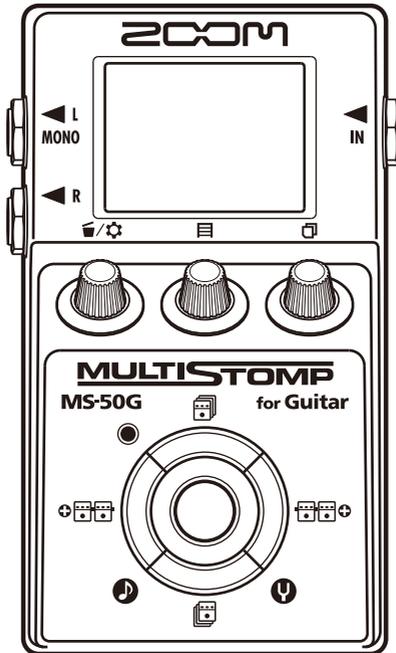


# **MULTISTOMP**

## **MS-50G** for Guitar

### Effekt-Typen und -Parameter



# Effekt-Typen und -Parameter

Effekt-Typ	Parameter	Parameterbereich	Effekt-Beschreibung												
<b>Flanger</b>	Hierbei handelt es sich um einen Jet-Sound im Stil eines ADA-Flangers.														
	<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>Regler 1</th> <th>Regler 2</th> <th>Regler 3</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Seite 01</td> <td>Depth 0-100 Steuert die Modulationstiefe.</td> <td>Rate 0-50 Steuert die Modulationsgeschwindigkeit.</td> <td>Reso -10-10 Steuert die Intensität der Modulationsresonanz.</td> </tr> <tr> <td>Seite 02</td> <td>PreD &gt;-50 Steuer das Pri-Delay des Effekts.</td> <td>Mix 0-100 Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.</td> <td>Level 0-150 Steuert den Ausgangspegel.</td> </tr> </tbody> </table>				Regler 1	Regler 2	Regler 3	Seite 01	Depth 0-100 Steuert die Modulationstiefe.	Rate 0-50 Steuert die Modulationsgeschwindigkeit.	Reso -10-10 Steuert die Intensität der Modulationsresonanz.	Seite 02	PreD >-50 Steuer das Pri-Delay des Effekts.	Mix 0-100 Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.	Level 0-150 Steuert den Ausgangspegel.
		Regler 1	Regler 2	Regler 3											
	Seite 01	Depth 0-100 Steuert die Modulationstiefe.	Rate 0-50 Steuert die Modulationsgeschwindigkeit.	Reso -10-10 Steuert die Intensität der Modulationsresonanz.											
	Seite 02	PreD >-50 Steuer das Pri-Delay des Effekts.	Mix 0-100 Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.	Level 0-150 Steuert den Ausgangspegel.											
Effekt-Screen	Parameterbeschreibung	Symbol: Tempo-Synchronisation möglich													

## ■ Effekt-Typen und -Parameter

[DYN/FLTR]

<b>Comp</b>	Kompressor im Stil des MXR Dyna Comp														
	<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>Regler 1</th> <th>Regler 2</th> <th>Regler 3</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Seite 01</td> <td>Sense 0-10 Steuert die Empfindlichkeit.</td> <td>Tone 0-10 Steuert die Klangfarbe.</td> <td>Level 0-150 Steuert den Ausgangspegel.</td> </tr> <tr> <td>Seite 02</td> <td>ATTCK Slow, Fast Schaltet die Attack-Geschwindigkeit zwischen Fast und Slow um.</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>				Regler 1	Regler 2	Regler 3	Seite 01	Sense 0-10 Steuert die Empfindlichkeit.	Tone 0-10 Steuert die Klangfarbe.	Level 0-150 Steuert den Ausgangspegel.	Seite 02	ATTCK Slow, Fast Schaltet die Attack-Geschwindigkeit zwischen Fast und Slow um.		
		Regler 1	Regler 2	Regler 3											
	Seite 01	Sense 0-10 Steuert die Empfindlichkeit.	Tone 0-10 Steuert die Klangfarbe.	Level 0-150 Steuert den Ausgangspegel.											
Seite 02	ATTCK Slow, Fast Schaltet die Attack-Geschwindigkeit zwischen Fast und Slow um.														
<b>RackComp</b>	Dieser Kompressor verfügt über detailliertere Einstellmöglichkeiten als „Comp“.														
	<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>Regler 1</th> <th>Regler 2</th> <th>Regler 3</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Seite 01</td> <td>THRSH 0-50 Legt den Signalpegel fest, ab dem der Kompressor aktiviert wird.</td> <td>Ratio 1-10 Bestimmt die Kompressor-Ratio.</td> <td>Level 0-150 Steuert den Ausgangspegel.</td> </tr> <tr> <td>Seite 02</td> <td>ATTCK 1-10 Steuert die Attack-Geschwindigkeit des Kompressors.</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>				Regler 1	Regler 2	Regler 3	Seite 01	THRSH 0-50 Legt den Signalpegel fest, ab dem der Kompressor aktiviert wird.	Ratio 1-10 Bestimmt die Kompressor-Ratio.	Level 0-150 Steuert den Ausgangspegel.	Seite 02	ATTCK 1-10 Steuert die Attack-Geschwindigkeit des Kompressors.		
		Regler 1	Regler 2	Regler 3											
	Seite 01	THRSH 0-50 Legt den Signalpegel fest, ab dem der Kompressor aktiviert wird.	Ratio 1-10 Bestimmt die Kompressor-Ratio.	Level 0-150 Steuert den Ausgangspegel.											
Seite 02	ATTCK 1-10 Steuert die Attack-Geschwindigkeit des Kompressors.														
<b>SlowATTCK</b>	Dieser Effekt verlangsamt das Attack jeder Note, so dass eine Violinen-Effekt entsteht.														
	<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>Regler 1</th> <th>Regler 2</th> <th>Regler 3</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Seite 01</td> <td>Time 1-50 Steuert die Attack-Zeit.</td> <td>Curve 0-10 Steuert die Lautstärkenänderung während der Attack-Phase.</td> <td>Level 0-150 Steuert den Ausgangspegel.</td> </tr> <tr> <td>Seite 02</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>				Regler 1	Regler 2	Regler 3	Seite 01	Time 1-50 Steuert die Attack-Zeit.	Curve 0-10 Steuert die Lautstärkenänderung während der Attack-Phase.	Level 0-150 Steuert den Ausgangspegel.	Seite 02			
		Regler 1	Regler 2	Regler 3											
	Seite 01	Time 1-50 Steuert die Attack-Zeit.	Curve 0-10 Steuert die Lautstärkenänderung während der Attack-Phase.	Level 0-150 Steuert den Ausgangspegel.											
Seite 02															
<b>ZNR</b>	ZOOMs einzigartiges Rauschunterdrückungssystem entfernt in Spielpausen das Rauschen, ohne den Klang zu verändern.														
	<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>Regler 1</th> <th>Regler 2</th> <th>Regler 3</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Seite 01</td> <td>THRSH 1-25 Regelt die Empfindlichkeit des Effekts.</td> <td>DETCT GtrIn, EfxIn Regelt die Erkennungsempfindlichkeit des Steuersignals.</td> <td>Level 0-150 Steuert den Ausgangspegel.</td> </tr> <tr> <td>Seite 02</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>				Regler 1	Regler 2	Regler 3	Seite 01	THRSH 1-25 Regelt die Empfindlichkeit des Effekts.	DETCT GtrIn, EfxIn Regelt die Erkennungsempfindlichkeit des Steuersignals.	Level 0-150 Steuert den Ausgangspegel.	Seite 02			
		Regler 1	Regler 2	Regler 3											
	Seite 01	THRSH 1-25 Regelt die Empfindlichkeit des Effekts.	DETCT GtrIn, EfxIn Regelt die Erkennungsempfindlichkeit des Steuersignals.	Level 0-150 Steuert den Ausgangspegel.											
Seite 02															

## Effekt-Typen und -Parameter

	Das im Effekt LineSel anliegende Signal wird in der Stellung OFF direkt auf die OUTPUT-Buchsen und in der Stellung ON auf den nachfolgenden Effekt gespeist.																		
	<table border="1" style="width:100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width:33%;"></th> <th style="width:33%;">Regler 1</th> <th style="width:33%;">Regler 2</th> <th style="width:33%;">Regler 3</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Seite 01</td> <td>EFX_L 0-150</td> <td>OUT_L 0-150</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Seite 02</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>				Regler 1	Regler 2	Regler 3	Seite 01	EFX_L 0-150	OUT_L 0-150		Seite 02							
	Regler 1	Regler 2	Regler 3																
Seite 01	EFX_L 0-150	OUT_L 0-150																	
Seite 02																			
	Das Gerät verfügt über einen 6-Band-Equalizer.																		
	<table border="1" style="width:100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width:33%;"></th> <th style="width:33%;">Regler 1</th> <th style="width:33%;">Regler 2</th> <th style="width:33%;">Regler 3</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Seite 01</td> <td>160 Hz -12-12 Steuert den Signalpegel im Bassbereich (160 Hz).</td> <td>400 Hz -12-12 Steuert den Signalpegel im unteren Mittenbereich (400 Hz).</td> <td>800 Hz -12-12 Steuert den Signalpegel im Mittenbereich (800 Hz).</td> </tr> <tr> <td>Seite 02</td> <td>3,2kHz -12-12 Steuert den Signalpegel im Höhenbereich (3,2 Hz).</td> <td>6,4kHz -12-12 Steuert den Signalpegel im Präsenz-Bereich (6,4 Hz).</td> <td>12kHz -12-12 Steuert den Signalpegel im Obertonbereich (12 Hz).</td> </tr> <tr> <td>Seite 03</td> <td>Level 0-150 Steuert den Ausgangspegel.</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>				Regler 1	Regler 2	Regler 3	Seite 01	160 Hz -12-12 Steuert den Signalpegel im Bassbereich (160 Hz).	400 Hz -12-12 Steuert den Signalpegel im unteren Mittenbereich (400 Hz).	800 Hz -12-12 Steuert den Signalpegel im Mittenbereich (800 Hz).	Seite 02	3,2kHz -12-12 Steuert den Signalpegel im Höhenbereich (3,2 Hz).	6,4kHz -12-12 Steuert den Signalpegel im Präsenz-Bereich (6,4 Hz).	12kHz -12-12 Steuert den Signalpegel im Obertonbereich (12 Hz).	Seite 03	Level 0-150 Steuert den Ausgangspegel.		
	Regler 1	Regler 2	Regler 3																
Seite 01	160 Hz -12-12 Steuert den Signalpegel im Bassbereich (160 Hz).	400 Hz -12-12 Steuert den Signalpegel im unteren Mittenbereich (400 Hz).	800 Hz -12-12 Steuert den Signalpegel im Mittenbereich (800 Hz).																
Seite 02	3,2kHz -12-12 Steuert den Signalpegel im Höhenbereich (3,2 Hz).	6,4kHz -12-12 Steuert den Signalpegel im Präsenz-Bereich (6,4 Hz).	12kHz -12-12 Steuert den Signalpegel im Obertonbereich (12 Hz).																
Seite 03	Level 0-150 Steuert den Ausgangspegel.																		
	Hierbei handelt es sich um einen parametrischen 2-Band-Equalizer.																		
	<table border="1" style="width:100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width:33%;"></th> <th style="width:33%;">Regler 1</th> <th style="width:33%;">Regler 2</th> <th style="width:33%;">Regler 3</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Seite 01</td> <td>Freq1 20Hz-20kHz Steuert die Scheitelfrequenz von EQ1.</td> <td>Q1 0,5, 1, 2, 4, 8, 16 Steuert die Filtergüte Q von EQ1.</td> <td>Gain1 -12-12 Steuert das Gain von EQ1.</td> </tr> <tr> <td>Seite 02</td> <td>Freq2 20Hz-20kHz Steuert die Scheitelfrequenz von EQ2.</td> <td>Q2 0,5, 1, 2, 4, 8, 16 Steuert die Filtergüte Q von EQ2.</td> <td>Gain2 -12-12 Steuert das Gain von EQ2.</td> </tr> <tr> <td>Seite 03</td> <td>Level 0-150 Steuert den Ausgangspegel.</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>				Regler 1	Regler 2	Regler 3	Seite 01	Freq1 20Hz-20kHz Steuert die Scheitelfrequenz von EQ1.	Q1 0,5, 1, 2, 4, 8, 16 Steuert die Filtergüte Q von EQ1.	Gain1 -12-12 Steuert das Gain von EQ1.	Seite 02	Freq2 20Hz-20kHz Steuert die Scheitelfrequenz von EQ2.	Q2 0,5, 1, 2, 4, 8, 16 Steuert die Filtergüte Q von EQ2.	Gain2 -12-12 Steuert das Gain von EQ2.	Seite 03	Level 0-150 Steuert den Ausgangspegel.		
	Regler 1	Regler 2	Regler 3																
Seite 01	Freq1 20Hz-20kHz Steuert die Scheitelfrequenz von EQ1.	Q1 0,5, 1, 2, 4, 8, 16 Steuert die Filtergüte Q von EQ1.	Gain1 -12-12 Steuert das Gain von EQ1.																
Seite 02	Freq2 20Hz-20kHz Steuert die Scheitelfrequenz von EQ2.	Q2 0,5, 1, 2, 4, 8, 16 Steuert die Filtergüte Q von EQ2.	Gain2 -12-12 Steuert das Gain von EQ2.																
Seite 03	Level 0-150 Steuert den Ausgangspegel.																		
	Dieser Effekt variiert den Wah-Effekt in Abhängigkeit der Anschlagsstärke.																		
	<table border="1" style="width:100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width:33%;"></th> <th style="width:33%;">Regler 1</th> <th style="width:33%;">Regler 2</th> <th style="width:33%;">Regler 3</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Seite 01</td> <td>Sense -10--1, 1-10 Steuert die Effekt-Empfindlichkeit.</td> <td>Reso 0-10 Steuert die Intensität des Resonanz-Sounds.</td> <td>Level 0-150 Steuert den Ausgangspegel.</td> </tr> <tr> <td>Seite 02</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>				Regler 1	Regler 2	Regler 3	Seite 01	Sense -10--1, 1-10 Steuert die Effekt-Empfindlichkeit.	Reso 0-10 Steuert die Intensität des Resonanz-Sounds.	Level 0-150 Steuert den Ausgangspegel.	Seite 02							
	Regler 1	Regler 2	Regler 3																
Seite 01	Sense -10--1, 1-10 Steuert die Effekt-Empfindlichkeit.	Reso 0-10 Steuert die Intensität des Resonanz-Sounds.	Level 0-150 Steuert den Ausgangspegel.																
Seite 02																			
	Dieser Effekt variiert den Klang wie ein Talking Modulator.																		
	<table border="1" style="width:100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width:33%;"></th> <th style="width:33%;">Regler 1</th> <th style="width:33%;">Regler 2</th> <th style="width:33%;">Regler 3</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Seite 01</td> <td>Range 1 - 10 Steuert den Frequenzbereich, der mit dem Effekt bearbeitet wird.</td> <td>Reso 0-10 Steuert die Intensität des modulierenden Resonanz-Sounds.</td> <td>Sense -10--1, 1-10 Steuert die Effekt-Empfindlichkeit.</td> </tr> <tr> <td>Seite 02</td> <td>Bal 0-100 Steuert das Mischungsverhältnis zwischen Original- und Effektsound.</td> <td>Level 0-150 Steuert den Ausgangspegel.</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>				Regler 1	Regler 2	Regler 3	Seite 01	Range 1 - 10 Steuert den Frequenzbereich, der mit dem Effekt bearbeitet wird.	Reso 0-10 Steuert die Intensität des modulierenden Resonanz-Sounds.	Sense -10--1, 1-10 Steuert die Effekt-Empfindlichkeit.	Seite 02	Bal 0-100 Steuert das Mischungsverhältnis zwischen Original- und Effektsound.	Level 0-150 Steuert den Ausgangspegel.					
	Regler 1	Regler 2	Regler 3																
Seite 01	Range 1 - 10 Steuert den Frequenzbereich, der mit dem Effekt bearbeitet wird.	Reso 0-10 Steuert die Intensität des modulierenden Resonanz-Sounds.	Sense -10--1, 1-10 Steuert die Effekt-Empfindlichkeit.																
Seite 02	Bal 0-100 Steuert das Mischungsverhältnis zwischen Original- und Effektsound.	Level 0-150 Steuert den Ausgangspegel.																	
	Dieser Envelope-Filter mit seinen an den Moog MF-101 Tiefpassfilter erinnernden Klangeigenschaften verfügt über vielfältige Einstellmöglichkeiten.																		
	<table border="1" style="width:100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width:33%;"></th> <th style="width:33%;">Regler 1</th> <th style="width:33%;">Regler 2</th> <th style="width:33%;">Regler 3</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Seite 01</td> <td>Freq 0-100 Bestimmt die minimale Frequenz des Envelope-Filters.</td> <td>Sense 0-10 Steuert die Effekt-Empfindlichkeit.</td> <td>Reso 0-10 Steuert die Effekt-Resonanz.</td> </tr> <tr> <td>Seite 02</td> <td>Type HPF, BPF, LPF Bestimmt den Filter-Typ.</td> <td>Chara 2Pole, 4Pole Steuert den Anteil des gefilterten Signals.</td> <td>VLCTY Fast, Slow Steuert die Geschwindigkeit der Filter-Bewegung.</td> </tr> <tr> <td>Seite 03</td> <td>Bal 0-100 Steuert das Mischungsverhältnis zwischen Original- und Effektsound.</td> <td>Level 0-150 Steuert den Ausgangspegel.</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>				Regler 1	Regler 2	Regler 3	Seite 01	Freq 0-100 Bestimmt die minimale Frequenz des Envelope-Filters.	Sense 0-10 Steuert die Effekt-Empfindlichkeit.	Reso 0-10 Steuert die Effekt-Resonanz.	Seite 02	Type HPF, BPF, LPF Bestimmt den Filter-Typ.	Chara 2Pole, 4Pole Steuert den Anteil des gefilterten Signals.	VLCTY Fast, Slow Steuert die Geschwindigkeit der Filter-Bewegung.	Seite 03	Bal 0-100 Steuert das Mischungsverhältnis zwischen Original- und Effektsound.	Level 0-150 Steuert den Ausgangspegel.	
	Regler 1	Regler 2	Regler 3																
Seite 01	Freq 0-100 Bestimmt die minimale Frequenz des Envelope-Filters.	Sense 0-10 Steuert die Effekt-Empfindlichkeit.	Reso 0-10 Steuert die Effekt-Resonanz.																
Seite 02	Type HPF, BPF, LPF Bestimmt den Filter-Typ.	Chara 2Pole, 4Pole Steuert den Anteil des gefilterten Signals.	VLCTY Fast, Slow Steuert die Geschwindigkeit der Filter-Bewegung.																
Seite 03	Bal 0-100 Steuert das Mischungsverhältnis zwischen Original- und Effektsound.	Level 0-150 Steuert den Ausgangspegel.																	

## Effekt-Typen und -Parameter

Step	Dieser spezielle Effekt verändert den Sound stufenweise.						
	Regler 1		Regler 2		Regler 3		
	Seite 01	Depth	0-100	Rate	0-50	Reso	0-10
		Steuert die Modulationstiefe.		Steuert die Modulationsgeschwindigkeit.		Steuert die Intensität des modulierenden Resonanz-Sounds.	
Seite 02	Shape	0-10	Level	0-150			
	Steuert die Hüllkurve des Effekts.		Steuert den Ausgangspegel.				

SeqFLTR	Dieser serielle Filter funktioniert so ähnlich wie das Z.Vex Seek-Wah.						
	Regler 1		Regler 2		Regler 3		
	Seite 01	Step	2-8	PTRN	1-8	Speed	1-50
		Steuert die Anzahl der Effekt-Schritte.		Bestimmt das Effekt-Pattern.		Steuert die Modulationsgeschwindigkeit.	
Seite 02	Shape	0-10	Reso	0-10	Level	0-150	
	Steuert die Hüllkurve des Effekt-Sounds.		Steuert die Effekt-Resonanz.		Steuert den Ausgangspegel.		

## [OD/DIST]

Booster	Der Booster hebt das Gain an, um den Sound druckvoller zu machen.						
	Regler 1		Regler 2		Regler 3		
	Seite 01	Gain	0-100	Tone	0-100	Level	0-150
		Steuert das Gain.		Steuert die Klangfarbe.		Steuert den Ausgangspegel.	
Seite 02							

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	Tone	0-100	Level	0-150
		Steuert das Gain.		Steuert die Klangfarbe.		Steuert den Ausgangspegel.	
Seite 02							

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	Tone	0-100	Level	0-150
		Steuert das Gain.		Steuert die Klangfarbe.		Steuert den Ausgangspegel.	
Seite 02							

Dist+	Simulation des MXR distortion+, der Distortion weltweit bekannt machte.						
	Regler 1		Regler 2		Regler 3		
	Seite 01	Gain	0-100	Tone	0-100	Level	0-150
		Steuert das Gain.		Steuert die Klangfarbe.		Steuert den Ausgangspegel.	
Seite 02							

Dist 1	Simulation des BOSS DS-1 Distortion-Pedals, eines echten Kassenschlagers.						
	Regler 1		Regler 2		Regler 3		
	Seite 01	Gain	0-100	Tone	0-100	Level	0-150
		Steuert das Gain.		Steuert die Klangfarbe.		Steuert den Ausgangspegel.	
Seite 02							

Squeak	Simulation der bekannten Pro Co Rat, die für ihre dreckige Distortion bekannt ist.						
	Regler 1		Regler 2		Regler 3		
	Seite 01	Gain	0-100	Tone	0-100	Level	0-150
		Steuert das Gain.		Steuert die Klangfarbe.		Steuert den Ausgangspegel.	
Seite 02							

## Effekt-Typen und -Parameter

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	Tone	0-100	Level	0-150
		Steuert das Gain.		Steuert die Klangfarbe.		Steuert den Ausgangspegel.	
Seite 02							
MetalWRLD	Simulation des BOSS Metal Zone, der sich durch langes Sustain und druckvolle Mitten auszeichnet.						
		Regler 1		Regler 2		Regler 3	
	Seite 01	Gain	0-100	Tone	0-100	Level	0-150
		Steuert das Gain.		Steuert die Klangfarbe.		Steuert den Ausgangspegel.	
Seite 02							
HotBox	Simulation des kompakten Matchless HotBox Preamps mit interner Röhre.						
		Regler 1		Regler 2		Regler 3	
	Seite 01	Gain	0-100	Tone	0-100	Level	0-150
		Steuert das Gain.		Steuert die Klangfarbe.		Steuert den Ausgangspegel.	
Seite 02							
Z Clean	ZOOMs originaler unvergleichlicher Clean-Sound.						
		Regler 1		Regler 2		Regler 3	
	Seite 01	Gain	0-100	Tone	0-100	Level	0-150
		Steuert das Gain.		Steuert die Klangfarbe.		Steuert den Ausgangspegel.	
Seite 02							
ExtremeDS	Dieser Distortion-Effekt bietet das weltweit höchste Gain.						
		Regler 1		Regler 2		Regler 3	
	Seite 01	Gain	0-100	Tone	0-100	Level	0-150
		Steuert das Gain.		Steuert die Klangfarbe.		Steuert den Ausgangspegel.	
Seite 02							
Aco.Sim	Dieser Effekt lässt eine E-Gitarre wie eine Akustische klingen.						
		Regler 1		Regler 2		Regler 3	
	Seite 01	Top	0-100	Body	0-100	Level	0-150
		Steuert den typischen Saitenklang einer Akustikgitarre.		Steuert die Korpusresonanz einer Akustikgitarre.		Steuert den Ausgangspegel.	
Seite 02							

# Effekt-Typen und -Parameter

## [AMP]

<b>FD COMBO</b>		Emulierter Sound eines Fender Twin Reverb ('65er Modell), der von vielen Gitarristen aus unterschiedlichen Musikrichtungen geschätzt wird.						
	Seite 01	Regler 1		Regler 2		Regler 3		
		Gain	0-100	Tube	0-100	Level	0-150	
	Steuert das Gain.		Steuert die Kompression des Röhrenverstärkers.		Steuert den Ausgangspegel.			
	Seite 02	Trebl	0-100	Middl	0-100	Bass	0-100	
		Steuert den Pegel in den Höhen.		Steuert den Pegel in den Mitten.		Steuert den Pegel in den Bässen.		
	Seite 03	Prese	0-100	CAB	Siehe Tabelle 1	OUT	Siehe Tabelle 3	
Steuert den Pegel in den Präsenzen.		Dient zur Auswahl des Speakers.		Dient zur Auswahl des angeschlossenen Geräts.				
<b>DELUXE-R</b>		Emulation eines 1965 hergestellten Fender Deluxe Reverb.						
	Seite 01	Regler 1		Regler 2		Regler 3		
		Gain	0-100	Tube	0-100	Level	0-150	
	Steuert das Gain.		Steuert die Kompression des Röhrenverstärkers.		Steuert den Ausgangspegel.			
	Seite 02	Trebl	0-100	Middl	0-100	Bass	0-100	
		Steuert den Pegel in den Höhen.		Steuert den Pegel in den Mitten.		Steuert den Pegel in den Bässen.		
	Seite 03	Prese	0-100	CAB	Siehe Tabelle 1	OUT	Siehe Tabelle 3	
Steuert den Pegel im Präsenz-Bereich.		Dient zur Auswahl des Speakers.		Dient zur Auswahl des angeschlossenen Geräts.				
<b>US BLUES</b>		Crunch-Sound eines Fender Tweed Bassman.						
	Seite 01	Regler 1		Regler 2		Regler 3		
		Gain	0-100	Tube	0-100	Level	0-150	
	Steuert das Gain.		Steuert die Kompression des Röhrenverstärkers.		Steuert den Ausgangspegel.			
	Seite 02	Trebl	0-100	Middl	0-100	Bass	0-100	
		Steuert den Pegel in den Höhen.		Steuert den Pegel in den Mitten.		Steuert den Pegel in den Bässen.		
	Seite 03	Prese	0-100	CAB	Siehe Tabelle 1	OUT	Siehe Tabelle 3	
Steuert den Pegel in den Präsenzen.		Dient zur Auswahl des Speakers.		Dient zur Auswahl des angeschlossenen Geräts.				
<b>VX JMI</b>		Emulation eines frühen britischen Class-A-Combos.						
	Seite 01	Regler 1		Regler 2		Regler 3		
		Gain	0-100	Tube	0-100	Level	0-150	
	Steuert das Gain.		Steuert die Kompression des Röhrenverstärkers.		Steuert den Ausgangspegel.			
	Seite 02	Trebl	0-100	Middl	0-100	Bass	0-100	
		Steuert den Pegel in den Höhen.		Steuert den Pegel in den Mitten.		Steuert den Pegel in den Bässen.		
	Seite 03	Prese	0-100	CAB	Siehe Tabelle 1	OUT	Siehe Tabelle 3	
Steuert den Pegel im Präsenz-Bereich.		Dient zur Auswahl des Speakers.		Dient zur Auswahl des angeschlossenen Geräts.				
<b>TW ROCK</b>		Dieser Crunch-Sound nutzt den Drive-Kanal eines Two Rock Emerald 50, eines amerikanischen Boutique-Amps.						
	Seite 01	Regler 1		Regler 2		Regler 3		
		Gain	0-100	Tube	0-100	Level	0-150	
	Steuert das Gain.		Steuert die Kompression des Röhrenverstärkers.		Steuert den Ausgangspegel.			
	Seite 02	Trebl	0-100	Middl	0-100	Bass	0-100	
		Steuert den Pegel in den Höhen.		Steuert den Pegel in den Mitten.		Steuert den Pegel in den Bässen.		
	Seite 03	Prese	0-100	CAB	Siehe Tabelle 1	OUT	Siehe Tabelle 3	
Steuert den Pegel in den Präsenzen.		Dient zur Auswahl des Speakers.		Dient zur Auswahl des angeschlossenen Geräts.				

## Effekt-Typen und -Parameter

<b>MS 1959</b>		Emulation eines 1969 hergestellten Marshall 1959 Plexi.					
		<b>Regler 1</b>		<b>Regler 2</b>		<b>Regler 3</b>	
	Seite 01	Gain	0-100	Tube	0-100	Level	0-150
	Steuert das Gain.		Steuert die Kompression des Röhrenverstärkers.		Steuert den Ausgangspegel.		
	Seite 02	Trebl	0-100	Middl	0-100	Bass	0-100
Steuert den Pegel in den Höhen.		Steuert den Pegel in den Mitten.		Steuert den Pegel in den Bässen.			
Seite 03	Prese	0-100	CAB	Siehe Tabelle 1	OUT	Siehe Tabelle 3	
Steuert den Pegel im Präsenz-Bereich.		Dient zur Auswahl des Speakers.		Dient zur Auswahl des angeschlossenen Geräts.			
<b>DZ DRIVE</b>		High-Gain-Sound in Kanal 3 des Diesel-Amps Herbert, eines in Deutschland handgefertigten Gitarrenverstärkers mit drei unabhängigen Kanälen.					
		<b>Regler 1</b>		<b>Regler 2</b>		<b>Regler 3</b>	
	Seite 01	Gain	0-100	Tube	0-100	Level	0-150
	Steuert das Gain.		Steuert die Kompression des Röhrenverstärkers.		Steuert den Ausgangspegel.		
	Seite 02	Trebl	0-100	Middl	0-100	Bass	0-100
Steuert den Pegel in den Höhen.		Steuert den Pegel in den Mitten.		Steuert den Pegel in den Bässen.			
Seite 03	Prese	0-100	CAB	Siehe Tabelle 1	OUT	Siehe Tabelle 3	
Steuert den Pegel in den Präsenzen.		Dient zur Auswahl des Speakers.		Dient zur Auswahl des angeschlossenen Geräts.			
<b>ALIEN</b>		Emulation des High-Gain-Sounds eines Engl Invader mit druckvollem Bassfundament.					
		<b>Regler 1</b>		<b>Regler 2</b>		<b>Regler 3</b>	
	Seite 01	Gain	0-100	Tube	0-100	Level	0-150
	Steuert das Gain.		Steuert die Kompression des Röhrenverstärkers.		Steuert den Ausgangspegel.		
	Seite 02	Trebl	0-100	Middl	0-100	Bass	0-100
Steuert den Pegel in den Höhen.		Steuert den Pegel in den Mitten.		Steuert den Pegel in den Bässen.			
Seite 03	Prese	0-100	CAB	Siehe Tabelle 1	OUT	Siehe Tabelle 3	
Steuert den Pegel im Präsenz-Bereich.		Dient zur Auswahl des Speakers.		Dient zur Auswahl des angeschlossenen Geräts.			
<b>[MOD/SFX]</b>							
<b>Tremolo</b>		Dieser Effekt variiert die Lautstärke periodisch.					
		<b>Regler 1</b>		<b>Regler 2</b>		<b>Regler 3</b>	
	Seite 01	Depth	0-100	Rate	0-50	Level	0-150
	Steuert die Modulationstiefe.		Steuert die Modulationsrate.		Steuert den Ausgangspegel.		
Seite 02	Wave	UP 0-UP 9, DWN 0-DWN 9, TRI 0-TRI 9					
Steuert die Modulationswellenform.							
<b>Phaser</b>		Bei diesem Effekt wird dem Originalklang eine Phasenverschiebung hinzugefügt.					
		<b>Regler 1</b>		<b>Regler 2</b>		<b>Regler 3</b>	
	Seite 01	Rate	1-50	Color	4 STG, 8 STG, inv 4, inv 8	Level	0-150
	Steuert die Modulationsgeschwindigkeit.		Steuert die Klangfarbe des Effekt-Typs.		Steuert den Ausgangspegel.		
Seite 02							
<b>TheVibe</b>		Dieser Vibe-Sound erzeugt einen einmaligen, pulsierenden Klang.					
		<b>Regler 1</b>		<b>Regler 2</b>		<b>Regler 3</b>	
	Seite 01	Speed	0-50	Depth	0-100	Bias	0-100
	Steuert die Modulationsgeschwindigkeit.		Steuert die Modulationstiefe.		Bestimmt die Übersteuerung der Modulationswellenform.		
Seite 02	Wave	0-100	Mode	VIBRT, CHORS	Level	0-150	
Steuert die Modulationswellenform.		Wählt Vibrato oder Chorus aus.		Steuert den Ausgangspegel.			

## Effekt-Typen und -Parameter

Chorus	Dieser Effekt mischt ein transponiertes Signal zum Originalsignal dazu, um einen lebendigeren, kräftigeren Klang zu erzeugen.						
	Regler 1		Regler 2		Regler 3		
	Seite 01	Depth 0-100 Steuert die Modulationstiefe.	Rate 1-50 Steuert die Modulationsgeschwindigkeit.	Mix 0-100 Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.			
	Seite 02	Tone 0-10 Steuert die Klangfarbe.	Level 0-150 Steuert den Ausgangspegel.				
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		
	Seite 01	Cent -25-25 Steuert die Transponierung in Cent-Schritten (1 Cent = 1/100-stel eines Halbtons).	PreD 0-50 Steuert das Pre-Delay des Effekts.	Mix 0-100 Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.			
	Seite 02	Tone 0-10 Steuert die Klangfarbe.	Level 0-150 Steuert den Ausgangspegel.				
StereoCho	Hierbei handelt es sich um einen sehr transparenten Stereo-Chorus.						
	Regler 1		Regler 2		Regler 3		
	Seite 01	Depth 0-100 Steuert die Modulationstiefe.	Rate 1-50 Steuert die Modulationsgeschwindigkeit.	Mix 0-100 Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.			
	Seite 02	Tone 0-10 Steuert die Klangfarbe.	Level 0-150 Steuert den Ausgangspegel.				
SuperCho	Simulation eines BOSS CH-1 SUPER CHORUS.						
	Regler 1		Regler 2		Regler 3		
	Seite 01	E.LVL 0-120 Steuert das Mischungsverhältnis zwischen dem Effekt- und dem Originalsound.	Rate 0-100 Steuert die Modulationsgeschwindigkeit.	Depth 0-100 Steuert die Modulationstiefe.			
	Seite 02	EQ 0-100 Steuert den Klang des Effekts.	Mode MONO, STR Schaltet den Ausgang zwischen mono und stereo (STR) um. Im Stereobetrieb liegt das Effektsignal in Kanal L an, das unbearbeitete Eingangssignal wird über Kanal R ausgegeben.				
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 Steuert die Modulationstiefe.	Rate 0-50 Steuert die Modulationsgeschwindigkeit.	Reso -10-10 Steuert die Intensität der Modulationsresonanz.			
	Seite 02	PreD 0-50 Steuert das Pre-Delay des Effekts.	Mix 0-100 Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.	Level 0-150 Steuert den Ausgangspegel.			
Vibrato	Dieser Effekt sorgt für ein automatisches Vibrato.						
	Regler 1		Regler 2		Regler 3		
	Seite 01	Depth 0-100 Steuert die Modulationstiefe.	Rate 0-50 Steuert die Modulationsgeschwindigkeit.	Bal 0-100 Steuert das Mischungsverhältnis zwischen Original- und Effektsound.			
	Seite 02	Tone 0-10 Steuert die Klangfarbe.	Level 0-150 Steuert den Ausgangspegel.				
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 Steuert die Lautstärke des Sounds eine Oktave unterhalb des Originalsounds.	Oct2 0-100 Steuert die Lautstärke des Sounds zwei Oktaven unterhalb des Originalsounds.	Dry 0-100 Steuert die Lautstärke des unbearbeiteten Signals.			
	Seite 02	Chara 0-100 Steuert den Effekt-Charakter.	Tone 0-10 Steuert die Klangfarbe.	Level 0-150 Steuert den Ausgangspegel.			

## Effekt-Typen und -Parameter

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
	Seite 02	Fine	-25-25	Level	0-150		
		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.			

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
	Seite 02	Fine	-25-25	Level	0-150		
		Steuert das Intervall der Verstimmung in Halbtönen. „0“ sorgt für ein Detuning.		Steuert die Klangfarbe.		Steuert das Mischungsverhältnis zwischen Original- und Effektsound.	
		Erlaubt eine Feinanpassung der Transposition in Prozent (1/100-stel Halbtön).		Steuert den Ausgangspegel.			

HPS		Dieser intelligente Pitch Shifter generiert den transponierten Effekt-Sound in Abhängigkeit eines voreingestellten Grundtons und einer Skala.					
		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
	Seite 02	Tone	0-10	Level	0-150		
		Legt die Tonhöhe des dem Originalsignal zugemischten, transponierten Effekt-Sounds fest.		Legt die Tonika (Grundton) der benutzten Skala fest.		Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.	
		Steuert die Klangfarbe.		Steuert den Ausgangspegel.			

## [DLY/REV]

Delay		Dieses Delay bietet eine maximale Verzögerung von 4000 ms.					
		Regler 1		Regler 2		Regler 3	
	Seite 01	Time	1-4000	FB	0-100	Mix	0-100
	Seite 02	HiDMP	0-10	P-P	MONO, P-P	Level	0-150
	Seite 03	Tail	OFF/ON				
		Bestimmt die Delay-Zeit.		Regelt den Feedback-Wert.		Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.	
		Bestimmt die Höhendämpfung im Delay-Sound.		Schaltet den Delay-Ausgang zwischen Mono und Ping-Pong um.		Steuert den Ausgangspegel.	
		In der Stellung ON klingt das Effektsignal auch nach dem Ausschalten des Effekts weiter. In der Stellung OFF endet das Effektsignal mit dem Ausschalten des Effekts.					

TapeEcho		Dieser Effekt simuliert ein Tape-Echo. Durch Änderung des „Time“-Parameters ändert sich die Tonhöhe der Echos.					
		Regler 1		Regler 2		Regler 3	
	Seite 01	Time	1-2000	FB	0-100	Mix	0-100
	Seite 02	HiDMP	0-10	Level	0-150	Tail	OFF/ON
		Bestimmt die Delay-Zeit.		Regelt den Feedback-Wert.		Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.	
		Bestimmt die Höhendämpfung im Delay-Sound.		Steuert den Ausgangspegel.		In der Stellung ON klingt das Effektsignal auch nach dem Ausschalten des Effekts weiter. In der Stellung OFF endet das Effektsignal mit dem Ausschalten des Effekts.	

# Effekt-Typen und -Parameter

<b>ModDelay</b>		Dieses Delay kann moduliert werden.						
	Seite 01	Regler 1		Regler 2		Regler 3		
		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		Level	0-150	Tail	OFF/ON
Steuert die Modulationsgeschwindigkeit.		Steuert den Ausgangspegel.		In der Stellung ON klingt das Effektsignal auch nach dem Ausschalten des Effekts weiter. In der Stellung OFF endet das Effektsignal mit dem Ausschalten des Effekts.				
<b>AnalogDly</b>		Hierbei handelt es sich um eine Simulation eines analogen Delays mit einer maximalen Verzögerung von 4000 ms.						
	Seite 01	Regler 1		Regler 2		Regler 3		
		Time	1-4000	↗	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.		
Seite 03	Tail	OFF/ON						
	In der Stellung ON klingt das Effektsignal auch nach dem Ausschalten des Effekts weiter. In der Stellung OFF endet das Effektsignal mit dem Ausschalten des Effekts.							
<b>ReverseDL</b>		Dieses Reverse Delay bietet eine maximale Verzögerung von 2000 ms.						
	Seite 01	Regler 1		Regler 2		Regler 3		
		Time	10-2000	↗	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	Tail	OFF/ON
Bestimmt die Höhendämpfung im Delay-Sound.		Steuert den Ausgangspegel.		In der Stellung ON klingt das Effektsignal auch nach dem Ausschalten des Effekts weiter. In der Stellung OFF endet das Effektsignal mit dem Ausschalten des Effekts.				
<b>StompDly</b>		Durch Anheben des Feedback- Anteils bringen Sie dieses Stomp-Delay zur Selbst-Oszillation.						
	Seite 01	Regler 1		Regler 2		Regler 3		
		E.LVL	0-120		FB	0-100	Time	1-600
	Steuert das Mischungsverhältnis zwischen dem Effekt- und dem Originalsound.		Regelt den Feedback-Wert.		Bestimmt die Delay-Zeit.			
	Seite 02	Sync	OFF, ↗ - J x8	↗	Mode	MONO, STR	Tail	OFF/ON
Aktiviert die Tempo-Synchronisation.		Schaltet den Ausgang zwischen mono und stereo (STR) um. Im Stereobetrieb liegt das Effektsignal in Kanal L an, das unbearbeitete Eingangssignal wird über Kanal R ausgegeben.		In der Stellung ON klingt das Effektsignal auch nach dem Ausschalten des Effekts weiter. In der Stellung OFF endet das Effektsignal mit dem Ausschalten des Effekts.				
Seite 03	HiDMP	0-10						
	Bestimmt die Höhendämpfung im Delay-Sound.							
<b>HD Hall</b>		Hierbei handelt es sich um ein dicht klingendes Hall-Reverb.						
	Seite 01	Regler 1		Regler 2		Regler 3		
		PreD	1-200		Decay	0-100	Mix	0-100
	Steuert das Delay zwischen dem Originalsignal und dem Einsetzen des Reverb-Klangs.		Steuert die Länge des Reverbs.		Steuert das Mischungsverhältnis zwischen dem Effekt- und dem Originalsound.			
	Seite 02	LoDMP	0-100		HiDMP	0-100	Tail	OFF/ON
Steuert die Bass-Dämpfung im Reverb-Klang.		Steuert die Höhen-Dämpfung im Reverb-Klang.		In der Stellung ON klingt das Effektsignal auch nach dem Ausschalten des Effekts weiter. In der Stellung OFF endet das Effektsignal mit dem Ausschalten des Effekts.				

## Effekt-Typen und -Parameter

Hall		Dieses Reverb simuliert die Akustik einer Konzerthalle.					
	Seite 01	Regler 1		Regler 2		Regler 3	
		Decay	1-30	Tone	0-10	Mix	0-100
	Steuert die Reverb-Dauer.		Steuert die Klangfarbe.		Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.		
	Seite 02	PreD	1-100	Level	0-150	Tail	OFF/ON
Steuert das Delay zwischen dem Originalsignal und dem Einsetzen des Reverb-Klangs.		Steuert den Ausgangspegel.		In der Stellung ON klingt das Effektsignal auch nach dem Ausschalten des Effekts weiter. In der Stellung OFF endet das Effektsignal mit dem Ausschalten des Effekts.			
Room		Dieses Reverb simuliert die Akustik in einem Raum.					
	Seite 01	Regler 1		Regler 2		Regler 3	
		Decay	1-30	Tone	0-10	Mix	0-100
	Steuert die Reverb-Dauer.		Steuert die Klangfarbe.		Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.		
	Seite 02	PreD	1-100	Level	0-150	Tail	OFF/ON
Steuert das Delay zwischen dem Originalsignal und dem Einsetzen des Reverb-Klangs.		Steuert den Ausgangspegel.		In der Stellung ON klingt das Effektsignal auch nach dem Ausschalten des Effekts weiter. In der Stellung OFF endet das Effektsignal mit dem Ausschalten des Effekts.			
Spring		Dieses Reverb simuliert einen Federhall.					
	Seite 01	Regler 1		Regler 2		Regler 3	
		Decay	1-30	Tone	0-10	Mix	0-100
	Steuert die Reverb-Dauer.		Steuert die Klangfarbe.		Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.		
	Seite 02	PreD	1-100	Level	0-150	Tail	OFF/ON
Steuert das Delay zwischen dem Originalsignal und dem Einsetzen des Reverb-Klangs.		Steuert den Ausgangspegel.		In der Stellung ON klingt das Effektsignal auch nach dem Ausschalten des Effekts weiter. In der Stellung OFF endet das Effektsignal mit dem Ausschalten des Effekts.			

## Effekt-Typen und -Parameter

### ■ Tabelle 1 CAB-Parameter

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

### ■ Tabelle 2 Scale-Parameter

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

### ■ Tabelle 3 OUT-Parameter

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