

Guitar Effects & Amp Simulator

GS

BEDIENUNGSANLEITUNG

Vielen Dank für den Kauf des ZOOM **GS**.

Bitte lesen Sie diese Bedienungsanleitung sorgfältig durch, um die Funktionen des **GS** bis ins Detail kennen zu lernen und das Gerät lange effektiv nutzen zu können.

Bewahren Sie dieses Handbuch als Referenz an einem geeigneten Ort auf.

Inhalt

Gebrauchs- und Sicherheitshinweise	2	Einsatz des Loopers.....	28
Einleitung	3	Einsatz des TUBE BOOSTERS	34
Begriffe in diesem Handbuch	3	Einsatz der Audio-Interface-Funktion.....	35
Bezeichnung der Bedienelemente.....	4	Aktualisieren der Firmware.....	36
Einschalten	7	Zurücksetzen des GS auf die Werkseinstellungen	37
Effekte einstellen	9	Einrichten des Z-Pedals	38
Einsatz des Z-Pedals	12	Effekt-Typen und -Parameter	40
Auswahl von Patches	14	Effekt-Typen und -Parameter für das Z-Pedal ...	59
Speichern von Patches	16	Fehlerbehebung	62
Patch-spezifische Parameter einstellen.....	18	Spezifikationen	63
Ändern verschiedener Einstellungen.....	20	Rhythmus-Liste.....	63
Einsatz des Tuners	24		
Einsatz der Rhythmen	26		

Gebrauchs- und Sicherheitshinweise

SICHERHEITSHINWEISE

Um Schäden zu vermeiden, müssen die in diesem Handbuch durch Warn- und Sicherheitssymbole markierten Warnhinweise und Vorsichtsmaßnahmen beachtet werden. Diese Symbole haben die folgende Bedeutung:

 Warnung	Hier drohen ernsthafte Verletzungen oder Tod.
 Vorsicht	Hier drohen Verletzungen oder Schäden am Gerät.

Weitere Symbole

 Notwendige (vorgeschriebene) Handlungen
 Verbotene Handlungen

Warnung

Betrieb über ein Netzteil

-  Betreiben Sie dieses Gerät immer mit einem ZOOM AD-16 Netzteil.
-  Verwenden Sie das Gerät nicht außerhalb der angegebenen Absicherung, Kabelbelegung oder Spannung. Bevor Sie das Gerät in einer Region verwenden, in der die Spannungsversorgung von den auf dem Netzteil angegebenen Werten abweicht, wenden Sie sich an ein Geschäft, das ZOOM-Produkte vertreibt und verwenden ein geeignetes Netzteil.

Modifikationen

-  Das Gerät darf nicht geöffnet oder modifiziert werden.

Vorsichtsmaßnahmen

Produkthinweise

-  Lassen Sie das Gerät nicht fallen, stoßen Sie es nicht und üben Sie keine übermäßige Kraft aus.
-  Es dürfen keine Gegenstände oder Flüssigkeiten ins Gerät gelangen.

Betriebsumgebung

Vermeiden Sie einen Betrieb:

-  bei besonders hohen oder niedrigen Temperaturen.
-  in der Nähe von Heizgeräten, Öfen oder anderen Hitzequellen.
-  in hoher Luftfeuchtigkeit oder in der Nähe von Spritzwasser.
-  an Orten mit starken Vibrationen.
-  in einer staubigen oder verschmutzten Umgebung.

Hinweise zum Netzteil-Betrieb

-  Wenn Sie das Netzteil aus der Steckdose ziehen, fassen Sie es immer direkt am Steckernetzteil.
-  Bei Gewitter oder längerer Lagerung ziehen Sie das Netzteil aus der Steckdose.

Verkabelung der Ein- und Ausgangsbuchsen

-  Schalten Sie zuerst alle Geräte aus, bevor Sie diese verkabeln.
-  Ziehen Sie vor dem Transport alle Kabel und das Netzteil vom Gerät ab.

Lautstärke

-  Betreiben Sie das Gerät nicht länger mit hoher Lautstärke.

Gebrauchshinweise

Einstreuungen mit anderen elektrischen Geräten

Aus Sicherheitsgründen bietet der **GS** größtmöglichen Schutz vor elektromagnetischer Strahlung von innen und außen. Geräte, die gegenüber Interferenzen sehr empfindlich sind oder starke elektromagnetische Strahlung erzeugen, sollten jedoch nicht in der Nähe betrieben werden, da Einstreuungen nicht ausgeschlossen werden können. Stellen Sie den **GS** und das betroffene Gerät in solchen Fällen weiter voneinander entfernt auf. Elektromagnetische Interferenzen können bei allen elektronischen Geräten, also auch beim **GS**, Fehlfunktionen, Datenverluste und andere Probleme auslösen. Arbeiten Sie stets mit besonderer Vorsicht.

Reinigung

Verwenden Sie zur Reinigung der Oberflächen ein weiches Tuch. Bei Bedarf können Sie ein feuchtes, aber gut ausgewrungenes Tuch verwenden. Verwenden Sie keine aggressiven Reinigungsmittel, Wachse oder Lösungsmittel (wie Farbverdünner oder Reinigungsbenzin).

Fehlfunktion

Wenn das Gerät beschädigt wird oder Fehlfunktionen zeigt, ziehen Sie sofort das Netzteil aus der Steckdose, schalten das Gerät aus und ziehen alle Kabel ab. Wenden Sie sich dann mit Informationen wie dem Modellnamen und der Seriennummer des Geräts, einer Beschreibung der Fehlfunktion, Ihrem Namen, Ihrer Adresse und Ihrer Telefonnummer an Ihren Händler bzw. den ZOOM Support.

Urheberrecht

- Windows®, Windows Vista® und Windows® 7 sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen von Microsoft®.
- Macintosh® und Mac OS® sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen von Apple Inc.
- Alle weiteren Produktnamen, Warenzeichen und in diesem Handbuch erwähnten Firmennamen sind Eigentum ihres jeweiligen Besitzers.

Anmerkung: Alle Warenzeichen sowie registrierte Warenzeichen, die in diesem Handbuch zur Kenntlichmachung genutzt werden, sollen in keiner Weise die Urheberrechte des jeweiligen Besitzers einschränken oder brechen.

Einleitung

Neun Effekte gleichzeitig

Sie können bis zu acht normale Effekte anwählen, anordnen und parallel mit einem Z-Pedal-Effekt verwenden. Mit den SCROLL-Tasten wählen Sie, welche Effekte dargestellt werden.

Neues Z-Pedal

Das neue Z-Pedal ermöglicht eine noch intuitivere Steuerung.

Tube Booster

Der interne Tube Booster verfügt in der Effekt-Ausgangsstufe über eine 12AX7 Röhre. So können Sie das Signal abschließend boosten und in die Röhrensättigung fahren.

Auf den Rhythmus synchronisierbarer Looper

Der Looper kann sich auf Rhythmen syncen und Phrasen von bis zu 60 Sekunden aufnehmen.

Automatisches Speichern

Die Auto-Save-Funktion speichert verlässlich all Ihre Änderungen.

Kompatibel mit Edit&Share

Verbinden Sie den Effekt mit unserer kostenfreien Editor- und Librarian-Software Edit&Share, um eine Sicherung Ihrer Patches anzulegen und die Effekte per Drag & Drop anzuordnen. Weitere Informationen zu Edit&Share erhalten Sie auf der ZOOM-Webseite (<http://www.zoom.co.jp/>).

Begriffe in diesem Handbuch

Patch

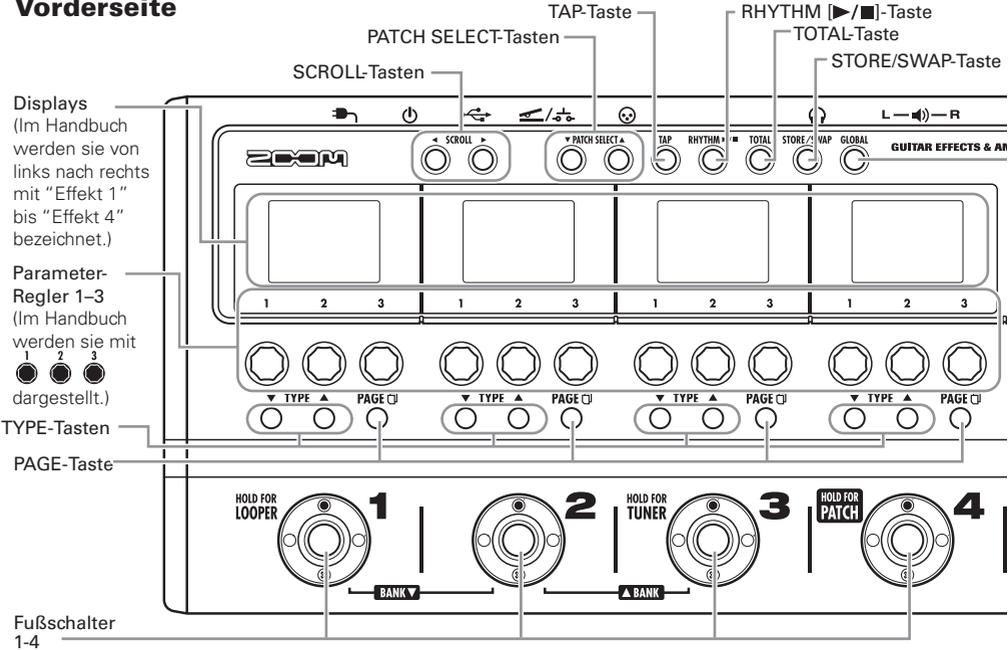
Die ON/OFF- und Parametereinstellungen der Effekte werden als „Patches“ gespeichert. Sie können Effekt-Gruppen als Patches speichern und laden. Der **GS** speichert 297 Patches.

Bank

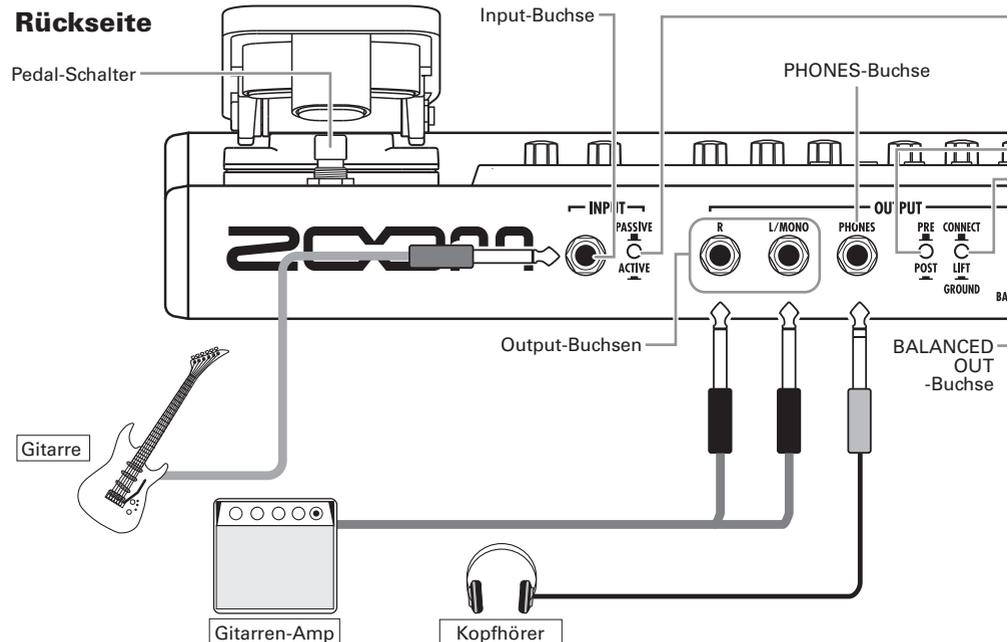
Eine Kombination aus 3 Patches wird als „Bank“ bezeichnet. Insgesamt stehen 99 Bänke (01 - 99) zur Verfügung.

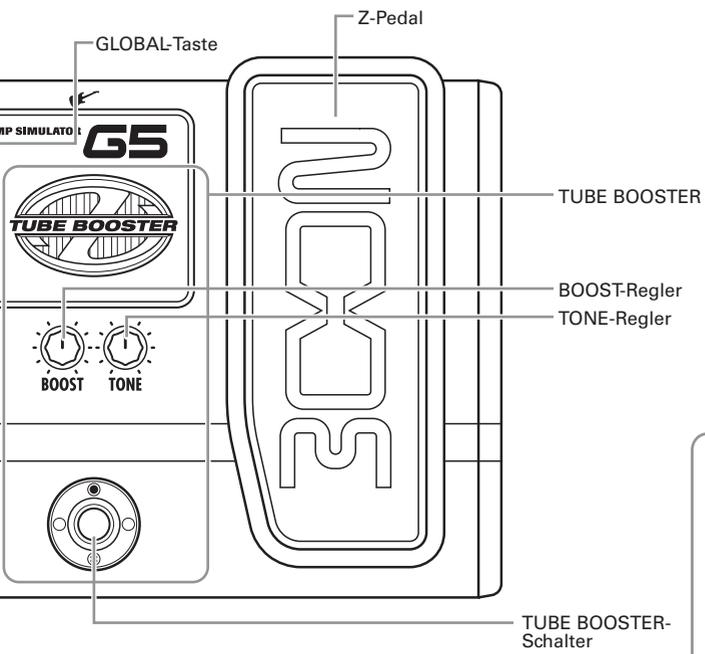
Bezeichnung der Bedienelemente

Vorderseite

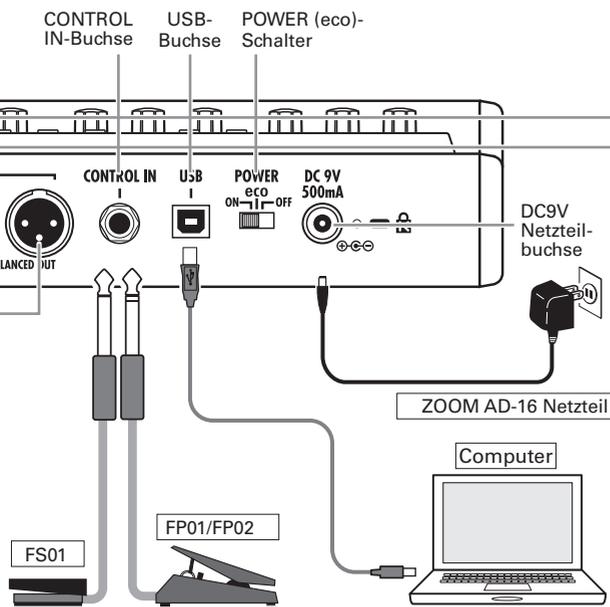


Rückseite





ACTIVE/PASSIVE-Schalter
 Mit diesem Schalter passen Sie den Eingang an.
 Wählen Sie "ACTIVE" (gedrückt), wenn Sie ein Effektgerät zwischen der Gitarre und dem **GS** einschleifen oder eine Gitarre mit aktiven Pickups direkt anschließen.
 Wählen Sie "PASSIVE" (nicht gedrückt), wenn Sie eine Gitarre mit passiven Pickups verwenden.

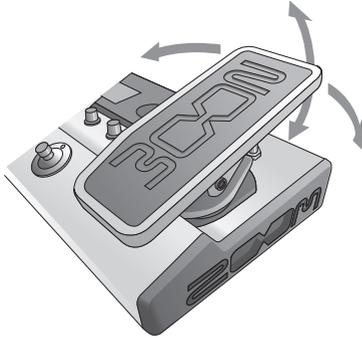


PRE/POST-Schalter
 Mit diesem Schalter wählen Sie den Abgriff für die Buchse BALANCED OUT.
 In der Stellung "POST" (gedrückt) wird das Signal hinter den Effekten abgegriffen, in der Stellung "PRE" (nicht gedrückt) davor.

GROUND-Schalter
 Mit diesem Schalter verbinden bzw. trennen Sie die Buchse BALANCED OUT und den Massepunkt. In der Stellung "LIFT" (gedrückt) trennen Sie den Signalpfad vom Massepunkt, mit "CONNECT" (nicht gedrückt) verbinden Sie Pin 3 mit der Masse.

Einsatz des Z-Pedals

Das neue Z-Pedal kann nicht nur auf- und abwärts, sondern auch nach links und rechts bewegt werden. In Verbindung mit einem Z-Pedal-Effekt können Sie die Effekte intuitiver steuern.

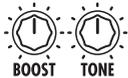


HINWEIS

- Auf Seite 12 lesen Sie, wie Sie das Z-Pedal einrichten, und auf Seite 38, wie Sie es einstellen.

Einsatz des TUBE BOOSTERS

Dieser Booster nutzt eine 12AX7 Röhre, die in der Vorstufe zahlreicher Gitarren-Amps zum Einsatz kommt und eine Verstärkung von +16 dB liefert. Wenn Sie den Booster bei einer Lead-Passage aktivieren, können Sie Ihren Gitarren-Amp massiv übersteuern und so einen enormen Pegel erzielen.



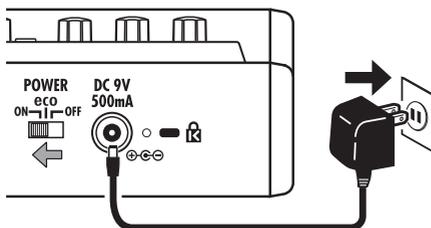
Einschalten

So schalten Sie das Gerät ein

- Drehen Sie die Lautstärke des Verstärkers ganz herunter.



- Schließen Sie das Netzteil an, bevor Sie den POWER-Schalter auf ON stellen.



- Schalten Sie den Verstärker ein und drehen Sie die Lautstärke auf.

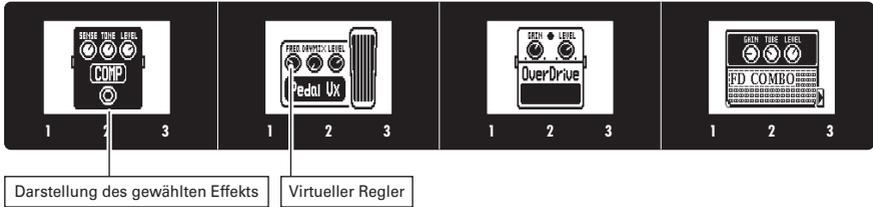
Verwenden der eco-Stellung des POWER-Schalters

In der Stellung eco schaltet sich der *GS* automatisch aus, wenn für 10 Stunden nicht benutzt wurde.

Wenn das Gerät ständig angeschaltet sein soll, stellen Sie den POWER-Schalter auf ON.

Display-Informationen

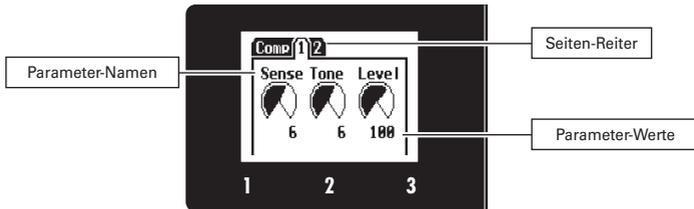
■ Die Home-Screens zeigen das aktuelle Patch



HINWEIS

- Die Stellungen der virtuellen Regler ändern sich auf Basis der Parameterwerte.

■ Die Edit-Screens zeigen die Parameter, die editiert werden

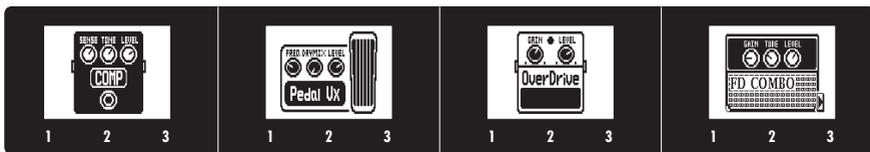


HINWEIS

- Wenn vier oder mehr Parameter eingestellt werden können, werden mehrere Seiten-Reiter eingeblendet.

Effekte einstellen

Stellen Sie sicher, dass die Home-Screens eingblendet werden.

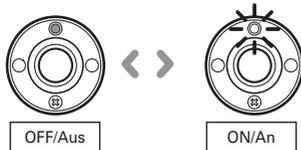


1 So schalten Sie einen Effekt AN und AUS

- Drücken Sie **1**, **2**, **3** oder **4**.



- Dadurch wird der Effekt an-/abgeschaltet.



ANMERKUNG

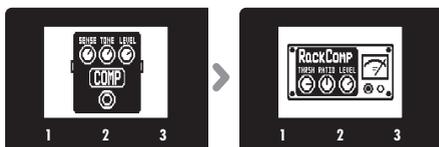
- Der in einem Display dargestellte Effekt ist **AKTIV**, wenn die LED des zugehörigen Fußschalters leuchtet.
- Der in einem Display dargestellte Effekt ist **INAKTIV**, wenn die LED des zugehörigen Fußschalters nicht leuchtet.

2 So wählen Sie einen Effekt-Typen

- Drücken Sie **TYPE** .



- Dadurch ändern Sie den Effekt-Typ.



HINWEIS

- Im Abschnitt ab Seite 40 sind die Effekt-Typen und -Parameter beschrieben.
- Lesen Sie dazu den Abschnitt „Effekt-Typen und -Parameter für das Z-Pedal“
- Einstellungen werden automatisch gespeichert.

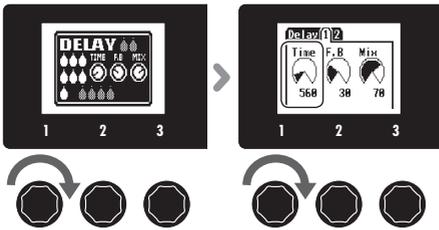
WEITER >>>

3 So stellen Sie Parameter ein

- Drehen Sie , und .



- Der Edit-Screen wird eingeblendet: Hier können Sie Parameter einstellen.



ANMERKUNG

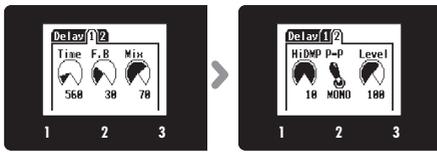
- Time, Rate und einige andere Effektparameter können in Notenwerten eingegeben werden, die sich auf das Tempo synchronisieren.

4 So wechseln Sie die Seite

- Drücken Sie **PAGE** .



- Die nächste Seite wird geöffnet.



Leistungsgrenze für Effekte



Im **GS** können Sie bis zu neun Effekte beliebig kombinieren, allerdings wird eventuell die Prozessorleistung überschritten, sofern Sie Effekt-Typen mit hohem Ressourcenbedarf (wie die Amp-Models) kombinieren. In diesem Fall wird „DSP FULL“ eingeblendet und alle Effekte werden auf Bypass geschaltet. In diesem Fall tauschen Sie einige Effekt-Typen aus oder schalten sie auf THRU.

ANMERKUNG

- Ein Effekt belegt unabhängig davon, ob er aktiv oder inaktiv ist, dieselbe Prozessorleistung.

HINWEIS

- Drücken und halten Sie **PAGE** für eine Sekunde, um den Effekt auf THRU bzw. Bypass zu schalten.

5 So scrollen Sie durch die dargestellten Effekte

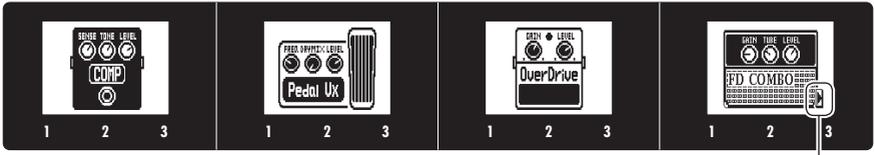
- Drücken Sie  .

Beispiel: Drücken Sie .

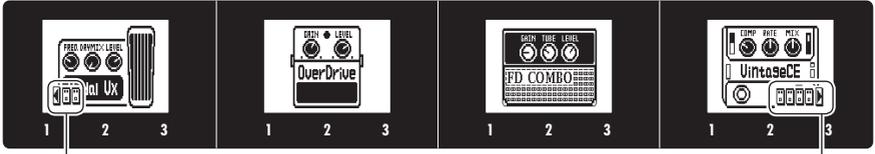
HINWEIS

Sie können auch mit den Fußschaltern scrollen.

- Links: Drücken Sie  ¹ und  ² gleichzeitig.
- Rechts: Drücken Sie  ³ und  ⁴ gleichzeitig.



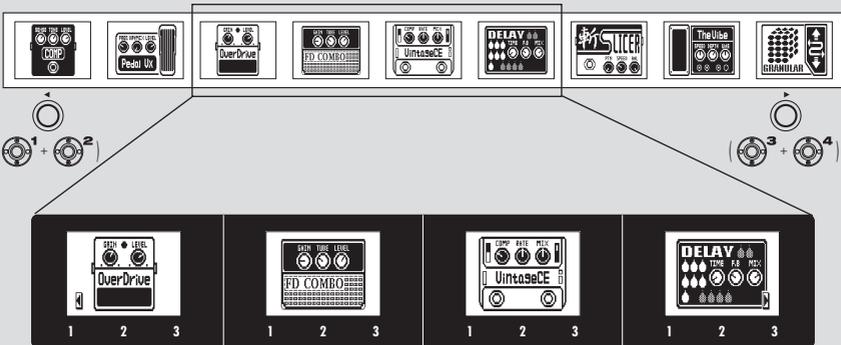
Weist auf weitere Effekte in dieser Richtung hin



Zeigt die Anzahl der verborgenen Effekte in dieser Richtung an

Über das Scrollen der Effekte

Im **GS** können Sie bis zu neun Effekte anordnen und parallel betreiben: acht herkömmliche sowie einen Z-Pedal-Effekt. Das Display blendet jeweils vier dieser Effekte ein. Durch Scrollen können Sie andere Bereiche der Kette und somit Effekte darstellen, die bisher eventuell verborgen waren.

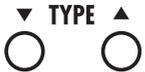


Einsatz des Z-Pedals

1 So wählen Sie einen Z-Pedal-Effekt

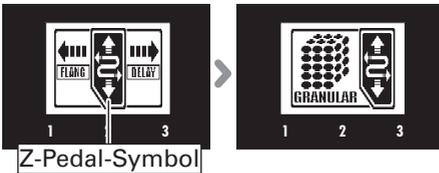
- Drücken Sie , um den Z-Pedal-Effekt anzuzeigen.



- Drücken Sie .



- Dadurch ändern Sie den Effekt-Typ.



HINWEIS

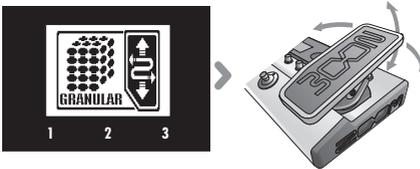
- Ein Z-Pedal-Symbol erscheint bei Z-Pedal-Effekten.
- Informationen zu den Effekt-Typen für das Z-Pedal finden Sie im Abschnitt „Effekt-Typen und -Parameter für das Z-Pedal“

2 So stellen Sie den Z-Pedal-Effekt ein

- Wählen Sie einen Z-Pedal-Effekt.



- Die Funktionen werden dem Z-Pedal automatisch zugewiesen.



ANMERKUNG

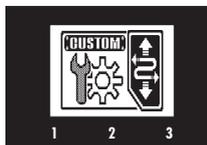
- Wenn Sie einen herkömmlichen Pedal-Effekt auswählen, wird die Funktion automatisch der Auf-/Abwärts-Steuerung des Z-Pedals zugeordnet. Im Abschnitt „Effekt-Typen und -Parameter“ lesen Sie, welche Parameter automatisch zugeordnet werden.

3 So passen Sie das Z-Pedal an

- Drücken Sie .



- Der Screen CUSTOM wird geöffnet.

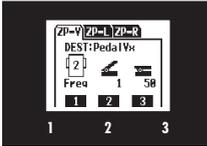


ANMERKUNG

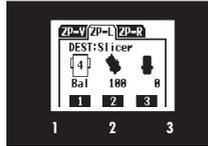
- Mit der Option CUSTOM können Sie Effekt-Parameter nach Belieben mit dem Z-Pedal steuern.
- Im Abschnitt „Effekt-Typen und -Parameter“ lesen Sie, welche Parameter zugewiesen werden können.

■ So wählen Sie die Pedal-Richtung, um sie einzurichten

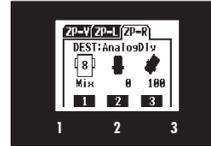
- Drücken Sie  , um die Pedal-Richtung auszuwählen.



Oben und unten



Links



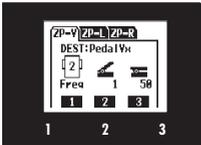
Rechts

HINWEIS

- Die Bewegungsrichtung Auf- und Abwärts kann auch zum Ein- und Ausschalten eines Effekts über den Pedal-Schalter genutzt werden.

■ So wählen Sie den zu steuernden Parameter aus

- Drehen Sie  .
- Die zuweisbaren Effekt-Parameter werden dargestellt.



HINWEIS

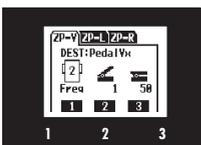
- INPUT VOL: steuert den Eingangspegel.
- OUTPUT VOL: steuert den Ausgangspegel (hat aber keinen Einfluss auf die Lautstärke der Rhythmus- oder Looper-Funktion).
- NO ASSIGN: Der aktuellen Richtung ist keine Funktion zugewiesen.

ANMERKUNG

- Einzelheiten zu den Funktionen, die jedem Effekt zugewiesen werden können, finden Sie im Abschnitt „Effekt-Typen und -Parameter“.

■ Stellen Sie den Parameterbereich für die Pedalsteuerung ein

- Drehen Sie  , um den Minimalwert einzustellen.
- Drehen Sie  , um den Maximalwert einzustellen.

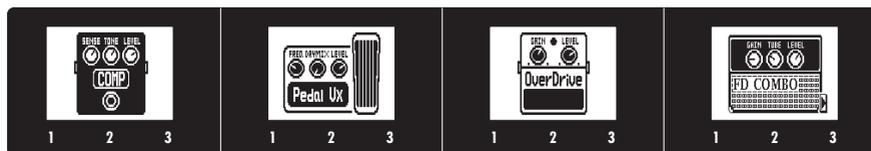


HINWEIS

- Der Minimalwert kann höher als der Maximalwert eingestellt werden. Dann wird der Effekt beim Treten des Pedals schwächer und beim Öffnen des Pedals stärker.

Auswahl von Patches

Stellen Sie sicher, dass der Home-Screen eingeblendet wird.

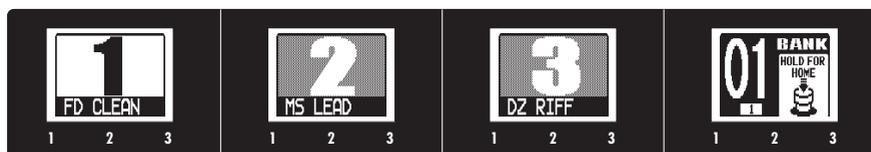


1 So aktivieren Sie die Patch-Auswahl

- Drücken und halten Sie  **4** für 1 Sekunde.



- Effekt 1–3 zeigen die Patch-Nummer und den Namen, während Effekt 4 die Bank-Nummer einblendet.

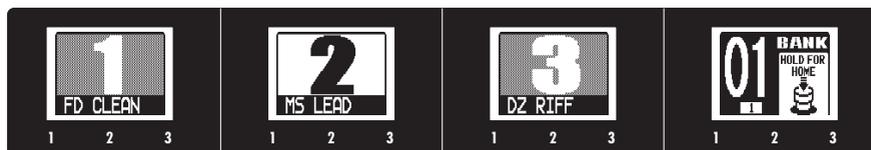


2 So wechseln Sie das Patch

- Drücken Sie  **1**,  **2** oder  **3**.



- Das Patch wird geändert.



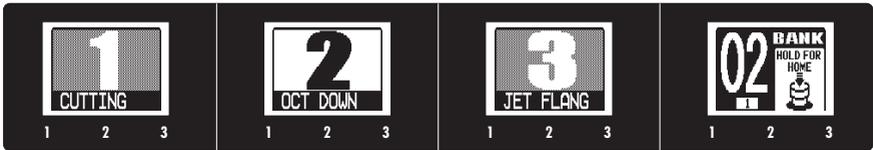
Angewähltes Patch

HINWEIS

- Sie können Patches auch mit   ändern.

3 So wechseln Sie die Bank

- Drücken Sie ¹ und ² gleichzeitig, um die niedrigere Bank zu öffnen.
 - Drücken Sie ² und ³ gleichzeitig, um die höhere Bank zu öffnen.
 - Drehen Sie ¹ in Effekt 4.
- ▼
- Die Bank-Nummer ändert sich.

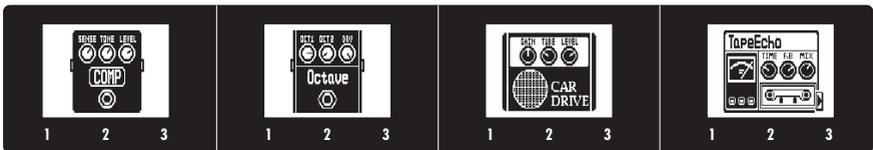


ANMERKUNG

- Wenn Sie zwei Fußschalter gleichzeitig drücken, kann der Sound eventuell von dem Fußschalter beeinflusst werden, den Sie etwas früher auslösen. Um das zu verhindern, sollten Sie beim Umschalten der Bank nicht spielen.

4 So kehren Sie zu den Haupt-Screens zurück

- Drücken und halten Sie ⁴ für 1 Sekunde.



Speichern von Patches

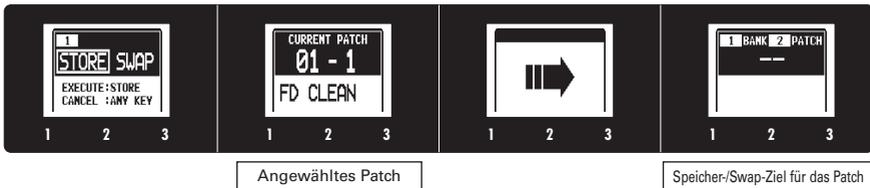
Der **GS** speichert die Einstellungen automatisch, wenn Parameter eingestellt werden.

1 So speichern Sie ein Patch oder swappen es mit einem anderen Patch

- Drücken Sie **STORE/SWAP** .

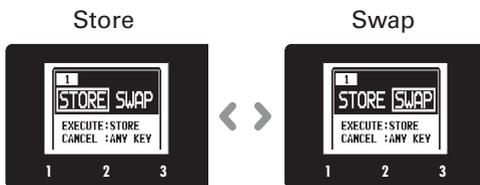


- **STORE/SWAP**  blinkt und der folgende Screen wird eingeblendet.



2 So bestimmen Sie, ob das Patch gespeichert oder geswappt wird

- Drehen Sie **1**  in Effekt 1.



3 So bestimmen Sie, wohin das Patch gespeichert oder gewappt wird

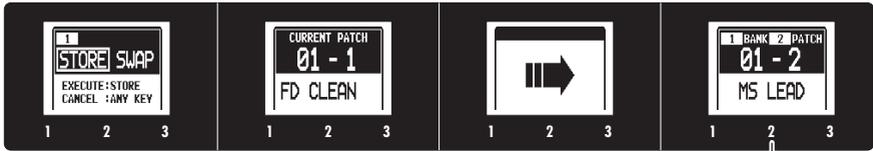
■ So wechseln Sie die Ziel-Patch-Nummer

- Drehen Sie  in Effekt 4.



ANMERKUNG

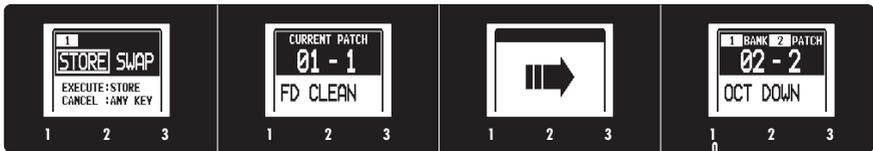
- Das aktive Patch steht nicht als Ziel zur Verfügung.
- Die aktuellen Einstellungen werden automatisch gespeichert.



Wechseln Sie die Patch-Nummer

■ So wechseln Sie die Bank

- Drehen Sie  in Effekt 4.



Wechseln Sie die Bank

4 So schließen Sie das Speichern/Swappen eines Patches ab

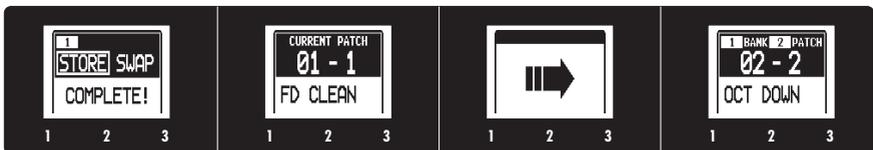
- Drücken Sie  .



HINWEIS

- Um abzubrechen, drücken Sie eine beliebige Taste außer  .

- Nachdem „COMPLETE!“ im Display erscheint, wird das Store/Swap-Patch geöffnet.



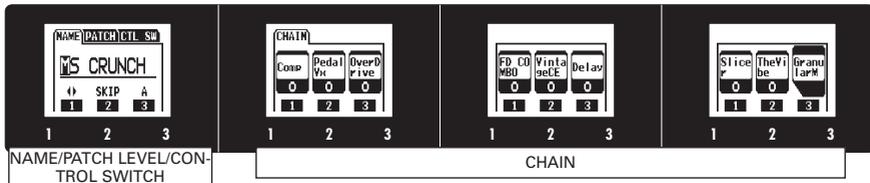
Patch-spezifische Parameter einstellen

1 So aktivieren Sie das TOTAL-Menü

- Drücken Sie .

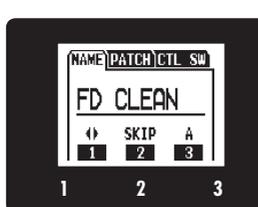
ANMERKUNG

- Die TOTAL-Parametereinstellungen werden für jedes Patch gespeichert.
- Mit der CHAIN-Funktion ändern Sie die Effekt-Reihenfolge (siehe S. 19).



2 So ändern Sie den Patch-Namen

- Drehen Sie ,  und  in Effekt 1.



 : Mit  bewegen Sie den Cursor.

 : Mit  wechseln Sie zwischen den Zeichen/Symbolen.

 : Mit  ändern Sie das Zeichen.

ANMERKUNG

- Folgende Zeichen und Symbole stehen zur Verfügung:
! # \$ % & ' () + , - . : = @ [] ^ _ ` { } ~ A-Z, a-z, 0-9, (Leerzeichen)

3 So passen Sie den Patch-Pegel an

- Drücken Sie  und drehen Sie  in Effekt 1.



ANMERKUNG

- Der Einstellbereich ist 0 – 120.

HINWEIS

- Um die Gesamtlautstärke aller Patches zu ändern, stellen Sie den Master Level ein (siehe Seite 20).



4 So richten Sie die Funktion für einen optionalen Fußschalter ein

- Drücken Sie  und drehen Sie  in Effekt 1.



- Die zuweisbaren Effekt-Funktionen werden dargestellt.



HINWEIS

- BYPASS/MUTE: Schaltet den Effekt auf Bypass oder stumm.
- TAP TEMPO: Drücken Sie den Fußschalter wiederholt im gewünschten Tempo, um das Tempo für die Rhythmus-Funktion, den Looper und die Effekte einzugeben.
- NO ASSIGN: Dem Fußschalter ist keine Funktion zugewiesen.
- Wenn der Parameter mehrere Funktionen bietet, wählen Sie die gewünschte Funktion mit  aus.

ANMERKUNG

- Damit diese Funktionen genutzt werden können, muss auch der jeweilige Effekt aktiviert sein (ON).
- Einzelheiten zu den Funktionen, die jedem Effekt zugewiesen werden können, finden Sie im Abschnitt „Effekt-Typen und -Parameter“.
- Sie können auch ein Expression-Pedal (FP01/FP02) anschließen und damit die Lautstärke steuern.

5 So ändern Sie die Effekt-Reihenfolge

- Drehen Sie ,  und  in den Effekten 2 – 4, um die Effekt-Positionen zu ändern.



HINWEIS

- Inaktive Effekte werden ausgegraut.

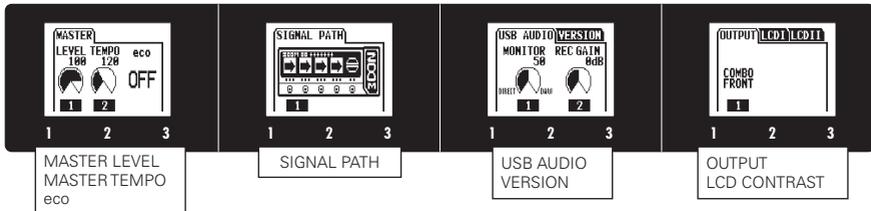
6 So verlassen Sie das TOTAL-Menü

- Drücken Sie .

Ändern verschiedener Einstellungen

1 So aktivieren Sie das GLOBAL-Menü

- Drücken Sie .



ANMERKUNG

- Globale Parametereinstellungen betreffen alle Patches.

2 So passen Sie den Master-Pegel an

- Drehen Sie  von Effekt 1.

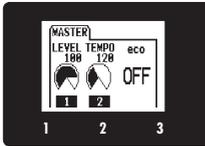


ANMERKUNG

- Der Einstellbereich ist 0 – 120.

3 So stellen Sie das Master-Tempo ein

- Drehen Sie  von Effekt 1.

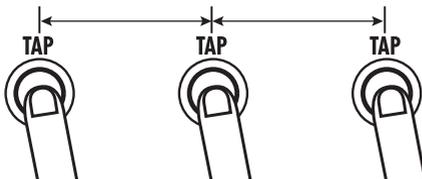


ANMERKUNG

- Der Einstellbereich ist 40 – 250.
- Diese Tempo-Einstellung ist für jeden Effekt, alle Rhythmen und den Looper gültig.

■ So stellen Sie das Tempo über das Tapping ein

- Drücken Sie  zwei- oder mehrmals im gewünschten Tempo.



HINWEIS

- Sie können das Tempo über den (optionalen) Fußschalter FS01 eingeben (siehe Seite 19).

4 So prüfen Sie den Status des eco-Modus

- Die ON/OFF-Stellung des eco-Modus wird rechts neben dem Master Tempo eingeblendet.



Ändern verschiedener Einstellungen

Ändern verschiedener Einstellungen

5 So ändern Sie die Signalflussrichtung

- Drehen Sie  von Effekt 2.

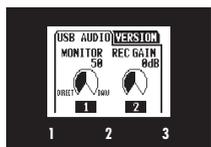


- So ändern Sie die Signalflussrichtung.



6 So passen Sie das Mischungsverhältnis zum Abhören von USB-Audio an

- Drehen Sie  von Effekt 3.

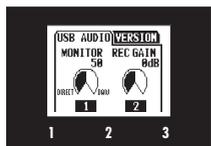


ANMERKUNG

- Steuert das Mischungsverhältnis zwischen den von einem angeschlossenen Computer ausgehenden (DAW) und den am Signaleingang anliegenden und im Gerät bearbeiteten (DIRECT) Signalen.
- Der Einstellbereich ist 0 – 100.
- Stellen Sie als Wert 0 ein, wenn Sie nur das DIRECT-Signal hören möchten. Bei dem Wert 100 hören Sie nur das DAW-Signal ab.

7 So stellen Sie den Aufnahmepegel ein

- Drehen Sie  in Effekt 3.

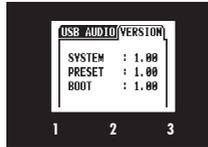
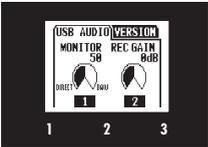


ANMERKUNG

- Steuert den Pegel des an die DAW-Software (Computer) ausgehenden Signals.
- Der Einstellbereich ist ± 6 dB.

8 So überprüfen Sie die Firmware-Versionen

- Drücken Sie **PAGE**  von Effekt 3.

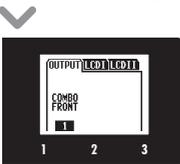


HINWEIS

- Die aktuelle Systemsoftware (Firmware) finden Sie auf der ZOOM-Webseite (<http://www.zoom.co.jp>).

9 So wählen Sie angeschlossene Geräte aus

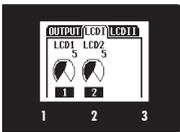
- Drehen Sie  in Effekt 4.



Parameterwert	Bedeutung
DIRECT	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

10 So stellen Sie den Display-Kontrast ein

- Drücken Sie **PAGE**  in Effekt 4, um den Reiter LCDI oder LCDII zu öffnen.
- Drehen Sie  für LCD1–LCD4.



Seite	Anzeige	Eingestelltes Display
LCDI	LCD1	Effekt 1
	LCD2	Effekt 2
LCDII	LCD3	Effekt 3
	LCD4	Effekt 4

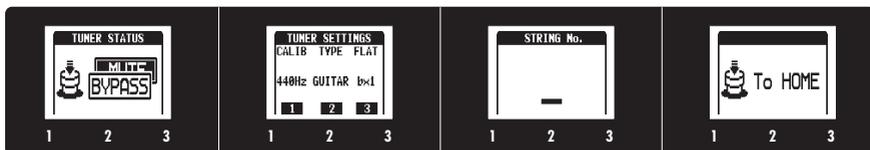
11 So verlassen Sie das GLOBAL-Menü

- Drücken Sie **GLOBAL** .

Einsatz des Tuners

1 So aktivieren Sie den Tuner

- Drücken und halten Sie  **3** für 1 Sekunde.

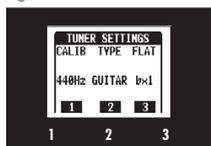


HINWEIS

- Drücken Sie  **1**, um zwischen den Einstellungen BYPASS und MUTE umzuschalten.

2 So ändern Sie die Referenztonhöhe des Tuners

- Drehen Sie  **1** von Effekt 2.

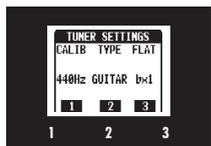


ANMERKUNG

- Die Referenztonhöhe für das mittlere A kann zwischen 435 und 445 Hz eingestellt werden.
- Die Einstellung für die Referenztonhöhe bleibt auch bei ausgeschaltetem Gerät erhalten.

3 So wählen Sie den Tuner-Typ aus

- Drehen Sie  **2** von Effekt 2.



CHROMATIC

Der chromatische Tuner zeigt die nächste Tonhöhe (Halbton) an und wie stark das Eingangssignal von dieser Tonhöhe abweicht.

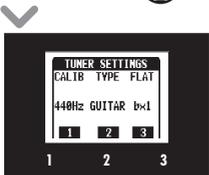
Andere Tuner-Typen

Abhängig vom gewählten Typ wird der nächste Saitenname angezeigt und wie stark das Eingangssignal von dieser Tonhöhe abweicht. Sie können zwischen den folgenden Stimmungen wählen.

Anzeige	Bedeutung	Saiten-Nummer/Notenname						
		7	6	5	4	3	2	1
GUITAR	Standard-Stimmung für alle Gitarren inklusive 7-Saiter	B	E	A	D	G	B	E
OPEN A	Die leeren Saiten sind auf einen A-Akkord gestimmt	-	E	A	E	A	C#	E
OPEN D	Die leeren Saiten sind auf einen D-Akkord gestimmt	-	D	A	D	F#	A	D
OPEN E	Die leeren Saiten sind auf einen E-Akkord gestimmt	-	E	B	E	G#	B	E
OPEN G	Die leeren Saiten sind auf einen G-Akkord gestimmt	-	D	G	D	G	B	D
DADGAD	Diese alternierende Stimmung wird oft für Tapping etc. benutzt.	-	D	A	D	G	A	D

4 So verwenden Sie eine Dropped-Stimmung

- Drehen Sie  in Effekt 2.



ANMERKUNG

- Sie können die Stimmung um einen ($\flat \times 1$), zwei ($\flat \times 2$) oder drei ($\flat \times 3$) Halbtöne absenken.
- Wenn Sie für TYPE die Einstellung CHROMATIC wählen, können Sie keine Dropped-Stimmung verwenden.

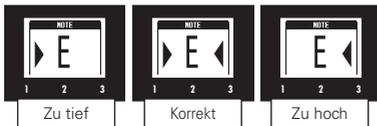


5 So stimmen Sie eine Gitarre

- Spielen Sie eine leere Saite und stimmen Sie diese.

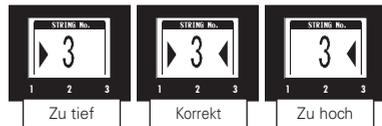
■ Chromatischer Tuner

Der Name der nächsten Note sowie die Tonhöhenabweichung werden angezeigt.



■ Andere Tuner

Die Nummer der nächsten Saite sowie die Tonhöhenabweichung werden angezeigt.



HINWEIS

- Die Genauigkeit der Stimmung wird auch über die leuchtenden Tasten über den Displays angegeben.



6 So schließen Sie das Stimmen ab

- Drücken Sie  **2**,  **3** oder  **4**.

Einsatz der Rhythmen

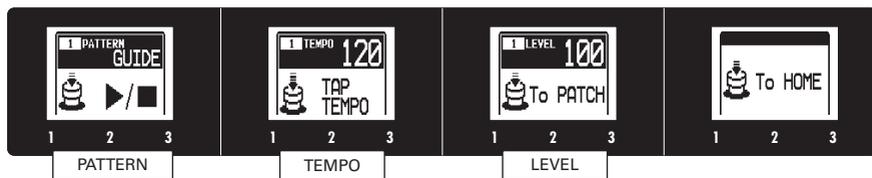
1 So aktivieren Sie einen Rhythmus

- Drücken Sie  .

HINWEIS

- Sie können ein Rhythmus-Pattern parallel mit dem Looper verwenden.

- Die Wiedergabe des Rhythmus-Patterns beginnt und der Screen mit den Rhythmus-Einstellungen wird eingeblendet.



2 So wählen Sie ein Rhythmus-Pattern

- Drehen Sie  von Effekt 1.



ANMERKUNG

- Auf Seite 63 sind die Pattern-Typen aufgelistet.

3 So stellen Sie das Tempo ein

- Drehen Sie  von Effekt 2.



HINWEIS

- Sie können das Tempo auch über  oder  einstellen.

ANMERKUNG

- Der Einstellbereich ist 40 – 250.
- Diese Tempo-Einstellung ist für jeden Effekt, alle Rhythmen und den Looper gültig.

4 So passen Sie die Rhythmus-Lautstärke an

- Drehen Sie  in Effekt 3.



ANMERKUNG

- Der Einstellbereich ist 0 – 100.

5 So halten Sie die Rhythmus-Wiedergabe an

- Drücken Sie .

HINWEIS

- Drücken Sie  erneut, um die Rhythmus-Wiedergabe wieder zu starten.

6 So schließen Sie die Rhythmus-Einstellung ab

■ **So stoppen Sie die Rhythmus-Wiedergabe und kehren zum vorherigen Screen zurück**

- Drücken Sie .

■ **So wählen Sie ein Patch bei aktiver Rhythmus-Wiedergabe an**

- Drücken Sie .

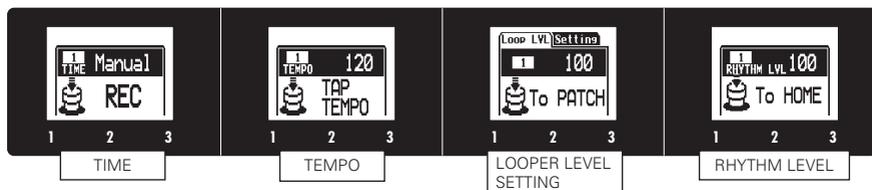
■ **So kehren Sie bei aktiver Rhythmus-Wiedergabe zu den Home-Screens zurück**

- Drücken Sie .

Einsatz des Loopers

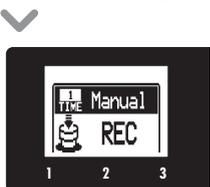
1 So aktivieren Sie den Looper

- Drücken und halten Sie  für 1 Sekunde.



2 So stellen Sie die Aufnahmezeit ein

- Drehen Sie  von Effekt 1.



Manual

Starten und stoppen Sie die Aufnahme mit dem Fußschalter.

Notenwert

Stellen Sie die Aufnahmezeit durch Eingabe des Tempos und der Anzahl der Viertelnoten ein.

ANMERKUNG

- Der Looper kann Sequenzen zwischen 1,5 und 60 Sekunden aufnehmen (bei aktiver UNDO-Funktion 30 Sekunden).
- Wenn die Einstellung nicht in diesem Bereich liegt, wird sie automatisch angepasst.
- Eine Änderung der TIME-Einstellung löscht den aufgenommenen Loop.

3 So stellen Sie das Tempo ein

- Drehen Sie  von Effekt 2.



HINWEIS

- Sie können das Tempo auch über  einstellen.
- Solange kein Loop aufgenommen wurde, können Sie mit  das Tempo eintippen.

ANMERKUNG

- Der Einstellbereich ist 40 – 250.
- Eine Änderung des Tempos löscht den aufgenommenen Loop.
- Die Tempo-Einstellung ist für alle Effekte, Rhythmen und den Looper gültig.

4 So nehmen Sie Phrasen auf und geben sie wieder

- Drücken Sie .



Aufnahmebereit



Aufnahme



Loop-Wiedergabe



■ In der Einstellung „Manual“

- Wenn  erneut gedrückt oder die maximale Aufnahmedauer erreicht wird, beginnt die Loop-Wiedergabe (und im Display erscheint „PLAY“).

■ In der Einstellung für Notenwerte

- Die Aufnahme wird für die eingestellte Dauer fortgesetzt. Anschließend beginnt die Loop-Wiedergabe (und im Display erscheint „PLAY“).

HINWEIS

- Mit  brechen Sie die laufende Aufnahme ab.

ANMERKUNG

- Wenn Sie einen Rhythmus ausgewählt haben, beginnt die Aufnahme nach dem Vorzähler.
- Bei einem Rhythmus wird die Aufnahmedauer quantisiert: Die Loop-Aufnahme endet auch dann im Rhythmus, wenn Sie die Aufnahme nicht ganz exakt am Endpunkt stoppen.

5 So beenden Sie die Loop-Wiedergabe

- Drücken Sie .



6 So overdubben Sie einen aufgenommenen Loop

■ So starten Sie das Overdubbing

- Drücken Sie während der Loop-Wiedergabe .



Loop-Wiedergabe



Overdubbing



■ So beenden Sie das Overdubbing

- Drücken Sie  erneut.



Overdubbing



Loop-Wiedergabe



7 So löschen Sie den Loop

- Drücken und halten Sie  für 1 Sekunde.



- Im Display erscheint „CLEAR“



8 So passen Sie die Loop-Lautstärke an

■ So stellen Sie die Lautstärke der Loop-Phrase ein

- Drehen Sie  von Effekt 3.



ANMERKUNG

- Der Einstellbereich ist 0 – 100.

■ So stellen Sie die Rhythmus-Lautstärke ein

- Drehen Sie  von Effekt 4.



ANMERKUNG

- Der Einstellbereich ist 0 – 100.

9 So stellen Sie andere Screens dar

■ Sie können Patches während der Loop-Wiedergabe auswählen

- Drücken Sie  3.

■ So kehren Sie bei aktiver Loop-Wiedergabe zu den Home-Screens zurück

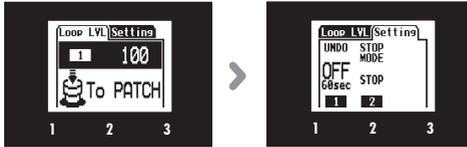
- Drücken Sie  4.

ANMERKUNG

- Wenn Sie zu den Haupt-Screens zurückkehren, wird der Loop nicht gelöscht.
- Wenn Sie das Gerät ausschalten (OFF), wird der Loop gelöscht.

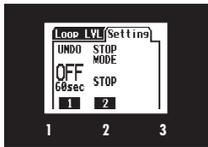
10 So ändern Sie die Looper-Einstellungen

- Drücken Sie **PAGE**  von Effekt 3.



■ So aktivieren Sie die Undo-Funktion

- Drehen Sie  in Effekt 3.



ANMERKUNG

- Bei aktiver UNDO-Funktion beträgt die Aufnahmedauer maximal 30 Sekunden.

HINWEIS

- Bei aktiver UNDO-Funktion können Sie den letzten Overdub löschen, indem Sie  1 Sekunde lang drücken. Nach dem Undo können Sie den gelöschten Overdub wiederherstellen (Redo), indem Sie  nochmals für eine Sekunde drücken.

■ So wählen Sie den STOP MODE aus

- Drehen Sie  von Effekt 3.



STOP MODE	Wie die Loop-Wiedergabe anhält
STOP	Die Wiedergabe endet sofort
FINISH	Die Wiedergabe endet am Loop-Ende
FADE OUT	Die Wiedergabe endet nach dem Ausfaden

HINWEIS

- Auch wenn die Optionen FINISH oder FADE OUT eingestellt sind, können Sie die Loop-Wiedergabe jederzeit stoppen, indem Sie  erneut drücken.

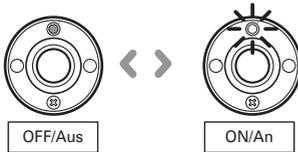
Einsatz des TUBE BOOSTERS

1 So schalten Sie den TUBE BOOSTER an/aus

- Drücken Sie  im TUBE BOOSTER.



- Dadurch schalten Sie den TUBE BOOSTER an oder aus.



ANMERKUNG

- In der Aufwärmphase der Röhre gibt der TUBE BOOSTER für etwa 5 Sekunden kein Signal aus.
- Über USB Audio aufgenommene Signale können nicht mit dem TUBE BOOSTER verstärkt werden.
- Die ON/OFF-Stellung des TUBE BOOSTERS wird nicht gespeichert. Nach dem Einschalten ist er immer inaktiv.

2 So stellen Sie die Verstärkung des TUBE BOOSTERS ein

- Drehen Sie .



ANMERKUNG

- Der TUBE BOOSTER bietet eine Verstärkung von 0 – 16 dB.

3 So stellen Sie den Klang des TUBE BOOSTERS ein

- Drehen Sie .



ANMERKUNG

- Je mehr Sie den TONE-Regler nach links drehen, desto stärker werden die Höhenanteile gedämpft.

Einsatz der Audio-Interface-Funktion

Dieses Gerät kann mit Computern mit den folgenden Betriebssystemen benutzt werden.

■ Kompatible Betriebssysteme

Windows

Windows® XP SP3 (32 Bit) oder aktueller

Windows® Vista SP1 (32 Bit, 64 Bit) oder aktueller

Windows® 7 (32 Bit, 64 Bit)

32 Bit: Intel® Pentium® 4 1,8GHz oder schneller, 1 GB RAM oder mehr

64 Bit: Intel® Pentium® DualCore 2,7GHz oder schneller, 2 GB RAM oder mehr

Mac

OS X 10.5/10.6/10.7

Intel® CoreDuo 1,83 GHz oder schneller

1 GB RAM oder mehr

■ Quantisierung (Bit-Rate)

16 Bit

■ Samplingfrequenz

44,1 kHz

Einzelheiten zur Aufnahme, Wiedergabe sowie zu anderen Funktionen finden Sie in der mitgelieferten Kurzanleitung.

HINWEIS

- Sie können die Balance zwischen dem **GS** und den Signalen des Computers einstellen (siehe Seite 22).
- Sie können den Aufnahmepegel einstellen (siehe Seite 22).

ANMERKUNG

- Um das von Ihrer DAW-Software bearbeitete Signal der angeschlossenen Gitarre abzuhören, stellen Sie die Balance für USB AUDIO MONITOR auf den Wert 100 ein (siehe Seite 22).
Bei anderen Einstellungen klingt das Ausgangssignal wie mit einem Flanger bearbeitet.

Aktualisieren der Firmware

So laden Sie die aktuelle Firmware herunter

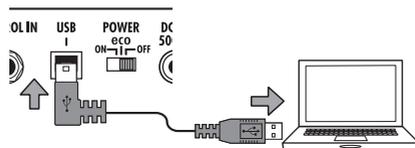
- Besuchen Sie die ZOOM-Webseite (<http://www.zoom.co.jp>).

HINWEIS

- Öffnen Sie das GLOBAL-Menü, um die aktuelle Firmware-Version zu überprüfen (siehe Seite 23).

1 So verwenden Sie die Versionsaktualisierung

- Stellen Sie den POWER-Schalter auf OFF und schließen Sie das Netzteil an.
▼
- Schließen Sie den **GS** mit einem USB-Kabel am Computer an.
▼



- Halten Sie ¹ und ² gedrückt und stellen Sie den POWER-Schalter auf ON.

- ▼
- Der Screen VERSION UPDATE wird eingeblendet.



2 So aktualisieren Sie die Firmware

- Starten Sie das Aktualisierungsprogramm auf dem Computer und führen Sie die Aktualisierung aus.

ANMERKUNG

- Ziehen Sie während der Aktualisierung der Firmware nicht das USB-Kabel ab.

HINWEIS

- Details zur Bedienung des Programms finden Sie auf der ZOOM-Webseite.

3 So schließen Sie die Aktualisierung ab

- Am Ende der Aktualisierung des **GS** erscheint „COMPLETE!“ im Display.
- ▼
- Stellen Sie den POWER-Schalter auf OFF.

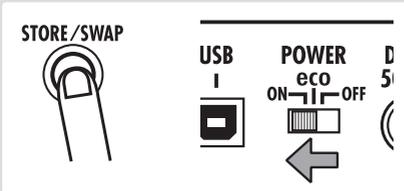
HINWEIS

- Durch die Aktualisierung der Firmware werden gespeicherte Patches nicht gelöscht.

Zurücksetzen des **GS** auf die Werkseinstellungen

1. So verwenden Sie die Funktion All Initialize

- Halten Sie **STORE/SWAP** gedrückt und stellen Sie den POWER-Schalter auf ON.



- Der Screen All Initialize wird eingeblendet.



2. So führen Sie die Funktion All Initialize aus

- Drücken Sie **STORE/SWAP**.

ANMERKUNG

- Um den Vorgang abzubrechen, drücken Sie eine beliebige Taste außer **STORE/SWAP**.

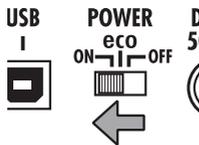
HINWEIS

- Mit Hilfe der Funktion All Initialize können Sie alle Einstellungen des **GS** (inklusive der Patches) auf die Werkseinstellungen zurücksetzen. Verwenden Sie diese Funktion nur, wenn Sie sich ganz sicher sind.

Einrichten des Z-Pedals

1 So kalibrieren Sie die Empfindlichkeit

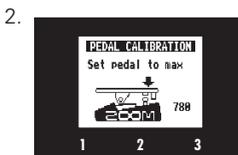
- Halten Sie **GLOBAL**  gedrückt und stellen Sie den POWER-Schalter auf ON.



ANMERKUNG

- Kalibrieren Sie das Pedal, wenn:
 - das Drücken des Pedals kaum/keine Wirkung zeigt.
 - sich die Lautstärke oder der Klang extrem ändert, obwohl Sie das Pedal nur geringfügig gedrückt haben.

- Bedienen Sie das Z-Pedal wie folgt und drücken Sie nach jedem Schritt **STORE/SWAP** .



- Wenn die Kalibrierung abgeschlossen ist, wird „OK!“ im Screen eingeblendet und der Play-Modus gestartet.

HINWEIS

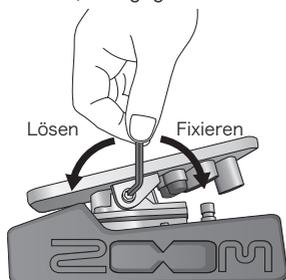
- Wenn „ERROR“ eingeblendet wird, starten Sie die Kalibrierung neu.

2 So stellen Sie das Drehmoment ein

Sie können das vertikale und horizontale Drehmoment des Z-Pedals mit einem 5 mm Sechskant-/Inbusschlüssel einstellen.

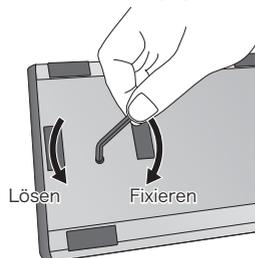
■ So stellen Sie das vertikale Drehmoment ein

- Führen Sie den Inbusschlüssel auf der Pedalseite in die Einstellschraube für das vertikale Drehmoment ein. Drehen Sie die Schraube im Uhrzeigersinn, um das Pedal zu fixieren, und gegen den Uhrzeigersinn, um es leichtgängiger zu machen.



■ So stellen Sie das horizontale Drehmoment ein

- Führen Sie den Inbusschlüssel auf der Pedalunterseite in die Einstellschraube für das horizontale Drehmoment ein. Drehen Sie die Schraube im Uhrzeigersinn, um das Pedal zu fixieren, und gegen den Uhrzeigersinn, um es leichtgängiger zu machen.



ANMERKUNG

- Seien Sie vorsichtig, wenn Sie eine der Einstellschrauben für das Drehmoment lösen: Wenn Sie die Schraube zu sehr lösen, kann die Kontermutter im Geräteinneren abfallen und das Pedal lässt sich nicht mehr fixieren.

Effekt-Typen und -Parameter

Effekt-Nummer	Parameter	Parameterbereich	Effekt-Typ	Effekt-Beschreibung	Fußschalter-Funktion
100	DynaDelay	Bei diesem dynamischen Delay wird die Effektlautstärke abhängig vom Pegel des Eingangssignals verändert.		Regler 1: Time 1-2000 Regler 2: Sense -10 -1, 1 - 10 Regler 3: Mix 0 - 100	FS InputMute
		Regler 1: Bestimmt die Delay-Zeit. Regler 2: Regelt die Empfindlichkeit des Effekts. Regler 3: Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.			
		Regler 1: FB 0 - 100 Regler 2: Level 0 - 150		Regler 1: Regelt den Feedback-Wert. Regler 2: Steuert den Ausgangspegel.	
				Symbol: Tempo-Synchronisation möglich	Symbol: Pedalsteuerung möglich
				Parameterbeschreibung	Symbol: Automatische Zuweisung

■ Effekt-Typen und -Parameter

001	Comp	Kompressor im Stil des MXR Dyna Comp		Regler 1: Sense 0 - 10 Regler 2: Tone 0 - 10 Regler 3: Level 0 - 150	
		Seite 01: Steuert die Empfindlichkeit. Seite 02: Schaltet die Attack-Geschwindigkeit zwischen Fast und Slow um.		Seite 01: Steuert die Klangfarbe. Seite 02: Steuert den Ausgangspegel.	
002	RackComp	Dieser Kompressor verfügt über detailliertere Einstellmöglichkeiten als „COMP“		Regler 1: THRSH 0 - 50 Regler 2: Ratio 1 - 10 Regler 3: Level 0 - 150	
		Seite 01: Legt den Signalpegel fest, ab dem der Kompressor aktiviert wird. Seite 02: Steuert die Attack-Geschwindigkeit des Kompressors.		Seite 01: Bestimmt die Kompressor-Ratio. Seite 02: Steuert den Ausgangspegel.	
003	M Comp	Dieser Kompressor verfügt über einen natürlicheren Sound.		Regler 1: THRSH 0 - 50 Regler 2: Ratio 1 - 10 Regler 3: Level 0 - 150	
		Seite 01: Legt den Signalpegel fest, ab dem der Kompressor aktiviert wird. Seite 02: Steuert die Attack-Geschwindigkeit des Kompressors.		Seite 01: Bestimmt die Kompressor-Ratio. Seite 02: Steuert den Ausgangspegel.	
004	OptComp	Kompressor im Stil des APHEX Punch Factory.		Regler 1: Drive 0 - 10 Regler 2: Tone 0 - 100 Regler 3: Level 0 - 150	
		Seite 01: Steuert die Kompressionsintensität. Seite 02: Steuert den Ausgangspegel.		Seite 01: Steuert die Klangfarbe. Seite 02: Steuert den Ausgangspegel.	
005	SlowATTCK	Dieser Effekt verlangsamt das Attack jeder Note, so dass eine Violinen-Effekt entsteht.		Regler 1: Time 1-50 Regler 2: Curve 0 - 10 Regler 3: Level 0 - 150	
		Seite 01: Steuert die Attack-Zeit. Seite 02: Steuert den Ausgangspegel.		Seite 01: Steuert die Lautstärkenänderung während der Attack-Phase. Seite 02: Steuert den Ausgangspegel.	

006	ZNR	ZOOMs einzigartiges Rauschunterdrückungssystem entfernt in Spielpausen das Rauschen, ohne den Klang zu verändern.									
		Regler 1		Regler 2		Regler 3					
	Seite 01	THRSH	1–25		P	DETECT	GtrIn, EfXIn	Level	0 – 150		P
	Seite 02	Regelt die Empfindlichkeit des Effekts.		Regelt die Erkennungsempfindlichkeit des Steuersignals.		Steuert den Ausgangspegel.					
007	NoiseGate	Dieses Noise Gate schneidet den Sound in Spielpausen ab.									
		Regler 1		Regler 2		Regler 3					
	Seite 01	THRSH	1–25		P	Level	0 – 150		P		
	Seite 02	Regelt die Empfindlichkeit des Effekts.		Steuert den Ausgangspegel.							
008	DirtyGate	Dieses Vintage-artige Gate weist beim Schließen einen speziellen Klangcharakter auf.									
		Regler 1		Regler 2		Regler 3					
	Seite 01	THRSH	1–25		P	Level	0 – 150		P		
	Seite 02	Regelt die Empfindlichkeit des Effekts.		Steuert den Ausgangspegel.							
009	GraphicEQ	Das Gerät verfügt über einen 6-Band-Equalizer.									
		Regler 1		Regler 2		Regler 3					
	Seite 01	160 Hz	-12–12			400 Hz	-12–12			800 Hz	-12–12
	Seite 02	Steuert den Signalpegel im Bassbereich (160 Hz).		Steuert den Signalpegel im unteren Mittenbereich (400 Hz).		Steuert den Signalpegel im Mittenbereich (800 Hz).					
	Seite 03	3,2kHz	-12–12			6,4kHz	-12–12			12kHz	-12–12
		Steuert den Signalpegel im Höhenbereich (3,2 Hz).		Steuert den Signalpegel im Präsenzbereich (6,4 Hz).		Steuert den Signalpegel im Obertonbereich (12 Hz).					
		Level	0 – 150		P	Steuert den Ausgangspegel.					
010	ParaEQ	Hierbei handelt es sich um einen parametrischen 2-Band-Equalizer.									
		Regler 1		Regler 2		Regler 3					
	Seite 01	Freq1	20 Hz – 20 kHz			Q1	0,5, 1, 2, 4, 8, 16	Gain1	-12–12		
	Seite 02	Steuert die Scheitelfrequenz von EQ1.		Steuert die Filtergüte Q von EQ1.		Steuert das Gain von EQ1.					
	Seite 03	Freq2	20 Hz – 20 kHz			Q2	0,5, 1, 2, 4, 8, 16	Gain2	-12–12		
		Steuert die Scheitelfrequenz von EQ2.		Steuert die Filtergüte Q von EQ2.		Steuert das Gain von EQ2.					
		Level	0 – 150		P	Steuert den Ausgangspegel.					
011	Exciter	Steuert die Kompressionsintensität.									
		Regler 1		Regler 2		Regler 3					
	Seite 01	Bass	0 – 100			Trebl	0 – 100	Level	0 – 150		P
	Seite 02	Steuert den Anteil der Phasenbearbeitung im Bassbereich.		Steuert den Anteil der Phasenbearbeitung im Höhenbereich.		Steuert den Signalpegel am Ausgang des Moduls.					
012	CombFLTR	Bei diesem Effekt wird die Kammfiltercharakteristik des auf eine feste Modulation eingestellten Flangers wie ein Equalizer benutzt.									
		Regler 1		Regler 2		Regler 3					
	Seite 01	Freq	1–50		P	Reso	-10 – 0 – 10	Mix	0 – 100		P
	Seite 02	Steuert die verstärkte Frequenz.		Steuert die Intensität der Effekt-Resonanz.		Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.					
		HiDMP	0 – 10			Level	0 – 150		P		
		Steuert die Höhendämpfung des Effekt-Sounds.		Steuert den Ausgangspegel.							

Effekt-Typen und -Parameter

013 AutoWah 	Dieser Effekt variiert den Wah-Effekt in Abhängigkeit der Anschlagsstärke.									
		Regler 1			Regler 2			Regler 3		
	Seite 01	Sense	-10	-1, 1 - 10	P	Reso	0 - 10	P	Level	0 - 150
Seite 02	Steuert die Effekt-Empfindlichkeit.			Steuert die Intensität des Resonanz-Sounds.			Steuert den Ausgangspegel.			
014 Resonance 	Dieser Effekt variiert die Frequenz des Resonanz-Filters in Abhängigkeit der Anschlagsstärke.									
		Regler 1			Regler 2			Regler 3		
	Seite 01	Sense	-10	-1, 1 - 10	P	Reso	0 - 10	P	Level	0 - 150
Seite 02	Steuert die Effekt-Empfindlichkeit.			Steuert die Intensität des Resonanz-Sounds.			Steuert den Ausgangspegel.			
015 Cry 	Dieser Effekt variiert den Klang wie ein Talking Modulator.									
		Regler 1			Regler 2			Regler 3		
	Seite 01	Range	1 - 10	P	Reso	0 - 10	P	Sense	-10	-1, 1 - 10
Seite 02	Steuert den Frequenzbereich, der mit dem Effekt bearbeitet wird.			Steuert die Intensität des modulierenden Resonanz-Sounds.			Steuert die Effekt-Empfindlichkeit.			
016 SlowFLTR 	Die Filterfrequenz ändert sich anschlagsdynamisch.									
		Regler 1			Regler 2			Regler 3		
	Seite 01	Time	1-50	P	Curve	0 - 10		Level	0 - 150	P
Seite 02	Bestimmt die Dauer, in der sich der Klang ändert.			Steuert die Kennlinie der Klangänderung.			Steuert den Ausgangspegel.			
017 M-Filter 	Dieser Envelope-Filter mit seinen an den MOOG MF-101 Tiefpassfilter erinnernden Klangeigenschaften verfügt über vielfältige Einstellmöglichkeiten.									
		Regler 1			Regler 2			Regler 3		
	Seite 01	Freq	0 - 100	P	Sense	0 - 10		Reso	0 - 10	P
Seite 02	Bestimmt die minimale Frequenz des Envelope-Filters.			Steuert die Effekt-Empfindlichkeit.			Steuert die Effekt-Resonanz.			
Seite 03	Type	HPF, BPF, LPF		Chara	2Pole, 4Pole		VLCTY	Fast, Slow		
Seite 02	Bestimmt den Filter-Typ.			Steuert den Anteil des gefilterten Signals.			Steuert die Geschwindigkeit der Filter-Bewegung.			
Seite 03	Bal	0 - 100	P	Level	0 - 150	P				
Seite 02	Steuert das Mischungsverhältnis zwischen Original- und Effektsound.			Steuert den Ausgangspegel.						
018 Step 	Dieser spezielle Effekt verändert den Sound stufenweise.									
		Regler 1			Regler 2			Regler 3		
	Seite 01	Depth	0 - 100		Rate	0 - 50	♪ P	Reso	0 - 10	P
Seite 02	Steuert die Modulationstiefe.			Steuert die Modulationsgeschwindigkeit.			Steuert die Intensität des modulierenden Resonanz-Sounds.			
Seite 02	Shape	0 - 10		Level	0 - 150	P				
Seite 02	Steuert die Hüllkurve des Effekts.			Steuert den Ausgangspegel.						
019 SeqFLTR 	Dieser serielle Filter funktioniert so ähnlich wie das Z.Vex Seek-Wah.									
		Regler 1			Regler 2			Regler 3		
	Seite 01	Step	2-8		PTRN	1-8		Speed	1-50	♪ P
Seite 02	Steuert die Anzahl der Effekt-Schritte.			Bestimmt das Effekt-Pattern.			Steuert die Modulationsgeschwindigkeit.			
Seite 02	Shape	0 - 10		Reso	0 - 10	P	Level	0 - 150	P	
Seite 02	Steuert die Hüllkurve des Effektsounds.			Steuert die Effekt-Resonanz.			Steuert den Ausgangspegel.			

020	RndmFLTR	Bei diesem Effekt ändert sich der Klangcharakter nach dem Zufallsprinzip.									
		Regler 1		Regler 2		Regler 3					
	Seite 01	Speed	1-50	>	P	Range	0 - 100	P	Reso	0 - 10	P
	Steuert die Modulationsgeschwindigkeit.		Bestimmt den Filter-Typ.		Chara		2Pole, 4Pole	Bal		0 - 100	P
	Seite 02	Type	HPF, BPF, LPF	Bestimmt den Anteil des gefilterten Signals.		Steuert die Effekt-Resonanz.		Steuert das Mischungsverhältnis zwischen Original- und Effektsound.			
Seite 03	Level	0 - 150	P	Steuert den Ausgangspegel.							
021	fCycle	Dieser Filtereffekt ändert die Klangcharakteristik zyklisch.									
		Regler 1		Regler 2		Regler 3					
	Seite 01	Rate	1-50	>	P	Wave	Sine, Tri, SawUp, SawDown	Level		0 - 150	P
	Steuert die Modulationsgeschwindigkeit.		Bestimmt die Modulationswellenform.		Steuert den Ausgangspegel.						
Seite 02	Depth	0 - 100	P	Reso	0 - 10	P					
Steuert die Modulationstiefe.		Steuert die Modulationsintensität.									
022	Booster	Der Booster hebt das Gain an, um den Sound druckvoller zu machen.									
		Regler 1		Regler 2		Regler 3					
	Seite 01	Gain	0 - 100	P	Tone	0 - 100	Level		0 - 150	P	
	Steuert das Gain.		Steuert die Klangfarbe.		Steuert den Ausgangspegel.						
Seite 02											
023	OverDrive	Simulation des Boss OD-1, des kompakten Bodeneffekts, für den zum ersten Mal der Begriff „Overdrive“ verwendet wurde.									
		Regler 1		Regler 2		Regler 3					
	Seite 01	Gain	0 - 100	P	Tone	0 - 100	Level		0 - 150	P	
	Steuert das Gain.		Steuert die Klangfarbe.		Steuert den Ausgangspegel.						
Seite 02											
024	T Scream	Simulation des Ibanez TS808, den viele Gitarristen als Booster schätzen und der Vorbild für unzählige Nachbauten ist.									
		Regler 1		Regler 2		Regler 3					
	Seite 01	Gain	0 - 100	P	Tone	0 - 100	Level		0 - 150	P	
	Steuert das Gain.		Steuert die Klangfarbe.		Steuert den Ausgangspegel.						
Seite 02											
025	Governor	Simulation des Guv'nor-Verzerrers von Marshall.									
		Regler 1		Regler 2		Regler 3					
	Seite 01	Gain	0 - 100	P	Tone	0 - 100	Level		0 - 150	P	
	Steuert das Gain.		Steuert die Klangfarbe.		Steuert den Ausgangspegel.						
Seite 02											
026	Dist+	Simulation des MXR Distortion+, der Distortion weltweit bekannt machte.									
		Regler 1		Regler 2		Regler 3					
	Seite 01	Gain	0 - 100	P	Tone	0 - 100	Level		0 - 150	P	
	Steuert das Gain.		Steuert die Klangfarbe.		Steuert den Ausgangspegel.						
Seite 02											
027	Dist 1	Simulation des Boss DS-1 Distortion-Pedals, eines echten Kassenschlagers.									
		Regler 1		Regler 2		Regler 3					
	Seite 01	Gain	0 - 100	P	Tone	0 - 100	Level		0 - 150	P	
	Steuert das Gain.		Steuert die Klangfarbe.		Steuert den Ausgangspegel.						
Seite 02											

Effekt-Typen und -Parameter

028 Squeak 	Simulation der bekannten PROCO Rat, die für ihre dreckige Distortion bekannt ist.									
		Regler 1			Regler 2			Regler 3		
	Seite 01	Gain	0 – 100	P	Tone	0 – 100	Level	0 – 150	P	
Seite 02	Steuert das Gain.			Steuert die Klangfarbe.			Steuert den Ausgangspegel.			
029 FuzzSmile 	Simulation des Fuzz Face, das dank seines witzigen Designs und dem fetten Sound Rockgeschichte geschrieben hat.									
		Regler 1			Regler 2			Regler 3		
	Seite 01	Gain	0 – 100	P	Tone	0 – 100	Level	0 – 150	P	
Seite 02	Steuert das Gain.			Steuert die Klangfarbe.			Steuert den Ausgangspegel.			
030 GreatMuff 	Simulation des Electro-Harmonix Big Muff, das bei vielen Künstlern wegen seines fetten Fuzz-Sounds beliebt ist.									
		Regler 1			Regler 2			Regler 3		
	Seite 01	Gain	0 – 100	P	Tone	0 – 100	Level	0 – 150	P	
Seite 02	Steuert das Gain.			Steuert die Klangfarbe.			Steuert den Ausgangspegel.			
031 MetalWRLD 	Simulation des Boss Metal Zone, der sich durch langes Sustain und druckvolle Mitten auszeichnet.									
		Regler 1			Regler 2			Regler 3		
	Seite 01	Gain	0 – 100	P	Tone	0 – 100	Level	0 – 150	P	
Seite 02	Steuert das Gain.			Steuert die Klangfarbe.			Steuert den Ausgangspegel.			
032 HotBox 	Simulation des kompakten Matchless HotBox Preamps mit interner Röhre.									
		Regler 1			Regler 2			Regler 3		
	Seite 01	Gain	0 – 100	P	Tone	0 – 100	Level	0 – 150	P	
Seite 02	Steuert das Gain.			Steuert die Klangfarbe.			Steuert den Ausgangspegel.			
033 Z Clean 	ZOOMs originaler unvergleichlicher Clean-Sound.									
		Regler 1			Regler 2			Regler 3		
	Seite 01	Gain	0 – 100	P	Tone	0 – 100	Level	0 – 150	P	
Seite 02	Steuert das Gain.			Steuert die Klangfarbe.			Steuert den Ausgangspegel.			
034 Z MP1 	Werkssound, der den Charakter des ADA MP1 mit einem MARSHALL JCM800 kombiniert.									
		Regler 1			Regler 2			Regler 3		
	Seite 01	Gain	0 – 100	P	Tone	0 – 100	Level	0 – 150	P	
Seite 02	Steuert das Gain.			Steuert die Klangfarbe.			Steuert den Ausgangspegel.			
035 Z Bottom 	High-Gain-Sound, der den Bass- und Mittenbereich betont.									
		Regler 1			Regler 2			Regler 3		
	Seite 01	Gain	0 – 100	P	Tone	0 – 100	Level	0 – 150	P	
Seite 02	Steuert das Gain.			Steuert die Klangfarbe.			Steuert den Ausgangspegel.			

036	Z Dream	High-Gain-Sound für Soli auf Basis des Lead-Kanals des Mesa Boogie Road King Series II.												
		Regler 1				Regler 2				Regler 3				
	Seite 01	Gain	0 – 100		P	Tone	0 – 100			Level	0 – 150			P
		Steuert das Gain.				Steuert die Klangfarbe.				Steuert den Ausgangspegel.				
	Seite 02													
037	Z Scream	Im ganzen Frequenzspektrum ausgewogener High-Gain-Sound.												
		Regler 1				Regler 2				Regler 3				
	Seite 01	Gain	0 – 100		P	Tone	0 – 100			Level	0 – 150			P
		Steuert das Gain.				Steuert die Klangfarbe.				Steuert den Ausgangspegel.				
	Seite 02													
038	Z Neos	Crunch-Sound nach dem Vorbild eines modifizierten britischen Class-A-Combos.												
		Regler 1				Regler 2				Regler 3				
	Seite 01	Gain	0 – 100		P	Tone	0 – 100			Level	0 – 150			P
		Steuert das Gain.				Steuert die Klangfarbe.				Steuert den Ausgangspegel.				
	Seite 02													
039	Z Wild	High-Gain-Sound mit noch mehr Overdrive-Boost.												
		Regler 1				Regler 2				Regler 3				
	Seite 01	Gain	0 – 100		P	Tone	0 – 100			Level	0 – 150			P
		Steuert das Gain.				Steuert die Klangfarbe.				Steuert den Ausgangspegel.				
	Seite 02													
040	Lead	Höhenreicher und trotzdem weicher Distortion-Sound.												
		Regler 1				Regler 2				Regler 3				
	Seite 01	Gain	0 – 100		P	Tone	0 – 100			Level	0 – 150			P
		Steuert das Gain.				Steuert die Klangfarbe.				Steuert den Ausgangspegel.				
	Seite 02													
041	ExtremeDS	Dieser Distortion-Effekt bietet das weltweit höchste Gain.												
		Regler 1				Regler 2				Regler 3				
	Seite 01	Gain	0 – 100		P	Tone	0 – 100			Level	0 – 150			P
		Steuert das Gain.				Steuert die Klangfarbe.				Steuert den Ausgangspegel.				
	Seite 02													
042	Aco.Sim	Dieser Effekt lässt eine E-Gitarre wie eine Akustische klingen.												
		Regler 1				Regler 2				Regler 3				
	Seite 01	Top	0 – 100		P	Body	0 – 100			Level	0 – 150			P
		Steuert den typischen Saitenklang einer Akustikgitarre.				Steuert die Korpusresonanz einer Akustikgitarre.				Steuert den Ausgangspegel.				
	Seite 02													
043	FD COMBO	Emulierter Sound eines Fender Twin Reverb ('65er Modell), der von vielen Gitarristen aus unterschiedlichen Musikrichtungen geschätzt wird.												
		Regler 1				Regler 2				Regler 3				
	Seite 01	Gain	0 – 100		P	Tube	0 – 100			Level	0 – 150			P
		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							
		Steuert den Pegel in den Präsenzen.				Dient zur Auswahl des Speakers.								

Effekt-Typen und -Parameter

044 DELUXE-R 	Emulation eines 1965 hergestellten Fender Deluxe Reverb.									
		Regler 1			Regler 2			Regler 3		
	Seite 01	Gain	0 – 100	P	Tube	0 – 100	Level	0 – 150	P	
	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					
Steuert den Pegel im Präsenz-Bereich.		Dient zur Auswahl des Speakers.								
045 FD VIBRO 	Modellierter Sound eines 63'er Fender Vibroverb.									
		Regler 1			Regler 2			Regler 3		
	Seite 01	Gain	0 – 100	P	Tube	0 – 100	Level	0 – 150	P	
	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					
Steuert den Pegel in den Präsenzen.		Dient zur Auswahl des Speakers.								
046 US BLUES 	Crunch-Sound eines Fender Tweed Bassman.									
		Regler 1			Regler 2			Regler 3		
	Seite 01	Gain	0 – 100	P	Tube	0 – 100	Level	0 – 150	P	
	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					
Steuert den Pegel in den Präsenzen.		Dient zur Auswahl des Speakers.								
047 VX COMBO 	Emulierter Sound eines britischen Combos, der für den Liverpool-Sound steht.									
		Regler 1			Regler 2			Regler 3		
	Seite 01	Gain	0 – 100	P	Tube	0 – 100	Level	0 – 150	P	
	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					
Steuert den Pegel in den Präsenzen.		Dient zur Auswahl des Speakers.								
048 VX JMI 	Emulation eines frühen britischen Class-A-Combos.									
		Regler 1			Regler 2			Regler 3		
	Seite 01	Gain	0 – 100	P	Tube	0 – 100	Level	0 – 150	P	
	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					
Steuert den Pegel im Präsenz-Bereich.		Dient zur Auswahl des Speakers.								
049 BG CRUNCH 	Crunch-Sound des Mesa Boogie MkIII Combos.									
		Regler 1			Regler 2			Regler 3		
	Seite 01	Gain	0 – 100	P	Tube	0 – 100	Level	0 – 150	P	
	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					
Steuert den Pegel in den Präsenzen.		Dient zur Auswahl des Speakers.								

050 MATCH 30	Emulierter Sound eines DC-30 (Kanal 1), des berühmten Matchless-Combos.											
	Regler 1			Regler 2			Regler 3					
	Seite 01	Gain	0 – 100		P	Tube	0 – 100		Level	0 – 150		P
		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					
	Steuert den Pegel in den Präsenzen.			Dient zur Auswahl des Speakers.								
051 CAR DRIVE	Emulation des kompakten High-End-Combos Mercury von Carr.											
	Regler 1			Regler 2			Regler 3					
	Seite 01	Gain	0 – 100		P	Tube	0 – 100		Level	0 – 150		P
		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					
	Steuert den Pegel im Präsenz-Bereich.			Dient zur Auswahl des Speakers.								
052 TW ROCK	Dieser Crunch-Sound nutzt den Drive-Kanal eines Two Rock Emerald 50, eines amerikanischen Boutique-Amps.											
	Regler 1			Regler 2			Regler 3					
	Seite 01	Gain	0 – 100		P	Tube	0 – 100		Level	0 – 150		P
		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					
	Steuert den Pegel in den Präsenzen.			Dient zur Auswahl des Speakers.								
053 TONE CITY	Emulation des Sound City 50 Plus Mark 2, eines legendären britischen Verstärkers.											
	Regler 1			Regler 2			Regler 3					
	Seite 01	Gain	0 – 100		P	Tube	0 – 100		Level	0 – 150		P
		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					
	Steuert den Pegel im Präsenz-Bereich.			Dient zur Auswahl des Speakers.								
054 HW STACK	Emulierter Sound des legendären britischen Vollröhren-Amps Hiwatt Custom 100.											
	Regler 1			Regler 2			Regler 3					
	Seite 01	Gain	0 – 100		P	Tube	0 – 100		Level	0 – 150		P
		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					
	Steuert den Pegel in den Präsenzen.			Dient zur Auswahl des Speakers.								
055 TANGERINE	Emulation des aufgrund seines Designs und Sounds einzigartigen Orange Graphic 120.											
	Regler 1			Regler 2			Regler 3					
	Seite 01	Gain	0 – 100		P	Tube	0 – 100		Level	0 – 150		P
		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					
	Steuert den Pegel in den Präsenzen.			Dient zur Auswahl des Speakers.								

Effekt-Typen und -Parameter

056	B-BREAKER	Emulation des Marshall 1962 Bluesbreaker-Combos.											
	Seite 01	Regler 1				Regler 2				Regler 3			
		Gain	0 – 100		P	Tube	0 – 100			Level	0 – 150		P
	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							
	Steuert den Pegel im Präsenz-Bereich.				Dient zur Auswahl des Speakers.								
057	MS CRUNCH	Crunch-Sound des legendären Marshall 1959.											
	Seite 01	Regler 1				Regler 2				Regler 3			
		Gain	0 – 100		P	Tube	0 – 100			Level	0 – 150		P
	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							
	Steuert den Pegel in den Präsenzen.				Dient zur Auswahl des Speakers.								
058	MS 1959	Emulation eines 1969 hergestellten Marshall 1959 Plexi.											
	Seite 01	Regler 1				Regler 2				Regler 3			
		Gain	0 – 100		P	Tube	0 – 100			Level	0 – 150		P
	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							
	Steuert den Pegel im Präsenz-Bereich.				Dient zur Auswahl des Speakers.								
059	MS DRIVE	High-Gain-Sound eines Marshall JCM2000-Stacks.											
	Seite 01	Regler 1				Regler 2				Regler 3			
		Gain	0 – 100		P	Tube	0 – 100			Level	0 – 150		P
	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							
	Steuert den Pegel in den Präsenzen.				Dient zur Auswahl des Speakers.								
060	BGN DRIVE	Emulation des Lead-Sounds in Kanal 3 eines Bogner Ecstasy.											
	Seite 01	Regler 1				Regler 2				Regler 3			
		Gain	0 – 100		P	Tube	0 – 100			Level	0 – 150		P
	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							
	Steuert den Pegel im Präsenz-Bereich.				Dient zur Auswahl des Speakers.								
061	BG DRIVE	High-Gain-Sound im roten Kanal eines Mesa Boogie Dual Rectifiers (Vintage-Modus).											
	Seite 01	Regler 1				Regler 2				Regler 3			
		Gain	0 – 100		P	Tube	0 – 100			Level	0 – 150		P
	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							
	Steuert den Pegel in den Präsenzen.				Dient zur Auswahl des Speakers.								

062	DZ DRIVE	High-Gain-Sound in Kanal 3 des Diesel-Amps Herbert, eines in Deutschland handgefertigten Gitarrenverstärkers mit drei unabhängigen Kanälen.													
		Regler 1				Regler 2				Regler 3					
		Gain	0 – 100		P	Tube	0 – 100			Level	0 – 150		P		
	Seite 01	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								
		Steuert den Pegel in den Präsenzen.				Dient zur Auswahl des Speakers.									
063	ALIEN	Emulation des High-Gain-Sounds eines Engl Invader mit druckvollem Bassfundament.													
		Regler 1				Regler 2				Regler 3					
		Gain	0 – 100		P	Tube	0 – 100			Level	0 – 150		P		
	Seite 01	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								
		Steuert den Pegel im Präsenz-Bereich.				Dient zur Auswahl des Speakers.									
064	REVO-1	Emulation des High-Gain-Sounds eines Krank Revolution 1 Plus.													
		Regler 1				Regler 2				Regler 3					
		Gain	0 – 100		P	Tube	0 – 100			Level	0 – 150		P		
	Seite 01	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								
		Steuert den Pegel im Präsenz-Bereich.				Dient zur Auswahl des Speakers.									
065	Tremolo	Dieser Effekt variiert die Lautstärke periodisch.													
		Regler 1				Regler 2				Regler 3					
		Depth	0 – 100		P	Rate	0 – 50		▷	P	Level	0 – 150		P	
	Seite 01	Steuert die Modulationstiefe.				Steuert die Modulationsrate.				Steuert den Ausgangspegel.					
	Seite 02	Wave	UP 0 – UP 9, DWN 0 – DWN 9, TRI 0 – TRI 9			P									
		Steuert die Modulationswellenform.													
066	DuoTrem	Dieser Effekt kombiniert zwei Tremolos.													
		Regler 1				Regler 2				Regler 3					
		RateA	0 – 50		▷	P	RateB	0 – 50		▷	P	Level	0 – 150		P
	Seite 01	Steuert die Modulationsgeschwindigkeit von LFO A.				Steuert die Modulationsgeschwindigkeit von LFO B.				Steuert den Ausgangspegel.					
	Seite 02	DPT_A	0 – 100		P	DPT_B	0 – 100		P	Link	Seri, Para, STR				
		Steuert die Modulationstiefe von LFO A.				Steuert die Modulationstiefe von LFO B.				Steuert, wie die Tremolos verschaltet sind.					
	Seite 03	WaveA	UP 0 – UP 9, DWN 0 – DWN 9, TRI 0 – TRI 9				WaveB	UP 0 – UP 9, DWN 0 – DWN 9, TRI 0 – TRI 9							
		Steuert die Modulationswellenform von LFO A.				Steuert die Modulationswellenform von LFO B.									
067	Slicer	Bei diesem Effekt wird das Eingangssignal in einzelne Abschnitte zerlegt, wodurch ein rhythmischer Klangeffekt erreicht wird.													
		Regler 1				Regler 2				Regler 3					
		PTTRN	1–20			Speed	1–50		▷	P	Bal	0 – 100		P	
	Seite 01	Bestimmt das Effekt-Pattern.				Steuert die Modulationsgeschwindigkeit.				Steuert das Mischungsverhältnis zwischen Original- und Effektsound.					
	Seite 02	THRSH	0 – 50			Level	0 – 150			P					
		Steuert den Effekt-Schwellwert.				Steuert den Ausgangspegel.									

Effekt-Typen und -Parameter

068	Phaser	Bei diesem Effekt wird dem Originalklang eine Phasenverschiebung hinzugefügt.											
		Regler 1		Regler 2		Regler 3							
		Rate	1-50	>	P	Color	4 STG, 8 STG, inv 4, inv 8	Level	0 - 150		P		
	Seite 01	Steuert die Modulationsgeschwindigkeit.			Steuert die Klangfarbe des Effekt-Typs.			Steuert den Ausgangspegel.					
	Seite 02												
069	DuoPhase	Dieser Effekt verwendet zwei Phaser gleichzeitig.											
		Regler 1			Regler 2			Regler 3					
		RateA	1-50	>	P	RateB	1-50, SyncA, RvrsA	P	Level	0 - 150		P	
	Seite 01	Steuert die Modulationsgeschwindigkeit von LFO A.			Steuert die Modulationsgeschwindigkeit von LFO B.			Steuert den Ausgangspegel.					
	Seite 02	ResoA	0 - 10		P	ResoB	0 - 10		P	Link	Seri, Para, STR		
		Steuert die Modulationsresonanz von LFO A.			Steuert die Modulationsresonanz von LFO B.			Steuert, wie die beiden Phaser verknüpft sind.					
	Seite 03	DPT_A	1-100		P	DPT_B	1-100		P				
		Steuert die Modulationstiefe von LFO A.			Steuert die Modulationstiefe von LFO B.								
070	WarpPhase	Dieser Phaser moduliert das Signal nur in eine Richtung.											
		Regler 1			Regler 2			Regler 3					
		Speed	1-50	>	P	Reso	0 - 10		P	Level	0 - 150		P
	Seite 01	Steuert die Modulationsgeschwindigkeit.			Steuert die Effekt-Resonanz.			Steuert den Ausgangspegel.					
	Seite 02	DRCTN	Go, Back										
		Steuert die Richtung der Modulation.											
071	Chorus	Dieser Effekt mischt ein transponiertes Signal zum Originalsignal dazu, um einen lebendigeren, kräftigeren Klang zu erzeugen.											
		Regler 1			Regler 2			Regler 3					
		Depth	0 - 100			Rate	1-50		P	Mix	0 - 100		P
	Seite 01	Steuert die Modulationstiefe.			Steuert die Modulationsgeschwindigkeit.			Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.					
	Seite 02	Tone	0 - 10			Level	0 - 150		P				
		Steuert die Klangfarbe.			Steuert den Ausgangspegel.								
072	Detune	Die Mischung eines leicht transponierten Signals mit dem Originalsignal erzeugt bei diesem Effekt-Typ einen subtilen Chorus-Effekt.											
		Regler 1			Regler 2			Regler 3					
		Prozent	-25-25			PreD	0 - 50			Mix	0 - 100		P
	Seite 01	Steuert die Transponierung in Cent-Schritten (1 Cent = 1/100-stel eines Halbtons).			Steuer das Pre-Delay des Effekts.			Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.					
	Seite 02	Tone	0 - 10			Level	0 - 150		P				
		Steuert die Klangfarbe.			Steuert den Ausgangspegel.								
073	VintageCE	Simulation des BOSS CE-1.											
		Regler 1			Regler 2			Regler 3					
		Comp	0 - 9			Rate	1-50		P	Mix	0 - 100		P
	Seite 01	Steuert die Empfindlichkeit des Kompressors.			Steuert die Modulationsgeschwindigkeit.			Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.					
	Seite 02	Level	0 - 150		P								
		Steuert den Ausgangspegel.											
074	StereoCho	Hierbei handelt es sich um einen sehr transparenten Stereo-Chorus.											
		Regler 1			Regler 2			Regler 3					
		Depth	0 - 100		P	Rate	1-50		P	Mix	0 - 100		P
	Seite 01	Steuert die Modulationstiefe.			Steuert die Modulationsgeschwindigkeit.			Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.					
	Seite 02	Tone	0 - 10			Level	0 - 150		P				
		Steuert die Klangfarbe.			Steuert den Ausgangspegel.								

075 Ensemble 	Hierbei handelt es sich um ein Chorus-Ensemble mit dreidimensionalen Verschiebungen.												
		Regler 1				Regler 2				Regler 3			
	Seite 01	Depth	0 – 100			Rate	1–50		P	Mix	0 – 100		P
Seite 02	Tone	0 – 10			Level	0 – 150		P					
		Steuert die Modulationstiefe.				Steuert die Modulationsgeschwindigkeit.				Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.			
		Steuert die Klangfarbe.				Steuert den Ausgangspegel.							
076 VinFLNGR 	Analoger Flanger-Sound im Stil eines MXR M-117R.												
		Regler 1				Regler 2				Regler 3			
	Seite 01	Depth	0 – 100		P	Rate	0 – 50		P	Reso	-10 – 10		P
Seite 02	PreD	0 – 50		P	Mix	0 – 100		P	Level	0 – 150		P	
		Steuert die Modulationstiefe.				Steuert die Modulationsgeschwindigkeit.				Steuert die Intensität der Modulationsresonanz.			
		Steuer das Pre-Delay des Effekts.				Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.				Steuert den Ausgangspegel.			
077 Flanger 	Hierbei handelt es sich um einen Jet-Sound im Stil eines ADA-Flangers.												
		Regler 1				Regler 2				Regler 3			
	Seite 01	Depth	0 – 100		P	Rate	0 – 50		P	Reso	-10 – 10		P
Seite 02	PreD	0 – 50		P	Mix	0 – 100		P	Level	0 – 150		P	
		Steuert die Modulationstiefe.				Steuert die Modulationsgeschwindigkeit.				Steuert die Intensität der Modulationsresonanz.			
		Steuer das Pre-Delay des Effekts.				Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.				Steuert den Ausgangspegel.			
078 DynaFLNGR 	Bei diesem dynamischen Flanger wird die Effektlautstärke abhängig vom Pegel des Eingangssignals verändert.												
		Regler 1				Regler 2				Regler 3			
	Seite 01	Depth	0 – 100			Rate	0 – 50		P	Sense	-10 – 1, 1 – 10		P
Seite 02	Reso	-10 – 10		P	Level	0 – 150		P					
		Steuert die Modulationstiefe.				Steuert die Modulationsgeschwindigkeit.				Steuert die Effekt-Empfindlichkeit.			
		Steuert die Intensität der Modulationsresonanz.				Steuert den Ausgangspegel.							
079 Vibrato 	Dieser Effekt sorgt für ein automatisches Vibrato.												
		Regler 1				Regler 2				Regler 3			
	Seite 01	Depth	0 – 100			Rate	0 – 50		P	Bal	0 – 100		P
Seite 02	Tone	0 – 10			Level	0 – 150		P					
		Steuert die Modulationstiefe.				Steuert die Modulationsgeschwindigkeit.				Steuert das Mischungsverhältnis zwischen Original- und Effektsound.			
		Steuert die Klangfarbe.				Steuert den Ausgangspegel.							
080 Octave 	Dieser Effekt transponiert das Signal eine und/oder zwei Oktaven unter den Originalsound.												
		Regler 1				Regler 2				Regler 3			
	Seite 01	Oct1	0 – 100		P	Oct2	0 – 100		P	Dry	0 – 100		P
Seite 02	Chara	0 – 100			Tone	0 – 10			Level	0 – 150		P	
		Steuert die Lautstärke des Sounds eine Oktave unterhalb des Originalsounds.				Steuert die Lautstärke des Sounds zwei Oktaven unterhalb des Originalsounds.				Steuert die Lautstärke des unbearbeiteten Signals.			
		Steuert den Effekt-Charakter.				Steuert die Klangfarbe.				Steuert den Ausgangspegel.			
081 PitchSHFT 	Dieser Effekt transponiert die Tonhöhe nach oben oder unten.												
		Regler 1				Regler 2				Regler 3			
	Seite 01	Shift	-12 – 12, 24			Tone	0 – 10			Bal	0 – 100		P
Seite 02	Fine	-25 – 25			Level	0 – 150		P					
		Bestimmt das Intervall der Verstimmung in Halbtönen. Die Option „0“ sorgt für einen Verstimmungseffekt.				Steuert die Klangfarbe.				Steuert das Mischungsverhältnis zwischen Original- und Effektsound.			
		Erlaubt eine Feinanpassung der Transposition in Prozent-Schritten (1/100-stel Halbtön).				Steuert den Ausgangspegel.							

Effekt-Typen und -Parameter

Effekt-Typen und -Parameter

082	MonoPitch	Dieser Pitch-Shifter ist für monophone Sounds (Single-Notes) geeignet.						
			Regler 1		Regler 2		Regler 3	
		Seite 01	Shift	-12 - 12, 24	Tone	0 - 10	Bal	0 - 100
083	HPS	Dieser intelligente Pitch Shifter generiert den transponierten Effekt-Sound in Abhängigkeit eines voreingestellten Grundtons und einer Skala.						
			Regler 1		Regler 2		Regler 3	
		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
084	BendCho	Dieser Effekt erzeugt ein Pitch-Bending, bei dem das Eingangssignal als Trigger dient und jede Note separat bearbeitet wird.						
			Regler 1		Regler 2		Regler 3	
		Seite 01	Depth	0 - 100	Time	0 - 50	Bal	0 - 100
085	MojoRolle	Dieser Effekt moduliert die Tonhöhe anschlagdynamisch.						
			Regler 1		Regler 2		Regler 3	
		Seite 01	Depth	0 - 100	Speed	0 - 100	Rise	0 - 100
086	RingMod	Dieser Effekt erzeugt einen metallisch klirrenden Sound. Mit dem Parameter „Freq“ können Sie drastische Klangänderungen erzeugen.						
			Regler 1		Regler 2		Regler 3	
		Seite 01	Freq	1-50	Tone	0 - 10	Bal	0 - 100
087	BitCrush	Dieser Effekt erzeugt einen Lo-Fi-Sound.						
			Regler 1		Regler 2		Regler 3	
		Seite 01	Bit	4-16	SMPL	0 - 50	Bal	0 - 100
088	Bomber	Dieser Effekt erzeugt beim Picking einen explosiven Sound.						
			Regler 1		Regler 2		Regler 3	
		Seite 01	PTRN	HndGn, Arm, Bomb, Thndr	Decay	1-100	Bal	0 - 100
089	FS	Dieser Effekt erzeugt beim Picking einen explosiven Sound.						
			Regler 1		Regler 2		Regler 3	
		Seite 01	THRSH	0 - 50	Power	0 - 30	Tone	0 - 10
090	Trigger	Dieser Effekt erzeugt beim Picking einen explosiven Sound.						
			Regler 1		Regler 2		Regler 3	
		Seite 01	Level	0 - 150				

089	MonoSynth	Dieser Effekt erzeugt den Sound eines monophonen Gitarren-Synthesizers (für Einzelnoten), der die Tonhöhe des Eingangssignals ausliest.												
			Regler 1		Regler 2		Regler 3							
		Seite 01	Synth	0 – 100		P	Dry	0 – 100		P	Level	0 – 150		P
	Seite 02	Wave	Sine, Tri, SawUp, SawDn			Tone	0 – 10			Speed	0 – 100		P	
		Seite 02	Steuert die Wellenform.		Steuert die Klangfarbe.		Bestimmt, wie weich die Tonhöhenänderung durchgeführt wird.							
090	Z-Organ	Dieser Effekt simuliert den Klang einer Orgel.												
			Regler 1		Regler 2		Regler 3							
		Seite 01	Upper	0 – 100		P	Lower	0 – 100		P	Dry	0 – 100		P
	Seite 02	HPF	0 – 10			LPF	0 – 10			Level	0 – 150		P	
		Seite 02	Steuert die Cutoff-Frequenz des Hochpassfilters.		Steuert die Cutoff-Frequenz des Tiefpassfilters.		Steuert den Ausgangspegel.							
091	AutoPan	Dieser Effekt bewegt die Panorama-Position des Klangs zyklisch.												
			Regler 1		Regler 2		Regler 3							
		Seite 01	Rate	0 – 50		>	P	Width	L50 – R50		P	Level	0 – 150	
	Seite 02	Depth	0 – 10			P	Clip	0 – 10						
		Seite 02	Steuert die Modulationstiefe.		Hohe Werte verstärken das-Panning.									
092	Rt Closet	Simuliert ein Leslie.												
			Regler 1		Regler 2		Regler 3							
		Seite 01	Bal	0 – 100		P	Mode	Slow, Fast		P	Level	0 – 150		P
	Seite 02	Drive	0 – 100											
		Seite 02	Steuert die Verstärkung des Preamps.											
093	Delay	Dieses Delay bietet eine maximale Verzögerung von 5000 ms.							FS	Hold, InputMute				
			Regler 1		Regler 2		Regler 3							
		Seite 01	Time	1–5000		>	P	FB	0 – 100		P	Mix	0 – 100	
	Seite 02	HiDMP	0 – 10			P-P	MONO, P-P			Level	0 – 150		P	
		Seite 02	Bestimmt die Höhendämpfung im Delay-Sound.		Schaltet den Delay-Ausgang zwischen Mono und Ping-Pong um.		Steuert den Ausgangspegel.							
094	TapeEcho	Dieser Effekt simuliert ein Tape-Echo. Durch Änderung des „Time“-Parameters ändert sich die Tonhöhe der Echos.							FS	InputMute				
			Regler 1		Regler 2		Regler 3							
		Seite 01	Time	1–2000		>	P	FB	0 – 100		P	Mix	0 – 100	
	Seite 02	HiDMP	0 – 10			Level	0 – 150		P					
		Seite 02	Bestimmt die Höhendämpfung im Delay-Sound.		Steuert den Ausgangspegel.									
095	ModDelay	Dieses Delay kann moduliert werden.							FS	InputMute				
			Regler 1		Regler 2		Regler 3							
		Seite 01	Time	1–2000		>	P	FB	0 – 100		P	Mix	0 – 100	
	Seite 02	Rate	1–50			P	Level	0 – 150		P				
		Seite 02	Steuert die Modulationsgeschwindigkeit.		Steuert den Ausgangspegel.									

Effekt-Typen und -Parameter

096	AnalogDly	Hierbei handelt es sich um eine Simulation eines analogen Delays mit einer maximalen Verzögerung von 5000 ms.	FS	Hold, InputMute	
			Regler 1	Regler 2	Regler 3
		Seite 01	Time 1-5000	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	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.	
097	ReverseDL	Dieses Reverse Delay bietet eine maximale Verzögerung von 2500 ms.	FS	Hold, InputMute	
			Regler 1	Regler 2	Regler 3
		Seite 01	Time 10-2500	FB 0-100	Bal 0-100
		Bestimmt die Delay-Zeit.	Regelt den Feedback-Wert.	Steuert das Mischungsverhältnis zwischen Original- und Effektsound.	
	Seite 02	HIDMP 0-10	Level 0-150		
		Bestimmt die Höhendämpfung im Delay-Sound.	Steuert den Ausgangspegel.		
098	MultiTapD	Dieser Effekt erzeugt Delays mit unterschiedlichen Delay-Zeiten.	FS	InputMute	
			Regler 1	Regler 2	Regler 3
		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		
		Steuert die Klangfarbe.	Steuert den Ausgangspegel.		
099	DynaDelay	Bei diesem dynamischen Delay wird die Effektlautstärke abhängig vom Pegel des Eingangssignals verändert.	FS	InputMute	
			Regler 1	Regler 2	Regler 3
		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		
		Regelt den Feedback-Wert.	Steuert den Ausgangspegel.		
100	FilterDly	Dieser Effekt erzeugt einen verzögerten Klang (Delay).	FS	InputMute	
			Regler 1	Regler 2	Regler 3
		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			
		Steuert den Ausgangspegel.			
101	PitchDly	Hier wird die Tonhöhe des verzögerten Signals verstimmt.	FS	InputMute	
			Regler 1	Regler 2	Regler 3
		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.	
102	StereoDly	Hier lassen sich die Delay-Zeiten im rechten und linken Kanal getrennt einstellen.	FS	InputMute	
			Regler 1	Regler 2	Regler 3
		Seite 01	TimeL 1-2000	TimeR 1-2000	Mix 0-100
		Steuert die Delay-Zeit im linken Kanal.	Steuert die Delay-Zeit im rechten 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		
		Steuert die Delay-Lautstärke im linken Delay-Kanal.	Steuert die Delay-Lautstärke im rechten Delay-Kanal.		

103	PhaseDly	Bei diesem Effekt wird das verzögerte Signal mit einem Phaser-Effekt bearbeitet.						FS	InputMute
			Regler 1		Regler 2		Regler 3		
		Seite 01	Time	1-2000	FB	0-100	P	Mix	0-100
104	TrgHldDly	Das „Sample-and-Hold“-Delay wird über den Anschlag getriggert.						FS	InputMute
			Regler 1		Regler 2		Regler 3		
		Seite 01	Time	10-1000	Duty	25-100		Mix	0-100
105	HD Reverb	Hierbei handelt es sich um ein hochauflösendes Reverb.						FS	InputMute
			Regler 1		Regler 2		Regler 3		
		Seite 01	Decay	0-100	Tone	0-10		Mix	0-100
106	Hall	Dieses Reverb simuliert die Akustik einer Konzerthalle.						FS	InputMute
			Regler 1		Regler 2		Regler 3		
		Seite 01	Decay	1-30	P	Tone	0-10		Mix
107	Room	Dieses Reverb simuliert die Akustik in einem Raum.						FS	InputMute
			Regler 1		Regler 2		Regler 3		
		Seite 01	Decay	1-30	P	Tone	0-10		Mix
108	TiledRoom	Dieses Reverb simuliert die Akustik eines gekachelten Raums.						FS	InputMute
			Regler 1		Regler 2		Regler 3		
		Seite 01	Decay	1-30	P	Tone	0-10		Mix
109	Spring	Dieses Reverb simuliert einen Federhall.						FS	InputMute
			Regler 1		Regler 2		Regler 3		
		Seite 01	Decay	1-30	P	Tone	0-10		Mix

118	Cho+Rev	Dieser Effekt kombiniert Chorus und Reverb.											
		Regler 1				Regler 2				Regler 3			
		Seite 01	ChoRt	1-50	P	ChoMx	0-100	P	RevMx	0-100	P	Steuert die Chorus-Mischung.	
Seite 02	Level	0-150	P					Steuert die Reverb-Mischung.					
Steuert den Ausgangspegel.													
119	FLG+VCho	Dieser Effekt kombiniert Flanger und Vintage Chorus.											
		Regler 1				Regler 2				Regler 3			
		Seite 01	FlgDp	0-100	P	FlgRt	0-50	P	ChoMx	0-100	P	Steuert die Chorus-Mischung.	
Seite 02	ChoRt	1-50	P	Level	0-150	P							
Steuert die Vintage-Chorus-Rate.													
Steuert den Ausgangspegel.													
120	PedalVx	Simuliert ein britisches Vintage-Wah-Pedal.											
		Regler 1				Regler 2				Regler 3			
		Seite 01	Freq	1-50	P	DryMX	0-100	P	Level	0-150	P	Steuert den Ausgangspegel.	
Seite 02	Steuert die verstärkte Frequenz.				Steuert die Mischung mit dem Original.								
121	PedalCry	Simuliert ein CRYBABY Vintage-Wah-Pedal.											
		Regler 1				Regler 2				Regler 3			
		Seite 01	Freq	1-50	P	DryMX	0-100	P	Level	0-150	P	Steuert den Ausgangspegel.	
Seite 02	Steuert die verstärkte Frequenz.				Steuert die Mischung mit dem Original.								
122	WAH100	Simuliert ein Ibanez-Wah-Pedal.											
		Regler 1				Regler 2				Regler 3			
		Seite 01	Freq	0-50	P	Depth	0-100	P	Level	0-150	P	Steuert den Ausgangspegel.	
Seite 02	Steuert die verstärkte Frequenz. Ohne Expression-Pedal entspricht der Effekt einem halb geöffneten Pedal.				Steuert die Modulationstiefe.								
123	TheVibe	Dieser Vibe-Sound erzeugt einen einmaligen, pulsierenden Klang.											
		Regler 1				Regler 2				Regler 3			
		Seite 01	Speed	0-50	P	Depth	0-100	P	Bias	0-100	P	Bestimmt die Übersteuerung der Modulationswellenform.	
Seite 02	Wave	0-100	P	Mode	VIBRT, CHORS	P	Level	0-150	P	Steuert den Ausgangspegel.			
Steuert die Modulationswellenform. Wählt Vibrato oder Chorus aus.													
124	PDL Pitch	Bei diesem Effekt lässt sich die Transponierung in Echtzeit mit dem Expression-Pedal steuern.											
		Regler 1				Regler 2				Regler 3			
		Seite 01	Color	1-9 (s. Tabelle 3)		Tone	0-10		Bend	0-100	P	Bestimmt den Betrag der Transposition.	
Seite 02	Mode	Up, Down		Level	0-150	P	Steuert den Ausgangspegel.						
Bestimmt die Richtung der Transposition nach unten oder oben.													
125	PDL MnPit	Dieser Pitch-Shifter ist speziell für monophone Sounds (Single-Notes) vorgesehen und erlaubt eine Steuerung der Transposition mit dem Expression-Pedal.											
		Regler 1				Regler 2				Regler 3			
		Seite 01	Color	1-9 (s. Tabelle 3)		Tone	0-10		Bend	0-100	P	Bestimmt den Betrag der Transposition.	
Seite 02	Mode	Up, Down		Level	0-150	P	Steuert den Ausgangspegel.						
Bestimmt die Richtung der Transposition nach unten oder oben.													

Effekt-Typen und -Parameter

■ **Tabelle 1**

Typ	Emulierte Boxen und Speaker
FD COMBO 2x12	Fender Twin Reverb ('65) Box mit 2x12" Jensen-Speakern
DELUXE-R 1X12	Fender Deluxe Reverb Box mit einem 1x12" Jensen-Lautsprecher
FD VIBRO 2x10	Fender Vibroverb ('63) Box mit 2x10" Jensen-Speakern
US BLUES 4x10	Fender Tweed Bassman Box mit 4x10" Jensen-Speakern
VX COMBO 2x12	Box eines britischen Combos mit 2x12" Celestion-Alnico-Lautsprechern
VX JMI 2x12	Box eines frühen britischen Combos mit 2x12" Celestion-Alnico-Lautsprechern
BG CRUNCH 1x12	Mesa Boogie MkIII Box mit 1x12" Electro-Voice-Speaker
MATCH 30 2x12	Matchless DC30 Box mit 2x12" Celestion-Speakern
CAR DRIVE 1x12	Carr-Mercury-Box mit einem 1x12" Eminence-Lautsprecher
TW ROCK 1x12	Two Rock Emerald 50 Box mit 1x12" Fane-Speaker
TONE CITY 4x12	Box mit 4x12" Fane-Speakern
HW STACK 4x12	Hiwatt Custom 100 Box mit 4x12" Fane-Speakern
TANGERINE 4x12	Orange Graphic 120 Box mit 4x12" Celestion-Speakern
B-BREAKER 2x12	Marshall Bluesbreaker Box mit 2x12" Celestion-Speakern
MS CRUNCH 4x12	Marshall 1959 B Box mit 4x12" Celestion-Speakern
MS 1959 4x12	Marshall 1959 B Box mit 4x12" Celestion-Speakern
MS DRIVE 4x12	Marshall JCM2000 Box mit 4x12" Celestion-Speakern
BGN DRIVE 4x12	Bogner Ecstasy Box mit 4x12" Celestion-Speakern
BG DRIVE 4x12	Mesa Boogie Dual Rectifier Box mit 4x12" Celestion-Speakern
DZ DRIVE 4x12	Diezel Herbert Box mit 4x12" Celestion-Speakern
ALIEN 4x12	Engl Invader Box mit 4x12" Celestion-Speakern
REVO-1 4x12	Krank Revolution 1 Plus Box mit 4x12" Eminence-Speakern
OFF	Kein Lautsprecher aktiv.

■ **Tabelle 2**

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**

Color	 Pedal min	Pedal max 	Color	 Pedal min	Pedal max 
1	0 cent	+1 octave	6	-1 octave + original	+1 octave + original
2	0 cent	+2 octaves	7	-700 cents + original	+500 cents + original
3	0 cent	-100 cents	8	Doubling	Detuned + original
4	0 cent	-2 octave	9	-∞ (0 Hz) + original	+1 octave + original
5	0 cent	-∞			

Effekt-Typen und -Parameter für das Z-Pedal

■ Effekt-Typen und -Parameter für das Z-Pedal

#1	VolBoost-Z	Dieser Effekt sorgt für einen unverzerrten Boost, ohne die Klangcharakteristik zu verändern.							
		Knob1		Knob2		Knob3			
	Page01	VPosi	0-100		HPosi	L100-CNTR-R100		Curve	Slow1, Slow2, NRML, Fast
	Page02	Bestimmt den Wert in der Anfangsposition. Nachdem das Pedal bedient wurde, wird der physikalische Wert benutzt.		Bestimmt den Wert in der Anfangsposition. Nachdem das Pedal bedient wurde, wird der physikalische Wert benutzt.		Bestimmt die Lautstärke im Linksanschlag.			
	Page03	Level	0-150						
Page02	LEFT	10-300		CNTR	10-300		RIGHT	10-300	
	Bestimmt die Lautstärke im Linksanschlag.		Bestimmt die Lautstärke in der Mittelstellung.		Bestimmt die Lautstärke im Rechtsanschlag.				
	Steuert den Ausgangspegel.								
#2	Filter-Z	Die Cut-off-Frequenz und Resonanz dieses Filters können über das Pedal gesteuert werden.							
		Knob1		Knob2		Knob3			
	Page01	Freq	0-100		Reso	0-100		Bal	0-100
	Page02	Steuert die Cut-off-Frequenz.		Steuert die Resonanz des Filters.		Steuert die Balance zwischen dem Original- und dem Effekt-Sound.			
	Level	0-150							
	Steuert den Ausgangspegel.								
#3	Tremolo-Z	Die Tiefe und Geschwindigkeit dieses Tremolo-Effekts können über das Pedal gesteuert werden.							
		Knob1		Knob2		Knob3			
	Page01	Depth	0-100		Rate	0-100		Level	0-150
	Page02	Steuert die Modulationstiefe.		Steuert die Modulationsgeschwindigkeit.		Steuert den Ausgangspegel.			
		Wave	UP 0-UP 9, DWN 0-DWN 9, TRI 0-TRI 9		PSync	OFF, ON			
	Bestimmt die Modulationswellenform.		In der Stellung ON wird der Geschwindigkeitswert, der über die horizontale Pedaldrehung gesteuert wird, auf das Tempo synchronisiert.						
#4	Flanger-Z	Die Tiefe und Geschwindigkeit dieses Flanger-Effekts können über das Pedal gesteuert werden.							
		Knob1		Knob2		Knob3			
	Page01	Mix	0-100		Rate	0-100		Depth	0-100
	Page02	Steuert die Effektlautstärke in Bezug auf das Originalsignal.		Steuert die Modulationsgeschwindigkeit.		Steuert die Modulationstiefe.			
		PreD	0-50		PSync	OFF, ON		Level	0-150
	Steuert das Pre-Delay des Effekts.		In der Stellung ON wird der Geschwindigkeitswert, der über die horizontale Pedaldrehung gesteuert wird, auf das Tempo synchronisiert.		Steuert den Ausgangspegel.				
#5	Echo-Z	Die Zeit- und Feedback-Werte dieses Echo-Effekts können über das Pedal gesteuert werden.							
		Knob1		Knob2		Knob3			
	Page01	Time	50-650		FB	0-100		Mix	0-100
	Page02	Bestimmt die Delay-Zeit.		Bestimmt den Feedback-Wert.		Steuert die Effektlautstärke in Bezug auf das Originalsignal.			
		HIDMP	0-10		PSync	OFF, ON		Level	0-150
	Steuert die Höhendämpfung im Delay-Sound.		In der Stellung ON wird der Zeitwert, der über die vertikale Pedalbewegung gesteuert wird, auf das Tempo synchronisiert.		Steuert den Ausgangspegel.				
#6	Rotary-Z	Die Rotationsgeschwindigkeit- und breite dieser Leslie-Simulation können über das Pedal gesteuert werden.							
		Knob1		Knob2		Knob3			
	Page01	Speed	0-100		Width	0-100		Bal	0-100
	Page02	Steuert die Rotationsgeschwindigkeit.		Steuert die Stereobreite im Höhenbereich.		Steuert die Balance zwischen dem Horn (Höhenbereich) und dem Woofer (Bassbereich).			
		Level	0-150		Drive	0-100			
	Steuert den Ausgangspegel.		Steuert das Verstärkungsmaß des Preamps.						

Effekt-Typen und -Parameter für das Z-Pedal

#7	TalkPDL-Z	Dieser Effekt lässt eine Gitarre wie eine menschliche Stimme klingen.											
			Knob1		Knob2		Knob3						
			Page01	VPosi	0-100		HPosi	0-100		Voice	0-100		
Page02	Mode	Step,Soft			Tone	0-10		Level	0-150				
		Bestimmt den Wert in der Anfangsposition. Nachdem das Pedal bedient wurde, wird der physikalische Wert benutzt.		Bestimmt den Wert in der Anfangsposition. Nachdem das Pedal bedient wurde, wird der physikalische Wert benutzt.		Steuert die Qualität der Stimme.							
		Steuert, wie sich die Vokale ändern.		Steuert den Klang.		Steuert den Ausgangspegel.							
#8	TRM&PHSR	Bei diesem Effekt erzeugt das Pedal in der Linksdrehung einen Tremolo- und in der Rechtsdrehung einen Phaser-Effekt.											
			Knob1		Knob2		Knob3						
			Page01	Depth	L100-R100		TirmRt	1-20		PhaRt	1-20		
Page02	Wave	UP 0-UP 9, DWN 0-DWN 9, TRI 0-TRI 9		Color	4 STG , 8 STG , inv 4 , inv 8		Level	0-150					
		Steuert die Effekt-Tiefe.		Steuert die Geschwindigkeit (Rate) des Tremolos.		Steuert die Geschwindigkeit (Rate) des Phasers.							
		Bestimmt die Modulationswellenform für das Tremolo.		Steuert die Färbung des Phasers.		Steuert den Ausgangspegel.							
#9	CHO&REV	Bei diesem Effekt erzeugt das Pedal in der Linksdrehung einen Chorus- und in der Rechtsdrehung einen Reverb-Effekt.											
			Knob1		Knob2		Knob3						
			Page01	Depth	L100-R100		ChoRt	1-50		Decay	1-30		
Page02	RevMx	0-100			Level	0-150							
		Steuert die Effekt-Tiefe.		Steuert die Geschwindigkeit (Rate) des Chorus.		Steuert die Decay-Dauer.							
		Steuert die Reverb-Mischung.		Steuert den Ausgangspegel.									
#10	FLNG&DLY	Bei diesem Effekt erzeugt das Pedal in der Linksdrehung einen Flanger- und in der Rechtsdrehung einen Delay-Effekt.											
			Knob1		Knob2		Knob3						
			Page01	Depth	L100-R100		FlgRt	0-50		DlyTm	1-2000		
			Page02	FlgDp	0-100		DlyFB	0-100		DlyMx	0-100		
Page03	Level	0-150											
		Steuert die Effekt-Tiefe.		Steuert die Geschwindigkeit (Rate) des Flangers.		Steuert die Verzögerungszeit des Delays.							
		Steuert die Tiefe (Depth) des Flangers.		Steuert das Feedback für das Delay.		Steuert die Delay-Mischung.							
		Steuert den Ausgangspegel.											
#11	OctPitch	Bei diesem für Single-Notes entwickelten Effekt transponiert das Pedal den Sound in der Linksdrehung um -1 Oktave und in der Rechtsdrehung um +1 Oktave.											
			Knob1		Knob2		Knob3						
			Page01	Pitch	L100-R100		Tone	0-10		Level	0-150		
		Steuert den Betrag der Transposition.		Steuert den Klangcharakter.		Steuert den Ausgangspegel.							
#12	W-Shift	Bei diesem für Single-Notes entwickelten Effekt steuert das Pedal die Tonhöhe und das Vibrato.											
			Knob1		Knob2		Knob3						
			Page01	Pitch	0-200		VIBRT	0-100		Level	0-150		
Page02	Rate	0-100		Depth	0-100		Tone	0-10					
		Steuert den Betrag der Transposition.		Steuert den Anteil des Vibratos.		Steuert den Ausgangspegel.							
		Steuert die Vibrato-Geschwindigkeit.		Steuert die Vibrato-Tiefe.		Steuert den Klangcharakter.							
#13	HotSpice	Dieser Effekt simuliert den Klang einer Sitar.											
			Knob1		Knob2		Knob3						
			Page01	Sitar	0-100		PitMx	0-100		Input	GtrIn, EfxIn		
			Page02	Reso	-10-10		Buzz	0-100		Sense	0-100		
Page03	Level	0-150											
		Steuert die Balance zwischen dem Sitar- und dem Original-Sound.		Steuert die Lautstärke der um eine Oktave transponierten Dopplung.		Dient zur Auswahl des Eingangssignals für den Sitar-Effekt.							
		Steuert die Intensität der Resonanzbewegung.		Steuert den Klangcharakter der Schwebungen.		Steuert die Empfindlichkeit des Effekts.							
		Steuert den Ausgangspegel.											

#14 ChaosDLY	Dieser chaotische Effekt verwendet Filter und Echos.						
		Knob1		Knob2		Knob3	
		Page01	Chaos	0-100	Time	1/2-1	Level
Page02	FitOs	0-100	Bestimmt die Echo-Zeit.		Steuert den Ausgangspegel.		
		Bestimmt die Minimalfrequenz des Filters.					

#15 Starship	Dieser Effekt erzeugt einen Sound wie ein fliegendes Raumschiff.						
		Knob1		Knob2		Knob3	
		Page01	Accel	0-100	Power	0-100	Level
Page02	Reso	0-100	VLCY	0-10	Steuert den Ausgangspegel.		
		Steuert die Intensität der Effekt-Resonanz.		Steuert die Geschwindigkeit der Klangänderung.			

#16 RNDM Talk	Dieser Talking-Effekt variiert die Vokale nach dem Zufallsprinzip.						
		Knob1		Knob2		Knob3	
		Page01	Speed	1/2-1	Voice	0-100	Level
		Steuert die Geschwindigkeit der Vokal-Klangänderung.		Steuert die Qualität der Stimme.		Steuert den Ausgangspegel.	

#17 FuzzyBack	Dieser Fuzz-Effekt sorgt bei Single-Notes für eine Rückkopplung. Das Sustain des Feedback-Sounds wird verlängert, wenn das Z-Pedal ganz nach rechts bewegt wird.						
		Knob1		Knob2		Knob3	
		Page01	Gain	0-100	HRMNX	0-100	Level
Page02	Depth	0-100	Steuert das Feedback-Maß der Obertöne.		Steuert den Ausgangspegel.		
		Steuert die Gain-Tiefe, wenn das Pedal gedrückt wird.					

#18 Granular	Bei diesem Granular-Effekt wird der Sound regelmäßig gesampelt.						
		Knob1		Knob2		Knob3	
		Page01	Size	0-100	Fit	L100-R100	Rate
Page02	FitOs	0-100	FitRs	0-100	Level	0-150	
		Steuert die Auflösung des Granular-Effekts.		Steuert den Anteil des Filters.		Bestimmt die Samplingfrequenz. In der Stellung Hold wird der Sound gesampelt, wenn Sie picken.	
		Bestimmt die Minimalfrequenz des Filters.		Steuert die Intensität er Filter-Resonanz.		Steuert den Ausgangspegel.	

#19 SpaceWorm	Dieser Ring Modulator erzeugt einen abgedrehten Sound.						
		Knob1		Knob2		Knob3	
		Page01	Freq	0-100	Speed	1/2-1	Depth
Page02	Step	2-32	Level	0-150	Steuert die Tiefe der Ring-Modulation.		
		Steuert die Frequenz des Ring Modulators.		Steuert die Geschwindigkeit der Step-Wellenform.		Steuert den Ausgangspegel.	
		Steuert die Anzahl der Stufen der Step-Wellenform.					

#20 Custom	Hiermit können Sie die Parameter anderer Effekte über das Z-Pedal steuern.							
		Knob1		Knob2		Knob3		
		Page01	ZP-V : DEST		ZP-V : min		ZP-V : max	
		Page02	ZP-L : DEST		ZP-L : Left		ZP-L : Center	
Page03	ZP-R : DEST		ZP-R : Center		ZP-R : Right			
		Bestimmt den Parameter, der über die vertikale Bedienung des Z-Pedals gesteuert wird.		Bestimmt den Wert, wenn das Pedal komplett geschlossen ist.		Bestimmt den Wert, wenn das Pedal komplett geöffnet ist.		
		Bestimmt den Parameter, der über die Bewegung des Z-Pedals nach links gesteuert wird.		Bestimmt den Wert für das Pedal im Linksanschlag.		Bestimmt den Wert für das Pedal in der Mittelposition.		
		Bestimmt den Parameter, der über die Bewegung des Z-Pedals nach rechts gesteuert wird.		Bestimmt den Wert für das Pedal in der Mittelposition.		Bestimmt den Wert für das Pedal im Rechtsanschlag.		

Fehlerbehebung

Kein Sound oder geringe Lautstärke

- Stellen Sie sicher, dass der POWER-Schalter auf „ON“ gestellt ist.
- Überprüfen Sie die Anschlüsse (→S. 4–5).
- Passen Sie den Patch-Pegel an (→S. 18).
- Passen Sie den Master-Pegel an (→S. 20).
- Bei der Lautstärkesteuerung über das Z-Pedal / ein Expression-Pedal muss die passende Lautstärkeeinstellung vorher mit dem Pedal eingerichtet werden.
- Stellen Sie sicher, dass der Mute-Modus nicht aktiv ist (→S. 24).

Es sind viele Nebengeräusche zu hören

- Überprüfen Sie die geschirmten Kabel auf Defekte.
- Verwenden Sie nur das originale ZOOM-Netzteil.

Der Sound klingt merkwürdig/verzerrt

- Stellen Sie den Parameter OUTPUT auf das Ausgabegerät ein (→S. 23).
- Stellen Sie den Schalter ACTIVE/PASSIVE auf die Pickups Ihrer Gitarre oder das Gerät ein, mit dem der **GS** direkt verbunden ist (→S. 5).
- Wenn Sie den TUBE BOOSTER verwenden, senken Sie den Boost-Pegel ab (→S. 34).

Ein Effekt funktioniert nicht

- Wenn die Prozessorleistungsgrenze überschritten wird, erscheint „DSP FULL“ im Effekt-Display. In diesem Fall wird der Effekt auf Bypass geschaltet (→S. 10).

Das Z-Pedal funktioniert nicht richtig

- Überprüfen Sie die Z-Pedal-Einstellungen (→S. 12).
- Richten Sie das Z-Pedal ein (→S. 38).

Der DAW-Aufnahmepegel ist zu niedrig

- Überprüfen Sie die Einstellung des Aufnahmepegels (→S. 22).

Spezifikationen

Effekt-Typen	145 Typen
Anzahl der gleichzeitigen Effekte	9
Anzahl der User-Bänke/Patches	3 Patches x 99 Bänke
Samplingfrequenz	44,1 kHz
A/D-Wandlung	24 Bit mit 128-fachem Oversampling
D/A-Wandlung	24 Bit mit 128-fachem Oversampling
Signalverarbeitung	32 Bit Floating Point & 32 Bit Fixed Point
Frequenzgang	20 - 20 kHz +1 dB, -3 dB (10 kΩ Last)
Display	LCD x 4
Eingang	Standard-Monoklinkenbuchse Empf. Eingangspegel -20 dBm Eingangsimpedanz 1 MΩ ACTIVE/PASSIVE (schaltbar)
Ausgang(L/R)	Standard-Monoklinkenbuchse x 2 Maximaler Ausgangspegel: Line: +5 dBm (an einer Ausgangslast von 10 kΩ oder höher)
Kopfhörer	Standard-Stereoklinkenbuchse Maximaler Ausgangspegel: 20 mW + 20 mW (an 32 Ω Last)
Symmetrischer Ausgang	XLR-Anschluss Ausgangsimpedanz 100 Ω (HOT-GND, COLD-GND), 200 Ω (HOT-COLD) PRE/POST (schaltbar) GND LIFT (schaltbar)
Steuereingang	Für FP01/FP02/FS01
Stromversorgung	Netzteil DC9V (Minuspol innen), 500 mA (ZOOM AD-16)
Abmessungen	190 mm (T) x 470 mm (B) x 90 mm (H)
USB	USB Audio
Gewicht	3,1 kg
Optionen	FP01/FP02 Expression-Pedal und FS01 Fußschalter

• 0dBm = 0.775Vrms

Rhythmus-Liste

#	PatternName	TimSig
1	GUIDE	4/4
2	8Beat1	4/4
3	8Beat2	4/4
4	8Beat3	4/4
5	8SHFFL	4/4
6	16Beat1	4/4
7	16Beat2	4/4
8	16SHFFL	4/4
9	Rock	4/4
10	Hard	4/4
11	Metal1	4/4
12	Metal2	4/4
13	Thrash	4/4
14	Punk	4/4
15	DnB	4/4

#	PatternName	TimSig
16	Funk1	4/4
17	Funk2	4/4
18	Hiphop	4/4
19	R'nR	4/4
20	Pop1	4/4
21	Pop2	4/4
22	Pop3	4/4
23	Dance1	4/4
24	Dance2	4/4
25	Dance3	4/4
26	Dance4	4/4
27	3Per4	3/4
28	6Per8	3/4
29	5Per4_1	5/4
30	5Per4_2	5/4

#	PatternName	TimSig
31	Latin	4/4
32	Ballad1	4/4
33	Ballad2	3/4
34	Blues1	4/4
35	Blues2	3/4
36	Jazz1	4/4
37	Jazz2	3/4
38	Metro3	3/4
39	Metro4	4/4
40	Metro5	5/4
41	Metro	

Für EU-Länder



Konformitätserklärung

ZOOM[®]

ZOOM CORPORATION

4-4-3 Surugadai, Kanda, Chiyoda-ku, Tokyo 101-0062 Japan

<http://www.zoom.co.jp>

G5-5002-3