

MULTISTOMP

MS-100BT with Bluetooth

Effekt-Typen und -Parameter



Effekt-Typen und -Parameter

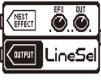
Effekt-Typ	Parameter	Parameterbereich	Effekt-Beschreibung												
Flanger	Hierbei handelt es sich um einen Jet-Sound im Stil eines ADA-Flangers.														
	<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>Regler1</th> <th>Regler2</th> <th>Regler3</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Seite 01</td> <td>Depth 0-100 Steuert die Modulationstiefe.</td> <td>Rate 0-50 Steuert die Modulationsgeschwindigkeit.</td> <td>Reso -10-10 Steuert die Intensität der Modulationsresonanz.</td> </tr> <tr> <td>Seite 02</td> <td>PreD 3-50 Steuer das Pre-Delay des Effekts.</td> <td>Mix 0-100 Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.</td> <td>Level 0-150 Steuert den Ausgangspegel.</td> </tr> </tbody> </table>				Regler1	Regler2	Regler3	Seite 01	Depth 0-100 Steuert die Modulationstiefe.	Rate 0-50 Steuert die Modulationsgeschwindigkeit.	Reso -10-10 Steuert die Intensität der Modulationsresonanz.	Seite 02	PreD 3-50 Steuer das Pre-Delay des Effekts.	Mix 0-100 Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.	Level 0-150 Steuert den Ausgangspegel.
		Regler1	Regler2	Regler3											
	Seite 01	Depth 0-100 Steuert die Modulationstiefe.	Rate 0-50 Steuert die Modulationsgeschwindigkeit.	Reso -10-10 Steuert die Intensität der Modulationsresonanz.											
	Seite 02	PreD 3-50 Steuer das Pre-Delay des Effekts.	Mix 0-100 Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.	Level 0-150 Steuert den Ausgangspegel.											
Effekt-Screen	Parameterbeschreibung	Symbol: Tempo-Synchronisation möglich													

■ Effekt-Typen und -Parameter

[DYN/FLTR]

Comp	Kompressor im Stil des MXR Dyna Comp.														
	<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>Regler1</th> <th>Regler2</th> <th>Regler3</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Seite 01</td> <td>Sense 0-10 Steuert die Empfindlichkeit.</td> <td>Tone 0-10 Steuert die Klangfarbe.</td> <td>Level 0-150 Steuert den Ausgangspegel.</td> </tr> <tr> <td>Seite 02</td> <td>ATTCK Slow, Fast Schaltet die Attack-Geschwindigkeit zwischen Fast und Slow um.</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>				Regler1	Regler2	Regler3	Seite 01	Sense 0-10 Steuert die Empfindlichkeit.	Tone 0-10 Steuert die Klangfarbe.	Level 0-150 Steuert den Ausgangspegel.	Seite 02	ATTCK Slow, Fast Schaltet die Attack-Geschwindigkeit zwischen Fast und Slow um.		
		Regler1	Regler2	Regler3											
	Seite 01	Sense 0-10 Steuert die Empfindlichkeit.	Tone 0-10 Steuert die Klangfarbe.	Level 0-150 Steuert den Ausgangspegel.											
Seite 02	ATTCK Slow, Fast Schaltet die Attack-Geschwindigkeit zwischen Fast und Slow um.														
RackComp	Dieser Kompressor verfügt über detailliertere Einstellmöglichkeiten als „Comp“														
	<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>Regler1</th> <th>Regler2</th> <th>Regler3</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Seite 01</td> <td>THRSH 0-50 Legt den Signalpegel fest, ab dem der Kompressor aktiviert wird.</td> <td>Ratio 1-10 Bestimmt die Kompressor-Ratio.</td> <td>Level 0-150 Steuert den Ausgangspegel.</td> </tr> <tr> <td>Seite 02</td> <td>ATTCK 1-10 Steuert die Attack-Geschwindigkeit des Kompressors.</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>				Regler1	Regler2	Regler3	Seite 01	THRSH 0-50 Legt den Signalpegel fest, ab dem der Kompressor aktiviert wird.	Ratio 1-10 Bestimmt die Kompressor-Ratio.	Level 0-150 Steuert den Ausgangspegel.	Seite 02	ATTCK 1-10 Steuert die Attack-Geschwindigkeit des Kompressors.		
		Regler1	Regler2	Regler3											
	Seite 01	THRSH 0-50 Legt den Signalpegel fest, ab dem der Kompressor aktiviert wird.	Ratio 1-10 Bestimmt die Kompressor-Ratio.	Level 0-150 Steuert den Ausgangspegel.											
Seite 02	ATTCK 1-10 Steuert die Attack-Geschwindigkeit des Kompressors.														
M Comp	Dieser Kompressor verfügt über einen natürlicheren Sound.														
	<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>Regler1</th> <th>Regler2</th> <th>Regler3</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Seite 01</td> <td>THRSH 0-50 Legt den Signalpegel fest, ab dem der Kompressor aktiviert wird.</td> <td>Ratio 1-10 Bestimmt die Kompressor-Ratio.</td> <td>Level 0-150 Steuert den Ausgangspegel.</td> </tr> <tr> <td>Seite 02</td> <td>ATTCK 1-10 Steuert die Attack-Geschwindigkeit des Kompressors.</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>				Regler1	Regler2	Regler3	Seite 01	THRSH 0-50 Legt den Signalpegel fest, ab dem der Kompressor aktiviert wird.	Ratio 1-10 Bestimmt die Kompressor-Ratio.	Level 0-150 Steuert den Ausgangspegel.	Seite 02	ATTCK 1-10 Steuert die Attack-Geschwindigkeit des Kompressors.		
		Regler1	Regler2	Regler3											
	Seite 01	THRSH 0-50 Legt den Signalpegel fest, ab dem der Kompressor aktiviert wird.	Ratio 1-10 Bestimmt die Kompressor-Ratio.	Level 0-150 Steuert den Ausgangspegel.											
Seite 02	ATTCK 1-10 Steuert die Attack-Geschwindigkeit des Kompressors.														
OptComp	Kompressor im Stil des APHEX Punch FACTORY.														
	<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>Regler1</th> <th>Regler2</th> <th>Regler3</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Seite 01</td> <td>Drive 0-10 Steuert die Kompressionsintensität.</td> <td>Tone 0-100 Steuert die Klangfarbe.</td> <td>Level 0-150 Steuert den Ausgangspegel.</td> </tr> <tr> <td>Seite 02</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>				Regler1	Regler2	Regler3	Seite 01	Drive 0-10 Steuert die Kompressionsintensität.	Tone 0-100 Steuert die Klangfarbe.	Level 0-150 Steuert den Ausgangspegel.	Seite 02			
		Regler1	Regler2	Regler3											
	Seite 01	Drive 0-10 Steuert die Kompressionsintensität.	Tone 0-100 Steuert die Klangfarbe.	Level 0-150 Steuert den Ausgangspegel.											
Seite 02															

Effekt-Typen und -Parameter

	Dieser Effekt verlangsamt das Attack jeder Note, so dass eine Violinen-Effekt entsteht.					
	Regler1		Regler2		Regler3	
Seite 01	Time	1-50	Curve	0-10	Level	0-150
Seite 02	Steuert die Attack-Zeit.		Steuert die Lautstärkenänderung während der Attack-Phase.		Steuert den Ausgangspegel.	
	ZOOMs einzigartiges Rauschunterdrückungssystem entfernt in Spielpausen das Rauschen, ohne den Klang zu verändern.					
	Regler1		Regler2		Regler3	
Seite 01	THRSH	1-25	DETECT	GtrIn, EfxIn	Level	0-150
Seite 02	Regelt die Empfindlichkeit des Effekts.		Regelt die Erkennungsempfindlichkeit des Steuersignals.		Steuert den Ausgangspegel.	
	Dieses Noise Gate schneidet den Sound in Spielpausen ab.					
	Regler1		Regler2		Regler3	
Seite 01	THRSH	1-25	Level	0-150	Steuert den Ausgangspegel.	
Seite 02	Regelt die Empfindlichkeit des Effekts.		Steuert den Ausgangspegel.			
	Das im Effekt LineSel anliegende Signal wird in der Stellung OFF direkt auf die OUTPUT-Buchsen und in der Stellung ON auf den nachfolgenden Effekt gespeist.					
	Regler1		Regler2		Regler3	
Seite 01	EFX_L	0-150	OUT_L	0-150		
Seite 02	Steuert den Pegel aus, der auf den nächsten Effekt gespeist wird.		Steuert den Pegel aus, der direkt auf die Ausgänge gespeist wird.			
	Das Gerät verfügt über einen 6-Band-Equalizer.					
	Regler1		Regler2		Regler3	
Seite 01	160 Hz	-12-12	400 Hz	-12-12	800 Hz	-12-12
Seite 02	3,2kHz	-12-12	6,4kHz	-12-12	12kHz	-12-12
Seite 03	Level	0-150	Steuert den Ausgangspegel.			
	Hierbei handelt es sich um einen parametrischen 2-Band-Equalizer.					
	Regler1		Regler2		Regler3	
Seite 01	Freq1	20Hz-20kHz	Q1	0,5, 1, 2, 4, 8, 16	Gain1	-12-12
Seite 02	Freq2	20Hz-20kHz	Q2	0,5, 1, 2, 4, 8, 16	Gain2	-12-12
Seite 03	Level	0-150	Steuert den Ausgangspegel.			
	Steuert die Kompressionsintensität.					
	Regler1		Regler2		Regler3	
Seite 01	Bass	0-100	Treibl	0-100	Level	0-150
Seite 02	Steuert den Anteil der Phasenbearbeitung im Bassbereich.		Steuert den Anteil der Phasenbearbeitung im Höhenbereich.		Steuert den Signalpegel am Ausgang des Moduls.	

Effekt-Typen und -Parameter

CombFLTR		Bei diesem Effekt wird die Kammfiltercharakteristik des auf eine feste Modulation eingestellten Flangers wie ein Equalizer benutzt.						
	Seite 01	Regler1		Regler2		Regler3		
		Freq	1-50	Reso	-10-0-10	Mix	0-100	
	Steuert die verstärkte Frequenz.		Steuert die Intensität der Effekt-Resonanz.		Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.			
	Seite 02	HiDMP	0-10	Level	0-150			
Steuert die Höhendämpfung des Effekt-Sounds.		Steuert den Ausgangspegel.						
AutoWah		Dieser Effekt variiert den Wah-Effekt in Abhängigkeit der Anschlagsstärke.						
	Seite 01	Regler1		Regler2		Regler3		
		Sense	-10 - -1, 1-10	Reso	0-10	Level	0-150	
	Steuert die Effekt-Empfindlichkeit.		Steuert die Intensität des Resonanz-Sounds.		Steuert den Ausgangspegel.			
	Seite 02							
Resonance		Dieser Effekt variiert die Frequenz des Resonanz-Filters in Abhängigkeit der Anschlagsstärke.						
	Seite 01	Regler1		Regler2		Regler3		
		Sense	-10 - -1, 1-10	Reso	0-10	Level	0-150	
	Steuert die Effekt-Empfindlichkeit.		Steuert die Intensität des Resonanz-Sounds.		Steuert den Ausgangspegel.			
	Seite 02							
Cry		Dieser Effekt variiert den Klang wie ein Talking Modulator.						
	Seite 01	Regler1		Regler2		Regler3		
		Range	1-10	Reso	0-10	Sense	-10 - -1, 1-10	
	Steuert den Frequenzbereich, der mit dem Effekt bearbeitet wird.		Steuert die Intensität des modulierenden Resonanz-Sounds.		Steuert die Effekt-Empfindlichkeit.			
	Seite 02	Bal	0-100	Level	0-150			
Steuert das Mischungsverhältnis zwischen Original- und Effektsound.		Steuert den Ausgangspegel.						
M-Filter		Dieser Envelope-Filter mit seinen an den Moog MF-101 Low Pass Filter erinnernden Klangeigenschaften verfügt über vielfältige Einstellmöglichkeiten.						
	Seite 01	Regler1		Regler2		Regler3		
		Freq	0-100	Sense	0-10	Reso	0-10	
	Bestimmt die minimale Frequenz des Envelope-Filters.		Steuert die Effekt-Empfindlichkeit.		Steuert die Effekt-Resonanz.			
	Seite 02	Type	HPF, BPF, LPF	Chara	2Pole, 4Pole	VLCTY	Fast, Slow	
		Bestimmt den Filter-Typ.		Steuert den Anteil des gefilterten Signals.		Steuert die Geschwindigkeit der Filter-Bewegung.		
	Seite 03	Bal	0-100	Level	0-150			
Steuert das Mischungsverhältnis zwischen Original- und Effektsound.		Steuert den Ausgangspegel.						
Step		Dieser spezielle Effekt verändert den Sound stufenweise.						
	Seite 01	Regler1		Regler2		Regler3		
		Depth	0-100	Rate	0-50	Reso	0-10	
	Steuert die Modulationstiefe.		Steuert die Modulationsgeschwindigkeit.		Steuert die Intensität des modulierenden Resonanz-Sounds.			
	Seite 02	Shape	0-10	Level	0-150			
Steuert die Hüllkurve des Effekts.		Steuert den Ausgangspegel.						
SeqFLTR		Dieser serielle Filter funktioniert so ähnlich wie das Z.Vex Seek-Wah.						
	Seite 01	Regler1		Regler2		Regler3		
		Step	2-8	PTRN	1-8	Speed	1-50	
	Steuert die Anzahl der Effekt-Schritte.		Bestimmt das Effekt-Pattern.		Steuert die Modulationsgeschwindigkeit.			
	Seite 02	Shape	0-10	Reso	0-10	Level	0-150	
Steuert die Hüllkurve des Effekt-Sounds.		Steuert die Effekt-Resonanz.		Steuert den Ausgangspegel.				

Effekt-Typen und -Parameter

RndmFLTR		Bei diesem Effekt ändert sich der Klangcharakter nach dem Zufallsprinzip.					
		Regler1		Regler2		Regler3	
	Seite 01	Speed	1-50	Range	0-100	Reso	0-10
	Seite 02	Type	HPF, BPF, LPF	Chara	2Pole, 4Pole	Bal	0-100
	Seite 03	Level	0-150				
		Steuert die Modulationsgeschwindigkeit.		Steuert den Frequenzbereich des Effekts.		Steuert die Effekt-Resonanz.	
		Bestimmt den Filter-Typ.		Steuert den Anteil des gefilterten Signals.		Steuert das Mischungsverhältnis zwischen Original- und Effektsound.	
		Steuert den Ausgangspegel.					
fCycle		Dieser Filtereffekt ändert die Klangcharakteristik zyklisch.					
		Regler1		Regler2		Regler3	
	Seite 01	Rate	1-50	Wave	Sine, Tri, SawUp, SawDn	Level	0-150
	Seite 02	Depth	0-100	Reso	0-10		
		Steuert die Modulationsgeschwindigkeit.		Bestimmt die Modulationswellenform.		Steuert den Ausgangspegel.	
		Steuert die Modulationstiefe.		Steuert die Modulationsintensität.			
[OD/DIST]							
Booster		Der Booster hebt das Gain an, um den Sound druckvoller zu machen.					
		Regler1		Regler2		Regler3	
	Seite 01	Gain	0-100	Tone	0-100	Level	0-150
	Seite 02						
		Steuert das Gain.		Steuert die Klangfarbe.		Steuert den Ausgangspegel.	
OverDrive		Simulation des BOSS OD-1, des kompakten Bodeneffekts, für den zum ersten Mal der Begriff „Overdrive“ verwendet wurde.					
		Regler1		Regler2		Regler3	
	Seite 01	Gain	0-100	Tone	0-100	Level	0-150
	Seite 02						
		Steuert das Gain.		Steuert die Klangfarbe.		Steuert den Ausgangspegel.	
T Scream		Simulation des Ibanez TS808, den viele Gitarristen als Booster schätzen und der Vorbild für unzählige Nachbauten ist.					
		Regler1		Regler2		Regler3	
	Seite 01	Gain	0-100	Tone	0-100	Level	0-150
	Seite 02						
		Steuert das Gain.		Steuert die Klangfarbe.		Steuert den Ausgangspegel.	
Governor		Simulation des Guv'nor-Verzerrers von Marshall.					
		Regler1		Regler2		Regler3	
	Seite 01	Gain	0-100	Tone	0-100	Level	0-150
	Seite 02						
		Steuert das Gain.		Steuert die Klangfarbe.		Steuert den Ausgangspegel.	
Dist+		Simulation des MXR distortion+, der Distortion weltweit bekannt machte.					
		Regler1		Regler2		Regler3	
	Seite 01	Gain	0-100	Tone	0-100	Level	0-150
	Seite 02						
		Steuert das Gain.		Steuert die Klangfarbe.		Steuert den Ausgangspegel.	

Effekt-Typen und -Parameter

Dist 1	Simulation des BOSS DS-1 Distortion-Pedals, eines echten Kassenschlagers.						
		Regler1		Regler2		Regler3	
	Seite 01	Gain	0-100	Tone	0-100	Level	0-150
		Steuert das Gain.		Steuert die Klangfarbe.		Steuert den Ausgangspegel.	
Seite 02							
Squeak	Simulation der bekannten Pro Co RAT, die für ihre dreckige Distortion bekannt ist.						
		Regler1		Regler2		Regler3	
	Seite 01	Gain	0-100	Tone	0-100	Level	0-150
		Steuert das Gain.		Steuert die Klangfarbe.		Steuert den Ausgangspegel.	
Seite 02							
FuzzSmile	Simulation des Fuzz Face, das dank seines witzigen Designs und dem fetten Sound Rockgeschichte geschrieben hat.						
		Regler1		Regler2		Regler3	
	Seite 01	Gain	0-100	Tone	0-100	Level	0-150
		Steuert das Gain.		Steuert die Klangfarbe.		Steuert den Ausgangspegel.	
Seite 02							
GreatMuff	Simulation des Electro-Harmonix Big Muff, das bei vielen Künstlern wegen seines fetten Fuzz-Sounds beliebt ist.						
		Regler1		Regler2		Regler3	
	Seite 01	Gain	0-100	Tone	0-100	Level	0-150
		Steuert das Gain.		Steuert die Klangfarbe.		Steuert den Ausgangspegel.	
Seite 02							
MetalWRLD	Simulation des BOSS Metal Zone, der sich durch langes Sustain und druckvolle Mitten auszeichnet.						
		Regler1		Regler2		Regler3	
	Seite 01	Gain	0-100	Tone	0-100	Level	0-150
		Steuert das Gain.		Steuert die Klangfarbe.		Steuert den Ausgangspegel.	
Seite 02							
HotBox	Simulation des kompakten MATCHLESS HOT BOX Preamps mit interner Röhre.						
		Regler1		Regler2		Regler3	
	Seite 01	Gain	0-100	Tone	0-100	Level	0-150
		Steuert das Gain.		Steuert die Klangfarbe.		Steuert den Ausgangspegel.	
Seite 02							
Z Clean	ZOOMs originaler unvergleichlicher Clean-Sound.						
		Regler1		Regler2		Regler3	
	Seite 01	Gain	0-100	Tone	0-100	Level	0-150
		Steuert das Gain.		Steuert die Klangfarbe.		Steuert den Ausgangspegel.	
Seite 02							
Z MP1	Werkssound, der den Charakter des ADA MP1 mit einem Marshall JCM800 kombiniert.						
		Regler1		Regler2		Regler3	
	Seite 01	Gain	0-100	Tone	0-100	Level	0-150
		Steuert das Gain.		Steuert die Klangfarbe.		Steuert den Ausgangspegel.	
Seite 02							

Effekt-Typen und -Parameter

Z Bottom	High-Gain-Sound, der den Bass- und Mittenbereich betont.						
		Regler1		Regler2		Regler3	
	Seite 01	Gain	0-100	Tone	0-100	Level	0-150
	Seite 02	Steuert das Gain.		Steuert die Klangfarbe.		Steuert den Ausgangspegel.	
Z Dream	High-Gain-Sound für Soli auf Basis des Lead-Kanals des Mesa Boogie Road King Series II.						
		Regler1		Regler2		Regler3	
	Seite 01	Gain	0-100	Tone	0-100	Level	0-150
	Seite 02	Steuert das Gain.		Steuert die Klangfarbe.		Steuert den Ausgangspegel.	
Z Scream	Im ganzen Frequenzspektrum ausgewogener High-Gain-Sound.						
		Regler1		Regler2		Regler3	
	Seite 01	Gain	0-100	Tone	0-100	Level	0-150
	Seite 02	Steuert das Gain.		Steuert die Klangfarbe.		Steuert den Ausgangspegel.	
Z Neos	Crunch-Sound nach dem Vorbild eines modifizierten britischen Class-A-Combos.						
		Regler1		Regler2		Regler3	
	Seite 01	Gain	0-100	Tone	0-100	Level	0-150
	Seite 02	Steuert das Gain.		Steuert die Klangfarbe.		Steuert den Ausgangspegel.	
Z Wild	High-Gain-Sound mit noch mehr Overdrive-Boost.						
		Regler1		Regler2		Regler3	
	Seite 01	Gain	0-100	Tone	0-100	Level	0-150
	Seite 02	Steuert das Gain.		Steuert die Klangfarbe.		Steuert den Ausgangspegel.	
Lead	Höhenreicher und trotzdem weicher Distortion-Sound.						
		Regler1		Regler2		Regler3	
	Seite 01	Gain	0-100	Tone	0-100	Level	0-150
	Seite 02	Steuert das Gain.		Steuert die Klangfarbe.		Steuert den Ausgangspegel.	
ExtremeDS	Dieser Distortion-Effekt bietet das weltweit höchste Gain.						
		Regler1		Regler2		Regler3	
	Seite 01	Gain	0-100	Tone	0-100	Level	0-150
	Seite 02	Steuert das Gain.		Steuert die Klangfarbe.		Steuert den Ausgangspegel.	
Aco.Sim	Dieser Effekt lässt eine E-Gitarre wie eine Akustische klingen.						
		Regler1		Regler2		Regler3	
	Seite 01	Top	0-100	Body	0-100	Level	0-150
	Seite 02	Steuert den typischen Saitenklang einer Akustikgitarre.		Steuert die Korpusresonanz einer Akustikgitarre.		Steuert den Ausgangspegel.	

Effekt-Typen und -Parameter

[AMP]

FD COMBO		Emulierter Sound eines Fender Twin Reverb ('65er Modell), der von vielen Gitarristen aus unterschiedlichen Musikrichtungen geschätzt wird.						
	Seite 01	Regler1		Regler2		Regler3		
		Gain	0-100	Tube	0-100	Level	0-150	
	Steuert das Gain.		Steuert die Kompression des Röhrenverstärkers.		Steuert den Ausgangspegel.			
	Seite 02	Trebl	0-100	Middl	0-100	Bass	0-100	
		Steuert den Pegel in den Höhen.		Steuert den Pegel in den Mitten.		Steuert den Pegel in den Bässen.		
	Seite 03	Prese	0-100	CAB	Siehe Tabelle 1	OUT	Siehe Tabelle 3	
Steuert den Pegel in den Präsenzen.		Dient zur Auswahl des Speakers.		Dient zur Auswahl des angeschlossenen Geräts.				
DELUXE-R		Emulation eines 1965 hergestellten Fender Deluxe Reverb.						
	Seite 01	Regler1		Regler2		Regler3		
		Gain	0-100	Tube	0-100	Level	0-150	
	Steuert das Gain.		Steuert die Kompression des Röhrenverstärkers.		Steuert den Ausgangspegel.			
	Seite 02	Trebl	0-100	Middl	0-100	Bass	0-100	
		Steuert den Pegel in den Höhen.		Steuert den Pegel in den Mitten.		Steuert den Pegel in den Bässen.		
	Seite 03	Prese	0-100	CAB	Siehe Tabelle 1	OUT	Siehe Tabelle 3	
Steuert den Pegel im Präsenz-Bereich.		Dient zur Auswahl des Speakers.		Dient zur Auswahl des angeschlossenen Geräts.				
US BLUES		Crunch-Sound eines Fender Tweed Bassman.						
	Seite 01	Regler1		Regler2		Regler3		
		Gain	0-100	Tube	0-100	Level	0-150	
	Steuert das Gain.		Steuert die Kompression des Röhrenverstärkers.		Steuert den Ausgangspegel.			
	Seite 02	Trebl	0-100	Middl	0-100	Bass	0-100	
		Steuert den Pegel in den Höhen.		Steuert den Pegel in den Mitten.		Steuert den Pegel in den Bässen.		
	Seite 03	Prese	0-100	CAB	Siehe Tabelle 1	OUT	Siehe Tabelle 3	
Steuert den Pegel in den Präsenzen.		Dient zur Auswahl des Speakers.		Dient zur Auswahl des angeschlossenen Geräts.				
VX JMI		Emulation eines frühen britischen Class-A-Combos.						
	Seite 01	Regler1		Regler2		Regler3		
		Gain	0-100	Tube	0-100	Level	0-150	
	Steuert das Gain.		Steuert die Kompression des Röhrenverstärkers.		Steuert den Ausgangspegel.			
	Seite 02	Trebl	0-100	Middl	0-100	Bass	0-100	
		Steuert den Pegel in den Höhen.		Steuert den Pegel in den Mitten.		Steuert den Pegel in den Bässen.		
	Seite 03	Prese	0-100	CAB	Siehe Tabelle 1	OUT	Siehe Tabelle 3	
Steuert den Pegel im Präsenz-Bereich.		Dient zur Auswahl des Speakers.		Dient zur Auswahl des angeschlossenen Geräts.				
TW ROCK		Dieser Crunch-Sound nutzt den Drive-Kanal eines Two Rock Emerald 50, eines amerikanischen Boutique-Amps.						
	Seite 01	Regler1		Regler2		Regler3		
		Gain	0-100	Tube	0-100	Level	0-150	
	Steuert das Gain.		Steuert die Kompression des Röhrenverstärkers.		Steuert den Ausgangspegel.			
	Seite 02	Trebl	0-100	Middl	0-100	Bass	0-100	
		Steuert den Pegel in den Höhen.		Steuert den Pegel in den Mitten.		Steuert den Pegel in den Bässen.		
	Seite 03	Prese	0-100	CAB	Siehe Tabelle 1	OUT	Siehe Tabelle 3	
Steuert den Pegel in den Präsenzen.		Dient zur Auswahl des Speakers.		Dient zur Auswahl des angeschlossenen Geräts.				

Effekt-Typen und -Parameter

MS 1959	Emulation eines 1969 hergestellten Marshall 1959 Plexi.						
		Regler1		Regler2		Regler3	
	Seite 01	Gain	0-100	Tube	0-100	Level	0-150
	Steuert das Gain.		Steuert die Kompression des Röhrenverstärkers.		Steuert den Ausgangspegel.		
	Seite 02	Trebl	0-100	Middl	0-100	Bass	0-100
Steuert den Pegel in den Höhen.		Steuert den Pegel in den Mitten.		Steuert den Pegel in den Bässen.			
Seite 03	Prese	0-100	CAB	Siehe Tabelle 1	OUT	Siehe Tabelle 3	
Steuert den Pegel im Präsenz-Bereich.		Dient zur Auswahl des Speakers.		Dient zur Auswahl des angeschlossenen Geräts.			

DZ DRIVE High-Gain-Sound in Kanal 3 des Diesel-Amps Herbert, eines in Deutschland handgefertigten Gitarrenverstärkers mit drei unabhängigen Kanälen.

		Regler1		Regler2		Regler3	
	Seite 01	Gain	0-100	Tube	0-100	Level	0-150
	Steuert das Gain.		Steuert die Kompression des Röhrenverstärkers.		Steuert den Ausgangspegel.		
	Seite 02	Trebl	0-100	Middl	0-100	Bass	0-100
Steuert den Pegel in den Höhen.		Steuert den Pegel in den Mitten.		Steuert den Pegel in den Bässen.			
Seite 03	Prese	0-100	CAB	Siehe Tabelle 1	OUT	Siehe Tabelle 3	
Steuert den Pegel in den Präsenzen.		Dient zur Auswahl des Speakers.		Dient zur Auswahl des angeschlossenen Geräts.			

ALIEN Emulation des High-Gain-Sounds eines Engl Invader mit druckvollem Bassfundament.

		Regler1		Regler2		Regler3	
	Seite 01	Gain	0-100	Tube	0-100	Level	0-150
	Steuert das Gain.		Steuert die Kompression des Röhrenverstärkers.		Steuert den Ausgangspegel.		
	Seite 02	Trebl	0-100	Middl	0-100	Bass	0-100
Steuert den Pegel in den Höhen.		Steuert den Pegel in den Mitten.		Steuert den Pegel in den Bässen.			
Seite 03	Prese	0-100	CAB	Siehe Tabelle 1	OUT	Siehe Tabelle 3	
Steuert den Pegel im Präsenz-Bereich.		Dient zur Auswahl des Speakers.		Dient zur Auswahl des angeschlossenen Geräts.			

[MOD/SFX]

Tremolo Dieser Effekt variiert die Lautstärke periodisch.

		Regler1		Regler2		Regler3	
	Seite 01	Depth	0-100	Rate	0-50	Level	0-150
	Steuert die Modulationstiefe.		Steuert die Modulationsrate.		Steuert den Ausgangspegel.		
Seite 02	Wave	UP 0-UP 9, DWN 0-DWN 9, TRI 0-TRI 9					
Steuert die Modulationswellenform.							

Slicer Bei diesem Effekt wird das Eingangssignal in einzelne Abschnitte zerlegt, wodurch ein rhythmischer Klangeffekt erreicht wird.

		Regler1		Regler2		Regler3	
	Seite 01	PTTRN	1-20	Speed	1-50	Bal	0-100
	Bestimmt das Effekt-Pattern.		Steuert die Modulationsgeschwindigkeit.		Steuert das Mischungsverhältnis zwischen Original- und Effektsound.		
Seite 02	THRSH	0-50	Level	0-150			
Steuert den Effekt-Schwellwert.		Steuert den Ausgangspegel.					

Phaser Bei diesem Effekt wird dem Originalklang eine Phasenverschiebung hinzugefügt.

		Regler1		Regler2		Regler3	
	Seite 01	Rate	1-50	Color	4 STG, 8 STG, inv 4, inv 8	Level	0-150
	Steuert die Modulationsgeschwindigkeit.		Steuert die Klangfarbe des Effekt-Typs.		Steuert den Ausgangspegel.		
Seite 02							

Effekt-Typen und -Parameter

DuoPhase	Dieser Effekt verwendet zwei Phaser gleichzeitig.						
		Regler1		Regler2		Regler3	
	Seite 01	RateA	1-50	RateB	1-50, SyncA, RvrsA	Level	0-150
	Seite 02	Steuert die Modulationsgeschwindigkeit von LFO A.		Steuert die Modulationsgeschwindigkeit von LFO B.		Steuert den Ausgangspegel.	
	Seite 03	Steuert die Modulationstiefe von LFO A.		Steuert die Modulationstiefe von LFO B.		Steuert, wie die beiden Phaser verkoppelt sind.	
		RateA	1-50	RateB	1-50, SyncA, RvrsA	Level	0-150
	Seite 01	Steuert die Modulationsgeschwindigkeit von LFO A.		Steuert die Modulationsgeschwindigkeit von LFO B.		Steuert den Ausgangspegel.	
	Seite 02	Steuert die Modulationsresonanz von LFO A.		Steuert die Modulationsresonanz von LFO B.		Steuert, wie die beiden Phaser verkoppelt sind.	
	Seite 03	Steuert die Modulationstiefe von LFO A.		Steuert die Modulationstiefe von LFO B.			
WarpPhase	Dieser Phaser moduliert das Signal nur in eine Richtung.						
		Regler1		Regler2		Regler3	
	Seite 01	Speed	1-50	Reso	0-10	Level	0-150
	Seite 02	Steuert die Modulationsgeschwindigkeit.		Steuert die Effekt-Resonanz.		Steuert den Ausgangspegel.	
	Seite 01	Speed	1-50	Reso	0-10	Level	0-150
	Seite 02	Steuert die Modulationsgeschwindigkeit.		Steuert die Effekt-Resonanz.		Steuert den Ausgangspegel.	
	Seite 02	DRCTN	Go, Back				
	Seite 02	Steuert die Richtung der Modulation.					
TheVibe	Dieser Vibe-Sound erzeugt einen einmaligen, pulsierenden Klang.						
		Regler1		Regler2		Regler3	
	Seite 01	Speed	0-50	Depth	0-100	Bias	0-100
	Seite 02	Steuert die Modulationsgeschwindigkeit.		Steuert die Modulationstiefe.		Bestimmt die Übersteuerung der Modulationswellenform.	
	Seite 01	Speed	0-50	Depth	0-100	Bias	0-100
	Seite 02	Steuert die Modulationsgeschwindigkeit.		Steuert die Modulationstiefe.		Bestimmt die Übersteuerung der Modulationswellenform.	
	Seite 02	Wave	0-100	Mode	VIBRT, CHORS	Level	0-150
	Seite 02	Steuert die Modulationswellenform.		Wählt Vibrato oder Chorus aus.		Steuert den Ausgangspegel.	
Chorus	Dieser Effekt mischt ein transponiertes Signal zum Originalsignal dazu, um einen lebendigeren, kräftigeren Klang zu erzeugen.						
		Regler1		Regler2		Regler3	
	Seite 01	Depth	0-100	Rate	1-50	Mix	0-100
	Seite 02	Steuert die Modulationstiefe.		Steuert die Modulationsgeschwindigkeit.		Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.	
	Seite 01	Depth	0-100	Rate	1-50	Mix	0-100
	Seite 02	Steuert die Modulationstiefe.		Steuert die Modulationsgeschwindigkeit.		Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.	
	Seite 02	Tone	0-10	Level	0-150		
	Seite 02	Steuert die Klangfarbe.		Steuert den Ausgangspegel.			
Detune	Die Mischung eines leicht transponierten Signals mit dem Originalsignal erzeugt bei diesem Effekt-Typ einen subtilen Chorus-Effekt.						
		Regler1		Regler2		Regler3	
	Seite 01	Cent	-25-25	PreD	0-50	Mix	0-100
	Seite 02	Steuert die Transponierung in Cent-Schritten (1 Cent = 1/100-stel eines Halbtons).		Steuert das Pre-Delay des Effekts.		Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.	
	Seite 01	Cent	-25-25	PreD	0-50	Mix	0-100
	Seite 02	Steuert die Transponierung in Cent-Schritten (1 Cent = 1/100-stel eines Halbtons).		Steuert das Pre-Delay des Effekts.		Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.	
	Seite 02	Tone	0-10	Level	0-150		
	Seite 02	Steuert die Klangfarbe.		Steuert den Ausgangspegel.			
VintageCE	Simulation des BOSS CE-1.						
		Regler1		Regler2		Regler3	
	Seite 01	Comp	0-9	Rate	1-50	Mix	0-100
	Seite 02	Steuert die Empfindlichkeit des Kompressors.		Steuert die Modulationsgeschwindigkeit.		Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.	
	Seite 01	Comp	0-9	Rate	1-50	Mix	0-100
	Seite 02	Steuert die Empfindlichkeit des Kompressors.		Steuert die Modulationsgeschwindigkeit.		Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.	
	Seite 02	Level	0-150				
	Seite 02	Steuert den Ausgangspegel.					
StereoCho	Hierbei handelt es sich um einen sehr transparenten Stereo-Chorus.						
		Regler1		Regler2		Regler3	
	Seite 01	Depth	0-100	Rate	1-50	Mix	0-100
	Seite 02	Steuert die Modulationstiefe.		Steuert die Modulationsgeschwindigkeit.		Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.	
	Seite 01	Depth	0-100	Rate	1-50	Mix	0-100
	Seite 02	Steuert die Modulationstiefe.		Steuert die Modulationsgeschwindigkeit.		Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.	
	Seite 02	Tone	0-10	Level	0-150		
	Seite 02	Steuert die Klangfarbe.		Steuert den Ausgangspegel.			

Effekt-Typen und -Parameter

Ensemble 	Hierbei handelt es sich um ein Chorus-Ensemble mit dreidimensionalen Verschiebungen.						
		Regler1		Regler2		Regler3	
	Seite 01	Depth	0-100	Rate	1-50	Mix	0-100
SuperCho 	Simulation eines BOSS CH-1 SUPER CHORUS.						
		Regler1		Regler2		Regler3	
	Seite 01	E.LVL	0-120	Rate	0-100	Depth	0-100
VinFLNGR 	Analoger Flanger-Sound im Stil eines MXR M-117R.						
		Regler1		Regler2		Regler3	
	Seite 01	Depth	0-100	Rate	0-50	Reso	-10-10
Flanger 	Hierbei handelt es sich um einen Jet-Sound im Stil eines ADA-Flangers.						
		Regler1		Regler2		Regler3	
	Seite 01	Depth	0-100	Rate	0-50	Reso	-10-10
DynaFLNGR 	Bei diesem dynamischen Flanger wird die Effektlautstärke abhängig vom Pegel des Eingangssignals verändert.						
		Regler1		Regler2		Regler3	
	Seite 01	Depth	0-100	Rate	0-50	Sense	-10--1, 1-10
Vibrato 	Dieser Effekt sorgt für ein automatisches Vibrato.						
		Regler1		Regler2		Regler3	
	Seite 01	Depth	0-100	Rate	0-50	Bal	0-100
Octave 	Dieser Effekt transponiert das Signal eine und/oder zwei Oktaven unter den Originalsound.						
		Regler1		Regler2		Regler3	
	Seite 01	Oct1	0-100	Oct2	0-100	Dry	0-100

Effekt-Typen und -Parameter

PitchSHFT		Dieser Effekt transponiert die Tonhöhe nach oben oder unten.						
		Regler1		Regler2		Regler3		
	Seite 01	Shift	-12-12, 24	Tone	0-10	Bal	0-100	
		Bestimmt das Intervall der Verstimmung in Halbtönen. Die Option „0“ sorgt für einen Verstimmungseffekt.		Steuert die Klangfarbe.		Steuert das Mischungsverhältnis zwischen Original- und Effektsound.		
	Seite 02	Fine	-25-25	Level	0-150			
Erlaubt eine Feinanpassung der Transposition in Prozent-Schritten (1/100-stel Halbtön).		Steuert den Ausgangspegel.						
MonoPitch		Dieser Pitch-Shifter ist für monophone Sounds (Single-Notes) geeignet.						
		Regler1		Regler2		Regler3		
	Seite 01	Shift	-12-12, 24	Tone	0-10	Bal	0-100	
		Steuert das Intervall der Verstimmung in Halbtönen. „0“ sorgt für ein Detuning.		Steuert die Klangfarbe.		Steuert das Mischungsverhältnis zwischen Original- und Effektsound.		
	Seite 02	Fine	-25-25	Level	0-150			
Erlaubt eine Feinanpassung der Transposition in Prozent (1/100-stel Halbtön).		Steuert den Ausgangspegel.						
HPS		Dieser intelligente Pitch Shifter generiert den transponierten Effekt-Sound in Abhängigkeit eines voreingestellten Grundtons und einer Skala.						
		Regler1		Regler2		Regler3		
	Seite 01	Scale	-6, -5, -4, -3, -m, m, 3, 4, 5, 6 (Siehe Tabelle 2)	Key	C, C#, D, D#, E, F, F#, G, G#, A, A#, B	Mix	0-100	
		Legt die Tonhöhe des dem Originalsignal zugemischten, transponierten Effekt-Sounds fest.		Legt die Tonika (Grundton) der benutzten Skala fest.		Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.		
	Seite 02	Tone	0-10	Level	0-150			
Steuert die Klangfarbe.		Steuert den Ausgangspegel.						
BendCho		Dieser Effekt erzeugt ein Pitch-Bending, bei dem das Eingangssignal als Trigger dient und jede Note separat bearbeitet wird.						
		Regler1		Regler2		Regler3		
	Seite 01	Depth	0-100	Time	0-50	Bal	0-100	
		Bestimmt die Effekttiefe.		Bestimmt die Zeit, bevor der Effekt einsetzt.		Steuert das Mischungsverhältnis zwischen Original- und Effektsound.		
	Seite 02	Mode	Up, Down	Tone	0-10	Level	0-150	
Steuert die Richtung des Bendings.		Steuert die Klangfarbe.		Steuert den Ausgangspegel.				
MojoRolle		Dieser Effekt moduliert die Tonhöhe anschlagsdynamisch.						
		Regler1		Regler2		Regler3		
	Seite 01	Depth	0-100	Speed	0-100	Rise	0-100	
		Steuert die Modulationstiefe.		Steuert die Modulationsgeschwindigkeit.		Bestimmt die Dauer, nach der die Tonhöhe moduliert wird.		
	Seite 02	Mode	Up - Dn, Up, Down	Level	0-150			
Bestimmt die Richtung der Tonhöhenmodulation.		Steuert den Ausgangspegel.						
RingMod		Dieser Effekt erzeugt einen metallisch klirrenden Sound. Mit dem Parameter „Freq“ können Sie drastische Klangänderungen erzeugen.						
		Regler1		Regler2		Regler3		
	Seite 01	Freq	1-50	Tone	0-10	Bal	0-100	
		Steuert die Modulationsfrequenz.		Steuert die Klangfarbe.		Steuert das Mischungsverhältnis zwischen Original- und Effektsound.		
	Seite 02	Level	0-150					
Steuert den Ausgangspegel.								

Effekt-Typen und -Parameter

BitCrush	Dieser Effekt erzeugt einen Lo-Fi-Sound.							
	Regler1		Regler2		Regler3			
	Seite 01	Bit	4-16	SMPL	0-50	Bal	0-100	
	Steuert die Bit-Tiefe.		Steuert die Samplingrate.		Steuert das Mischungsverhältnis zwischen Original- und Effektsound.			
Seite 02	Tone	0-10	Level	0-150				
Steuert die Klangfarbe.		Steuert den Ausgangspegel.						
Bomber	Dieser Effekt erzeugt beim Picking einen explosiven Sound.							
	Regler1		Regler2		Regler3			
	Seite 01	PTRN	HndGn, Arm, Bomb, Thndr	Decay	1-100	Bal	0-100	
	Legt den Sound-Typ des Effekts fest.		Steuert die Länge des Reverbs.		Steuert das Mischungsverhältnis zwischen Original- und Effektsound.			
	Seite 02	THRSH	0-50	Power	0-30	Tone	0-10	
Steuert den Effekt-Schwellwert.		Steuert die Stärke des Plosiv-Klangs.		Steuert die Klangfarbe.				
Seite 03	Level	0-150						
Steuert den Ausgangspegel.								
MonoSynth	Dieser Effekt erzeugt den Sound eines monophonen Gitarren-Synthesizers (für Einzelnoten), der die Tonhöhe des Eingangssignals ausliest.							
	Regler1		Regler2		Regler3			
	Seite 01	Synth	0-100	Dry	0-100	Level	0-150	
	Steuert den Pegel des Synthesizer-Sounds.		Steuert den Pegel des Original-Sounds.		Steuert den Ausgangspegel.			
Seite 02	Wave	Sine, Tri, SawUp, SawDn	Tone	0-10	Speed	0-100		
Steuert die Wellenform.		Steuert die Klangfarbe.		Bestimmt, wie weich die Tonhöhenänderung durchgeführt wird.				
Z-Organ	Dieser Effekt simuliert den Klang einer Orgel.							
	Regler1		Regler2		Regler3			
	Seite 01	Upper	0-100	Lower	0-100	Dry	0-100	
	Steuert den Pegel in den Höhen.		Steuert den Pegel in den Bässen.		Steuert den Pegel des Original-Sounds.			
Seite 02	HPF	0-10	LPF	0-10	Level	0-150		
Steuert die Cutoff-Frequenz des Hochpassfilters.		Steuert die Cutoff-Frequenz des Tiefpassfilters.		Steuert den Ausgangspegel.				
AutoPan	Dieser Effekt bewegt die Panorama-Position des Klangs zyklisch.							
	Regler1		Regler2		Regler3			
	Seite 01	Rate	0-50	Width	L50-R50	Level	0-150	
	Steuert die Modulationsgeschwindigkeit.		Steuert die Breite des Pannings.		Steuert den Ausgangspegel.			
Seite 02	Depth	0-10	Clip	0-10				
Steuert die Modulationtiefe.		Steuert das Clipping der Wellenform. Hohe Werte verstärken das-Panning.						
Rt Closet	Simuliert ein Leslie.							
	Regler1		Regler2		Regler3			
	Seite 01	Bal	0-100	Mode	Slow, Fast	Level	0-150	
	Steuert die Balance zwischen Horn (Höhen) und Woofer (Bässe).		Steuert den Leslie-Modus.		Steuert den Ausgangspegel.			
Seite 02	Drive	0-100						
Steuert die Verstärkung des Preamps.								

Effekt-Typen und -Parameter

[DLY/REV]

Delay		Dieses Delay bietet eine maximale Verzögerung von 4000 ms.						
		Regler1		Regler2		Regler3		
	Seite 01	Time	1-4000	↗	FB	0-100	Mix	0-100
		Bestimmt die Delay-Zeit.		Regeln den Feedback-Wert.		Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.		
	Seite 02	HiDMP	0-10	P-P	MONO, P-P	Level	0-150	
	Bestimmt die Höhendämpfung im Delay-Sound.		Schaltet den Delay-Ausgang zwischen Mono und Ping-Pong um.				Steuert den Ausgangspegel.	
Seite 03	Tail	OFF/ON						
	In der Stellung ON klingt das Effektsignal auch nach dem Ausschalten des Effekts weiter. In der Stellung OFF endet das Effektsignal mit dem Ausschalten des Effekts.							
TapeEcho		Dieser Effekt simuliert ein Tape-Echo. Durch Änderung des „Time“-Parameters ändert sich die Tonhöhe der Echos.						
		Regler1		Regler2		Regler3		
	Seite 01	Time	1-2000	↗	FB	0-100	Mix	0-100
		Bestimmt die Delay-Zeit.		Regeln den Feedback-Wert.		Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.		
	Seite 02	HiDMP	0-10	Level	0-150	Tail	OFF/ON	
	Bestimmt die Höhendämpfung im Delay-Sound.		Steuert den Ausgangspegel.				In der Stellung ON klingt das Effektsignal auch nach dem Ausschalten des Effekts weiter. In der Stellung OFF endet das Effektsignal mit dem Ausschalten des Effekts.	
ModDelay		Dieses Delay kann moduliert werden.						
		Regler1		Regler2		Regler3		
	Seite 01	Time	1-2000	↗	FB	0-100	Mix	0-100
		Bestimmt die Delay-Zeit.		Regeln den Feedback-Wert.		Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.		
	Seite 02	Rate	1-50	Level	0-150	Tail	OFF/ON	
	Steuert die Modulationsgeschwindigkeit.		Steuert den Ausgangspegel.				In der Stellung ON klingt das Effektsignal auch nach dem Ausschalten des Effekts weiter. In der Stellung OFF endet das Effektsignal mit dem Ausschalten des Effekts.	
AnalogDly		Hierbei handelt es sich um eine Simulation eines analogen Delays mit einer maximalen Verzögerung von 4000 ms.						
		Regler1		Regler2		Regler3		
	Seite 01	Time	1-4000	↗	FB	0-100	Mix	0-100
		Bestimmt die Delay-Zeit.		Regeln den Feedback-Wert.		Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.		
	Seite 02	HiDMP	0-10	P-P	MONO, P-P	Level	0-150	
	Bestimmt die Höhendämpfung im Delay-Sound.		Schaltet den Delay-Ausgang zwischen Mono und Ping-Pong um.				Steuert den Ausgangspegel.	
Seite 03	Tail	OFF/ON						
	In der Stellung ON klingt das Effektsignal auch nach dem Ausschalten des Effekts weiter. In der Stellung OFF endet das Effektsignal mit dem Ausschalten des Effekts.							
ReverseDL		Dieses Reverse Delay bietet eine maximale Verzögerung von 2000 ms.						
		Regler1		Regler2		Regler3		
	Seite 01	Time	10-2000	↗	FB	0-100	Bal	0-100
		Bestimmt die Delay-Zeit.		Regeln den Feedback-Wert.		Steuert das Mischungsverhältnis zwischen Original- und Effektsound.		
	Seite 02	HiDMP	0-10	Level	0-150	Tail	OFF/ON	
	Bestimmt die Höhendämpfung im Delay-Sound.		Steuert den Ausgangspegel.				In der Stellung ON klingt das Effektsignal auch nach dem Ausschalten des Effekts weiter. In der Stellung OFF endet das Effektsignal mit dem Ausschalten des Effekts.	

Effekt-Typen und -Parameter

MultiTapD		Dieser Effekt erzeugt Delays mit unterschiedlichen Delay-Zeiten.							
		Regler1		Regler2		Regler3			
	Seite 01	Time	1-3000	↳	PTRN	1-8	Mix	0-100	
		Bestimmt die Delay-Zeit.			Legt als Tap Pattern einen bestimmten oder zufälligen Rhythmus fest.			Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.	
	Seite 02	Tone	0-10		Level	0-150	Tail	OFF/ON	
Steuert die Klangfarbe.			Steuert den Ausgangspegel.			In der Stellung ON klingt das Effektsignal auch nach dem Ausschalten des Effekts weiter. In der Stellung OFF endet das Effektsignal mit dem Ausschalten des Effekts.			
DynaDelay		Bei diesem dynamischen Delay wird die Effektlautstärke abhängig vom Pegel des Eingangssignals verändert.							
		Regler1		Regler2		Regler3			
	Seite 01	Time	1-2000	↳	Sense	-10- -1, 1-10	Mix	0-100	
		Bestimmt die Delay-Zeit.			Regelt die Empfindlichkeit des Effekts.			Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.	
	Seite 02	FB	0-100		Level	0-150	Tail	OFF/ON	
Regelt den Feedback-Wert.			Steuert den Ausgangspegel.			In der Stellung ON klingt das Effektsignal auch nach dem Ausschalten des Effekts weiter. In der Stellung OFF endet das Effektsignal mit dem Ausschalten des Effekts.			
FilterDly		Dieser Effekt erzeugt einen verzögerten Klang (Delay).							
		Regler1		Regler2		Regler3			
	Seite 01	Time	1-2000	↳	FB	0-100	Mix	0-100	
		Bestimmt die Delay-Zeit.			Regelt den Feedback-Wert.			Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.	
	Seite 02	Rate	1-50		Depth	0-100	Reso	0-10	
		Steuert die Modulationsgeschwindigkeit.			Steuert die Modulationstiefe.			Steuert die Intensität der Modulationsresonanz.	
Seite 03	Level	0-150				Tail	OFF/ON		
	Steuert den Ausgangspegel.						In der Stellung ON klingt das Effektsignal auch nach dem Ausschalten des Effekts weiter. In der Stellung OFF endet das Effektsignal mit dem Ausschalten des Effekts.		
PitchDly		Hier wird die Tonhöhe des verzögerten Signals verstimmt.							
		Regler1		Regler2		Regler3			
	Seite 01	Time	1-2000	↳	Pitch	-12-12	Mix	0-100	
		Bestimmt die Delay-Zeit.			Steuert den Pegel des hinzugefügten transponierten Signals.			Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.	
	Seite 02	FB	0-100		Tone	0-10	Level	0-150	
		Regelt den Feedback-Wert.			Steuert die Klangfarbe.			Steuert den Ausgangspegel.	
Seite 03	Tail	OFF/ON							
	In der Stellung ON klingt das Effektsignal auch nach dem Ausschalten des Effekts weiter. In der Stellung OFF endet das Effektsignal mit dem Ausschalten des Effekts.								
StereoDly		Hier lassen sich die Delay-Zeiten im rechten und linken Kanal getrennt einstellen.							
		Regler1		Regler2		Regler3			
	Seite 01	TimeL	1-2000	↳	TimeR	1-2000	↳	Mix	0-100
		Steuert die Delay-Zeit im linken Kanal.			Steuert die Delay-Zeit im rechten Delay-Kanal.			Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.	
	Seite 02	LchFB	0-100		RchFB	0-100	Level	0-150	
		Steuert das Delay-Feedback im linken Delay-Kanal.			Steuert das Delay-Feedback im rechten Kanal.			Steuert den Ausgangspegel.	
Seite 03	LchLv	0-100		RchLv	0-100	Tail	OFF/ON		
	Steuert die Delay-Lautstärke im linken Delay-Kanal.			Steuert die Delay-Lautstärke im rechten Delay-Kanal.			In der Stellung ON klingt das Effektsignal auch nach dem Ausschalten des Effekts weiter. In der Stellung OFF endet das Effektsignal mit dem Ausschalten des Effekts.		

Effekt-Typen und -Parameter

PhaseDly		Bei diesem Effekt wird das verzögerte Signal mit einem Phaser-Effekt bearbeitet.					
	Regler1		Regler2		Regler3		
	Seite 01	Time 1-2000	FB	0-100	Mix	0-100	
	Bestimmt die Delay-Zeit.		Regeln den Feedback-Wert.		Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.		
Seite 02	Rate 1-50	Color	4 STG, 8 STG, inv 4, inv 8	Level	0-150		
Steuert die Modulationsgeschwindigkeit.		Steuert die Klangfarbe des Effekt-Typs.		Steuert den Ausgangspegel.			
Seite 03	Tail OFF/ON	In der Stellung ON klingt das Effektsignal auch nach dem Ausschalten des Effekts weiter. In der Stellung OFF endet das Effektsignal mit dem Ausschalten des Effekts.					
TrgHldDly		Das „Sample-and-Hold“ -Delay wird über den Anschlag getriggert.					
	Regler1		Regler2		Regler3		
	Seite 01	Time 10-1000	Duty	25-100	Mix	0-100	
	Bestimmt die Delay-Zeit.		Bestimmt die Dauer des Sample-and-Hold-Sounds.		Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.		
Seite 02	THRSH 0-30	Level	0-150	Tail	OFF/ON		
Steuert den Effekt-Schwellwert.		Steuert den Ausgangspegel.		In der Stellung ON klingt das Effektsignal auch nach dem Ausschalten des Effekts weiter. In der Stellung OFF endet das Effektsignal mit dem Ausschalten des Effekts.			
StompDly		Durch Anheben des Feedback- Anteils bringen Sie dieses Stomp- Delay zur Selbst-Oszillation.					
	Regler1		Regler2		Regler3		
	Seite 01	E.LVL 0-120	FB	0-100	Time	1-600	
	Steuert das Mischungsverhältnis zwischen dem Effekt- und dem Originalsound.		Regeln den Feedback-Wert.		Bestimmt die Delay-Zeit.		
Seite 02	Sync OFF, 1/2x8	Mode	MONO, STR	Tail	OFF/ON		
Aktiviert die Tempo-Synchronisation.		Schaltet den Ausgang zwischen mono und stereo (STR) um. Im Stereobetrieb liegt das Effektsignal in Kanal L an, das unbearbeitete Eingangssignal wird über Kanal R ausgegeben.		In der Stellung ON klingt das Effektsignal auch nach dem Ausschalten des Effekts weiter. In der Stellung OFF endet das Effektsignal mit dem Ausschalten des Effekts.			
Seite 03	HiDMP 0-10	Bestimmt die Hohendämpfung im Delay-Sound.					
HD Hall		Hierbei handelt es sich um ein dicht klingendes Hall-Reverb.					
	Regler1		Regler2		Regler3		
	Seite 01	PreD 1-200	Decay	0-100	Mix	0-100	
	Steuert das Delay zwischen dem Originalsignal und dem Einsetzen des Reverb-Klangs.		Steuert die Länge des Reverbs.		Steuert das Mischungsverhältnis zwischen dem Effekt- und dem Originalsound.		
Seite 02	LoDMP 0-100	HiDMP	0-100	Tail	OFF/ON		
Steuert die Bass-Dämpfung im Reverb-Klang.		Steuert die Höhen-Dämpfung im Reverb-Klang.		In der Stellung ON klingt das Effektsignal auch nach dem Ausschalten des Effekts weiter. In der Stellung OFF endet das Effektsignal mit dem Ausschalten des Effekts.			
HD Reverb		Hierbei handelt es sich um ein hochauflösendes Reverb.					
	Regler1		Regler2		Regler3		
	Seite 01	Decay 0-100	Tone	0-10	Mix	0-100	
	Steuert die Reverb-Dauer.		Steuert die Klangfarbe.		Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.		
Seite 02	PreD 1-200	HPF	0-10	Level	0-150		
Steuert das Delay zwischen dem Originalsignal und dem Einsetzen des Reverb-Klangs.		Steuert die Cutoff-Frequenz des Hochpassfilters.		Steuert den Ausgangspegel.			
Seite 03	Tail OFF/ON	In der Stellung ON klingt das Effektsignal auch nach dem Ausschalten des Effekts weiter. In der Stellung OFF endet das Effektsignal mit dem Ausschalten des Effekts.					

Effekt-Typen und -Parameter

Hall		Dieses Reverb simuliert die Akustik einer Konzerthalle.					
	Seite 01	Regler1		Regler2		Regler3	
		Decay	1-30	Tone	0-10	Mix	0-100
	Steuert die Reverb-Dauer.		Steuert die Klangfarbe.		Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.		
	Seite 02	PreD	1-100	Level	0-150	Tail	OFF/ON
Steuert das Delay zwischen dem Originalsignal und dem Einsetzen des Reverb-Klangs.		Steuert den Ausgangspegel.		In der Stellung ON klingt das Effektsignal auch nach dem Ausschalten des Effekts weiter. In der Stellung OFF endet das Effektsignal mit dem Ausschalten des Effekts.			
Room		Dieses Reverb simuliert die Akustik in einem Raum.					
	Seite 01	Regler1		Regler2		Regler3	
		Decay	1-30	Tone	0-10	Mix	0-100
	Steuert die Reverb-Dauer.		Steuert die Klangfarbe.		Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.		
	Seite 02	PreD	1-100	Level	0-150	Tail	OFF/ON
Steuert das Delay zwischen dem Originalsignal und dem Einsetzen des Reverb-Klangs.		Steuert den Ausgangspegel.		In der Stellung ON klingt das Effektsignal auch nach dem Ausschalten des Effekts weiter. In der Stellung OFF endet das Effektsignal mit dem Ausschalten des Effekts.			
TiledRoom		Dieses Reverb simuliert die Akustik eines gekachelten Raums.					
	Seite 01	Regler1		Regler2		Regler3	
		Decay	1-30	Tone	0-10	Mix	0-100
	Steuert die Reverb-Dauer.		Steuert die Klangfarbe.		Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.		
	Seite 02	PreD	1-100	Level	0-150	Tail	OFF/ON
Steuert das Delay zwischen dem Originalsignal und dem Einsetzen des Reverb-Klangs.		Steuert den Ausgangspegel.		In der Stellung ON klingt das Effektsignal auch nach dem Ausschalten des Effekts weiter. In der Stellung OFF endet das Effektsignal mit dem Ausschalten des Effekts.			
Spring		Dieses Reverb simuliert einen Federhall.					
	Seite 01	Regler1		Regler2		Regler3	
		Decay	1-30	Tone	0-10	Mix	0-100
	Steuert die Reverb-Dauer.		Steuert die Klangfarbe.		Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.		
	Seite 02	PreD	1-100	Level	0-150	Tail	OFF/ON
Steuert das Delay zwischen dem Originalsignal und dem Einsetzen des Reverb-Klangs.		Steuert den Ausgangspegel.		In der Stellung ON klingt das Effektsignal auch nach dem Ausschalten des Effekts weiter. In der Stellung OFF endet das Effektsignal mit dem Ausschalten des Effekts.			
Arena		Dieses Reverb simuliert die Akustik einer großen Halle wie einer Sport-Arena.					
	Seite 01	Regler1		Regler2		Regler3	
		Decay	1-30	Tone	0-10	Mix	0-100
	Steuert die Reverb-Dauer.		Steuert die Klangfarbe.		Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.		
	Seite 02	PreD	1-100	Level	0-150	Tail	OFF/ON
Bestimmt das Delay zwischen dem Einsetzen des Originalsignals und dem Einsetzen des Reverb-Klangs.		Steuert den Ausgangspegel.		In der Stellung ON klingt das Effektsignal auch nach dem Ausschalten des Effekts weiter. In der Stellung OFF endet das Effektsignal mit dem Ausschalten des Effekts.			

Effekt-Typen und -Parameter

EarlyRef		Dieser Effekt reproduziert die Early Reflections des Reverbs.						
		Regler1		Regler2		Regler3		
	Seite 01	Decay	1-30	Shape	-10-10	Mix	0-100	
		Steuert die Reverb-Dauer.		Steuert die Hüllkurve des Effekts.		Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.		
	Seite 02	Tone	0-10	Level	0-150	Tail	OFF/ON	
	Steuert die Klangfarbe.		Steuert den Ausgangspegel.		In der Stellung ON klingt das Effektsignal auch nach dem Ausschalten des Effekts weiter. In der Stellung OFF endet das Effektsignal mit dem Ausschalten des Effekts.			
Air		Dieser Effekt bildet die Ambience in einem Raum nach, um räumliche Tiefe zu erzielen.						
		Regler1		Regler2		Regler3		
	Seite 01	Size	1-100	Tone	0-10	Mix	0-100	
		Bestimmt die Größe des Raums.		Steuert die Klangfarbe.		Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.		
	Seite 02	Ref	0-10	Level	0-150	Tail	OFF/ON	
	Steuert den Anteil der Wand-Reflexionen.		Steuert den Ausgangspegel.		In der Stellung ON klingt das Effektsignal auch nach dem Ausschalten des Effekts weiter. In der Stellung OFF endet das Effektsignal mit dem Ausschalten des Effekts.			

Effekt-Typen und -Parameter

■ Tabelle 1 CAB-Parameter

Typ	Emulierte Boxen und Speaker
FD COMBO 2x12	Fender Twin Reverb ('65) Box mit 2x12" Jensen-Speakern
DLX-R 1x12	Fender Deluxe Reverb Box mit einem 1x12" Jensen-Lautsprecher
US BLUES 4x10	Fender Tweed Bassman Box mit 4x10" Jensen-Speakern
VX JMI 2x12	Box eines frühen britischen Combos mit 2x12" Celestion-Alnico-Lautsprechern
TW ROCK 1x12	Two Rock Emerald 50 Box mit 1x12" Fane-Speaker
MS 1959 4x12	Marshall 1959 B Box mit 4x12" Celestion-Speakern
DZ DRIVE 4x12	Diezel Herbert Box mit 4x12" Celestion-Speakern
ALIEN 4x12	Engl Invader Box mit 4x12" Celestion-Speakern
OFF	Kein Lautsprecher aktiv.

■ Tabelle 2 Scale-Parameter

Einstellung	Benutzte Tonleiter	Intervall	Einstellung	Benutzte Tonleiter	Intervall
-6	Dur	Sexte nach unten	3	Dur	Terz nach oben
-5		Quinte nach unten	4		Quarte nach oben
-4		Quarte nach unten	5		Quinte nach oben
-3		Terz nach unten	6		Sexte nach oben
-m	Moll	Terz nach unten			
m		Terz nach oben			

■ Tabelle 3 OUT-Parameter

Parameterwert	Bedeutung
LINE	Zum Betrieb mit einem Kopfhörer oder Monitor
COMBO FRONT	Zum Betrieb an einem Combo-Verstärkereingang
STACK FRONT	Zum Betrieb an einem Topteil-Verstärkereingang
COMBO POWER AMP	Zum Betrieb am Return eines Combo-Verstärkers
STACK POWER AMP	Zum Betrieb am Return eines Topteil-Verstärkers