

best  service



**OWNER'S MANUAL**

Vielen Dank, dass Sie sich für die Best Service Software entschieden haben. Herzlichen Glückwunsch zu Ihrem brandneuen Instrument "DARK HORIZON" von Sonuscore. Wir hoffen, dass Ihnen dieses Instrument genauso gefällt wie uns. Dieses Handbuch hilft Ihnen beim Einstieg und erklärt die Features und Funktionen Ihrer neuen Software.

Beste Grüße und viel Spaß,

Best Service & Sonuscore

Document Version 1.0

Product Version 1.0

© by SONUSCORE

#### SYSTEM REQUIREMENTS:

Für die neuesten Systemanforderungen besuchen Sie bitte [www.bestservic.com](http://www.bestservic.com),  
[www.sonuscore.com](http://www.sonuscore.com) oder die Website Ihres vertrauenswürdigen Händlers.

# TABLE OF CONTENTS

<b>1. EINLEITUNG .....</b>	<b>5</b>
<b>2. „DARK HORIZON.NKI“ .....</b>	<b>6</b>
2.1 MAIN PAGE .....	6
2.1.1 Instrument Display: .....	7
2.1.2 Solo / Mute: .....	7
2.1.3 Octave Shift: .....	7
2.1.4 Instrument Browser:.....	7
2.1.5 Arpeggiator Selection: .....	8
2.1.6 Theme Browser: .....	8
2.1.7 User Presets: .....	10
2.1.8 Midi Drag & Drop: .....	11
2.1.9 Global Settings: .....	12
2.1.10 Theme Ranges / Green And Blue Keys:.....	13
3.2 FX TAB.....	13
3.2.1 Instrument Controls: .....	13
3.2.2 Crunch:.....	14
3.2.2.1 Cat .....	14
3.2.2.2 DStortion .....	15
3.2.2.3 LoFi.....	15
3.2.2.4 Saturation.....	16
3.2.2.5 Tape.....	17
3.2.3 Filter: .....	17
3.2.3.1 Daft.....	17
3.2.3.2 SV LP 2.....	18
3.2.3.3 SV LP 4.....	18
3.2.3.4 Ladder LP 2.....	18
3.2.3.5 Ladder LP 4.....	18
3.2.4 Amp:.....	18
3.2.4.1 AC Box:.....	18
3.2.4.2 Cabinet .....	19
3.2.4.3 Hot Solo .....	21
3.3 ARPEGGIATOR TAB .....	21
3.3.1 Arpeggiator:.....	22
3.4 MIX PAGE: .....	24
3.4.1 Channel Strip: .....	24
3.4.2 Output Routing: .....	25
3.4.3 Master FX: .....	25
<b>4. „MOTION ENGINE“ .....</b>	<b>26</b>
<b>5. „PAN ENGINE“ .....</b>	<b>27</b>
<b>6. CREDITS.....</b>	<b>28</b>

## 1. EINLEITUNG

Es wird dunkel am Horizont. Mit Best Service „DARK HORIZON“ by Sonuscore schicken wir Sie in eine düstere Zukunft, deren dystopische Atmosphäre durch massive Bässe, kosmische Arps und treibende Pads untermalt wird. Schließen Sie Ihre Augen und lassen Sie mit unserer berühmten Ensemble-Engine aus den Klängen einfacher Akkorde dunkle, unwirkliche Weltraumlandschaften in Ihrem Kopf entstehen.

Für ein tieferes Verständnis aller Möglichkeiten dieses Instruments sollten Sie sich alle Tutorials und Komplettlösungen auf [www.sonuscore.com](http://www.sonuscore.com) ansehen.

## 2. „DARK HORIZON.NKI“

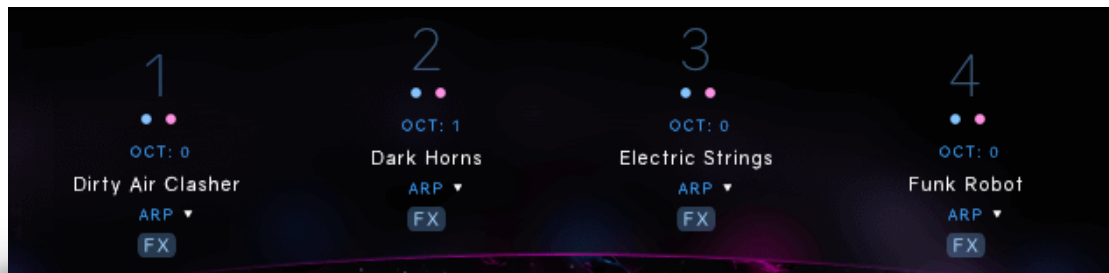
Die Ensemble Engine ist das Herzstück der Bibliothek. Hier können Sie mehrere Instrumente frei kombinieren und zusammen spielen. Sie können bis zu vier Instrumente in unabhängige Slots laden, die mit einem von vier Arpeggiatoren transponiert und sogar animiert werden können. Mit einem Fokus auf dunkle, schmutzige Bass-Sounds bietet DARK HORIZON Klangwelten, die von der ELYSION-Serie noch nicht erforscht wurden.

### 2.1 MAIN PAGE



Auf der Hauptseite finden Sie alle Instrumente, die in Ihrem Theme geladen sind. Sie können direkt von hier aus auf alle Steuerelemente zugreifen, um Ihr Theme zu bearbeiten, neue Instrumente zu laden oder verschiedene Themes auszuwählen.

### 2.1.1 INSTRUMENT DISPLAY:



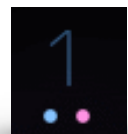
Oben auf der Hauptseite sehen Sie die vier Slots für Instrumente.

Wenn Sie auf eine der Nummern klicken, wird dieser Slot aktiviert und Sie direkt zur entsprechenden Arpeggiator-Engine geführt. Siehe 3.3. für weitere Informationen auf der Registerkarte Arpeggiator. Sie können die Zahlen verwenden, um die verschiedenen Slots zu aktivieren, um die Effekte oder den Arpeggiator zu bearbeiten und um Instrumente auszuwählen.

### 2.1.2 SOLO / MUTE:

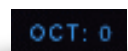
Unter der Slot-Nummer können Sie das Instrument solo (blau) oder stummschalten (rosa).

Shortcut: „Strg+Click/Cmd+Click“ stellt einen Slot auf solo und alle anderen auf stumm. Mehrere Solo-Tasten können aktiviert sein.

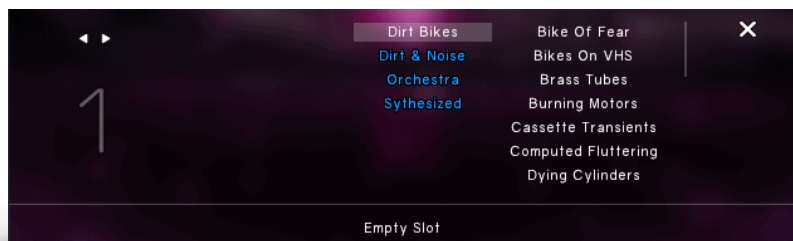


### 2.1.3 OCTAVE SHIFT:

Unter der Solo/Stummschaltung-Taste befindet sich die Oktavverschiebungssteuerung. Durch Klicken und Ziehen nach oben oder unten können Sie das Instrument im Slot eine oder mehrere Oktaven nach oben oder unten transponieren.



### 2.1.4 INSTRUMENT BROWSER:



Wenn Sie auf den Namen eines Instruments klicken, führt Sie ein Browser durch die Auswahl aller verfügbaren Instrumente.

Die Instrumente sind in vier Kategorien unterteilt.

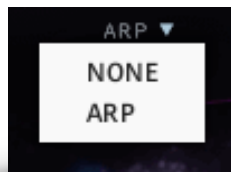
- **Dirt Bikes**
- **Dirt & Noises**



- **Orchestra**
- **Synthesized**

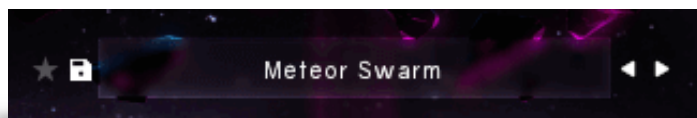
Um den Browser zu verlassen, klicken Sie auf das X oben rechts. "Empty Slot" entfernt jedes Instrument aus dem ausgewählten Slot.

#### 2.1.5 ARPEGGIATOR SELECTION:



Unter dem Instrumentennamen können Sie den Arpeggiator für das ausgewählte Instrument auswählen. Wenn "Keine" ausgewählt ist, reagiert der Ton nicht auf den Arpeggiator, sondern nur noch auf die Anschlagstärke (Velocity) und die Motion-Engine. Wie der Arpeggiator zu bedienen ist, lesen Sie unter [3.3 Arpeggiator Tab](#).

#### 2.1.6 THEME BROWSER:



In der Mitte der Hauptseite finden Sie die Schaltfläche mit umfangreichen Steuerelementen zum Ändern, Laden und Speichern von Themen. Die Pfeiltasten ermöglichen ein schnelles Durchschalten von Themes in der gefilterten Themeauswahl. Auf der linken Seite finden Sie ein Sternsymbol zum Markieren Ihrer Lieblingsthemen sowie das Symbol zum Speichern von Themes, das einfachen Zugriff, Tagging und Bearbeitung von User-eigenen Kreationen bietet. Wenn Sie auf den Titel des aktuell ausgewählten Themes klicken, gelangen Sie in den Theme Browser.



Der Theme Browser enthält 29 Tags, mit denen Sie alle Themes nach verschiedenen Merkmalen und Schlüsselwörtern filtern können, sowie eine Option zum Scrollen durch die gefilterte Auswahl. Die Tags sind in verschiedene Kategorien unterteilt:



**Category:** Diese Tags können verwendet werden, um im Kontext der verschiedenen Kategorien nach Themes zu suchen. Darüber hinaus werden Ihre Kreationen unter dem User Presets-Tag gespeichert. Diese Kategorie kann verwendet werden, um additiv nach mehreren Tags zu filtern. Die anderen Kategorien enthalten die folgenden Attribute:

**Playable Sounds** sind Themen ohne die Verwendung der Arpeggiator-Engine und können frei gespielt werden.

**Lowest Textures** sind Themes, die sich auf tiefe und rumpelnde Texturen ohne die Verwendung der Arpeggiator-Engine konzentrieren.

**Mono Arpeggios** sind Themes, welche die Arpeggiator-Engine für monophone Basslinien verwenden.

**Rhythmic Pulses** sind Themes, um treibende rhythmische Bässe zu schaffen.

**Poly Animations** sind Themes für komplexe Klangstrukturen mit treibenden Basslinien.

**Type:** Verwenden Sie diese Tags, um zwischen harten und weicheren Themes zu filtern.

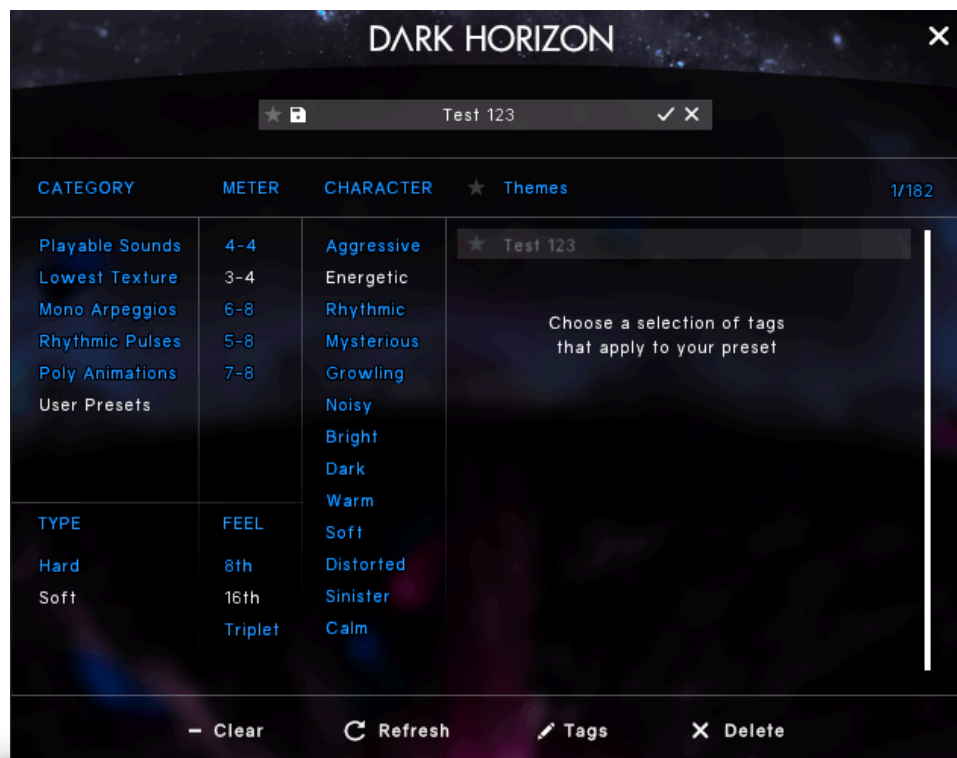
**Meter:** Jedem Theme ist eine Taktart zugewiesen, die mit den Tags in dieser Kategorie gefiltert werden kann. Hinweis: Es kann nur eine Taktart gleichzeitig ausgewählt werden, und Themes, die die Arpeggiator-Engine nicht verwenden, haben keine Anzeige.

**Feel:** Die Kategorie Feel ermöglicht die Suche nach Themes mit Fokus auf 1/8, 1/16 oder Triolen.

**Character:** Um schnell geeignete Themen für Ihr Stück zu finden, können Sie Ihre Suche in dieser Kategorie anhand verschiedener Arten von Merkmalen weiter eingrenzen. Sie können aus 13 ausgewählten Attributen wählen, die von »aggressiv« bis »ruhig« reichen.

Die Schaltfläche **Clear** im unteren Bereich des Theme Browsers setzt Ihre Tag-Auswahl zurück. Um den Browser zu verlassen, klicken Sie auf das X oben rechts oder doppelklicken Sie auf das ausgewählte Thema.

#### 2.1.7 USER PRESETS:

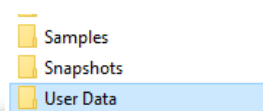


Dark Horizon hat eine einfache Lösung zum Speichern, Organisieren und Freigeben von User Presets.

Ein User Theme kann sowohl auf der Main Page als auch über das Theme Menü gespeichert oder bearbeitet werden, indem Sie auf das Symbol „save“ neben dem Symbol „favorite“ klicken. Dadurch wird das Dialogfeld zum Speichern geöffnet, in dem Sie Ihre Tag-Auswahl treffen können, um das Abrufen des Themes später im Browser zu erleichtern. Der Speichervorgang kann dann durch Drücken des Häkchens abgeschlossen werden.

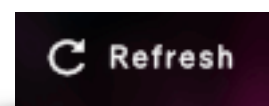
Die Tags- oder Engine-Einstellungen ausgewählter User Themes können natürlich noch geändert werden. Wählen Sie einfach die Menüpunkte »Tags« oder »Save«. Um Speicherplatz im Browser freizugeben, können Sie auch Ihre eigenen Themes über den Menüpunkt »Delete« löschen.

Die einzelnen User Themes werden als einzelne \*.nka-Dateien im Ordner User Data unter dem Installationspfad gespeichert, den Sie in Native Access ausgewählt haben. Da jedes Theme als eine einzige Datei zugänglich ist, ist es einfach, sie zu übertragen und zwischen mehreren Systemen zu teilen.



Wenn Sie Themes zwischen Systemen übertragen oder mit anderen Benutzern teilen möchten, kopieren Sie einfach die \*.nka-Dateien Ihrer Wahl in den User Data Ordner auf dem anderen System. Sobald neue Themes in den User Data Ordner kopiert wurden, muss das Instrument die Themes scannen, damit sie im Browser angezeigt werden. Um dies zu ermöglichen, öffnen Sie eine neue Instanz von DARK HORIZON und navigieren Sie zum Theme Browser.

Klicken Sie auf die Schaltfläche "Refresh" im unteren Abschnitt, um den Scanvorgang zu starten. Das Instrument scannt und aktualisiert nun die Datenbank einschließlich Ihrer neuen Themen.



### 2.1.8 MIDI DRAG & DROP:



In der unteren rechten Ecke der Main Page finden Sie das Symbol für den Midi Export. Sie können Ihre Themes auf verschiedene Midi-Kanäle innerhalb Ihrer DAW exportieren, indem Sie das Symbol einfach per Drag & Drop in Ihre DAW ziehen.

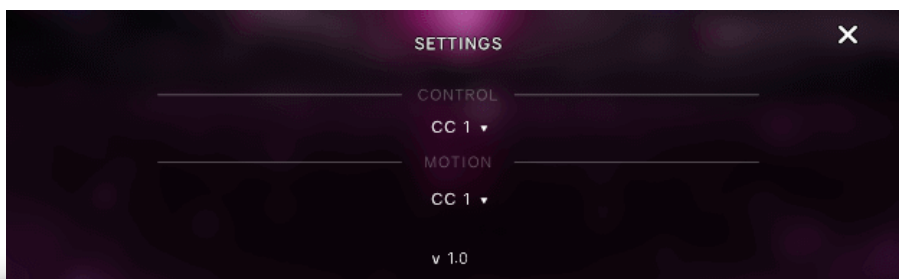
Um diese Funktion zu nutzen, können Sie diese Schritte ausführen. Öffnen Sie "Dark Horizon.nki". Wählen Sie ein Theme, das Ihnen gefällt, und nehmen Sie eine Performance in Ihre DAW auf. Die Engine registriert, dass Ihre DAW abgespielt wird, und beginnt mit der Aufnahme aller generierten MIDI-Daten, sogar wenn keine Mididaten aufgenommen wurden.

Sie können nun die aufgezeichneten Daten per Drag & Drop in Ihre DAW ziehen.

Aber seien Sie vorsichtig: Wenn Sie die Wiedergabe stoppen und anschließend wieder starten, wird der Cache gelöscht und die zuvor aufgezeichneten Daten werden mit neuen Daten überschrieben. Es ist also ratsam, Ihre Performance als Midi aufzuzeichnen - diese kann auch einfach editiert werden, um beim nächsten Abspielen die geänderten Daten in den Midi-Cache von DARK HORIZON zu schreiben. Wenn Ihr Theme aus vier Instrumentengruppen besteht, werden vier Midi-Spuren erstellt. Sie können diese verwenden, um verschiedene Instrumente von DARK HORIZON oder einer anderen Library anzusprechen.



### 2.1.9 GLOBAL SETTINGS:



In der unteren rechten Ecke finden Sie die Schaltfläche, für die globalen Einstellungen.

#### **Control:**

In diesem Menü können Sie zwischen drei Standard-MIDI-Controllern (CC1, CC2 und CC11) wählen, um die Gesamtdynamik der Engine zu steuern. Diese Steuerung wird zur Skalierung der Velocity- und Hüllkurvenwerte der Engine-Module sowie zur direkten Steuerung nicht zugewiesener anhaltender Artikulationen verwendet.

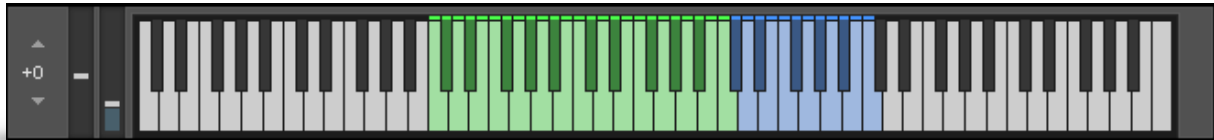
Standardmäßig ist diese Funktion dem Mod-Rad (CC1) zugewiesen.

#### **Motion:**

In diesem Menü können Sie zwischen drei Standard-MIDI-Controllern (CC1, CC2 und CC11) wählen, um die Motion Engine zu steuern.

Standardmäßig ist diese Funktion dem Mod-Rad (CC1) zugewiesen.

### 2.1.10 THEME RANGES / GREEN AND BLUE KEYS:

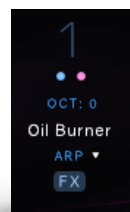


Mit unserer Engine bieten wir eine einfache Möglichkeit, vollständige Klangarrangements auch mit nur einer Hand auf der Tastatur und einer auf dem Mod-Rad zu spielen.

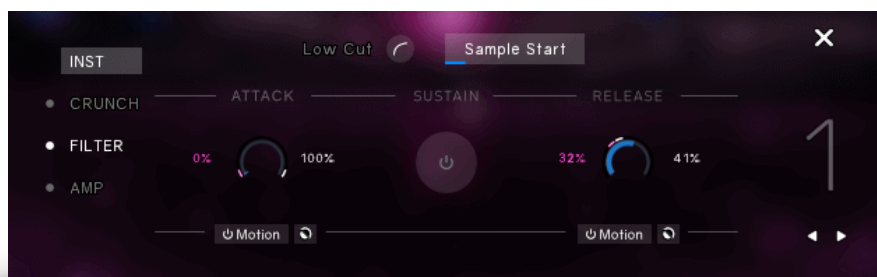
Die grünen Tasten zeigen den Bereich an, für den die Themen optimiert sind. Die blauen Tasten zeigen den normalen kombinierten Bereich der geladenen Instrumente an.

## 3.2 FX TAB

Wenn Sie auf die FX-Taste auf einem der Instrumente klicken, öffnet sich der FX TAB.



### 3.2.1 INSTRUMENT CONTROLS:



**Lo Cut:** Diese Taste schaltet einen festen Low Cut Filter bei 80 Hz ein und aus.

**Sample Start:** Legen Sie den Startpunkt des Samples in Prozent fest.

**Attack:** Stellen Sie das Attack in ms ein.

*Hinweis: Sie können die Motion Engine für diesen Parameter aktivieren.*

**Sustain:** Stellen Sie den ausgewählten Ton so ein, dass er so lange aufrechterhalten wird, wie eine Note gedrückt wird.

*Hinweis: Nicht alle Sounds wurden als Loops entwickelt. Die Sounds ohne Loop werden einfach bis zum Ende des Samples abgespielt.*

**Decay:** Stellen Sie das Decay in ms ein.

*Hinweis: Sie können die Motion Engine für diesen Parameter aktivieren.*

Direkt unter der Attack- und Decay-Steuerung sehen Sie den Schalter zur Aktivierung der Motion Engine. Ist diese aktiviert, steuert das Mod-Rad diesen Parameter und bewegt sich zwischen dem Min- und Max-Wert. Das kleine umgekehrte Symbol kehrt die Bewegung um. So wird dem maximalen Mod-Radwert der Min-Wert des Reglers gegeben. Weitere Informationen finden Sie unter [4. Motion Engine](#).

*Hinweis: Auf die Instrumentensteuerung kann nur an einem Slot mit ausgewähltem Instrument zugegriffen werden.*

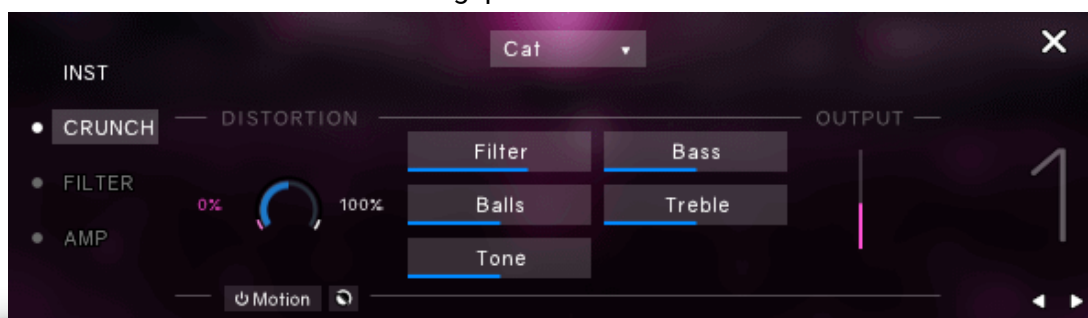
### 3.2.2 CRUNCH:

Dadurch werden dem ausgewählten Slot verschiedene Arten von Verzerrungen hinzugefügt.

**Crunch On/Off:** Klicken Sie auf den Punkt neben "CRUNCH", um das FX-Modul ein- oder auszuschalten. Es gibt fünf verschiedene Typen, um dem gewählten Sound CRUNCH hinzuzufügen.

#### 3.2.2.1 Cat

Cat simuliert ein Gitarrenverzerrungspedal.



**Distortion:** Steuert die Menge der angewendeten Verzerrung.

*Hinweis: Sie können die Motion Engine für diesen Parameter aktivieren.*

**Filter:** Für einen dunkleren Klang drehen Sie im Uhrzeigersinn, um den niedrigen Frequenzbereich mehr Präsenz zu verleihen; drehen Sie gegen den Uhrzeigersinn für einen helleren, schärferen Klang.

**Balls:** Fügt Low-End-Punch hinzu. Das Drehen gegen den Uhrzeigersinn erzeugt einen flacheren, beißenderen Klang.

**Tone:** Passt den Frequenzbereich an, der vom eingebauten Vorverzerrungs-Mitteltöner beeinflusst wird.

**Bass:** Passt den Niederfrequenzgang an.

**Treble:** Passt den Hochfrequenzgang an.

**Output:** Passt den Ausgangspegel an.

### 3.2.2.2 DStortion

DStortion ist eine Emulation eines klassischen Gitarrenverzerrungseffektpedals.



**Drive:** Lässt das Signal „schmutziger“ klingen.

*Hinweis: Sie können die Motion Engine für diesen Parameter aktivieren.*

**Tone:** Das Drehen im Uhrzeigersinn akzentuiert den Mittelton, während der Bass abgesenkt wird. Gegen den Uhrzeigersinn nimmt die hohen Frequenzen ab und verstärkt den Bass für einen wärmeren Klang.

**Bass:** Passt den Niederfrequenzgang an.

**Mid:** Passt den Mitteltonfrequenzgang an.

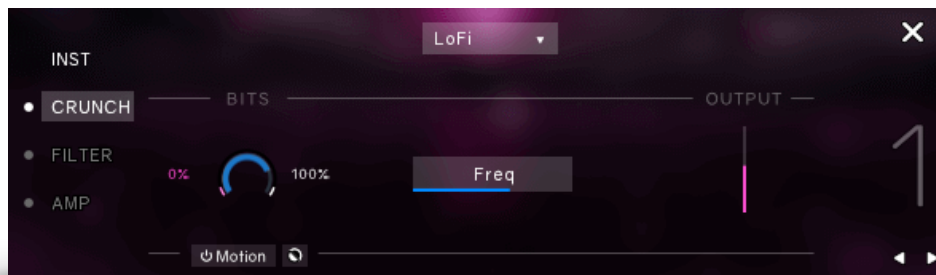
**Treble:** Passt den Hochfrequenzgang an.

**Output:** Passt den Ausgangspegel an.

### 3.2.2.3 LoFi

Dieser Effekt fügt einem Signal verschiedene digitale Artefakte wie Quantisierungsrauschen oder Aliasing hinzu.





**Bits:** Quantisiert das Signal erneut auf eine einstellbare Bittiefe. Fraktionierte Bitstufen (wie 12,4 Bit) sind möglich und können erheblichen "Grit" hinzufügen. Audio-CDs haben eine Quantisierungstiefe von 16 Bit, alte Sampler verwendeten häufig 8 oder 12 Bit und 4 Bit wecken Erinnerungen an elektronische Kinderspielzeuge.

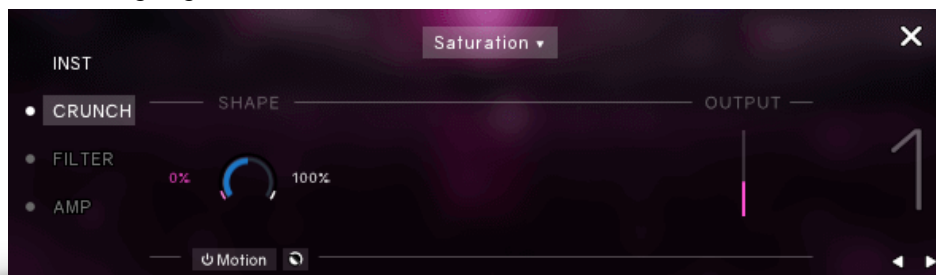
Hinweis: Sie können die Motion Engine für diesen Parameter aktivieren.

**Frequency:** Die Frequenz sampelt das Signal erneut auf eine einstellbare Abtastrate ab. Das Re-Sampling erfolgt ohne jegliche Art von (in der Regel obligatorischer) Tiefpassfilterung, was alle Arten von wunderbaren Aliasing-Artefakten verursacht. Die Abtastrate reicht bis zu 50 Hz, was nicht viel vom ursprünglichen Signal auslöst.

**Output:** Passt den Ausgangspegel an.

#### 3.2.2.4 Saturation

Dieses Modul ist im Grunde ein nichtlinearer Verstärker. Es ermöglicht Ihnen, den Effekt der Bandsättigung nachzubilden.



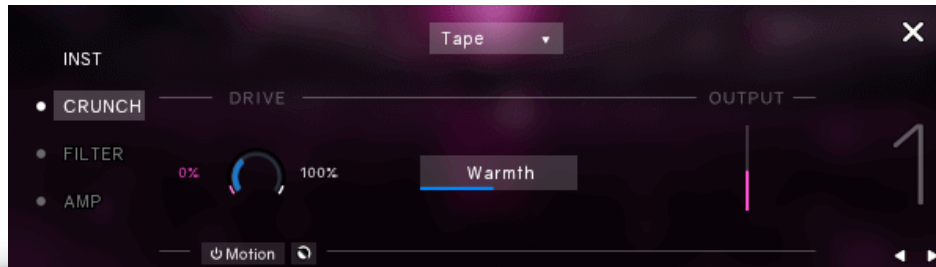
**Shape:** Passt die Übertragungskurve an. Eine negative Einstellung führt zu einer Eigenschaft, die das Signal erweitert - niedrigere Abtastwerte werden abgeschwächt, höhere Werte werden verstärkt. Positive Einstellungen tun das Gegenteil und simulieren so die komprimierungsähnliche Sättigung einer analogen Schaltung. Bei einem Wert von 0,0 passiert das Signal das Modul unverarbeitet.

Hinweis: Sie können die Motion Engine für diesen Parameter aktivieren.

**Output:** Passt den Ausgangspegel an.

### 3.2.2.5 Tape

Der Tape Saturator emuliert die weiche Komprimierung und Verzerrung der Aufnahme auf Band. Es kann leicht verwendet werden, um dem Klang Wärme und Farbe zu verleihen, oder stark, um aggressive Verzerrungen hinzuzufügen.



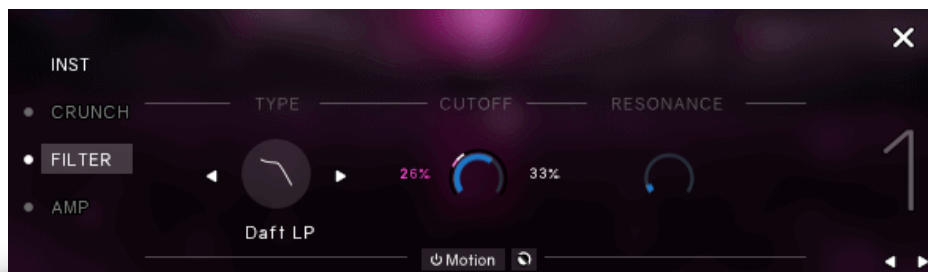
**Drive:** Steuert die Eingangsverstärkung des Effekts. Dies erhöht die Menge an Bandverzerrung und Komprimierung.

Hinweis: Sie können die Motion Engine für diesen Parameter aktivieren.

**Warmth:** Steuert den niederfrequenten Boost/Cut des Effekts.

**Output:** Passt den Ausgangspegel an.

### 3.2.3 FILTER:



**Type:** Wählen Sie einen von fünf Filtertypen aus.

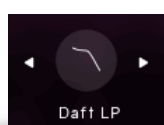
**Cutoff:** Stellen Sie die Grenzfrequenz für den Filter ein.

Hinweis: Sie können die Motion Engine für diesen Parameter aktivieren.

**Resonance:** Mit einem Wert größer als 0 erhöht diese Steuerung einen kleinen Frequenzbereich um die Grenzfrequenz.

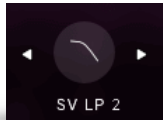
Es gibt fünf verschiedene Arten von Filtern in Dark Horizon:

#### 3.2.3.1 Daft



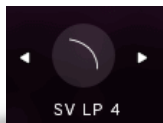
Der Daft-Filter ist ein aggressiveres Synthesizer-Filterdesign. Das Ansprechverhalten des Filters ist ein 2-poliger Tiefpass, der Frequenzen über der Grenzfrequenz mit -12 dB/Oktave dämpft.

### 3.2.3.2 SV LP 2



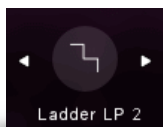
Die State Variable Filter (SV) haben eine klare Klang-Charakteristik, die für alle Arten von Klangquellen verwendet werden kann. Der LP2 ist ein 2-poliger Tiefpass, der Frequenzen über dem Grenzwert mit -12 dB/Oktave dämpft.

### 3.2.3.3 SV LP 4



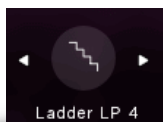
Die State Variable Filter (SV) haben eine klare Klang-Charakteristik, die für alle Arten von Klangquellen verwendet werden kann. Der LP4 ist ein 4-poliger Tiefpass, der Frequenzen über der Grenzabschaltung mit -24 dB/Oktave dämpft.

### 3.2.3.4 Ladder LP 2



Basierend auf der klassischen Leiterschaltung, die in frühen Synthesizern verwendet wurde, wären diese Filter eine erste Wahl für synthetische Sounds, können aber auf jedem Signal gut funktionieren. Der LP2 ist ein 2-poliger Tiefpass, der Frequenzen über dem Grenzwert mit -12 dB/Oktave dämpft.

### 3.2.3.5 Ladder LP 4



Basierend auf der klassischen Leiterschaltung, die in frühen Synthesizern verwendet wurde, wären diese Filter eine erste Wahl für synthetische Sounds, können aber auf jedem Signal gut funktionieren. Der LP4 ist ein 4-poliger Tiefpass, der Frequenzen über der Grenzabschaltung mit -24 dB/Oktave dämpft.

## 3.2.4 AMP:

AMP bietet drei verschiedene Verstärker zur Auswahl:

### 3.2.4.1 AC Box:

Die AC Box modelliert den Gitarrenverstärker-Sound, der den Aufstieg der britischen Popmusik angetrieben hat. Es gab viele Versionen dieses sehr originellen Verstärkers, die jeweils einen anderen Charakter hatten. Wir haben uns für ein Modell entschieden, das sich durch einen einzigartigen Klang auszeichnet und den berühmten Top Boost-Kanal enthält!



Die AC Box verfügt über zwei separate Kanäle: Den Normal Channel (Lautstärke einstellbar) und den Brilliant Channel (eingestellte Lautstärke). Dies bedeutet, dass Sie das normale Kanalsignal mit dem brillanten Kanalsignal mischen können.

Normal Channel Steuerung:

**Norm Volume:** Legt den Pegel fest. Die Höhen- und Bass-Regler haben in diesem Kanal keine Wirkung.

**Tone Cut:** Steuert einen Tiefpassfilter. Durch Drehen des Knopfes im Uhrzeigersinn werden die Höhen im Ausgang des Normalkanals reduziert.

Brilliant Channel Steuerung:

**Bass:** Passt den Niederfrequenzgang an.

**Treble:** Passt den Hochfrequenzgang an.

Master controls:

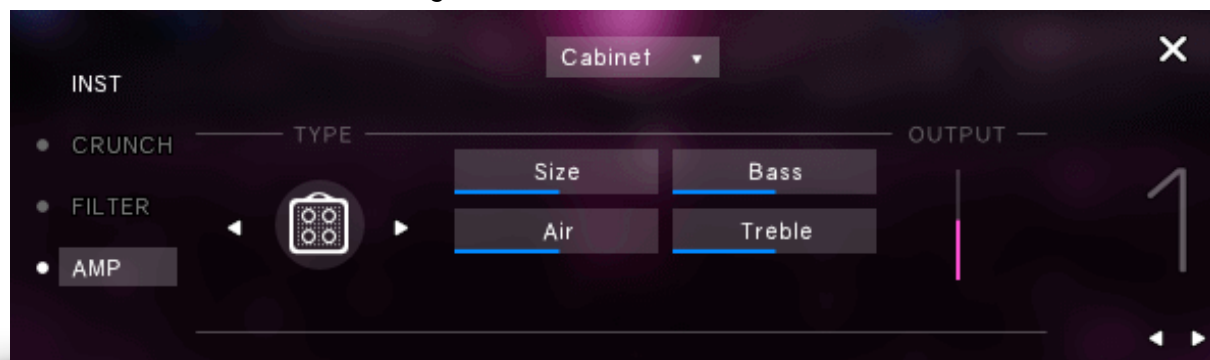
**Trem Speed:** Stellt die Geschwindigkeit des Tremolo ein.

**Trem Depth:** Stellt die Stärke des Tremolo ein. Der Effekt ist aus, wenn auf 0.

**Output:** Stellt den Ausgangspegel ein.

### 3.2.4.2 Cabinet

Dieses Modul simuliert den Klang eines mikrofonierten Guitar Cabinet



**Type:** Ermöglicht es Ihnen, das simulierte Cabinet über die linke und rechte Taste oder durch Klicken auf das Verstärkersymbol auszuwählen.

**Size:** Passt die Größe des simulierten Cabinets an. Größere Cabinets neigen dazu, eine ausgeprägtere Basswiedergabe zu haben, während kleinere dünn und blechern klingen können.

**Air:** Steuert den Pegel der frühen Reflexionen im Raum

**Bass:** Steigert oder senkt den Pegel der niedrigeren Frequenzen.

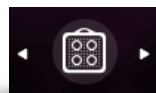
**Treble:** Steigert oder senkt den Pegel der höheren Frequenzen.

**Output:** Passt den Ausgangspegel an.

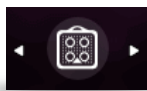
Amp types are:



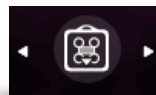
- Closed -Leslie 122 (On Axis)



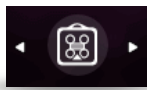
- 4x10 - Bass-WR (Horn)



- 4x10 - Bass-WR (On Axis)



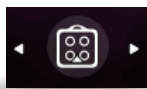
- 4x12 - UK 70s (Far)



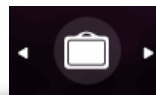
- 4x12 - UK 70s (On Axis)



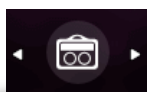
- 4x10 - Tweed Alnico (Far)



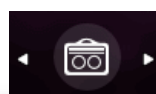
- 4x10-Tweed Alnico (On Axis)



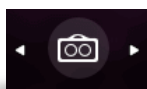
- 2x12 - Chief V-30 (Back)



- 2x12 - Chief V-30 (On Axis)



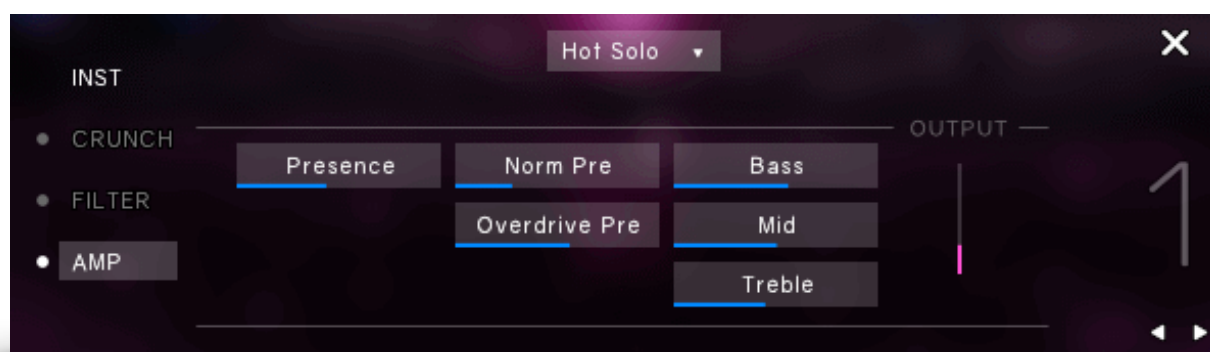
- 2x12 Brit 60s (On Axis)



- 2x12 Tweed Green (On Axis)

### 3.2.4.3 Hot Solo

Ein Modell eines Gitarrenverstärkers, der als moderner Klassiker gilt. Hot Solo verwendet zwei separate Vorverstärkerkanäle und jede Menge Gain für einen ausgesprochen zeitgenössischen Rock-Sound.



**Presence:** Erhöht den Frequenzgang im oberen Mittelbereich.

**Norm Pre:** Legt die Vorverstärkerverstärkung für den Kanal mit geringer Verstärkung fest.

**Overdrive Pre:** Legt die Vorverstärkerverstärkung für den Hochverstärkungskanal fest.

**Bass:** Passt den Niederfrequenzgang an.

**Mid:** Passt den Mitteltonfrequenzgang an.

**Treble:** Passt den Hochfrequenzgang an.

**Output:** Passt den Ausgangspegel an.

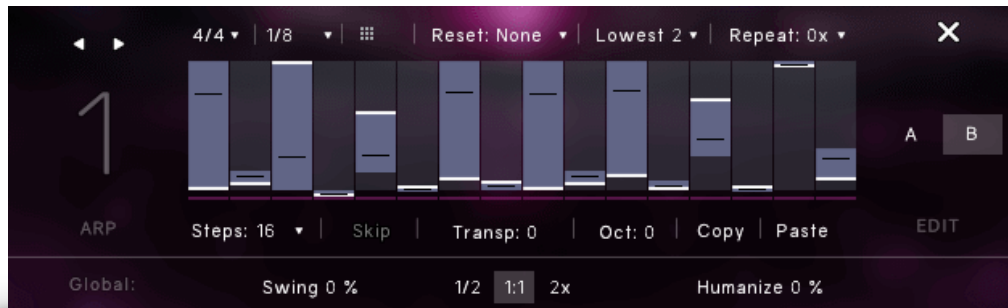
## 3.3 ARPEGGIATOR TAB



Auf der Hauptseite sehen Sie die vier berücktigten Arpeggiator-Leisten. Jeder kann ein eigenes Instrument kontrollieren. Klicken Sie auf einen von ihnen, um die Einstellungen für den Arpeggiator anzupassen.

### 3.3.1 ARPEGGIATOR:

Die Nummer auf der linken Seite zeigt den angezeigten Instrumentensteckplatz an. Verwenden Sie den linken und rechten Pfeil, um zwischen den Instrumentensteckplätzen zu wechseln, um schnell mehrere Arps anzupassen.



**Time Signature:** Wählt die Taktart des Pattern aus. Die ausgewählte Taktart wirkt sich auf die Reset-Funktion und auch auf die Stepper-Auflösung aus.

#### Rate:



In den Arpeggiator-Modulen ist es möglich, gerade Werte und drei verschiedene Arten von Triplets als Arpeggiator-Rate auszuwählen. Wenn eine Triplet-Rate ausgewählt ist, passt der Rhythmus-Stepper die Anzahl der Schritte entsprechend an. Auf diese Weise deckt der Rhythmus-Stepper immer eine Anzahl von Schritten ab, die innerhalb der ausgewählten Taktart sinnvoll sind.

**Order:** Bestimmt die Reihenfolge, in der die gespielten Noten arpeggiert werden. All (Chord) löst alle gespielten Noten im jeweiligen Rhythmus aus.

**Bar Reset:** Wenn „Reset: 1 Bar“ im Dropdown-Menü ausgewählt ist, wiederholt das Arpeggio sein Pattern nach einem Takt der ausgewählten Taktart. Mit "Reset: 2 Bar" kann sich das Muster nach zwei Takten wiederholen. Dies verhindert eine zufällige Verschiebung des Notenmusters im Laufe der Zeit.

**Note Selection:** Wählt aus, ob alle gespielten Noten in diesem bestimmten Modul gehört werden sollen oder nicht. Die verschiedenen Optionen ermöglichen es, nur die niedrigste, höchste oder mittlere Note eines gespielten Akkords zu spielen. Dies kann verwendet werden, um eine schlammige Bassgruppe zu verhindern und Akkorde sorgfältig mit mehreren Instrumenten zu orchestrieren.

**Repeat:** Wiederholt jede Note ein- oder mehrmals, bevor es zur nächsten übergeht.



**Steps:** Passt die Anzahl der Steps innerhalb der ausgewählten Taktart an.

**Skip:** Steps mit dem Wert 0 werden übersprungen und die jeweilige Note ertönt beim nächsten aktiven Step.

**Transpose:** Transponiert das gesamte Pattern um einen oder mehrere Halbtöne nach oben oder unten.

**Octave:** Wiederholt die gespielten Noten nach dem ersten Loop eine oder zwei Oktaven darüber oder darunter.

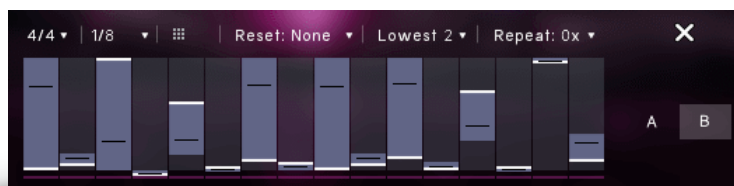
**Copy/Paste:** Kopiert (COPY) ein Pattern und fügt es in einer anderen Leiste ein (PASTE).

**Swing:** Fügen Sie dem Arpeggiator-Pattern Swing hinzu.

**Playback Speed:** Wählen Sie zwischen halber, normaler und doppelter Geschwindigkeit.

**Humanize:** Wenn Sie Humanize einschalten und den Wert erhöhen, fügt die Engine allmählich Unvollkommenheiten zum Rhythmus und zur Dynamik der Engine-Module hinzu.

### Rhythm Step-Sequencer:



Erstellen Sie Ihren eigenen Rhythmus für den Arpeggiator. Klicken Sie in die Leiste, um Steps festzulegen. Klicken und ziehen Sie über die Leiste, um mehrere Steps zu zeichnen.

Klicken und ziehen Sie mit der rechten Maustaste, um eine gerade Linie zu zeichnen. Verwenden Sie das Modulationsrad, um die Dynamik des Pattern zu steuern.

**A:** Klicken Sie A, um die Position des niedrigsten Mod-Rads anzuzeigen und anzupassen.

**B:** Klicken Sie B, um die Position des höchsten Mod-Rads anzuzeigen und anzupassen.

*Shortcut:* Verwenden Sie "Alt+Klick", um alle Werte gleichzeitig anzupassen.

### 3.4 MIX PAGE:



Auf der Mixer-Seite können Sie die Lautstärke und das Panorama der verschiedenen Slots anpassen und Master-Effekte anwenden.

#### 3.4.1 CHANNEL STRIP:

Der Name des geladenen Instruments wird ganz oben auf jedem Channel-Strip angezeigt.

**Solo/Mute:** Hören Sie sich einen einzelnen Slot allein an oder schalten Sie einen einzelnen Slot stumm.

**Delay:** Stellt die Send-Stufe des Master-Delays ein.

*Hinweis: Sie können die Motion Engine für diesen Parameter aktivieren.*

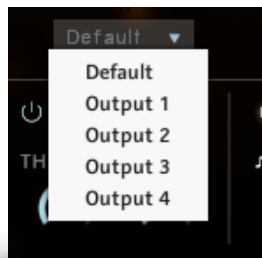
**Reverb:** Setzt die Send-Stufe auf den Master-Hall. Mit dieser Steuerung kann die Menge an Hall auf jedem Instrument eingestellt werden. Wenn auf -infdB gesetzt, wirkt sich der Master-Hall überhaupt nicht auf diesen Slot aus.

**Pan:** Bewegt dieses Instrument weiter nach links/rechts im Stereofeld.

Hinweis: Wenn Sie die Pan Engine auf diesem Kanal verwenden, hat die PAN-Einstellung auf der Mix-Seite keine Wirkung.

**Fader:** Erhöht oder senkt die Lautstärke des Slots. "**Strg+Klick/Cmd+Klick**", um den Wert auf 0 dB zurückzusetzen.

### 3.4.2 OUTPUT ROUTING:

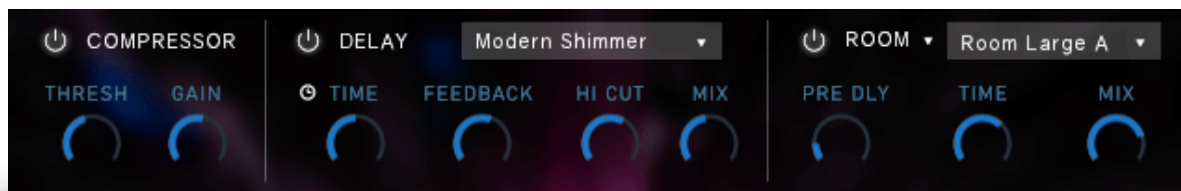


Auf der Mixer-Seite gibt es ein Dropdown-Menü unter dem Channel-Strip jedes Instrumentensteckplatzes, das diesem Slot einen bestimmten Kontakt-Ausgang zuweist.

Wenn keine Outputs angezeigt werden, können Sie im Outputs-Menü von Kontakt (F2) neue Outputs erstellen, umbenennen und zuweisen. Sie werden sofort im Dropdown-Menü unserer Mixer-Seite verfügbar sein. Konsultieren Sie das Handbuch von Kontakt 6 und Ihrer DAW, um zu erfahren, wie Sie multitimbrale Instrumente implementieren können.

Bitte beachten Sie: Obwohl die trockenen Signale auf die separaten Ausgänge aufgeteilt werden, bleibt der Send-Hall/Delay auf dem Standardkanal, da die Aufteilung des Halls/Delays Ihre CPU sehr belasten würde. Um beste Ergebnisse zu erzielen, empfehlen wir, diese Funktion mit ausgeschaltetem internen Faltungshall/Delay zu verwenden und in der DAW einen Master-Hall/Delay hinzuzufügen.

### 3.4.3 MASTER FX:



**Compressor:** Stellen Sie die Dynamik des Instruments ein, indem Sie den Threshold des Kompressors einstellen und den Makeup-Gain nach rechts korrigieren.

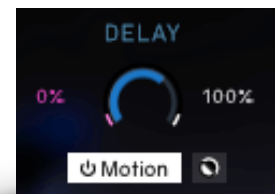
**Delay:** Dies ist der Master-Delay-Effekt. Sie können aus über zwanzig hochwertigen Voreinstellungen wählen und sie mit den Reglern Time, Feedback und Hi Cut anpassen. Verwenden Sie den Mix-Regler, um den Return-Pegel der Verzögerung einzustellen.

**Reverb:** Dies ist der Master-Hall mit hochwertigen Reverbs von verschiedenen legendären Effektprozessoren und Impulsantworten. Sie können eine Hallkategorie im Menü auf der linken Seite wählen: IRC, Room, Hall oder Plate. Jede Kategorie hat mehrere Voreinstellungen, die Sie im rechten Dropdown-Menü auswählen können.

Verwenden Sie den MIX-Regler, um den Send-Return-Pegel des Halls einzustellen.

## 4. „MOTION ENGINE“

Das Herzstück unserer Effekte ist unsere MOTION ENGINE, die den Themen Bewegung und Tiefe verleiht. Neben einer großen Auswahl an verfügbaren Effekten finden Sie den Motion-Button. Wenn er aktiviert ist, kann der entsprechende Parameter mit dem Modulationsrad oder einem der beiden anderen Regler gesteuert werden.



**Min Value:** Die rosafarbene Zahl auf der linken Seite des Balkens legt den Minimalwert des ausgewählten Effektparameters für die MOTION ENGINE fest. Dies ist der Wert, der bei der niedrigsten Position des Modulationsrads erreicht wird. Klicken und ziehen Sie mit der linken Maustaste, um diesen Parameter einzustellen.

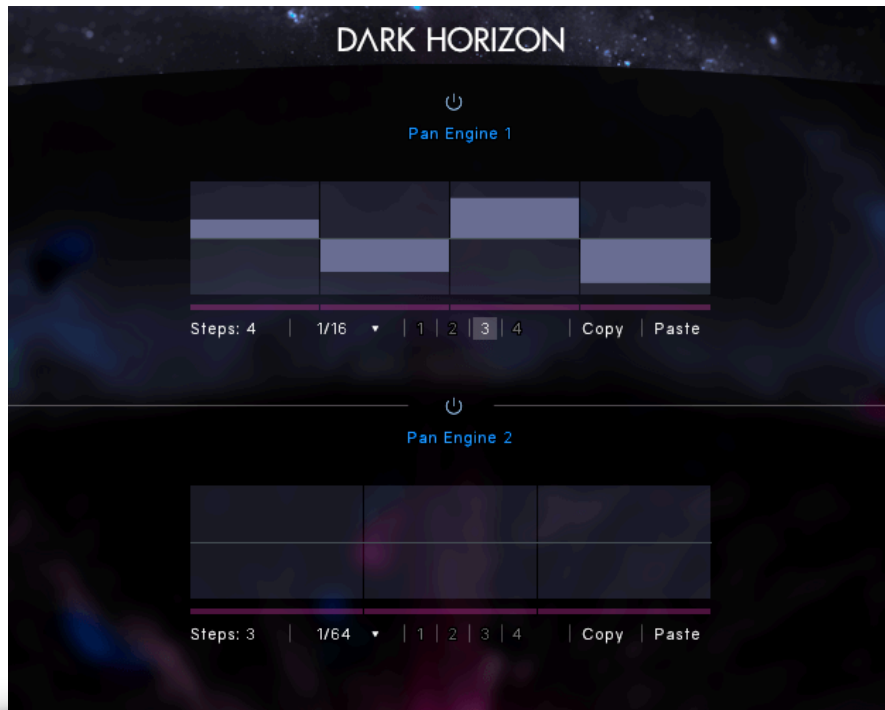
**Max Value:** Die weiße Zahl auf der rechten Seite des Balkens gibt den Maximalwert des ausgewählten Effektparameters für die MOTION ENGINE an. Dies ist der Wert, der bei der höchsten Position des Modulationsrads erreicht wird. Klicken und ziehen Sie mit der linken Maustaste, um diesen Parameter einzustellen.

**Motion Switch:** Schalten Sie die MOTION ENGINE für diesen Effektparameter ein und aus.

**Motion Reverse:** Der kleine Knopf rechts neben dem MOTION SWITCH kehrt die Min- und Max-Werte um. Der Max-Wert wird nun an der niedrigsten Position des Modulationsrads erreicht und der Min-Wert an der höchsten Position.

Hinweis: Wenn die MOTION ENGINE aktiviert ist, können Sie keinen festen Wert für den Effekt einstellen. Verwenden Sie stattdessen den MIN- und MAX-WERT, um den Bereich der MOTION ENGINE einzustellen.

## 5. „PAN ENGINE“



Eine weitere Funktion, die für viel Bewegung sorgt, ist unsere PAN ENGINE.

Jedes Thema hat zwei verschiedene Pan-Engines, die jedem Instrumenten-Slot zugewiesen werden können. Das Herzstück ist die Panning-Form, die durch Klicken und Ziehen mit der linken Maustaste frei gezeichnet werden kann. Mit einem Rechtsklick und Ziehen der Maus können Sie eine gerade Linie zeichnen. Mit einer Reihe von zusätzlichen Steuerelementen können Sie die Engine an Ihre Bedürfnisse anpassen:

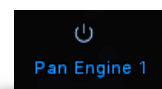
**Pan Engine On/Off:** Schalten Sie die Engine ein und aus.

**Steps:** Stellen Sie die Anzahl der Schritte für die PAN ENGINE ein.

**Rate:** Es ist möglich, gerade Werte und drei verschiedene Arten von Triolen als Rate für die PAN ENGINE zu wählen.

**Slot:** Wählen Sie, welcher Instrumenten-SLOT von der PAN ENGINE gesteuert wird. Sie können jeden Slot einer der beiden PAN ENGINES zuweisen.

**Copy/Paste:** Kopiert (COPY) ein Pattern und fügt es in einer anderen Leiste ein (PASTE).



## 6. CREDITS

### **Developed by Sonuscore and Best Service**

**Product Concept and Design:** Tobias Menguser, Nico Dilz, Tilman Sillescu, Stefan Kemler, Steffen Brinkmann, Pierre Langer, Axel Rohrbach

**Project Lead:** Nico Dilz, Tobias Menguser, Tilman Sillescu

**Sound Design:** Tobias Menguser

**Theme Design:** Tobias Menguser, Tilman Sillescu, Simon Schrenk, Jonas Hausotter, Jonas Meyer

**Theme Naming:** Tobias Menguser, Andreas Hammann

**KONTAKT Scripting:** Nico Dilz, Stefan Kemler, Mathias Vatter

**Sample Editing:** Tobias Menguser

**User Interface Design:** Jannic Böhme, Nico Dilz

**Quality Assurance:** Tilman Sillescu, Nico Dilz, Stefan Kemler, Simon Schrenk, Mathias Vatter, Jonas Meyer

**Artwork:** Jannic Böhme, Benedikt Huster

**Marketing:** Benedikt Huster, Jannic Böhme, Andreas Hammann, Alicia Hahn, Florian Tauchert, Felix Möbius, Tobias Kunz, Shawn Basey

**Videos:** Jannic Böhme, Benedikt Huster

**Additional Content:** Tilman Sillescu, Tobias Menguser, Simon Schrenk, Lukas Ruschitzka, Marc Rosenberger, Matthias Wolf, Dominik Morgenroth, Henning Nugel, Armin Haas, Nicolai Patricio

**Manual:** Simon Schrenk