

☆ベンチャーMK-1学習編☆

第1章

ベンチャーMK-1を使い始める前に、まずパドルからの線にステレオ・ミニプラグを付けて下さい。この線には2芯のシールド線を使い、シールドはパドルのアースに接続します。短点側の線はプラグの先端部に、長点側は中央部そしてシールド側はボディにつながるよう結線をします。次に9V(006P)の電池と12Vの外部電源を用意して下さい。

9Vの電池はキーヤーの状態や記憶させたメッセージのバックアップ用に使われます。中に入れますのでキーヤーのケース横にある2本のネジを外して、ケースの蓋を外して下さい。スピーカーの横にマジックテープが貼ってありますので、ここに取り付けます。マジックテープの片側をはずし、両面テープをはがして電池に貼り、コードを端子に接続しシャーシに取り付けます。(逆に、電池をコード端子に接続し、マジックテープをシャーシに付けたまま両面テープをはがして、そこに電池を乗せても良いでしょう。)

キーヤーを動作させて短点と長点が逆の接続になっていないか確認し、必要ならば直して下さい。キーヤーの中を上から見ると、RCAプラグが左奥にあります。その手前のコンデンサーとトランジスターの間にジャンパーがポストがあります。出荷時には3本のポストのうち真ん中と左側(外側の2本)がジャンプされているはずです。送信機がマイナスキーイングの場合は(古い真空管式の送信機はほとんどこのタイプ)この設定でお使い下さい。プラスキーイングの場合は(近年のソリッドステート式の送信機)真ん中と右側(内側の2本)にジャンパーを設定して下さい。ケースの蓋を元通り取り付け、パドルのフラグを後側にあるジャックに差し込みます。12Vの電源も同じく後側にあるジャックから供給します。中側のピンがプラスになっていますので極性を間違えないよう十分に注意して下さい。このキーヤーに慣れたら、RCAプラグからの出力を送信機につないで下さい。これで準備完了です。

MK-1は6~60WPM(30~300字/分)のスピードに対応しています。もちろんいっぺんに全部のスピードの符号を送ることは出来ません。前面パネルのスピード調整つまみは、およそ1対3の割合で設定スピードを調節できます。つまり6~20WPMだと20~60WPMの範囲にセットすることができます。まあ、ほとんどの方はこの範囲内で納得なさるでしょう。

それでは6~20WPMのところで使うとしましょう。スピードのセットはとても簡単です。先ずスピード調整つまみを右いっぱい(時計回りの方向)に回して下さい。次に、上部にある4つのボタンを全部同時に押して下さい。MK-1は"OK"とモールス符号で答えてくるはずです。今やったように同時に4つのボタン全部を押した時にスピード調整つまみがあった位置が20WPMにセットされます。

少し符号を打ってみて下さい。おっと、短点と長点の位置が逆ですか。(たいていの右ききの方は、左側のパドルで短点、右側のパドルで長点を打つようですが)問題ありません。外側のボタン2つを(1番と4番)同時に押して下さい。MK-1から"RV"とモールスで答えてきます。ReVerse=逆という意味のことですね。これでどちら側が短点でどちらが長点だか分かりましたね。この状態は、もう一度今のようにボタンを押すか、何年後かに9Vのバックアップ電池の寿命がくるまで保たれます。いいでしょ。

前にエレキーを使ったことのある方なら滑らかな打ち心地に気がつかれるでしょう。それではスピードを上げてみましょう。スピードの変化が直線的ですね。お望みならスピードの範囲を変えてみましょう。20WPMではもの足りなかったらスピード調整つまみを左いっぱい(反時計回りの方向)に回して、上部にある4つのボタン全部を同時に押して下さい。これで20~60WPMの設定になりました。これではちょっと速すぎる方はつまみを真上の位置に合わせて同じように4つのボタンを同時に押して下さい。これだと20WPMを中心に11~33WPMの範囲で使えます。

これで短点の位置は望みどおり、スピードの範囲も好きなところでキーヤーが動くようになりました。それではメモリーにメッセージを入れる方法を覚えましょう。

4つのメモリーには通常使うのに十分な容量があります。まず、スピードを自分の好きな位置に合わせて下さい。次にいちばん左のボタン(1番)を音が聞こえてくるまで数秒間押して下さい。ボタンをはなすとMK-1から"C"と送ってきます。(これはキャラクター・モードの意味です。このモードのことについては後で説明しますので今は気にしないで下さい。)

それでは記憶させる文章を1語ずつ打ち込んで下さい。例えば、the quick brown foxを入れてみましょう。最初はtheを打ち、一呼吸おきます。MK-1から"I"がモールス符号で送られてきましたね。これはMK-1が語間のスペースをtheの後に入れたということです。次にquickを同じように打ちます。またMK-1から"I"が送られてきたでしょう。このように"I"が送られてきた後は次の入力待の状態になり、いくらでも好きな時間を取れます。お腹が空いていたらご飯を食べに行っても大丈夫。MK-1はじっと我慢して次の入力を待っています。

先に進んでbrown faxを打ち込みます。おっとbrown FOXでしたね。間違って入れてしまったけどもう1回最初から入れ直しますか。いいえ、その必要はありません。こういう時は、国際的に通用する"ごめんなさい。間違いました。"符号の8連続短点"HH"を打って下さい。MK-1からbrownを送ってくるはずです。これはMK-1が、間違って送られてきた語(今の場合fax)を消してその前の語brownに戻ったという意味で、次の入力待ちの状態になったということです。今度は正しくfoxと入れましょう。

メッセージの終了は、記憶させておきたい番号のボタンを押します。例えば1番に入れてみて下さい。このメッセージを再生するには1番のボタンを押すと先ほどの the quick brown foxが正しく訂正されて送られてきます。

それでは2番のメモリーに jumped over the lazy dogs back を入れて下さい。間違っていないか再生して確認して下さい。連続読み出しをやってみましょう。1番のボタンを押し、続いて2番のボタンを押して下さい。the quick brown fox jumped over the lazydogs back という具合に1番と2番のメッセージが連続して送られてきたはずです。1番にあなたのコールサイン "7J3AAB"、2番に "DE 7J3AAB"、3番に "ARK"を入れて、2、1、3の順でボタンを押すとDE 7J3AAB 7J3AAB AR K という一連のメッセージになります。メッセージが送られている途中でパドルから符号を送ればメモリーからの送信は止まり通常のキーヤーモードになります。

メモリーに書き込んだメッセージは電源をはずしても記憶されています。ケースの中にいれた9Vの電池がバックアップしており、消費電流が少なく抑えられているので何年間も持ります。

既に入っているメッセージを消すには、新しいものを上書きするか、または入っているものを消去することも出来ます。上書きをするには音が聞こえてくるまで数秒間メモリーのボタンを押して下さい。ボタンをはなすとキャラクター・モードに入ったメッセージとして "C" の符号が送られてきますので、新しいメッセージを入れて下さい。単に消去したい場合は、"C" の符号が送られてきたところでもう一度メモリーのボタンを押して下さい。これで次に新しいメッセージを入れるまでこのメモリーは空になっています。

送信機のサイドトーンを使っている場合、キーヤーのモニターが邪魔ですね。この場合は左側2つのボタン(1番と2番)を同時に押して下さい。キーヤーから "F" (ファンクション・モード) の符号が帰ってきます。ここで "M" をパドルから打って下さい。これで通常の送信状態の時はモニターがオフになります。

もう一度モニターをオンにしてみましょう。左側のボタン2つを同時に押します。今モニターはオフの状態ですが "F" の符号が聞こえてきましたね。ここで "M" をパドルから打ち込みます。自分の打っている符号がモニターから聞こえましたね。これでオンの状態になりました。このようにモニターをコントロールする機能はトグル式になっています。今までキーヤーから送ってきた "F" や "M" は送信機から出ていません。2つのボタンを同時に押した場合、送信機はオンラインの状態になり、コマンド入力が終わるまで送信機から信号として発射されません。

例えば "M" を打つのに間違えて "O" を打ってしまった時はどうなるでしょう。 "O" はファンクション・モードでは無意味ですので、"ギャー" という変な音がキーヤーから返ってきます。

チューンを取るためにキーダウンさせておきたい場合はどうしましょう。1番と3番のボタンを同時に押して下さい。キーヤーから "H" が(ハンドキー)送られてきます。この状態でパドルのどちら側を押してもハンドキーのように連続波が出せます。これで物置の中に隠してある大きなリニアのチューンも出来ますね。(もちろんダミーロードを使うんですよ。) チューンが終わったらどのボタンでもいいですから押して下さい。これで通常の状態に戻ります。

今のところこれで良いでしょう。スピードの設定方法が分かりましたね。メッセージの入れ方や大きなリグのチューンも出来ますね。送信機につないでしばらくQSOを楽しんで下さい。滑らかできれいなCWが打てるでしょう。準備が出来たら次のセッションに進みましょう。いろいろなオプション機能が出てきます。簡単に覚えられますが、今のところは今までに覚えたことを使いこなして下さい。

第2章

さてMK-1の使い心地はいかがでしたか。滑らかでいいでしょ。送信スピードも上がったのではないでしょか。それではMK-1の機能をもう少し覚えましょう。送信機は切っておいて下さい。

まず問い合わせモードを試してみましょう。右側2つのボタン(3番と4番)を同時に押して下さい。MK-1からCWで "?" が返ってきましたね。"S" をパドルから送ってみて下さい。数字が返ってきました。これは現在設定されているスピードをWPMの単位で送ってきます。もう一度右側2つのボタンを同時に押して下さい。(問い合わせは1回毎に3番と4番のボタンを同時に押して下さい。MK-1から答えが返ってくると自動的に通常のモードに戻ってしまいます。) それでは今度は "Q" を打って下さい。MK-1から "ON" か "OFF" がモールス符号で返ってきますね。もう1回、3番と4番を押して "Q" を打って下さい。前と同じ答えが返ってくるはずです。つまりこの問い合わせモードはMK-1の設定が今どのようになっているかを知るためのもので設定の変更はしないものなのです。一方ファンクション・モードは設定を反対側に変更するものなのです。この "Q" コマンドについてはあとで詳しく説明します。

もう1回問い合わせモードに入って今度は "Q" に対する答えとして "1" を送って下さい。MK-1からは現在1番のメモリーに入っている内容が送られてくるはずです。同じように2、3、4番のメモリーに入っている内容も確認できます。指定した番号のメモリーに何も入っていない場合は、何も送られません。

なぜこのモードをメモリーの内容を読み出すときに使うかといいますと、単にボタンを押すだけでも読み出すことが出来ますが、この場合は送信機から信号として出て行ってしまいます。問い合わせモードで読みだした場合は、送信されませんしモニターがオフの状

態であってもモニタースピーカーから音が出てきます。それではファンクション・モードに1番と2番のボタンを同時に押して入りましょう。前の章でモニターを切るのに使いましたね。このファンクション・モードは非常に強力な道具で、これから覚えるたくさんの機能を持っています。

まずスピード設定を変えてみましょう。1番と2番を同時に押してファンクション・モードに入つて下さい。MK-1からモールス符号で "F" が返ってきましたね。そこで "S" を打ち、続いて "1 Ø" を打つて下さい。これでスピード調整のボリュームがどの位置にあってもそこが10WPMに設定されました。ボリュームを右に回せば10WPMから速くなり、左に回せば遅くなります。しかし6WPM以下にはなりません。（10WPM以下のスピードに設定する場合は "Ø7" のようにゼロを頭に付けて2桁にして入力して下さい。）

次はファンクション・モードにして "S 4 Ø" と打つて下さい。これで40WPMに設定されました。ちょっと速すぎますか。それではまたファンクションモードを使い自分の打ちやすいスピードに設定し直して下さい。ボリュームを左いっぽいに回しても速すぎてコマンドが正確に打てない。さてどうしましょう。ご安心下さい。4つのボタンを同時に押すスピードのリセットを憶えていますか。20WPMに設定したい位置にボリュームを合わせて（6～20WPMで使う場合は右いっぽいに）4つのボタンを同時に押して下さい。これであなたの使いやすい範囲に戻りました。

スピードについてもう一つ関連して、ファンクション・モードや問い合わせモードのときについて説明しましょう。通常はファンクション・モードとキーヤーのスピードは同じになっています。しかし、ファンクション・モードでのスピードを6～30WPMの範囲で固定することもできます。例えば普通にQS0しているときは速いスピードを使い、ファンクション・モードや問い合わせモードでは少しスピードを遅くしおちついてコマンドを入れたい場合があるでしょう。

このようにファンクション・モードでのスピードを固定させるには、1番と2番のボタンを同時に押しファンクション・モードに入り "F 1 Ø" を入力して下さい。これでファンクション・モードでのスピードは10WPMに固定されます。"1 Ø" を打ち終るとMK-1はすぐに通常のモードに戻ります。スピードが20WPMに設定されていたらそのスピードに戻ります。ファンクション・モードに入ったときに "F" は10WPMで送られてきます。そしてコマンドはこのスピードで入力できます。ファンクション・モードが終わると元のスピードに、この場合20WPMに、戻ります。

どちらのスピードも同じように設定するには（MK-1の初期値ですが）、ファンクション・モードで "F ØØ" を送って下さい。これでファンクションモードのスピードと通常のキーヤースピードが同じになります。

最初の章でメッセージボタンを続けて押した連続読み出し方法、"Q" セッティング、についてふれました。初期値はほとんどの方が望んでいるようなのでオンになっています。これをオフにするには、1番と2番のボタンを同時に押しファンクション・モードに入り、"F" が送られてきたら "Q" を送り返して下さい。MK-1から "OFF" の答えが返ってきます。これで連続しての読み出しはできなくなりました。1番2番の順で間隔をおいてメモリーのボタンを押してみて下さい。まず1番のメモリーから出力され、2番のボタンを押した瞬間から2番のメモリーから出力されます。連続読みに戻すには1番と2番のボタンを同時に押しファンクション・モードに入り、"Q" を入力して下さい。MK-1から "ON" が送られてきて連続読み出し状態に戻ります。

それではウェイトについて説明しましょう。MK-1は内蔵のCPUを使い短点と長点を別々にデジタル処理していますので、とても正確なウェイト・コントロールができます。初期値では通常使われている50%に設定されています。ほとんどの方はこの設定で満足されるでしょう。お望みでしたら簡単にしかも正確に変更できます。まずファンクション・モードに1番と2番のボタンを同時に押して入つて下さい。MK-1からの "F" に対して "W 3 Ø" と送って下さい。それではあなたのコールサインを打つて下さい。ちょっと変でしょ。これが30%のウェイトがかかった状態です。次は "W 7 Ø" を試してみましょう。また変わりましたね。

ウェイトは25%～75%の範囲で設定できますが通常はこれらの両極端のところは使わないでしょう。しかし、速い速度で送信する場合55%～60%の重めのウェイトを好む方もいるようです。また遅い速度で送信する場合には、45%～40%の軽めのウェイトが耳に心地よく感じる方もいるようです。特に自分の好みができるまでは50%に設定しておくのが良いでしょう。電信の上手なOMにあなたの符号を聞いてもらいアドバイスを受けるのも良いでしょう。

ウェイトの設定は3番と4番のボタンを同時に押す問い合わせモードで確認できます。"?" が送られてきたら "W" を打つて下さい。現在設定されているウェイトのパーセンテージが数字で送られてきます。

送信機の中には残念ながら正確にキーヤーから送られてくる符号どおりの信号を送信しないものがあります。たいていはキーヤーから送られてくる短点や長点を短くしてしまいます。この理由はQSK回路が働くまでの遅れがあるからです。このようなキーイングのエラーはどのスピードでも起こります。例えば最近の主なトランシーバーは短点や長点が18ミリ秒短くなります。この場合、特に速いスピードでは聞いている人にはウェイトが軽く感じられます。

このような送信機側のエラーは、理論的にはウェイトを重くすることで調整できます。しかしこのような調整はある1カ所のスピードでのみ有効です。MK-1はこの問題を解決する "K" 機能を持っています。

18ミリ秒の送り落しがある場合にはファンクションモードに1番と2番のボタンを同時に押して入り、“F”に対して“K 18”を送ることによりこれをキャンセルできます。この18は18ミリ秒をすべての送信される短点や長点に加えることにより送信機のエラーをキャンセルします。

それではどうやってあなたの送信機に合ったこの調整値を探すのでしょうか。何通りかの方法があります。1つ目はウエイトが50%に設定してある時に、他の局にあなたの信号のウエイトの状態がどうか聞いてみる方法です。他の人が軽すぎると言ったら10ミリ秒位“K 10”で加えて、できれば同じ人にレポートをもらって下さい。設定を変えるのにはほんのちょっとしか時間はかかりません。

もう1つの方法は雑誌の製品レポートを参考にする方法です。なかにはキーヤーのキーイング波形と実際の送信波の波形を比べた2現象のシンクロスコープを使った写真を載せているものがあります。またメーカーのなかにはマニュアルの中でこの値を発表しているところもあります。

2現象のシンクロスコープをお持ちの方はこの補正値を出すのが簡単ですね。しかし1現象のものやステーション・モニターしかない場合でも、ちょっとしたカット・アンド・トライでできます。まずキーヤーのウエイトを50%に設定して下さい。次に（ダミーロードを使って）連続して送った短点がスクリーン上で同期が取れ、止まって見えるようにします。短点と短点の間隔を測り短点自体の長さと比べます。もし短点の長さが間隔より短かったら“K”ファンクションを使って同じ長さになるよう調整して下さい。耳で聞いた感じでウエイトを重くしていた方はこの調整により軽めのウエイトに、たぶん50%に、戻すでしょう。

この“K”ファンクションの設定は問い合わせモードで確認できます。3番と4番のボタンを同時に押して問い合わせモードに入り、“?”に“K”で答えます。現在の補正値が数字で送られてきます。

ファンクション・モードでできることにオート・スペースのオンやオフがあります。このオート・スペースについては常にCW好きの方々に論争を呼ぶものです。好きな方もいれば嫌いな方もいるようです。オート・スペースが何をするかと言いますと、文字と文字の間隔がくっつき過ぎないようにするために、オペレーターは文字と文字の間に少なくとも3短点分のスペースをおかなければなりません。文字を打ったあと次の文字を打つまで間をおくと、キーヤーは1短点分以上のスペースを検知すると、3短点分の時間が過ぎるまで次の文字を送りません。オート・スペースがオフの場合はオペレータがこの間隔を自分で取らなければなりません。

この機能が嫌いな方の理由には、速く打ちたいときにキーヤーがもたついている感じを受け3短点分の時間が過ぎないと次の文字を打てないと感じるようです。そしてこれがどうもコントロールできない感じを

与えるようです。反対にこのオート・スペースがつくり出す正確な文字間隔を好む方もいらっしゃいます。MK-1のオート・スペースはオフに初期値ではなっています。これをオンにするには、1番と2番のボタンを同時に押してファンクション・モードに入り、“F”に対して“A”を送って下さい。オート・スペースはトグル式になっていますので、今までの設定と反対のオンになります。この状態で少し練習をしてみて下さい。いかがですか。オート・スペースは遅いスピード、特に自分の能力のスピードよりずっと遅くした場合に顕著に現われます。オート・スペースをオフにする場合はもう一度1番と2番のボタンを同時に押してファンクション・モードに入り、“F”に対して“A”を送って下さい。

オート・スペースの状態を確かめるには、もうお分かりですよね。3番と4番のボタンを同時に押して問い合わせモードに入ります。“?”に“A”を送り返します。キーヤーから“ON”か“OFF”が戻ってきます。

オート・スペースに関して最後のコメントです。他のキーヤーでこのオート・スペースを試したけれど好きになれなかった方も、ちょっとMK-1のこの機能を試してみて下さい。他のキーヤーと違い人間味があるでしょ。考えを変えてもいいですよ。ほんのちょっと試して下さい。

次のファンクション・モードはメッセージをメモリーに入れるときのキャラクター・モードとリアル・タイム・モードです。前にやったようにメッセージを入れるときボタンを押すとキーヤーからキャラクター・モードにいることを示す“C”が返ってきましたね。この時はいろいろな機能を説明するよりメッセージをメモリーに入れることを重要視していました。そしてこのキャラクター・モードの“C”については後で説明すると書きました。

メモリーにメッセージを入れるときは1語1語入れればキーヤーが語間で“I”を送ってき、自動的に語間のスペースを入れてくれることをすでに学びました。間違えて入力した語も連続短点を送ることにより訂正できることを知っていますね。これらはメモリーの容量を最大限に使う技法で、限られたメモリー容量の中に長いメッセージを入れられるようにするものなのです。ほとんどの方にとても便利なはずです。

しかしこの他にリアル・タイム・モードという入力モードも用意されています。このモードでは、実際に打った状態そのままメモリーに記憶されます。これは特定の文字を特別なタイミングで送りたいときに便利です。例えばあなたのコールサインがWY9IEだったとします。そしてEをはっきりさせるためIとEの間にちょっとだけ余分にスペースを取りたかったとしましょう。キャラクター・モードではIとEの間を区切ると語間のスペースが取られてしまいこれでは長すぎますね。リアル・タイム・モードでならあなた好みのスペーシングが取れます。

このリアル・タイム・モードにはいくつかの不利な面があります。まずメモリーのムダ使いをすることです。4つのメモリー全部に "The Quick Brown Fox Jumped Over The Lazy Dogs Back" を入れられると説明したことを憶えているでしょう。しかしリアル・タイム・モードではメモリーのムダ使いをするためこのようなことはできません。もう1つの不利な面は、あなたが打ったそのままを記憶するため連続短点により訂正ができないことです。

メモリーへの入力の初期値はキャラクター・モードになっています。このキャラクター・モードとリアルタイム・モードはトグル式になっています。モードの切り替えは1番と2番のボタンを同時に押すことによりファンクション・モードに入り、"F" に対して "L" を送ると切り替わり、同時に "C" か "R" を送り返してきます。メモリーに入力するためボタンを数秒間押し続けたとき、MK-1から "C" が返ってきたらキャラクター・モードに、"R" が返ってきたらリアル・タイム・モードにいるということです。MK-1ではチャンネル毎にこのモード設定ができます。

問い合わせ・モードによってもどちらの入力モードになっているか分かります。3番と4番のボタンを同時に押して問い合わせ・モードに入り、"?" に対して "L" を送って下さい。MK-1から "C" 又は "R" の答えが返ってきます。

第2章はこの位にしておきましょう。もちろんまだいろいろな機能がありますがこの他はあまり使わないかほとんど使わないでしょう。MK-1の初期値は、ほとんどのCWオペレーターの望みどおりに設定してあります。しかしもうすでにいろいろなコマンドを憶え、あなた好みのキーヤーになっているはずです。次の最終章では自動的にシリアル・ナンバーを送る方法やメッセージの途中でスピードを変える方法、メッセージのループ等、メモリーを使ったテクニックを覚えましょう。その前にちょっと休憩して下さい。QS0をして、今までに憶えたことを使ってみて下さい。

第3章

今までに説明したことでMK-1が他のキーヤーに比べて優れていることがお分かりだと思いますが、もう少し面白い機能があります。この中にはもう少し違ったファンクション・モードのコマンドや他の種類のコマンド、それに埋め込みコマンド等があります。埋め込みコマンドと言うのはメッセージの中に組み込まれて使用され、ポーズ取り、ループ作り、メッセージの中から他のメッセージの呼び出し、メッセージの中でスピードを変えたりできます。

それでは埋め込みコマンドとはどの様なものでしょうか。これはメモリーに覚え込ませるときにメッセージの中に組み込まれる特別なコマンドです。このコマンドはキャラクター・モードでメモリーに入力する場合のみ有効です。リアル・タイム・モードではできません。埋め込みコマンドを使ったときは必ず後ろに

語間のスペースを "I" が送られてくるまで待って入れて下さい。このコマンドは "/" で始まりその後に続けてコマンドを入れます。

ここでの説明が分かりやすくなるよう、語間のスペースは "_" でこれから示します。送信する符号ではありませんのでお間違えのないように。よろしいですね。

さてポータブルで運用しているときのコールサインとこのコマンドの "/" をメッセージの中でどうやって分けるのでしょうか。簡単です。 "/" の前に語間のスペースが入っていないければMK-1はそれを "/" として送信します。ですから、例えばWY9IE/KH7でも大丈夫、問題ありません。そのまま入力して下さい。(逆に語間のスペースを入れたWY9IE/_/KH7というのももう少し後に出てくるギャップコマンドというのを使ってできます。)

さあ、これから埋め込みコマンドを使ったメッセージを作ってみましょう。まずメッセージの中から他のメッセージを呼び出すのをやってみましょう。1番のメモリーに自分のコールサインで "DE WY9IE AR K" のように入れて下さい。次に2番のメモリーに "CQ_CQ_CQ_1/"と入れて下さい。("_" は語間のスペースですよ。) 入りましたか。それでは2番のボタンを押してメッセージを読みだして下さい。どうです。1番のメッセージが2番に続いてきれいに出てきましたね。

今度は別なものを1番に入れてみましょう。"CQ_CQ_CQ_DE_WY9IE WY9IE_1"を入れて、読み出してみて下さい。今度は繰り返し繰り返し1番を送ってくるでしょう。これは自分自身を呼び出すループ・メッセージを作ったことになります。これを止めるにはパドルにちょっと触って下さい。

次は2番のメモリーに "12345"を入れて、1番に "ABC_DEF_GHI_2_JKL_MNO" と入れて下さい。さあ、1番のメッセージを読み出してみましょう。1番の中に2番のメッセージがきれいに入って読み出されてきたでしょう。

それでは埋め込みコマンドの中で使うポーズについて説明しましょう。これは "/P dd" でメッセージの中に入れられ、ddは00から99までの間の数値で10分のdd秒になります。例えば次の文章を1番のメモリーに入れて読みだしてみて下さい。"CQ_CQ_CQ_DE_WY9IE WY9IE_AR_1/P50_1" CQを3回打ってDEに続きコールサインを2回、そしてARを打ち5秒の間をおいてからまた始めに戻ります。"/P 50" ですから、10分の50秒となり5秒のポーズを取ることになります。このように埋め込みコマンドを2つ続けて入れることもできます。このポーズは、ビーコンやコンテストのときのCQ、流星反射のスケジュールのときに便利です。

次のメッセージも試してみて下さい。"ABC_DEF_GHI_1/P50_JKL_MNO" きれいなポーズを取るでしょう。勿論、このポーズの間にパドルに触れればメッセージの読み

出しを中止し通常の送信ができるモードに戻ります。

メッセージの中にポーズをおいて、パドルからの送信をはさみたいときはどうすれば良いのでしょうか。この目的のために”/B”のコマンド、ブレークがあります。次のようにメモリーに入れてみて下さい。

”UR_RST/_B_DE_WY9IE”これを読み出すと”UR_RST”で止まりますね。ここでパドルから手動でRSTを例えば579と打って下さい。パドルからRSTを打ち終わった瞬間、続きの”DE_WY9IE”がキーヤーから流れてくるでしょう。このように”/B”コマンドはパドルからの入力のための時間を作ります。メッセージの読み出しが”/B”的位置にくるとパドルからの入力を待ちます。あなたが符号を送っている間MK-1は符号をモニターし、語間のスペース以上を検知すると残りのメッセージをメモリーから送りだしてきます。速いスピードではスペース取りにぐずぐずしないように気を付けて下さい。下手をするとメッセージの続きを出てきてしまい、次にパドルに触れた途端メッセージの読み出しを中止してしまいます。

次の埋め込みコマンドは”/S”で、これはメッセージの中でスピードを指定できるものです。このコマンドはちょっと厄介な面もあります。というのは、メッセージの中でスピードを変えてしまうとメッセージが終わって通常の送信状態になったときも、その変えたスピードがキーヤーのスピードとして生きているからです。例えばキーヤーを20WPMで使っているときにメッセージの中で30WPMに変更したとするでしょう。メッセージを送り終わった後もキーヤーは30WPMのスピードのままです。メッセージの終わりに元のスピードに戻す”/S”コマンドを使えば元通りの20WPMになりますが、速度調整の範囲が狂ってしまいます。まあ、どうであれこの機能は便利です。次のメッセージを試してみて下さい。”/S06_CQ_CQ/_S12_CQ_CQ/_S24_CQ_CQ/_S48_DE W9IE/_S06”10WPM以下のスピードを指定する場合は06のようにゼロを前に入れて下さい。

次に紹介する”/SUd”と”/SDd”的コマンドもなかなか便利ですよ。これらは現在の設定スピードから1~9WPMの範囲でスピードを上げたり下げたりすることが出来るものです。これらは特に”59925”とか”599KW”的な決まり文句を送るときに便利です。

次のメッセージを試して下さい。”/SU9_59925_73/_SD9”。キーヤーのスピードを10WPM位に設定し”ZA1DX DE WY9IE”を打った後、今入れたメッセージを読み出して下さい。これに続いて何か打ってみればお分かりのように、元のスピードに戻っています。この決まり文句のスピードアップはコンテストのときに時間あたりのQSOの数を増やすことに役立ち、価値があります。”/SU”と”/SD”は今のように元通りのスピードに戻すようペアで使うと良いでしょう。

別の面白い使い方は、単に”/SU3”を1つのメモリーに入れ、他のメモリーに”/SD3”を入れて

おく方法です。これで3WPMのスピードアップ・ダウンがメモリー・ボタン1つでできるようになります。

次の”/Gd”ギャップという埋め込みコマンドもなかなか役に立ちます。WY9IEのコールサインを送るときに使ったIとEの間のスペーシングを憶えていませんか。単なるキャラクター・モードにいる場合は、間をおくと語間のスペースになりこの特殊なスペーシングは不可能でした。リアル・タイム・モードでメッセージを入れるしか方法が無かったわけです。

しかし、この”/Gd”コマンドを使うことによりIとEの間に独特なスペースを持たせることが出来ます。(dは数値です。)通常のスペースは3短点分の長さです。”/Gd”コマンドで9短点分のスペースまで文字間に加えられます。文字間は3短点分で、Gdコマンドはこの基本の3短点に加えるものです。つまり/G1ではほんの少しへスペースが伸びるだけです。/G4では文字間のスペースが語間のスペースと同じになります。次のメッセージを試して下さい。

”WY9I/_G2_E”いかがですか。dの値を変えていろいろ試してみましょう。1回理解してしまえば特別なときに利用できるでしょう。

それでは今度はコンテストに便利なシリアル番号の作り方です。MK-1のシリアル番号は他のキーヤーと全然違います。

まず、どの様な数字の送り方をするか決めなければなりません。コンテスト番号を送るときにゼロをどの様に送りますか。5長点、3長点それとも1長点ですか。頭のゼロは他のゼロと同じように送りますか。それとも頭のゼロは送りませんか。9の場合はどうでしょう。きちんと4長点と1短点を打つのですか。それとも今皆が良くやるように”5NN”とNで送りますか。MK-1にはZdコマンドでこれらの型式を選べるようになっています。マニュアルの中にある表を参考にして自分の好みに合わせてシリアル番号の形を選んで下さい。

例えば6番を選んだとすると、ゼロはすべてTで送られます。それでは1番と2番のボタンを同時に押してファンクション・モードに入り、“F”に対して”Z6”で答えて下さい。これで6番の型式のシリアル番号が送られます。

シリアル番号の型式が決まりました。最初の番号も設定することができますがこれをしないと”TT1”から始まります。例えば1066に最初の番号を設定したい場合は、1番と2番のボタンを同時に押してファンクション・モードに入り、“F”に対して”N”1066”と答えて下さい。この場合のゼロはZ6の型式を選んでいても省略せずきちんと5長点を送って下さい。それでは3番と4番のボタンを同時に押して問い合わせモードに入って下さい。”?”が送られてきたら”N”を送って下さい。キーヤーから1066の省略型である”1T66”が送られてくるはずです。最初の番号を”23”的な2桁のものに設定する場合は、頭に”00”を入れて”0023”的

に4桁にして下さい。

それでは実際のコンテスト中にどうやって使うのでしょうか。そうです、埋め込みコマンドを使います。1つ試してみましょう。"R TU 5NN /N BK" これは実際に送られるときは、R TU 5NN 1T66 BKと、なります。しかしこれでは 5NNとシリアル番号の間に語間のスペースが取られてしまい、コンテストのような時間との戦いの場合に不利になります。"/Gd" コマンドで余分なスペースを取り除きましょう。今の分でしたら次のように変えてみましょう。"R TU 5NN /GO /N BK" これで 5NNとシリアル番号の間にあった余分なスペースが無くなりました。いかがですか。コンテストをやる方には応えられませんね。

どっかのイモオペが呼んできて QSO をしてしまった後すぐにデュープだと気がついた場合はどうしましょう。"N" コマンドでもう 1 回設定し直すのですか。冗談じゃないですよね。

こういう場合は、2番と3番のボタンを同時に押して下さい。これでシリアル番号が 1 つ戻りました。簡単ですね。

それでは最後のボタン命令です。送信機のチューンを取るときの別な方法です。2番と4番のボタンを同時に押して下さい。これで連続したキーダウンの状態になります。パドルに触れるまでこのままになります。

マニュアルを良く読んでいただくと今までに説明したコマンドは何通りかの方法で入れられることが分かります。例えば、番号を戻すコマンドはファンクション・モードでもできます。ただ真ん中の 2 つのボタンを押す方がはるかに易しいでしょう。このような理由でこの学習編の中ではその事について（少なくとも今まで）触れなかったのです。ともあれ似たようなことをマニュアルの中で見つけるでしょう。

これでこの MK-1 の学習編を終わります。この製品に満足されることでしょう。楽しんで下さい、そしてお友達にも教えてあげて下さい。73！