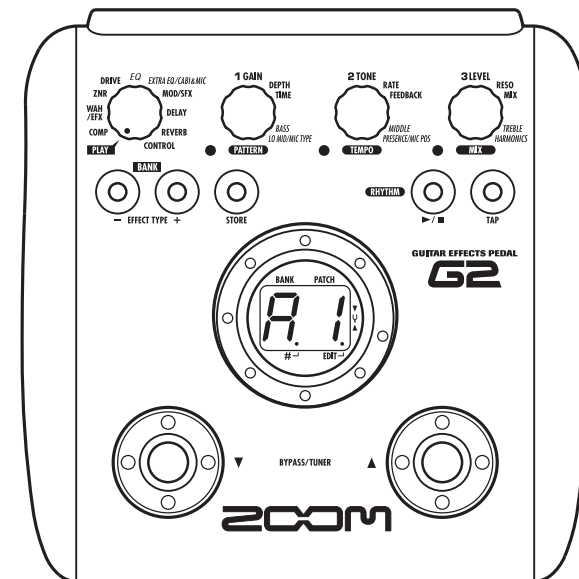


GUITAR EFFECTS PEDAL

G2

Bedienungsanleitung



ZOOM

© ZOOM Corporation
Dieses Handbuch darf weder in Teilen noch als
Ganzes in irgendeiner Form reproduziert werden.

SICHERHEITSHINWEISE Gebrauchshinweise

SICHERHEITSHINWEISE

Zum Schutz vor Schäden weisen verschiedene Symbole in diesem Handbuch auf Warnmeldungen und Vorsichtsmaßnahmen hin. Diese Symbole haben die folgende Bedeutung:



Dieses Symbol kennzeichnet Anmerkungen zu besonders großen Gefahrenquellen. Missachtung und Fehlbedienung können zu schweren Verletzungen bis hin zum Todesfall führen.



Dieses Symbol kennzeichnet Erklärungen zu weiteren Gefahrenquellen. Missachtung und Fehlbedienung können zu Verletzungen oder Schäden am Gerät führen.

Bitte beachten Sie die folgenden Sicherheitshinweise und Vorsichtsmaßnahmen, um einen fehlerfreien Betrieb des G2 zu gewährleisten.

Stromversorgung

Da die Leistungsaufnahme des Geräts relativ hoch ist, empfehlen wir nach Möglichkeit den Einsatz eines AC-Netzteils. Verwenden Sie bei Batteriebetrieb ausschließlich Alkaline-Batterien.



[Betrieb mit AC-Netzteil]

- Stellen Sie sicher, dass Sie ein Netzgerät mit 9 V DC, 300 mA und der richtigen Polarität (Innenleiter = Minuspol) verwenden (Zoom AD-0006). Der Einsatz eines anderen Netzteils kann zu Schäden am Gerät führen und ein Sicherheitsrisiko darstellen.
- Schließen Sie das Netzteil nur an Stromquellen mit geeigneter Spannungsversorgung an.
- Ziehen Sie das Netzteil immer am Anschlussstecker aus dem Gerät: Ziehen Sie jedoch nicht am Kabel.
- Wenn Sie das Gerät längere Zeit nicht benutzen, ziehen Sie bitte das Netzteil aus der Steckdose.

[Batteriebetrieb]

- Verwenden Sie vier IEC R6 Alkaline-Batterien (Typ AA).
- Das G2 bietet keine Möglichkeit zum Wiederaufladen.
- Verwenden Sie in den richtigen Batterietyp verwenden.
- Wenn Sie das Gerät längere Zeit nicht benutzen, entfernen Sie bitte die Batterien aus dem Gehäuse.
- Falls Batteriesäure ausgelaufen ist, entfernen Sie alle Rückstände der Batterieflüssigkeit im Batteriefach und an den Kontakten mit einem Tuch.
- Im Betrieb sollte das Batteriefach geschlossen sein.



Arbeitsumgebung

Um das Risiko von Brand, Kurzschluss oder Fehlfunktionen zu vermeiden, sollten Sie Ihr G2 in keinem Fall in einer Umgebung verwenden, wo es:

- extremen Temperaturen
- Hitzequellen wie Radiatoren oder Öfen
- hoher Feuchtigkeit oder Dampf
- Staub oder Sand
- starken Erschütterungen ausgesetzt ist.



Handhabung

- Stellen Sie niemals Flüssigkeitsbehälter wie beispielsweise Vasen auf das G2, da das zu einem Stromschlag führen kann.
- Stellen Sie keine Feuerquellen wie z.B. brennende Kerzen auf dem G2 ab, da das zu Bränden führen kann.
- Das G2 ist ein Präzisionsgerät. Üben Sie keinen übermäßigen Druck auf die Tasten und Regler aus. Lassen Sie das Gerät nicht fallen und vermeiden Sie Stöße oder übermäßigen Druck auf das Gehäuse.
- Achten Sie darauf, dass keine Gegenstände (Münzen, Metallstifte o.ä.) oder Flüssigkeiten ins Geräteinnere gelangen.



Verkabelung der Ein- und Ausgangsbuchsen

Bevor Sie Änderungen an der Verkabelung vornehmen, sollten Sie das G2 sowie alle weiteren Geräte zuerst ausschalten. Stellen Sie zudem sicher, dass alle Verbindungs- sowie das Netzkabel entfernt wurden, bevor Sie das G2 bewegen.



Änderungen am Gerät

Öffnen Sie in keinem Fall das Gehäuse des G2 und versuchen Sie nicht, das Gerät in irgendeiner Form zu modifizieren, da dies zu Schäden führen kann.



Lautstärke

Betreiben Sie das G2 nicht über einen längeren Zeitraum mit hoher Lautstärke, da dies Ihr Gehör schädigen könnte.

Gebrauchshinweise

Elektrische Einstreuungen

Aus Sicherheitsgründen bietet das G2 maximalen Schutz gegen elektromagnetische Einstreuungen sowohl vom Gerät selbst als auch von externen Quellen. Allerdings sollten Sie das G2 nicht in der Nähe von Geräten installieren, die sehr anfällig sind für elektromagnetische Strahlung oder diese selbst abgeben, da Einstreuungen in diesem Fall nicht völlig ausgeschlossen werden können.

Wie bei jedem Digitalgerät können auch im G2 elektromagnetische Einstreuungen zu Fehlfunktionen führen, Daten verändern oder diese zerstören. Beachten Sie diese Punkte, um das Risiko eventueller Schäden möglichst gering zu halten.

Reinigung

Reinigen Sie das G2 mit einem weichen trockenen Tuch. Falls nötig, befeuchten Sie das Tuch leicht. Verwenden Sie keine aggressiven Reinigungs-, Lösungsmittel (wie Farbverdünner oder Reinigungsbenzin) oder Wachs, weil diese die Oberfläche angreifen und beschädigen können.

Bitte bewahren Sie dieses Handbuch als Referenz an einem geeigneten Ort auf.

Inhaltsverzeichnis

SICHERHEITSHINWEISE Gebrauchshinweise	2
SICHERHEITSHINWEISE	2
Gebrauchshinweise	2
Merkmale	4
Begriffe in diesem Handbuch	5
Regler und Funktionen/Anschlüsse	6
Auswahl eines Patches	8
Die Tuner-Funktion in der Praxis	10
Die Rhythmus-Funktion in der Praxis	12
Editieren eines Patches	14
Speichern/Kopieren eines Patches	16
Gebrauch eines optionalen Fußschalters oder Pedals	18
Gebrauch des Fußschalters (FS01)	18
Gebrauch des Expression-Pedals (FP01/FP02)	19
Wiederherstellen der Werkseinstellungen	20
Verknüpfen von Effekten	21
Umschalten zwischen Live- und Direct-Recording-Sound	21
Effekt-Typen und Parameter	22
So lesen Sie die Parameter-Tabelle	22
COMP	23
WAH/EFX	23
ZNR	24
DRIVE	25
EQ	26
EXTRA EQ/CABI&MIC	26
MOD/SFX	26
DELAY	29
REVERB	29
CONTROL	30
Spezifikationen	31
Fehlerbehebung	31
G2 Preset-Pattern	Rückseite

Merkmale

Danke, dass Sie sich für das ZOOM G2 (im Folgenden einfach „G2“ genannt) entschieden haben. Bei dem G2 handelt es sich um einen hochentwickelten Multieffektprozessor mit folgenden Hauptmerkmalen:

● Neueste Technologie für herausragende Performance

Sampling mit 96 kHz/24 Bit (internes Processing mit 32 Bit) garantiert hervorragende Klangqualität. Ein linearer Frequenzgang bis 40 kHz und ein Signalrauschabstand von fantastischen 120 dB stellen die enorme Leistung des G2 unter Beweis.

● Vielseitige Effekt-Palette inklusive neuer Kreationen

Insgesamt 54 Effekte, wovon 9 (inklusive ZNR) gleichzeitig benutzt werden können. Zu den hochwertigen Möglichkeiten des G2 gehören Distortion-Effekte, die berühmte Amps und Bodeneffekte simulieren, ein 6-bandiger Gitarren-EQ sowie Delay-Effekte, für die mit dem Fußschalter eine Hold-Funktion aktiviert werden kann.

● Ideal für Live und Direct Recording

Das Distortion-Modul bietet für jeden der 17 Effekt-Typen zwei unterschiedliche Algorithmen - einen für Live sowie einen für Direct Recording. Abhängig vom On/Off-Status des Effekts CABINET & MIC, der den Sound eines Lautsprechers und den Charakter eines Mikrofons nachbildet, wird automatisch der geeignete Algorithmus gewählt, wodurch Sie den für jede Anwendung optimalen Sound erzielen.

● Integrierte Rhythmus-Funktion und autochromatischer Tuner

Im Gerät ist eine Vielzahl von Rhythmus-Pattern mit realistischen PCM-Drumsounds enthalten. Nutzen Sie diese Funktion während dem Üben als Metronom oder um einen einfachen Rhythmus-Part für eine Session zu programmieren. Zudem wurde ein autochromatischer Tuner für Gitarren integriert, mit dem Sie Ihr Instrument zuhause oder auf der Bühne problemlos stimmen können.

● Hochentwickelte Bedienoberfläche

Durch die Kombination aus einem Endlosregler und drei Parameter-Reglern gerät die Effekt-Editierung ebenso intuitiv wie schnell. das Mute-Intervall beim Umschalten der Patches wurde auf unter 5 Millisekunden gesenkt - dadurch ist eine unterbrechungsfreie Umschaltung von Patches Wirklichkeit.

● Das Konzept mit zwei Stromversorgungsarten ermöglicht einen örtlich ungebundenen Betrieb

Das G2 kann mit vier IEC-R6-(Typ AA)-Batterien oder einem Netzteil betrieben werden. Mit Alkaline-Batterien lässt sich das G2 ungefähr 7.5 Stunden betreiben.

● Einfache Bedienung über einen Fußschalter und eine Expression-Pedal

An der Buchse CONTROL IN kann ein optionaler Fußschalter (FS01) oder ein Expression-Pedal (FP01/FP02) angeschlossen werden. Mit dem Fußschalter können Sie schnell zwischen Effekt-Programmen umschalten, das Tempo der Rhythmus-Funktion bestimmen oder Delay Hold an-/abschalten. Mit dem Expression-Pedal stellen Sie die Lautstärke oder Klangqualität des Effekts in Echtzeit ein.

Bitte nehmen Sie sich Zeit und lesen Sie dieses Handbuch sorgfältig durch, um dieses Gerät bis ins Detail kennenzulernen. So wird neben optimaler Leistung eine hohe Betriebssicherheit gewährleistet.

Begriffe in diesem Handbuch

In diesem Abschnitt werden Begriffe erklärt, die in dem G2-Handbuch häufig benutzt werden.

IN → COMP WAH/EFX ZNR DRIVE EQ EXTRA EQ/CABI&MIC MOD/SFX DELAY REVERB → OUT

■ Effekt-Modul

Wie oben dargestellt, kann man sich das G2 als Kombination aus Einzeleffekten vorstellen. Jeder dieser Effekte wird als Effekt-Modul bezeichnet. Neben Modulen wie Kompressor (COMP), Amp-Simulator/Distortion (DRIVE) und Modulation/Special FX (MOD/SFX) integriert das G2 zudem ein ZNR-Modul (ZOOM Noise Reduction). Parameter wie die Effekt-Intensität werden individuell für jedes Modul eingestellt. Zudem können Sie die Module nach Bedarf an- und abschalten.

■ Effekt-Typ

In einigen Effekt-Modulen gibt es mehrere Effekte, die als Effekt-Typen bezeichnet werden. So integriert das Modul Modulation/Special FX (MOD/SFX) Chorus, Flanger, Pitch Shifter, Delay und andere Effekt-Typen. Es kann immer nur einer dieser Effekte aktiv sein.

■ Effekt-Parameter

Alle Effekt-Module integrieren mehrere so genannte Effekt-Parameter, die eingestellt werden können. Im G2 werden die Effekt-Parameter mit den Parameter-Reglern 1 – 3 eingestellt. Ähnlich wie die Regler bei einem Bodeneffekt verändern sie Aspekte wie den Klang und die Effektivintensität. Dabei hängt es vom aktuell gewählten Effekt-Modul und -Typ ab, welche Parameter den Reglern zugewiesen sind.

■ Patch

Im G2 werden Kombinationen aus Effekt-Modulen, die gemeinsam gespeichert und geladen werden, als Patches bezeichnet. Ein Patch enthält Informationen über den On/Off-Status jedes Effekt, über den Effekt-Typ in jedem Modul und über die Einstellungen der Effekt-Parameter. Im internen Speicher des G2 können bis zu 80 Patches gespeichert werden (wovon 40 überschrieben werden können).

■ Bänke und Bereiche

Eine Kombination aus 10 Patches wird als Bank bezeichnet. Im Speicher des G2 sind insgesamt acht Bänke (A bis d, 0 bis 3) gespeichert. Die Bänke A – d bilden den User-Bereich, der geladen und überschrieben werden kann. Die Bänke 0 bis 3 enthalten schreibgeschützte Presets.

Die Patches in jeder Bank sind von 0 bis 9 nummeriert. Um ein Patch im G2 zu spezifizieren, verwenden Sie das Format „A1“ (Patch-Nummer 1 in Bank A), „06“ (Patch-Nummer 6 in Bank 0) usw..

■ Play-Modus/Edit-Modus

Der interne Status des G2 wird als Betriebsmodus bezeichnet. Die beiden Hauptbetriebsarten sind der „Play Mode“, in dem Sie Patches auswählen, und der „Edit Mode“, in dem Sie die Effekte modifizieren. Der Modul-Schalter dient zur Auswahl zwischen dem Play- und dem Edit-Modus.

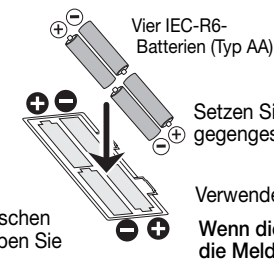
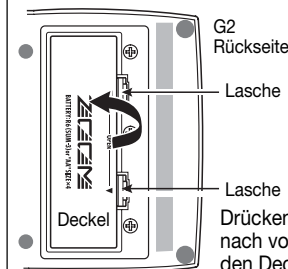
Batteriebetrieb des G2

1. Drehen Sie das G2 um und öffnen Sie das Batteriefach auf der Rückseite.

2. Setzen Sie vier neue IEC-R6-Batterien (Typ AA) ein.

3. Schließen Sie das Batteriefach wieder.

Die Abdeckung muss hörbar einrasten.



Verwenden Sie IEC-R6-Batterien (Typ AA).
Wenn die Batterien entladen sind, wird die Meldung "bt" im Display angezeigt.

Regler und Funktionen/Anschlüsse

Modul-Wahlschalter

Hier schalten Sie zwischen Play- und Edit-Modus um. Im Edit-Modus wählen Sie hier das Modul aus.

BANK [-]/[+]-Tasten

Im Play-Modus schalten Sie mit den Tasten direkt zur nächsthöheren/-niedrigeren Bank. Im Edit-Modus schalten Sie mit den Tasten den Effekt-Typ für das aktuelle Modul um.

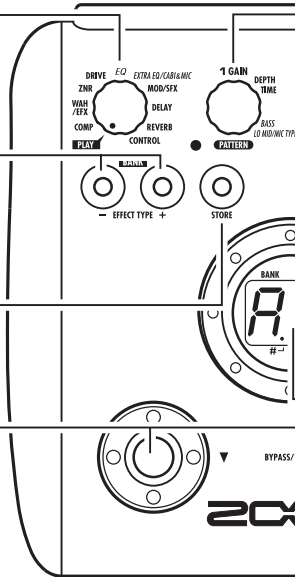
[STORE]-Taste

Dient zum Speichern von editierten Patches.

[▼]/[▲]-Fußtaster

Diese Taster dienen zur Auswahl von Patches, zum An-/Abschalten von Effekt-Modulen, zur Steuerung des Tuners und für weitere Funktionen.

Vorderseite



Parameter-Regler 1 - 3

Mit diesen Reglern können Sie die Lautstärke von Effekt-Parametern oder des ganzen Patches ändern. Während der Rhythmus-Wiedergabe wählen Sie damit das Pattern und stellen das Tempo sowie die Rhythmus-Lautstärke ein.

RHYTHM [▶]/[■]-Taste

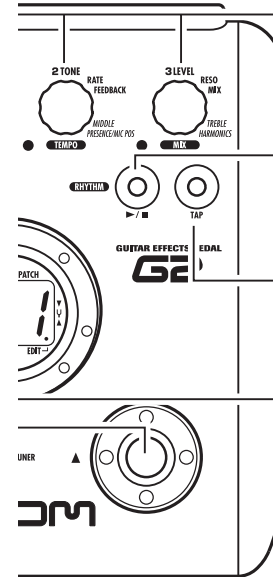
Startet/stoppt die Rhythmus-Wiedergabe.

[TAP]-Taste

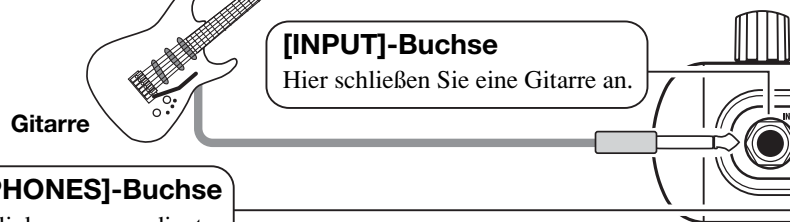
Dient zur manuellen Eingabe von zeitbezogenen Effekt-Parametern wie der Delay Time und dem Tempo des Rhythmus-Patterns.

Display

Hier werden Patch-Nummern, Einstellungen und andere Informationen zum Betrieb des G2 eingeblendet.



Hinterseite

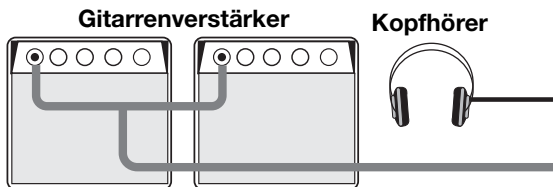


[INPUT]-Buchse

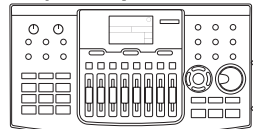
Hier schließen Sie eine Gitarre an.

[OUTPUT/PHONES]-Buchse

Dieser Stereoklinkenausgang dient zum Anschluss an einen Gitarrenverstärker oder Recorder. Mit einem Y-Kabel können Sie zwei Verstärker oder ein Stereokopfhörer-Pärchen ansteuern.



MTR (Mehrspur-Recorder)



[DC IN]-Buchse

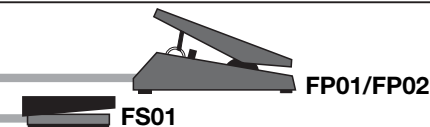
Hier kann ein Netzteil (ZOOM AD-0006) mit einer Leistung von 9 Volt DC bei 300 mA angeschlossen werden (Innenleiter Minus).

[POWER]-Schalter

Hier schalten Sie das Gerät ein/aus.

[CONTROL IN]-Buchse

Hier schließen Sie den optionalen Fußschalter (FS01) oder ein Expression-Pedal (FP01/FP02) an.



Auswahl eines Patches

Um die verschiedenen Effekte im G2 auszuprobieren, empfehlen wir Ihnen, einfach auf Ihrem Instrument zu spielen, während Sie die Patches umschalten.

1 Schalten Sie das G2 ein

- Schließen Sie die Gitarre mit einem geschirmten Monokabel an der Buchse [INPUT] an.
- Für den Netzbetrieb verbinden Sie das Netzteil mit einer Steckdose und stecken den Stecker des Netzteils in die Buchse [DC IN] auf der Rückseite des G2.
- Schalten Sie das G2 mit dem [POWER]-Schalter auf der Rückseite ein.
- Schalten Sie den Gitarren-Amp ein und stellen Sie Volume nach Bedarf ein.

2 Wählen Sie den Play Mode

- Falls noch nicht geschehen stellen Sie den Modul-Wahlschalter auf "PLAY".

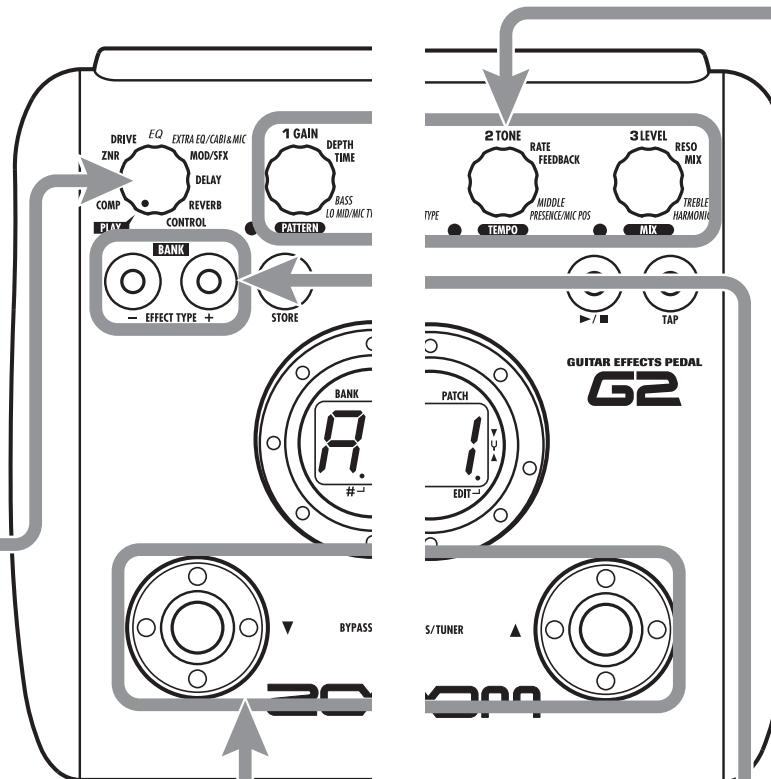
Im Display erscheinen die Bank und das Patch, die aktiv waren, als das G2 zum letzten Mal ausgeschaltet wurde.



HINWEIS Direkt nach dem Einschalten befindet sich das G2 im Play-Modus, auch wenn der Modul-Wahlschalter nicht auf "PLAY" eingestellt ist.

3 Wählen Sie ein Patch

- Schalten Sie das Patch mit einem der Fußtaster [▼]/[▲] um.
Mit dem Fußtaster [▼] rufen Sie das nächstniedrigere, mit dem Fußtaster [▲] das nächsthöhere Patch auf.
Durch wiederholtes Drücken eines der Fußtaster scrollen Sie in der Reihenfolge A0 – A9 ... d0 – d9 → 00 – 09 ... 30 – 39 → A0 (bzw. umgekehrt) durch alle Patches.



5 Stellen Sie den Klang und die Lautstärke ein

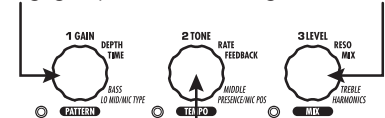
- Mit den Parameter-Reglern 1 – 3 stellen Sie im Play-Modus den Effektklang und die Lautstärke ein. Jeder Regler steuert einen spezifischen Parameter.

Parameter-Regler 1

Steuert den Parameter GAIN im DRIVE-Modul (und damit den Verzerrungsgrad).

Parameter-Regler 3

Steuert den Parameter PATCH LEVEL (den Ausgangspegel des ganzen Patches).



Parameter-Regler 2

Steuert den Parameter TONE im DRIVE-Modul (den Klangcharakter der Verzerrung).

Wenn Sie einen der Regler verändern, leuchtet die zugehörige LED auf und das Display zeigt kurz den aktuellen Parameterwert.

ANMERKUNG

- Wenn das DRIVE-Modul im aktiven Modul inaktiv ist (im Display erscheint "oF"), haben die Parameter-Regler 1 und 2 keine Funktion.
- Veränderungen sind temporär und gehen verloren, wenn Sie ein anderes Patch anwählen. Um die Änderungen zu erhalten, speichern Sie das Patch im User-Bereich.
- Der allgemeine Master-Pegel für alle Patches wird im Edit-Modus eingestellt (→ S. 30).

4 Direktauswahl einer Bank

- Mit den Tasten BANK [-]/[+] wählen Sie eine der Bänke A – d, 0 – 3 direkt aus.

Mit der Taste BANK [-] rufen Sie die nächstniedrigere, mit BANK [+] die nächsthöhere Bank auf.

Die Tuner-Funktion in der Praxis

Das G2 verfügt über einen autochromatischen Tuner. Um den Tuner zu nutzen, müssen Sie alle internen Effekte vorübergehend deaktivieren (Bypass) oder das Gerät muten (Direkt- und Effektsound werden stummgeschaltet).

1 Schalten Sie auf Bypass oder Mute

• Aktivieren des Bypass-Status

Tippen Sie im Play-Modus die beiden Fußtaster [▼]/[▲] kurz gemeinsam an.



• Aktivieren des Mute-Status

Halten Sie die beiden Fußtaster [▼]/[▲] im Play-Modus für mindestens 1 Sekunde gedrückt.



! Patch-Umschaltung im Bypass/Mute-Status

Wenn Sie die beiden Fußtaster [▼]/[▲] während dem Spielen gleichzeitig drücken, wird der Bypass/Mute-Status aktiviert. Für einen Moment ändert sich dabei zudem der Sound, da das G2 zum nächsthöheren/-niedrigeren Patch schaltet, wenn ein Fußtaster etwas früher gedrückt wird (wenn Sie den Bypass/Mute-Status aufheben, ist wieder das ursprüngliche Patch aktiv). Dieses Verhalten ist nicht fehlerhaft, sondern wird durch die extrem schnelle Reaktion bedingt, mit der das G2 auf das Umschalten von Patches reagiert. Um die oben geschilderten Klangänderungen zu vermeiden, sollten Sie keinen Ton spielen, bis der Bypass/Mute-Status aktiv ist.

2 Spielen Sie die Saite, die Sie stimmen möchten

• Spielen Sie die gewünschte Saite offen an und korrigieren Sie die Stimmung.



Auf der linken Seite im Display erscheint die Note, die der aktuellen Tonhöhe am nächsten kommt.

A = <i>A</i>	D = <i>d</i>	G = <i>G</i>
A# = <i>A.</i>	D# = <i>d.</i>	G# = <i>G.</i>
B = <i>b</i>	E = <i>E</i>	
C = <i>c</i>	F = <i>F</i>	
C# = <i>c.</i>	F# = <i>F.</i>	

3 Stellen Sie die Tonhöhe des Tuners ein

Bei Bedarf können Sie die Referenztonhöhe des Tuners im G2 neu kalibrieren. Die Werkseinstellung nach dem Einschalten ist: mittleres A = 440 Hz.

• Drehen Sie den Parameter-Regler 1.



Die aktuelle Tonhöhe wird eingeblendet. Der Wert kann nun im Bereich von 35 – 45 (mittleres A = 435 bis 445 Hz) verändert werden.

• Während der Wert angezeigt wird, stellen Sie ihn mit dem Parameter-Regler 1 ein.



Nach der Eingabe kehrt das Display in den ursprünglichen Zustand zurück.

ANMERKUNG

Wenn Sie das G2 aus und wieder einschalten, wird die Referenztonhöhe wieder auf 40 (mittleres A = 440 Hz) gesetzt.

4 Kehren Sie in den Play-Modus zurück

• Drücken Sie einen der Fußtaster [▼]/[▲]

Auf der rechten Seite im Display wird ein Symbol dargestellt, das den Grad der Verstimmung anzeigt.



Stimmen Sie die anderen Saiten auf dieselbe Weise.

Zu hoch Stimmung korrekt Zu tief



Je stärker die Verstimmung, desto schneller dreht sich die Anzeige

Die Rhythmus-Funktion in der Praxis

Das G2 verfügt über eine integrierte Rhythmus-Funktion, mit der Sie realistische Drum-Sounds in verschiedenen Patterns wiedergeben können. Die Rhythmus-Funktion steht im Play- oder im Bypass/Mute-Modus zur Verfügung.

1 Aktivieren Sie den Play-Modus

- Wenn nicht bereits geschehen, stellen Sie den Modul-Wahlschalter auf "PLAY".

2 Starten Sie die Rhythmus-Funktion

- Drücken Sie die Taste RHYTHM [▶/■].

ANMERKUNG

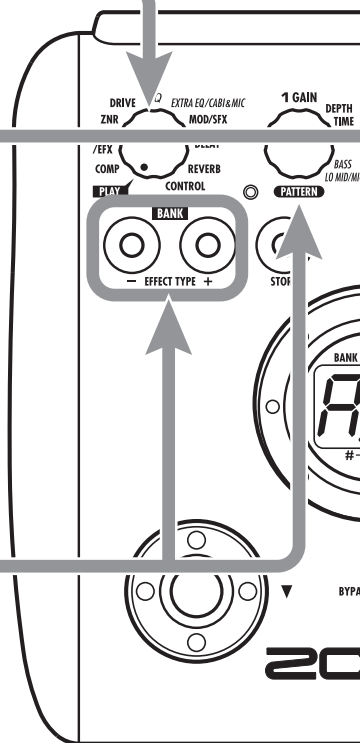
Während der Rhythmus-Wiedergabe ist das REVERB-Modul inaktiv.

3 Wählen Sie ein Rhythmus-Pattern

Das G2 verfügt über 40 interne Rhythmus-Pattern. Weitere Informationen zum Inhalt der Pattern finden Sie auf der Rückseite des Handbuchs.

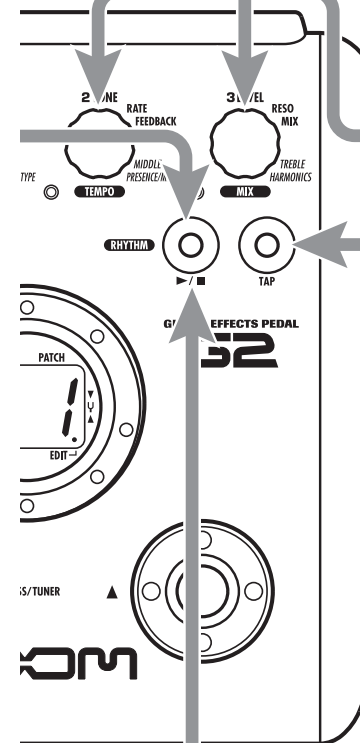
- Mit dem Parameter-Regler 1 schalten Sie die Rhythmus-Pattern permanent um.
- Mit den Tasten BANK [-]/[+] wählen Sie das nächsthöhere/-niedrigere Rhythmus-Pattern.

Wenn die oben beschriebenen Schritte ausgeführt werden, wird die aktuelle Rhythmus-Pattern-Nummer (01 – 40) kurz im Display angezeigt.



4 Stellen Sie die Rhythmus-Lautstärke ein

- Stellen Sie die Lautstärke mit dem Parameter-Regler 3 ein. Wenn Sie den Parameter-Regler verändern, wird der aktuelle Wert (0 – 30) im Display angezeigt.



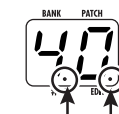
5 Stellen Sie das Tempo ein

Das Tempo des Rhythmus-Pattern kann im Bereich zwischen 40 – 250 BPM (Beats pro Minute) eingestellt werden.

- Mit dem Parameter-Regler 2 verändern Sie das Tempo fortlaufend.
- Um das Tempo manuell einzugeben, tippen Sie die Taste [TAP] zweimal im gewünschten Tempo an.

Beim ersten Tastendruck blendet das Display den aktuellen Tempowert ein. Anschließend analysiert das G2 automatisch das Intervall für jede weitere Eingabe und generiert daraus das Tempo.

Währenddessen blendet das Display den aktuellen Tempowert (40 – 250) ein. Für Werte von 100 bis 199 wird ein Punkt hinter der ersten Stelle eingeblendet, ab 200 erscheinen hinter der ersten und der zweiten Stelle Punkte .



Ein Punkt wird angezeigt Zwei Punkte werden angezeigt
Tempo = 120 BPM Tempo = 240 BPM

6 Halten Sie die Rhythmus-Wiedergabe an

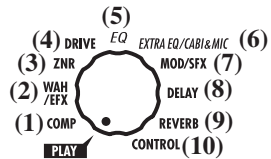
- Lösen Sie dazu die Taste RHYTHM [▶/■] aus. Das G2 kehrt in den ursprünglichen Modus zurück.

Editieren eines Patches

Die Patches im G2 können durch Ändern der Effekt-Parametereinstellungen beliebig editiert werden. Editieren Sie das aktuell gewählte Patch, um einen eigenen Sound zu erzeugen.

1 Auswahl des Effekt-Moduls

- Mit dem Modul-Wahlschalter wählen Sie das Effekt-Modul aus den folgenden Optionen aus.



- COMP-Modul
- WAH/EFX-Modul
- ZNR-Modul
- DRIVE-Modul
- EQ-Modul
- EXTRA EQ/CABI&MIC-Modul
- MOD/SFX-Modul
- DELAY-Modul
- REVERB-Modul
- Pedal-/Fußschalter-bezogene Parameter

Wenn Sie zu einem anderen Modul umschalten, erscheint der momentan für dieses Modul gewählte Effekt-Typ im Display. Im Edit-Modus wird ein Punkt rechts unten im Display angezeigt.



2 An-/Abschalten eines Effekt-Moduls

- Mit den Fußastern [▼]/[▲] schalten Sie das gewählte Modul ein und aus.

Im Display erscheint die Anzeige "oF". Wenn Sie einen der Fußschalter erneut auslösen, wird wieder die vorherige Anzeige eingeblendet.



5 Deaktivieren des Edit-Modus

- Um den Edit-Modus zu verlassen und zum Play-Modus zurückzukehren, stellen Sie den Modul-Wahlschalter auf die Position "PLAY".

ANMERKUNG

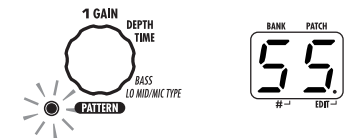
Wenn Sie in den Play-Modus wechseln und ein anderes Patch wählen, gehen alle Änderungen verloren, sofern Sie das Patch nicht gespeichert haben (siehe Seite 16).

4 Änderung des Parameterwerts

- Mit den Parameter-Reglern 1 – 3 ändern Sie die Werte der Effekt-Parameter.

Welcher Parameter welchem Regler zugeordnet ist, hängt vom gewählten Effekt-Modul/-Typ ab. Informationen über die Parameter der Effekt-Module/-Typen finden Sie auf den Seiten 23 – 30.

Wenn Sie einen Parameter-Regler verändern, leuchtet die zugehörige LED auf und das Display blendet kurz den aktuellen Wert des zugehörigen Parameters ein.



ANMERKUNG

Wenn ein Modul inaktiv ist, erscheint im Display "oF".

3 Auswahl des Effekt-Typs

- Mit den Tasten BANK [-]/[+] schalten Sie den Effekt-Typ im gewählten Modul um.

ANMERKUNG

Wenn Sie die Tasten BANK [-]/[+] in einem inaktiven Modul auslösen, wird es aktiviert. Bei Modulen mit nur einem Effekt-Typen haben die Tasten BANK [-]/[+] keine Funktion.



Speichern/Kopieren eines Patches

Ein editiertes Patch kann in einer Bank innerhalb des User-Bereichs (A – d) gespeichert werden. Sie können ein vorhandenes Patch auch an anderer Stelle speichern, um eine Kopie anzulegen.

1 Drücken Sie im Play- oder Edit-Modus die Taste [STORE].

- Die Bank- und Patch-Nummern blinken im Display.



ANMERKUNG

Patches in den Bänken im Preset-Bereich (0 – 3) können nicht überschrieben werden. Zudem können keine Patches auf diesen Speicherplätzen gespeichert oder kopiert werden. Wenn Sie die Taste [STORE] bei einem Patch aus dem Preset-Bereich auslösen, wird das Patch "A0" (Bank A, Patch-Nummer 0) automatisch als Speicher-/Kopierziel ausgewählt.

2 Wählen Sie die Zielbank für den Speicher-/Kopiervorgang

- Wählen Sie mit den Tasten BANK [-]/[+] die Zielbank für das Speichern/Kopieren.



ANMERKUNG

Nur Bänke aus dem User-Bereich (A – d) können als Speicher-/Kopierziel gewählt werden.

5 Abbrechen des Speichervorgangs

- Um den Speichervorgang abzubrechen, bedienen Sie den Modul-Wahlschalter, bevor Sie erneut die Taste [STORE] (4) auslösen.

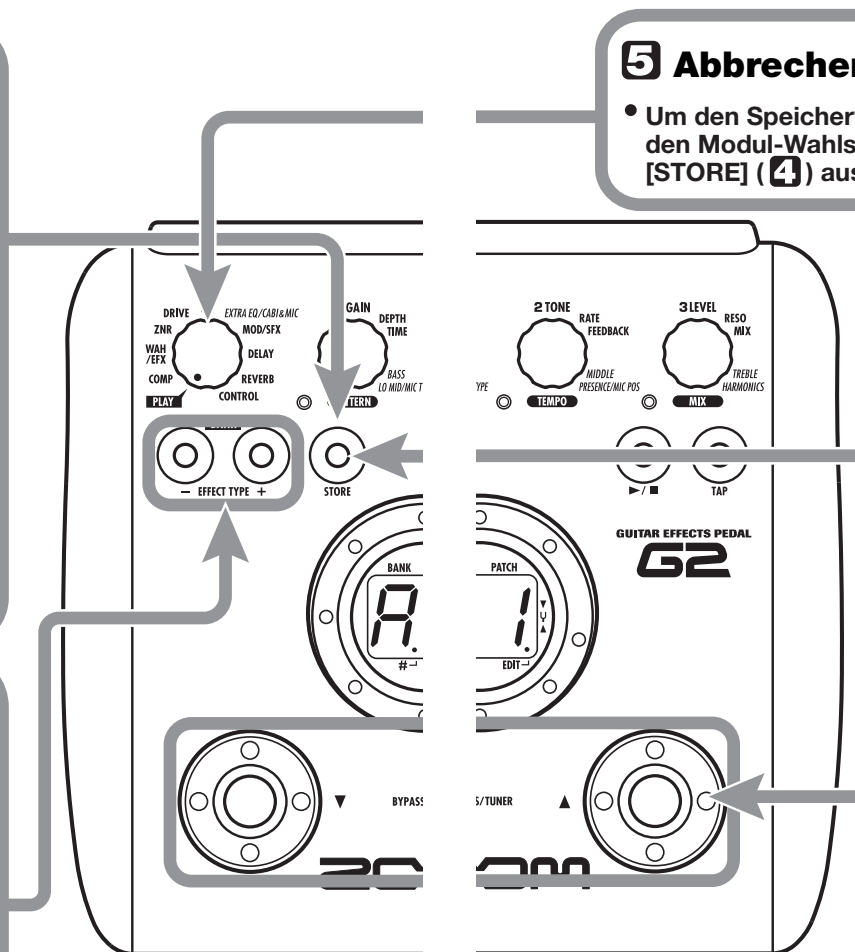
4 Drücken Sie die Taste [STORE] erneut

- Wenn der Speicher-/Kopiervorgang abgeschlossen ist, kehrt das G2 in den vorherigen Modus zurück und das Ziel-Patch ist angewählt.



3 Geben Sie die Zielnummer für den Speicher-/Kopiervorgang an

- Verwenden Sie die Fußtaster [▼]/[▲] zur Eingabe der Ziel-Patch-Nummer.



Gebrauch eines optionalen Fußschalters oder Pedals

Das G2 verfügt über eine [CONTROL IN]-Buchse zum Anschluss eines optionalen Fußschalters oder Expression-Pedals. In diesem Abschnitt wird beschrieben, wie Sie dieses Zubehör verwenden.

Gebrauch des Fußschalters (FS01)

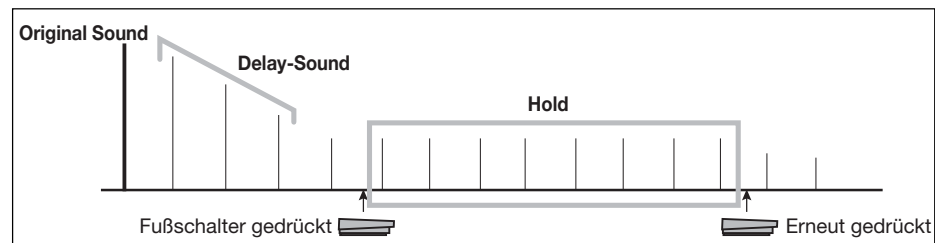
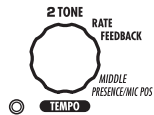
Mit Hilfe des optionalen Fußschalters FS01, den Sie an der Buchse [CONTROL IN] anschließen, schalten Sie im Play-Modus die Bänke um. Zudem können Sie die Funktion Bypass/Mute an/abschalten, die Tap-Tempo-Funktion steuern oder andere Funktionen ausführen.

1. Stecken Sie das Kabel des FS01 in die Buchse [CONTROL IN] und schalten Sie das G2 ein.
2. Bringen Sie den Modul-Wahlschalter in die Position „CONTROL“.



Das G2 wechselt in den Edit-Modus. Nun können Sie die Einstellungen für das Expression-Pedal und den Fußschalter vornehmen.

3. Mit dem Parameter-Regler 2 wählen Sie eine der folgenden Funktionen.



Gebrauch eines optionalen Fußschalters oder Pedals

● dM (Mute für den Delay-Eingang)

Hier schalten Sie das Eingangs-Mute für das Delay-Modul an/aus.

HINWEIS

- Weitere Informationen über die Effekt-Parameter, welche die Tap-Funktion unterstützen, finden Sie auf den Seiten 23 – 29.
- Um die Hold-Funktion zu verwenden, muss ein Effekt-Typ im Patch gewählt werden, der die Hold-Funktion unterstützt. Weitere Details finden Sie auf den Seiten 23 – 29.
- Wenn das Delay-Modul auf Hold oder Mute geschaltet ist, blinkt der Punkt in der Mitte des Displays.

4. Wählen Sie das Patch im Play-Modus aus und drücken Sie den Fußschalter.

Die gewählte Funktion wird aktiviert. Die Funktion gilt für alle Patches.

Gebrauch des Expression-Pedals (FP01/FP02)

Durch Anschluss eines Expression-Pedals (FP01/FP02) an der Buchse [CONTROL IN] können Sie dieses als Lautstärkepedal oder zur Echtzeitsteuerung eines Effektparameters nutzen.

Für jedes Patch wird individuell gespeichert, welche Funktion gewählt wurde. Auf den Seiten 23 – 29 erfahren Sie, welche Parameter mit dem Expression-Pedal gesteuert werden können.

1. Stecken Sie das Kabel des Expression-Pedals in die Buchse [CONTROL IN] und schalten Sie das G2 ein.

2. Wählen Sie das Patch, in dem Sie das Expression-Pedal nutzen wollen.

3. Stellen Sie den Modul-Wahlschalter in die Position „CONTROL“.

Das G2 wechselt in den Edit-Modus.

4. Wählen Sie mit dem Parameter-Regler 1 eines der folgenden Modulationsziele für das Expression-Pedal aus (siehe Seite 30).

● oF

Das Pedal ist nicht aktiv.

● VL

Lautstärke

● WU, Wd, WH, WL

WAH/EFX-Modul

● GU, Gd, GH, GL

DRIVE-Modul

● MU, Md, MH, ML

MOD/SFX-Modul

● dU, dd, dH, dL

DELAY-Modul

● rU, rd, rH, rL

REVERB-Modul

HINWEIS

- Es hängt vom gewählten Modul ab, welcher Parameter mit dem Expression-Pedal verändert wird. Weitere Einzelheiten auf den Seiten 23 – 29.
- Das Pattern, in dem das Expression-Pedal den Parameter verändert, kann im Edit-Modus ausgewählt werden. Es stehen vier Optionen zur Auswahl (→ S. 30).

5. Falls nötig, speichern Sie das Patch.

Die Einstellung für das Expression-Pedal wird als Teil des Patches abgespeichert.

6. Wählen Sie das Patch im Play-Modus aus und bedienen Sie das Expression-Pedal.

Die gewählte Funktion wird aktiviert.

Im Bypass-Modus fungiert das Expression-Pedal unabhängig von der Einstellung in Schritt 4 immer als Lautstärkepedal.

Wiederherstellen der Werkseinstellungen

In der Werkseinstellung sind die Patches im User-Bereich (A0 – d9) mit denen im Preset-Bereich (00 – 39) identisch. Auch nach dem Überschreiben der User-Patches können Sie den ursprünglichen Inhalt in einem Durchgang wiederherstellen (Funktion „All Initialize“).

1. Schalten Sie das G2 ein, während Sie die Taste [STORE] gedrückt halten.

Im Display erscheint die Meldung „AL“.



2. Drücken Sie erneut die Taste [STORE], um die Funktion „All initialize“ auszuführen.

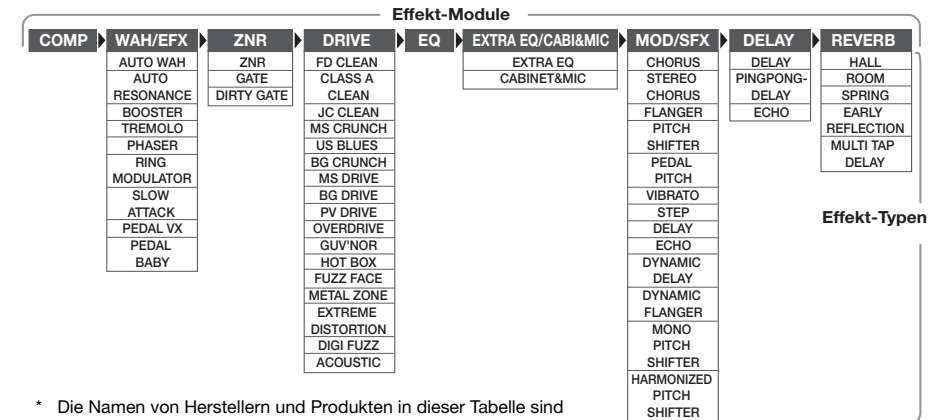
Alle Patches werden in die Werkseinstellung zurückgesetzt. Anschließend wechselt das Gerät in den Play-Modus. Um den Vorgang abzubrechen, drücken Sie anstelle von [STORE] die Taste RHYTHM [▶/■].

ANMERKUNG

Wenn Sie All Initialize ausführen, werden alle neu erzeugten Patches, die im User-Bereich gespeichert wurden, gelöscht (überschrieben). Führen Sie diese Funktion entsprechend mit Vorsicht aus, um keine Patches zu verlieren, die sich behalten möchten.

Verknüpfen von Effekten

Die Patches im G2 bestehen aus neun seriell verschalteten Effekt-Modulen (siehe Abbildung). Sie können alle Effekt-Module gemeinsam oder einzeln verwenden, indem Sie diese an- bzw. abschalten.



* Die Namen von Herstellern und Produkten in dieser Tabelle sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen ihres jeweiligen Besitzers. Die Namen sollen nur den Klangcharakter verdeutlichen und stehen in keiner Verbindung mit der ZOOM CORPORATION.

Bei einigen Effekt-Modulen können Sie den Effekt-Typ aus verschiedenen Optionen auswählen. Beispielsweise enthält das MOD/SFX-Modul die Effekt-Typen CHORUS, FLANGER und andere. Das REVERB-Modul enthält die Optionen HALL, ROOM sowie weitere Effekt-Typen, aus welchen Sie einen auswählen.

Umschalten zwischen Live- und Direct-Recording-Sound

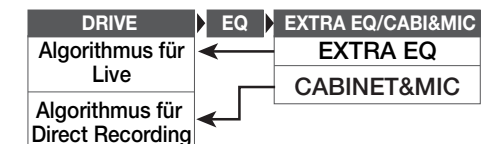
In der Abbildung oben ist das DRIVE-Modul mit den 17 verfügbaren Effekt-Typen dargestellt. Allerdings stehen für jeden der 17 Effekt-Typen zwei Algorithmen zur Verfügung (einer für Live- und einer für Direct Recording), so dass effektiv 34 Effekt-Typen benutzt werden können. Je nachdem, welcher Effekt-Typ im Modul EXTRA EQ/CABI & MIC gewählt ist, werden die zwei Algorithmen folgendermaßen umgeschaltet.

● EXTRA EQ ist angewählt.

Der Algorithmus für Live wird im DRIVE-Modul ausgewählt. Dieser Modus empfiehlt sich, wenn Sie das G2 über einen Gitarrenverstärker spielen.

● CABINET & MIC ist angewählt.

Der Algorithmus für das Direct Recording wird im DRIVE-Modul ausgewählt. Dieser Modus empfiehlt sich, wenn Sie das G2 direkt an einem Recorder, HiFi-System oder einem anderen Audiogerät anschließen.



Effekt-Typen und Parameter

So lesen Sie die Parameter-Tabelle

Effekt-Parameter 1 – 3

Diese Parameter können mit den Parameter-Reglern 1 – 3 eingestellt werden, wenn der Effekt-Typ gewählt ist. Hier wird der Einstellbereich für jeden Parameter angezeigt. Dreiziffrige Werte werden mit einem Punkt zwischen den zwei Ziffern angezeigt.

Modul-Schalter

Das Symbol für den Modul-Schalter zeigt die Position des Reglers, bei dem das Modul/der Parameter aufgerufen wird.

Effekt-Modul

Effekt-Typ

Modul-Schalter	Effekt-Modul	Effekt-Typ
	DELAY DELAY module This is a delay module which allows long delay times and use of the hold function.	
	Pd PINGPONG DELAY This is a ping-pong type delay where the delay sound alternates between left and right.	
	EC TAPE ECHO This effect simulates a tape echo with a long delay time of up to 5000 ms.	
These three effect types have the same parameters.		
1 TIME	1 – 99, 1.0 – 5.0	2 FEEDBACK 0 – 98, 1.0
Adjusts the delay time. In the range from 10 – 990 ms, the adjustment is made in 10-ms steps (1.0 – 2.0).		3 MIX 0 – 98, 1.0
		Adjusts the mixing ratio of original sound and effect sound.

Expression-Pedal

Das Pedal-Symbol () in der Liste bedeutet, dass ein Parameter mit dem Expression-Pedal (FP01/FP02) gesteuert werden kann.

Geben Sie das entsprechende Modul als Modulationsziel für das Expression-Pedal (→ S. 19) an und wählen Sie dann den jeweiligen Effekt-Typ in dem Modul. Nun kann der Parameter in Echtzeit mit einem angeschlossenen Expression-Pedal gesteuert werden.

Tap

Das Symbol für die Taste [TAP] () in der Liste bedeutet, dass ein Parameter durch Antippen der Taste [TAP] eingestellt werden kann.

Wenn das Modul/Effekt-Typ im Edit-Modus gewählt ist, wird der Parameter durch wiederholtes Antippen der [TAP]-Taste auf dieses Intervall eingestellt (Modulations-Cycle, Delay Time u.a.).

Wenn das DELAY-Modul im Play-Modus für das aktuelle Patch aktiv ist, verändern Sie den Parameter vorübergehend durch wiederholtes Antippen der [TAP]-Taste.

Hold

Das Symbol für den Fußschalter () in der Liste weist auf einen Effekt-Typ hin, für den Hold durch Drücken des Fußschalters (FS01) an-/abgeschaltet werden kann.

Setzen Sie die Fußschalter-Funktion für das jeweilige Patch auf "dH" (Delay Hold, → S. 18). Wenn dieses Patch im Play-Modus angewählt wird, kann die Hold-Funktion durch Antippen des Fußschalters an- und abgeschaltet werden.

Effekt-Typen und Parameter

COMP			
COMP (Kompressor)-Modul			
Dämpft laute Signalspitzen und hebt leisere Signalanteile an, wobei der Gesamtpegel in einem bestimmten Dynamikbereich gehalten wird.			
1 SENSE	0 – 10	2 ATTACK	FS, SL
Steuert die Kompressor-Empfindlichkeit. Höhere Einstellungen sorgen für eine höhere Empfindlichkeit.		Schaltet das Attack-Verhalten des Kompressors zwischen den Optionen „FS“ (schnell) und „SL“ (langsam) um.	
3 LEVEL	2 – 98, 1.0		
Passt die Signallautstärke am Ausgang des Moduls an.			

WAH/EFX			
WAH/EFX (Wah/Effekt)-Modul			
Enthält neben Wah- und Filter-Effekten auch VCA-typische Effekte.			
AW AUTO WAH			
Dieser Effekt variiert den Wah-Effekt in Abhängigkeit der Anschlagsstärke.			
Ar AUTO RESONANCE			
Dieser Effekt variiert das Frequenzband des Resonanzfilters in Abhängigkeit der Anschlagsstärke.			
Die beiden oben genannten Effekt-Typen bieten dieselben Parameter.			
1 POSITION	bF, AF	2 SENSE	-10 – -1; 1 – 10
Bestimmt den Einsatzpunkt des WAH/EFX-Moduls zwischen den Optionen „bF“ (vor dem DRIVE-Modul) und „AF“ (hinter dem Modul EQ/EXTRA).		Regelt die Empfindlichkeit des Effekts.	
3 RESONANCE	0 – 10		
Regelt die Resonanz des Sounds.			

bS BOOSTER			
Hebt das Signal-Gain an und erzeugt einen dynamischen Sound.			
1 RANGE	1 – 5	2 TONE	0 – 10
Bestimmt das Frequenzband, das geboostet wird.		Bestimmt die Klangqualität.	
3 LEVEL	2 – 98, 1.0		
Passt die Signallautstärke am Ausgang des Moduls an.			

tr TREMOLO			
Dieser Effekt moduliert die Lautstärke periodisch.			
1 DEPTH	0 – 98, 1.0	2 RATE	0 – 50
Regelt die Modulationstiefe.		Bestimmt die Effekt-Rate.	
3 WAVE	u0 – u9, d0 – d9, t0 – t9		
Erlaubt eine Auswahl der Modulationswellenform. Zur Auswahl stehen die Optionen „u“ (ansteigender Sägezahn), „d“ (fallender Sägezahn) und „t“ (Dreieck). Höhere Einstellungen sorgen für stärkere Übersteuerungen der Wellenspitzen, was den Effekt verstärkt.			

PH PHASER			
Dieser Effekt erzeugt einen pulsierenden Klangcharakter.			
1 POSITION	bF, AF	2 RATE	0 – 50
Bestimmt den Einschleifpunkt des WAH/EFX-Moduls. Zur Auswahl stehen die Optionen „bF“ (vor dem DRIVE-Modul) und „AF“ (hinter dem Modul EQ/EXTRA).		Regelt die Modulationsrate.	
3 COLOR	1 – 4		
Bestimmt den Klangtyp.			

rG RING MODULATOR			
Dieser Effekt erzeugt einen metallisch klirrenden Sound. Mit dem Parameter FREQUENCY können Sie drastische Klangänderungen erzeugen.			
1 POSITION	bF, AF	2 FREQUENCY	1 – 50
Bestimmt den Einsatzpunkt des WAH/ EFX-Moduls zwischen den Optionen „bF“ (vor dem DRIVE-Modul) und „AF“ (hinter dem Modul EQ/EXTRA).		Bestimmt die Modulationsfrequenz.	
		3 MIX	0 – 98, 1.0
		Bestimmt die Effektlautstärke, die mit dem Originalsound gemischt wird.	

SL SLOW ATTACK			
Dieser Effekt schwächt die Attackphase des Klangs ab und sorgt so für einen Violine-artigen Klangcharakter.			
1 POSITION	bF, AF	2 TIME	1 – 50
Bestimmt den Einsatzpunkt des WAH/ EFX-Moduls zwischen den Optionen „bF“ (vor dem DRIVE-Modul) und „AF“ (hinter dem Modul EQ/EXTRA).		Steuert die Attack-Zeit.	
		3 CURVE	0 – 10
		Bestimmt die Kennlinie zur Veränderung der Attack-Lautstärke.	

PV PEDAL VX			
Simuliert den Sound eines Vintage-Wah-Pedals.			
1 POSITION	bF, AF	2 FREQUENCY	1 – 50
Bestimmt den Einsatzpunkt des WAH/ EFX-Moduls zwischen den Optionen „bF“ (vor dem DRIVE-Modul) und „AF“ (hinter dem Modul EQ/EXTRA).		Bestimmt, welche Frequenz betont wird. Ohne Expression-Pedal entspricht der Effekt dem Status, wenn das Pedal etwa auf der Hälfte des Regelwegs steht.	
		3 LEVEL	2 – 98, 1.0
		Passt die Signallautstärke am Ausgang des Moduls an.	

Pb PEDAL BABY			
Simuliert den Sound eines Vintage-Wah-Pedals.			
1 POSITION	bF, AF	2 FREQUENCY	1 – 50
Bestimmt den Einsatzpunkt des WAH/ EFX-Moduls zwischen den Optionen „bF“ (vor dem DRIVE-Modul) und „AF“ (hinter dem Modul EQ/EXTRA).		Bestimmt, welche Frequenz betont wird. Ohne Expression-Pedal entspricht der Effekt dem Status, wenn das Pedal etwa auf der Hälfte des Regelwegs steht.	
		3 LEVEL	2 – 98, 1.0
		Passt die Signallautstärke am Ausgang des Moduls an.	

ZNR			
ZNR (ZOOM Noise Reduction)-Modul			
Dieses Modul senkt Störgeräusche in Spielpausen wahlweise mit einer Noise Reduction (Dämpfung von Störgeräuschen) oder einem Noise Gate (Stummschaltung) ab.			
nr ZNR (ZOOM Noise Reduction)			
Die originale ZOOM-Noise-Reduction reduziert Nebengeräusche, ohne den Gesamtklang zu verändern.			
Gt GATE			
Dieses Noise Gate schneidet den Sound in Spielpausen ab.			
dG DIRTY GATE			
Hierbei handelt es sich um ein Vintage-Gate, das beim Schließen einen speziellen Klangcharakter aufweist.			
Alle oben genannten Effekt-Typen bieten dieselben Parameter.			
1 THRESHOLD	1 – 16		
Steuert die Empfindlichkeit. Stellen Sie den Wert so hoch wie möglich ein, ohne dass das Nutzsignal an- oder abgeschnitten wird.			

DRIVE			
DRIVE-Modul			
Dieses Modul enthält 16 verschiedene Distortion-Effekte sowie einen Akustikgitarren-Simulator. Jeder Effekt-Typ im Modul bietet zwei Modeling-Algorithmen (für Live und Direct Recording). In Abhängigkeit des On/Off-Status des CABINET & MIC-Effekts werden diese Algorithmen automatisch umgeschaltet (→ S. 21).			
FC FD CLEAN	CA CLASS A CLEAN		
Voller Clean-Sound eines klassischen 1965-er Fender Twin Reverbs		Clean-Sound des Vox AC-30 Combos im Class-A-Betrieb	
JC JC CLEAN	MC MS CRUNCH		
Clean-Sound der Roland-JC-Serie mit integriertem Chorus, der für einen breiten klaren Ton sorgt.		Mächtiger Sound eines Marshall-Stacks zwischen Clean- und Crunch-Sound	
bL bL US BLUES	bC BG CRUNCH		
Crunch-Sound eines Fender Tweed Deluxe '53		Fetter Sound des Mesa Boogie MkIII Combos	
MD Md MS DRIVE	BG BG DRIVE		
High-Gain-Sound eines Marshall JCM2000-Stacks		High-Gain-Sound im Kanal 2 eines Mesa Boogie Dual Rectifiers (Vintage-Modus).	
PV PV DRIVE	Od OVERDRIVE		
High-Gain-Sound des klassischen Peavey 5150		Simulation des klassischen Verzerrerpedals Boss OD-1	
GV GUV'NOR distortion	Hb Hb HOT BOX		
Simulation des Guv'nor-Verzerrers von Marshall.		Simulation des Drive-Kanals eines Hot-Box-Röhrenamps.	
FF FF FUZZ FACE	Mt Mt METAL ZONE		
Simulation des originalen klassischen britischen Fuzz-Pedals		Simulation des klassischen Boss-Pedals Metal Zone mit langem Sustain und kräftigen Mitten	
Ed Ed EXTREME DISTORTION	dF dF DIGI FUZZ (digital fuzz)		
Intensive Super-High-Gain-Verzerrung		High-Gain Fuzz-Attack	
Alle oben genannten Effekt-Typen bieten dieselben Parameter.			
1 GAIN	0 – 98, 1.0	2 TONE	0 – 10
Regelt den Verzerrungsgrad.		Bestimmt die Klangqualität.	
		3 LEVEL	2 – 98, 1.0
		Passt die Signallautstärke am Ausgang des Moduls an.	

*Die Namen von Herstellern und Produkten in dieser Tabelle sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen ihres jeweiligen Besitzers. Die Namen sollen den Klangcharakter verdeutlichen und stehen in keiner Verbindung mit der ZOOM CORPORATION.

AC ACOUSTIC			
Dieser Effekt lässt eine E-Gitarre wie eine Akustische klingen.			
1 TOP	0 – 10	2 BODY	0 – 10
Bestimmt den Anteil des Saitenklangs, der für akustische Gitarren spezifisch ist.		Steuert den Anteil der Eigenresonanz.	
		3 LEVEL	2 – 98, 1.0
		Passt die Signallautstärke am Ausgang des Moduls an.	

EQ
EQ (Equalizer)-Modul
 Hier stellen Sie die drei Hauptbänder (BASS, MIDDLE, TREBLE) des 6-bandigen Equalizers.

1 BASS	±12 160Hz	2 MIDDLE	±12 800Hz	3 TREBLE	±12 3.2kHz
Steuert den Bassbereich.		Steuert den Mittenbereich.		Steuert den Höhenbereich.	

EXTRA EQ/CABI&MIC
EXTRA EQ/CABINET & MIC-Modul
 In diesem Modul stellen Sie drei übrigen Bänder des 6-Band-Equalizers ein. Zudem enthält dieses Modul eine Lautsprecher-Simulation: Dieser Sound eignet sich besonders das Direct Recording auf einen MTR, oder für die Wiedergabe über Kopfhörer oder Studiomonitore.

Et EXTRA EQ
 Stellt die drei übrigen Bänder des 6-Band-Equalizers ein. Mit dem Regler HARMONICS bestimmen Sie den Pegel im Frequenzbereich der Harmonischen.

1 LO MID	±12 400Hz	2 PRESENCE	±12 6.4kHz	3 HARMONICS	±12 12kHz
Steuert den Pegel in den unteren Mitten.		Steuert den Pegel im Präsenzbereich.		Steuert den Pegel der Harmonischen.	

Cb CABINET & MIC
 Dieser Effekt-Typ simuliert den Klang eines Lautsprechers sowie eines Mikrofons und eignet sich hervorragend für das Direct Recording auf eine Mehrspur. In Abhängigkeit des gewählten Drive-Typs wird die Charakteristik des Lautsprechers automatisch auf Combo (12" x 1, 12" x 2) oder Stack (12" x 4) eingestellt. Der On/Off-Status des Effekts schaltet automatisch den Modeling-Algorithmus im DRIVE-Modul um (→ S. 21).

1 MIC TYPE	dy, Co	2 MIC POSITION	0 – 2
Dient zur Auswahl des Mic-Typs. „dy“ simuliert den Frequenzgang eines dynamischen Mics, während „Co“ ein Kondensatormikrofon simuliert.		Je nach Pickup-Position können Sie verschiedene Mikrofon-Charakteristika auswählen: 0: Das Mic weist auf die Kalotte 1: Das Mic weist auf eine Position zwischen Speaker- Kante und Kalotte 2: Das Mic weist auf die Speaker-Kante	

MOD/SFX
MOD/SFX (Modulation/SFX)-Modul
 Dieses Modul enthält Modulations- und Delay-Effekte wie Chorus, Pitch Shifter und Delay.

CH CHORUS
 Dieser Effekt mischt das Originalsignal mit verstimmten Kopien, was zu einem vollen resonierenden Klang führt.

1 DEPTH	0 – 98, 1.0	2 RATE	1 – 50	3 MIX	0 – 98, 1.0
Regelt die Modulationstiefe.		Regelt die Modulationsrate.		Bestimmt die Effektlautstärke, die mit dem Originalsound gemischt wird.	

SC STEREO CHORUS
 Hierbei handelt es sich um einen sehr sauberen Stereo-Chorus.

1 DEPTH	0 – 98, 1.0	2 RATE	1 – 50	3 MIX	0 – 98, 1.0
Regelt die Modulationstiefe.		Regelt die Modulationsrate.		Bestimmt die Effektlautstärke, die mit dem Originalsound gemischt wird.	

FL FL FLANGER
 Dieser Effekt erzeugt einen resonierenden und stark pulsierenden Klang.

1 DEPTH	0 – 98, 1.0	2 RATE	0 – 50	3 RESONANCE	-10 – -1, 0, 1 – 10
Regelt die Modulationstiefe.		Regelt die Modulationsrate.		Regelt die Intensität der Modulationsresonanz.	

Pt Pt PITCH SHIFTER
 Dieser Effekt variiert die Tonhöhe des Originalklangs nach oben oder unten.

1 SHIFT	-12 – -1, dt, 1 – 12, 24	2 TONE	0 – 10	3 MIX	0 – 98, 1.0
Bestimmt das Intervall des Pitch Shifters in Halbtönen. Die Option „dt“ sorgt für einen Verstimmungseffekt.		Bestimmt die Klangqualität.		Bestimmt die Mischung zwischen Effekt und Original.	

PP PP PEDAL PITCH
 Bei diesem Effekt können Sie die Tonhöhe mit dem Pedal in Echtzeit anheben.

1 COLOR	Siehe Tabelle 1	2 MODE	UP, dn	3 TONE	0 – 10
Bestimmt, inwieweit die Tonhöhenänderung von dem Pedal bestimmt wird.		Bestimmt die Richtung der Tonhöhenänderung.		Bestimmt die Klangqualität.	

Tabelle 1

COLOR	MODE	Minimalwert Pedal	Maximalwert Pedal	COLOR	MODE	Minimalwert Pedal	Maximalwert Pedal
1	UP dn	-100 Cent Nur Originalklang	Nur Originalklang -100 Cent	5	UP dn	-1 Oktave + DRY +1 Oktave + DRY	+1 Oktave + DRY -1 Oktave + DRY
2	UP dn	DOUBLING Detune + DRY	Detune + DRY DOUBLING	6	UP dn	-700 Cent + DRY 500 Cent + DRY	500 Cent + DRY -700 Cent + DRY
3	UP dn	0 Cent +1 Oktave	+1 Oktave 0 Cent	7	UP dn	-(0 Hz) + DRY +1 Oktave	+1 Oktave -(0 Hz) + DRY
4	UP dn	0 Cent -2 Oktaven	-2 Oktaven 0 Cent	8	UP dn	-(0 Hz) + DRY +1 Oktave + DRY	+1 Oktave + DRY -(0 Hz) + DRY

Vb VIBRATO
 Effekt mit einem automatischen Vibrato.

1 DEPTH	0 – 98, 1.0	2 RATE	0 – 50	3 MIX	0 – 98, 1.0
Regelt die Modulationstiefe.		Regelt die Modulationsrate.		Bestimmt die Effektlautstärke, die mit dem Originalsound gemischt wird.	

St STEP
 Spezialeffekt, der den Klang nach dem Muster von Treppenstufen verändert.

1 DEPTH	0 – 98, 1.0	2 RATE	0 – 50	3 RESONANCE	0 – 10
Regelt die Modulationstiefe.		Regelt die Modulationsrate.		Regelt die Intensität der Modulationsresonanz.	

dL dL DELAY
 Hierbei handelt es sich um eine Delay mit einer maximalen Verzögerung von 2000 ms.

1 TIME	1 – 99, 1.0 – 2.0	2 FEEDBACK	0 – 98, 1.0	3 MIX	0 – 98, 1.0
Steuert die Delay-Zeit. Von 10 – 990 ms wird die Einstellung in Schritten von 10 ms vorgenommen (1 – 99). Ab 1 Sekunde erfolgt die Einstellung in Schritten von 100 ms (1.0 – 2.0).		Regelt den Feedback-Wert.		Bestimmt die Effektlautstärke, die mit dem Originalsound gemischt wird.	

TE TAPE ECHO

Dieser Effekt simuliert ein Tape-Echo.

1 TIME	1 – 99, 1.0 – 2.0	2 FEEDBACK	0 – 98, 1.0	3 MIX	0 – 98, 1.0
---------------	----------------------	-------------------	-------------	--------------	-------------

ⓉAP Steuert die Delay-Zeit. Von 10 – 990 ms wird der Wert in Schritten von 10 ms eingegeben (1 – 99). Ab 1 Sekunde erfolgt die Einstellung in Schritten von 100 ms (1.0 – 2.0).

Regelt den Feedback-Wert.

Bestimmt die Effektlautstärke, die mit dem Originalsound gemischt wird.

dd DYNAMIC DELAY

Bei dem dynamischen Delay wird die Effektlautstärke abhängig vom Pegel des Eingangssignals verändert. Bei positiven Einstellungen wird die Effektlautstärke bei lauterem Eingangssignalen angehoben. Bei negativen Einstellungen wird die Effektlautstärke bei leiseren Eingangssignalen angehoben.

1 TIME	1 – 99, 1.0 – 2.0	2 AMOUNT	0 – 10	3 SENSE	-10 – -1; 1 – 10
---------------	----------------------	-----------------	--------	----------------	------------------

ⓉAP Steuert die Delay-Zeit. Von 10 – 990 ms wird der Wert in Schritten von 10 ms eingegeben (1 – 99). Ab 1 Sekunde erfolgt die Einstellung in Schritten von 100 ms (1.0 – 2.0).

Bestimmt die Effektlautstärke, die mit dem Originalsound gemischt wird.

Regelt die Empfindlichkeit des Effekts.

df DYNAMIC FLANGER

Bei dem dynamischen Flanger wird die Effektlautstärke abhängig vom Pegel des Eingangssignals verändert. Bei positiven Einstellungen wird die Effektlautstärke bei lauterem Eingangssignalen angehoben. Bei negativen Einstellungen wird die Effektlautstärke bei leiseren Eingangssignalen angehoben.

1 DEPTH	0 – 98, 1.0	2 RATE	0 – 50	3 SENSE	-10 – -1; 1 – 10
----------------	-------------	---------------	--------	----------------	------------------

Regelt die Modulationstiefe.

ⓉAP Regelt die Modulationsrate.

Regelt die Empfindlichkeit des Effekts.

MP MONO PITCH SHIFTER

Dieser monophone Pitch Shifter weist geringe Klangmodulationen auf und eignet sich für Single Notes.

1 SHIFT	-12 – -1, dt, 1 – 12, 24	2 TONE	0 – 10	3 MIX	0 – 98, 1.0
----------------	-----------------------------	---------------	--------	--------------	-------------

Bestimmt das Intervall der Verstimmung in Halbtönen. Die Option „dt“ sorgt für einen Verstimmungseffekt.

Bestimmt die Klangqualität.

Bestimmt die Effektlautstärke, die mit dem Originalsound gemischt wird.

HP HARMONIZED PITCH SHIFTER

Dieser intelligente Pitch Shifter generiert in Abhängigkeit eines voreingestellten Grundtons und einer Skala automatisch Harmonische.

1 SCALE	-6, -5, -4, -3, -m, m, 3, 4, 5, 6	2 KEY	C, Co, d...b	3 MIX	0 – 98, 1.0
----------------	--------------------------------------	--------------	--------------	--------------	-------------

Bestimmt das Intervall für den verstimmten Sound (siehe Tabelle 2).

Bestimmt das tonale Geschlecht der benutzten Skala (siehe Tabelle 3).

Bestimmt die Effektlautstärke, die mit dem Originalsound gemischt wird.

Tabelle 2

Wert	Skalentyp	Intervall	Wert	Skalentyp	Intervall
-6	Dur-Skala	Sechste nach unten	3	Dur-Skala	Terz nach oben
-5		Quinte nach unten	4		Quarte nach oben
-4		Quarte nach unten	5		Quinte nach oben
-3	Moll-Skala	Terz nach unten	6		Sechste nach oben
-m		Terz nach unten			
m		Terz nach oben			

Tabelle 3

Wert	Ton	Wert	Ton
C	C	F ₀	F#
Co	C#	G	G
d	D	Go	G#
do	D#	A	A
E	E	Ao	A#
F	F	b	B

DELAY

DELAY-Modul

Das Delay-Modul ermöglicht lange Delay-Zeiten und den Einsatz der Hold-Funktion.

dl DELAY

ⓉHOLD Hierbei handelt es sich um eine Delay mit der maximalen Verzögerung von 5000 ms.

pd PINGPONG DELAY

ⓉHOLD Bei diesem Ping-Pong-Delay wechselt der Delay-Sound zwischen Links und Rechts.

ec ECHO

ⓉHOLD Hierbei handelt es sich um ein warm klingendes Delay mit einer Verzögerung von maximal 5000 ms.

Diese drei Effekt-Typen verfügen jeweils über dieselben Parameter.

1 TIME	1 – 99, 1.0 – 5.0	2 FEEDBACK	0 – 98, 1.0	3 MIX	0 – 98, 1.0
---------------	----------------------	-------------------	-------------	--------------	-------------

ⓉAP Steuert die Delay-Zeit. Von 10 – 990 ms wird die Einstellung in Schritten von 10 ms vorgenommen (1 – 99). Ab 1 Sekunde erfolgt die Einstellung in Schritten von 100 ms (1.0 – 5.0).

Regelt den Feedback-Wert.

Bestimmt die Effektlautstärke, die mit dem Originalsound gemischt wird.

REVERB

REVERB-Modul

Dieses Modul beinhaltet verschiedene Reverb-Funktionen wie Hall, Early Reflections und Multi-Tap Delays.

hl HALL

Dieses Reverb simuliert die Akustik einer Konzerthalle.

rm ROOM

Dieses Reverb simuliert die Akustik eines Raums.

sp SPRING

Dieser Effekt simuliert einen Federhall.

Diese drei Effekt-Typen bieten alle dieselben Parameter.

1 DECAY	1 – 30	2 TONE	0 – 10	3 MIX	0 – 98, 1.0
----------------	--------	---------------	--------	--------------	-------------

Bestimmt die Dauer des Reverbs.

Bestimmt die Klangqualität.

Bestimmt die Effektlautstärke, die mit dem Original gemischt wird.

Er EARLY REFLECTION

Dieser Effekt erzeugt lediglich die ersten Reflexionen des Reverbs.

1 DECAY	1 – 30	2 SHAPE	±10	3 MIX	0 – 98, 1.0
----------------	--------	----------------	-----	--------------	-------------

Bestimmt die Dauer des Reverbs.

Steuert die Hüllkurve des Effekts. Bei negativen Werten wird die Hüllkurve umgekehrt. Bei 0 arbeitet der Effekt als Gate Reverb. Bei positiven Werten wird eine Decay-artige Hüllkurve erzeugt.

Regelt das Mischungsverhältnis zwischen Original- und Effektsound.

md MULTI TAP DELAY

Dieser Effekt erzeugt verschiedene Delays mit unterschiedlichen Delay-Zeiten.

1 TIME	1 – 99, 1.0 – 3.0	2 PATTERN	1 – 8	3 MIX	0 – 98, 1.0
---------------	----------------------	------------------	-------	--------------	-------------

ⓉAP Steuert die Delay-Zeit. Von 10 – 990 ms wird die Einstellung in Schritten von 10 ms vorgenommen (1 – 99). Ab 1 Sekunde erfolgt die Einstellung in Schritten von 100 ms (1.0 – 3.0).

Wählt die Kombinationspattern für die Taps aus. Zur Auswahl stehen rhythmische bis hin zu Zufalls-Pattern.

Regelt das Mischungsverhältnis zwischen Original- und Effektsound.

CONTROL			
CONTROL-Modul			
Hier nehmen Sie Einstellungen für das Pedal vor, konfigurieren die Fußschalter-Funktion und stellen die Master-Lautstärke für alle Patches ein.			
1 RTM DESTINATION	Siehe Tabelle 4	2 FS	Siehe Tabelle 5
Wenn Sie ein Expression-Pedal (FP01/FP02) an der Buchse [CONTROL IN] anschließen, wählen Sie damit das Modulations-Zielmodul für die RTM-Funktion aus (siehe Tabelle 4).		Wenn Sie einen Fußschalter (FS01) an der Buchse [CONTROL IN] anschließen, wählen Sie damit die Funktion für den Fußschalter aus (siehe Tabelle 5). Die hier gewählte Funktion wird auf alle Patches übertragen.	
3 MASTER LEVEL		0 – 98, 1.0	
Bestimmt den Master-Pegel für alle Patches.			

Tabelle 4

Wert	Modulationsziel
oF	OFF
vL	Lautstärke
WU, Wd, WH, WL	WAH/EFX-Modul (*)
GU, Gd, GH, GL	DRIVE-Modul (*)
MU, Md, MH, ML	MOD/SFX-Modul (*)
dU, dd, dH, dL	DELAY-Modul (*)
rU, rd, rH, rL	REVERB-Modul (*)

Tabelle 5

Wert	Funktion
bP	Bypass/Mute
tP	Tap-Tempo
bU	Bank nach oben
rH	Rhythmus-Funktion an/aus
dH	Delay Hold
dM	Delay Mute

Die Bedienung von Modulen, die mit einem (*) gekennzeichnet sind, ändert sich in Abhängigkeit des Zeichens auf der rechten Seite.

UP

Der Maximalwert ist dem vollständig geöffneten, der Minimalwert dem vollständig geschlossenen Pedal zugeordnet.

DOWN

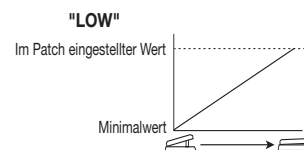
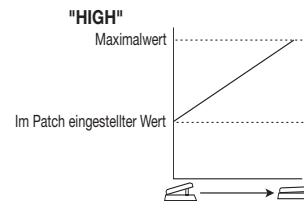
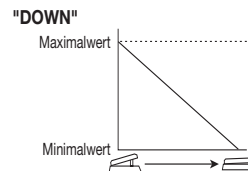
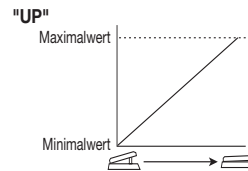
Der Maximalwert ist dem vollständig geschlossenen, der Minimalwert dem vollständig geöffneten Pedal zugeordnet.

HIGH

Wenn das Pedal vollständig geöffnet ist, übernimmt der Parameter den Wert im Patch. Wenn das Pedal vollständig durchgedrückt ist, entspricht das dem Maximalwert für den Parameter.

LOW

Wenn das Pedal vollständig geöffnet ist, übernimmt der Parameter den Minimalwert. Wenn das Pedal vollständig geschlossen ist, übernimmt der Parameter den Wert, der im Patch eingegeben wurde.



Spezifikationen

Effekt-Typen	54
Effekt-Module	Max. 9 Module gleichzeitig
Patches	User-Bereich: 10 Patches x 4 Bänke Preset-Bereich: 10 Patches x 4 Bänke
Samplingfrequenz	96 kHz
A/D-Wandler	24 Bit, 64-faches Oversampling
D/A-Wandler	24 Bit, 128-faches Oversampling
Signalverarbeitung	32 Bit
Frequenzgang	20 Hz – 40 kHz +1 dB -3 dB (bei einer Last von 10 kOhm)
Display	2-stelliges 7-Segment-LED Parameter-LEDs
Eingang	Standard-Monoklinkenbuchse
Empfohlener Pegel	-20 dBm
Eingangsimpedanz	1 Megaohm
Ausgang	Standard-Stereoklinkenbuchse (doppelt belegt für Line- und Kopfhörer)
Maximaler Pegel	Line: +5 dBm (Ausgangslastimpedanz 10 kOhm oder mehr) Phones: 20 mW + 20 mW (an 32 Ohm Last)
Steuereingang	Für FP02/FS01
Stromversorgung	Netzteil 9 V DC, Minuspol innen, 300 mA (ZOOM AD-0006) Batterien Vier IEC R6 (Typ AA) Batterien Ungef. 7.5 Stunden Dauerbetrieb (bei Alkaline-Batterien)
Abmessungen	162 mm (T) x 156 mm (B) x 65 mm (H)
Gewicht	700 g (ohne Batterien)
Optionen	Expression-Pedal FP02/ Fußschalter FS01

- 0 dBm = 0.775 Vrms
- Design und Spezifikationen können ohne Ankündigung verändert werden.

Fehlerbehebung

- **Kein Strom**
Lesen Sie „Einschalten“ auf Seite 8.
- **Der Reverb-Effekt arbeitet nicht**
Während der Wiedergabe eines Rhythmus-Patterns steht der Reverb-Effekt nicht zur Verfügung. Stoppen Sie zuerst das Rhythmus-Pattern (→ S. 12).
- **Hoher Nebengeräuschpegel**
Verwenden Sie das ZOOM-Netzteil? Verwenden Sie ausschließlich ein Netzteil für 9 Volt Gleichstrom und 300 mA, bei dem der Minuspol am Innenleiter anliegt (ZOOM AD-0006).
- **Kurze Betriebsdauer mit Batterien**
Verwenden Sie eventuell Mangan-Batterien? Wir empfehlen den Einsatz von Alkaline-Batterien.

G2 Preset-Pattern

#	Pattern-Name	Taktmaß	#	Pattern-Name	Taktmaß
1	8beat_1	4/4	21	POP_3	4/4
2	8beat_2	4/4	22	DANCE_1	4/4
3	8beat_3	4/4	23	DANCE_2	4/4
4	8shufle	4/4	24	DANCE_3	4/4
5	16beat_1	4/4	25	DANCE_4	4/4
6	16beat_2	4/4	26	3per4	3/4
7	16shufle	4/4	27	6per8	3/4
8	ROCK	4/4	28	5per4_1	5/4
9	HARD	4/4	29	5per4_2	5/4
10	METAL_1	4/4	30	LATIN	4/4
11	METAL_2	4/4	31	BALLAD_1	4/4
12	THRASH	4/4	32	BALLAD_2	3/4
13	PUNK	4/4	33	BLUES_1	4/4
14	DnB	4/4	34	BLUES_2	3/4
15	FUNK_1	4/4	35	JAZZ_1	4/4
16	FUNK_2	4/4	36	JAZZ_2	3/4
17	HIPHOP	4/4	37	METRO_3	3/4
18	R'nR	4/4	38	METRO_4	4/4
19	POP_1	4/4	39	METRO_5	5/4
20	POP_2	4/4	40	METRO	



ZOOM CORPORATION
ITOHPIA Iwamotocho 2chome Bldg. 2F, 2-11-2, Iwamoto-cho,
Chiyoda-ku, Tokyo 101-0032, Japan
Internetadresse: <http://www.zoom.co.jp>

G2 Patch List

Please use patches "for Live" when you use guitar amp, and use patches "for Recording" when you connect your guitar directly to a recorder.

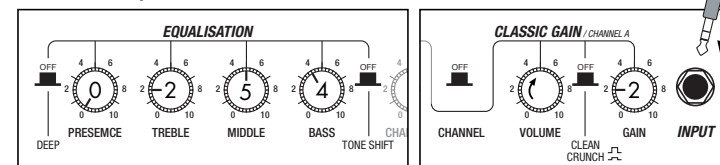
Name of patches		Descriptions	Key effect
for Live	for Recording		
RECTIFYING		This patch is modeled after the powerful sound which uses the silicone rectifier section of that popular amplifier. You may want to play riffs and solos with this sound valued by heavy rock guitarists. Referenced album: "Hybrid Theory" by Linkin Park (2001)	BG DRIVE
A0	C0		
LUSH LIFE		This sound features the high-quality sound of our G2's signal processing technology with a clean and lush chorus plus delay patch. Try to use it for accompaniments in pop music, or solo music with your favorite guitar.	CHORUS
A1	C1		
The Pie		We have already started to call this sound of the UK rock band "traditional". This patch is modeled after the punchy sound of the overdriven JCM 800 amplifier and thus it is suitable also for the hard plucking of modern punk rock guitar style. This is the sound of Humble Pie in later years with Dave Clemson as its guitar player. Referenced album: "Smokin'" by Humble Pie (1972)	MS CRUNCH
A2	C2		
SynthDaze		We took advantage of a newly developed fast tracking pitch shift algorithm and created this simulated synthesizer sound. We hope you will come up with great solos using this sound reminiscent of Jan Hammer's exciting trades with Jeff Beck. Referenced album: "Wired" by Jeff Beck (1976)	METAL ZONE
A3	C3		
FENDER CLEAN		This patch is a straightforward modeling of the sound of that black-face Fender Twin Reverb and provides a clean sound that is indispensable for the ensemble. With the EFX module switched on, you can add that unique tremolo effect to get that retro-sound instantly. We have selected a room ambience as default to make this patch suitable for current musical style but, of course, you can replace it with the spring reverb simulation.	FENDER CLEAN
A4	C4		
Mr. Fripp		This wildly fat sound with infinite sustain is modeled truthfully after the sound created by the combination of MXR's Dyna Comp and Dallas' Fuzz Face. Designed for using your guitar's front pick-up. Referenced album: "In The Court Of The Crimson King" by King Crimson (1969)	FUZZ FACE
A5	C5		
FUNK PLANET		This patch is suitable for the funky chording. The most popular effects for the funk guitar sound are the wah-wah pedals but here we have chosen the phase shifter to create a unique feel. We have also refreshed the flavor of this vintage stomp box sound to fit more modern styles. Referenced album: "Ship Ahoy" by O'Jays (1973)	PHASER
A6	C6		
NUANCE DRIVE		This patch is the simulation of the legendary tone of the BOSS OD-1 that is considered the de-facto standard for the overdrive stomp box. The patch can provide high playability and retains the nuances of the guitarists' touches. The addition of the chorus effect will enable the guitar players to adapt to virtually any musical situations.	OD1
A7	C7		
C MAJOR HARMONY		This patch provides a mild lead sound accompanied by the harmonies based on the C major scale and makes our G2 the world's first effective device in the class that features the HPS (harmonized pitch shifter) function. You can select the key and the scale according to the phrase you play.	PV DRIVE
A8	C8		
ACOUSTIK		With this patch selected, your electric guitar will start to sound like an acoustic electric guitar. We would recommend you to combine this patch with the single-coil type front pick-up. You can also use this patch actively to create the clean ensemble effect.	ACOUSTIC SIM
A9	C9		
POWERED BY		Even if you are the type of guitar player who is proud of wailing solos, you may sometimes want to use thrash power chords (with some muting-technique on the bridge). The distorted sound of this patch provides the best playability for that purpose. Referenced album: "Dookie" by Green Day (1994)	PV DRIVE
B0	D0		
BREATH YOU TAKE		This patch provides you with a clean sound with effective use of the compressor. If you add the delay effect with delay time set to synchronize with the 8th notes, you will get Andy Summers' signature sound for arpeggios. Referenced album: "Synchronicity" by the Police (1983)	JC CLEAN
B1	D1		
SANTANA		Many people through the years have favored Carlos Santana's guitar sound. This patch is modeled specifically after his wailing lead sound with sweet distortion. Any of his hits like "Black Magic Woman", "Europe" or "Adouma" will sound pleasant if you make use of this patch. Referenced album: "Amigos" (1976) and "Shaman" (2002) by Santana	BG CRUNCH
B2	D2		
ORANGE CRUSH		This patch provides the jet sound from the good old days created by the combination of the edgy vintage distortion stomp box and the flanger. We have rearranged that sound to give a hybrid tone that is retro sounding and refreshing at the same time by combining the dry distortion, flanging jet-effect and lush reverb. Referenced album: "Barracuda" by Heart (1972)	GUV'NOR
B3	D3		
AC CLEAN		This patch is modeled after the classical Brit clean sound of the VOX AC series guitar amps operated in the class A without the negative feedback. The sound of those amps became enormously popular in the British musical industry of the 1960s, continued through many famous British groups in the 1970s and has remained popular to this day. Referenced album: "1962-1966...Red Album" by the Beatles	CLASS A CLEAN
B4	D4		
BIG WALL		This powerful sound is the result of the deepest distortion ever created by any multi-effect pedals. The overwhelming presence of the power chords in lower registers and the smooth responses to the tapping technique will be favored by the connoisseurs of the high-gain sound.	BG DRIVE
B5	D5		
VibroCrunch		This patch is modeled after the sound that utilizes the so-called Leslie effect for its vibrato-like character and it is popular among the American blues-rock players like the late S.R.V. It is suitable for crisp rhythm playing or the dynamic chording. Referenced album: "Texas Flood" by Stevie Ray Vaughan (1983)	VIBRATO
B6	D6		
1984		Recently E.V.H. is known as the user of the 5150 amps but in the past he used to create that big crunchy sound with his specially modified Marshall amp. This patch is the consummate simulation of that E.V.H. sound from his early years. The name of this patch is, of course, borrowed from that greatest album of V. H. with David Lee Roth. Referenced album: "1984" by Van Halen (1984)	MS DRIVE
B7	D7		
The SPY who loved me (or Spagetti Western)		The sound will remind you of the soundtracks of the James Bond series or Spaghetti Western movies. Referenced album: The soundtracks from "007, Dr. No" (1962)	FENDER CLEAN
B8	D8		
HEAD LONG		This sound is ZOOM'S original that became a favorite of the guitarist Brian May. The patch has a very strong character but you can hear how it is effectively used in his actual recordings. If you are big-fan of Brian May, you may also want to try the sound with the "step" turned "off" and the "delay" turned "on". You will be transported to the world of "Brighton Rock" with that incredible guitar orchestration. With the additional use of the HPS set to the minor 3rd in the key of E, you will be able to perfect the simulation!! Referenced album: "Innuendo" by Queen (1991)	STEP
B9	D9		

Note 1 : The default patches stored in the pre-set area from the bank No. 0 to No. 3 are the same as those stored in the banks from A to d.
Note 2 : We recommend you to adjust the parameter for the noise reduction according to your guitars and amps.

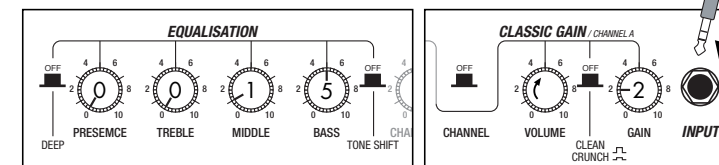
Setting recommendation on popular guitar amps

Marshall JCM-2000

In case of patches for Live (A0~A9, B0~B9)

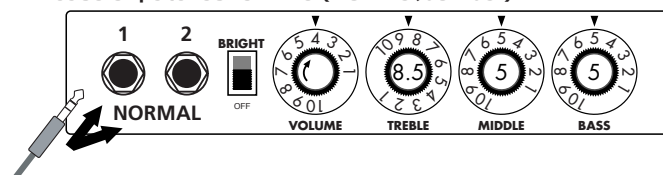


In case of patches for Recording (C0~C9, D0~D9)

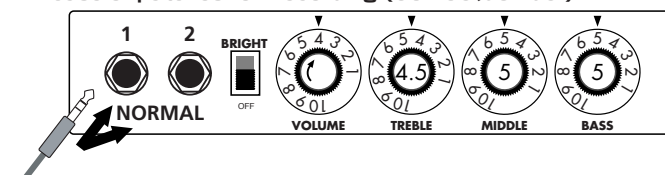


Fender TWIN Reverb

In case of patches for Live (A0~A9, B0~B9)

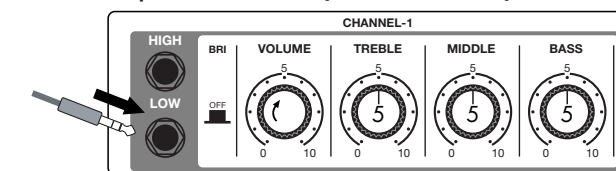


In case of patches for Recording (C0~C9, D0~D9)

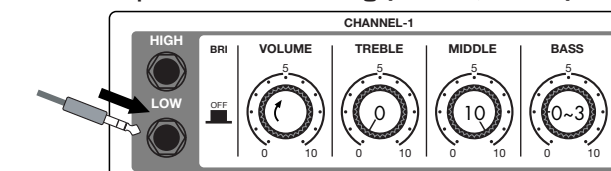


Roland JC-120

In case of patches for Live (A0~A9, B0~B9)



In case of patches for Recording (C0~C9, D0~D9)



When you use guitar amp for recording patches, not only intended modeling sound will not existing, but also you hear harsh-sounding sometimes. Please adjust guitar amp setting as above reference.

Introduction for newly developed effects

Early Reflection

Early Reflection is the component of the reverb sound that reaches to the listener first after the original sound has bounced off the wall. The reverb sound consists of this early reflection and the late reflection, and the former characterizes the size of the room. The early reflection effect extracted from the whole reverb sound has been quite popular among the rack-mounted signal processors but we have arranged this effect on the G series especially for the guitar. To get the most popular type of this effect, you can set the "SHAPE" parameter to the plus value (decaying effect) and adjust the "DECAY" parameter to decide the size of the simulated room. If you would like a wild effect, set the "SHAPE" parameter to the extreme minus value and you will get the special effect that sounds like the tape machine played in reverse.

EXTRA EQ

In addition to the frequency ranges of 160Hz, 800Hz and 3.2kHz (LOW, MID and TREBLE respectively,) controlled by the normal EQ module, you can boost or cut the ranges of 400Hz, 6.4kHz and 12kHz using the LOW MID, PRESENCE and HARMONICS controls respectively in the EXTRA EQ module. These frequency ranges are rarely controllable with other effect devices made for guitars. With "PRESENCE" you can adjust the high frequency range that affects the projection of the sound and with "HARMONICS" you can tweak the overtone contained in the clipped sound. The overdriven sound of tube amplifiers is rich in overtone and this EXTRA EQ module is indispensable for the simulation of this aspect of the sound.

Multi Tap Delay

With this effect, you can utilize up to eight independent delay lines whose delay times can be set separately to make rhythmical patterns. We also provided eight practical settings ranging from the constant rhythmic pattern to the random one. Try pattern 2 for example: the played notes are fed back like rhythmic patterns that will inspire you to come up with various phrases one after another. You could apply this effect to your solo performances as something different from the sound-on-sound effect. This effect is programmed as a stereo ping-pong delay and thus we strongly recommend you to try it using headphones. The delay time can be set to 3 sec. maximum.

Dynamic Delay/Dynamic Flanger

This is the so-called ducking effect: the mix balance of the dry signal and the effect signal of a delay or a flanger is controlled by the envelope of the original signal of the guitar.

In the Dynamic Delay section, you can set the "SENSE" parameter to the minus value to get the ducking delay effect: the feedback component in the delayed signal is not put out while there is an input signal and the feedback component arises as soon as the input signal is muted. This effect is very handy when, for example, you play fast phrases on the guitar and the feedback component gets in the way. On the other hand, you can set the "SENSE" parameter to the plus value and you will have the feedback component while you are playing the guitar and you can cut off the feedback as soon as you mute the guitar, which should be very handy in the break of a song where you want to mute all of the sound.

The same thing goes with the "Dynamic Flanger": you can set the "SENSE" parameter to the minus value and you will get no flanging effect while the input signal is high and you will get flanging effect when you lower the signal level of the input. You can get a unique effect like a long note that is completely dry at the beginning and then the flanging effect is gradually added as the signal level of the note decreases. On the other hand, you can have the flanging effect only when you play loud if you set the "SENSE" parameter to the plus value. This effect works great when you want to embellish the accents in your arpeggios and riffs or to add a hidden flavor to your lead guitar sound.

Such as product names and company names are all (registered) brand names or trade marks of each respective holders, and Zoom Corporation is not associated or affiliated with them. All product names, explanation and images are used for only purpose of identifying the specific products that were referenced during product development.

