

AUDOTA

AME-200

Amp modelling & Multi Effects

Shenzhen Audota Technology Co., Ltd.

2013 Huafeng International Business Building, No.4018 Baoan
Avenue, Yantian Community, Xixiang Street, Baoan District ,
Shenzhen,Guangdong, China. www.audota.com

Inhalt

Wichtige Hinweise-----	2
Funktionen-----	4
Bedienelemente-----	5
Oberseite-----	5
Anschlüsse-----	8
Geräte anschließen-----	9
Hauptfenster-----	11
Effektkettenanzeige-----	11
PLAY Fenster-----	13
Bedienung-----	14
Preset Auswahl-----	14
Presets bearbeiten-----	16
Presets speichern-----	18
Tap Tempo-----	19
Stimmfunktion-----	22
Drum-Computer-----	23
Looper-----	25
Expression Pedal-----	26
OTG Aufnahmefunktion-----	28
Systemeinstellungen-----	29
Anleitung für die AME-200 Studio Software-----	32
Gerät aktualisieren-----	35
Verwaltung von Sample Dateien-----	36
Datensicherung und Wiederherstellung-----	37
Effektbeschreibungen-----	38
Technische Daten-----	62

Wichtige Hinweise

+ Lesen Sie bitte vor der ersten Verwendung alle Anweisungen. +

- Verwenden Sie ein Netzteil, das von den zuständigen Behörden zugelassen ist und den örtlichen Vorschriften entspricht (z. B. UL, CSA, VDE, CCC).
- Bitte verwenden Sie eine Stromversorgung, die den Leistungsanforderungen des Herstellers entspricht.
- Ziehen Sie den Stecker des Netzteils, wenn das Gerät nicht verwendet wird oder während eines Gewitters.
- Achten Sie darauf, dass Geräte, die Akkus enthalten, nicht überhitzen (z.B. vermeiden Sie direkte Sonneneinstrahlung und halten Sie sie von Wärmequellen und Feuer fern).
- Falls der Akku ausläuft, vermeiden Sie den Kontakt der Flüssigkeit mit Haut oder Augen. Sollten nach einem Kontakt Unannehmlichkeiten auftreten, suchen Sie bitte umgehend einen Arzt auf.
- Der mit diesem Produkt gelieferte Akku kann bei unsachgemäßer Handhabung eine Brand- oder Verätzungsgefahr darstellen.

Aufbewahrung

Um Verformungen, Verfärbungen und andere schwere Schäden zu vermeiden, sollten Sie das Gerät nicht folgenden Bedingungen aussetzen:

- direkte Sonneneinstrahlung
- Wärmequellen in der Nähe
- staubige oder verschmutzte Umgebungen
- Magnetfelder
- hohe Temperaturen und Luftfeuchtigkeit
- Feuchtigkeit
- starke Vibrationen oder Stöße

Reinigung

Verwenden Sie zur Reinigung des Geräts ein trockenes oder leicht mit Wasser angefeuchtetes, weiches Tuch. Verwenden Sie keine Scheuermittel, Alkohol, Farbverdünner, Wachs, Lösungsmittel oder andere chemische Mittel.

Bedienung

Auf Schalter oder Regler dürfen keine übermäßigen Kräfte ausgeübt werden. Achten Sie darauf, dass keine Papierschnipsel, Metallteile oder andere Fremdkörper in das Gerät geraten. Lassen Sie das Gerät nicht fallen und setzen Sie es keinen Stößen oder starkem Druck aus. Modifizieren dieses Produkt nicht ohne Genehmigung. Kontaktieren Sie den Kundendienst für alle Reparaturen.

Funktionen

- 10 integrierte Effektmodule mit 221 Effektmodellen in Spitzenqualität
- 200 integrierte Speicherplätze für Presets
- Unterstützt Anpassung der Reihenfolge der Module in der Effektkette
- Unterstützt offizielle Amp Samples und IR Dateien von Drittanbietern in 30 Speicherplätzen
- Integrierte Stimmfunktion, 50 Drum-Computer Rhythmen und and 60 Sekunden Loop-Aufzeichnung
- Unterstützt globale BPM Einstellungen
- Unterstützt Stereo-Ausgabe über zwei Kanäle
- Unterstützt Stereo-Ausgabe über den Kopfhörerausgang
- Unterstützt ein externes Expression Pedal
- Unterstützt Aufnahmen über USB OTG (on-the-go)
- Unterstützt USB Verbindung zu einem PC mit AME-200 Studio Software.

Bedienelemente

Oberseite



- 1 3,5 Zoll Farbdisplay**
Zeigt Informationen zur Effektkette und andere Funktionseinstellungen an.
- 2 EDIT Knopf**
Drehen oder drücken Sie den Knopf zur Auswahl von Funktionen, zum Umschalten von Schaltelementen und zum Bearbeitung von Parametern.
- 3 MASTER Knopf**
Regelt die Gesamtausgangslautstärke.
- 4 PLAY Taste**
Drücken Sie die Taste, um den Namen des Preset im Hauptfenster anzuzeigen.
- 5 BACK Taste**
Drücken Sie die Taste, um zum vorherigen Fenster oder zur Hauptanzeige zurückzukehren.
- 6 SWITCH Taste**
Drücken Sie die Taste, um Module in der Effektkette ein- oder auszuschalten.
- 7 SAVE Taste**
Drücken Sie die Taste, um Preset Parameter zu speichern.
- 8 Fußschalter A**
Drücken Sie diesen Schalter in der Effektkettenansicht, um zu Preset A in der aktuellen Bank zu schalten.
Drücken Sie lange auf den Fußschalter, um die Anzeige für den Drum-Computer zu öffnen, und durch die Menüs für die Drum-Optionen zu blättern.
Drücken Sie diesen Schalter in der Looper Ansicht, um die Aufnahme zu starten / Overdub zu aktivieren / die Aufnahme abzuspielen.

9**Fußschalter B**

Drücken Sie diesen Schalter in der Effektkettenansicht, um zu Preset B in der aktuellen Bank zu schalten.

Drücken Sie lange auf den Schalter, um die Anzeige für die Loop-Aufnahme zu öffnen und zwischen Pause / Löschen umzuschalten.

Drücken Sie lange auf den Fußschalter, um die Anzeige für den Drum-Computer zu öffnen, und nach oben durch die Drum-Optionen zu blättern.

10**Fußschalter C**

Drücken Sie diesen Schalter in der Effektkettenansicht, um zu Preset C in der aktuellen Bank zu schalten.

Drücken Sie lange auf den Schalter, um die Stimmfunktion zu aktivieren.

Drücken Sie den Schalter in der Drum-Computer Ansicht, um den Drum-Computer ein- oder auszuschalten.

Drücken Sie den Schalter in der Looper Ansicht, um den Drum-Computer ein- oder auszuschalten.

11**Fußschalter D**

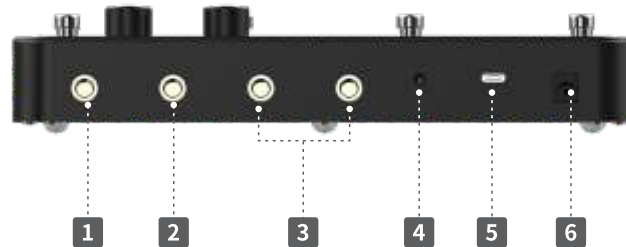
Drücken Sie diesen Schalter in der Effektkettenansicht, um zu Preset D in der aktuellen Bank zu schalten.

Drücken Sie lange auf den Schalter, um die Tap-Tempo Funktion zu aktivieren.

Drücken Sie den Schalter in der Drum-Computer Ansicht, um das Tempo für den Drum-Computer einzugeben.

Drücken Sie den Schalter in der Looper Ansicht, um das Tempo für den Drum-Computer einzugeben.

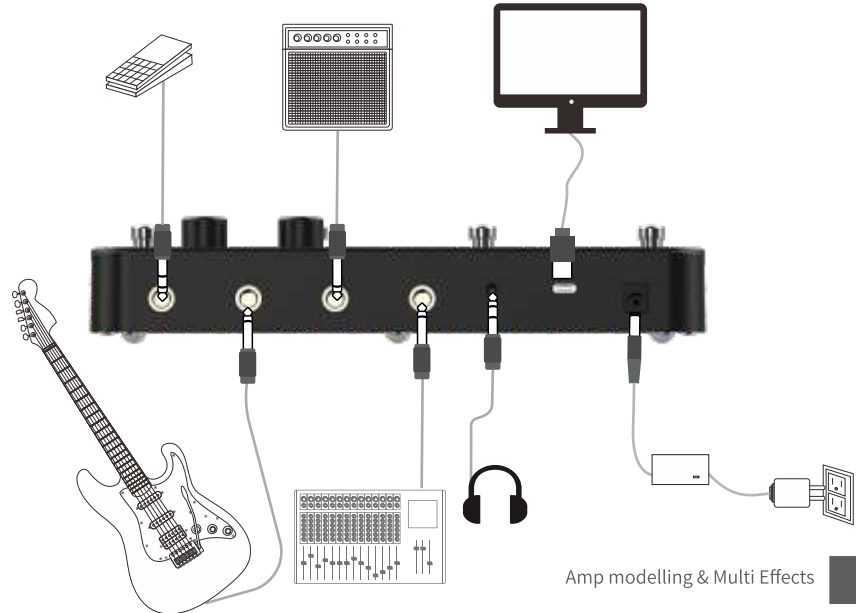
Bedienelemente



- 1 EXP Anschluss**
6,35 mm TRS Buchse für ein externes Expression Pedal.
- 2 INPUT**
6,35 mm Instrumenteneingangsbuchse
- 3 OUTPUT**
6,3 mm Ausgangsbuchsen für Stereo-Ausgabe über den rechten und linken Kanal. Verwenden Sie für Mono-Ausgabe die linke Ausgangsbuchse.
- 4 PHONES**
3,5 mm Stereo-Kopfhörerbuchse.
- 5 USB-C Buchse**
Schließen Sie hier Ihren PC zur Verwendung der AME-200 Studio Software an oder nutzen Sie den Ausgang für die OTG Aufnahmefunktion.
- 6 9V Stromversorgung**
Anschluss für das beiliegende Netzteil.

Geräte anschließen

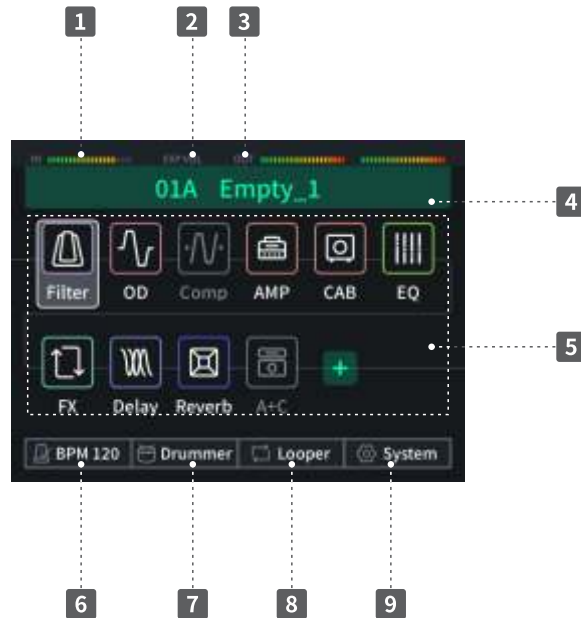
Um Fehlfunktionen und Schäden an den Geräten auszuschließen, wird empfohlen, die Lautstärke zu reduzieren und alle Geräte abzuschalten, bevor irgendwelche Verbindungen hergestellt werden. Schließen Sie das beiliegende Netzteil an die Stromversorgungsbuchse an (9 VDC, 300 mA, Minuspol am Mittelkontakt). Schließen Sie das Instrument an die Eingangsbuchse an und verbinden Sie die L/R Ausgänge mit Verstärkern, Aktivlautsprechern, Audio Interfaces, Mischpulten oder anderen Geräten. Verwenden Sie für Mono-Ausgabe bitte die linke OUTPUT L Buchse.



Hinweis: Wenn Sie eine Verbindung zum Eingang eines Gitarrenverstärkers herstellen, wird empfohlen, die AMP und CAB Module zu deaktivieren. Wenn Sie eine Verbindung zum RETURN eines Gitarrenverstärkers oder zu einer Endstufe herstellen, wird empfohlen, das AMP Modul zu aktivieren und das CAB Modul zu deaktivieren. Wenn Sie eine Verbindung zu einem Full-Range System herstellen, wird empfohlen, sowohl AMP als auch CAB Module zu aktivieren.

Hauptfenster

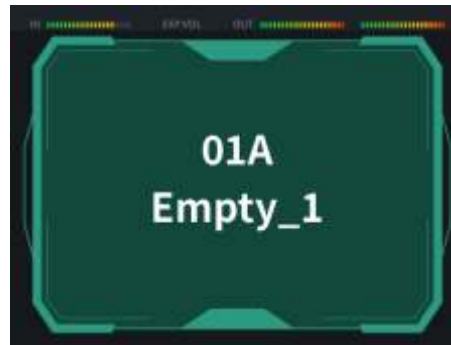
Effektkettenanzeige



- 1 Anzeige für Eingangspegel**
Zeigt den aktuellen Eingangspegel vom Instrument an.
- 2 Anzeige für den Pedalmodus**
Zeigt den aktuellen Status des Expression Pedals an (ein oder aus).
- 3 Anzeige für Ausgangspegel**
Zeigt die Ausgangspegel für den rechten und linken Kanal an.
- 4 Preset Nummer und Name**
Zeigt die aktuelle Preset Nummer und Bank sowie den Namen an.
- 5 Bereich für die Bearbeitung der Effektkette**
Zeigt die aktuell geladenen Module in der Effektkette sowie deren EIN / AUS Status an.
- 6 Globale BPM Einstellung**
Zeigt den globalen BPM Wert an. Sie können den EDIT Knopf verwenden, um das BPM Einstellungsfenster aufzurufen.
- 7 Drum-Computer Einstellungen**
Verwenden Sie den EDIT Knopf oder drücken Sie länger auf den Fußschalter A, um das Drum-Computer Fenster zu öffnen.
- 8 Looper Funktion**
Verwenden Sie den EDIT Knopf oder drücken Sie länger auf den Fußschalter B, um das Looper Fenster zu öffnen.
- 9 Systemeinstellungen**
Verwenden Sie den EDIT Knopf, um die Systemeinstellungen zu öffnen.

PLAY Fenster

Drücken Sie die PLAY Taste auf dem Gerät und im Fenster werden Nummer und Name des Preset in großer Schrift angezeigt, so dass diese Informationen auch aus größerer Entfernung erkennbar sind.



Bedienung

Preset-Auswahl

Preset mit dem EDIT Knopf auswählen

Verwenden Sie in der Effektkettenansicht den EDIT Knopf, um den Preset-Bereich auszuwählen und drücken Sie dann auf den EDIT Knopf. Das Preset-Feld wird hervorgehoben, um die Auswahl zu bestätigen. Drehen Sie dann den Knopf, um das gewünschte Preset auszuwählen. Drücken Sie dann den Knopf erneut, um die Auswahl zu bestätigen.



Preset mit dem Fußschalter auswählen

Verwenden Sie im Effektkettenfenster einen der Fußschalter A, B, C oder D, um zwischen den vier Presets in der aktuellen Bank auszuwählen. Drücken Sie Fußschalter A+B bzw. C+D gleichzeitig, um nach oben oder unten durch die Bänke zu blättern. Drücken Sie nach Auswahl der Bank einen der Fußschalter A, B, C oder D, um ein Preset in dieser Bank zu aktivieren.

Presets im PLAY Fenster wechseln

Drücken Sie in der PLAY Ansicht den EDIT Knopf. Das Play Fenster wird hervorgehoben und Sie können dann den Knopf drehen oder die Fußschalter verwenden, um zwischen den Presets umzuschalten.



Presets bearbeiten

Module in der Effektkette hinzufügen oder entfernen

Drehen und drücken Sie den EDIT Knopf, um das "+" Symbol auszuwählen und anzuklicken, und dann das gewünschte Effektmodul hinzuzufügen. Danach wird das neu hinzugefügte Modul und dessen Name in der Effektkette angezeigt. Verwenden Sie zum Löschen eines Moduls den EDIT Knopf, um das Modul auszuwählen und halten Sie den Knopf dann gedrückt, bis eine Löschbestätigung angezeigt wird. Wählen Sie "Yes", um das Modul zu löschen.

Module in der Effektkette verschieben

Halten Sie nach Auswahl eines Moduls in der Effektkette mit dem EDIT Knopf, diesen Knopf gedrückt und drehen Sie ihn dabei, um das Modul in die gewünschte Position in der Effektkette zu bewegen.

Effektmodule EIN/AUS schalten

Drücken Sie nach Auswahl eines Moduls die SWITCH Taste auf dem Gerät, um dieses Modul ein- bzw. auszuschalten. Das Modul wechselt die Farbe, um den Ein / Aus Status anzuzeigen.

Effektparameter bearbeiten

Wählen Sie ein Modul aus und drücken Sie den EDIT Knopf, um das Fenster zur Parameterbearbeitung zu öffnen. Drehen Sie den Knopf, um zum dem Parameter zu navigieren, den Sie bearbeiten möchten, und drücken Sie dann den Knopf, um diesen auszuwählen. Drehen Sie nach der Auswahl den Knopf, um den Parameter anzupassen oder den Effekttyp zu ändern. Drücken Sie den Knopf erneut, um den Auswahlmodus zu verlassen und zum Auswahlmodus zurückzukehren. Drücken Sie die BACK Taste, um zur Effektkettenansicht zurückzukehren.

Bewegen Sie für AMP oder CAB Module mit mehreren Modellen den Cursor mit dem EDIT Knopf auf die Seitennummer und drücken Sie den Knopf, um durch die Seiten zu blättern.

Presets speichern

Drücken Sie die SAVE Taste auf dem Gerät, um das Speichermenü für Presets zu öffnen.



Verwenden Sie den EDIT Knopf, um den Cursor auf den Bereich mit dem Preset-Namen zu bewegen und drücken Sie den Knopf, um eine Bank und Speicherplatz für das Preset auszuwählen.

Verwenden Sie nach Auswahl der Speicherposition den EDIT Knopf, um den Namen des Preset anzupassen. Drücken Sie nach Abschluss aller Schritte die SAVE Taste, um das Preset zu speichern. Die Anzeige kehrt automatisch zum vorherigen Fenster zurück, und zeigt das erfolgreich gespeicherte Preset an.

Drücken Sie zum Abbrechen des Speichervorgangs die BACK Taste.

Tap-Tempo

Die Tempofunktion des AME-200 kann mit Delay Modulen, Modulationsmodulen und dem Drum-Computer genutzt werden. Dazu muss in den entsprechenden Modulen der BPM Schalter bzw. die BPM Sync Funktion aktiviert werden.

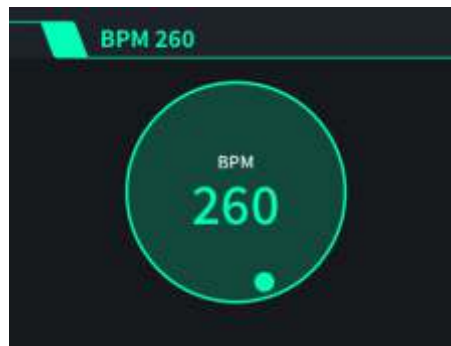


Nach Aktivierung dieses Schalters, wird der Delay-Time Wert im Delay Modul bzw. der Speed Wert im Modulationsmodul mit dem gewählten Tempo synchronisiert.

Einstellung des BPM Werts

Verwenden Sie den EDIT Knopf, um BPM in der Effektkettenansicht auszuwählen und drücken Sie den Knopf, um das BPM Menü zu öffnen.

Drehen Sie im BPM Menü den EDIT Knopf, oder drücken Sie in der Effektkettenansicht länger auf Fußschalter D, bis die rote LED blinkt, um den BPM Wert anzuzeigen. Jetzt können Sie Fußschalter D zwei oder mehrere Male drücken, um den BPM Wert einzutippen. Drücken Sie erneut länger auf Fußschalter D, um die Funktion zur Tempoanpassung zu verlassen.



Globale BPM aktivieren

Das AME-200 bietet zwei BPM Modi. Standardmäßig ist Global BPM deaktiviert. In diesem Fall kann jedes Preset individuell angepasst und mit eigenem BPM Wert gespeichert werden. Navigieren Sie zu den Systemeinstellungen, um globale BPM zu aktivieren. Alle BPM Werte in den Presets werden dann synchronisiert und entsprechend angepasst.

Stimmfunktion

Halten Sie Fußschalter C lange gedrückt, um den TUNER-Modus aufzurufen. Verwenden Sie den EDIT Knopf, um auszuwählen, ob der Ausgang beim Stimmen stumm geschaltet wird sowie zum Anpassen der Referenzfrequenz. Die standardmäßige Referenzfrequenz ist 440 Hz. Der Einstellbereich reicht von 435 Hz bis 445 Hz. Drücken Sie nach Abschluss des Stimmvorgangs einen beliebigen Fußschalter oder die BACK Taste, um die Stimmfunktion zu beenden.



Drum-Computer

Das AME-200 bietet 40 verschiedene Drum-Computer Stile. Verwenden Sie in der Effektkettenansicht den EDIT Knopf, um den Drum-Computer auszuwählen und dessen Menü zu öffnen, oder drücken Sie länger auf Fußschalter A, um das Drum-Computer Menü zu öffnen. Ist dieses Menü geöffnet, funktionieren die vier Fußschalter wie folgt:

Fußschalter A: Nach unten durch die DRUM Optionen blättern.

Fußschalter B: Nach oben durch die DRUM Optionen blättern.

Fußschalter C: Schaltet den Drum-Computer ein/aus.

Fußschalter D: Gibt die BPM für den Drum-Computer ein. Die rote LED blinkt zur Anzeige der BPM.



Im Drum-Computer Fenster kann die EDIT Taste auch verwendet werden, um alle Funktionen direkt im Fenster einzustellen.

Drum-Computer synchronisieren

Wenn BPM Sync deaktiviert ist, kann das Tempo des Drum-Computers unabhängig eingestellt werden. Wenn BPM Sync aktiviert ist, wird das Tempo des Drum-Computers an das aktuelle Preset oder den globalen BPM Wert angepasst.

Looper

Das AME-200 unterstützt die Aufnahme eines 60 Sekunden Loop mit Overdub Funktion. Verwenden Sie in der Effektkettenansicht den EDIT Knopf, um die Looper Funktion auszuwählen und dieses Menü zu öffnen, oder drücken Sie länger auf Fußschalter B, um das Looper Menü zu öffnen. Ist dieses Menü geöffnet, funktionieren die vier Fußschalter wie folgt:

Fußschalter A: Aufnahme / Abspielen / Nächste Ebene (Record/Play/Overdub)

Fußschalter B: Kurz drücken für Pause, lang drücken zum Löschen der Aufnahme.

Fußschalter C: Schaltet den Drum-Computer ein/aus.

Fußschalter D: Gibt die BPM für den Drum-Computer ein. Die rote LED blinkt zur Anzeige der BPM.

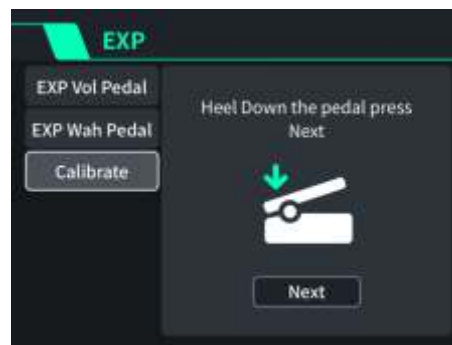


Im Looper Fenster kann die EDIT Taste auch verwendet werden, um alle Funktionen direkt im Fenster einzustellen.

Hinweis: In den Lopper und Drum-Computer Ansichten sind die "lange drücken" Funktionen der Fußschalter C und D deaktiviert.

Expression Pedal

Bitte verwenden Sie für den Anschluss eines externen Pedals an das AME-200 ein TRS (Tip-Ring-Sleeve) Stereokabel mit zwei 6,35 mm Klinkensteckern.



Pedal kalibrieren

Nach Anschluss des Pedals müssen Sie zunächst die Einstellungen für das EXP Pedal öffnen, um dieses zu kalibrieren. Folgen Sie Schritt für Schritt den Anweisungen im Fenster, um die Kalibrierung durchzuführen.

Volume-Pedal

Verwenden Sie den EDIT Knopf, um das Volume Pedal auszuwählen und dessen Untermenü zu öffnen. Aktivieren Sie dann den Volume Pedal Schalter. Das externe Expression Pedal arbeitet jetzt als Volume Pedal.

Im Untermenü für das Volume Pedal können Sie die Minimal- und Maximalwerte für das externe Pedal einstellen. Der Minimalwert entspricht dem Wert bei voll aufgeklappter Pedalwippe, der Maximalwert entspricht dem Wert bei voll zugeklappter Wippe. Der Maximalwert kann niedriger eingestellt werden als der Minimalwert. In diesem Fall wird Niederdrücken der Wippe die Lautstärke verringern und Aufklappen die Lautstärke erhöhen.

Wah Pedal Schalter

Wenn der Wah Pedal Schalter aktiviert ist, und in der Effektkette ein aktiver Filtereffekt mit Positionsparameter vorhanden ist, wird das Pedal diesen Parameter kontrollieren. Wenn das Modul aktiviert ist erzeugt eine Bewegung der Wippe des Expression Pedals einen Wah Effekt.

OTG Aufnahmefunktion

Die USB Buchse am AME-200 unterstützt den Anschluss von Mobilgeräten für OTG Aufnahmen sowie eine Abspielfunktion.



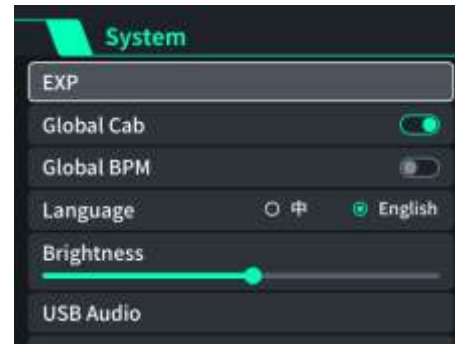
Bedienungsanleitung

Hinweis: Bitte achten Sie darauf, dass das Mobilgerät die OTG Aufnahmefunktion unterstützt.

1. Schließen Sie das Mobilgerät über ein USB Kabel an. Eventuell ist ein OTG Adapter erforderlich.
2. Öffnen Sie eine Aufnahme- oder Video-App auf dem Mobilgerät und beginnen Sie die Aufnahme. Das AME-200 unterstützt Stereo-Aufnahmen über OTG. Sie können die Lautstärke der rechten und linken Kanäle sowohl für Aufnahme als auch für das Abspielen individuell in den Systemeinstellungen unter "USB Audio" anpassen.

Systemeinstellungen

Verwenden Sie den EDIT Knopf, um Systemeinstellungen in der Effektkettenansicht auszuwählen und drücken Sie den Knopf, um das Systemeinstellungsmenü zu öffnen.



Fußschalter

Bitte lesen Sie den Abschnitt "EXP Pedal" in diesem Handbuch.

Global Cabinet

Das AME-200 bietet einen globalen Cabinet Schalter, um verschiedenen Anschlusszenarien gerecht werden zu können. Dieser Schalter ist standardmäßig aktiviert.

Wenn der globale Cabinet Schalter ausgeschaltet wird, wird die Boxensimulation in allen Presets deaktiviert. Wenn der globale Cabinet Schalter wieder aktiviert wird, müssen Sie die Presets einmal durchschalten. Presets mit einer gespeicherten aktiven Boxensimulation werden diese aktivieren und bei Presets mit deaktivierter Boxensimulation bleibt diese deaktiviert.

Language (Sprache)

Das AME-200 unterstützt chinesische und englische Anzeigen.

Hinweis: Die Namen einiger Effektmodule und bestimmte Begriffe werden immer in Englisch angezeigt.

Brightness (Helligkeit)

Passen Sie die Bildschirmhelligkeit an verschiedene Nutzungsumgebungen an.

USB Audio

Stellen Sie die Lautstärke der rechten und linken Kanäle für OTG Aufnahmen und Abspielen ein.

Zurücksetzen auf Werkseinstellungen

Wählen Sie diese Option, um das AME-200 auf die Werkseinstellungen zurückzusetzen. Dies wird alle Presets zurücksetzen und alle IR Dateien löschen. Bitte verwenden Sie diese Methode mit Bedacht.

Version

Hier wird die aktuelle Firmware Version des AME-200 angezeigt.

Anleitung für die AME-200 Studio Software



1 Anzeige des Verbindungsstatus

Zeigt den Verbindungsstatus und die Firmwareversion an. Klicken Sie den Schalter, um die Verbindung zum Pedal herzustellen oder zu trennen.

2 Anzeige des Preset- Namens und Speichern

Zeigt den Namen des aktuellen Preset an. Sie können hier den Namen ändern und das Preset speichern.

3 Spracheinstellung, BPM und Systemeinstellungen

Klicken Sie auf die Sprache, um zwischen chinesischer oder englischer Anzeige umzuschalten.

Klicken Sie die auf / ab Pfeile neben dem BPM Symbol oder geben Sie einen Wert in das Feld ein, um die BPM anzupassen.

Klicken Sie auf das Zahnradsymbol, um das Menü Systemeinstellungen zu öffnen.

4 Preset Liste

Zeigt alle Preset Informationen an, die im Gerät gespeichert sind. Klicken Sie mit rechts, um Presets zu kopieren (Copy), einzufügen (Paste) oder zu löschen (Clear).



5 Bereich für die Bearbeitung der Effektkette

Zeigt die in der Effektkette enthaltenen Module an. Klicken Sie mit links auf ein gewähltes Modul, um den Effekt ein- oder auszuschalten. Halten Sie die linke Maustaste gedrückt und ziehen Sie das Modul, um die Reihenfolge zu ändern. Klicken Sie auf "+", um weitere Module hinzuzufügen und klicken Sie mit rechts, um ein Modul zu löschen.

6 Anzeigebereich für das ausgewählte Modul

Zeigt den Namen des gewählten Effektmoduls an. Klicken Sie auf den Schalter ganz rechts, um den Effekt ein- oder auszuschalten.

7 Lokale Preset Liste

Zeigt die Presets an, die exportiert und lokal (auf dem PC) gespeichert wurden. Halten Sie die linke Maustaste gedrückt und ziehen Sie das Preset an die gewünschte Position (z.B., "01A") um das Preset ins Gerät zu importieren. Ziehen Sie ein Preset aus der Preset Liste in die Liste mit lokalen Presets, um dieses zu exportieren.

8 Bereich zur Auswahl des Effektmodells

Zeigt die Liste der Effekte an, die in einem Effektmodul enthalten sind. Hier können Sie Effekte wechseln.

9 Einstellbereich für Effektparameter

Zeigt die Parameterinformationen für das gewählte Effektmodell an und ermöglicht deren Anpassung.

Gerät aktualisieren

Laden Sie die neueste Version der AME-200 Studio Software herunter und stellen Sie dann eine Verbindung zum Gerät her.

Öffnen Sie die Systemeinstellungen und klicken Sie auf "Device Update" (Gerät aktualisieren). Der Aktualisierungsprozess wird über eine Fortschrittsanzeige dargestellt. Nach Abschluss wird das Gerät neu gestartet und das Update ist beendet.

Hinweis: Um Probleme zu vermeiden, dürfen Sie während der Aktualisierung die USB Verbindung und die Stromversorgung nicht trennen. Das Gerät kann mit einer älteren oder neueren Version der AME-200 Studio Software aktualisiert werden. Achten Sie daher bitte auf die Versionsinformationen.

Verwaltung von Sample Dateien

Das AME-200 unterstützt 10 offizielle Verstärker Samples und 20 IR Dateien:

1. Wählen Sie die AMP oder CAB Module aus und fügen Sie beide Module in die aktuelle Effektkette ein.
2. Blättern Sie zum Ende der Modelltypliste. Dort finden Sie die Sample Dateien.
3. Klicken Sie auf "+", um eine Sample Datei auszuwählen und an die gewählte Position zu importieren.
4. Klicken Sie auf "-", um eine importierte Sample-Datei zu löschen.



Datensicherung und Wiederherstellung

Die Backup Funktion in AME-200 Studio ermöglicht eine vollständige Sicherung des Systems, einschließlich aller Presets, IR Dateien und globaler Einstellungen.

Backup:

Öffnen Sie das Menü für Systemeinstellungen in AME-200 Studio.

Klicken Sie auf Backup, wählen Sie dann den Speicherort für die Datensicherung und passen Sie den Dateinamen für die Sicherung an. Klicken Sie auf "Save", um das Backup abzuschließen.

Wiederherstellen:

Öffnen Sie das Menü für Systemeinstellungen in AME-200 Studio.

Klicken Sie auf "Restore" und wählen Sie die Backup-Datei aus, die Sie wiederherstellen wollen. Klicken Sie auf "Open", um die Wiederherstellung der Datensicherungsdatei abzuschließen.

Effektbeschreibungen

Overdrive		
Nr.	Name	Beschreibung
1	Treble Boost	Ein heller und deutlicher Boost-Effekt.
2	RC Drive	Overdrive basierend auf dem Xotic RC Booster.
3	SunSet	Overdrive basierend auf dem Strymon Sunset.
4	Green Drive	Overdrive basierend auf dem Ibanez Ts808.
5	Drive One	Overdrive basierend auf dem Boss OD1.
6	Moller Drive	Overdrive basierend auf dem T-Rex Moller Drive.
7	Clone Drive	Overdrive basierend auf dem Klon Centaur Gold.
8	Tube Drive	Overdrive basierend auf dem B.K. Butler Tube Drive.
9	PI Fuzz	Fuzz Effekt basierend auf dem EHX Big Muff Pi V7.
10	Face Fuzz	Fuzz Effekt basierend auf dem Dunlop Fuzz Face.
11	Mouse Dist	Distortion Effekt basierend auf dem ProCo The Rat Big Box.

Nr.	Name	Beschreibung
12	Dist One	Overdrive basierend auf dem Boss Ds1.
13	Full Drive	Overdrive basierend auf dem Fulltone Fulldrive2.
14	Legacy Drive	Overdrive basierend auf dem Carvin VLD1 Legacy Drive.
15	HM Two	Distortion Effekt basierend auf dem Boss HM-2.
16	Industrial Fuzz	Fuzz Effekt basierend auf dem Fuzz Factory.
17	Ampeg Scrambler	Overdrive basierend auf dem Ampeg Scrambler.
18	OD250	Overdrive basierend auf dem DOD Overdrive Preamp/250.
19	Zone	Distortion Effekt basierend auf dem Boss MT-2.
20	Classic Dist	Distortion Effekt basierend auf dem ProCo Rat.
21	Muff Fuzz	Fuzz Effekt basierend auf dem EHX Big Muff Pi.
22	Plus Dist	Distortion Effekt basierend auf dem MXR Distortion Plus.

Compressor		
Nr.	Name	Beschreibung
1	Dyna Comp	Kompressionseffekt basierend auf dem MXR Dyna Comp.
2	CS Comp	Kompressionseffekt basierend auf dem Boss CS.
3	SP Comp	Kompressionseffekt basierend auf dem Xotic SP Comp.
4	Cali Comp	Kompressionseffekt basierend auf dem Cali76.

Filter		
Nr.	Name	Beschreibung
1	Q-point filter	Filter Effekt basierend auf dem EHX Q-tron.
2	Dynamic Wah	Wah Effekt generated automatically based on pick attack.
3	VX Wah	Wah Effekt basierend auf dem Vox V846.
4	Cry Wah	Wah Effekt basierend auf dem Dunlop Cry Baby.
5	Fasel Wah	Wah Effekt basierend auf dem Dunlop Cry Baby Fasel Model 310.

Noise Gate		
Nr.	Name	Beschreibung
1	Noise Gate	Von uns entwickelter Noise-Cancel Effekt.

Amp		
Nr.	Name	Beschreibung
1	Acoustic Sim A	Akustikgitarrensimulation A.
2	Acoustic Sim B	Akustikgitarrensimulation B.
3	B 18N Clean	Clean-Sound Simulation basierend auf dem Ampeg B 18N.
4	B 18N Drive	Overdrive-Sound Simulation basierend auf dem Ampeg B 18N.
5	B 50R Clean	Clean-Sound Simulation basierend auf dem Ampeg B 50R.
6	HT60 Clean	Clean-Sound Simulation basierend auf dem Blackstar Ht60.
7	HT60 Drive	Overdrive-Sound Simulation basierend auf dem Blackstar Ht60.
8	HT60 Higain	High-gain tone simulation basierend auf dem Blackstar Ht60.
9	Legacy Clean	Clean-Sound Simulation basierend auf dem Carvin Legacy.
10	Legacy Drive	Overdrive-Sound Simulation basierend auf dem Carvin Legacy.
11	Legacy Higain	High-gain Sound Simulation basierend auf dem Carvin Legacy.

Nr.	Name	Beschreibung
12	Hagen Clean	Clean-Sound Simulation basierend auf dem Diezel Hagen.
13	Hagen Drive	Overdrive-Sound Simulation basierend auf dem Diezel Hagen.
14	Hagen Higan	High-gain Sound Simulation basierend auf dem Diezel Hagen.
15	VH4 Clean	Clean-Sound Simulation basierend auf dem Diezel VH4.
16	VH4 Drive	Overdrive-Sound Simulation basierend auf dem Diezel VH4.
17	VH4 Higan	High-gain Sound Simulation basierend auf dem Diezel VH4.
18	Maz18 Clean	Clean-Sound Simulation basierend auf dem DrZ Maz18.
19	Maz18 Drive	Overdrive-Sound Simulation basierend auf dem DrZ Maz18.
20	Maz18 Higan	High-gain Sound Simulation basierend auf dem DrZ Maz18.
21	Maz Nr 18 Clean	Clean-Sound Simulation basierend auf dem DrZ Maz Nr 18.
22	Maz Nr 18 Drive	Overdrive-Sound Simulation basierend auf dem DrZ Maz Nr 18.
23	EV5150 III Clean	Clean-Sound Simulation basierend auf dem EVH 5150 III.

Nr.	Name	Beschreibung
24	EV5150 III Drive	Overdrive-Sound Simulation basierend auf dem EVH 5150 III.
25	EV5150 III Higan	High-gain Sound Simulation basierend auf dem EVH 5150 III.
26	Fireball 100 Higan	High-gain Sound Simulation basierend auf dem Engl Fireball 100.
27	Fireball 25 Clean	Clean-Sound Simulation basierend auf dem Engl Fireball 25.
28	Fireball 25 Higan	High-gain Sound Simulation basierend auf dem Engl Fireball 25.
29	PowerBall Drive	Overdrive-Sound Simulation basierend auf dem Engl PowerBall.
30	PowerBall Higan	High-gain Sound Simulation basierend auf dem Engl PowerBall.
31	59 Bassman LTD Clean	Clean-Sound Simulation basierend auf dem Fender 59 Bassman LTD.
32	59 Bassman LTD Drive	Overdrive-Sound Simulation basierend auf dem Fender 59 Bassman LTD.
33	65 Deluxe Reverb Clean	Clean-Sound Simulation basierend auf dem Fender 65 Deluxe Reverb.
34	65 Deluxe Reverb Drive	Overdrive-Sound Simulation basierend auf dem Fender 65 Deluxe Reverb.

Nr.	Name	Beschreibung
35	Blackface Bassman Clean	Clean-Sound Simulation basierend auf dem Fender Blackface Bassman.
36	Blackface Bassman Drive	Overdrive-Sound Simulation basierend auf dem Fender Blackface Bassman.
37	Twin Reverb Clean	Clean-Sound Simulation basierend auf dem Fender Twin Reverb.
38	Twin Reverb Drive	Overdrive-Sound Simulation basierend auf dem Fender Twin Reverb.
39	BE100 Clean	Clean-Sound Simulation basierend auf dem Friedman Be100.
40	BE100 Drive	Overdrive-Sound Simulation basierend auf dem Friedman Be100.
41	DR103 Clean	Clean-Sound Simulation basierend auf dem Hiwatt Dr103.
42	DR103 Higan	High-gain Sound Simulation basierend auf dem Hiwatt Dr103.
43	Jazz Chorus 120	Clean-Sound Simulation basierend auf dem Jazz Chorus 120.
44	JCA20H Clean	Clean-Sound Simulation basierend auf dem Jet City JCA20H.
45	JCA20H Higan	High-gain Sound Simulation basierend auf dem Jet City JCA20H.

Nr.	Name	Beschreibung
46	AOR30 Clean	Clean-Sound Simulation basierend auf dem Laney AOR30.
47	AOR30 Drive	Overdrive-Sound Simulation basierend auf dem Laney AOR30.
48	AOR30 Higain	High-gain Sound Simulation basierend auf dem Laney AOR30.
49	Ironheart Clean	Clean-Sound Simulation basierend auf dem Laney Ironheart.
50	Ironheart Drive	Overdrive-Sound Simulation basierend auf dem Laney Ironheart.
51	Ironheart Higain	High-gain Sound Simulation basierend auf dem Laney Ironheart.
52	JCM2000 DSL 100W Clean	Clean-Sound Simulation basierend auf dem Marshall JCM2000 DSL 100W.
53	JCM2000 DSL 100W Higain	High-gain Sound Simulation basierend auf dem Marshall JCM2000 DSL 100W.
54	JCM800 Clean	Clean-Sound Simulation basierend auf dem Marshall JCM800.
55	JCM800 Drive	Overdrive-Sound Simulation basierend auf dem Marshall JCM800.
56	JCM800 Higain	High-gain Sound Simulation basierend auf dem Marshall JCM800.

Nr.	Name	Beschreibung
57	JCM900 Hgain	High-gain Sound Simulation basierend auf dem Marshall JCM900.
58	JVM410HJS Clean	Clean-Sound Simulation basierend auf dem Marshall JVM410HJS.
59	JVM410HJS Drive	Overdrive-Sound Simulation basierend auf dem Marshall JVM410HJS.
60	JVM410HJS Hgain	High-gain Sound Simulation basierend auf dem Marshall JVM410HJS.
61	Cali IIC Clean	Clean-Sound Simulation basierend auf dem Mesa Boogie IIC.
62	Cali IIC Drive	Overdrive-Sound Simulation basierend auf dem Mesa Boogie IIC.
63	Cali IIC Hgain	High-gain Sound Simulation basierend auf dem Mesa Boogie IIC.
64	Cali Mark III Clean	High-gain Sound Simulation basierend auf dem Mesa Boogie IIC.
65	Cali Mark III Drive	Overdrive-Sound Simulation basierend auf dem Mesa Boogie Mark III.
66	Cali Mark V Clean	Clean-Sound Simulation basierend auf dem Mesa Boogie Mark V.
67	Cali Mark V Drive	Overdrive-Sound Simulation basierend auf dem Mesa Boogie Mark V.

Nr.	Name	Beschreibung
68	Cali Mark V Higan	High-gain Sound Simulation basierend auf dem Mesa Boogie Mark V.
69	Cali TripleRec Clean	Clean-Sound Simulation basierend auf dem Mesa Boogie TripleRec.
70	Cali TripleRec Drive	Overdrive-Sound Simulation basierend auf dem Mesa Boogie TripleRec.
71	Cali TripleRec Higan	High-gain Sound Simulation basierend auf dem Mesa Boogie TripleRec.
72	Juice AD200 Clean	Clean-Sound Simulation basierend auf dem Orange AD 200.
73	Juice AD200 Drive	Overdrive-Sound Simulation basierend auf dem Orange AD 200.
74	Juice AD30 Drive	Overdrive-Sound Simulation basierend auf dem Orange AD 30.
75	Juice Dual Terror Clean	Clean-Sound Simulation basierend auf dem Orange Dual Terror.
76	Juice Dual Terror Drive	Overdrive-Sound Simulation basierend auf dem Orange Dual Terror.
77	Juice Dual Terror Higan	High-gain Sound Simulation basierend auf dem Orange Dual Terror.
78	Juice Rockverb MKII Clean	Clean-Sound Simulation basierend auf dem Orange Rockverb MKII.

Nr.	Name	Beschreibung
79	Juice Rockverb MKII Drive	Overdrive-Sound Simulation basierend auf dem Orange Rockverb MKII.
80	Juice Rockverb MKII Higain	High-gain Sound Simulation basierend auf dem Orange Rockverb MKII.
81	Juice Thunderverb200 Clean	Clean-Sound Simulation basierend auf dem Orange Thunderverb200.
82	Juice Thunderverb200 Drive	Overdrive-Sound Simulation basierend auf dem Orange Thunderverb200.
83	Juice Thunderverb200 Higain	High-gain Sound Simulation basierend auf dem Orange Thunderverb200.
84	Archon 50 Clean	Clean-Sound Simulation basierend auf dem PRS Archon 50.
85	Archon 50 Drive	Overdrive-Sound Simulation basierend auf dem PRS Archon 50.
86	Archon 50 Higain	High-gain tone simulation based on the PRS Archon 50.
87	6505 Clean	Clean-Sound Simulation basierend auf dem Peavey 6505.
88	6505 Drive	Overdrive-Sound Simulation basierend auf dem Peavey 6505.

Nr.	Name	Beschreibung
89	6505 Higain	High-gain Sound Simulation basierend auf dem Peavey 6505.
90	667 Clean	Clean-Sound Simulation basierend auf dem Randall 667.
91	667 Drive	Overdrive-Sound Simulation basierend auf dem Randall 667.
92	Satan 100w Clean	Clean-Sound Simulation basierend auf dem Randall Satan 100w.
93	Satan 100w Higain	High-gain Sound Simulation basierend auf dem Randall Satan 100w.
94	Solo 100 Clean	Clean-Sound Simulation basierend auf dem Soldano Solo 100.
95	Solo 100 Drive	Overdrive-Sound Simulation basierend auf dem Soldano Solo 100.
96	Solo 100 Higain	High-gain Sound Simulation basierend auf dem Soldano Solo 100.
97	AC30 Clean	Clean-Sound Simulation basierend auf dem Vox AC30.
98	AC30 Drive	Overdrive-Sound Simulation basierend auf dem Vox Ac30.

Cabinet		
Nr.	Name	Beschreibung
1	B 18N 118	Boxensimulation basierend auf dem Ampeg B 18N.
2	B15RW Portaflex 115	Boxensimulation basierend auf dem Ampeg B15RW Portaflex 115.
3	PPC 412	Boxensimulation basierend auf dem Orange PPC 412.
4	1922 212	Boxensimulation basierend auf dem Marshall 1922.
5	E 412	Boxensimulation basierend auf dem Engl E 412.
6	DZ 212	Boxensimulation basierend auf dem DrZ 212.
7	DZ Maz 18 112	Boxensimulation basierend auf dem DrZ Maz 18.
8	65 Deluxe Reverb 112	Boxensimulation basierend auf dem Fender 65 Deluxe Reverb 112.
9	Blues Deluxe 112	Boxensimulation basierend auf dem Fender Blues Deluxe 112.
10	Super Reverb 410	Boxensimulation basierend auf dem Fender Super Reverb 410.
11	Twin Amp 57	Boxensimulation basierend auf dem Fender Twin Amp 57.

Nr.	Name	Beschreibung
12	Twin Reverb 212	Boxensimulation basierend auf dem Fender Twin Reverb 212.
13	Jazz chorus 120 212	Boxensimulation basierend auf dem Jazz Chorus 120 212.
14	PPC 112	Boxensimulation basierend auf dem Jet City Orange PPC112.
15	2551A 412	Boxensimulation basierend auf dem Marshall 2551A.
16	1960A 412	Boxensimulation basierend auf dem Marshall 1960A.
17	Recto Traditional 412	Boxensimulation basierend auf dem Mesa Recto Traditional.
18	Mark III 112	Boxensimulation basierend auf dem Mesa Boogie Mark III 112.
19	Boogie 212	Boxensimulation basierend auf dem Mesa Boogie 212.
20	Horizontal 212	Boxensimulation basierend auf dem Mesa Recto Horizontal.
21	PPC412HP8 412	Boxensimulation basierend auf dem Orange PPC412HP8.
22	PPC Slope 412	Boxensimulation basierend auf dem Orange PPC412 Slope.

Nr.	Name	Beschreibung
12	Twin Reverb 212	Boxensimulation basierend auf dem Fender Twin Reverb 212.
13	Jazz chorus 120 212	Boxensimulation basierend auf dem Jazz Chorus 120 212.
14	PPC 112	Boxensimulation basierend auf dem Jet City Orange PPC112.
15	2551A 412	Boxensimulation basierend auf dem Marshall 2551A.
16	1960A 412	Boxensimulation basierend auf dem Marshall 1960A.
17	Recto Traditional 412	Boxensimulation basierend auf dem Mesa Recto Traditional.
18	Mark III 112	Boxensimulation basierend auf dem Mesa Boogie Mark III 112.
19	Boogie 212	Boxensimulation basierend auf dem Mesa Boogie 212.
20	Horizontal 212	Boxensimulation basierend auf dem Mesa Recto Horizontal.
21	PPC412HP8 412	Boxensimulation basierend auf dem Orange PPC412HP8.
22	PPC Slope 412	Boxensimulation basierend auf dem Orange PPC412 Slope.

Nr.	Name	Beschreibung
34	Cali V30 412	Boxensimulation basierend auf dem Mesa V30 412.
35	Bug 412	Boxensimulation basierend auf dem Bugera 412.
36	Einstein 112	Boxensimulation basierend auf dem Diezel Einstein 112.
37	RT 412	Boxensimulation basierend auf dem Diezel RT 412.
38	Div13 Alnico Blue 112	Boxensimulation basierend auf dem Divid 13 Alnico Blue 112.
39	Match 212	Boxensimulation basierend auf dem Matchless 212.
40	Match Dumble Overdrive JB85 112	Boxensimulation basierend auf dem Matchless Dumble Overdrive JB85 112.
41	Tweaker 112	Boxensimulation basierend auf dem Egnater Tweaker 112.
42	E11 110	Boxensimulation basierend auf dem Engl E11 110.
43	YIR 212	Boxensimulation basierend auf dem Orange YIR 212.
44	Vintage E 412	Boxensimulation basierend auf dem Engl Vintage E 412.

Nr.	Name	Beschreibung
45	260CBCV 212	Boxensimulation basierend auf dem Dragoon 260CBCV 212.
46	Frankenkab 412	Boxensimulation basierend auf dem Marshall Frankenkab 412.
47	Edge Alnico blue 112	Boxensimulation basierend auf dem Fender Edge Alnico Blue 112.
48	Uber 412	Boxensimulation basierend auf dem Bogner Uber 412.
49	Bog 212CB	Boxensimulation basierend auf dem Bogner 212CB.
50	1969 412	Boxensimulation basierend auf dem Marshall 1969 412.
51	Special P12R 112	Boxensimulation basierend auf dem Jensen Special P12R 112.
52	Dr103 412	Boxensimulation basierend auf dem Hiwatt Dr103 412.
53	GS412LA 412	Boxensimulation basierend auf dem Laney GS412LA 412.
54	5150III G12 412	Boxensimulation basierend auf dem EVH 5150III G12 412.
55	1968 HolyGrail 412	Boxensimulation basierend auf dem Marshall 1968 Holy Grail 412.

EQ		
Nr.	Name	Beschreibung
1	3 Band EQ	Ein 3-Band EQ für Gitarre, mit üblichen Reglern für Bässe, Mitten und Höhen.
2	Cali 5-band EQ	Ein EQ, der auf dem Mark IV Graphic EQ basiert; er bietet mehr Frequenzbänder für detailliertere Einstellungen und eignet sich ideal zur Feinabstimmung des Klangs.
3	7 band EQ	Ein EQ, der auf dem Boss GEB7 basiert; er wird typischerweise für Bassgitarren verwendet und bietet mit 7 einstellbaren Frequenzbändern mehr Präzision.

Modulation		
Nr.	Name	Beschreibung
1	One17 Flanger	Basierend auf dem MXR 117 Flanger, einem klassischen Flanger-Effekt, der einen schwebenden, jetartigen Klang erzeugt.
2	EM Chord Flanger	Basierend auf dem EHX Deluxe EM-Flanger, bietet er einen volleren, komplexeren Flanger-Effekt mit zusätzlicher Tiefe.
3	Jet Flanger	Basierend auf dem Strymon Mobius, ahmt er den Klang eines Düsenflugzeugs nach, mit einem dynamischeren und sanfteren Flanger-Effekt.
4	Nigty Phaser	Basierend auf dem MXR Phase 90, ist dies ein klassischer Phaser, der deinem Klang eine schwungvolle, nahezu fließende Modulation verleiht.
5	Stone Phaser	Basierend auf dem EHX Small Stone, bietet dieser Phaser einen satten, kehligen Klang mit einem tiefen, wellenförmigen Sweep.
6	70s Phaser	Basierend auf dem Strymon Mobius, emuliert dies den ikonischen Phaser-Sound der 1970er Jahre mit Vintage-Flair.
7	Vibrato	Basierend auf dem BOSS VB-2, fügt dies eine subtile, aber tiefe Vibrato-Modulation für eine fließende, wellenartige Tonhöhenverschiebung hinzu.
8	Tri-Chorus	Basierend auf dem DyTronics Tri-Stereo Chorus, ein üppiger, dreidimensionaler Chorus-Effekt für einen vollen, breiten Klang.
9	Ensemble Chorus	Basierend auf dem BOSS CE-1, einem klassischen Chorus-Pedal, das für seinen weichen, warmen und schwungvollen Chorus-Sound bekannt ist.
10	Analog Chorus	Klassischer analoger Chorus, bekannt für seine warme, natürlich klingende Modulation mit einem dichten, räumlichen Klang.

Nr.	Name	Beschreibung
11	Whammy	Ein Whammy-Effekt mit 9 verschiedenen Tonhöhenmodi, für einzigartige Klanggestaltung – von subtilen Verschiebungen bis hin zu extremen Sweeps.
12	AC Tremolo	Basierend auf dem Vox AC-15 Tremolo erzeugt dieser Effekt eine rhythmische Lautstärkemodulation, die dem Sound zusätzlichen Groove verleiht.
13	Opti Tremolo	Basierend auf der optischen Tremolo-Schaltung von Fender erzeugt dieser Effekt ein sanftes, tiefes Tremolo mit Vintage-Charakter.
14	Rotary	Emuliert den Klang eines rotierenden Lautsprechers (im Leslie-Stil) und verleiht dem Sound einen wirbelnden 3D-Effekt.
15	Pitch Shifter (Mono)	Ein Tonhöhenverschiebungseffekt, der auf einzelne Noten reagiert und es ermöglicht, die Tonhöhe nach oben oder unten zu verschieben.
16	Pitch Shifter Poly	Ein polyphoner Tonhöhenverschiebungseffekt, mit dem mehrere Noten harmonisch gleichzeitig verschoben werden können, um einen komplexeren Klang zu erzielen.
17	Acoustic Sim	Basierend auf dem Boss Acoustic Sim simuliert dies die Klangeigenschaften einer Akustikgitarre, selbst bei einem elektrischen Instrument.
18	Slow Gear	Basierend auf dem Boss Slow Gear erzeugt dies einen sanften, langsamen Anschlag für Noten und ahmt so einen, anschwellenden“ Effekt nach.
19	Octave	Basierend auf EH Octave fügt dies eine deutliche Oktavverschiebung nach oben oder unten hinzu, um Ihren Klang mit Harmonien zu verdichten.

Delay		
Nr.	Name	Beschreibung
1	Digital Delay	Ein klares digitales Delay, das präzise, knackige Echos ohne Klangverlust erzeugt.
2	Analog Delay	Ein warmes analoges Delay mit einem leicht verzerrten, weichen Echo, das dem Klang Wärme und Tiefe verleiht.
3	Man Delay	Basierend auf dem EHX Memory Man, einem klassischen analogen Delay mit einem satten, organischen Klang und einer Modulation, die wunderschön ausklingt.
4	DM Delay	Basierend auf dem Boss DM, einem Vintage-Delay, das warme, fette Echos mit einem Hauch von Rauheit und Charakter erzeugt.
5	Reverse Delay	Ein Reverse-Delay-Effekt, der den verzögerten Klang rückwärts abspielt und so eine eindringliche, surreale Atmosphäre erzeugt.
6	PingPong Delay	Ein Ping-Pong-Delay, das den verzögerten Klang zwischen dem linken und rechten Kanal hin- und herwechselt und so einen hüpfenden Stereoeffekt erzeugt.
7	Dynamic Delay	Ein dynamisches Delay, das die Lautstärke des Effekts je nach Anschlagstärke anpasst und so ein reaktionsschnelleres und ausdrucksstärkeres Delay erzeugt.

Reverb		
Nr.	Name	Beschreibung
1	Room	Ein kleiner Raumhall, der die Schallreflexionen in einem kompakten Raum nachahmt und ein Gefühl von Nähe und Intimität vermittelt.
2	Hall	Ein größerer Raumhall, der die Schallreflexionen in einer großen, offenen Halle simuliert und so einen räumlichen, weitläufigen Klang erzeugt.
3	Plate	Ein heller, metallischer Plattenhall, der einen schimmernden, weichen Hall mit metallischen Obertönen erzeugt – ideal für klare, satte Reflexionen.
4	Mod Reverb	Ein Hall mit Chorus-Modulation, der dem Hallausklang eine subtile, verträumte Modulation hinzufügt und so einen üppigeren und dynamischeren Klang erzeugt.
5	Chicken Reverb	Basierend auf dem Spring Chicken-Modell liefert dieser Federhall-Effekt den ikonischen Klang mechanischer Federhallen, wie er oft in Vintage-Verstärkern zu hören ist.
6	Cave	Ein hallender, offener Raumhall, der den weitläufigen, hallenden Klang eines großen Bergtals nachahmt und sich ideal für die Schaffung einer dramatischen, weitläufigen Atmosphäre eignet.

Technische Daten

Eingang:	6,35 mm, 2,2 M Ω
Ausgang:	6,35 mm, 510 Ω
Kopfhörerausgang:	3,5 mm, 32 Ω
USB:	USB-C, für PC Anschluss oder OTG Aufnahmen
Stromversorgung	9 VDC, 300 mA, Minuspol am Mittelkontakt
Impulse Response (IR)	
Format:	WAV
Sample Rate:	44,1k (unterstützt den Import von Dateien mit voller Abtastrate)
Sample Depth:	24 Bit
Sample Points:	512 pts
Betriebstemperatur:	0°C - 60°C
Gewicht:	725 g
Maße (L x B x H):	240 mm x 143,4 mm x 48,8 mm

