sur la santé et la sécurité séparé qui accompagne ce produit avant toute utilisation de votre Nintendo DS, d'une carte DS, d'une cartouche de jeu, ou d'un accessoire. Ce livret contient d'importantes informations sur la santé et la sécurité. Nous vous conseillons de lire attentivement le mode d'emploi avant de commencer à jouer afin de profiter pleinement de votre nouveau jeu ! Ce mode d'emploi contient également des informations sur la garantie et sur le service consommateurs. Conservez ce document pour référence ultérieure.

Cette carte DS ne peut être utilisée qu'avec les consoles de jeu Nintendo DS.

IMPORTANT : utiliser un appareil illégal avec votre console Nintendo DS peut rendre ce jeu inutilisable.

© 2008 KORG INC. Tous droits réservés.
© 2008 PROCYON STUDIO CO., LTD. Tous droits réservés.
© 2008 AQ INTERACTIVE INC.
Conception du jeu, système et moteur du jeu par cavia inc.
Conception du synthétiseur et moteur audio par KORG Inc.
MORCEAUX DE DEMO PAR KORG INC. © 2008 KORG Inc. Tous droits réservés.
Toutes les marques sont la propriété de leurs propriétaires respectifs.
Nintendo DS est une marque de Nintendo.
© 2008 NINTENDO.

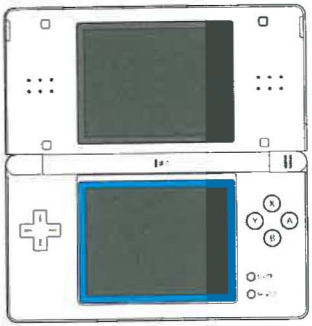


JEU MULTI-CARTES SANS FIL DS
CE JEU PERMET DES PARTIES EN MULTIJOUEUR SANS FIL AVEC UNE CARTE DS POUR CHAQUE NINTENDO DS.



CE JEU PERMET L'ECHANGE DE DONNEES SANS FIL

Ecran supérieur



Ecran tactile

Dans ce manuel, l'écran supérieur est indiqué par un cadre **gris** tandis que l'écran tactile est entouré d'un cadre **bleu**.

La langue utilisée pour le jeu dépend de celle de la console Nintendo DS. Vous pouvez choisir de jouer dans une des cinq langues suivantes : anglais, français, allemand, espagnol et italien. Si la console Nintendo DS est déjà réglée sur l'une des langues mentionnées ci-dessus, la même langue sera utilisée pour le jeu. Dans le cas contraire, l'anglais est la langue par défaut. Pour changer la langue du jeu, modifiez les paramètres de la console Nintendo DS. Reportez-vous au mode d'emploi de votre console Nintendo DS pour de plus amples informations.

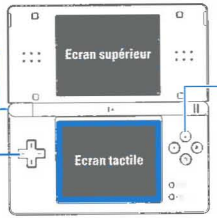
Sommaire

Chapitre 1	Qu'est-ce que KORG DS-10 ?	6
	Commencer	7
Chapitre 2	Guide de démarrage rapide	8
	MENU	16
Chapitre 3	MAP (carte)	18
Chapitre 4	SYN1/2 SEQ (séquenceur de synthétiseur)	20
	SYN1/2 KBD (clavier)	23
	SYN1/2 KAOSS (KAOSS Pad)	25
	SYN1/2 EDIT (éditeur de synthétiseur)	29
	SYN1/2 PATCH (panneau de raccordement)	33
Chapitre 5	DRUMS SEQ (séquenceur de batterie)	36
	DRUMS (éditeur de batterie)	38
Chapitre 6	MIXER (mixage)	40
	FX (effets)	41
Chapitre 7	PATTERN (séquence)	44
	SONG (morceau)	46
Chapitre 8	Mode multijoueur et échange de données	48
Chapitre 9	Communication sans fil DS (jeu multi-cartes)	52
Chapitre 10	Crédits	54

Qu'est-ce que KORG DS-10 ?

KORG DS-10 est un outil qui permet une grande liberté de composition musicale grâce à deux émulateurs de synthétiseur analogique et un module de boîte à rythmes, ainsi qu'un séquenceur 6 pistes/16 pas et trois types d'effets sonores.

Utiliser la console Nintendo DS



Bouton L
Intervertit l'écran supérieur et l'écran tactile.

Manette ✚
Déplace la diode de sélection sur l'**écran de carte** et affiche l'écran sélectionné.

Bouton X
Démarre ou interrompt la lecture du morceau ou de la séquence.

Remarque : les commandes ci-dessus sont les paramètres par défaut. Vous pouvez sélectionner une autre configuration dans les OPTIONS, accessibles depuis le **menu principal**.

Lorsque vous fermez votre console Nintendo DS™ en cours de partie, elle se met automatiquement en **mode veille** pour économiser la batterie. Lorsque vous ouvrez la console, vous pouvez reprendre la partie.

Commencer

1. Assurez-vous que la console Nintendo DS est éteinte. Insérez la carte DS KORG DS-10 dans le port carte à l'arrière de la console et poussez jusqu'à ce que vous entendiez un clic.
2. Allumez la console. **L'écran d'avertissement sur la santé et la sécurité** s'affiche. Une fois que vous avez lu les informations, touchez l'écran tactile.
3. Touchez le panneau KORG DS-10 dans le **menu principal Nintendo DS** pour lancer le logiciel. Le **menu principal** s'affiche.

   Remarque : si la console Nintendo DS est en MODE AUTOMATIQUE, vous pouvez ignorer cette étape. Pour de plus amples informations, veuillez consulter le mode d'emploi de votre console Nintendo DS.
4. Le **menu principal** vous propose 4 options. Touchez-en une pour la sélectionner.



2



3


4

Sauvegarder et charger des sessions

KORG DS-10 vous permet de sauvegarder des séquences ou des morceaux en tant que sessions. Vous pouvez en sauvegarder jusqu'à 18. Pour charger une session, il vous suffit de toucher le bouton correspondant à la session souhaitée, puis de toucher OUI.

- Cette carte DS dispose d'un système de sauvegarde vous permettant de conserver vos créations.
- Vous risquez de perdre des données si vous éteignez et rallumez la console de manière répétée, si vous retirez la carte DS sans éteindre la console, si vous l'utilisez de manière incorrecte, si votre port carte est sale, etc. Les données effacées ne peuvent plus être récupérées, alors faites attention !

Guide de démarrage rapide

La meilleure manière de découvrir KORG DS-10 est d'essayer la session démo incluse. Le guide ci-dessous vous présente les principales fonctionnalités du synthétiseur.

① Charger la démo
Allumez la console et lancez le logiciel.

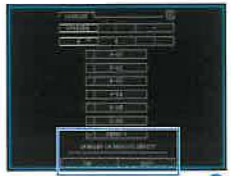
② Lorsque le **menu principal** (écran 1) s'affiche, touchez UN JOUEUR.

③ Le **menu de chargement de session** (écran 2) s'affiche sur l'écran tactile. Touchez DEMO-1 puis OUI.


1

④ Sur l'écran supérieur, la diode rouge associée à SYN1 KBD (clavier du synthétiseur 1) est allumée (écran 3) et l'**écran de clavier** (écran 4) s'affiche sur l'écran tactile.

⑤ Jouer du synthétiseur à l'aide du clavier
Lorsque vous touchez le clavier, les notes jouées sont celles du synthétiseur 1 (SYN1). Vous pouvez changer le timbre de ce synthétiseur en choisissant un des timbres prédéfinis ; pour ce faire, touchez le bouton le plus large en haut de l'écran tactile pour accéder à l'**écran de chargement et de sauvegarde du programme**.


2

⑥ Intervertir les écrans
Touchez le bouton situé dans le coin supérieur droit de l'écran tactile pour intervertir l'écran supérieur et l'écran tactile, puis touchez SYN1 KAOSS (KAOSS Pad du synthétiseur 1) en dessous de SYN1 KBD.

⑦ L'**écran de carte** passe sur l'écran supérieur tandis que l'**écran de KAOSS Pad** (écran 5) s'affiche sur l'écran tactile.

Remarque : vous pouvez à tout moment intervertir les deux écrans en touchant le bouton sur l'écran tactile ou en appuyant sur le bouton L.

⑧ Jouer du synthétiseur à l'aide du KAOSS Pad
Pour démarrer le séquenceur, touchez le bouton en haut de l'**écran de KAOSS Pad** sur l'écran tactile.

Remarque : touchez à nouveau le bouton pour arrêter le séquenceur.


3

⑨ Vous pouvez modifier la phrase de séquence en faisant glisser le stylet sur l'écran tactile.

⑩ Enregistrer une phrase de séquence en temps réel
Utilisez le stylet pour enregistrer la phrase de séquence que vous avez créée ou modifiée. Commencez d'abord par toucher le bouton en haut de l'écran tactile pour commencer à enregistrer.



4

⑪ Créez ou modifiez une phrase de séquence en touchant l'écran pour l'enregistrer.

⑫ Touchez de nouveau le bouton pour arrêter l'enregistrement.


5

⑬ Modifier le timbre du synthétiseur

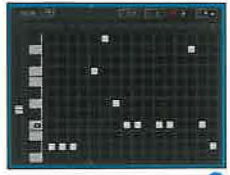
Démarrez le séquenceur comme indiqué à la page précédente, puis touchez le bouton pour afficher l'**écran de carte** sur l'écran tactile, puis touchez SYN1 EDIT (éditeur du synthétiseur 1). L'**écran d'éditeur de synthétiseur** (écran 6) s'affiche sur l'écran tactile.



6

⑭ L'**écran d'éditeur de synthétiseur** vous permet d'en modifier le timbre. Pour ce faire, utilisez le stylet pour tourner les potentiomètres à votre guise.

Remarque : si vous réglez certains potentiomètres, tels que LEVEL (volume), CUTOFF (fréquence de coupure), ATTACK (attaque), DECAY (décroissance) à des niveaux extrêmes, le résultat peut être un son très faible, voire pas de son du tout.



7

⑮ Modifier la hauteur (pitch) et le minutage (timing)

Touchez le bouton pour afficher l'**écran de carte** sur l'écran tactile, puis touchez le bouton SYN1 SEQ (séquenceur du synthétiseur 1) à gauche de SYN1 EDIT. L'**écran de séquenceur de synthétiseur** pour le synthétiseur 1 (écran 7) s'affiche sur l'écran tactile.

⑯ L'**écran de séquenceur de synthétiseur** vous permet de créer et d'ajuster des phrases de séquence. Si vous avez enregistré une phrase de séquence aux étapes 10 à 12, elle sera indiquée ici.

⑰ L'axe vertical de la grille indique la hauteur, tandis que l'axe horizontal représente le minutage. Chaque case blanche indique l'émission d'un son. Touchez une case vide pour en faire une case blanche et y attribuer un son, et touchez-la à nouveau pour qu'elle redevienne vide. Effectuez quelques essais en touchant différentes cases pour écouter le résultat.

- Si le séquenceur n'a pas été lancé, vous n'entendrez aucun son même si vous touchez l'écran.
- Vous pouvez faire défiler l'écran en faisant glisser la barre de défilement à gauche. Cela vous permet de sélectionner des notes plus hautes ou plus basses.
- La phrase de séquence actuelle peut être effacée en touchant le bouton CLR (Clear – effacer) situé en haut de l'écran.

⑱ Editer la séquence de batterie

Touchez le bouton pour afficher l'**écran de carte** sur l'écran tactile, puis touchez le bouton DRUMS SEQ (séquenceur de batterie) dans le coin inférieur gauche de l'écran. L'**écran de séquenceur de batterie** (écran 8) s'affiche sur l'écran tactile.



8

⑲ Cet écran vous permet de créer et d'éditer des séquences de batterie.

Comme pour l'**écran de séquenceur de synthétiseur**, à chaque case blanche correspond l'émission d'un son. La première rangée représente la grosse caisse, puis viennent la caisse claire, un son d'accord et enfin un son d'arpège. L'axe horizontal indique le minutage. Pour modifier la séquence rythmique, il suffit de toucher l'écran.

- Si le séquenceur n'a pas été lancé, vous n'entendrez aucun son même si vous touchez l'écran.
- Vous pouvez effacer toutes les séquences en touchant le bouton CLR (Clear – effacer) situé en haut de l'écran.

⑳ Ajuster le volume et le panoramique
Touchez le bouton pour afficher l'**écran de carte** sur l'écran tactile, puis touchez MIXER (mixage) dans le coin supérieur droit de l'écran. L'**écran de mixage** (écran 9) s'affiche sur l'écran tactile.



9

㉑ Ici vous pouvez ajuster le volume et le panoramique (placement stéréo à gauche et à droite) de chaque piste. En partant de la gauche, les pistes sont : SYN1 (synthétiseur 1), SYN2 (synthétiseur 2) et les quatre types de batterie (grosse caisse, caisse claire, son d'accord et son d'arpège).

Pour modifier le volume, déplacez le potentiomètre de chaque piste vers le haut ou le bas. Modifiez la position stéréo d'une piste en tournant le bouton situé au-dessus dans la direction souhaitée (vers la gauche ou la droite).

Sauvegarder des données

Si vous éteignez la console Nintendo DS maintenant, toute donnée non sauvegardée sera effacée. Assurez-vous de sauvegarder fréquemment pour éviter toute perte de données.

Remarque : veuillez vous référer à la **page 14** pour plus d'informations.

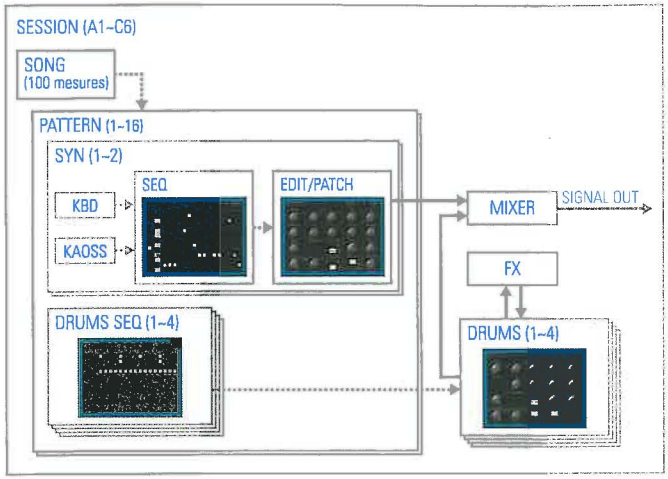
Se familiariser avec KORG DS-10

- Essayez de reproduire la procédure indiquée aux étapes 4 à 19 pour modifier le timbre et la phrase de séquence du synthétiseur 2 (SYN2).
- Vous pouvez également enregistrer des phrases de séquence à l'aide de l'**écran de clavier (voir p. 23)**.
- Utilisez SYN1 PATCH (panneau de raccordement du synthétiseur 1) pour une édition plus fine du timbre **(écran de panneau de raccordement – voir p. 33)**.
- Il existe aussi d'autres paramètres avancés vous permettant de régler avec précision les séquenceurs de synthétiseur et de batterie **(voir p. 20 et 36)**.
- Vous pouvez également modifier le timbre de la batterie **(voir p. 38)**.
- Essayez d'appliquer divers effets aux pistes pour créer des sons plus complexes **(voir p. 41)**.
- Le dernier emplacement de la liste C du **menu de chargement de session** contient une session appelée INIT (initialisation). Cette session réinitialise les paramètres de tous les synthétiseurs à leurs positions neutres (par défaut) et vous propose comme point de départ une séquence de noires régulière.

  Vous pouvez réinitialiser une session précédemment sauvegardée en chargeant INIT puis en la sauvegardant dans l'emplacement de la session que vous voulez réinitialiser.

Sauvegarder et charger des sessions

KORG DS-10 vous gère les séquences et les morceaux que vous créez sous forme de sessions. La structure d'une session est exposée dans le diagramme ci-dessous.



Que contient la sauvegarde d'une session ?

Un morceau, 16 séquences, le timbre de la batterie ainsi que les paramètres MIXER (mixage), FX (effets), SWING et BPM (pulsations par minute). Le timbre de la batterie ainsi que les effets MIXER, FX, SWING et BPM sont communs à l'ensemble de la session. Vous pouvez sauvegarder jusqu'à 18 sessions.

Que contient la sauvegarde d'une séquence ?

Les paramètres SYN SEQ (séquenceur), KBD (clavier), KAOSS (KAOSS Pad), EDIT (éditeur) et PATCH (panneau de raccordement) des deux synthétiseurs, les paramètres des quatre pistes du DRUMS SEQ (séquenceur de batterie) ainsi que le paramètre STEP (pas).

Sauvegarder

Pour sauvegarder des données, touchez le bouton SAUVEGARDER dans le coin inférieur droit de l'**écran de carte**. Le **menu de sauvegarde de session** s'affiche. Touchez l'emplacement de sauvegarde souhaité à l'aide du stylet, puis touchez OUI. Pour renommer et sauvegarder une session, sélectionnez ENR. SOUS (enregistrer sous). Une fois que vous avez saisi le nom de la session, touchez ENTER (entrée) puis OUI.

Charger

Pour charger une session à partir des options UN JOUEUR, MULTIJOUEUR ou ECHANGE DE DONNEES, touchez la session désirée à partir du **menu de chargement de session** à l'aide du stylet, puis touchez OUI.

MENU

❶ UN JOUEUR



Touchez ce bouton pour jouer à KORG DS-10 seul.

A partir du **menu de chargement de session**, sélectionnez la session que vous souhaitez charger en la touchant à l'aide du stylet, puis touchez OUI. Chaque liste A, B et C contient 7 sessions, ce qui porte le total à 21.

Des sessions démo apparaissent au bas des listes A et B. Veuillez noter que vous ne pouvez pas écraser ces deux sessions démo.

❷ MULTIJOUEUR



Touchez ce bouton pour jouer à KORG DS-10 à l'aide de deux consoles Nintendo DS ou plus via la communication sans fil DS.

Sélectionnez une session de la même manière qu'en **mode un joueur**, puis paramétrez les consoles utilisées pour la communication sans fil.

HOTE ..... La console HOTE sera la console maître et contrôlera les autres.

CLIENT ..... La console réglée sur CLIENT est l'esclave.

Pour de plus amples informations, veuillez vous référer à la **page 48**.

❸ ECHANGE DE DONNEES



Touchez ce bouton si vous souhaitez échanger des données de session.

ENVOYER ..... Vous permet d'envoyer une session à une autre DS. Sélectionnez d'abord cette option puis touchez la session à envoyer.

RECEVOIR ..... Vous permet de recevoir une session envoyée par une autre DS.

Pour de plus amples informations, veuillez vous référer à la **page 50**.

❹ OPTIONS



LUMINOSITE ..... Ajustez la luminosité de l'écran en choisissant un des trois niveaux proposés.

COMMANDES ..... Changez la configuration des boutons. 1 est le paramètre par défaut, tandis que 2 modifie la configuration comme suit :

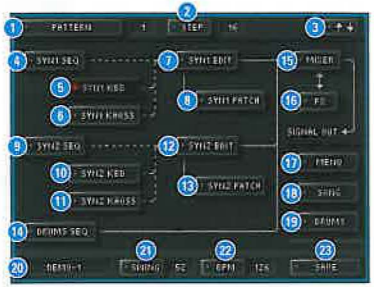
Manette ✚ ..... Appuyez sur haut sur la manette ✚ pour démarrer ou interrompre la lecture du morceau ou de la séquence.

Bouton A / bouton B / bouton X / bouton Y ..... Déplacent la diode de sélection sur l'**écran de carte** et affichent l'écran sélectionné sur l'écran tactile.

Bouton R ..... Intervertit l'écran supérieur et l'écran tactile.

MAP (carte)

La carte vous permet de naviguer entre les divers menus et de modifier les paramètres s'appliquant à toute la session. Pour sélectionner un élément de l'**écran de carte**, touchez le bôuton ▪▪ pour afficher l'**écran de carte** sur l'écran tactile et touchez le bouton souhaité.

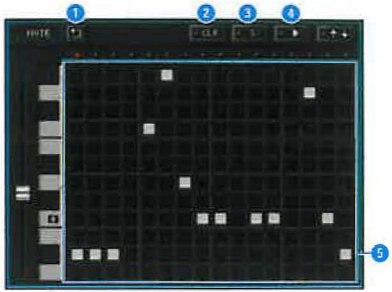


1. PATTERN (séquence) ..... Affiche l'**écran des séquences** dans lequel vous pouvez sélectionner une séquence à éditer **(voir p. 44)**.
2. STEP (pas)..... Définit le nombre de pas d'une séquence.
3. Bouton ▪▪ ..... Intervertit l'affichage de l'écran supérieur et de l'écran tactile.
4. SYN1 SEQ..... Affiche l'**écran de séquenceur de synthétiseur** pour le synthétiseur 1 **(voir p. 20)**.
5. SYN1 KBD..... Affiche l'**écran de clavier** du synthétiseur 1 **(voir p. 23)**.
6. SYN1 KAOSS..... Affiche l'**écran de KAOSS Pad** du synthétiseur 1 **(voir p. 25)**.

7. SYN1 EDIT..... Affiche l'**écran d'éditeur de synthétiseur** pour le synthétiseur 1 **(voir p. 29)**.
8. SYN1 PATCH ..... Affiche l'**écran de panneau de raccordement** du synthétiseur 1 **(voir p. 33)**.
9. SYN2 SEQ ..... Affiche l'**écran de séquenceur de synthétiseur** pour le synthétiseur 2 **(voir p. 20)**.
10. SYN2 KBD ..... Affiche l'**écran de clavier** du synthétiseur 2 **(voir p. 23)**.
11. SYN2 KAOSS ..... Affiche l'**écran de KAOSS Pad** du synthétiseur 2 **(voir p. 25)**.
12. SYN2 EDIT..... Affiche l'**écran d'éditeur de synthétiseur** pour le synthétiseur 2 **(voir p. 29)**.
13. SYN2 PATCH..... Affiche l'**écran de panneau de raccordement** du synthétiseur 2 **(voir p. 33)**.
14. DRUMS SEQ..... Affiche l'**écran de séquenceur de batterie (voir p. 36)**.
15. MIXER (mixage)..... Affiche l'**écran de mixage (voir p. 40)**.
16. FX (effets)..... Affiche l'**écran des effets (voir p. 41)**.
17. MENU..... Vous permet de retourner au **menu principal (voir p. 16)**.
18. SONG (morceau)..... Affiche l'**écran de morceau** grâce auquel vous pouvez créer un morceau en combinant les séquences **(voir p. 46)**.
19. DRUMS (batterie).... Affiche l'**écran d'éditeur de batterie (voir p. 38)**.
20. SESSION ..... Indique le nom de la session en cours d'édition.
21. SWING..... Définit la quantité de swing.
22. BPM (pulsations par minute)..... Définit le tempo.
23. SAVE (sauvegarder)..... Vous permet de conserver une session **(voir p. 14)**. Vous pouvez en sauvegarder jusqu'à 18.

SYN1/2 SEQ (séquenceur de synthétiseur)

Cet écran vous permet d'ajouter ou d'éditer les notes jouées par le synthétiseur.

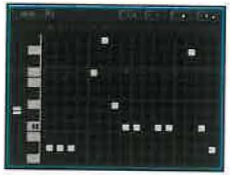


1. Bouton ▪▪ ..... Vous permet de passer d'un paramètre à l'autre : NOTE, GATE (durée), VOLUME, PAN (panoramique), KAOSS X/Y (paramètres X et Y du KAOSS Pad).
2. Bouton CLR (Clear – effacer) .. Efface toutes les données sauf les données de KAOSS X/Y **(voir p. 22)**.
3. Bouton S (solo) .... Ne joue que les sons de la piste définie comme solo.
4. Bouton ▪▪ ..... Démarre ou interrompt la lecture d'une séquence.
5. Cases ..... Ajoutez des notes en touchant une case vide à l'aide du stylet. Touchez à nouveau cette case pour qu'elle redevienne vide. L'axe horizontal correspond au minutage.

Remarque : ces fonctions sont communes à l'**écran d'éditeur** de chaque paramètre.

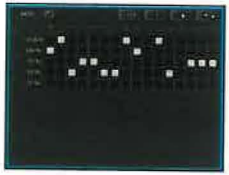
NOTE

Vous pouvez ajouter des notes et modifier la hauteur de chaque pas. Le clavier représenté verticalement à gauche de l'écran indique la hauteur. Faites glisser la barre de défilement située à gauche de l'écran pour modifier le registre : plus vous montez, plus les notes affichées sont aiguës.



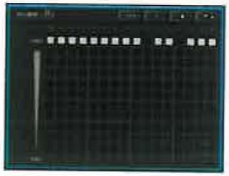
GATE (durée)

Vous pouvez ajuster la durée de la note jouée à chaque pas. LEGATO permet une liaison entre la note sélectionnée et la note du pas suivant (située à sa droite). Les valeurs en pourcentage vous permettent de changer la durée de la note de 25 % à 100 %.



VOLUME

Vous pouvez régler le volume d'une note pour chaque pas. 12 niveaux de volume sont disponibles, du plus faible (MIN) au plus élevé (MAX).

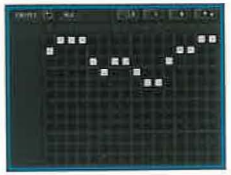


PAN (panoramique)



Vous pouvez modifier le placement stéréo de chaque pas. C désigne un son joué au centre, L1 et L2 correspondent à des sons joués à gauche tandis que les sons joués à droite sont représentés par R1 et R2. L1 et R1 représentent des sons respectivement joués entre le centre et L2 ou R2.

KAOSS X/Y (paramètres X et Y du KAOSS Pad)



Ici, vous pouvez éditer les paramètres que vous avez enregistrés à l'aide du KAOSS Pad 3 **(voir p. 25)**. L'édition se fait en fonction de 12 niveaux. Veuillez noter que ces valeurs ne peuvent être effacées qu'en utilisant le bouton CLR (Clear – effacer) sur l'**écran d'éditeur des paramètres KAOSS X et Y**. Effacer les données sur n'importe quel autre **écran d'éditeur** n'a aucun effet sur ces paramètres.

SYN1/2 KBD (clavier)

Sur cet écran s'affiche un clavier. Pour créer des sons, appuyez sur les touches à l'aide du stylet.



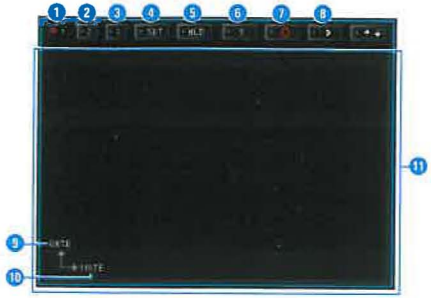
Lorsque vous jouez du clavier, si le bouton est activé, les sons émis sont synchronisés avec le tempo.

Lorsque le bouton est désactivé, les sons sont émis en temps réel.

1. OCT+ ..... Augmente le registre d'une octave.
2. OCT– ..... Diminue le registre d'une octave.
3. Diode des octaves ..... Affiche le registre actuel.
4. Bouton de chargement et de sauvegarde du programme ..... Affiche le timbre actuellement utilisé. Vous pouvez charger ou sauvegarder un timbre en touchant ce bouton puis en sélectionnant l'option correspondante à l'aide du stylet **(voir p. 29)**.
5. Bouton S (solo) ..... Ne joue que les sons des pistes définies comme solo.
6. Bouton ⟳ ..... Touchez ce bouton pour activer le mode d'enregistrement et enregistrer une phrase audio. Les notes enregistrées peuvent ensuite être éditées via l'**écran de séquenceur de synthétiseur**.
7. Bouton ▶ ..... Démarre ou interrompt la lecture d'une séquence.
8. Clavier ..... Touchez le clavier à l'aide du stylet pour jouer des notes.

SYN1/2 KAOSS (KAOSS Pad)

Cet écran vous permet de jouer de la musique en faisant glisser le stylet sur l'écran tactile. Le son créé dépend des paramètres des axes X et Y.



Par exemple, sur le KAOSS Pad 1, le paramètre NOTE (hauteur) est défini par l'axe des abscisses (X) et le paramètre GATE (durée) est représenté sur l'axe des ordonnées (Y). Faites glisser le stylet horizontalement pour modifier la hauteur ou verticalement pour changer la durée de la note.

❶ ▪▫ ..... Le paramètre NOTE (hauteur) est défini par défaut sur KAOSS X et le paramètre GATE (durée) correspond par défaut à KAOSS Y. La tonalité et la gamme peuvent être modifiées grâce au bouton SET (définir).

❷ ▫▪ ..... Le paramètre PAN (panoramique – placement stéréo du son) est défini par défaut sur KAOSS X et VOL (volume) correspond à KAOSS Y.

❸ ▪▪ ..... Les paramètres par défaut pour KAOSS X et KAOSS Y sont CUTOFF (fréquence de coupure) et PEAK (crête), mais ils peuvent être remplacés par n'importe quel autre paramètre du synthétiseur.

❹ SET (définir)..... Ce bouton ouvre l'**écran des paramètres** des KAOSS Pads 1 et 3. Pour le KAOSS Pad 1, vous pouvez modifier les paramètres KEY (tonalité) et SCALE (gamme), et pour le KAOSS Pad 3, vous pouvez choisir les paramètres affectés aux axes X et Y. Les données enregistrées sur le KAOSS Pad 3 peuvent être modifiées dans l'**écran d'éditeur des paramètres KAOSS X et Y**.

❺ HLD (Hold – blocage) et SMT (Smooth – lissage)... HLD met à jour les données à chaque pas, tandis que SMT permet des transitions douces entre les données.

❻ Bouton S (solo)..... Ne joue que les sons des pistes définies comme solo.

❼ Bouton ▪ ..... Touchez ce bouton pour enregistrer une phrase de séquence ou un paramètre. Les données enregistrées peuvent être modifiées sur l'**écran d'éditeur de synthétiseur**.

❽ Bouton ▪▫ ..... Démarre ou interrompt la lecture d'une séquence.

❾ Paramètre de l'axe Y..... Affiche le paramètre affecté à l'axe Y (GATE, VOL, etc.).

❿ Paramètre de l'axe X..... Affiche le paramètre affecté à l'axe X (NOTE, PAN, etc.).

⓫ KAOSS Pad..... Modifie des sons en touchant l'écran à l'aide du stylet ou en le faisant glisser.

Tableau des gammes

N°	Texte écran	Nom de la gamme	Gamme (de do)
1.	CHROMA	Gamme chromatique	do, ré ♭, ré, mi ♭, mi, fa, sol ♭, sol, la ♭, la, si ♭, si, do
2.	IONIAN	Mode ionien	do, ré, mi, fa, sol, la, si, do
3.	DORIAN	Mode dorien	do, ré, mi ♭, fa, sol, la, si ♭, do
4.	PHRYGI	Mode phrygien	do, ré ♭, mi ♭, fa, sol, la ♭, si ♭, do
5.	LYDIAN	Mode lydien	do, ré, mi, fa ♯, sol, la, si, do
6.	MIXLYD	Mode mixolydien	do, ré, mi, fa, sol, la, si ♭, do
7.	AEOLIA	Mode éolien	do, ré, mi ♭, fa, sol, la ♭, si ♭, do
8.	LOCRIA	Mode locrien	do, ré ♭, mi ♭, fa, sol ♭, la ♭, si ♭, do
9.	MBLUES	Gamme blues majeure	do, mi ♭, mi, sol, la, si ♭, do
10.	mBLUES	Gamme blues mineure	do, mi ♭, fa, sol ♭, sol, si ♭, do
11.	DIM	Gamme diminuée	do, ré, mi ♭, fa, fa ♯, sol ♯, la, si, do
12.	COMDIM	Gamme diminuée « combinée »	do, ré ♭, mi ♭, mi, fa ♯, sol, la, si ♭, do
13.	MPENTA	Gamme pentatonique majeure	do, ré, mi, sol, la, do
14.	mPENTA	Gamme pentatonique mineure	do, mi ♭, fa, sol, si ♭, do
15.	RAGA1	Râga Bhairav	do, ré ♭, mi, fa, sol, la ♭, si, do
16.	RAGA2	Râga Gamanasrama	do, ré ♭, mi, fa ♯, sol, la, si, do

N°	Texte écran	Nom de la gamme	Gamme (de do)
17.	RAGA3	Râga Todi	do, ré ♭, mi ♭, fa ♯, sol, la ♭, si, do
18.	SPANISH	Gamme espagnole	do, ré ♭, mi ♭, mi, fa, sol, la ♭, si ♭, do
19.	GYPSY	Gamme tzigane	do, ré, mi ♭, fa ♯, sol, la ♭, si, do
20.	ARABIA	Gamme arabe	do, ré, mi, fa, sol ♭, la ♭, si ♭, do
21.	EGYPT	Gamme égyptienne	do, ré, fa, sol, si ♭, do
22.	HAWAII	Gamme hawaïenne	do, ré, mi ♭, sol, la, do
23.	PELOG	Gamme pelog de Bali	do, ré ♭, mi ♭, sol, la ♭, do
24.	JAPAN	Gamme miyakobushi japonaise	do, ré ♭, fa, sol, la ♭, do
25.	RYUKYU	Gamme de Ryukyu	do, mi, fa, sol, si, do
26.	WHOLE	Gamme par tons	do, ré, mi, sol ♭, la ♭, si ♭, do
27.	m3RD	Intervalle de tierce mineure	do, mi ♭, sol ♭, la, do
28.	M3RD	Intervalle de tierce majeure	do, mi, la ♭, do
29.	4TH	Intervalle de quarte	do, fa, si ♭, do
30.	5TH	Intervalle de quinte	do, sol, do
31.	OCTAVE	Intervalle d'octave	do, do

SYN1/2 EDIT (éditeur de synthétiseur)

Cet écran vous permet d'éditer le timbre du synthétiseur.



1. Bouton de chargement et de sauvegarde du programme..... Indique le timbre actuellement utilisé. Vous pouvez charger ou sauvegarder un timbre en touchant ce bouton puis en sélectionnant l'option correspondante à l'aide du stylet.

Charger un timbre prédéfini

Touchez le bouton de chargement et de sauvegarde du programme pour voir une liste de timbres prédéfinis. Chaque liste de A à F comprend 8 timbres prédéfinis, ce qui fait un total de 48 présélections disponibles. Touchez le timbre que vous souhaitez utiliser, puis touchez OUI pour le charger.

Renommer un timbre prédéfini

Sélectionner ENR. SOUS (enregistrer sous) pour renommer un timbre avant de le sauvegarder. Une fois le nom saisi, touchez ENTER (entrée) puis OUI.

❷ Bouton S (solo) ..... Ne joue que les sons des pistes définies comme solo.

❸ Bouton ▶ ..... Démarre ou interrompt la lecture d'une séquence.

PITCH (hauteur)

❹ OCTAVE ..... Définit l'octave au sein de laquelle les sons sont produits.

❺ PORTA (portamento) ..... Crée un glissement continu entre deux notes de hauteurs différentes. Plus vous tournez ce potentiomètre vers la droite, plus la transition sera lente et progressive.

❻ EG INT (intensité du générateur d'enveloppe) ..... Définit à quel degré le générateur d'enveloppe est appliqué à la hauteur.

VCO (oscillateur commandé en tension)

❼ VCO1 et VCO2 ..... Sélectionnent une forme d'onde parmi : triangle, dents de scie, impulsions et bruit blanc.

❽ BALANCE ..... Définit l'équilibre du mixage entre le VCO1 et le VCO2.

❾ VCO2 PITCH (hauteur de l'oscillateur 2) ..... Définit avec précision la hauteur du VCO2. Si vous avez réglé le VCO2 sur bruit blanc, ce potentiomètre permet d'en ajuster le timbre.

❿ VCO SYNC (synchronisation des oscillateurs) ..... Mettez cet interrupteur en position ON (activé) en faisant glisser le stylet sur l'écran pour synchroniser les oscillateurs et ainsi créer une forme d'onde plus complexe. Lorsque VCO SYNC est activé et que vous tournez le potentiomètre VCO2 PITCH, vous ne modifiez plus la hauteur de l'oscillateur 2 mais le timbre du VCO2.

VCF (filtre commandé en tension)

⓫ CUTOFF (fréquence de coupure) ..... Ajuste la fréquence de coupure du filtre afin de définir quelle quantité de son sera coupée.

⓬ PEAK (crête) ..... Accentue le son près de la fréquence de coupure du filtre afin d'ajouter du caractère à l'effet du filtre.

⓭ EG INT (intensité du générateur d'enveloppe) ..... Définit à quel degré le générateur d'enveloppe est appliqué au filtre.

⓮ TYPE ..... Déplacez l'interrupteur à l'aide du stylet pour sélectionner le type de filtre à utiliser.

- LPF (filtre passe-bas) : Ne laisse passer que les basses fréquences en coupant les hautes fréquences (supérieures à la fréquence de coupure), ce qui arrondit le timbre.
- HPF (filtre passe-haut) : Ne laisse passer que les hautes fréquences en coupant les basses fréquences (inférieures à la fréquence de coupure), ce qui crée un son plus agressif.
- BPF (filtre passe-bande) : Coupe toutes les notes sauf celles comprises dans un intervalle de fréquences prédéfinies (entre les fréquences de coupure basse et haute du filtre).

EG (générateur d'enveloppe)

⓯ ATTACK (attaque) ..... Définit le temps nécessaire au son pour atteindre le volume maximal du générateur d'enveloppe.

⓰ DECAY (décroissance) ..... Indique le temps nécessaire au son pour entrer en phase de SUSTAIN (maintien).

⓱ SUSTAIN (maintien) ..... Définit le volume conservé après le DECAY (décroissance) tant que la note est enclenchée.

⓲ RELEASE (relâchement) ..... Définit le temps nécessaire au son pour s'éteindre complètement une fois la note relâchée.

VCA (amplificateur commandé en tension)

19 LEVEL (volume) ..... Ajuste le volume.

20 DRIVE (distorsion)..... Ajoute un effet de distorsion à un son. Plus vous tournez le potentiomètre vers la droite, plus la distorsion est forte.

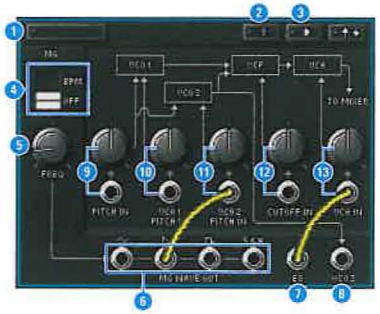
21 VCA EG (générateur d'enveloppe de l'amplificateur) ..... Sélectionne une méthode de manipulation du VCA.

EG (générateur d'enveloppe): Le générateur d'enveloppe contrôle le volume.

GATE (porte): Le volume n'est pas contrôlé par le générateur d'enveloppe, et le son n'est produit qu'en note on (pendant que la note est jouée).

SYN1/2 PATCH (panneau de raccordement)

Cet écran vous permet d'effectuer une édition plus poussée du timbre du synthétiseur à l'aide d'un patch panel (panneau de raccordement). Branchez des câbles en faisant glisser le stylet entre l'une des prises jack du bas (source de la modulation) et l'une des prises jack du haut (cible de la modulation).



1. Bouton de chargement et de sauvegarde du programme.... Affiche le timbre en cours d'édition. Vous pouvez charger ou sauvegarder un timbre en touchant le bouton avec le stylet **(voir p. 29)**.
2. Bouton S (solo) ..... Ne joue que les sons des pistes définies comme solo.
3. Bouton ..... Démarre ou interrompt la lecture d'une séquence.
4. BPM SYNC (synchronisation avec le tempo) ..... La vitesse du générateur de modulation peut être synchronisée avec le tempo en réglant l'interrupteur sur BPM (pulsations par minute) à l'aide du stylet.
5. FREQ (fréquence) ..... Définit la vitesse du générateur de modulation.
6. MG WAVE OUT (forme d'onde de sortie du générateur de modulation).... Définit la forme d'onde du générateur de modulation.
   - Crée une onde triangulaire.
   - Crée une onde en dents de scie.
   - Crée une onde à impulsions.

   S&H (Sample & Hold – échantillonneur-bloqueur): Crée un signal de sortie aléatoire.
7. EG ..... Définit le signal du générateur d'enveloppe comme signal de sortie.
8. VCO2 ..... Définit le signal de l'oscillateur 2 comme signal de sortie.
9. PITCH IN ..... Définit une source de modulation arbitraire à appliquer à la hauteur des deux oscillateurs. Vous pouvez ajuster le degré de modulation grâce au potentiomètre correspondant.
10. VCO1 PITCH IN ..... Définit une source de modulation arbitraire à appliquer à la hauteur de l'oscillateur 1. Vous pouvez ajuster le degré de modulation grâce au potentiomètre correspondant.
11. VCO2 PITCH IN ..... Définit une source de modulation arbitraire à appliquer à la hauteur de l'oscillateur 2. Vous pouvez ajuster le degré de modulation grâce au potentiomètre correspondant.
12. CUTOFF IN ..... Définit une source de modulation arbitraire à appliquer à la fréquence de coupure. Vous pouvez ajuster le degré de modulation grâce au potentiomètre correspondant.
13. VCA IN ..... Définit une source de modulation arbitraire à appliquer au volume. Vous pouvez ajuster le degré de modulation grâce au potentiomètre correspondant.

Augmentation et diminution du signal du MG ou du EG

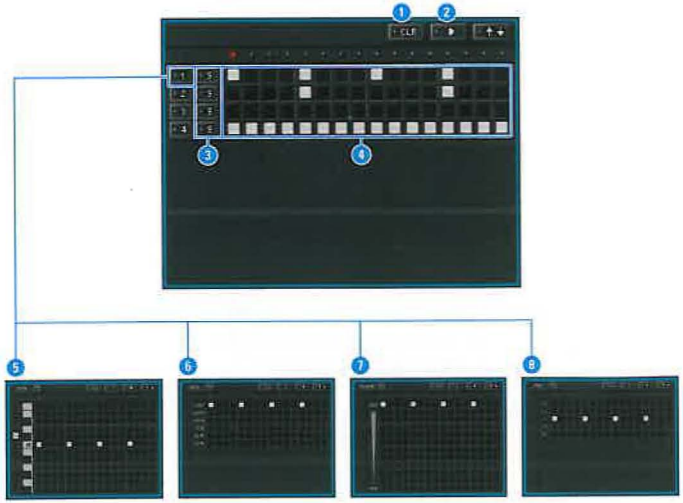
Tournez les potentiomètres vers la gauche ou la droite (la position centrale n'a aucun effet).

Augmentation du signal de l'oscillateur 2

Tournez le potentiomètre vers la droite (la valeur minimale du potentiomètre n'a aucun effet).

DRUMS SEQ (séquenceur de batterie)

Cet écran vous permet d'ajouter ou d'éditer les battements joués par la boîte à rythmes.



1. Bouton CLR (Clear – effacer)..... Efface toutes les données.
2. Bouton ▶ ..... Démarre ou interrompt la lecture d'une séquence.
3. Bouton S (solo) ..... Ne joue que les sons des pistes définies comme solo.
4. Cases ..... Vous pouvez entrer des données en touchant une case vide à l'aide du stylet. Touchez à nouveau une case blanche pour qu'elle redevienne vide. L'axe horizontal représente le minutage.
5. NOTE (hauteur) ..... Vous permet d'entrer ou de modifier la hauteur d'un battement pour chaque pas.
6. GATE (durée)..... Vous permet de modifier la durée d'un battement pour chaque pas.
7. VOLUME ..... Vous permet de modifier le volume d'un battement pour chaque pas.
8. PAN (panoramique) .... Vous permet de modifier le placement stéréo d'un battement pour chaque pas.

Les chiffres 1 à 4 près du bord gauche de l'écran correspondent au timbre respectif de chacun des pads 1 à 4 de la batterie. Pour éditer en détail les paramètres du séquenceur pour chaque piste, vous pouvez toucher le bouton comportant le numéro correspondant.

Le séquenceur de batterie s'utilise de la même manière que le séquenceur de synthétiseur **(voir p. 20)**.

- KAOSS X/Y (paramètres X et Y du KAOSS Pad) n'est pas disponible pour le séquenceur de batterie.
- La valeur 1 SHOT (jeu en continu) vient s'ajouter aux valeurs de GATE disponibles pour le séquenceur de batterie (voir écran 6, page ci-contre). Sélectionnez 1 SHOT pour que le son de batterie correspondant soit joué en continu jusqu'à la prochaine note.

DRUMS (éditeur de batterie)

Cet écran vous permet de créer ou d'éditer le timbre de chaque pad de batterie. Vous pouvez aussi enregistrer une séquence rythmique en temps réel en activant le bouton [ ] et en touchant le pad de batterie à l'aide du stylet.



Créer ou éditer le timbre de batterie

1. Après avoir touché le bouton EDIT (éditer), sélectionnez le pad de batterie dont vous souhaitez modifier le timbre.
2. Un écran similaire à l'**écran d'éditeur de synthétiseur** s'affiche **(voir p. 29)**. Ici, vous pouvez créer ou éditer le timbre du pad. Attention : les potentiomètres PORTA (portamento) et RELEASE (relâchement) ne sont pas disponibles sur l'**écran d'éditeur de batterie**.
3. Lorsque vous avez terminé, touchez le bouton [ ] pour afficher le **menu de sélection des paramètres de batterie** sur l'écran tactile et touchez OK.



Menu de sélection des paramètres de batterie

DRUM (batterie) ..... Affiche le numéro du pad de batterie en cours d'édition.

DRUM EDIT (éditeur de batterie) ..... Affiche le même écran que l'**écran d'éditeur de synthétiseur** utilisé pour SYN1/2 EDIT (éditeur de synthétiseur – **voir p. 29**).

DRUM EDIT PATCH (panneau de raccordement de la batterie) .... Affiche le même écran que l'**écran de panneau de raccordement** utilisé pour SYN1/2 PATCH (panneau de raccordement – **voir p. 33**).

DRUM FX (effets de la batterie)... Ici, vous pouvez appliquer certains effets à la batterie. Les fonctions et commandes de base sont les mêmes que pour l'option FX (effets – **voir p. 41**).

OK ..... Vous permet de retourner à l'**écran des pads de batterie**. Lorsque vous touchez ce bouton, le timbre de batterie que vous étiez en train d'éditer sera affecté au pad actif.

MIXER (mixage)

Cet écran vous permet d'ajuster pour chaque piste le volume, le panoramique, etc.



1. Bouton ▶ ..... Démarre ou interrompt la lecture d'une séquence.
2. Potentiomètres panoramique ..... Edite le placement stéréo de chaque piste.
3. Bouton M (muet) ..... Met le volume de la piste correspondante à zéro.
4. Bouton S (solo) ..... Ne joue que les sons des pistes définies comme solo.
5. Fader ..... Ajuste le volume de chaque piste.

FX (effets)

Cet écran affiche les effets pouvant être appliqués à un son. Un de ces trois effets, DELAY (retard), FLANGER (effet de modulation de la fréquence) et CHORUS (effet de chœur), peut être affecté aux pistes que vous souhaitez.



1 DELAY (retard)

Ajoute un effet d'écho à un son.

SYNC (synchronisation) ..... Synchronise le temps de retard au tempo de la session lorsque l'interrupteur est réglé sur BPM (pulsations par minute).

DELAY TIME
(durée du retard) ..... Définit la durée de répétition du retard.

L/R RATIO
(rapport gauche / droite) ..... Définit le placement stéréo du retard des canaux gauche et droit. Lorsque le potentiomètre est en position centrale, la durée du retard est la même pour les deux canaux ; si vous le tournez vers la gauche, le retard sur le canal gauche est plus court, et vice versa si vous le tournez vers la droite.

FEEDBACK..... Définit la durée du retard et donc le nombre de répétitions audibles.

DRY/ WET ..... Définit l'importance de l'effet. Si vous tournez le potentiomètre du côté DRY, le son original (signal non traité) sera amplifié. Si vous le tournez du côté WET, le son de l'effet (signal traité) sera plus intense.

❷ FLANGER (effet de modulation de la fréquence)

Ajoute un effet métallique à un son. Un effet de balayage s'obtient en appliquant les paramètres DEPTH (profondeur) et FEEDBACK.

LFO FREQ (fréquence
de l'oscillateur
à basse fréquence) ..... Définit la vitesse à laquelle l'effet est appliqué.

DEPTH (profondeur) ..... Définit avec quelle profondeur est appliqué l'oscillateur à basse fréquence.

FEEDBACK..... Définit l'intensité de l'effet métallique créé par le flanging.

DRY/ WET ..... Définit l'importance de l'effet. Si vous tournez le potentiomètre du côté DRY, le son original (signal non traité) sera amplifié. Si vous le tournez du côté WET, le son de l'effet (signal traité) sera plus intense.

❸ CHORUS (effet de chœur)

Permet au son original de gagner en profondeur en le multipliant.

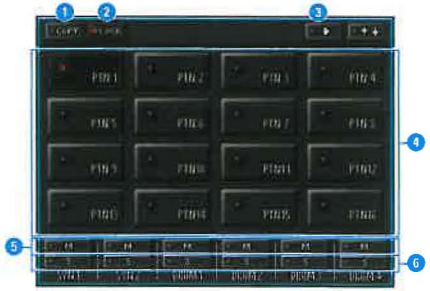
LFO FREQ (fréquence
de l'oscillateur à basse
fréquence)..... Définit la vitesse à laquelle l'effet est appliqué.

DEPTH (profondeur) ..... Définit avec quelle profondeur est appliqué l'oscillateur à basse fréquence.

DRY/ WET ..... Définit l'importance de l'effet. Si vous tournez le potentiomètre du côté DRY, le son original (signal non traité) sera amplifié. Si vous le tournez du côté WET, le son de l'effet (signal traité) sera plus intense.

PATTERN (séquence)

Cet écran vous permet de sélectionner une séquence à éditer ou à écouter. Durant l'écoute, il est possible de passer d'une séquence à l'autre en temps réel en touchant le bouton approprié.

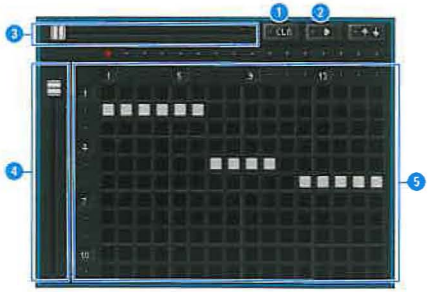


1. COPY (copie)..... Une fois que vous avez sélectionné la séquence que vous souhaitez copier, touchez ce bouton, puis touchez celui d'une autre séquence pour coller la séquence à cet emplacement.
2. LOCK (verrouillage)... Si vous touchez le bouton d'une séquence lorsque le bouton de verrouillage est éteint, la lecture de la séquence commence immédiatement. Si le verrouillage est activé, la lecture de la séquence commence tout de suite après la fin de la séquence en cours d'écoute.
3. Bouton ▶ ..... Démarre ou interrompt la lecture d'une séquence.
4. PTN1 à PTN16 (séquences 1 à 16).. Sélectionne la séquence à éditer ou écouter.
5. Bouton M (muet)..... Met le volume de la piste correspondante à zéro.
6. Bouton S (solo)..... Ne joue que les sons des pistes définies comme solo.

Remarque : les boutons M (muet) et S (solo) sont liés aux boutons M et S de la table de mixage.

SONG (morceau)

Cet écran vous permet de composer des morceaux en combinant des séquences dans l'ordre de votre choix. Le morceau ainsi créé peut comprendre jusqu'à 100 mesures.



1. Bouton CLR (Clear – effacer) ..... Efface toutes les données affichées à l'écran.
2. Bouton ▶ ..... Démarre ou interrompt la lecture du morceau.
3. Barre de défilement horizontal (mesures)..... Vous pouvez faire défiler l'affichage des mesures en faisant glisser le stylet sur cette barre située en haut.
4. Barre de défilement vertical (séquences) ..... Vous pouvez faire défiler l'affichage des séquences en faisant glisser le stylet sur cette barre située à gauche.
5. Cases..... L'axe horizontal représente les mesures tandis que l'axe vertical correspond aux séquences. Vous pouvez disposer les cases à votre guise en touchant simplement la grille.

Lorsque vous touchez le bouton ▶ pendant l'écoute du morceau, la diode rouge indiquant la mesure actuellement écoutée retourne à la mesure la plus à gauche sur l'écran. Touchez de nouveau le bouton ▶ pour commencer la lecture à partir de cette mesure. Vous pouvez ainsi écouter un morceau à partir de la mesure de votre choix en faisant défiler la barre de défilement des mesures située en haut de l'écran jusqu'à l'endroit souhaité.

Mode multijoueur et échange de données

Grâce à KORG DS-10, vous pouvez communiquer avec une console Nintendo DS située à proximité via la communication sans fil DS. Deux formes de communication sans fil DS sont disponibles : MULTIJOUEUR, qui permet à plusieurs consoles utilisant KORG DS-10 (jusqu'à 8) de jouer ensemble, et ECHANGE DE DONNEES, qui vous propose d'échanger des données de sessions avec d'autres joueurs.

MULTIJOUEUR





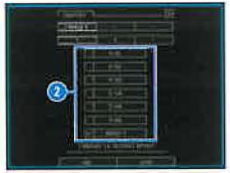


Deux utilisateurs ou plus peuvent jouer ensemble en **mode multijoueur**. Jusqu'à 7 consoles clientes peuvent être connectées à une console hôte, et elles peuvent toutes commencer à jouer ensemble simultanément. Pour ce faire, suivez les instructions ci-dessous :

Console HOTE (maître)

1. Sélectionnez MULTIJOUEUR dans le **menu principal**.
2. Le **menu de chargement de session** s'affiche. Touchez la session que vous souhaitez charger puis touchez OUI.
3. L'**écran de sélection de l'hôte et des clients** s'affiche. Touchez HOTE.
4. Le message COMMENCER LA COMMUNICATION? s'affiche. Touchez OUI. L'identifiant (ID) affiché à l'écran sera celui de la console Nintendo DS hôte.
5. Une fois la connexion établie avec la ou les consoles clientes, le nombre de consoles connectées ainsi que le message DEMARRER LE MODE MULTIJOUEUR? s'affichent. Touchez OUI.
6. Une session multijoueur ne peut être démarrée ou arrêtée que par la console hôte. De plus, les paramètres BPM (pulsations par minute), SWING, STEP (pas), SONG (morceau) ainsi que le timbre de la batterie ne peuvent pas être édités ou créés lors d'une session multijoueur ; les timbres ne peuvent pas être sauvegardés ou chargés, et les timbres prédéfinis ne peuvent pas être utilisés.

Console CLIENT (esclave)







1. Sélectionnez MULTIJOUEUR dans le **menu principal**.
2. Le **menu de chargement de session** s'affiche. Touchez la session que vous souhaitez charger puis touchez OUI.
3. L'**écran de sélection de l'hôte et des clients** s'affiche. Touchez CLIENT.
4. Le message COMMENCER LA COMMUNICATION? s'affiche. Touchez OUI. Une liste des identifiants (ID) de toute console hôte ayant démarré une communication sans fil DS s'affiche. Sélectionnez l'identifiant de l'hôte avec lequel vous souhaitez établir la communication. Une fois celle-ci acceptée par l'hôte, la session multijoueur commence.
5. Une session multijoueur ne peut être démarrée ou arrêtée que par la console hôte. De plus, les paramètres BPM (pulsations par minute), SWING, STEP (pas), SONG (morceau) ainsi que le timbre de la batterie ne peuvent pas être édités ou créés lors d'une session multijoueur ; les timbres ne peuvent pas être sauvegardés ou chargés, et les timbres prédéfinis ne peuvent pas être utilisés.

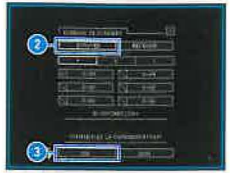
ECHANGE DE DONNEES

Cette option vous permet d'échanger des données de session entre deux consoles Nintendo DS ou plus via KORG DS-10. Les données de session envoyées par une console peuvent être reçues par un maximum de 7 consoles. Pour commencer, suivez les instructions ci-dessous :

ENVOYER (console émettrice)



1. Sélectionnez ECHANGE DE DONNEES dans le **menu principal**.
2. L'**écran d'envoi ou réception** s'affiche. Touchez ENVOYER pour afficher les sessions et sélectionner celle que vous souhaitez envoyer en la touchant à l'aide du stylet.
3. Le message COMMENCER LA COMMUNICATION? s'affiche. Touchez OUI.
4. Dès que la ou les consoles réceptrices sont connectées, le message COMMENCER L'ENVOI? s'affiche. Touchez OUI.





RECEVOIR (console réceptrice)



1. Sélectionnez ECHANGE DE DONNEES dans le **menu principal**.
2. L'**écran d'envoi ou réception** s'affiche. Touchez RECEVOIR pour que le message COMMENCER LA COMMUNICATION? s'affiche. Touchez OUI.
3. L'identifiant (ID) de toute console émettrice s'affiche. Sélectionnez l'identifiant de la console hôte avec laquelle vous souhaitez établir la communication.
4. La réception de la session commence une fois que la console hôte l'a acceptée.



Important

Si vous rencontrez des difficultés à établir la communication sans fil DS, utilisez une des méthodes suivantes pour interrompre la connexion :

- Retourner au **menu principal**.
- Fermer une des consoles Nintendo DS.
- Eteindre la console.

Communication sans fil DS (jeu multi-cartes)

Instructions sur le jeu multi-cartes.

Equipement nécessaire

Nintendo DS ..... 1 par joueur
Cartes KORG DS-10 ..... 1 par joueur

Connexion

1. Assurez-vous que les consoles sont éteintes avant d'insérer les cartes DS.
2. Mettez les consoles sous tension. Si le **mode de** démarrage de votre console est réglé sur MODE MANUEL, le **menu principal Nintendo DS** s'affiche. Si le MODE AUTOMATIQUE est activé, ignorez l'étape suivante et passez à l'étape 4.
3. Touchez le panneau KORG DS-10.
4. Suivez les instructions de la page 48.

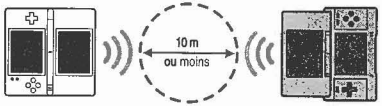
Précautions à suivre

Pour obtenir de meilleurs résultats lors de la communication sans fil, veuillez suivre les recommandations suivantes :

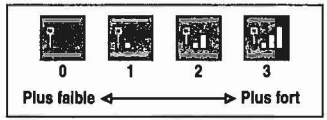
L'icône à l'écran indique la fonction de communication sans fil. Elle apparaît sur le **menu principal** Nintendo **DS** ou sur l'**écran de jeu.**

Lorsque l'icône de communication sans fil est affichée, cela signifie que l'option qui lui est associée démarre une communication sans fil.

N'UTILISEZ PAS la fonction de communication sans fil dans les endroits où celle-ci est interdite (comme les hôpitaux, les avions, etc.). Pour de plus amples informations concernant la fonction de communication sans fil, veuillez vous référer au livret de précautions sur la santé et la sécurité séparé qui accompagne votre console Nintendo DS.



Pendant un jeu utilisant la communication sans fil, l'icône apparaît pour indiquer la puissance du signal. L'icône a quatre affichages différents, **tels** qu'indiqués ci-dessous. **en** fonction de la puissance du signal. Plus le signal est fort, plus le jeu en communication sans fil est fluide.



Le témoin d'alimentation clignote rapidement pour indiquer qu'une communication sans fil est en cours.

Pour obtenir de meilleurs résultats, reportez-vous aux conseils suivants :

- Commencez avec une distance entre les consoles d'environ 10 mètres au plus et rapprochez-vous ou éloignez-vous en fonction de vos désirs, tout en gardant la puissance du signal à deux **barres** ou plus pour obtenir les meilleurs résultats.
- Gardez une distance inférieure à 20 mètres entre les consoles.
- Les consoles doivent être orientées les unes vers les autres de la manière la plus directe possible.
- Evitez que des personnes ou des obstacles se trouvent entre les consoles Nintendo DS.
- Evitez les interférences créées par d'autres appareils. Si les communications semblent affectées par d'autres appareils (réseau sans fil, four à micro-ondes, appareils sans fil, ordinateurs), déplacez-vous à un autre endroit ou éteignez l'appareil créant les interférences.

Crédits

KORG INC.

PRODUCT MANAGER
TAKAHIRO SATO

SYNTHESIZER ENGINEERS
KAZUHITO INOUE
MASANAO HAYASHI
HIROSHI KOSUGE

SOUND DESIGNER
TOMOAKI KANAMORI

DESIGN SUPERVISOR
NAOKI TAKIZAWA

PUBLIC RELATION
JUNKO FUKAI

DEVELOPMENT SUPPORT
JAMES SAJEVA
(KORG USA INC.)

PROCYON STUDIO CO., LTD.

SOUND PROGRAMMER
HIDENORI SUZUKI

SEQUENCER & SYNTHESIZER SUPPORT
JUNYA KURODA

cavia inc.

PRODUCER
NOBUYOSHI SANO

PROGRAMMER
MASAYOSHI KOBAYASHI

DESIGNER
SATOKO TSUSHIMA

AQ INTERACTIVE INC.

PRODUCER
MICHIO OKAMIYA

R&D COORDINATION MANAGER
MAKOTO OSHITANI

R&D COORDINATION
SHUICHI KATAGI
TAKAYUKI ITAGAKI
SHOICHI WATABE
YOSHIAKI KANO

TESTING
KIMIHIRO OKAMURA
TSUYOSHI ABE
DAISUKE ITO

SALES & MARKETING EXECUTIVE
SHUICHI MOTODA

SALES & MARKETING
TOSHIHIRO INOUE
CHIAKI ITOFUSA
TOMIYOSHI IMAI

PRODUCT MARKETING
TARO TAKEZAWA
DAITA SAKAMOTO
NAOTO NAKAGAWA

SPECIAL THANKS

HIDEKI MATSUTAKE

EXECUTIVE PRODUCER

TSUTOMU KATOH (KORG INC.)
SEIKI KATO (KORG INC.)
YASUNORI MITSUDA
(PROCYON STUDIO CO., LTD.)
CHIKARA UCHINO (cavia inc.)
YOJI ISHII (AQ INTERACTIVE INC.)

NOE LOCALISATION MANAGEMENT

ANDY FEY
ERKAN KASAP

EUROPEAN SOFTWARE AND MANUAL LOCALISATION AND LAYOUT

LOCALISATION PRODUCER
PALMA SÁNCHEZ DE MOYA
JAN "KABUKI" HENNIG

TRANSLATION
GERAINT HOWELLS
RAFAEL JAGIELSKI
JUDITH MATZ
BARBARA PISANI
MARCO GUASCO
MIGUEL NOVIO
MIGUEL A. GARCÍA SEGOVIA
GREGORY MOREAU
VALERIE MADESCLAIR
EMIEL WIENHOLTS

NOE VALIDATION AND TESTING TEAM
MARCO GRUDEN
ROISIN McCORKELL
BEN HOWARD-HALE
PATRICK JOYCE
MICHAEL THEUERKAUF
NILS DITTBRENNER
KATHARINA GLOWOTZ
TIMOTHÉE AQUILLÉ
RAPHAËL KUHLWEIN
JOHAN MALHERBE
DIEGO ROSADO
JAVIER PEDRERO
EDUARDO OSPINA
MASSIMILIANO CALDARINI
GIORGIO BARACHINI
VERONICA CASI

ARTWORK SERVICES
ADRIAN MICHALSKI
PETER SWIETOCHOWSKI
JAN MUHL
SASCHA NICKEL
KATHRIN GRIESER
PETRA BECKER
SANDRA BIALYS
ALFIYA ALESHEVA
MONI HÄNDSCHKE
URSULA LIPINSKI
JASMINA LIBONATI
WOJCIECH SITARSKI
OLAF WEINREBE

ARTWORK PRODUCER
BRITTA HENRICH
DEJAN BATALOVIC