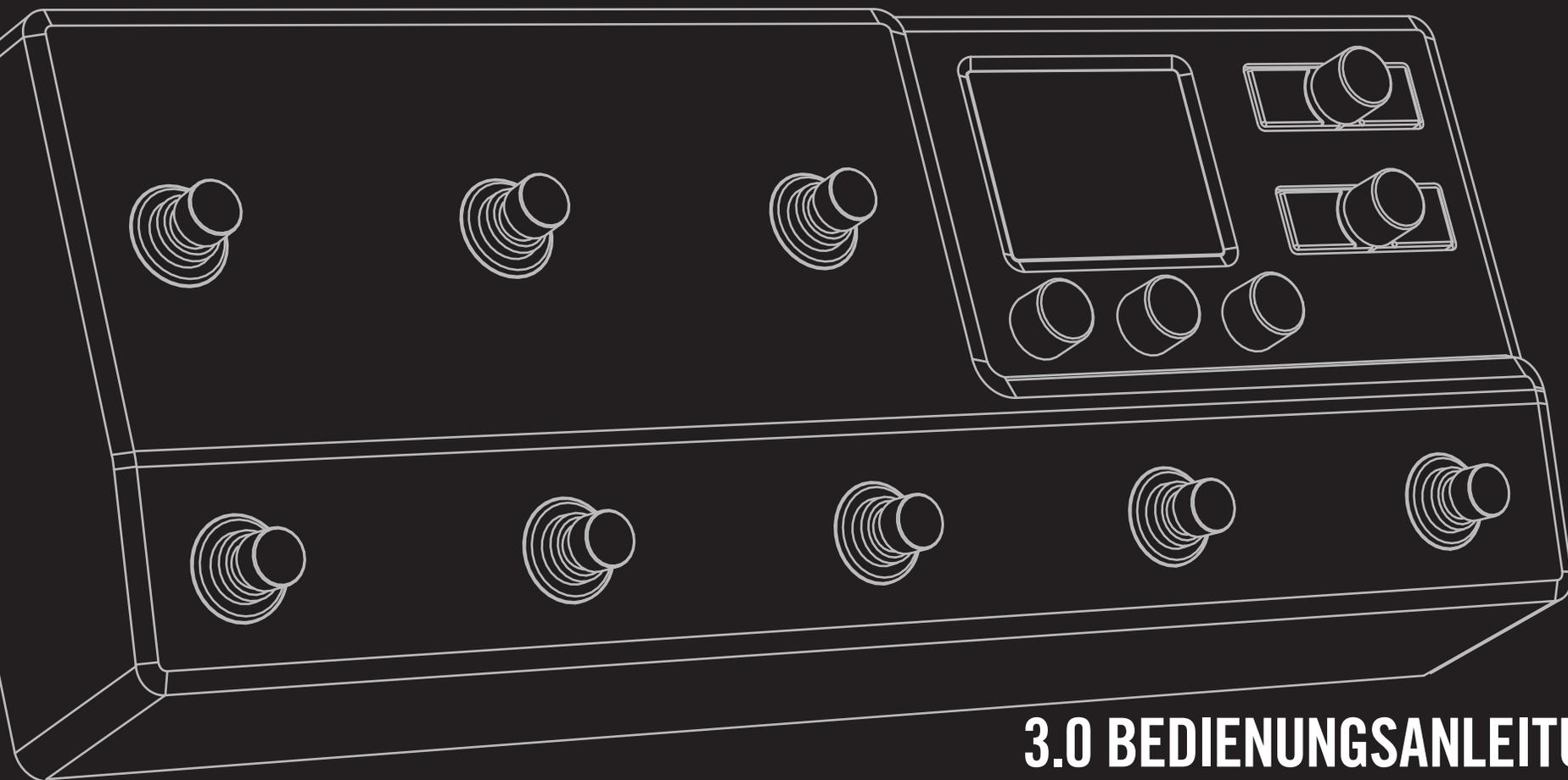




# HX STOMP XL



**3.0 BEDIENUNGSANLEITUNG >**

# Inhalt

<b>Willkommen zum HX Stomp XL</b>	<b>4</b>	<b>Die Blöcke</b>	<b>26</b>	<b>Command Center</b>	<b>52</b>
Lieferumfang	4	Input-Block	26	Zuordnen eines Befehls	52
Verwendete Terminologie	4	Output-Blöcke	26	Kopieren und Einfügen von Befehlen	55
‘HX Edit’ Software	5	Signal- und Clip-Anzeigen	27	Kopieren und Einfügen aller Befehle	55
Aktualisieren der HX Stomp XL-Firmware	5	Effekte	27	Löschen eines Befehls	55
Marketplace	6	Amp+Cab	33	Löschen aller Befehle	55
Bedienfeld	7	Amp	35		
<b>Blitzstart</b>	<b>10</b>	Preamp	35	<b>Global EQ</b>	<b>56</b>
Verbindungen	10	Cab	35	Zurückstellen des ‘Global EQ’	56
<b>‘Play’-Fenster</b>	<b>13</b>	Impulsantworten (IR)	37	<b>Global Settings</b>	<b>57</b>
Stomp-Fußtastermodus	13	Send/Return	38	Einstellen der geeigneten Pegel	57
Speicherübersicht	14	Looper	39	Zurückstellen aller globalen Parameter	57
Preset-Fußtastermodus	14	Split	41	Global Settings > Ins/Outs	58
Snapshot-Fußtastermodus	15	Mixer	42	Global Settings > Preferences	59
Editieren mit den Pedalen	15	In den USA registrierte Warenzeichen	43	Global Settings > Footswitches	60
<b>‘Edit’-Fenster</b>	<b>17</b>	<b>Snapshots</b>	<b>44</b>	Global Settings > EXP Pedals	61
Anwahl eines Blocks/Editieren von Parametern	18	Arbeiten mit Snapshots	44	Global Settings > MIDI/Tempo	62
Umgehen eines Blocks (Bypass)	18	Blockumgehung der Snapshots	45	Global Settings > Displays	62
Bypass (Umgehung) des HX Stomp XL	18	Kopieren eines Snapshots	46	<b>USB-Audio</b>	<b>63</b>
Modellzuordnung für einen Block	19	Austauschen von Snapshots	46	Abhören der Hardware statt der Software	63
Verschieben von Blöcken	19	Snapshots speichern	46	DI-Aufnahme und ‘Re-Amping’	64
Kopieren und Einfügen von Blöcken	20	Was passiert mit Snapshot-Änderungen?	46	Einstellen des Core Audio-Treibers (macOS)	65
Entfernen eines Blocks	20	<b>Bypass Assign</b>	<b>48</b>	Einstellen des ASIO-Treibers (nur für Windows)	65
Entfernen aller Blöcke	20	Schnelle Fußtasterzuordnung	48	<b>MIDI</b>	<b>67</b>
Blöcke als Favoriten definieren	20	Manuelle An/Aus-Zuordnung	48	Aufrufen von Speichern und Snapshots via MIDI	67
Speichern der Modellvorgaben	21	Löschen von Bypass-Zuordnungen	49	Block-Statusänderung via MIDI	67
Speichern/Benennen eines Sounds	21	Löschen aller Bypass-Zuordnungen	49	Parametersteuerung via MIDI	67
Archivieren und Laden kompletter Backups	22	Austauschen von Fußtastern im Stomp-Modus	49	Temposynchronisation via MIDI	68
Seriell und Parallel-Routing	22	<b>Controller Assign</b>	<b>50</b>	MIDI CC	68
Signalausgabe von Pfad B	23	Zuordnen eines Controllers	50	<b>Weitere Ressourcen</b>	<b>70</b>
TAP Tempo	23	Löschen der Controller-Zuordnungen für einen Block	51		
Verwendung des Tuners	24	Löschen aller Spielhilfezuordnungen	51		
Dynamischer DSP	24				
Blockreihenfolge und Stereo-Abbildung	25				

© 2021 Yamaha Guitar Group, Inc. Alle Rechte vorbehalten.

Line 6, das Line 6-Logo, Helix, HX Stomp XL, M13, M9, M5, DL4, DM4, MM4, FM4, POD, Powercab, Ampeg, SVT und Portaflex sind in den USA und/oder anderen Ländern Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen der Yamaha Guitar Group, Inc. Apple, Mac, macOS, iPad, iPhone und iTunes sind in den USA und anderen Ländern eingetragene Warenzeichen der Apple, Inc. Apple haftet weder für die Funktion dieses Geräts, noch für seine Einhaltung der Sicherheits- und übrigen Vorschriften. Windows ist ein in den USA und anderen Ländern eingetragenes Warenzeichen der Microsoft Corporation. YouTube ist ein Warenzeichen der Google, Inc.

# Willkommen zum HX Stomp XL

## ‘Was, eine Anleitung von 70 Seiten? Ich hasse Bedienungsanleitungen!’

Das wissen wir doch auch... Und wir verfassen sie nicht einmal gerne, weil sie ja eh kaum jemand liest. Wie wäre es also mit ein paar kurzen Videos, die alle wichtigen Bedienschritte für den HX Stomp XL™ in weniger als 10 Minuten erklären? Dann müssen Sie uns aber versprechen, dass Sie online nicht rummeckern, dass die lange Anleitung eine Zumutung ist. Machen wir's so? Siehe dann [line6.com/meet-hx-stompxl](http://line6.com/meet-hx-stompxl):



## ‘Super, Anleitungen sind meine Lieblingslektüre!’

Das wäre wohl gelogen, aber dennoch vielen Dank für Ihre Entscheidung zum Line 6 HX Stomp XL Pedal, einem der vielseitigsten Pedale aller Zeiten. Wir wünschen Ihnen viele Jahre ungebremste Inspiration und viel Spaß auf der Bühne sowie im Studio.

Sie möchten das Teil vermutlich sofort anschließen und loslegen. Noch einen Moment Geduld: Schauen Sie sich zumindest den großen farbigen ‘HX Stomp XL Spickzettel’ an, der sich im Lieferkarton befindet und legen Sie ihn an einen gut erreichbaren Ort. Lesen Sie sich anschließend ‘[Blitzstart](#)’ in dieser Anleitung durch, um innerhalb weniger Minuten losbrettern zu können.

**! WICHTIG!** Der HX Stomp XL eignet sich für ganz unterschiedliche Anwendungen. Daher sind die Werks-Sounds sehr breit gefächert. Speicher mit dem ‘FX’-Vorsatz enthalten nur Effekte. Sie sind ideal, wenn man das Teil an den Eingang eines Verstärkers anschließt. Speicher mit dem ‘DIR’-Vorsatz enthalten Sounds mit Amp-, Boxen/IR- und Effektblöcken, die eine Direktverbindung mit der Beschallungsanlage oder FRFR-Aktivlautsprechern (ohne ‘Gitarrenfärbung’) erlauben. Speicher mit dem ‘4CM’-Vorsatz funktionieren nur, wenn man den HX Stomp XL mit dem 4-Kabel-Verfahren anschließt. Siehe [S. 10](#).

## Lieferumfang

- Line 6® HX Stomp XL™ Multi-Effektpedal
- *HX Stomp XL-Spickzettel* (lesen Sie den zuerst!)
- Netzteil
- USB-Kabel
- Vier Steck-GummifüÙe (bei Bedarf in den weißen Kreisen an der Unterseite des HX Stomp XL anbringen)
- Garantiekarte

## Verwendete Terminologie

Beim Durchlesen dieser Bedienungsanleitung werden Ihnen vermutlich mehrere unbekannte Begriffe auffallen. Die wollen wir hier kurz erklären. Aufgepasst – weiter unten stellen wir ein paar Fragen hierzu...

**Block** ‘Blöcke’ sind Objekte, die unterschiedliche Aspekte eines Sounds umfassen: Verstärker, Boxen, Effekte, Splits, Looper, Ein- und Ausgänge sowie Impulsantworten. Der HX Stomp XL erlaubt die Verwendung von bis zu 8 Blöcken (Verstärker, Box, IR, Effekte und/oder Looper), solange der DSP sie rechnen kann.

**Modell** Jeder Bearbeitungsblock kann jeweils ein *Modell* (in Ausnahmefällen auch zwei) enthalten. Der HX Stomp XL bietet über 80 Verstärkermodelle für Gitarre und Bass, 40 Boxen- und über 220 Effektmodelle.

**Speicher** Jeder Speicher enthält einen einsatzbereiten Sound, d.h. alle Blöcke, Snapshots, Fußtaster- und Controller-Zuordnungen.

**Controller** Spielhilfen (neudeutsch ‘Controller’) stehen für die Echtzeitbeeinflussung der Parameter zur Verfügung. Beispiel: Mit einem externen Expression-Pedal kann der Wah-Effekt gesteuert werden, mit dem Modulationsregler eines MIDI-Keyboards die Delay-Rückkopplung und der Hallanteil usw.

**Hin-/Rückwege** Der HX Stomp XL bietet eine Stereo-SEND-Buchse (TRS) und separate RETURN-Buchsen (L/R). Diese sind zum Einschleifen externer Effektpedale oder für das 4-Kabel-Verfahren (siehe Seite [10](#)) gedacht.

**IR** IR (Impulsantworten) sind mathematische Funktionen für die Nutzung des Klangverhaltens von zuvor gemessenen Systemen. Der HX Stomp XL kann bis zu 128 Impulsantworten (die man selbst erstellt oder sich bei Drittanbietern besorgt) speichern.\* Siehe ["Blockreihenfolge und Stereo-Abbildung"](#).

**Anmerkung:** Für die Übertragung von Impulsantworten zum HX Stomp XL muss die aktuelle Version der "Line 6 HX Edit" Software installiert werden. Siehe ["HX Edit' Software"](#) weiter unten.

## Warum klingt der HX Stomp XL so [suchen Sie sich etwas aus]?

Wie viele Gitarristen verlassen Sie sich vielleicht immer noch auf Röhrenverstärker. Das verstehen wir nur all zu gut. Musiker spüren schließlich, dass eine 4x12"-Box viel Luft bewegt und auf den Anschlag reagiert. Weder die Plastikboxen einer Beschallungsanlage noch hochwertige Studiomonitore schaffen etwas Vergleichbares. Dennoch behaupten viele Musiker gerne, dass dies am Multi-Effektprozessor liegt. Wie alle Geräte ohne interne Lautsprecher ist auch der HX Stomp XL auf die Qualität der Klangwiedergabe angewiesen. Das Wiedergabesystem hat einen immensen Einfluss auf den Sound, die Ansprache und den Sound. Der HX Stomp XL kann also durchaus dünn, dumpf, schrill usw. klingen. Aber das bedeutet dann, dass Sie unbedingt etwas an Ihrem Wiedergabesystem ändern müssen.

Bei Bedarf kann man das Cab- oder IR-Modell des HX Stomp XL deaktivieren, um ein "neutraleres" Signal zu einer Endstufe oder einem Gitarrenverstärker zu übertragen. Selbst die Magie der Digital-Technologie schafft es aber nicht, eine 6"-Computerbox wie einen ausgewachsenen Stack klingen zu lassen. Ihr Sound ist immer nur so gut wie das schwächste Glied. Unter vergleichbaren Wiedergabebedingungen wirkt das Amp-Modeling des HX Stomp XL allerdings genau so authentisch wie die Originale.

## 'HX Edit' Software



Am besten laden Sie sich die "HX Edit" App für Mac oder PC herunter (siehe [line6.com/software](https://line6.com/software)).

"HX Edit" ist ein üppig ausgestatteter Editor mit Verwaltungsfunktionen für Sounds und Impulsantworten. Nutzen Sie sie, um den Speicherinhalt des HX Stomp XL zu archivieren und neuere Software-Versionen zu installieren (siehe unten). Man kann mehr als einen Helix bzw. ein HX-Gerät anschließen – "HX Edit" zeigt für jedes Gerät ein separates Fenster an.

## Sound-Austausch mit Helix/HX-Geräten und dem 'Helix Native' Plug-In

Alle Helix- und HX-Hardware und -Software lebt in demselben Ökosystem. Wenn man in "HX Edit" mehrere Fenster öffnet bzw. mehrere Instanzen des "Helix Native" Plug-Ins verwendet, können sowohl Blöcke als auch komplette Sounds von einem Gerät/einer Instanz zum/zur anderen kopiert werden. Allerdings gibt es ein paar Einschränkungen. Siehe das [Pilotenhandbuch](#) von "HX Edit" und "Helix Native" für weitere Details.

## Aktualisieren der HX Stomp XL-Firmware

Wenn Ihr HX Stomp XL noch eine ältere Firmware-Version verwendet, sollten Sie unbedingt die aktuelle installieren. Das erledigt man mit der "Line 6 HX Edit" Software.

Installieren Sie zunächst die aktuelle Version von "HX Edit" auf Ihrem Mac oder PC (siehe [line6.com/software](https://line6.com/software)). Schließen Sie den HX Stomp XL anschließend an einen USB-Port des Rechners an. "HX Edit" erkundigt sich automatisch online nach der aktuellen Firmware-Version. Wenn es eine neuere gibt, hilft Ihnen "HX Edit" beim Archivieren Ihrer aktuellen Sounds und bei der Aktualisierung der Firmware – so etwas dauert nur ein paar Minuten. Alles Weitere hierzu finden Sie im [Pilotenhandbuch](#) von "HX Edit".

# Marketplace

Im [Line 6 Marketplace](#) Online-Shop finden Sie viele spannende Ressourcen von Drittanbietern, welche die Möglichkeiten Ihres HX Stomp XL und/oder "Helix Native" Plug-Ins noch erweitern! Momentan gibt es dort Sounds und Impulsantworten. In Kürze werden auf Marketplace aber noch viel mehr Inhalte angeboten.



Marketplace kann man direkt in der "[HX Edit](#)" App aufrufen: Loggen Sie sich in Ihr Line 6-Konto ein und wählen Sie "**Get More Presets**" oder "**Get More IRs**" im Menü von "HX Edit". Die auf Marketplace erworbenen Lösungen können sofort in "HX Edit" und/oder die IR-Bibliothek geladen und zum HX Stomp XL übertragen werden. Siehe auch das Pilotenhandbuch von "[HX Edit](#)".



**Tipp:** Registrierte Anwender eines Geräts der Helix/HX-Familie haben Anspruch auf einen Freundschaftspreis, wenn sie sich das "Helix Native" Plug-In zulegen möchten! Alle HX Stomp XL-Sounds und -Impulsantworten können direkt in "Helix Native" geladen werden (und umgekehrt). Das erleichtert die Arbeit im Studio. Siehe den [Line 6](#)-Onlineshop.

# Bedienfeld



- 1. Haupt-Display:** Das farbige LC-Display ist das Tor zu den Funktionen und Parametern des HX Stomp XL.
- 2.  VIEW:** Wenn Sie nicht mehr wissen, wo Sie sich gerade befinden, springen Sie mit diesem Taster zurück zur Hauptseite. Drücken Sie  erneut, um von der einen Hauptseite zur anderen zu gehen. Siehe [“Play’-Fenster”](#) und [“Play’-Fenster”](#).
- 3. ACTION:** Drücken Sie diesen Taster, um die für den gewählten Block bzw. das aktuelle Menü verfügbaren Funktionen aufzurufen. Wenn die Editierseite angezeigt wird, kann man schnell Blöcke verschieben, kopieren, einfügen und entfernen sowie besonders gelungene Blöcke als Favoriten bzw. die aktuellen Einstellungen als Vorgabe für ein Modell definieren. Andere Menüs bieten dagegen andere Funktionen. Beispiel: Die “Global Settings”-Funktionen erlauben die Rückstellung aller allgemeinen Parameter.  
Drücken Sie  und **ACTION** gemeinsam, um das “Save”-Menü aufzurufen, wo man Sounds benennen und speichern kann. Drücken Sie beide zwei Mal, um die Einstellungen sofort zu speichern. Siehe [“Global Settings > Ins/Outs”](#).
- 4. Oberer Regler:** Auf der “Play”-Seite wählt man mit diesem Regler Speicher. Drücken Sie den Regler, um eine Speicherübersicht aufzurufen. Im “Edit”-Bereich wählt man mit diesem Regler den Block, der editiert werden soll. Drücken Sie den Regler, um den gewählten Block zu aktivieren/deaktivieren.
- 5. Unterer Regler:** Im “Edit”-Bereich kann man einem Block hiermit ein anderes Modell zuordnen. Drücken Sie den Regler, um eine Modellübersicht aufzurufen. Siehe [“Modellzuordnung für einen Block”](#).

 **Tip:** Drücken Sie den oberen und unteren Regler gleichzeitig, um den HX Stomp XL komplett zu umgehen. Im Display erscheint dann die Meldung “Analog [or DSP] bypass! Press any switch”.

- 6.  PAGE/PAGE :** Mit  PAGE und PAGE  wählt man auf der “Play”-Seite einen anderen Fußtastermodus. Im “Edit”-Bereich können hiermit weitere Parameter des gewählten Blocks aufgerufen werden. Drücken Sie  PAGE und PAGE  gemeinsam, um das “Controller Assign”-, “Global Settings”- und weitere Menüs aufzurufen.
- 7. Regler 1~3:** Im “Edit”-Bereich stellt man mit diesen drei Reglern die darüber angezeigten Parameter ein. Drücken Sie einen Regler, um den zugeordneten Parameter zurückzustellen. Wenn über einem Regler ein Rechteck angezeigt wird, können Sie jene Funktion durch Drücken des Reglers aktivieren.

 **Kurzbefehl:** Bei den meisten zeitbasierten Parametern (Verzögerungszeit, Modulationsgeschwindigkeit usw.) können Sie den Regler drücken, um abwechselnd die ms-Einheit (bzw. Hz) und einen Notenwert (Viertel, punktierte Achtel usw.) zu wählen.

 **Kurzbefehl:** Die meisten Parameter können in Echtzeit beeinflusst werden. Halten Sie den Regler des gewünschten Parameters gedrückt, um zur zugehörigen [“Controller Assign”](#)-Seite zu springen. Drücken Sie einen Regler und drehen Sie gleichzeitig daran, um die [“Snapshots”](#)

- 8. Fußtaster 1~6:** Diese berührungsempfindlichen Fußtaster sind mit farbigen LED-Ringen versehen, die den Status des zugeordneten Blocks oder Parameters anzeigen. Siehe auch [“Play’-Fenster”](#).



**Kurzbefehl:** Im Pedalmodus und “Edit”-Bereich können Sie einen Block einem Fußtaster zuordnen, indem Sie letzteren zwei Sekunden lang leicht berühren (ohne ihn zu drücken).

Wechseln Sie in den Pedalmodus und berühren Sie zwei Fußtaster längere Zeit (ohne sie zu drücken), damit sie die Plätze tauschen.

Berühren Sie im Pedal- oder Scroll-Fußtastermodus TAP (ohne ihn zu drücken), um kurz die Tempoanzeige einzublenden. Dort kann das Tempo auch nachjustiert werden.

Die “Touch-to-Select”-Funktion kann bei Bedarf ausgeschaltet werden. Den Fußtastern lassen sich auch andere Funktionen zuordnen. Siehe [“Global Settings > Footswitches”](#)

- 9. MODE/EDIT/EXIT-Schalter:** Mit MODE wählen Sie abwechselnd den Stomp- und Preset-Fußtastermodus. Halten Sie MODE eine Sekunde gedrückt um den Pedalmodus zu aktivieren, in dem man die Effekte mit den Füßen editieren kann – d.h. während man einfach weiterspielt. Siehe [“Editieren mit den Pedalen”](#). Drücken Sie MODE/EDIT/EXIT, um den Looper- oder Pedalmodus zu verlassen. Siehe [“Looper”](#).
- 10. TAP/TUNER-Fußtaster:** Drücken Sie TAP wiederholt, um das Tempo (BPM) für die verwendeten Delay- oder Modulationseffekte einzustellen. Siehe [“TAP Tempo”](#). Drücken Sie TAP ein Mal, um LFO-basierte Modulationseffekte neuzustarten. Halten Sie TAP gedrückt, um den Tuner aufzurufen. Siehe [“Verwendung des Tuners”](#).
- 11. VOLUME:** Hiermit stellen Sie den allgemeinen Ausgangs- und Kopfhörerpegel ein. Drücken Sie den Regler, um ihn im Gehäuse zu versenken.
- 12. EXP 1/2, FS 7/8:** Bei Bedarf können Sie hier ein Expression-Pedal anschließen, um die gewünschten Parameter zu beeinflussen.\* Mit Hilfe eines Y-Kabels (6,3mm-Stereo-Klinke auf zwei Mono-Klinken) lassen sich zwei Expression-Pedale anschließen. Alternative: Es können ein oder zwei Fußtaster (mit Hilfe eines Y-Kabels) für die Anwahl weiterer Effektblöcke bzw. Speicher, Snapshots usw. angeschlossen werden (FS7= Spitze, FS8= Ring). Auf [S. 59](#) erfahren Sie, wie man die Funktion dieser Buchse wählt. Laut Vorgabe ist diese Buchse für ein [Mission SP1-L6H Line 6](#) Expression-Pedal gedacht. Letzteres bietet einen Zehenschalter, mit dem man abwechselnd “EXP 1” (Wah/Pitch oder Poly Wham) und “EXP 2” (Volume/Pan) wählt. Als externe Fußtaster sollten nicht-rastende (unlatched) Fußtaster verwendet werden.



**Anmerkung:** Schließen Sie nur etwas an EXP1/2 oder FS 7/8 an, während das Gerät ausgeschaltet ist, um die aktuelle FS 7/8-Einstellung nicht zu ändern.

- 13. SENDS/RETURNS L/R:** Die 6,3mm-Ein- und Ausgänge können zum Einschleifen externer Effektpedale zwischen zwei beliebigen HX Stomp XL-Blöcken bzw. als Ein- und Ausgänge für das 4-Kabel-Verfahren genutzt werden. Siehe auch [“HX Stomp XL im 4-Kabel-Verfahren”](#). Die L/MONO- und RIGHT-Buchse können aber auch als AUX-Eingänge für ein Mischpult, Keyboard, eine Drummaschine oder einen MP3-Player verwendet werden. Die Funktion der Return L/R-Buchsen wählt man unter [“Global Settings > Ins/Outs”](#)
- 14. INPUT L/MONO, RIGHT:** Schließen Sie Ihre Gitarre, den Bass oder ein Mono-Pedal an den L/MONO-Eingang an. Stereo-Pedale, Keyboards, Synthesizer usw. müssen mit dem L/MONO- und RIGHT-Eingang verbunden werden.
- 15. OUTPUT L/MONO, RIGHT:** An diese 6,3mm-Ausgänge können wahlweise unsymmetrische TS-Kabel für den Gitarrenverstärker bzw. andere Pedale oder symmetrische TRS-Kabel für ein Mischpult oder Aktivlautsprecher angeschlossen werden. Bei Verwendung eines Mono-Pedals oder nur eines Amps benötigen Sie nur die L/MONO-Buchse (6,3mm).
- 16. Kopfhöreranschluss:** Hier kann ein Stereo-Kopfhörer angeschlossen werden. Die Lautstärke im Kopfhörer regeln Sie mit dem VOLUME-Regler (11).



**WICHTIG!** Stellen Sie den VOLUME-Regler auf den Mindestwert, bevor Sie einen Kopfhörer anschließen. Schonen Sie Ihr Gehör!

“Wie bitte?!”

Ich sagte: STELLEN SIE DEN VOLUME-REGLER AUF DEN MINDESTWERT, BEVOR SIE EINEN KOPFHÖRER ANSCHLIESSEN. Schonen Sie Ihr Gehör!

- 17. MIDI IN, OUT/THRU:** Der HX Stomp XL kann Taktsignale, Programmwechsel-, Steuer- und noch weitere MIDI-Befehle senden und empfangen. Siehe auch [“MIDI”](#).
- 18. USB:** Der HX Stomp XL enthält eine hochwertige USB-Audioschnittstelle (24 Bit/96kHz) für einen Mac- oder Windows-Computer, die folgende Funktionen unterstützt: DI, Re-Amping und MIDI-Steuerung. Verbinden Sie diesen Port mit einem USB 2.0-Port (oder schneller) – aber niemals mit einem USB-Hub. Bei Bedarf kann der HX Stomp XL als Audio-/MIDI-Schnittstelle eines Apple iPad oder iPhone verwendet werden (erfordert einen optionalen Kamera-Adapter von Apple).
- 19. DC IN:** Line 6 rät davon ab, ein anderes Netzteil als das beiliegende DC-3 zu verwenden. Das ist zwar recht groß aber dafür bietet der HX Stomp XL auch eine Menge Bums. Im Sine einer Helix<sup>®</sup>-, Helix Rack/Control- und Helix LT-würdigen Signalqualität haben wir ihm deshalb ein fettes Netzteil spendiert. Trotzdem hat Line 6 mehrere Netzteile von Drittanbietern getestet und für den HX Stomp XL freigegeben. Siehe: <https://line6.com/support/page/kb/effects-controllers/>.  
Als Trennvorrichtung dient der mitgelieferte Netzadapter.
- 20. Netzschalter:** Neun von zehn Zahnärzten bestätigen, dass der HX Stomp XL mehr Spaß macht, wenn man ihn einschaltet. Der zehnte ist ein Nihilist.

# Blitzstart

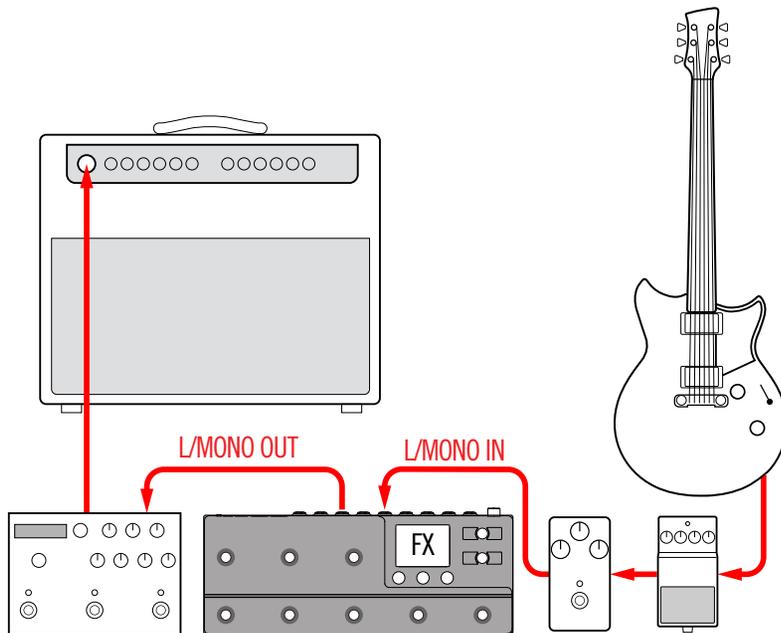
## Verbindungen

Den HX Stomp XL kann man auf mehrere Arten an andere Geräte anschließen. Hier wollen wir nur ein paar erwähnen.

### HX Stomp XL in einem Pedalboard

Obwohl der HX Stomp XL Verstärker- und Boxenmodelle bietet, muss man sie nicht unbedingt benutzen. Vielleicht verwenden Sie ja lieber ihren vertrauten Amp. Dann stehen die 8 Blöcke für Effekte zur Verfügung.

**Tipp:** Werks-Sounds mit dem "FX"-Vorsatz enthalten nur Effektblöcke.



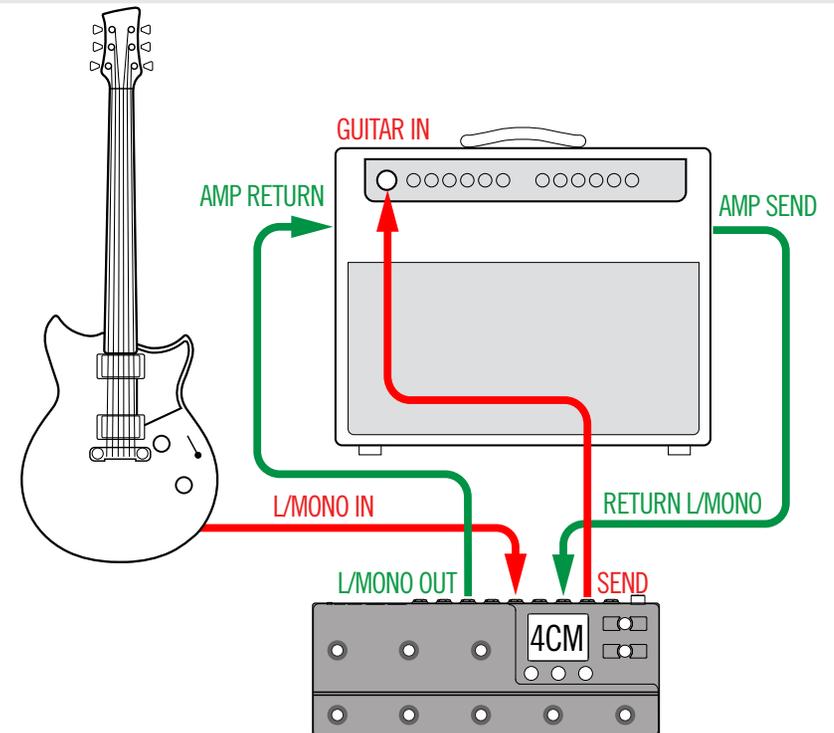
## HX Stomp XL im 4-Kabel-Verfahren

Das "4-Kabel-Verfahren" stellt ein beliebtes und flexibles Anschlussverfahren dar, weil man bestimmte Effektblöcke (oftmals Verzerrung, Wah oder einen Kompressor) hiermit vor dem Vorverstärker des Amps und weitere Effekte (Delay, Reverb und andere zeitbasierte Effekte) in die Effektschleife einspeisen kann.

**Anmerkung:** Bei den meisten Verstärkern arbeitet die Effektschleife mit Instrumentenpegel. Wenn Ihr Verstärker dagegen einen Line-Pegel voraussetzt, müssen Sie diesen auch für die Ein- und Ausgänge des HX Stomp XL wählen. Siehe "[Einstellen der geeigneten Pegel](#)".

**WICHTIG!** Fügen Sie an der Stelle, wo der Vorverstärker Ihres Amps ins Sound-Geschehen eingreifen soll, einen Send/Return > Mono > FX Loop-Block ein. Sonst hören Sie nämlich nichts.

**Tipp:** Wählen Sie einen Werks-Sound mit dem "4CM"-Vorsatz. Diese Sounds geben erst einen Ton von sich, wenn man das unten gezeigte Anschlussverfahren verwendet!



## HX Stomp XL mit Aktivboxen

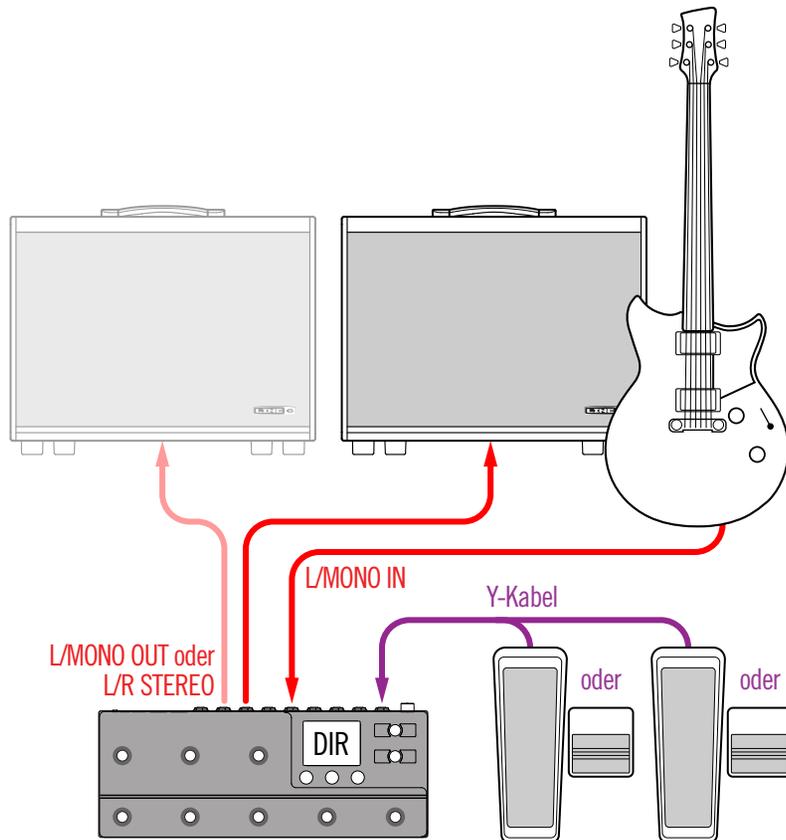
Je nach der Komplexität Ihrer Sounds reicht der HX Stomp XL an sich bereits als komplettes Rig mit Verstärker- und Boxenmodell bzw. Verstärkerblock und Impulsantwort (IR) sowie Effekten und einem Looper aus. Ein Tuner ist ebenfalls an Bord.

Wenn Sie den HX Stomp XL an eine oder zwei Aktivboxen anschließen, muss für die Hauptausgänge der Line-Pegel gewählt werden. Siehe ["Einstellen der geeigneten Pegel"](#).

**Tipp:** Testen Sie unbedingt einmal die aktiven [Line 6 Powercab®](#) Lautsprechersysteme für Gitarre an. Sie ergänzen den HX Stomp XL perfekt.

Mit einem Y-Kabel können zwei Expression-Pedale bzw. nicht rastende Fußtaster an die **EXP 1/2 | FS 7/8**-Buchse auf der Rückseite des HX Stomp XL angeschlossen werden. Alternative: Schließen Sie ein [Mission SP1-L6H Line 6](#) Expression-Pedal an. Es bietet einen Zehenschalter, mit dem man abwechselnd die EXP 1- (laut Vorgabe Wah) oder EXP 2-Funktion (laut Vorgabe Volumen) wählt.

**Tipp:** Wählen Sie einen Werks-Sound mit dem "DIR"-Vorsatz (Abkürzung für "Direkt"). Diese enthalten alles, was einen Sound aus dem Stand einsatzbereit macht.

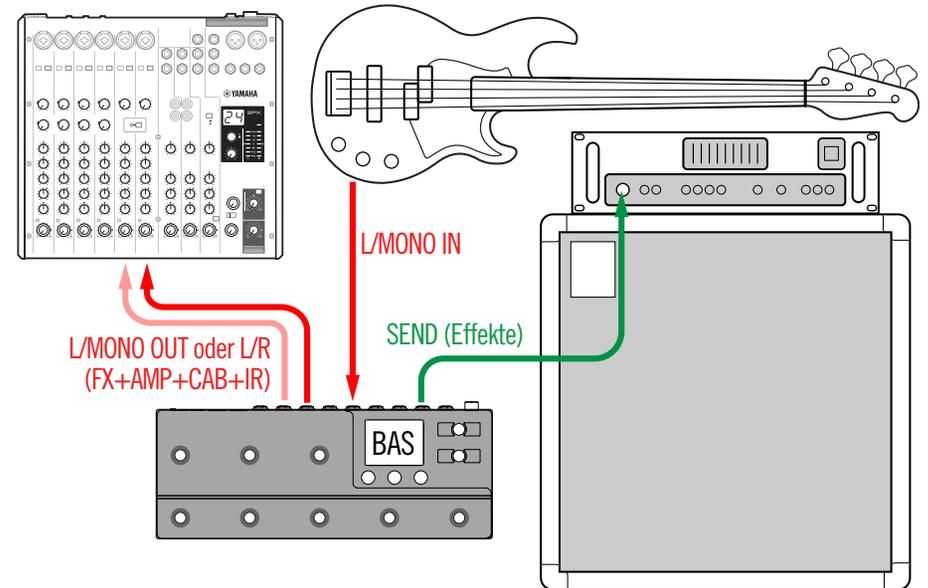


## HX Stomp XL mit einem Hybrid-Verstärker/ Direktverbindung

Im Live-Betrieb ziehen bestimmte Gitarristen oder Bassisten es vor, ihr Ausgangssignal direkt zum Beschallungspult zu übertragen. Gleichzeitig möchten sie nicht auf den Druck eines echten Verstärkers auf der Bühne verzichten. Auch das lässt sich mit dem HX Stomp XL realisieren.

**Platzieren Sie einen Send/Return > Mono > Send L-Block vor dem Amp- oder Amp+Cab-Block im Signalweg.** Dort wird das Signal für den "echten" Verstärker abgegriffen. Die Signalversion mit Amp- und Cab/IR-Bearbeitung wird nur zum FOH-Pult übertragen.

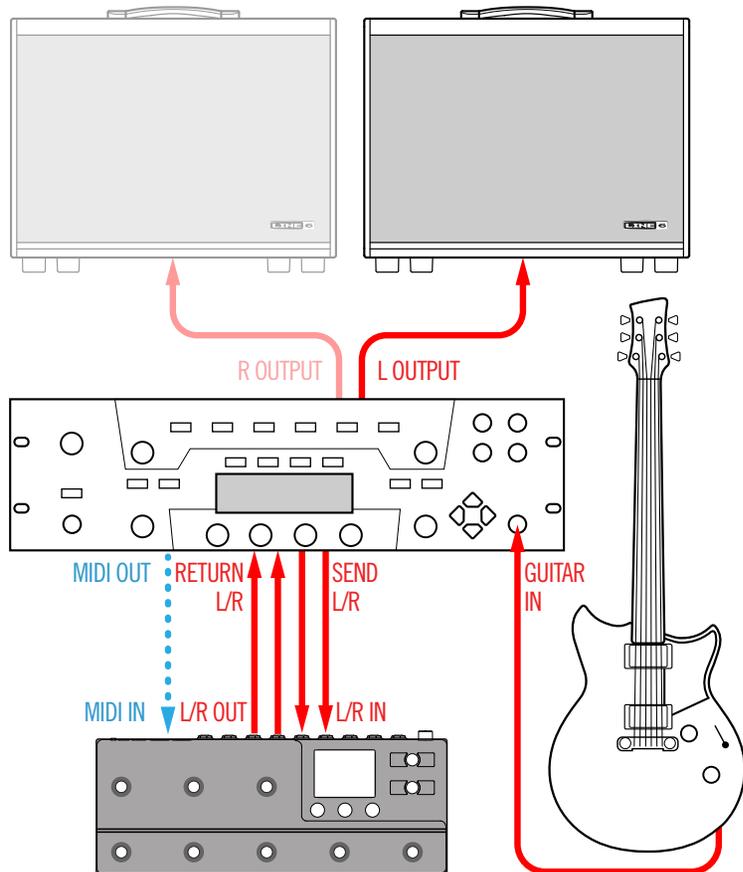
**Tipp:** Wählen Sie einen Werks-Sound mit dem "BAS"-Vorsatz. Diese enthalten einen Send/Return > Mono > Send L-Block hinter den Effektblöcken, aber vor dem Amp- oder Amp+Cab-Block. Sie sind zwar für Bassgitarren gedacht, allerdings kann man den Bass durch einen Gitarrenverstärker nebst Box (oder IR) ersetzen.



## HX Stomp XL als DSP-Erweiterung

Wir wissen natürlich, dass es noch weitere tolle digitale Gitarrenprodukte gibt, auf die man nicht verzichten möchte. Vielleicht sind Sie aber dennoch neugierig auf die Möglichkeiten des HX-Verstärkermodellings und die Effekte. Was tun?

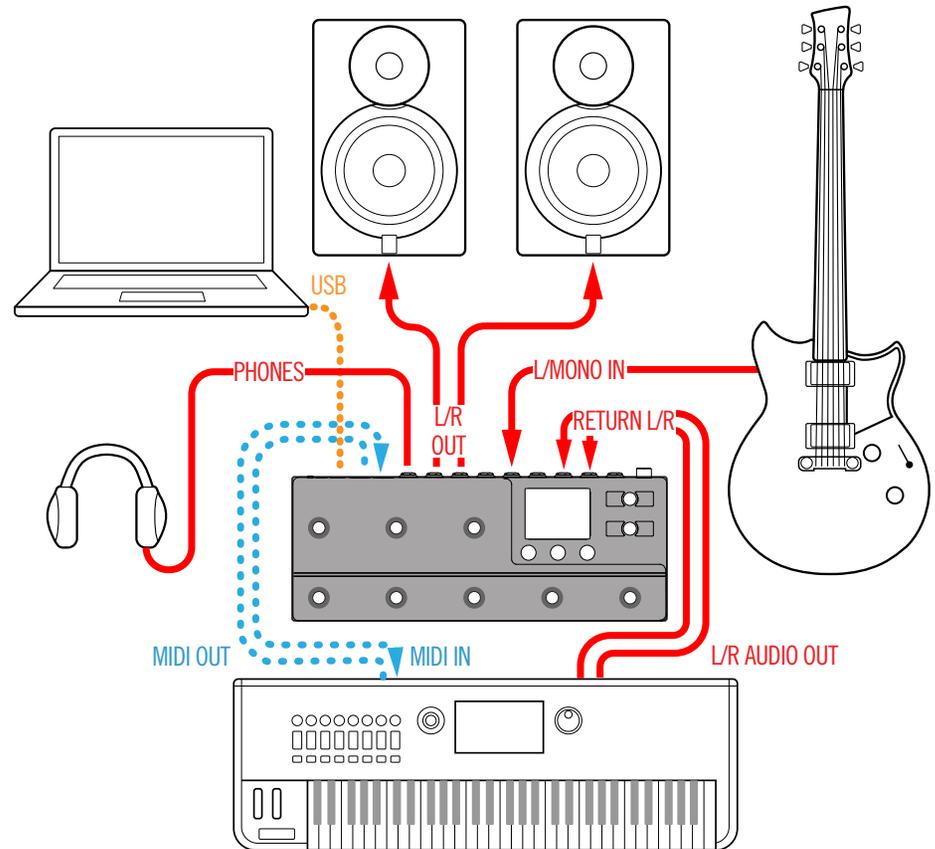
Nehmen Sie einfach beide. Schleifen Sie den HX Stomp XL in den Stereo-Effektweg Ihres Modelers oder Profilers ein. Dann stehen dort schlagartig weitere Verstärker und andere Effekte zur Verfügung. Die 8 Bearbeitungsblöcke des HX Stomp XL sind zusätzlich zur DSP-Leistung des Modelers verfügbar, so dass die Sounds noch fetter klingen. Eventuell können Sie sogar die Speicheranwahl und das Tempo synchronisieren. Dafür wird nur ein MIDI-Kabel benötigt. Siehe auch die Dokumentation des anderen Modelers.



## HX Stomp XL im Studio

Der HX Stomp XL enthält eine mehrkanalige USB-Audio- & MIDI-Schnittstelle für Ihr Studio. Die A/D/A-Wandlung ist absolut professionell und bietet einen Dynamikumfang von 123dB und eine programmierbare Impedanz. Damit wäre er das perfekte Frontend für das Helix Native Plug-In. Damit wäre er das perfekte Frontend für das [Helix Native Plug-In](#).

Wenn Sie "Helix Native" nicht besitzen, kann der HX Stomp XL aufgenommene Signale auch "re-ampen" und/oder die Spuren und Busse Ihrer DAW (Digital Audio Workstation) selbst nach der eigentlichen Aufnahme noch aufmotzen. Siehe auch "[USB-Audio](#)".



# ‘Play’-Fenster

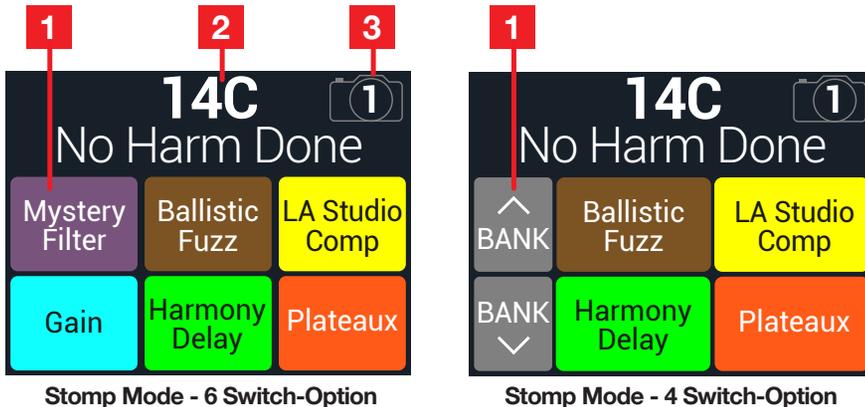
Der HX Stomp XL bietet zwei Hauptfenster – “Play” und “Edit”. Der “Play”-Bereich ist zum Spielen und Jammern gedacht. Der “Edit”-Bereich wird im Kapitel auf [S. 17](#) vorgestellt.

Wählen Sie mit VIEW “Play”.

Das “Play”-Fenster unterstützt mehrere Fußtastermodi, die man mit dem MODE-Fußtaster wählt. So haben Sie komfortablen Zugriff auf alle HX Stomp XL-Funktionen. Genauer gesagt, handelt es sich um den Stomp-, Preset-, Snapshot- und Pedalmodus. Schauen wir uns die gleich einmal an.

## Stomp-Fußtastermodus

Im Stomp-Modus zeigen die farbigen Beschriftungsfelder die Zuordnungen der Fußtaster 1~6 an, damit Sie immer sofort den richtigen treffen. Sie können sich im Stomp-Modus aber auch nur 4 Fußtasterfunktionen anzeigen lassen, um Platz zu lassen für einen Auf- und einen Ab-Taster (“Global Settings > Footswitches > Stomp Mode”-Parameter, siehe [S. 60](#)).



**1. Stomp-Fußtaster:** Bei Verwendung von “6 Switch” haben die Fußtaster mehrere Funktionen:

- Ein-/Ausschalten von einem oder mehreren Blöcken.
- Abwechselnde Wahl zweier Werte für den/die zugeordneten Parameter.
- Erzeugen eines MIDI-, QWERTY Hotkey-, HX Preset-, HX Snapshot- oder HX Looper-Befehls.
- Alle obigen Funktionen (sogar gleichzeitig).

Die sechs Beschriftungsfelder zeigen den Blockstatus (an/aus), den Controller und/oder die “Command Center”-Zuordnungen der Fußtaster 1~6 an. Wird ein Block umgangen, so leuchtet sein Beschriftungsfeld schwach. Wenn einem Fußtaster keine Funktion zugeordnet ist, enthält sein Beschriftungsfeld keinen Text.

**Anmerkung:** Wenn einem Fußtaster mehrere Blöcke zugeordnet sind, lautet seine Beschriftung “MULTIPLE (X)” (das “X” vertritt die Anzahl der Zuordnungen). Diese Blöcke können gemeinsam ein- und ausgeschaltet werden. Wenn bestimmte Blöcke aktiv und andere ausgeschaltet (Bypass) sind, ändert der Fußtaster den Bypass-Status der einzelnen Blöcke.

Nach Anwahl der “4 Switch”-Option zeigen die grauen Felder links Auf-/Ab-Funktionen für Bank, Preset oder Snapshot an (siehe [“Global Settings > Footswitches”](#) > Up/Down Switches). Betätigen Sie den - oder -Fußtaster, um eine der folgenden Speicher zu wählen (je nach der “Up/Down Switches”-Einstellung).

- **Wenn “Bank” gewählt wurde** – Wählen Sie mit BANK oder die gewünschte Bank. Das Gerät wechselt kurz in den Preset-Modus: Drücken Sie den Fußtaster des gewünschten Speichers, um ihn zu wählen. Der Speicher wird geladen und es wird wieder der Stomp-Modus gewählt.\* Siehe auch [“Schnelle Fußtasterzuordnung”](#).

**Anmerkung:** Wenn nach der Anwahl eines Sounds permanent die Preset-Fußtasterfunktionen angezeigt werden sollen, müssen Sie den Parameter [“Global Settings > Footswitches”](#) > Preset Mode auf “Latch” stellen. Dann bleibt der HX Stomp XL so lange im Preset-Fußtastermodus, bis Sie MODE (Edit/Exit) drücken.

**Tipp:** Drücken Sie und kurz gleichzeitig, um vorübergehend die Snapshot-Anwahl zu aktivieren.

Halten Sie und gemeinsam gedrückt, um das Ziel der Auf/Ab-Taster festzulegen: “Bank”, “Preset” oder “Snapshot”.

- **Wenn “Preset” gewählt wurde** – Wählen Sie mit PRST oder den jeweils nächsten oder vorangehenden Sound.
- **Wenn “Snapshot” gewählt wurde** – Wählen Sie mit SNAP oder den jeweils nächsten oder vorangehenden Snapshot des aktuellen Sounds.

**2. Speichernummer und -name:** Die Nummer, Bank und der Name des gewählten Sounds werden am oberen Display-Rand groß angezeigt. Drehen Sie am oberen Regler, um einen anderen Sound zu wählen. Drücken Sie den unteren Regler, um das Sound-Menü zu öffnen – siehe weiter unten.

**3. Snapshot-Anzeige:** Drücken Sie den oberen Regler und drehen Sie an Regler 2 (Snapshot), um einen der 4 Snapshots zu wählen. (Es gibt auch einen Stomp-Modus, in dem man die Snapshots mit den Fußtastern wählen kann.)

**Anmerkung:** Wenn man im Stomp-Modus einen 6 Switch Looper-Block aktiviert, zeigen die Display-Felder die Looper-Funktionen der Fußtaster an. Siehe [“Looper” auf S. 39](#).

# Speicherübersicht

Der HX Stomp XL bietet 32 Bänke mit je 4 Sounds (A, B, C und D), d.h. insgesamt 128 Sounds.

1. Drücken Sie bei Bedarf  VIEW, um zum "Play"-Fenster zu gehen.
2. Drücken Sie den oberen Regler, um eine Speicherübersicht aufzurufen.



Wählen Sie den Speicher mit dem oberen Regler.

Drehen Sie an Regler 1 (Reorder Preset), um den gewählten Speicher zu einer anderen Position zu führen.

Wählen Sie mit Regler 2 (Snapshot) einen Snapshot (1, 2, 3, 4), wenn Sie die Fußtaster für etwas Anderes benötigen. Siehe auch ["Snapshots"](#).

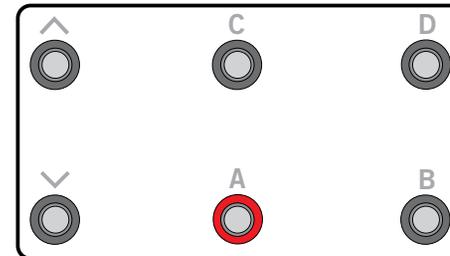
 **Tip:** Die grauen Ziffern über Regler 3 verweisen auf die Nummer, die man zum Aufrufen des Speichers (PC:XXX) und Snapshots (CC69:XXX) via MIDI senden muss.

# Preset-Fußtastermodus

Im Preset-Modus der "Play"-Seite können Sounds gewählt werden.

1. Drücken Sie bei Bedarf den MODE-Fußtaster, um den Preset-Modus zu wählen.

Für die beiden linken Fußtaster wird die aktuelle Auf/Ab-Funktion angezeigt: Bank, Preset oder Snapshot. Diese wählt man mit "Global Settings > Footswitches > Up/Down Switches" (siehe [S. 60](#)). Für die Fußtaster A, B, C und D werden die Sounds der aktuell gewählten Bank angezeigt. Das Beschriftungsfeld des aktiven Sounds ist am weißen Hintergrund erkenntlich. Der LED-Kranz des betreffenden Fußtasters leuchtet:



2. Wählen Sie mit BANK  oder BANK  die gewünschte Bank.  
Die Beschriftungsfelder blinken, um anzugeben, dass Sie einen Eintrag wählen müssen.
3. Drücken Sie einen der vier Speicherfußtaster, um jenen Sound zu laden.

 **Tipps:** Drücken Sie  und  kurz gleichzeitig, um vorübergehend die Snapshot-Anwahl zu aktivieren.  
Halten Sie  und  gemeinsam gedrückt, um "Bank", "Preset" oder "Snapshot" zu wählen.

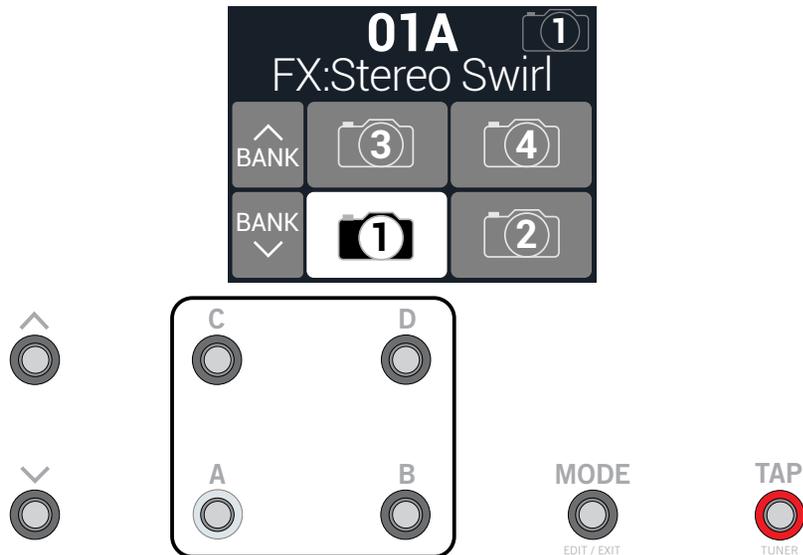
# Snapshot-Fußtastermodus

Der HX Stomp XL bietet vier Speicher, in denen man "Schnappschüsse" der aktuellen Einstellungen sichern kann (ungefähr wie bei digitalen Mischpulten), darunter:

- **Block an/aus**—Der Status (an oder aus) der Bearbeitungsblöcke (mit Ausnahme des Loopers), ganz gleich, ob die Blöcke Fußtastern zugeordnet sind oder nicht. Siehe auch ["Arbeiten mit Snapshots" auf S. 44](#).
- **Parametersteuerung**—Die Werte aller Parameter, die einem Controller zugeordnet wurden (bis zu 64 je Speicher). Siehe auch ["Arbeiten mit Snapshots" auf S. 44](#).
- **Command Center**—Die Werte von "Instant" MIDI CC-, Bank/Prog-, MMC-, HX Preset-, HX Snapshot- und HX Looper-Befehlen sowie der Status (schwach oder stark leuchtend) von CC Toggle-Befehlen. Siehe auch ["Command Center" auf S. 52](#).
- **Tempo**—Das aktuelle Systemtempo, wenn ["Global Settings > MIDI/Tempo"](#) > Tempo Select auf "Per Snapshot" gestellt wurde. (Laut Vorgabe ist "Per Preset" eingestellt.)

1. Betätigen Sie  $\wedge$  und  $\vee$  gleichzeitig, um in den Snapshot-Modus zu wechseln.

Die Felder der 4 Schnappschüsse blinken, um anzugeben, dass Sie einen Schnappschuss wählen können.



2. Drücken Sie einen der 4 relevanten Fußtaster, um einen Snapshot zu wählen.

Wenn Sie gar keinen Fußtaster wählen wollten, können Sie das Blinken mit dem Fußtaster MODE (Edit/Exit) wieder abstellen.

**Anmerkung:** Die Snapshots sind eine so feine Sache, dass wir ihnen ein separates Kapitel gewidmet haben. Siehe ["Snapshots" auf S. 44](#).

**Anmerkung:** Wenn nach der Anwahl eines Snapshots weiterhin Snapshots gewählt werden sollen, müssen Sie den Parameter ["Global Settings > Footswitches"](#) > Snapshot Mode auf "Latch" stellen. Dann bleibt der HX Stomp XL so lange im Snapshot-Fußtastermodus, bis Sie MODE (Edit/Exit) drücken.

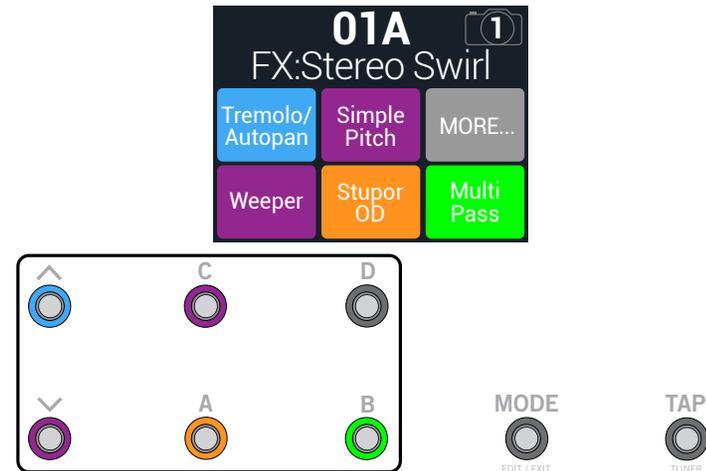
# Editieren mit den Pedalen

Viele Parameter der Blöcke Amp, Effect, Cab, IR, Split, Mixer, Input und Output können freihändig, d.h. beim Spielen, editiert werden. Wenn Sie nicht alle fünf Minuten in die Knie gehen möchten, um eine Einstellung zu ändern, sind Sie reif für diesen Pedalmodus. Obwohl die Pedaleditierung kein vollwertiger Ersatz für eine komplexe Parameterkonfiguration ist, eignet sie sich durchaus zum Verbiegen jeweils eines Parameters im Live-Einsatz.

1. Halten Sie den MODE-Fußtaster eine Sekunde lang gedrückt, um einen Block für den Pedalmodus wählen zu können.

Wenn der aktuelle Sound maximal 6 Blöcke (inklusive Input, Split, Merge und Output) enthält, blinken die Felder jener Blöcke sowie die LED-Kränze der zugeordneten Fußtaster.

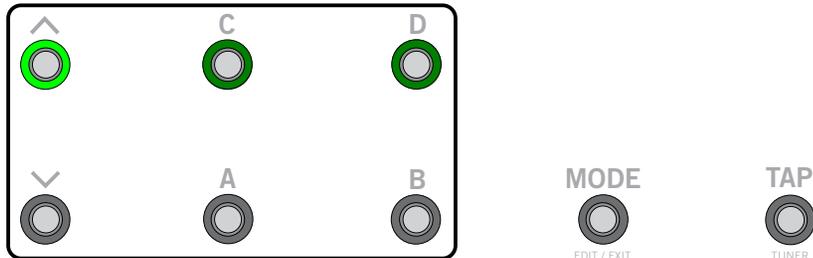
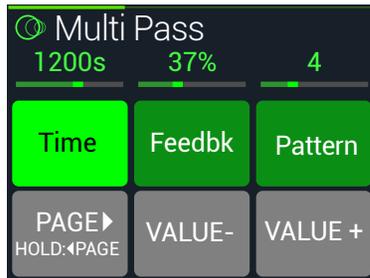
Enthält der Sound 7 Blöcke oder mehr (inklusive Input, Split, Merge und Output), lautet die Funktion von Fußtaster 3 "MORE..." (siehe oben). Mit Fußtaster 3 (MORE...) können die übrigen Blöcke gewählt werden. Die Bearbeitungsblöcke des Sounds werden angezeigt – und der jeweilige LED-Kranz (1~6) leuchtet.



**Anmerkung:** Die Anwahl von Blöcken im Pedal-Editiermodus ist nicht mit der Fußtasterzuordnung verknüpft.

**2. Drücken Sie den Fußtaster des Blocks, dessen Einstellung Sie ändern möchten.**

Die Fußtaster 1~3 sind jetzt den ersten Parametern des betreffenden Blocks zugeordnet. Im nachfolgenden Beispiel ist der "Multi Pass Delay"-Block gewählt. Seine ersten 3 Parameter werden angezeigt.



Bietet ein Block **mehr als eine Parameterseite**, müssen Sie **Fußtaster 4 (PAGE ►) drücken und freigeben** oder **4 (◀ PAGE)** so lange gedrückt halten, bis der gewünschte Parameter angezeigt wird.

**3. Drücken Sie den Fußtaster des Parameters, den Sie editieren möchten.**

In der Abbildung oben wurde der "Time"-Parameter gewählt. Halten Sie den "Time"- oder "Speed"-Fußtaster gedrückt, um abwechselnd "ms", "Hz" oder einen Notenwert (Viertel, punktierte Achtel usw.) zu wählen.

**4. Drücken Sie Fußtaster 5 (VALUE-) oder 6 (VALUE+), um den Parameterwert in Einzelschritten zu ändern. Sie können Fußtaster 5 bzw. 6 aber auch gedrückt halten, um schnell einen weiter entfernten Wert zu wählen.**

Stellen Sie mit einem angeschlossenen Expression-Pedal den Wert des gewählten Parameters ein.

**5. Drücken Sie zuletzt den MODE-Fußtaster auf der Blockanwahlseite, um den Pedal-Editiermodus wieder zu verlassen.**

Um die soeben durchgeführten Änderungen beim Verlassen der Pedal-Editierung zu speichern, **halten Sie MODE 2 Sekunden lang gedrückt.**

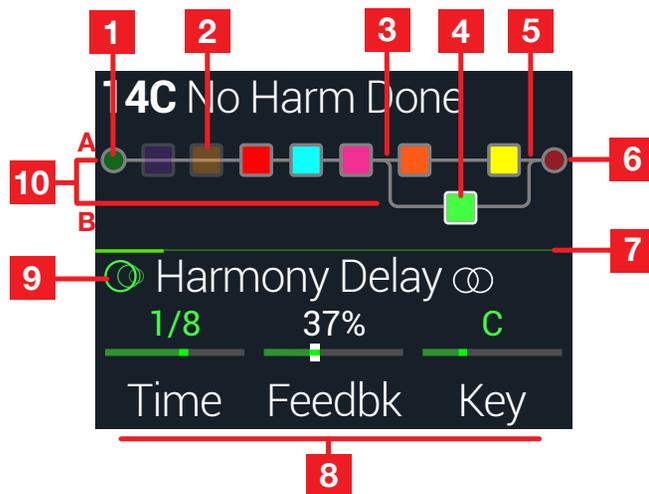
Um einen anderen Block zu editieren, halten Sie den MODE-Fußtaster erneut gedrückt, um wieder in den Pedal-Editiermodus zu wechseln.

# ‘Edit’-Fenster

Der HX Stomp XL bietet zwei Hauptfenster – “Play” und “Edit”. Der “Edit”-Bereich ist zum Editieren gedacht. Der “Play”-Bereich wird im Kapitel auf S. 13 vorgestellt.

In den meisten Fällen arbeiten Sie vermutlich nur mit dem “Edit”-Bereich der Hauptseite. Die farbigen Blöcke vertreten Verstärker, Boxen, Effekte und andere Dinge. Sie werden in der oberen Display-Hälfte angezeigt. Die Parameter des gewählten Blocks werden darunter angezeigt.

Drücken Sie , wenn Sie zur Hauptseite zurückkehren möchten. Wenn das Display nicht ungefähr wie hier gezeigt aussieht, müssen Sie  noch einmal drücken.



- 1. Input-Block:** Wählen Sie den Input-Block und drehen Sie am unteren Regler, um die Eingangsquelle zu wählen. Der Input-Block wird grün angezeigt, wenn ein Signal eingeht (siehe oben) und rot, wenn es übersteuert.
- 2. Umgangener Block:** Drücken Sie den oberen Regler, um den Block ein-/auszuschalten (ausgeschaltete Blöcke werden dunkler angezeigt).
- 3. Split-Block:** (muss angewählt werden, um sichtbar zu sein) Drehen Sie am unteren Regler, um die Split-Funktion zu wählen, welche die Signalpfade A und B ansteuert.
- 4. Gewählter Block:** Mit dem oberen Regler oder durch leichtes Berühren eines Fußtasters kann ein Block gewählt werden (weißer Rahmen).

- 5. Mixer-Block:** (muss angewählt werden, um sichtbar zu sein) Enthält Parameter zum Mischen der Stereosignale von Signalpfad A und B. Alternative: Drücken Sie ACTION und legen Sie mit Regler 1 einen separaten Ausgangsblock für Pfad B an, dessen Signale über die Send L/R-Buchsen ausgegeben werden.
- 6. Output-Block:** Enthält einen “Pan”- und “Level”-Parameter für die Main L/R-Ausgänge. Der Output-Block wird grün angezeigt, wenn ein Signal eingeht und rot, wenn es übersteuert (siehe oben). Pfad B kann ein separater Output-Block zugeordnet werden. Siehe die Beschreibung des Mixer-Blocks oben (5).
- 7. Bildlaufleiste im Inspektor:** Mit ◀ PAGE und PAGE ▶ können weitere Parameter des gewählten Blocks aufgerufen werden. Dieser Scroll-Balken verweist auf die angezeigte Parameterseite. Der oben dargestellte Delay-Block bietet noch 7 weitere Parameterseiten.
- 8. Inspektor:** Hier werden jeweils 3 Parameter des gewählten Blocks angezeigt. Drücken Sie ◀ PAGE oder PAGE ▶, um zu anderen Parametern zu gehen. Stellen Sie mit den Reglern 1~3 die Werte der gerade angezeigten Parameter ein. Für die Inspektor-Parameter stehen noch weitere Optionen zur Verfügung:
  - Bei den meisten Delay- und Modulation-Blöcken kann man den Regler des “Time”- oder “Speed”-Parameters drücken, um abwechselnd einen Notenwert oder “ms” bzw. “Hz” zu wählen.
  - Wenn ein Controller oder ein Snapshot zugeordnet ist, wird der Wert weiß angezeigt. Halten Sie den Reglern gedrückt, um eine Controller-Zuordnung anzulegen. Drücken Sie ihn, während Sie daran drehen, um eine Snapshot-Zuordnung anzulegen.
  - Drücken Sie einen Regler kurz, um wieder den Vorgabewert des betreffenden Parameters einzustellen.
- 9. Modell:** Wählen Sie mit dem unteren Regler ein Modell. Drücken Sie den unteren Regler, um die Modellübersicht aufzurufen. “⊞” verweist auf ein Stereo-Modell und “⊞” auf ein älteres Modell.
- 10. Signalweg A und B:** Der Hauptsignalweg (A) kann geteilt werden. Dabei wird dann ein parallel laufender B-Signalweg angelegt. Wählen Sie einen Block von Pfad A, drücken Sie ACTION und legen Sie mit Regler 1 Signalweg B an, dem dann automatisch der gewählte Block zugeordnet wird.

## Anwahl eines Blocks/Editieren von Parametern

Die Speicher des HX Stomp XL können bis zu 8 Blöcke enthalten. "Blöcke" sind Objekte, die unterschiedliche Aspekte eines Sounds umfassen: Verstärker, Boxen, Effekte, und den Looper. Außer den 8 Bearbeitungsblöcken gibt es einen Input- und Output-Block. Für Speicher mit zwei Parallel-Pfaden stehen ferner ein Split- und Mixer-Block zur Verfügung.

1. Wechseln Sie zum Stomp-Modus des "Edit"-Bereichs und berühren Sie den Fußtaster des gewünschten Blocks, falls vorhanden (ohne ihn zu drücken).

Wenn einem Fußtaster mehrere Blöcke zugeordnet sind, berühren Sie die Oberseite des Fußtasters so oft, bis der gewünschte Block gewählt ist.

**Alternative: Wählen Sie den Block mit dem oberen Regler.**

Der gewählte Block wird im Haupt-Display mit einem weißen Rahmen angezeigt:



2. Drehen Sie an den Reglern 1~3 unter dem Display.

Bei bestimmten Blöcken sind die Parameter über mehrere Seiten verteilt. Dann wird in der Display-Mitte ein farbiger Scroll-Balken angezeigt:



3. Wählen Sie mit  $\leftarrow$  PAGE oder PAGE  $\rightarrow$  die übrigen Parameter (falls vorhanden).

**Kurzbefehl:** Bei den meisten zeitbasierten Parametern (Verzögerungszeit, Modulationsgeschwindigkeit usw.) können Sie den Regler drücken, um abwechselnd die ms-Einheit (bzw. Hz) und einen Notenwert (Viertel, punktierte Achtel usw.) zu wählen.

## Umgehen eines Blocks (Bypass)

1. Drücken Sie bei Bedarf  $\text{HOME}$  VIEW, um zum "Edit"-Fenster zu gehen.
2. Wählen Sie mit dem oberen Regler einen Block und drücken Sie den Regler, um den Block abwechselnd ein- und auszuschalten.

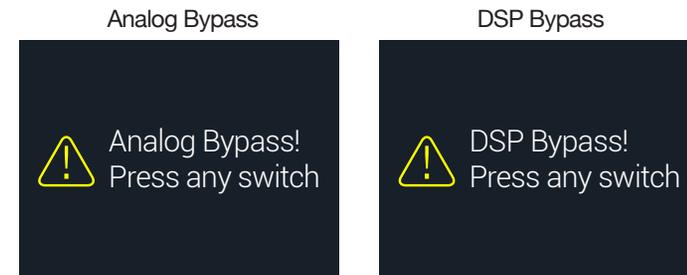
Nicht aktive Blöcke werden halb durchsichtig angezeigt, und der LED-Ring des zugeordneten Stomp-Fußtasters leuchtet etwas schwächer:



## Bypass (Umgehung) des HX Stomp XL

1. Drücken Sie den oberen und unteren Regler gleichzeitig.

Wenn der HX Stomp XL komplett umgangen wird, sieht das Display so aus:



**Anmerkung:** Der HX Stomp XL unterstützt zwei "All Bypass"-Optionen: "Analog Bypass" (wird auch oft "True Bypass" genannt), wobei mechanische Relais das eingehende Signal direkt –und ohne A/D/A-Wandlungen– an die Ausgänge anlegen, und "DSP Bypass", bei dem Delay-Wiederholungen und Hallfahnen natürlich abklingen. Laut Vorgabe verwendet der HX Stomp XL die "Analog Bypass"-Einstellung. Das kann man aber unter "[Global Settings > Preferences](#)" ändern.

2. Drücken Sie einen beliebigen Fußtaster.

Der HX Stomp XL verhält sich wieder wie normal.

**Tip:** Der TAP/TUNER- oder ein externer FS7-/FS8-Fußtaster kann für die Anwahl von "All Bypass" genutzt werden. Siehe "[Global Settings > Footswitches](#)".

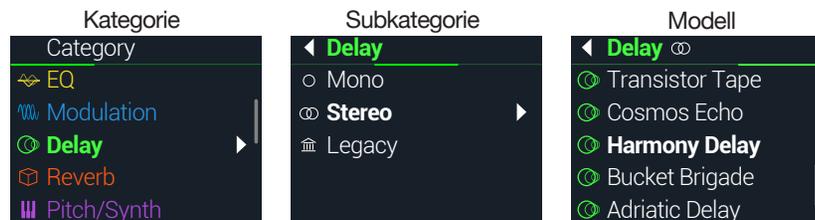
# Modellzuordnung für einen Block

1. Drücken Sie bei Bedarf VIEW, um zum “Edit”-Fenster zu gehen.
2. Wählen Sie mit dem oberen Regler den gewünschten Block und ordnen Sie ihm mit dem unteren Regler ein Modell zu.

**Um einen neuen Block anzulegen, wählen Sie mit dem oberen Regler eine leere Stelle und drücken den unteren Regler.**

Die Modellanwahl innerhalb derselben Kategorie kann ganz schnell gehen. Der HX Stomp XL bietet allerdings hunderte Auswahlmöglichkeiten – der Wechsel von einem Mono-Verzerrungsblock (ganz am Anfang der Liste) zu einem Looper-Block (ganz am Ende) dauert mit diesem Verfahren daher recht lang. So etwas erledigt man am besten mit der Modellübersicht:

3. Drücken Sie den unteren Regler, um die Modellübersicht aufzurufen:



Viele Modellkategorien enthalten auch Subkategorien. Die Effekte der “Mono”- und “Stereo”-Subkategorien sind HX-Modelle (d.h. des Helix). Die Effekte der “Legacy”-Subkategorie stammen dagegen von älteren Line 6-Pedalen wie dem M13®, M9®, M5®, DL4™, MM4™, FM4™ und DM4™. Für Amp+Cab- und Amp-Modelle gibt es eine “Guitar”- und “Bass”-Subkategorie. Für Cab-Modelle gibt es eine “Single”- und “Dual”-Subkategorie.

**Anmerkung:** “Favorites”, die erste Kategorie der Liste, ist anfangs leer. Ihr können Verstärker-, Boxen- und/oder Effektm Modelle –darunter auch Ihre eigenen Einstellungen und Definitionen– zugeordnet werden. Siehe [“Blöcke als Favoriten definieren” auf S. 20.](#)

**Wählen Sie mit dem unteren Regler einen Eintrag.**

**Drücken Sie den unteren Regler (oder PAGE ), um sich den Inhalt der Kategorie bzw. Subkategorie anzuschauen.**

**Drücken Sie PAGE, um zur höheren Ebene zurückzukehren.**

**Anmerkung:** Für Effektblöcke, denen ein “Stereo”- oder “Legacy”-Modell zugeordnet ist, wird rechts neben dem Modellnamen ein Symbol angezeigt:



**WICHTIG!** Grau dargestellte oder fehlende Einträge bedeuten, dass sie dem aktuellen Signalweg nicht zugeordnet werden können bzw. dass jene Kategorie, Subkategorie oder das Modell hier nicht gewählt werden kann. Siehe [“Dynamischer DSP”.](#)

4. Wählen Sie mit dem unteren Regler, PAGE und PAGE die gewünschte Kategorie, die Subkategorie und das Modell.



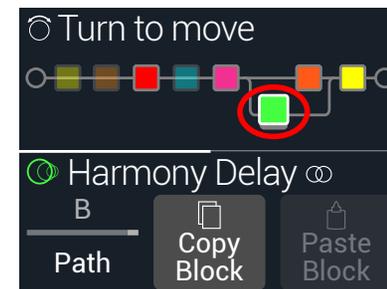
**Kurzbefehl:** Modell-Subkategorien kann man anwählen, ohne je die Modellübersicht zu öffnen... Drücken Sie im Editierfenster den unteren Regler, während Sie daran drehen, um durch die Subkategorien zu surfen. Drehen Sie normal daran, um ein Modell der aktuellen Kategorie zu wählen.

5. Um die Modellübersicht zu schließen, wählen Sie einen Eintrag der Spalte ganz rechts und drücken den unteren Regler erneut (drücken Sie , um abzubrechen).

## Verschieben von Blöcken

1. Drücken Sie bei Bedarf VIEW, um zum “Edit”-Fenster zu gehen.
2. Wählen Sie mit dem oberen Regler einen beliebigen Block (außer Input oder Output) und drücken Sie ACTION.

Der Block wird jetzt etwas “angehoben” dargestellt und das Aktionsmenü erscheint.



3. Drehen Sie am oberen Regler, um den Block zu verschieben.
4. Drücken Sie ACTION erneut (oder , um das Aktionsmenü zu schließen.



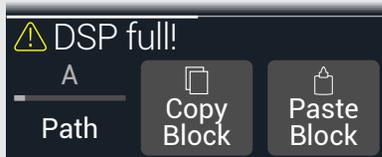
**Anmerkung:** Um einen Block vom einen Parallelpfad (A oder B) zum anderen zu verschieben, drücken Sie ACTION und verwenden Regler 1. Siehe [“Serielles und Parallel-Routing”.](#)

## Kopieren und Einfügen von Blöcken

Effekte kann man zu anderen Blöcken innerhalb des aktuellen oder eines anderen Speichers kopieren.

1. Wählen Sie im “Edit”-Bereich den Block, den Sie kopieren möchten und drücken Sie ACTION.
2. Drücken Sie Regler 2 (Copy Block).
3. Wählen Sie das Ziel, wo der kopierte Block eingefügt werden soll (das darf durchaus ein anderer Speicher sein) und drücken Sie ACTION.
4. Drücken Sie Regler 3 (Paste Block).

**Anmerkung:** Input-, Output-, Split-, Mixer- und Looper-Blöcke können ebenfalls kopiert werden. Man kann einen Looper aber nicht zu einem Split-Block kopieren – Regler 2 (Paste Block) wird dann grau dargestellt. Wenn der Zielsignalweg keine ausreichende Kapazität mehr bietet, wird kurz die Meldung “DSP full!” angezeigt. Siehe “Dynamischer DSP”.



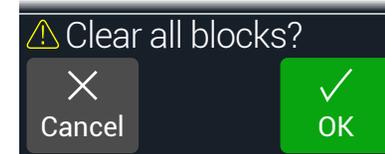
## Entfernen eines Blocks

1. Wählen Sie im “Edit”-Bereich den Block, den Sie entfernen möchten und drücken Sie ACTION.
2. Drücken Sie PAGE ▸ und anschließend Regler 1 (Clear Block).

## Entfernen aller Blöcke

Nach dem Entfernen aller Blöcke sind die Signalwege im Grunde wirkungslos und wieder seriell verschaltet. Der Input- und Output-Block bleiben jedoch erhalten.

1. Drücken Sie ACTION.
2. Drücken Sie PAGE ▸ und anschließend Regler 2 (Clear All Blocks).  
Es erscheint folgende Meldung:



3. Drücken Sie Regler 3 (OK).

**Tipp:** Um Ihre Änderungen zu behalten, müssen Sie die Einstellungen **speichern**, bevor Sie einen anderen Speicher aufrufen (siehe unten). Nach Aufrufen eines anderen Speichers können die zuvor gemachten Änderungen nicht wiederhergestellt werden.

## Blöcke als Favoriten definieren

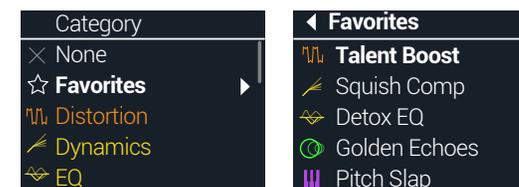
Amp- und Effektblöcke, die Ihnen besonders gefallen, können der “Favorite”-Kollektion zugeordnet werden. So können diese Blöcke schnell zu anderen Sounds kopiert werden – und zwar komplett: Parametereinstellungen, eventuelle Bypass-Zuordnungen (aber ohne Controller- und Snapshot-Definitionen).

Solche Favoriten werden in der “Favorites”-Kategorie gesichert und können umbenannt, neu sortiert und entfernt werden. Es stehen bis zu 128 Favoriten zur Verfügung.

**Anmerkung:** Wenn ein Block ohne Bypass-Zuordnung geladen werden soll, müssen Sie ihn der “Favorites”-Gruppe zuordnen, *bevor* Sie die Bypass-Zuordnungen vornehmen.

Input-, Output-, Split- und Merge Mixer-Blöcke können nicht als Favoriten definiert werden.

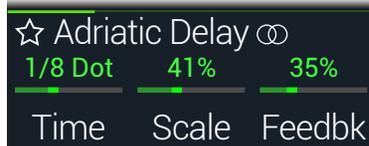
1. Wählen Sie auf der Editierseite einen Ihrer besten Amps oder Effekte und stellen Sie alles nach Wunsch ein – mit oder ohne Fußtaster- und Controller-Zuordnungen.
2. Drücken Sie ACTION, zwei Mal PAGE ▸ und anschließend Regler 1 (Add to Favorites). Die “Favorites”-Liste erscheint.



**3. Um einen existierende Favoriten zu ersetzen, wählen Sie dessen Eintrag mit dem unteren Regler und drücken Regler 2 (Replace Favorite).\***

Um einen zusätzlichen Favoriten anzulegen, wählen Sie mit dem unteren Regler den gewünschten Speichereintrag und drücken Regler 3 (Add New Favorite).

Nach der Hinzufügung und Rückkehr zur Editierseite werden das Modell und seine Einstellungen im Inspektor angezeigt – jetzt mit dem Favoriten- statt dem vorigen Categoriesymbol.



**4. OPTIONAL: Drücken Sie auf der Editierseite den unteren Regler, wählen Sie die "Favorites"-Kategorie in der Modellübersicht, wählen Sie einen Ihrer Favoriten aus und drücken Sie ACTION, um Ihre Favoriten zu verwalten.**

- Um den gewählten Favoriten zu löschen, drücken Sie "Clear Favorite".
- Um den gewählten Favoriten zu einer anderen Listenposition zu verschieben, drehen Sie an "Reorder Favorite".
- Um den Namen des gewählten Favoriten zu ändern, drücken Sie "Rename Favorite".

Verwendung der Favoriten: Wählen Sie innerhalb eines Sounds einen noch freien Block und drehen Sie den unteren Regler im Uhrzeigersinn. Jetzt werden Ihre bevorzugten Verstärker und Effekte angezeigt – und dafür braucht man keine Liste zu öffnen!

**Anmerkung:** Wenn Sie einen "Favorite"-Eintrag, der bereits von Ihren Sounds angesprochen wird, überschreiben, hat dies keinen Einfluss auf zuvor gespeicherte Sounds. Um die neue Version in einem Ihrer Sounds zu verwenden, müssen Sie den betreffenden "Favorite"-Block in jenem Sound wählen, den unteren Regler einen Schritt nach links/rechts und dann wieder zurück drehen, um den aktualisierten Favoriten zu laden.

**Tipp:** Mit der "HX Edit" Software können Sie die Favoriten auf Ihrem Computer als .fav-Dateien sichern. Später können sie wieder in die "Favorites"-Bibliothek importiert werden. Außerdem erlaubt dieser Ansatz das Teilen solcher Vorlagen mit Anwendern von Helix/HX-Geräten und "Helix Native". "HX Edit" bietet ferner praktische Funktionen für die Verwaltung Ihrer "Favorites"-Bibliothek.

## Speichern der Modellvorgaben

Wenn Sie bestimmte Modelle nach einer Weile fast automatisch immer wieder gleich einstellen, können Sie Zeit sparen, indem Sie Ihre Werte als Modellvorgaben definieren (für Input-, Output-, Split- und Merge Mixer-Blöcke ist dies nicht belegt).

**1. Wählen Sie ein Modell und stellen Sie es wunschgemäß ein.**

Ändern Sie alle notwendigen Parameter sowie den Bypass-Status. (Eventuell vorhandene MIDI-, Bypass-, Snapshot- und Controller-Zuordnungen werden *nicht* als User Model-Vorgabe gespeichert.)

**2. Drücken Sie ACTION, zwei Mal PAGE > und anschließend Regler 3 (User Default).**

Alle aktuellen Parameterwerte werden als neue Vorgaben für das betreffende Modell gespeichert. (Sounds, die dieses Modell bereits verwenden, ändern sich jedoch nicht.)

**Anmerkung:** Um wieder die Werksvorgaben für ein Modell zu laden, drücken Sie ACTION, zwei Mal PAGE > und schließlich Regler 2 (Factory Default). Die Modelleinstellungen der aktuellen Sounds ändern sich nicht – die Werksvorgaben werden erst bei der nächsten Einfügung des Modells wiederhergestellt.

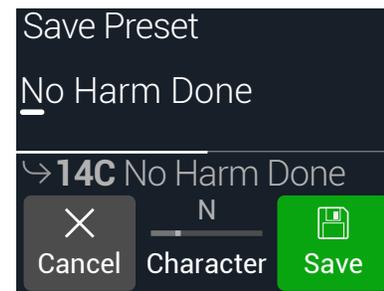
## Speichern/Benennen eines Sounds

Wenn man einen Speicher nach dem Laden abwandelt, wird rechts auf der Live- und Editierseite ein kleines "E" angezeigt. Um diese Änderungen zu behalten, müssen Sie den Sound erneut speichern (siehe unten).



**Kurzbeleg:** Um etwaige Änderungen schnell zu speichern, drücken Sie  $\uparrow$  und ACTION zwei Mal gemeinsam. Die Losung lautet eindeutig: Speichere oft und rechtzeitig!

**1. Drücken Sie  $\uparrow$  und ACTION, um die "Save Preset"-Seite aufzurufen:**



Drehen Sie am oberen Regler, um den Cursor zu verschieben. Wählen Sie mit Regler 2 (Character) das gewünschte Zeichen.

Drücken Sie **PAGE ▸** und **Regler 1 (Delete)**, um das gewählte Zeichen zu entfernen und alle nachfolgenden Zeichen eine Position weiter nach links zu ziehen.

Drücken Sie **PAGE ▸** und **Regler 2 (Insert)**, um eine Leerstelle einzufügen – alle nachfolgenden Zeichen rücken eine Position weiter nach rechts.



**Kurzbehl:** Drücken Sie Regler 2 (Character), um der Reihe nach “A”, “a”, “0” und [Leerstelle] zu wählen.

2. Wählen Sie mit dem unteren Regler den Speicher, den Sie überschreiben möchten.

Alle 128 Speicher können überschrieben werden.

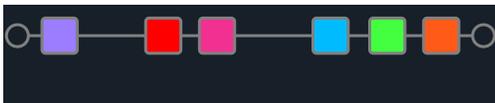
3. Drücken Sie Regler 3 (Save).

## Archivieren und Laden kompletter Backups

Wir können Ihnen gar nicht genug ans Herz legen, die Sounds, Impulsantworten, Favoriten, Ihre eigenen Modellvorgaben sowie die Global-Einstellungen regelmäßig zu archivieren. Nur so ist sichergestellt, dass es immer irgendwo eine Reservekopie gibt! Mit der “Line 6 HX Edit” App (siehe [line6.com/software](http://line6.com/software)) lassen sich die Einstellungen sehr leicht archivieren und später wieder laden. Siehe die “Backup”- und “Restore”-Funktionen im [Pilotenhandbuch](#) von “HX Edit”.

## Seriell und Parallel-Routing

Für die meisten Gitarren-Sounds reicht ein Signalweg (der übrigens stereo sein kann) völlig aus. Das folgende Preset enthält zum Beispiel einen Pitch/Synth-Block (violett) > Amp-Block (rot) > IR-Block (rosa) > Modulations-Block (blau) > Delay-Block (grün) > und Reverb-Block (dunkelorange):



Etwas anspruchsvollere Sounds erfordern eventuell eine parallele Signalführung (ebenefalls stereo). Hiermit kann ein Signal auf zwei Stereo-Signalwege verteilt werden, die sich separat bearbeiten lassen und am Ende miteinander gemischt werden.

Vorteile einer Parallel-Signalführung:

- Wenn sich ein Reverb-Effekt hinter einem Delay befindet, werden die Delay-Wiederholungen mit Hall versehen. Befindet sich ein Delay-Effekt hinter einem Hall, so wird die Hallfahne wie ein Echo wiederholt. Sind der Reverb- und Delay-Effekt dagegen zwei separaten Signalwegen zugeordnet, beeinflussen sie einander nicht – das Klangergebnis ist entsprechend aufgeräumter.

- Wenn ein Effektblock keinen “Mix”- oder “Blend”-Parameter bietet, erlaubt eine Parallel-Signalführung die Ausgabe des Gitarren-/Bass-Signals auf einem Pfad und die Effektausgabe auf dem anderen. Das ist vor allem für einen Mix eines “cleanen” und verzerrten Signals praktisch.
- Statt eines Amp+Cab-Blocks kann man auch einen Amp-Block verwenden, der zwei parallel geschaltete Cab-Blöcke bzw. Impulsantworten (oder je einen von beiden) ansteuert.
- Bei den Stereo-Rigs kann man die beiden Kanäle im Mixer-Block frei zwischen hart links und hart rechts anordnen. Unterschiedliche Delay- und/oder Hallmodelle ganz links bzw. rechts machen einen Sound erst richtig breit.



**Tip:** Bedenken Sie, dass parallel geschaltete Pfade (A und B) stereo sind. Beiden können folglich Stereo-Blöcke zugeordnet werden. Siehe auch [“Blockreihenfolge und Stereo-Abbildung” auf S. 25.](#)

1. Wechseln Sie zum “Edit”-Bereich, wählen Sie mit dem oberen Regler einen Block und drücken Sie **ACTION**, um ihn “hochzuheben”.
2. Wählen Sie mit Regler 1 (Path) “B”.

Der Delay-Block wird dem parallel laufenden Signalweg B zugeordnet.



In der Abbildung oben:

Unser Gitarrensinal geht in die Blöcke Pitch, Amp, IR und Modulation und wird dann auf Pfad A (oben) und Pfad B (unten) aufgeteilt.

Wird der Stereo-Pfad A (oben) an den Reverb-Block (Dunkelorange) und Stereo-Pfad B (unten) angelegt und schließlich vom grünen Delay-Block bearbeitet.

Der A- und B-Block werden gemischt und zu den Ausgängen übertragen.

3. Drücken Sie **ACTION** erneut, um den Delay-Block auszuklinken.

Um Pfad B zu entfernen, müssen alle ihm zugeordneten Blöcke (unten) Pfad A (oben) zugeordnet werden.

## Signalausgabe von Pfad B

In bestimmten Situationen möchten Sie den Parallel-Signalfad B eventuell über andere Ausgänge ausgeben.

1. Wählen Sie im "Edit"-Bereich mit dem oberen Regler die Stelle, wo die Signalfade zusammenkommen.

Der Mixer-Block wird nur angezeigt, wenn man ihn anwählt:



2. Drücken Sie ACTION und wählen Sie mit Regler 1 (Path) "B".

Der Mixer springt zu Pfad B und es wird ein neuer Output-Block angelegt. Das bedeutet, dass Pfad A von den L/R-Hauptausgängen des HX Stomp XL ausgegeben wird, während Pfad B am SEND L/R-Ausgang anliegt:

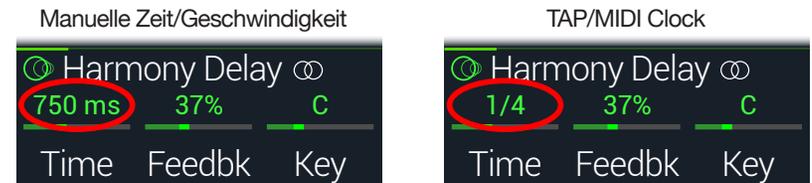


3. Drücken Sie ACTION erneut, um den Mixer-Block auszuklinken.

## TAP Tempo

Drücken Sie TAP/TUNER wiederholt, um das Tempo als BPM-Wert (Taktschläge pro Minute) einzustellen.

Bestimmte Delay- und Modulation-Parameter wie "Time" und "Speed" können als numerische (ms bzw. Hz) oder als Notenwerte (Viertel, punktierte Achtel usw.) eingestellt werden. Wählt man einen Notenwert, dann laufen diese Parameter synchron zum "Tap Tempo" oder dem MIDI-Takt. **Drücken Sie den Parameterregler, um abwechselnd "ms" (bzw. "Hz") oder die Notenangabe zu wählen.**



**Anmerkung:** Der HX Stomp XL wertet TAP-Tempowerte unter 40.0BPM nicht aus, weil die Funktion nur so zuverlässig arbeiten kann. Allerdings kann das Tempo von Hand auf Werte bis 20.0BPM gestellt werden – mit Regler 3 (BPM) unter "Global Settings".

Das aktuelle Tempo kann auch unter "[Global Settings > MIDI/Tempo](#)" eingestellt werden.

**Kurzbefehl:** Drücken Sie TAP/TUNER, damit kurz die Tempoparameter angezeigt werden.

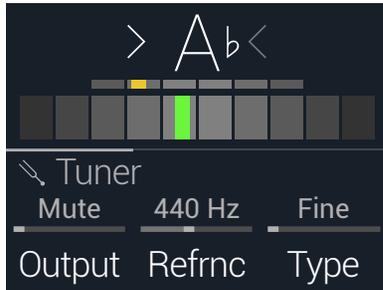


Regler	Parameter	Beschreibung
2	Tempo	Das Tempo kann für jeden Snapshot, jeden Speicher oder global gesichert werden.
3	BPM	Je nach der mit Regler 2 (Tempo) gewählten Einstellung wird dieser Wert für den aktuellen Snapshot bzw. Speicher gesichert oder global verwendet.

# Verwendung des Tuners

Der HX Stomp XL bietet 3 Tuner-Typen: "Fine" (siehe unten), "Coarse" und "Strobe". Diese können mit Regler 3 unter "Tuner" gewählt werden. Siehe die nachstehende Tabelle.

1. Halten Sie den TAP/TUNER-Fußtaster gedrückt, bis die "Tuner"-Seite erscheint:



2. Schlagen Sie eine Saite auf der Gitarre an.

Wenn ein farbiges Rechteck links der Mitte rot leuchtet, ist die Saite zu tief. Wenn ein Fach rechts der Mitte leuchtet, ist die Saite zu hoch. Sobald sich das farbige Rechteck der Mitte nähert, kann das kleine Rechteck zur Feinstimmung verwendet werden. Wenn die beiden Pfeile leuchten, ist die Saite richtig gestimmt.

3. Betätigen Sie einen beliebigen Fußtaster, um den Tuner wieder zu verlassen.

Diese Einstellungen gelten global.

**Tipp:** Wenn Sie statt der Stimmfunktion des HX Stomp XL lieber Ihr vertrautes Tuner-Pedal verwenden, müssen Sie **SEND** an den Eingang jenes Geräts anschließen und mit Regler 1 (**Output**) "Send L/R" wählen. Wenn Sie danach den TAP-Fußtaster gedrückt halten, überträgt der HX Stomp XL das Signal zum externen Stimmgerät.

**Kurzbefehl:** Sie können auch **ACTION + PAGE** > verwenden, um auf den Tuner zuzugreifen.

## 'Tuner'-Parameter

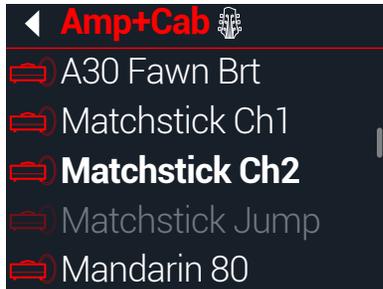
Seite	Regler	Parameter	Beschreibung
	1	Output	Hiermit wählen Sie, welche Ausgänge funktionieren dürfen, während die "Tuner"-Seite angezeigt wird. Wenn Sie dann nichts hören möchten, müssen Sie "Mute" wählen. In der Regel sollten Sie "Main L/R" wählen.
1	2	Refrnc	Wenn Sie eine andere Kamertonfrequenz als "440Hz" benötigen, können Sie sie im Bereich 425~455Hz wählen.
	3	Type	Wählen Sie hier einen der drei Tuner-Typen: "Fine" (mehrere Farben, Nadelanzeige mit Feinstimmungsbalken, Vorgabe), "Coarse" (Nadelanzeige in mehreren Farben, ohne Feinstimmungsanzeige) oder "Strobe". Der Tuner erkennt Tonhöhen bis zum tiefen F (21.83Hz) für 5-Saiter-Bässe.
	1	Offsets	Aktiviert den Stimmversatz, der auf den Seiten 2~4 angezeigt wird..
2	2	String 6 Offset	Manche Gitarristen stimmen bestimmte Saiten eine Idee höher oder tiefer als mathematisch richtig wäre, weil das eine bessere Intonation erlaubt. Mit den "String offset"-Parametern sorgen Sie dafür, dass der Tuner die versetzte Stimmung als "richtig" anzeigt. Saite 6 ist das tiefe E, Saite 1 das hohe. Die hier gewählten Versatzwerte werden nur respektiert, wenn Sie Regler 3 (Offsets) auf der Seite "1" aktivieren.
	3	String 5 Offset	
	1	String 4 Offset	
3	2	String 3 Offset	
	3	String 2 Offset	
4	1	String 1 Offset	

## Dynamischer DSP

Wie die meisten neuzeitlichen Audioprozessoren beruht der HX Stomp XL auf einer digitalen Signalbearbeitung (DSP). Bestimmte Modelle erfordern mehr DSP-Leistung als andere, was dazu führen kann, dass man hier und da auf einen Block verzichten muss, weil schon fleißig gerechnet wird. Um das zumindest teilweise zu vermeiden, erlauben viele Prozessoren nur die Arbeit mit einem Verstärker, einem Hall, einem Delay usw. Im Falle des HX Stomp XL wollten wir keine Beschränkungen – 8 Verzerrungsblöcke sind also auch möglich. Oder zwei Amp- sowie zwei IR-Blöcke. Oder aber zwei parallel laufende Modulations- und Delay-Effekte und zwei Reverb-Blöcke. Im Prinzip können Sie alle Blöcke bereitstellen, die Sie für Ihren Sound benötigen – bis der DSP ausgelastet ist.

Um zu erfahren, welche Modelle noch in den aktuellen Signalweg eingebaut werden können, drücken Sie im "Edit"-Bereich den unteren Regler, um die Modellübersicht aufzurufen.

Grau dargestellte Einträge können nicht mehr gewählt werden – sie werden übersprungen. Siehe [“Anwahl eines Blocks/Editieren von Parametern”](#).



## Tipps für eine optimale DSP-Nutzung

- Blöcke mit Verstärkern, Impulsantworten, Reverb-Effekten sowie Modelle mit polyphonem Pitch-Shifting (Delay - Poly Sustain, Modulation - Poly Detune und Pitch - Poly Pitch, Poly Wham, Poly Capo, 12-String) benötigen viel DSP-Leistung.
- Statt eines Parallel-Signalwegs mit zwei Amp+Cab-Blöcken bzw. zwei separaten Verstärkern und Boxen könnten Sie auf einen Amp-Block mit einem Cab > Dual-Block ausweichen (damit lassen sich erstaunlich viele Sound-Varianten abdecken).
- Die Stereo-Version eines Effektblocks beansprucht ungefähr doppelt soviel DSP-Leistung wie die entsprechende Mono-Version. Gleichmaßen ist die “Dual”-Version eines Cab-Blocks ungefähr doppelt so DSP-hungrig wie die “Single”-Version.
- In bestimmten Modellkategorien gibt es “Simple”-Versionen, die sparsamer sind als die anderen.
- Die Effekte der “Legacy”-Subkategorie sind in der Regel (aber nicht immer) genügsamer als die der “Mono”- und “Stereo”-Subkategorie.
- Statt zwischen Amp- oder Effektblöcken (mit unterschiedlichen Einstellungen) hin und her zu wechseln, können Sie Controller oder Schnappschüsse für die Wertänderungen ein und desselben Blocks verwenden. Und wenn Sie sich einmal mit der Klangregelung angefreundet haben, werden Sie erstaunt sein, wie groß ihr Einfluss auf den Sound ist.

## Blockreihenfolge und Stereo-Abbildung

Der Signalweg des HX Stomp XL ist stereo und umfasst folglich zwei Audiokanäle. Bei Verwendung einer Stereo-Eingangsquelle (d.h. des linken und rechten HX Stomp XL-Eingangs) bleibt das Signal so lange stereo wie es von Stereo-Blöcken bearbeitet wird. Fügt man einen Mono-Block hinzu, werden die beiden Kanäle an dessen Eingang miteinander kombiniert und in Mono bearbeitet und weitergeleitet.

Für die meisten Effektmodelle bietet der HX Stomp XL eine Mono- und eine Stereo-Version. Für Stereo-Blöcke wird “⊕” hinter dem Modellnamen angezeigt. Das Stereo-Bild (d.h. wie “breit” der Sound bei Verwendung von Stereo-Boxen bzw. eines Kopfhörers wirkt), richtet sich nach den verwendeten Blöcken und ihrer Reihenfolge.

“Legacy”-Effektmodelle  verhalten sich genau wie in den Line 6-Geräten, aus denen sie stammen.

- “Legacy” Distortion-, Dynamics- und Pitch/Synth-Effekte sind immer mono.
- “Legacy” Modulation- und Delay-Effekte sind am unterschiedlichsten: Manche sind mono, andere stereo, noch andere haben einen Mono-Eingang und Stereo-Ausgänge. Mit ihrem “Mix”-Parameter kann man die Stereobreite an ihrem Eingang ändern. Am besten experimentieren Sie ein wenig mit dem “Mix”-Parameter solcher Effekte, bis Sie die gewünschte Stereo-Abbildung finden.
- “Legacy” Filter- und Reverb-Effekte sind Stereo.



**Tip:** Selbst wenn Sie einen Mono-Verstärker verwenden oder nur einen Mischpultkanal bekommen, lohnt es sich, Stereo-Effekte zu verwenden, weil sie voller klingen als die Mono-Pendants. Das merkt man vor allem bei den Stereo-Reverb-Effekten.

# Die Blöcke

## Input-Block

Jeder Input-Block bietet ein fest zugeordnetes Noise Gate. Der “Threshold”- und “Decay”-Parameter sind erst belegt, wenn Regler 1 (Gate) aktiviert wird:

In der Regel soll der Input-Block wohl von den Buchsen INPUT L/MONO und RIGHT angesteuert werden. Alternativ kann man jedoch den RETURN L/MONO- und RIGHT-Eingang oder sogar den USB 5/6-Port (für Re-Amping-Zwecke) wählen.

Wählen Sie im “Edit”-Bereich mit dem oberen Regler den Input-Block und ordnen Sie ihm mit dem unteren Regler den gewünschten Eingang zu.

INPUT MAIN L/R



INPUT RETURN L/R



INPUT USB 5/6



**Main L/R** Der L/MONO- und RIGHT-Eingang sind aktiv. In der Regel sollten Sie “INPUT MAIN L/R” wählen.

**Return L/R** RETURN L/MONO/RIGHT können als zusätzlicher Stereo-Eingang für die Bearbeitung eines Tasteninstruments, einer Drummaschine oder einer anderen Signalquelle verwendet werden. Wenn der Speicher bereits einen RETURN- oder FX Loop-Block enthält, kann der RETURN-Eingangsblock nicht mehr gewählt werden. Siehe [”Send/Return”](#).

**USB 5/6** Die USB-Eingänge 5/6 können für die Bearbeitung von DAW-Ausgangssignalen auf dem Mac oder unter Windows verwendet werden. Siehe [”USB-Audio”](#).

**Anmerkung:** Der HX Stomp XL empfängt auch die Signale von USB 1/2 und 3/4. Allerdings sind die Eingänge für die Audiowiedergabe Ihres Computers (oder iPads) reserviert – und werden nicht bearbeitet. Deshalb kann man die USB 1/2- und 3/4-Ports nicht als Eingangsblöcke wählen.

**Tipp:** Input-Blöcke sind mit einer Signal/Übersteuerungsanzeige ausgestattet. Siehe [S. 13](#).

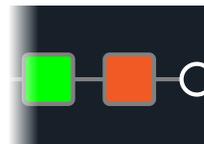
## ‘Input’-Parameter

Seite	Regler	Parameter	Beschreibung
	1	Gate	Hiermit kann das Noise Gate am Eingang ein-/ausgeschaltet werden.
1	2	Thresh[old]	Pegel, ab dem das Noise Gate das Signal beeinflusst. Wenn das Gitarrensinal zu früh unterdrückt wird, muss der “Threshold”-Wert verringert werden.
	3	Decay	Hiermit bestimmen Sie, wie schnell das Signal nach Absinken unter den Schwellenwert unterdrückt wird.
2	1	In-Z	Der HX Stomp XL enthält eine Impedanzschaltung für den Gitarreneingang, mit der man die Klangfarbe und Ansprache der Tonabnehmer beeinflussen kann (Simulation der Wechselwirkung mit einem Effektpedal oder Verstärker). Je kleiner der Wert, desto stärker werden die Höhen in der Regel gedämpft. Auch die Pegelanhebung und Ansprache sind etwas “sanfter”. Mit einem hohen Wert erzielt man das Gegenteil: neutralerer Frequenzgang, stärkere Pegelanhebung und “tightere” Ansprache. Die “Auto”-Option bedeutet, dass die Impedanz des ersten Blocks übernommen wird. Siehe auch “Auto Impedance” unter <a href="#">”Global Settings &gt; Preferences”</a> .

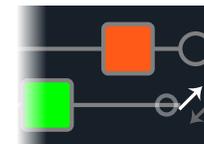
## Output-Blöcke

Die meisten Sounds enthalten einen Output Main L/R-Block, wo man den Ausgangspegel und die Links/Rechts-Balance einstellen kann. Im Falle eines Parallel-Pfads erscheint ein zweiter Output-Block am Ende von Pfad B, wenn man den Mixer-Block dort anordnet. Als Ausgang wird dann die SEND-Buchse (stereo) verwendet. Siehe [”Signalausgabe von Pfad B”](#).

OUTPUT MAIN L/R



OUTPUT MAIN L/R+SEND L/R



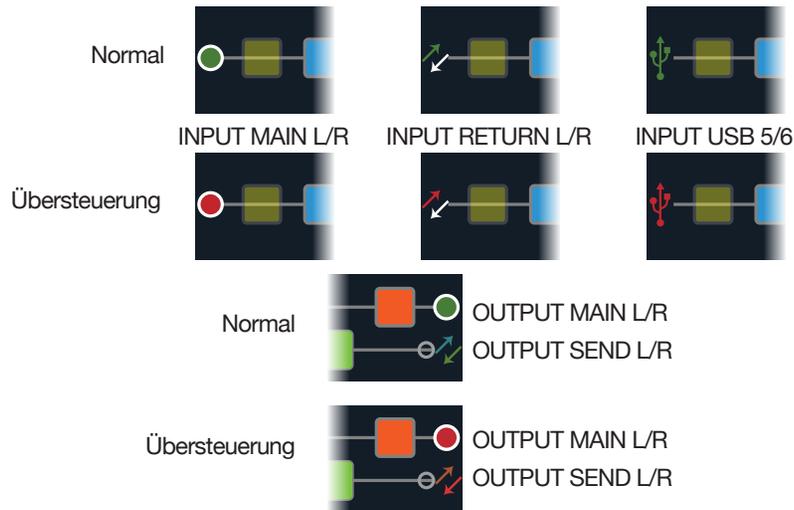
## 'Output'-Parameter

Regler	Parameter	Beschreibung
1	Pan	Balance zwischen dem linken und rechten Ausgang. Wenn Sie nur den L/MONO-Ausgang verwenden, stellen Sie am besten "Center" ein.
2	Level	Bestimmt den schlussendlichen Pegel dieses Speichers.
3	Type (Send only)	Hiermit kann der SEND L/R-Ausgang (nur sichtbar, wenn der Mixer-Block Pfad B zugeordnet ist) mono oder stereo geschaltet werden.

**Tipp:** Output-Blöcke sind mit einer Signal/Übersteuerungsanzeige ausgestattet. Siehe unten.

## Signal- und Clip-Anzeigen

**Für die Input- und Output-Blöcke der Pfade** - Wenn ein Block grün leuchtet, empfängt er ein Signal. Leuchtet er rot, so ist der Signalpegel zu hoch. Bei Übersteuerung muss der Signalpegel vor und in dem rot leuchtenden Input/Output-Block reduziert werden.



**Send/Return-Send-, Return- und FX Loop-Blöcke** - Wenn der Signalpegel in einem dieser Blöcke zu hoch ist, leuchtet der betreffende Block rot. Dann muss der Signalpegel vor dem rot leuchtenden und/oder im Send/Return-Block reduziert werden.



## Effekte

Der HX Stomp XL enthält die Effekte der schon mehrfach ausgezeichneten Helix-Gitarrenprozessoren von Line 6. Diese befinden sich in den "Mono"- und "Stereo"-Subkategorien der Modellübersicht. Zusätzlich enthält der HX Stomp XL zahlreiche Effekte der Stompboxes Line 6 DL4™, DM4™, MM4™ und FM4™ sowie der Prozessoren M13®, M9® und M5®. Siehe die "Legacy"-Subkategorie.



Wählen Sie im Editierfenster mit dem oberen Regler den gewünschten Block und ordnen Sie ihm mit dem unteren Regler ein Modell zu. Alternative: Drücken Sie den unteren Regler, um das "Model"-Menü aufzurufen.

**Tipp:** Die "Favorites"-Kategorie am Anfang des Modellmenüs ist anfangs leer. Dort können Sie Ihre Modellvorlagen speichern. Siehe S. 20.

## Distortion-Modelle

Modell	Subkategorien	Basiert auf*
Kinky Boost	Mono, Stereo	Xotic® EP Booster
Deranged Master	Mono, Stereo	Dallas Rangemaster Treble Booster
Minotaur	Mono, Stereo	Klon® Centaur
Teemah!	Mono, Stereo	Paul Cochrane Timmy® Overdrive
Heir Apparent	Mono, Stereo	Analogman Prince of Tone
Tone Sovereign	Mono, Stereo	Analogman King of Tone
Alpaca Rogue	Mono, Stereo	Way Huge® Red Llama (modifiziert)
Compulsive Drive	Mono, Stereo	Fulltone® OCD
Dhyana Drive	Mono, Stereo	Hermida Zendrive
Horizon Drive	Mono, Stereo	Horizon Precision Drive
Valve Driver	Mono, Stereo	Chandler Tube Driver
Top Secret OD	Mono, Stereo	DOD® OD-250
Scream 808	Mono, Stereo	Ibanez® TS808 Tube Screamer®
Hedgehog D9	Mono, Stereo	MAXON® SD9 Sonic Distortion
Stupor OD	Mono, Stereo	BOSS® SD-1 Overdrive
Deez One Vintage	Mono, Stereo	BOSS DS-1 Distortion (Made in Japan)
Deez One Mod	Mono, Stereo	BOSS DS-1 Distortion (Keeley-modifiziert)
Vermin Dist	Mono, Stereo	Pro Co RAT

\*Siehe "In den USA registrierte Warenzeichen" auf S. 43. Alle in diesem Dokument erwähnten Produktnamen sind Warenzeichen der betreffenden Hersteller, die in keiner Weise mit der Yamaha Guitar Group bzw. Line 6 verbunden sind. Diese Produktnamen sowie diesbezügliche Bezeichnungen werden nur zur Veranschaulichung bestimmter Modelle verwendet, damit man weiß, welches Gerät dafür Pate gestanden hat.

Distortion-Modelle		
Modell	Subkategorien	Basiert auf*
<b>KWB</b>	Mono, Stereo	Benadrian Kowloon Walled Bunny Distortion
<b>Legendary Drive</b>	Mono, Stereo	Carvin® VLD1 Legacy Drive (Hi Gain-Kanal)
<b>Swedish Chainsaw</b>	Mono, Stereo	BOSS HM-2 Heavy Metal Distortion (MIJ)
<b>Arbitrator Fuzz</b>	Mono, Stereo	Arbiter® Fuzz Face®
<b>Pocket Fuzz</b>	Mono, Stereo	Jordan Boss Tone Fuzz
<b>Bighorn Fuzz</b>	Mono, Stereo	'73 Electro-Harmonix® Ram's Head Big Muff Pi
<b>Triangle Fuzz</b>	Mono, Stereo	Electro-Harmonix Big Muff Pi
<b>Ballistic Fuzz</b>	Mono, Stereo	Euthymia ICBM Fuzz
<b>Industrial Fuzz</b>	Mono, Stereo	Z.Vex Fuzz Factory
<b>Tycoctavia Fuzz</b>	Mono, Stereo	Tycobrahe® Octavia
<b>Wringer Fuzz</b>	Mono, Stereo	BOSS FZ-2, Garbage-modifiziert
<b>Thrifter Fuzz</b>	Mono, Stereo	Line 6-Original
<b>Xenomorph Fuzz</b>	Mono, Stereo	Subdecay Harmonic Antagonizer
<b>Megaphone</b>	Mono, Stereo	Megaphon
<b>Bitcrusher</b>	Mono, Stereo	Line 6-Original
<b>Ampeg Scrambler</b>	Mono, Stereo	Ampeg® Scrambler Bass Overdrive
<b>ZeroAmp Bass DI</b>	Mono, Stereo	Tech 21® SansAmp Bass Driver DI V1
<b>Obsidian 7000</b>	Mono, Stereo	Darkglass® Electronics Microtubes® B7K Ultra
<b>Clawthorn Drive</b>	Mono, Stereo	Wounded Paw Battering Ram
<b>Tube Drive</b>	Legacy	Chandler Tube Driver
<b>Screamer</b>	Legacy	Ibanez Tube Screamer
<b>Overdrive</b>	Legacy	DOD Overdrive/Preamp 250
<b>Classic Dist</b>	Legacy	ProCo RAT
<b>Heavy Dist</b>	Legacy	BOSS Metal Zone
<b>Colordrive</b>	Legacy	Colorsound® Overdriver
<b>Buzz Saw</b>	Legacy	Maestro® Fuzz Tone
<b>Facial Fuzz</b>	Legacy	Arbiter Fuzz Face
<b>Jumbo Fuzz</b>	Legacy	Vox® Tone Bender
<b>Fuzz Pi</b>	Legacy	Electro-Harmonix Big Muff Pi
<b>Jet Fuzz</b>	Legacy	Roland® Jet Phaser

Distortion-Modelle		
Modell	Subkategorien	Basiert auf*
<b>L6 Drive</b>	Legacy	Colorsound Overdriver (modifiziert)
<b>L6 Distortion</b>	Legacy	Line 6-Original
<b>Sub Oct Fuzz</b>	Legacy	PAiA Roctave Divider
<b>Octave Fuzz</b>	Legacy	Tycobrahe Octavia

Dynamics-Modelle		
Modell	Subkategorien	Basiert auf*
<b>Deluxe Comp</b>	Mono, Stereo	Line 6-Original
<b>Red Squeeze</b>	Mono, Stereo	MXR® Dyna Comp
<b>Kinky Comp</b>	Mono, Stereo	Xotic SP Compressor
<b>Rochester Comp</b>	Mono, Stereo	Ashly® CLX-52 (mit B. Sheehan entwickelt)
<b>LA Studio Comp</b>	Mono, Stereo	Teletronix® LA-2A®
<b>3-Band Comp</b>	Mono, Stereo	Line 6-Original
<b>Noise Gate</b>	Mono, Stereo	Line 6-Original
<b>Hard Gate</b>	Mono, Stereo	Line 6-Original
<b>Horizon Gate</b>	Mono, Stereo	Horizon Precision Drive - Gate-Schaltung
<b>Autoswell</b>	Mono, Stereo	Line 6-Original
<b>Tube Comp</b>	Legacy	Teletronix LA-2A
<b>Red Comp</b>	Legacy	MXR Dyna Comp
<b>Blue Comp</b>	Legacy	BOSS CS-1
<b>Blue Comp Treb</b>	Legacy	BOSS CS-1 (aktiver Treble-Schalter)
<b>Vetta Comp</b>	Legacy	Line 6-Original
<b>Vetta Juice</b>	Legacy	Line 6-Original
<b>Boost Comp</b>	Legacy	MXR Micro Amp

\*Siehe "In den USA registrierte Warenzeichen" auf S. 43. Alle in diesem Dokument erwähnten Produktnamen sind Warenzeichen der betreffenden Hersteller, die in keiner Weise mit der Yamaha Guitar Group bzw. Line 6 verbunden sind. Diese Produktnamen sowie diesbezügliche Bezeichnungen werden nur zur Veranschaulichung bestimmter Modelle verwendet, damit man weiß, welches Gerät dafür Pate gestanden hat.

EQ Models		
Model	Subcategories	Based On*
Simple EQ	Mono, Stereo	Line 6 Original
Low and High Cut	Mono, Stereo	Line 6 Original
Low/High Shelf	Mono, Stereo	Line 6 Original
Parametric	Mono, Stereo	Line 6 Original
Tilt	Mono, Stereo	Line 6 Original
10 Band Graphic	Mono, Stereo	MXR 10-Band Graphic EQ
Cali Q Graphic	Mono, Stereo	MESA/Boogie® Mark IV Graphic EQ
Acoustic Sim	Mono, Stereo	Line 6 Original

Modulation-Modelle		
Modell	Subkategorien	Basiert auf*
Optical Trem	Mono, Stereo	Optische Tremoloschaltung von Fender®
60s Bias Trem	Mono, Stereo	Vox AC-15 Tremolo
Tremolo/Autopan	Mono, Stereo	BOSS PN-2
Harmonic Tremolo	Mono, Stereo	Line 6-Original
Bleat Chop Trem	Mono, Stereo	Lightfoot Labs Goatkeeper
Script Mod Phase	Mono, Stereo	MXR Phase 90
Pebble Phaser	Mono, Stereo	Electro-Harmonix Small Stone
Ubiquitous Vibe	Mono, Stereo	Shin-ei Uni-Vibe®
Deluxe Phaser	Mono, Stereo	Line 6-Original
Gray Flanger	Mono, Stereo	MXR 117 Flanger
Harmonic Flanger	Mono, Stereo	A/DA Flanger
Courtesan Flange	Mono, Stereo	Electro-Harmonix Deluxe EM
Dynamix Flanger	Mono, Stereo	Line 6-Original
Chorus	Mono, Stereo	Line 6-Original
70s Chorus	Mono, Stereo	BOSS CE-1
PlastiChorus	Mono, Stereo	Arion SCH-Z chorus (modifiziert)
Trinity Chorus	Stereo	Dytronics® Tri-Stereo Chorus
Bubble Vibrato	Mono, Stereo	BOSS VB-2 Vibrato

Modulation-Modelle		
Modell	Subkategorien	Basiert auf*
Vibe Rotary	Stereo	Fender Vibratone
122 Rotary	Stereo	Leslie® 122
145 Rotary	Stereo	Leslie 145
Double Take	Mono, Stereo	Line 6-Original
Poly Detune †	Mono	Line 6-Original
AM Ring Mod	Mono, Stereo	Line 6-Original
Pitch Ring Mod	Stereo	Line 6-Original
Pattern Tremolo	Legacy	Line 6-Original
Panner	Legacy	Line 6-Original
Bias Tremolo	Legacy	1960 Vox AC-15 Tremolo
Opto Tremolo	Legacy	1964 Fender Deluxe Reverb®
Script Phase	Legacy	MXR Phase 90 (Version mit Script-Logo)
Panned Phaser	Legacy	Ibanez Flying Pan
Barberpole	Legacy	Line 6-Original
Dual Phaser	Legacy	Mu-Tron® Bi-Phase
U-Vibe	Legacy	Shin-ei Uni-Vibe
Phaser	Legacy	MXR Phase 90
Pitch Vibrato	Legacy	BOSS VB-2
Dimension	Legacy	Roland Dimension D
Analog Chorus	Legacy	BOSS CE-1
Tri Chorus	Legacy	Dytronics Tri-Stereo Chorus
Analog Flanger	Legacy	MXR Flanger
Jet Flanger	Legacy	A/DA Flanger
AC Flanger	Legacy	MXR Flanger
80A Flanger	Legacy	A/DA Flanger
Frequency Shift	Legacy	Line 6-Original
Ring Modulator	Legacy	Line 6-Original
Rotary Drum	Legacy	Fender Vibratone
Rotary Drum/Horn	Legacy	Leslie 145

\*Siehe ["In den USA registrierte Warenzeichen"](#) auf S. 43. Alle in diesem Dokument erwähnten Produktnamen sind Warenzeichen der betreffenden Hersteller, die in keiner Weise mit der Yamaha Guitar Group bzw. Line 6 verbunden sind. Diese Produktnamen sowie diesbezügliche Bezeichnungen werden nur zur Veranschaulichung bestimmter Modelle verwendet, damit man weiß, welches Gerät dafür Pate gestanden hat.

†Das "Poly Detune"-Modell beruht auf einem polyphonen Pitch Shifter und benötigt daher viel DSP-Rechenleistung – bis zur Hälfte der insgesamt verfügbaren DSP-Kapazität!

Delay-Modelle		
Modell	Subkategorien	Basiert auf*
Simple Delay	Mono, Stereo	Line 6-Original
Mod/Chorus Echo	Mono, Stereo	Line 6-Original
Dual Delay	Stereo	Line 6-Original
Multitap 4	Stereo	Line 6-Original
Multitap 6	Stereo	Line 6-Original
Ping Pong	Stereo	Line 6-Original
Sweep Echo	Mono, Stereo	Line 6-Original
Ducked Delay	Mono, Stereo	TC Electronic® 2290
Reverse Delay	Mono, Stereo	Line 6-Original
Vintage Digital	Mono, Stereo	Line 6-Original
Vintage Swell	Mono, Stereo	Line 6-Original
Pitch Echo	Mono, Stereo	Line 6-Original
Transistor Tape	Mono, Stereo	Maestro Echoplex EP-3
Cosmos Echo	Mono, Stereo	Roland RE-201 Space Echo
Harmony Delay	Stereo	Line 6-Original
Bucket Brigade	Mono, Stereo	BOSS DM-2
Adriatic Delay	Mono, Stereo	BOSS DM-2, Adrian-Modifikation
Adriatic Swell	Mono, Stereo	Line 6-Original
Elephant Man	Mono, Stereo	Electro-Harmonix Deluxe Memory Man
Multi Pass	Mono, Stereo	Line 6-Original
Poly Sustain †	Mono	Line 6-Original
Glitch Delay	Mono, Stereo	Line 6-Original
Ping Pong	Legacy	Line 6-Original
Dynamic	Legacy	TC Electronic 2290
Stereo	Legacy	Line 6-Original
Digital	Legacy	Line 6-Original
Dig w/Mod	Legacy	Line 6-Original
Reverse	Legacy	Line 6-Original
Lo Res	Legacy	Line 6-Original

Delay-Modelle		
Modell	Subkategorien	Basiert auf*
Tube Echo	Legacy	Maestro Echoplex EP-1
Tape Echo	Legacy	Maestro Echoplex EP-3
Sweep Echo	Legacy	Line 6-Original
Echo Platter	Legacy	Binson® EchoRec®
Analog Echo	Legacy	BOSS DM-2
Analog w/Mod	Legacy	Electro-Harmonix Deluxe Memory Man
Auto-Volume Echo	Legacy	Line 6-Original
Multi-Head	Legacy	Roland RE-101 Space Echo

Reverb-Modelle		
Modell	Subkategorie	Basiert auf*
Glitz	Mono, Stereo	Line 6-Original
Ganymede	Mono, Stereo	Line 6-Original
Searchlights	Mono, Stereo	Line 6-Original
Plateaux	Mono, Stereo	Line 6-Original
Double Tank	Mono, Stereo	Line 6-Original
Plate	Legacy	Line 6-Original
Room	Legacy	Line 6-Original
Chamber	Legacy	Line 6-Original
Hall	Legacy	Line 6-Original
Echo	Legacy	Line 6-Original
Tile	Legacy	Line 6-Original
Cave	Legacy	Line 6-Original
Ducking	Legacy	Line 6-Original
Octo	Legacy	Line 6-Original
'63 Spring	Legacy	Line 6-Original
Spring	Legacy	Line 6-Original
Particle Verb	Legacy	Line 6-Original

\*Siehe "In den USA registrierte Warenzeichen" auf S. 43. Alle in diesem Dokument erwähnten Produktnamen sind Warenzeichen der betreffenden Hersteller, die in keiner Weise mit der Yamaha Guitar Group bzw. Line 6 verbunden sind. Diese Produktnamen sowie diesbezügliche Bezeichnungen werden nur zur Veranschaulichung bestimmter Modelle verwendet, damit man weiß, welches Gerät dafür Pate gestanden hat.

†Das "Poly Sustain"-Modell beruht auf einem polyphonen Pitch Shifter und benötigt daher viel DSP-Leistung – bis zur Hälfte der insgesamt verfügbaren DSP-Kapazität!

## Pitch/Synth-Modelle

Modell	Subkategorien	Basiert auf*
<b>Pitch Wham</b>	Mono, Stereo	Digitech Whammy®
<b>Twin Harmony</b>	Mono, Stereo	Eventide® H3000
<b>Simple Pitch</b>	Mono, Stereo	Line 6-Original
<b>Dual Pitch</b>	Mono, Stereo	Line 6-Original
<b>3 OSC Synth</b>	Stereo	Line 6-Original
<b>Poly Pitch †</b>	Mono	Line 6-Original
<b>Poly Wham †</b>	Mono	Line 6-Original
<b>Poly Capo †</b>	Mono	Line 6-Original
<b>12 String †</b>	Mono	Line 6-Original
<b>3 Note Generator ‡</b>	Mono, Stereo	Line 6-Original
<b>4 OSC Generator ‡</b>	Mono, Stereo	Line 6-Original
<b>Bass Octaver</b>	Legacy	EBS® OctaBass
<b>Smart Harmony</b>	Legacy	Eventide H3000
<b>Octi Synth</b>	Legacy	Line 6-Original
<b>Synth O Matic</b>	Legacy	Line 6-Original
<b>Attack Synth</b>	Legacy	Korg® X911 Gitarren-Synthi
<b>Synth String</b>	Legacy	Roland GR700 Gitarren-Synthi
<b>Growler</b>	Legacy	Line 6-Original

## Filter-Modelle

Modell	Subkategorien	Basiert auf*
<b>Mutant Filter</b>	Mono, Stereo	Musitronics® Mu-Tron III
<b>Mystery Filter</b>	Mono, Stereo	Korg A3
<b>Autofilter</b>	Mono, Stereo	Line 6-Original
<b>Asheville Pattn</b>	Mono, Stereo	Moog® Moogerfooger® MF-105M MuRF Filter
<b>Voice Box</b>	Legacy	Line 6-Original
<b>V Tron</b>	Legacy	Musitronics Mu-Tron III
<b>Q Filter</b>	Legacy	Line 6-Original

## Filter-Modelle

Modell	Subkategorien	Basiert auf*
<b>Seeker</b>	Legacy	Z Vex Seek Wah
<b>Obi Wah</b>	Legacy	Spannungsgesteuertes S&H-Filter von Oberheim®
<b>Tron Up</b>	Legacy	Musitronics Mu-Tron III ("Up"-Position)
<b>Tron Down</b>	Legacy	Musitronics Mu-Tron III ("Down"-Position)
<b>Throbber</b>	Legacy	Electrix® Filter Factory
<b>Slow Filter</b>	Legacy	Line 6-Original
<b>Spin Cycle</b>	Legacy	Wah/Anti-Wah der Craig Anderton
<b>Comet Trails</b>	Legacy	Line 6-Original

## Wah-Modelle

Modell	Subkategorien	Basiert auf*
<b>UK Wah 846</b>	Mono, Stereo	Vox V846
<b>Teardrop 310</b>	Mono, Stereo	310er Dunlop® Cry Baby® Fasel-Verstärker
<b>Fassel</b>	Mono, Stereo	Dunlop Cry Baby Super
<b>Weeper</b>	Mono, Stereo	Arbiter Cry Baby
<b>Chrome</b>	Mono, Stereo	Vox V847
<b>Chrome Custom</b>	Mono, Stereo	Vox V847 (modifiziert)
<b>Throaty</b>	Mono, Stereo	RMC® Real McCoy 1
<b>Vetta Wah</b>	Mono, Stereo	Line 6-Original
<b>Colorful</b>	Mono, Stereo	Colorsound Wah-fuzz
<b>Conductor</b>	Mono, Stereo	Maestro Boomerang

\*Siehe "In den USA registrierte Warenzeichen" auf S. 43. Alle in diesem Dokument erwähnten Produktnamen sind Warenzeichen der betreffenden Hersteller, die in keiner Weise mit der Yamaha Guitar Group bzw. Line 6 verbunden sind. Diese Produktnamen sowie diesbezügliche Bezeichnungen werden nur zur Veranschaulichung bestimmter Modelle verwendet, damit man weiß, welches Gerät dafür Pate gestanden hat.

†Diese "Pitch/Synth"-Modelle verwenden polyphones Pitch-Shifting und sind daher sehr DSP-hungrig. Manche benötigen die Hälfte der DSP-Leistung!

‡Das "3 Note Generator"- und "4 OSC Generator"-Modell erzeugen selbst Signale, wenn kein Instrument angeschlossen ist. Daher sind die zugehörigen Blöcke laut Vorgabe ausgeschaltet. Stellen Sie die Lautstärke des HX Stomp XL erst auf einen niedrigen Wert und drücken Sie anschließend BYPASS, um sie einzuschalten.

## Volume/Pan-Modelle

Modell	Subkategorien	Basiert auf*
Volume Pedal	Mono, Stereo	Line 6-Original
Gain	Mono, Stereo	Line 6-Original
Pan	Stereo	Line 6-Original
Stereo Width	Stereo	Line 6-Original
Stereo Imager	Stereo	Line 6-Original

## Allgemeine Effektparameter

Parameter	Beschreibung
<b>Drive</b>	Hiermit regeln Sie die Intensität der Verzerrung/Übersteuerung, des Bratgehalts usw.
<b>Bass</b>	Regelt den Basspegel.
<b>Mid</b>	Pegel der Mittenfrequenzen.
<b>Treble</b>	Pegel der Höhen.
<b>Speed</b>	Geschwindigkeit des Effekts. Je größer der Wert, desto schneller die Modulation. <b>Drücken Sie den Regler, um abwechselnd die Hz-Einheit und Notenwerte zu wählen. Mit einem Hz-Wert kann die Modulationsgeschwindigkeit als exakter Zykluswert (pro Sekunde) eingestellt werden. Ein Notenwert orientiert sich dagegen am eingestellten Tempo. Nicht alle "Speed"-Parameter können jedoch zum Tempo synchronisiert werden, weil sie eventuell nicht linear oder interaktiv sind.</b>
<b>Rate</b>	Geschwindigkeit des Effekts. Je größer der Wert, desto schneller die Modulation. <b>Drücken Sie den Regler, um abwechselnd numerische und Notenwerte zu wählen. Nicht alle "Rate"-Parameter können jedoch zum Tempo synchronisiert werden, weil sie eventuell nicht linear oder interaktiv sind.</b>
<b>Time</b>	Bestimmt die Verzögerungszeit/Anzahl der Wiederholungen. Je größer der Wert, desto größer die Abstände. <b>Drücken Sie den Regler, um abwechselnd die ms-Einheit und Notenwerte zu wählen. Mit einem "ms"-Wert können Sie die Zeit in Millisekunden (d.h. sehr genau) einstellen. Ein Notenwert orientiert sich dagegen am eingestellten Tempo. Wenn Sie einen Notenwert wählen, wird er bei Anwahl eines anderen Modells beibehalten.</b>
<b>Scale</b>	Delay-Modelle mit mehreren Taps bieten einen "Scale"-Parameter für die einzelnen Taps, d.h. einen Versatzwert im Vergleich zu "Time". Beispiel: Wenn man "Time" auf "500ms" stellt und für "T1 Scale" den Wert "50%" wählt, liegt jener Tap bei 250ms. Vorteil: Man braucht nur den "Time"-Parameter zu ändern, um alle Taps entsprechend zu verschieben.

Parameter	Beschreibung
<b>Depth</b>	Hiermit regeln Sie die Modulationsintensität. Je größer der Wert, desto extremer wird die Tonhöhe, die Filterfrequenz bzw. der Pegel "verbogen".
<b>Feedbk</b>	Pegel des Signals, das noch einmal an den Effekt angelegt wird. Mit einem hohen Wert lassen sich bisweilen "befremdliche" Effekte erzielen.
<b>Decay</b>	Hiermit regeln Sie die Dauer (Länge) des Halleffekts.
<b>Predly</b>	Hiermit wählen Sie die Verzögerung vor dem Einsatz des Halls.
<b>Spread</b>	Die "Spread"-Wirkung richtet sich nach dem gewählten Stereo-Delay. Bei den meisten Delays bestimmt man hiermit die Stereobreite zwischen dem linken und rechten Kanal. Im Falle von "Ping Pong Delay" vertritt "0" zum Beispiel die Mitte (mono) und "10" die maximale Stereobreite zwischen links und rechts. Bei modulierten Stereo-Effekten beeinflusst "Spread" dagegen die LFO-Modulation der beiden Kanäle. Der Wert "0" bedeutet, dass die LFOs perfekt im Gleichschritt laufen. Der Wert "10" führt zu einem 180°-Versatz der beiden LFOs – wenn der eine den höchsten Punkt erreicht, befindet sich der andere am Tiefpunkt.
<b>Headrm</b>	Bestimmte Modulations- und Delay-Pedale klingen etwas "schmutzig", wenn man sie hinter einem Distortion-Effekt anordnet. Mit negativen Werten erhöhen Sie diese "Störung", mit positiven lindern Sie sie. Bei "0dB" verhält sich das Modell wie das Original-Pedal.
<b>Low Cut</b>	Filtert die Bassfrequenzen (und/oder Höhen) des Blocks, um den Sound weniger wummerig (bzw. schrill) zu machen.
<b>Hi Cut</b>	
<b>Mix</b>	Hiermit stellen Sie die Mischung zwischen dem eingehenden und dem Effektsignal ein. "0%" bedeutet, dass der Effekt umgangen wird. "100%" bedeutet, dass das Signal komplett bearbeitet wird (also kein unbearbeiteter Signalanteil mehr).
<b>Level</b>	Regelt den Ausgangspegel des Effektblocks. Heben Sie niemals den Pegel aller Blöcke an, weil es sonst zu unschöner Übersteuerung kommt. In der Regel wählen Sie am besten "0.0dB". Wenn der Pegelregler des Original-Pedals nicht wirklich dB-Werte vertritt, können Sie 0.0~10 verwenden.
<b>Trails</b>	"Trails" aus: Beim Deaktivieren des Blocks verstummt der Delay- oder Halleffekt sofort. "Trails" an: Beim Deaktivieren des Blocks bzw. bei Anwahl eines anderen Snapshots klingt der Delay-Effekt oder Hall natürlich ab.

# Amp+Cab

Amp+Cab-Blöcke haben den Vorteil, dass bei Anwahl eines Amp-Modells auch gleich das zugehörige Cab-Modell gewählt wird. Für diese beiden Modelle wird aber nur ein Block benötigt.



Um einem Amp+Cab-Block ein anderes Verstärkermodell zuzuordnen, müssen Sie **◀ PAGE** so oft drücken, bis das Verstärkermodell rot angezeigt wird. Drehen Sie anschließend am unteren Regler. Um ein anderes Boxenmodell zu wählen, drücken Sie **PAGE ▶** so oft, bis das Boxenmodell hellrot dargestellt wird und drehen anschließend am unteren Regler.

Amp-Modelle		
Modell	Subkategorie	Basiert auf*
WhoWatt 100	Guitar	Hiwatt® DR-103 Brill
Soup Pro	Guitar	Supro® S6616
Stone Age 185	Guitar	Gibson® EH-185
Voltage Queen	Guitar	Victoria Vintage Queen
Tweed Blues Nrm	Guitar	Fender Bassman® (Normal-Kanal)
Tweed Blues Brt	Guitar	Fender Bassman, heller Kanal
Fullerton Nrm	Guitar	Fender 5C3 Tweed Deluxe (Normal-Kanal)
Fullerton Brt	Guitar	Fender 5C3 Tweed Deluxe, heller Kanal
Fullerton Jump	Guitar	Fender 5C3 Tweed Deluxe (gebrückte Kanäle)
Grammatico Nrm	Guitar	Grammatico LaGrange (Normal-Kanal)
Grammatico Brt	Guitar	Grammatico LaGrange, heller Kanal
Grammatico Jump	Guitar	Grammatico LaGrange (gebrückte Kanäle)
US Small Tweed	Guitar	Fender Champ®
US Princess	Guitar	Fender Princeton Reverb®
US Deluxe Nrm	Guitar	Fender Deluxe Reverb (Normal-Kanal)
US Deluxe Vib	Guitar	Fender Deluxe Reverb, Vibrato-Kanal
US Double Nrm	Guitar	Fender Twin Reverb® (Normal-Kanal)
US Double Vib	Guitar	Fender Twin Reverb, Vibrato-Kanal

Amp-Modelle		
Modell	Subkategorie	Basiert auf*
Mail Order Twin	Guitar	Silvertone® 1484
Divided Duo	Guitar	÷13 JRT 9/15
Interstate Zed	Guitar	Dr Z® Route 66
Derailed Ingrid	Guitar	Trainwreck® Circuits Express
Jazz Rivet 120	Guitar	Roland JC-120 Jazz Chorus
Essex A15	Guitar	Vox AC-15
Essex A30	Guitar	Vox AC-30 mit Top Boost
A30 Fawn Nrm	Guitar	Vox AC-30 Fawn (Normal-Kanal)
A30 Fawn Brt	Guitar	Vox AC-30 Fawn (Bright-Kanal)
Matchstick Ch1	Guitar	Matchless® DC30 (Kanal 1)
Matchstick Ch2	Guitar	Matchless DC30 (Kanal 2)
Matchstick Jump	Guitar	Matchless DC30 (gebrückt)
Mandarin 80	Guitar	Orange® OR80
Brit J45 Nrm	Guitar	Marshall® JTM-45 (Normal-Kanal)
Brit J45 Brt	Guitar	Marshall JTM-45 (Bright-Kanal)
Brit Trem Nrm	Guitar	Marshall JTM-50 (Normal-Kanal)
Brit Trem Brt	Guitar	Marshall JTM-50 (Bright-Kanal)
Brit Trem Jump	Guitar	Marshall JTM-50 (gebrückt)
Brit Plexi Nrm	Guitar	Marshall Super Lead 100 (Normal-Kanal)
Brit Plexi Brt	Guitar	Marshall Super Lead 100 (Bright-Kanal)
Brit Plexi Jump	Guitar	Marshall Super Lead 100 (gebrückt)
Brit P75 Nrm	Guitar	Park® 75 (Normal-Kanal)
Brit P75 Brt	Guitar	Park 75 (Bright-Kanal)
Brit 2204	Guitar	Marshall JCM-800
Placater Clean	Guitar	Friedman BE-100 (Clean-Kanal)
Placater Dirty	Guitar	Friedman BE-100 (BE/HBE-Kanal)
Cartographer	Guitar	Ben Adrian Cartographer
German Mahadeva	Guitar	Bogner® Shiva
German Ubersonic	Guitar	Bogner Überschall®

\*Siehe "In den USA registrierte Warenzeichen" auf S. 43. Alle in diesem Dokument erwähnten Produktamen sind Warenzeichen der betreffenden Hersteller, die in keiner Weise mit der Yamaha Guitar Group bzw. Line 6 verbunden sind. Diese Produktamen sowie diesbezügliche Bezeichnungen werden nur zur Veranschaulichung bestimmter Modelle verwendet, damit man weiß, welches Gerät dafür Pate gestanden hat.

Amp-Modelle		
Modell	Subkategorie	Basiert auf*
Cali Texas Ch1	Guitar	MESA/Boogie Lone Star (Clean-Kanal)
Cali Texas Ch2	Guitar	MESA/Boogie Lone Star (Drive-Kanal)
Cali IV Rhythm 1	Guitar	MESA/Boogie Mark IV (Kanal I)
Cali IV Rhythm 2	Guitar	MESA/Boogie Mark IV (Kanal II)
Cali IV Lead	Guitar	MESA/Boogie Mark IV (Solo-Kanal)
Cali Rectifire	Guitar	MESA/Boogie Dual Rectifier®
Archetype Clean	Guitar	Paul Reed Smith® Archon® (Clean-Kanal)
Archetype Lead	Guitar	Paul Reed Smith Archon (Solo-Kanal)
ANGL Meteor	Guitar	ENGL® Fireball 100
Solo Lead Clean	Guitar	Soldano SLO-100 (Clean-Kanal)
Solo Lead Crunch	Guitar	Soldano SLO-100 (Crunch-Kanal)
Solo Lead OD	Guitar	Soldano SLO-100 (Overdrive-Kanal)
PV Panama	Guitar	Peavey® 5150®
Revv Gen Purple	Guitar	Revv® Generator 120 (Lila/Gain-Kanal 3)
Revv Gen Red	Guitar	Revv Generator 120 (Rot/High Gain-Kanal 4)
Das Benzin Mega	Guitar	Diezel VH4 (Mega-Kanal)
Das Benzin Lead	Guitar	Diezel VH4 (Solo-Kanal)
Line 6 Elektrik	Guitar	Line 6-Original
Line 6 Doom	Guitar	Line 6-Original
Line 6 Epic	Guitar	Line 6-Original
Line 6 2204 Mod	Guitar	Line 6-Original
Line 6 Fatality	Guitar	Line 6-Original
Line 6 Litigator	Guitar	Line 6-Original
Line 6 Badonk	Guitar	Line 6-Original
Ampeg B-15NF	Bass	Ampeg B-15NF Portaflex®
Ampeg SVT Nrm	Bass	Ampeg SVT® (Normal-Kanal)
Ampeg SVT Brt	Bass	Ampeg SVT (Bright-Kanal)
Ampeg SVT-4 PRO	Bass	Ampeg SVT-4 PRO
Woody Blue	Bass	Acoustic® 360

Amp-Modelle		
Modell	Subkategorie	Basiert auf*
Agua 51	Bass	Aguilar® DB51
Cali Bass	Bass	MESA/Boogie M9 Carbine
Cali 400 Ch1	Bass	MESA/Boogie Bass 400+ (Kanal 1)
Cali 400 Ch2	Bass	MESA/Boogie Bass 400+ (Kanal 2)
G Cougar 800	Bass	Gallien-Krueger® GK 800RB
Del Sol 300	Bass	Sunn® Coliseum 300
Busy One Ch1	Bass	Pearce BC-1 Vorverstärker (Kanal 1)
Busy One Ch2	Bass	Pearce BC-1 Vorverstärker (Kanal 2)
Busy One Jump	Bass	Pearce BC-1 Vorverstärker (gebrückt)
Studio Tube Pre	Preamp > Mic	Requisite Y7 Mikrofonvorverstärker

Die Klangregler sowie die Parameter der nachfolgenden Seiten richten sich nach dem jeweils gewählten Modell.

## Allgemeine Parameter

Parameter	Beschreibung
<b>Master</b>	Ausgangspegel des Verstärkers und Übersteuerungsgrad der Endstufe. Dieser Parameter arbeitet interaktiv mit den Endstufenparametern zusammen: Je niedriger der "Master"-Wert, desto "dezent" bleibt auch die Wirkung der übrigen Parameter.
<b>Sag</b>	Mit einem niedrigen "Sag"-Wert straffen Sie die Ansprache etwas – ideal für Metal. Höhere Werte machen den Sound dynamischer und sorgen für mehr Sustain – perfekt für Blues und klassischen Rock.
<b>Hum</b>	Hiermit bestimmen Sie, wie stark das Brummen und die Wechselstromwellen den Sound beeinflussen. Bei einem hohen Wert wird es etwas sonderlich...
<b>Ripple</b>	
<b>Bias</b>	Hiermit wählen Sie das Verhalten (Bias) der Endstufenröhren. Mit einem niedrigen Wert simuliert man ein "Class AB"-Verhalten (etwas kühler). Bei Anwahl des Höchstwertes bekommt der Sound "Class A"-Charakter.
<b>Bias X</b>	Hiermit bestimmt man, wie sich das Voicing der Endstufenröhren ändert, wenn man sie stark fordert. Wählen Sie einen niedrigen Wert für ein "tightes Feeling". Mit einem höheren Wert erzielen Sie Röhrenkompression. Dieser Parameter arbeitet sehr interaktiv mit "Drive" und "Master" zusammen.

\*Siehe "In den USA registrierte Warenzeichen" auf S. 43. Alle in diesem Dokument erwähnten Produktnamen sind Warenzeichen der betreffenden Hersteller, die in keiner Weise mit der Yamaha Guitar Group bzw. Line 6 verbunden sind. Diese Produktnamen sowie diesbezügliche Bezeichnungen werden nur zur Veranschaulichung bestimmter Modelle verwendet, damit man weiß, welches Gerät dafür Pate gestanden hat.

## Amp

Amp-Blöcke unterscheiden sich nur darin von Amp+Cab-Blöcken, dass sie kein passende Boxenmodell enthalten.



## Preamp

Außerdem gibt es "Preamp"-Versionen der einzelnen Amp-Blöcke, die nur den Vorverstärker-Sound "machen". Wählen Sie solch ein Modell, wenn Sie den HX Stomp XL an einen Gitarren- oder Bassverstärker anschließen. Die "Preamp > Mic"-Kategorie bietet ferner einen Mikrofonvorverstärker in Studioqualität.



Preamp-Blöcke beanspruchen weniger DSP-Leistung als komplette Amp-Blöcke.

## Cab

Es gibt zwei Cab-Kategorien: "Single" und "Dual". "Dual"-Boxen haben einen Stereo-Ausgang – die beiden Boxenmodelle sind hart links und hart rechts angeordnet. Allerdings beanspruchen "Dual"-Boxen doppelt soviel DSP-Leistung wie "Single"-Boxen.



Um für den ersten Eintrag eines Cab > Dual-Blocks ein anderes Boxenmodell zu wählen, drücken Sie < PAGE so oft, bis das Boxenmodell hellrot dargestellt wird und drehen anschließend am unteren Regler. Um ein anderes Boxenmodell für den zweiten Eintrag zu wählen, drücken Sie PAGE > so oft, bis das Boxenmodell hellrot dargestellt wird und drehen anschließend am unteren Regler.

## Cab-Modelle

Modell	Subkategorien	Basiert auf*
<b>Soup Pro Ellipse</b>	Single, Dual	1 x 6x9" Supro S6616
<b>1x8 Small Tweed</b>	Single, Dual	1x8" Fender Champ
<b>1x10 US Princess</b>	Single, Dual	1x10" Fender Princeton Reverb
<b>1x12 Field Coil</b>	Single, Dual	1x12" Gibson EH185
<b>1x12 Fullerton</b>	Single, Dual	1x12" Fender 5C3 Tweed Deluxe
<b>1x12 Grammatico</b>	Single, Dual	1x12" Grammatico LaGrange
<b>1x12 US Deluxe</b>	Single, Dual	1x12" Fender Deluxe Oxford
<b>1x12 US Princess</b>	Single, Dual	1x12" Fender Princeton Reverb
<b>1x12 Celest 12H</b>	Single, Dual	1x12" ±13 JRT 9/15 G12 H30
<b>1x12 Blue Bell</b>	Single, Dual	1x12" Vox AC-15 Blue
<b>1x12 Lead 80</b>	Single, Dual	1x12" Bogner Shiva CL80
<b>1x12 Cali IV</b>	Single, Dual	1x12" MESA/Boogie Mk IV
<b>1x12 Cali Ext</b>	Single, Dual	1x12" MESA/Boogie EVM12L
<b>2x12 Double C12N</b>	Single, Dual	2x12" Fender Twin C12N
<b>2x12 Mail C12Q</b>	Single, Dual	2x12" Silvertone 1484
<b>2x12 Interstate</b>	Single, Dual	2x12" Dr Z Z Best V30
<b>2x12 Jazz Rivet</b>	Single, Dual	2x12" Roland JC-120
<b>2x12 Silver Bell</b>	Single, Dual	2x12" Vox AC-30TB Silver
<b>2x12 Blue Bell</b>	Single, Dual	2x12" Vox AC-30 Fawn Blue
<b>2x12 Match H30</b>	Single, Dual	1x12" Matchless DC-30 G12H30
<b>2x12 Match G25</b>	Single, Dual	1x12" Matchless DC-30 Greenback 25
<b>4x10 Tweed P10R</b>	Single, Dual	4x10" Fender Bassman P10R
<b>4x12 WhoWatt 100</b>	Single, Dual	4x12" Hiwatt AP Fane®
<b>4x12 Mandarin EM</b>	Single, Dual	4x12" Orange® Eminence®
<b>4x12 Greenback25</b>	Single, Dual	4x12" Marshall Basketweave G12 M25
<b>4x12 Greenback20</b>	Single, Dual	4x12" Marshall Basketweave G12 M20
<b>4x12 Blackback30</b>	Single, Dual	4x12" Park 75 G12 H30
<b>4x12 1960 T75</b>	Single, Dual	4x12" Marshall 1960 AT75
<b>4x12 Uber V30</b>	Single, Dual	4x12" Bogner Uberkab V30

\*Siehe "In den USA registrierte Warenzeichen" auf S. 43. Alle in diesem Dokument erwähnten Produktnamen sind Warenzeichen der betreffenden Hersteller, die in keiner Weise mit der Yamaha Guitar Group bzw. Line 6 verbunden sind. Diese Produktnamen sowie diesbezügliche Bezeichnungen werden nur zur Veranschaulichung bestimmter Modelle verwendet, damit man weiß, welches Gerät dafür Pate gestanden hat.

Cab-Modelle		
Modell	Subkategorien	Basiert auf*
4x12 Uber T75	Single, Dual	4x12" Bogner Uberkab T75
4x12 Cali V30	Single, Dual	4x12" MESA/Boogie 4FB V30
4x12 XXL V30	Single, Dual	4x12" ENGL XXL V30
4x12 SoloLead EM	Single, Dual	4x12" Soldano
1x12 Del Sol	Single, Dual	1x12" Sunn Coliseum
1x15 Ampeg B-15	Single, Dual	1x15" Ampeg B-15
1x18 Del Sol	Single, Dual	1x18" Sunn Coliseum
1x18 Woody Blue	Single, Dual	1x18" Acoustic 360
2x15 Brute	Single, Dual	2x15" MESA/Boogie 2x15 EV
4x10 Ampeg HLF	Single, Dual	4x10" Ampeg SVT 410HLF
6x10 Cali Power	Single, Dual	6x10" MESA/Boogie Power House
8x10 Ampeg SVT E	Single, Dual	8x10" Ampeg SVT

Mic-Modelle	
Modell	Basiert auf*
57 Dynamic	Shure® SM57
409 Dynamic	Sennheiser® MD 409
421 Dynamic	Sennheiser MD 421-U
30 Dynamic	Heil Sound® PR 30
20 Dynamic	Electro-Voice® RE20
121 Ribbon	Royer® R-121
160 Ribbon	Beyerdynamic® M 160
4038 Ribbon	Coles 4038
414 Cond	AKG® C414 TLII
84 Cond	Neumann® KM84
67 Cond	Neumann U67
87 Cond	Neumann U87
47 Cond	Neumann U47
112 Dynamic	AKG D112
12 Dynamic	AKG D12
7 Dynamic	Shure SM7

## 'Cab'-Parameter

Seite	Regler	Parameter	Beschreibung
	1	Mic	Hiermit wählen Sie eines der 16 Mikrofonmodelle.
1	2	Distanc	Bestimmt den Abstand zwischen dem Mikrofon und dem Lautsprechergrill (2,5~30cm).
	3	Low Cut	Filtert die Bassfrequenzen (oder Höhen) der Box, um den Sound weniger wummerig (bzw. schrill) zu machen.
2	1	High Cut	
	2	Reflec	Regelt den Pegel der "Erstreflexionen". Je größer der Wert, desto lauter wird die Akustik des virtuellen Raumes.
	3	Level	Regelt den Ausgangspegel des Boxenmodells.

\*Siehe "In den USA registrierte Warenzeichen" auf S. 43. Alle in diesem Dokument erwähnten Produktnamen sind Warenzeichen der betreffenden Hersteller, die in keiner Weise mit der Yamaha Guitar Group bzw. Line 6 verbunden sind. Diese Produktnamen sowie diesbezügliche Bezeichnungen werden nur zur Veranschaulichung bestimmter Modelle verwendet, damit man weiß, welches Gerät dafür Pate gestanden hat.

# Impulsantworten (IR)

Impulsantworten sind mathematische Funktionen, welche die Klangmessungen eines bestimmten Audiosystems enthalten (im Falle des HX Stomp XL handelt es sich um Korpusresonanzen bzw. Boxen- und Mikrofonkombinationen). Der HX Stomp XL kann bis zu 128 Impulsantworten (die man selbst erstellt oder sich bei Drittanbietern besorgt) speichern.



**Tipp:** Wenn Sie mögen, können Sie sich jetzt sofort ein kostenloses Pack mit Impulsantworten holen (siehe [line6.com/allure](https://line6.com/allure)). Alternativ finden Sie Helix-Presets und IR-Bundles unter [Line 6 Marketplace](https://line6.com/marketplace).

## IR-Formate

Alle Helix/HX-Modelle und das "Helix Native" Plug-In unterstützen folgende IR-Dateitypen.

- **Helix Impulse Response (.hir)** - Dies ist ein von Line 6 entwickeltes Impulsantwortformat. Die unter Line 6 Marketplace verfügbaren Impulsantworten verwenden dieses Format (siehe auch "[Marketplace](#)" auf S. 6).
- **WAV (.wav)** - Die meisten Anbieter von Impulsantworten verwenden dagegen das .wav-Format. Die IR-Daten müssen als .wav-Dateien vorliegen (mono oder stereo, Wortbreite, Länge und Sampling-Frequenz sind unerheblich). Importierte .wav-Impulsantwortdateien wandelt der HX Stomp XL automatisch ins 48kHz/32-Bit/Mono-Format mit 2048 Samples. Rufen Sie die Einstellungen der "HX Edit" App auf, um das Verhalten beim Import von Stereo-WAV-Impulsantworten festzulegen: Import des linken, rechten oder beider Kanäle.

## Laden von Impulsantworten in den HX Stomp XL

Zum Übertragen neuer Impulsantworten zum HX Stomp XL benötigen Sie die "HX Edit" Software für Mac bzw. Windows. Das "HX Edit" Programm steht unter [line6.com/software](https://line6.com/software) kostenlos zum Download bereit.

1. Schließen Sie den HX Stomp XL an einen USB-Port des Computers an und fahren Sie "HX Edit" hoch.
2. Klicken Sie auf den [IR]-Reiter.



3. Ziehen Sie eine oder mehrere IR-Dateien vom Schreibtisch oder einem beliebigen Fenster zur "IR"-Liste von "HX Edit". (Oder verwenden Sie den "IR-Import"-Befehl von "HX Edit".)

Die "HX Edit" App aktualisiert die Impulsantworten der HX Stomp XL-Einheit automatisch. Der HX Stomp XL kann bis zu 128 Impulsantworten speichern.

## Laden einer Impulsantwort in einen IR-Block

Nach dem Import in den HX Stomp XL (siehe oben), können Sie IR-Dateien mit Hilfe von IR-Blöcken in Ihren Signalweg einbauen. Wir empfehlen die Verwendung eines Amp-Blocks vor einem IR-Block (ein Amp+Cab-Block wäre übertrieben).

1. Wählen Sie mit dem oberen Regler einen freien Block rechts neben dem Amp-Block im Signalweg.
2. Drücken Sie den unteren Regler und drehen Sie daran, um die IR-Kategorie zu wählen.
3. Drücken Sie den unteren Regler, um "Mono" zu wählen, und noch einmal um "1024-sample IR" zu wählen.

**Anmerkung:** Sie dürfen durchaus eine Impulsantwort mit 2048 Samples verwenden. (Allerdings kann man nur einen IR-Block mit 2048 oder zwei mit je 1024 Samples gleichzeitig verwenden.)

4. Wählen Sie mit Regler 1 (IR Select) den IR-Index (1~128), um die gewünschte Impulsantwort verwenden zu können.

Mit den übrigen Reglern können Sie auf den Seiten 1~2 weitere IR-Parameter einstellen. Siehe die nachstehende Tabelle.

**Anmerkung:** Optional kann auch eine Snapshot-Zuordnung als "IR Select"-Parameter definiert werden: Drücken Sie Regler 1, während Sie daran drehen, um die Zuordnung herzustellen (siehe S. 44). Die erlaubt es dann, für jeden Snapshot eine andere Impulsantwort zu wählen.

## Parameter für Impulsantworten

Seite	Regler	Parameter	Beschreibung
1	1	IR Sel	Hiermit wählen Sie einen der 128 IR-Speicher. Wenn ein Speicher eine Impulsantwort enthält, wird der entsprechende Name angezeigt.
	2	Low Cut	Filtert die Bassfrequenzen (oder Höhen) der Impulsantwort, um den Sound weniger wummerig (bzw. schrill) zu machen.
	3	Hi Cut	
2	1	Mix	Regelt die Mischung zwischen dem trockenen und bearbeiteten Signal im IR-Block. "0%" bedeutet, dass das IR-Signal umgangen wird. "100%" bedeutet, dass das Signal komplett bearbeitet wird (also kein unbearbeiteter Signalanteil mehr).
	2	Level	Regelt den Ausgangspegel des IR-Blocks.

## IR-Dateiverweise

Wenn ein IR-Block auf den IR-Index mit der gewünschten Impulsantwort (.wav oder .hir) verweist, wird beim Speichern des Sounds eine "Referenzsignatur" für den Dateinamen der verwendeten Impulsantwort angelegt. Wenn man einen IR-Block als Favoriten definiert (siehe [S. 20](#)) bzw. die aktuellen Einstellungen als "IR"-Vorgaben verwenden möchte (siehe [S. 21](#)), legt der IR-Block ebenfalls einen Verweis auf die betreffende Datei in Ihrer IR-Bibliothek an. So ist sichergestellt, dass man die Reihenfolge der Impulsantworten in der IR-Bibliothek ändern kann: Die Sounds (bzw. der IR Favorite- oder User Model Default-Block) wissen jederzeit, wo sich die benötigte Impulsantwortdatei befindet. Das erleichtert auch das Teilen Ihrer Sounds mit Kollegen, weil sich die angesprochene IR-Datei nicht zwingend am selben Ort in der IR-Liste befinden muss, damit der HX Stomp XL sie findet. Weitere Hinweise zur Arbeit mit Impulsantworten finden Sie im Pilotenhandbuch von "[HX Edit](#)".

## Send/Return

Die Send- und Return-Kanäle können entweder separat (mono) oder als Stereo-Effektschleife verwendet werden.



Effektschleifen erlauben das Einschleifen externer Effektpedale (oder Rack-Effekte) an fast jeder Stelle im Signalweg.

**Anmerkung:** Jedes Send/Return-Paar kann wahlweise den Instrumenten- (für Effektpedale) oder Line-Pegel verwenden. Siehe "[Global Settings > Ins/Outs](#)". Send/Return-Blöcke bieten Clip-Anzeigen für eine hilfreiche Pegelüberwachung. Siehe [S. 27](#).

## 'Send'-Parameter

Regler	Parameter	Beschreibung
1	Send	Hiermit regeln Sie den Pegel für das externe Gerät.
2	Dry Thru	Regelt den Pegel des Signals, das an den Send-Block, angelegt wird. Diese Einstellung ist nicht mit Regler 1 (Send) verknüpft. Normalerweise sollten Sie hier "0.0dB" wählen.

## 'Return'-Parameter

Regler	Parameter	Beschreibung
1	Return	Hiermit regeln Sie den Pegel des über die Return-Buchse empfangenen Signals.
2	Mix	Bestimmt die Mischung zwischen dem bearbeiteten und dem Direktsignal im Return-Block. "0%" bedeutet, dass das Return-Signal umgangen wird. "100%" bedeutet, dass nur das Return-Signal verwendet wird (also kein unbearbeiteter Signalanteil mehr).

## 'FX Loop'-Parameter

Seite	Regler	Parameter	Beschreibung
	1	Send	Hiermit regeln Sie den Pegel des Signals, das an das externe Gerät angelegt wird.
	2	Return	Hiermit regeln Sie den Pegel des über die Return-Buchse empfangenen Signals.
1	3	Mix	Hiermit stellen Sie die Mischung zwischen der Effektschleife und dem an den FX Loop-Block angelegten Signal ein. Wenn Sie "0%" wählen, wird die Effektschleife komplett ausgeblendet. "100%" bedeutet, dass das Signal komplett von der Effektschleife bearbeitet wird (also kein unbearbeiteter Signalanteil mehr).*
			Solange keine Geräte an die Send- und Return-Buchse(n) angeschlossen sind, hören Sie nur etwas, wenn der FX Loop-Block umgangen wird!
2	1	Trails	"Trails" aus: Wenn Sie den FX Loop-Block deaktivieren, wird das Signal des externen Effektpedals sofort unterdrückt. "Trails" an: Ein externes Delay- oder Effektpedal klingt natürlich ab, wenn Sie den FX Loop-Block deaktivieren oder einen anderen Snapshot wählen.

# Looper

Der HX Stomp XL bietet drei Looper-Typen: 6 Switch, 1 Switch und Shuffling Looper.



Der Looper ist nur belegt, wenn er im Stomp-Modus einem Fußtaster zugeordnet wird. Unter ["Bypass Assign"](#) wird erklärt, wie man den Fußtastern Blöcke zuordnet. Die Looper-Funktionen können auch via MIDI beeinflusst werden. Siehe ["MIDI CC"](#).

Looper-Modelle (mono oder stereo)			
Modell	Basiert auf*	Max. Schleifenlänge	
		Halbe Geschwindigkeit	Normale Geschwindigkeit
<b>6 Switch Looper (Mono)</b>	Line 6-Original	120 Sekunden	60 Sekunden
<b>1 Switch Looper (Mono)</b>	Line 6-Original	120 Sekunden	60 Sekunden
<b>Shuffling Looper (Mono)</b>	Line 6-Original	—	60 Sekunden
<b>6 Switch Looper (Stereo)</b>	Line 6-Original	60 Sekunden	30 Sekunden
<b>1 Switch Looper (Stereo)</b>	Line 6-Original	60 Sekunden	30 Sekunden
<b>Shuffling Looper (Stereo)</b>	Line 6-Original	—	30 Sekunden

**WICHTIG!** Während der Schleifenaufnahme können Sie durchaus andere Speicher wählen. Wenn der neue Speicher jedoch einen anderen Looper-Typ enthält, hält die Wiedergabe an.

**Tip:** Die **Command Center - HX Looper**-Optionen erlauben die Definition der Fußtaster im Stomp-Modus für die Fernbedienung der Looper-Funktionen (6 Switch oder 1 Switch). Siehe ["Command Center"](#) auf S. 52.

Der 6 Switch- oder 1 Switch-Looper kann auch via MIDI bedient werden. Siehe ["MIDI"](#) auf S. 67.

## "Looper"-Einstellungen (6 Switch und 1 Switch Looper)

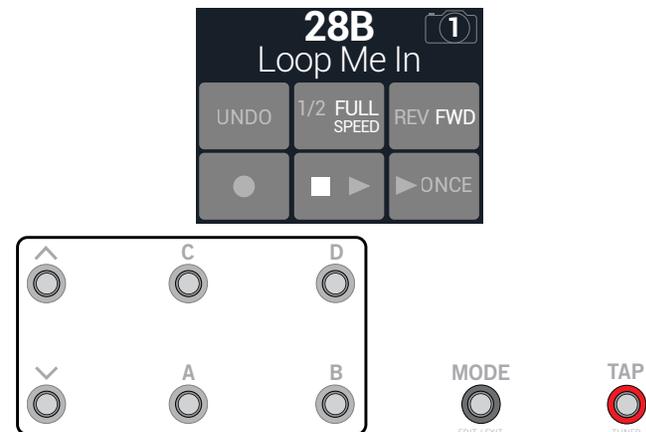
Seite	Regler	Parameter	Beschreibung
	1	<b>Playback</b>	Regelt den Wiedergabepegel des Loopers. Wenn Sie finden, dass man Ihre Live-Gitarre nicht genug hört, müssen Sie diesen Wert leicht verringern.
1	2	<b>Overdub</b>	Hiermit wird der Pegel der Schleife relativ verringert, wenn Sie weitere Parts hinzufügen. Beispiel: Wenn Sie "Overdub Level" auf "90%" stellen, wird der Pegel der zuvor aufgenommenen Signale um 10% abgeschwächt. Je mehr Parts Sie stapeln, desto leiser werden folglich die zuerst aufgezeichneten.
	3	<b>Low Cut</b>	Erlaubt das Abschwächen der Bassfrequenzen oder Höhen, was der Definition des live gespielten Gitarrenparts zugute kommt.
2	1	<b>High Cut</b>	

## Verwendung des 6 Switch Loopers

Nach der Zuordnung braucht man nur den gewählten Fußtaster im Stomp-Modus zu betätigen, um den 6 Switch Looper und dessen Looper-Modus zu aktivieren. Letzterer besagt, dass alle verfügbaren Funktionen mit den Fußtastern des HX Stomp XL bedient werden können.

1. Fügen Sie einen 6 Switch Looper-Block ein und ordnen Sie ihn im Stomp-Modus einem Fußtaster zu.  
Siehe ["Schnelle Fußtasterzuordnung"](#) auf S. 48.
2. Wechseln Sie in den Stomp-Modus und drücken Sie den "6 Switch Looper"-Fußtaster.

Der Looper-Modus erscheint:



Fußtaster	Beschreibung
	Mit  starten Sie die Aufnahme der Schleife. Drücken Sie   , um die Aufnahme anzuhalten und sofort die Wiedergabe zu starten. Betätigen Sie  , um weitere Parts hinzuzufügen. Drücken Sie   erneut, um die Wiedergabe anzuhalten.
 ONCE	Mit  ONCE starten Sie die einmalige Wiedergabe.
UNDO	Wenn Sie den letzten Overdub nicht behalten möchten, können Sie ihn mit UNDO wieder löschen.
 FULL SPEED	Wenn Sie mit Normalgeschwindigkeit aufnehmen und dann die halbe Geschwindigkeit wählen, wird alles eine Oktave tiefer wiedergegeben. Bei Aufnahmen mit halber Geschwindigkeit kann die Schleife doppelt so lang sein. Wenn Sie danach die Normalgeschwindigkeit wählen, wird alles eine Oktave höher abgespielt.
REV FWD	Drücken Sie REV/FWD, um die Schleife rückwärts abzuspielen.
	<b>Anmerkung:</b> Wenn Sie  bei angehaltener Schleifenwiedergabe drücken, beginnt die Aufnahme einer komplett neuen Schleife – die vorigen Parts werden also gelöscht.

3. Drücken Sie Fußtaster 6 (EXIT), um wieder den zuvor gewählten Modus aufzurufen.

## Verwendung des 1 Switch Loopers

1. Fügen Sie einen 1-Switch Looper-Block ein und ordnen Sie ihn im Stomp-Modus einem Fußtaster zu.  
Siehe [“Schnelle Fußtasterzuordnung”](#).
2. Drücken Sie den 1-Switch Looper-Fußtaster.  
Seine Diode leuchtet rot, um anzuzeigen, dass die Aufnahme läuft.
3. Drücken Sie den 1-Switch Looper-Fußtaster erneut.  
Die Diode leuchtet jetzt grün: Die Schleife wird abgespielt.
4. Drücken Sie den 1-Switch Looper-Fußtaster erneut.  
Die Diode leuchtet gelb, um anzuzeigen, dass der Overdub-Modus aktiviert wurde. Mit diesem Fußtaster kann der Overdub-Modus abwechselnd aktiviert und deaktiviert (Wiedergabe) werden.

5. Halten Sie den Fußtaster im Wiedergabe- oder Overdub-Modus 1 Sekunde lang gedrückt.

Die letzte Einspielung wird wieder entfernt. Halten Sie ihn erneut gedrückt, um diese Einspielung wiederherzustellen.

6. Drücken Sie den 1-Switch Looper-Fußtaster zwei Mal schnell.

Die Wiedergabe/Aufnahme hält an und die Diode leuchtet weiß: Die Schleife wurde gepuffert.

7. Halten Sie den Fußtaster bei angehaltener Wiedergabe/Aufnahme gedrückt.

Die Einspielung wird gelöscht und die Diode leuchtet schwach weiß.

## Verwendung des Shuffling Loopers

Der Shuffling Looper ist Looper, Sampler und Instrument in Personalunion. Er zerstückelt die aufgezeichnete Schleife, ordnet die “Scheiben” willkürlich an und erlaubt eine flexible Kontrolle bezüglich der Reihenfolge, Oktavierung, Umkehrung, Wiederholung usw.

1. Legen Sie einen Shuffling Looper-Block an und ordnen Sie ihn einem Fußtaster im Pedalmodus zu.  
Siehe [“Schnelle Fußtasterzuordnung”](#) auf S. 48.
2. Drehen Sie an Regler 1 (Slices), um die Anzahl der “Scheiben” für die Schleife zu wählen.
3. Drücken Sie den Fußtaster, um die Aufnahme zu starten.  
Seine Diode leuchtet rot, um anzuzeigen, dass die Aufnahme läuft.
4. Drücken Sie den Fußtaster am Ende Ihrer Phrase erneut.  
Die Diode leuchtet grün und die Schleife wird in einer beliebigen Schleifenreihenfolge abgespielt.
5. Verwenden Sie während der Wiedergabe folgende Regler (oder definieren Sie die entsprechenden Controller, z.B. Expression-Pedale):
  - **Slices**—Bestimmt die Anzahl der Stücke, in welche die Schleife unterteilt wird.
  - **SeqLen**—Bestimmt die Anzahl der Schritte, bevor die Sequenz wiederholt wird.
  - **Shuffle**—Bestimmt die Wahrscheinlichkeit während der Zufallsreihenfolge/Umordnung.
  - **Octave**—Regelt die Wahrscheinlichkeit, dass eine höhere oder tiefere Oktave gewählt wird.
  - **Reverse**—Regelt die Wahrscheinlichkeit, dass die Scheiben umgekehrt abgespielt werden.
  - **Repeat**—Regelt die Wahrscheinlichkeit, dass die Scheiben wiederholt werden.

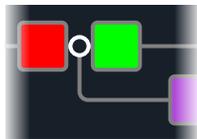
- **Smooth**—Bei höheren Werten werden die Scheiben geglättet, was zu einem Synthesizer-Charakter führen kann. Bei niedrigen Werten bleiben die Transienten erhalten. Stellen Sie den Wert nur so hoch ein, dass Pops und Klickgeräusche gerade so eben vermieden werden.
- **Drift**—Hiermit bestimmen Sie die Wahrscheinlichkeit, dass am Ende einer "Slice" eine andere gewählt wird.
- **Playback**—Hiermit bestimmen Sie den Wiedergabepegel der Schleife.
- **Low Cut & Hi Cut**—Hiermit können die Bass- und Höhenansprache der Schleife eingestellt werden.

**💡 Tipp:** Wenn Sie nur Tonhöhen- und Rückwärts-Effekte in der Schleife verwenden möchten, müssen Sie "Shuffle" auf "0%" und "Slices" sowie "SeqLen" auf denselben Wert stellen.

6. Suchen Sie etwas Abwechslung? Betätigen Sie bei laufender Wiedergabe den Fußtaster, um die Sequenz einem Zufallsprinzip zu unterwerfen.
7. Drücken Sie den Looper-Fußtaster zwei Mal schnell.  
Die Wiedergabe/Aufnahme hält an und die Diode leuchtet weiß: Die Schleife wurde gepuffert.
8. Halten Sie den zugeordneten Fußtaster bei laufender oder angehaltener Wiedergabe gedrückt.  
Die Einspielung wird gelöscht und die Diode leuchtet schwach weiß.

## Split

Ein Split-Block entsteht, wenn man einen Parallel-Signalweg anlegt. Man sieht ihn aber erst, wenn man ihn anwählt:



Der HX Stomp XL bietet 4 verschiedene Split-Blöcke: Y, A/B, Crossover und Dynamic.

Wählen Sie mit dem oberen Regler den Split-Block und ordnen Sie ihm mit dem unteren Regler den gewünschten Split-Typ zu.

## 'Split > Y'-Parameter

Regler	Parameter	Beschreibung
1	Balnce A	Bestimmt die Stereobalance (Pan) des Signals, das an Pfad A (oben) angelegt wird.
2	Balnce B	Bestimmt die Stereobalance (Pan) des Signals, das an Pfad B (unten) angelegt wird.

**💡 Tipp:** Und jetzt etwas für Anspruchsvolle: Wenn man einen Split > Y ganz nach links verschiebt, "BalnceA" auf "L100" und "BalnceB" auf "R100" stellt, können die an den Buchsen L/MONO und RIGHT anliegenden Signale separat bearbeitet werden. Wenn Sie den Mixer-Block dann noch Pfad B (Send L/R) zuordnen, können zwei Instrumente gleichzeitig bearbeitet werden – mono am jeweiligen Eingang, aber danach bei Bedarf stereo!

## 'Split > A/B'-Parameter

Regler	Parameter	Beschreibung
1	RoutTo	Hiermit bestimmen Sie die Signalanteile für Signalweg A und B (Balance). Drücken Sie den Regler, um "Even Split" zu wählen.

## 'Split > Crossover'-Parameter

Regler	Parameter	Beschreibung
1	Freq	Die Frequenzen oberhalb dieses Wertes werden zu Signalweg A (oben) übertragen. Die Frequenzen unterhalb dieses Wertes werden zu Signalweg B (oben) übertragen.
2	Revrse	Wenn Sie diesen Parameter aktivieren, wird die Aufteilung umgekehrt: Die hohen Frequenzen werden an Signalweg B und die Bassfrequenzen an Signalweg A angelegt.

## ‘Split > Dynamic’-Parameter

Seite	Regler	Parameter	Beschreibung
	1	<b>Threshold</b>	Signalpegel unter dem “Threshold”-Wert werden an Pfad A angelegt. Signalpegel über dem Schwellenwert werden auf Pfad B geroutet.
1	2	<b>Attack</b>	Bestimmt, wie schnell ein Signal bei Erreichen des Schwellenwerts zu Pfad B wandert.
	3	<b>Decay</b>	Bestimmt, wie schnell das Signal nach Unterschreiten des “Threshold”-Wertes zu Pfad A zurückkehrt.
2	1	<b>Reverse</b>	Wenn dieser Parameter aktiv ist, werden die Pfadzuordnungen umgekehrt (Signalpegel über “Threshold” zu Pfad B, Signalpegel unter “Threshold” zu Pfad A).

**Anmerkung:** Wie ein Effekblock kann auch ein Split-Block umgangen werden – bei Bedarf sogar mit einer Controller-Zuordnung. Ein umgangener Split-Block (gleich welchen Typs) legt den linken und rechten Kanal zu gleichen Teilen an beide Pfade an.

## Mixer

Ein Mixer-Block entsteht, wenn man einen Parallel-Signalweg anlegt. Man sieht ihn aber erst, wenn man ihn anwählt:



## ‘Mixer’-Parameter

Seite	Regler	Parameter	Beschreibung
	1	<b>A Level</b>	Hiermit regeln Sie den Ausgangspegel von Signalweg A (oben).
1	2	<b>A Pan</b>	Regelt die Links/Rechts-Balance von Signalweg A.
	3	<b>B Level</b>	Hiermit regeln Sie den Ausgangspegel von Signalweg B (unten).
	1	<b>B Pan</b>	Regelt die Links/Rechts-Balance von Signalweg B.
2	2	<b>B Polari</b>	Dreht die Phase von Signalweg B. Normalerweise sollten Sie hier “Normal” wählen.
	3	<b>Level</b>	Regelt den Ausgangspegel des Mixer-Blocks.

# In den USA registrierte Warenzeichen

Alle in diesem Dokument erwähnten Produktnamen sind Warenzeichen der betreffenden Hersteller, die in keiner Weise mit der Yamaha Guitar Group bzw. Line 6 verbunden sind. Diese Produktnamen sowie diesbezügliche Bezeichnungen werden nur zur Veranschaulichung bestimmter Modelle verwendet, damit man weiß, welches Gerät dafür Pate gestanden hat.

5150 ist ein eingetragenes Warenzeichen der ELVH Inc.  
Acoustic ist ein eingetragenes Warenzeichen der GTRC Services, Inc.  
Aguilar ist ein eingetragenes Warenzeichen von David Boonshoft.  
AKG und Digitech Whammy sind eingetragene Warenzeichen der Harman International Industries, Inc.  
Arbiter ist ein eingetragenes Warenzeichen der Sound City Amplification LLC.  
Binson, Dytronics, LA-2A und Teletronix sind eingetragene Warenzeichen der Universal Audio, Inc.  
Beyerdynamic ist ein eingetragenes Warenzeichen der Beyer Dynamic GmbH & Co. KG.  
Bogner und Überschall sind eingetragene Warenzeichen der Bogner Amplification.  
BOSS und Roland sind eingetragene Warenzeichen der Roland Corporation U.S.  
Carvin ist ein eingetragenes Warenzeichen der Carvin Corp.  
Colorsound ist ein eingetragenes Warenzeichen der Sola Sound Limited Corporation, UK.  
Cry Baby, Dunlop, Fuzz Face, MXR und Uni-Vibe sind eingetragene Warenzeichen der Dunlop Manufacturing, Inc.  
Darkglass und Microtubes sind eingetragene Warenzeichen der Darkglass Electronics, TMI Douglas Castro.  
DOD ist ein eingetragenes Warenzeichen der DOD Electronics Corporation.  
Dr. Z ist ein eingetragenes Warenzeichen der Dr. Z Amps, Inc.  
EBS ist ein eingetragenes Warenzeichen der EBS Holding.  
EchoRec ist ein eingetragenes Warenzeichen der Nicholas Harris.  
Electrix ist ein eingetragenes Warenzeichen der IVL Technologies, Ltd.  
Electro-Harmonix ist ein eingetragenes Warenzeichen der New Sensor Corp.  
Electro-Voice ist ein eingetragenes Warenzeichen der Bosch Security Systems, Inc.  
Eminence ist ein eingetragenes Warenzeichen der Eminence Speaker, LLC.  
Engl ist ein eingetragenes Warenzeichen von Beate Ausflug und Edmund Engl.  
Eventide ist ein eingetragenes Warenzeichen der Eventide Inc.  
Fane ist ein Warenzeichen der Fane International Ltd.  
Fender, Twin Reverb, Bassman, Champ, Deluxe Reverb, Princeton Reverb und Sunn sind eingetragene Warenzeichen der Fender Musical Instruments Corp.  
Fulltone ist ein eingetragenes Warenzeichen der Fulltone Musical Products, Inc.  
Gallien-Krueger ist ein eingetragenes Warenzeichen der Gallien Technology, Inc.  
Gibson und Maestro sind eingetragene Warenzeichen der Gibson Guitar Corp.  
Heil Sound ist ein eingetragenes Warenzeichen der Heil Sound Ltd.  
Hiwatt ist ein eingetragenes Warenzeichen von 9574565 Canada Inc.  
Ibanez ist ein eingetragenes Warenzeichen der Hoshino, Inc.  
Klon ist ein eingetragenes Warenzeichen der Klon, LLC.

Korg ist ein eingetragenes Warenzeichen der Korg, Inc.  
Leslie ist ein eingetragenes Warenzeichen der Suzuki Musical Instrument Manufacturing Co. Ltd.  
Marshall ist ein eingetragenes Warenzeichen der Marshall Amplification Plc.  
Matchless ist ein eingetragenes Warenzeichen der Matchless, LLC.  
MAXON ist ein eingetragenes Warenzeichen der Nisshin Onpa Co., Ltd.  
Mesa/Boogie, Lone Star, und Rectifier sind eingetragene Warenzeichen der Mesa/Boogie, Ltd.  
Moog und Moogerfooger sind eingetragene Warenzeichen der Moog Music, Inc.  
Musitronics ist ein eingetragenes Warenzeichen von Mark S. Simonsen.  
Mu-Tron ist ein eingetragenes Warenzeichen der Henry Zajac.  
Neumann ist ein eingetragenes Warenzeichen der Georg Neumann GmbH.  
Orange ist ein eingetragenes Warenzeichen der Orange Brand Services Limited.  
Park ist ein eingetragenes Warenzeichen der AMP RX LLC.  
Paul Reed Smith und Archon sind eingetragene Warenzeichen der Paul Reed Smith Guitars, LP.  
Revv ist ein eingetragenes Warenzeichen der Revv Amplification Inc.  
RMC ist ein eingetragenes Warenzeichen von Richard McClish.  
Royer ist ein eingetragenes Warenzeichen der Bulldog Audio, Inc. DBA Rover Labs.  
Sennheiser ist ein eingetragenes Warenzeichen der Sennheiser Electronic GmbH & Co. KG.  
Shure ist ein eingetragenes Warenzeichen der Shure Inc.  
Silvertone ist ein eingetragenes Warenzeichen der Samick Music Corporation.  
Supro ist ein eingetragenes Warenzeichen der DAG Audio Group LLC.  
TC Electronic ist ein eingetragenes Warenzeichen der MUSIC Group IP Ltd.  
Tech21 ist ein eingetragenes Warenzeichen der Tech21 Licensing Ltd.  
Timmy ist ein eingetragenes Warenzeichen von Paul Cochrane AKA PAULCAUDIO.  
Trainwreck ist ein eingetragenes Warenzeichen von Scott Alan Fischer und Mona Fischer.  
Tube Screamer ist ein eingetragenes Warenzeichen der Hoshino Gakki Co. Ltd.  
Tycobrahe ist ein eingetragenes Warenzeichen von Kurt Stier.  
Way Huge ist ein eingetragenes Warenzeichen der Saucy Inc.  
Xotic ist ein eingetragenes Warenzeichen der Prosound Communications, Inc.

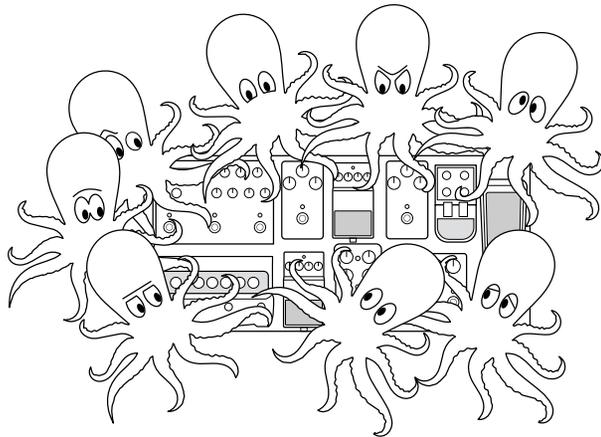
# Snapshots

Im "Play"-Fenster sehen Sie oben rechts im Display ein Kamerasymbol. Die Nummer verweist auf den aktuell gewählten Snapshot.



## Was sind 'Snapshots'?

Stellen Sie sich vor, es ranken sich 8 Tintenfische um Ihren Verstärker und Ihr Pedalboard. Statt auf den Effektpedalen zu steppen (und aus Versehen einen Tintenfisch zu verletzen), rufen Sie einfach: "OK, Leute – jetzt!" In dem Moment aktivieren die Tintenfische bestimmte Pedale, schalten andere aus und drehen außerdem an den Reglern, um für die Strophe den perfekten Sound zu zaubern, ohne dass die Delay- oder Halleffekte weiter etwas Unnützes beisteuern. Dann rufen Sie: "Alles fertig machen zum Refrain... jetzt!" Und die Tintenfische stellen alles goldrichtig ein. Das genau sind Sinn und Zweck der Snapshots.



Was die Tintenfische dagegen nicht können, ist das Ändern der Pedalreihenfolge bzw. das Austauschen von Pedalen und/oder Effekten (es sei denn, der aktuelle Speicher enthält diese Blöcke bereits).

Für jeden Sound können bis zu 64 Parameter von den Snapshots beeinflusst werden – daher die Tintenfische mit jeweils 8 Armen. Die Tintenfische merken sich 4 separate Gruppen von An/Aus-Einstellungen und Änderungen je Speicher (für die Strophen, die Refrains und das erneut viel zu lange Solo). Im Klartext: Der HX Stomp XL bietet 4 Snapshots pro Sound.

Die 4 Snapshots des HX Stomp XL können folgende Einstellungen enthalten:

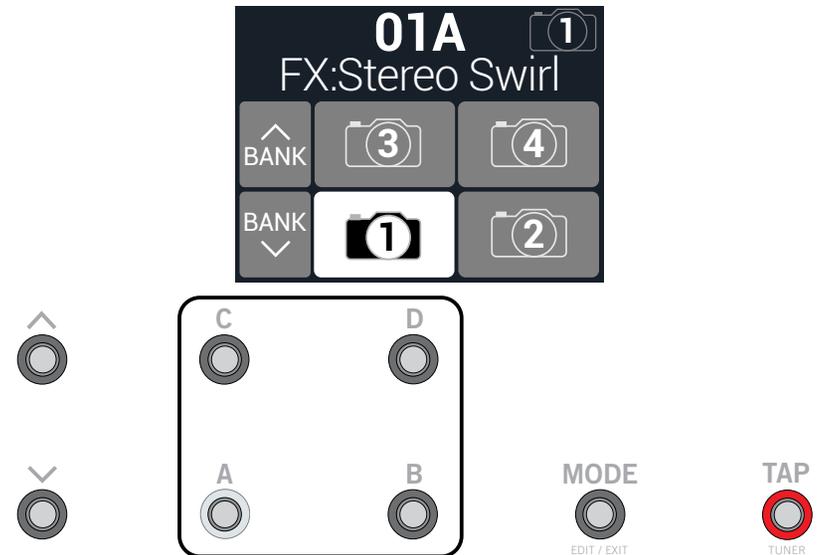
- **Effektumgehung**—Der aktuelle Status (an/aus) für alle Bearbeitungsblöcke. (Der Status des Looper-Blocks wird nicht berücksichtigt.)
- **Parametersteuerung** – Die Werte der Parameter, die einer Spielhilfe zugeordnet wurden (bis zu 64 je Speicher).
- **Command Center**—Die Werte von "Instant" MIDI CC, Bank/Prog, MMC- und HX Preset/Snapshot/Looper-Befehlen, sowie der Status (schwach oder stark leuchtend) von CC Toggle-Befehlen. Siehe "[Command Center](#)".
- **Tempo** – Das aktuelle Systemtempo, wenn "[Global Settings > MIDI/Tempo](#)" > Tempo Select auf "Per Snapshot" gestellt wurde. (Laut Vorgabe ist "Per Preset" eingestellt.)

Je nachdem, wie man sie konfiguriert, lassen sich Schnapshotschüsse wie 4 Variationen desselben Sounds, 4 radikal unterschiedliche Sounds oder unterschiedliche Kombinationen dieser beiden nutzen. Und alles in ein und demselben Speicher. In vielen Fällen reichen die Snapshots für die unterschiedlichen Song-Teile völlig aus.

## Arbeiten mit Snapshots

1. Betätigen Sie BANK ^ und BANK v gleichzeitig, um in den Snapshot-Fußtastermodus zu wechseln.

Siehe auch "[Snapshot-Fußtastermodus](#)" auf S. 15.



## 2. Drücken Sie einen der 4 Fußtaster, um einen Snapshot zu wählen.

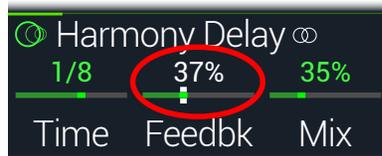
**Anmerkung:** Wenn nach der Anwahl eines Snapshots permanent die Snapshot-Fußtasterfunktionen angezeigt werden sollen, müssen Sie [“Global Settings > Footswitches”](#) > –Regler 4 (Snapshot Mode Switches) auf “Latch” stellen. Dann bleibt der HX Stomp XL so lange im Snapshot-Fußtastermodus, bis Sie MODE (Edit/Exit) drücken.

**Alternative: Drücken Sie den PRESETS-Regler und drehen Sie an Regler 2 (Snapshot).**

**Anmerkung:** Wenn Sie einen Snapshot wählen, der noch nicht abgewandelt wurde, werden die Einstellungen des davor gewählten Snapshots weiterhin verwendet. Sobald man den neuen Snapshot ändert (Beispiel: Aktivieren oder Umgehen eines Verstärker- oder Effektblocks), wird er aktiviert und erzeugt die gewünschten Änderungen.

## 3. Ändern Sie die gespeicherten Einstellungen folgendermaßen:

- **Schalten Sie einen oder mehrere Effekte aus, indem Sie im Pedalmodus die betreffenden Fußtaster oder im [“Edit-Fenster”](#) den oberen Regler drücken.** Die Snapshots merken sich den An/Aus-Status der einzelnen Blöcke. Dieses Verhalten kann man ändern: Siehe [“Blockumgehung der Snapshots”](#).
- **Um einen Parameter einzustellen UND den betreffenden Wert automatisch aufzurufen**, wenn der Snapshot geladen wird, müssen Sie den Regler drücken und gleichzeitig daran drehen. Snapshots merken sich die Werte von bis zu 64 Effektparametern. Der Parameter wird weiß angezeigt. Das bedeutet, dass ihm ein Controller (hier der Snapshots-Controller) zugeordnet wurde:



- **Springen Sie zur [“Command Center”](#)-Seite und stellen Sie die Werte mehrerer [“Instant ⚡](#)-Befehle ein oder drücken Sie einen Fußtaster, dem [“CC Toggle”](#), [“Ext Amp”](#), [“Qwerty Hotkey”](#) oder [“HX Looper”](#) zugeordnet ist..** Diese im [“Command Center”](#) zugeordneten Befehle werden beim Aufrufen der Snapshots gesendet. Siehe auch [“Command Center”](#).

**Kurzbefehl:** Halten Sie ACTION gedrückt, während Sie einen Parameterregler betätigen, um direkt zur Controller-Zuordnung (inklusive dem Snapshots-Controller) zu gehen. Der Wert wird farbig angezeigt, weil noch keine Spielhilfe zugeordnet ist.

**Anmerkung:** Snapshots-Controller kann man auch von Hand zuordnen. Wählen Sie auf der [“Controller Assign”](#)-Seite den gewünschten Block sowie den Parameter und stellen Sie mit Regler 2 (Controller) “Snapshot” ein.

## 4. Wählen Sie wieder den zuvor aufgerufenen Snapshot.

Der HX Stomp XL kehrt augenblicklich und ohne Signalausfall zurück zum vorigen Zustand.

**Anmerkung:** Wenn Sie [“Discard”](#) ([“Global Settings > Preferences”](#) > Snapshot Edits) ändern, müssen Sie den Sound sichern, bevor Sie einen anderen Snapshot aufrufen. Sonst gehen Ihre Änderungen wieder verloren!

## Snapshot Reselect

Der [“Global Settings > Preferences”](#) > Snapshot Reselect-Parameter macht die Fußtaster im Snapshot-Modus noch flexibler. Sagen wir, Sie benutzen gerade Snapshot 2 (Strophe) und wählen danach Snapshot 3 (Refrain). Was soll geschehen, wenn Sie den Fußtaster von Snapshot 3 erneut betätigen? Wenn [“Snapshot Reselect”](#) auf [“Reload”](#) gestellt wurde (Vorgabe), wird Snapshot 3 einfach erneut geladen. Haben Sie dagegen [“Toggle”](#) gewählt, wird der zuvor verwendete Snapshot (in unserem Beispiel 2) geladen. Drücken Sie den Fußtaster noch einmal, wird wieder Snapshot 3 verwendet, danach wieder 2 usw.

## Blockumgehung der Snapshots

In bestimmten Fällen möchten Sie vielleicht *nicht*, dass ein Snapshot den Bypass-Status eines bestimmten Blocks beeinflusst, weil Sie das selber bestimmen möchten. Beispiel: Sie möchten einen Boost-Block unbeschwert verwenden können, ohne darüber nachzudenken, ob er von einem Snapshot aktiviert oder deaktiviert wird.

1. Wählen Sie auf der Editierseite einen Bearbeitungsblock im Signalweg und drücken Sie ACTION.
2. Drücken Sie ein Mal auf PAGE ▸ und wählen Sie anschließend mit Regler 3 (Snapshot Bypass) das gewünschte Verhalten für den Block.



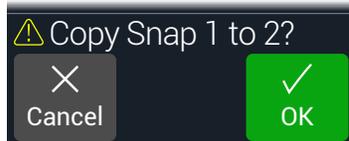
Die Vorgabe für alle Blöcke lautet [“On”](#): Ihr Bypass-Status wird von den Snapshots gesteuert. Wählen Sie [“Off”](#), damit die Snapshots keinen Einfluss mehr auf den Status dieses Blocks haben.

## Kopieren eines Snapshots

Statt immer wieder komplett neue Snapshots anzulegen, können Sie einen vorhandenen als Ausgangspunkt verwenden, den Sie dann an den notwendigen Stellen abwandeln.

1. Berühren Sie im Snapshot-Modus den Fußtaster des Snapshots, den Sie kopieren möchten, längere Zeit, während Sie kurz den Fußtaster des gewünschten Ziel-Snapshots berühren.

Es erscheint ein Dialog:



2. Drücken Sie Regler 3 (OK).

**Anmerkung:** Die Berührungsempfindlichkeit für Fußtaster kann mit dem "Stomp Select"-Parameter unter "[Global Settings > Footswitches](#)" deaktiviert werden.

## Austauschen von Snapshots

1. Halten Sie im Snapshot-Modus die Fußtaster der beiden Snapshots gedrückt, die Sie gegeneinander austauschen möchten:



2. Drücken Sie Regler 3 (OK).

## Snapshots speichern

Drücken Sie  und ACTION zwei Mal, um die Einstellungen zu speichern.

Dabei werden dann auch alle 4 Snapshots gespeichert.

**Anmerkung:** Bei Anwahl eines Speichers wird automatisch der Snapshot geladen, der beim Sichern der Einstellungen gewählt war.

## Was passiert mit Snapshot-Änderungen?

Sagen wir, Sie verwenden gerade Snapshot 2 (Strophe) und ändern ein paar Einstellungen: Sie aktivieren den Delay-Block, schalten einen Modulationsblock aus, ändern einen "Drive"-Parameter usw. Wenn Sie danach Snapshot 3 (Refrain) aufrufen und zurück zu Snapshot 2 wechseln (für die 2. Strophe) – soll der HX Stomp XL dann die Ad-Hoc-Änderungen für Snapshots verwenden oder die zuletzt gespeicherte Version? Das können Sie beim HX Stomp XL selbst entscheiden.

1. Drücken Sie  PAGE und PAGE  gleichzeitig, um das Menü aufzurufen.
2. Drücken Sie PAGE  und anschließend Regler 2 (Global Settings).
3. Wählen Sie mit dem oberen Regler das "Preferences"-Submenü.
4. Wählen Sie mit dem Snapshot Edits-Regler das Editierverhalten:
  - **Recall** – Änderungen der Snapshot-Einstellungen werden gepuffert und bei der späteren Anwahl eines solchen Snapshots erneut verwendet (Vorgabe).
  - **Discard** – Ad-Hoc-Änderungen werden beim Wechsel zu einem anderen Snapshot wieder gelöscht. Bei der späteren Rückkehr zu einem solchen Snapshot werden wieder die zuletzt gespeicherten Einstellungen verwendet. Um Änderungen im aktuellen Snapshot zu **speichern**, während die "Snapshot Edits"-Einstellung "Discard" lautet, drücken Sie den - und ACTION-Taster zwei mal gemeinsam, bevor Sie einen anderen Snapshot wählen.

Das Kamerasymbol auf der "Play"-Seite zeigt die "Snapshot Edits"-Einstellung klar an: Wenn "Recall" gewählt wurde, ist das Kamerasymbol grau, im Falle von "Discard" ist es dagegen rot:



**Anmerkung:** Speichern Sie den Sound vor Anwahl eines anderen Speichers, um die Snapshots nicht zu verlieren!

## Tipps für eine kreative Snapshot-Nutzung

- Der Hauptvorteil von Snapshots ist, dass man damit die Einstellungsänderungen für die verschiedenen Song-Teile vorbereiten kann. Beispiel: Snapshot 1 ist dem Intro zugeordnet, 2 den Strophen, 3 dem Refrain und Snapshot 4 dient für das Solo.
- Stellen Sie den “Trails”-Parameter von Delay-, Reverb- und/oder FX Loops-Blöcken auf “On”, um nahtlose Übergänge zwischen den Snapshots zu erzielen.
- Befürchten Sie, dass endlose Änderungen den Sound irgendwann schlechter statt besser machen? Snapshots kann man auch für A/B/C-Vergleiche mehrerer Varianten nutzen, während man immer weiter spielt.
- Ändern der Tonart eines “Harmony Delay”-Blocks bzw. die Intervalle eines Pitch-Blocks über die Anwahl anderer Snapshots.
- Möchten Sie Pegelschwankungen innerhalb eines Songs vermeiden? Stellen Sie mit dem “Level”- oder “Gain”-Parameter eines Effektblocks den gewünschten Wert ein.
- In einem Sound mit einem Looper-Block: Öffnen Sie das “Command Center” und konfigurieren Sie einen Instant -Befehl mit der Einstellung “HX Looper – Play” für Snapshot 2 sowie “HX Looper – Stop” für Snapshot 3. Zeichnen Sie eine Schleife auf. Diese Schleife wird bei Anwahl von Snapshot 2 gestartet und mit Snapshot 3 angehalten (es können durchaus noch weitere Aktionen für die beiden Snapshots definiert werden).
- Alternativ können die Snapshots via MIDI beeinflusst werden. Siehe [“MIDI CC” auf S. 68](#).

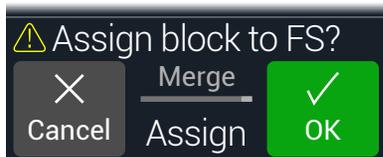
# Bypass Assign

Außer mit dem oberen Regler im "Edit"-Bereich kann man beim HX Stomp XL noch weitere Methoden zum Ein-/Ausschalten von Blöcken verwenden.

- Drücken eines Fußtasters im Stomp-Modus
- Bewegen eines Expression-Pedals (wird auch "automatische Aktivierung" genannt)
- Senden eines MIDI CC-Befehls zur MIDI IN-Buchse des HX Stomp XL (bzw. via USB)

## Schnelle Fußtasterzuordnung

1. Wählen Sie im "Edit"-Bereich mit dem großen Regler den Block, den Sie einem Fußtaster zuordnen möchten.
2. Wechseln Sie in den Stomp-Fußtastermodus und halten Sie einen Fußtaster 1~6 gedrückt, bis folgendes Dialogfenster erscheint:



Wenn Sie die Zuordnung eines anderen Block zu jenem Fußtaster aufheben möchten, müssen Sie mit Regler 2 (Assign) die Einstellung "Replace" wählen. Wenn Sie "Merge" beibehalten, können dem Fußtaster mehrere Blöcke zugeordnet werden.

3. Drücken Sie Regler 3 (OK).

**Anmerkung:** Die Berührungsempfindlichkeit für Fußtaster kann mit dem "Stomp Select"-Parameter unter "[Global Settings > Footswitches](#)" deaktiviert werden.

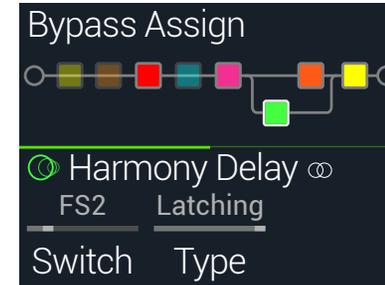
## Manuelle An/Aus-Zuordnung

Im Pedalmodus schaltet man die Effekte am schnellsten mit den Fußtastern ein und aus. Allerdings erlaubt der HX Stomp XL auch das Ein-/Ausschalten von Effektblöcken mit einem Expression-Pedal oder via MIDI. Beispiel: Wenn man das EXP 1-Pedal von der hochgeklappten Position aus hinunterdrückt, kann z.B. der Wah- oder Poly Wham-Block aktiviert werden. Klappt man das Pedal wieder komplett hoch (aus), wird jener Block wieder umgangen.

1. Drücken Sie **◀ PAGE** und **PAGE ▶** gleichzeitig, um das Menü aufzurufen.

2. Drücken Sie Regler 1 (Bypass Assign).

Die "Bypass Assign"-Seite sieht dem "Edit"-Bereich zum Verwechseln ähnlich:



3. Wählen Sie mit dem großen Regler den Block, den Sie deaktivieren möchten. Input-, Output- und Mixer-Blöcke können nicht zugeordnet werden. Split-Blöcke dagegen wohl. Im Bypass-Modus wechseln Split Y- und Split A/B-Blöcke wieder in den ausgewogenen Split-Modus. Im Split Crossover-Modus werden die Frequenzen nicht getrennt: Das Signal wird gleichermaßen auf beide Pfade verteilt.
4. Drehen Sie an Regler 1 (Switch), um einen Fußtaster oder das Expression-Pedal zu wählen.

Optional können Sie mit Regler einstellen, ob der Block auch mit MIDI-Befehlen deaktiviert werden kann. Siehe Schritt 5.

**None** Hiermit löschen Sie die Bypass-Zuordnung.

**FS1~FS8** Bei Betätigung des Fußtasters im Stomp-Modus wird der Block abwechselnd ein- und ausgeschaltet. "FS7" und "FS8" können erst mit externen Fußtastern bedient werden, wenn man "[Global Settings > Preferences](#)" > EXP/FS Tip auf "FS7" und EXP/FS Ring auf "FS8" stellt. Außerdem muss der Parameter "[Global Settings > Footswitches](#)" > FS7 Function auf "Stomp 7" und FS8 Function auf "Stomp 8" gestellt werden.

Bei Anwahl eines Fußtasters wird Regler 2 (Type) aktiviert. Wählen Sie mit Regler 2 "Moment[ary]" oder "Latching". Bei Anwahl von "Momentary" ist der Block nur inaktiv (bzw. aktiv, sofern er bisher aus war), solange Sie den Fußtaster gedrückt halten. Wenn Sie "Latching" wählen, wird der Block mit jeder Fußtasterbetätigung abwechselnd aktiviert und deaktiviert. **Anmerkung:** Das Fußtasterverhalten ("Momentary" oder "Latching") gilt für alle Zuordnungen des Fußtasters.

**EXP 1, EXP 2** Beim Auslenken des Expression-Pedals wird der Block automatisch aktiviert/deaktiviert. Bei Anwahl von "EXP 1" oder "2" werden die Regler 2 (Position) und 3 (Wait) angezeigt. Mit "Position" wählen Sie die Pedalposition, wo der Block aktiviert oder umgangen wird. 0%= Pedal hochgeklappt, 99%= Pedal komplett gedrückt. Mit "Wait" legen Sie fest, wie lange der HX Stomp XL warten soll, bevor er den Block deaktiviert. So ist sichergestellt, dass Sie den Block beim fetzigen Funk-Solo nicht pausenlos aus- und einschalten.

**💡 Tipp:** Laut Vorgabe entspricht die Fersenposition beim Aktivieren/Deaktivieren von Effekten mit EXP 1 oder EXP 2 dem “Aus”-Status. Um den An/Aus-Status umzukehren, drücken Sie den oberen Regler (Bypass). Dann wird der Block umgangen, sobald das Expression-Pedal über die “Position”-Stelle hinausgeht. Man kann einem Expression-Pedal mehrere Blöcke zuordnen und diese an verschiedenen “Position”-Stellen des Regelweges ein-/ausschalten. Bei Bedarf lassen sich mit diesem Verfahren sogar –je nach Pedalposition– bestimmte Blöcke aus- und andere einschalten.

5. Drücken Sie PAGE ▸ und wählen Sie mit Regler 1 (MIDI In) den MIDI CC-Befehl, mit dem der Block via MIDI ein- und ausgeschaltet werden kann.

Mit CC-Werten im Bereich 0~63 wird der Block ausgeschaltet. Mit Werten im Bereich 64~127 aktiviert man ihn. Bestimmte MIDI CC-Befehle sind für globale Funktionen reserviert und können nicht zugeordnet werden. Siehe [“MIDI CC”](#).

**🔑 Kurzbefehl:** Drücken Sie Regler 3 (Learn) und bewegen Sie anschließend das Expression-Pedal oder senden Sie den zugeordneten MIDI CC-Befehl. Der HX Stomp XL nimmt die Zuordnung dann automatisch vor.

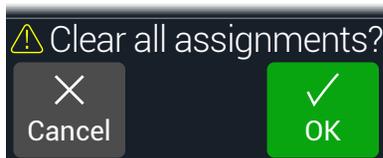
## Löschen von Bypass-Zuordnungen

1. Wählen Sie auf der “Bypass Assign”-Seite den Block, dessen Zuordnung Sie löschen möchten und drücken Sie ACTION.
2. Drücken Sie Regler 1 (Clear Assignments).

## Löschen aller Bypass-Zuordnungen

1. Drücken Sie auf der “Bypass Assign”-Seite ACTION.
2. Drücken Sie Regler 2 (Clear All Assignments), um die Bypass-Zuordnungen aller Blöcke zu löschen.

Es erscheint folgende Meldung:

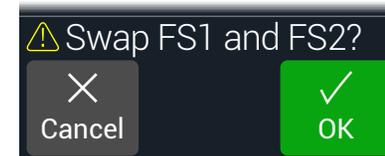


3. Drücken Sie Regler 3 (OK).

## Austauschen von Fußrastern im Stomp-Modus

Um eine Fußrastenfunktion im Stomp-Modus zu “verlegen” (was zumal für Fußtaster mit zahlreichen Zuordnungen praktisch ist), können Sie die Positionen zweier Fußtaster gegeneinander austauschen.

1. Berühren Sie einen der beiden Fußtaster im Stomp-Modus so lange (ohne ihn zu drücken), bis folgendes Dialogfenster erscheint:



2. Drücken Sie Regler 3 (OK).

## Tipps für kreative Bypass-Zuordnungen

- Wenn Sie oft simultan einen Fußtaster aus- und einen weiteren einschalten, können Sie die beiden Blöcke demselben Fußtaster zuordnen. Wählen Sie anschließend einen der beiden und drücken Sie den oberen Regler. Bei jeder Betätigung des Fußtasters wird der eine Block jetzt ein- und der andere ausgeschaltet.
- Ordnen Sie einen Wah-Block zu, der erst aktiviert werden soll, wenn das Expression-Pedal an der 1%-Position vorbeikommt. Wählen Sie einen ausreichenden “Wait”-Wert, damit der Wah-Effekt nicht bei jeder Anwahl der minimalen Pedalposition ausgeschaltet wird, sondern erst, wenn das Pedal längere Zeit in der Fersenposition bleibt. Siehe [“Manuelle An/Aus-Zuordnung”](#).
- Bei Bedarf können mehrere Blöcke der Reihe nach ein-/ausgeschaltet werden, wenn das Expression-Pedal eine bestimmte Position erreicht. Experimentieren Sie z.B. einmal mit mehreren Overdrive-Blöcken: Einer für “Position= 5%”, ein weiterer für “Position= 30%”, ein dritter für “Position= 70%” usw.
- Wenn Sie mit einem Fußtaster zwischen zwei Amp- oder Amp+Cab-Blöcken umschalten, ändert sich der Sound eventuell dramatisch (wie bei echten Verstärkern). Verwenden Sie einen EQ-Block, um den Sound eines Amp-Blocks etwas an jenen des zweiten Amp-Blocks anzugleichen und ordnen Sie die Bypass-Funktion demselben Fußtaster zu.
- Ordnen Sie einen Delay-Block mit einem hohen “Feedback”-Wert zu, der erst aktiviert wird, wenn das Expression-Pedal die Zehenposition erreicht. Dann quietscht es ganz fidel.

# Controller Assign

Der HX Stomp XL bietet zahlreiche Möglichkeiten für die Echtzeitbeeinflussung Ihrer Sounds. Die wohl logischste Spielhilfe dafür ist ein optionales Expression-Pedal (z.B. für Wah, Pitch Wham oder Volume). Man kann aber auch die Fußtaster zum Wechseln zwischen zwei Parameterwerten benutzen oder dafür sorgen, dass Snapshots bei ihrer Anwahl eine Reihe von Parameterwerten senden. Nahezu alle Blockparameter können auch mit MIDI-Steuerbefehlen (CC) beeinflusst werden.

Wenn einem Parameter eine Spielhilfe zugeordnet wurde, wird der Wert weiß angezeigt:

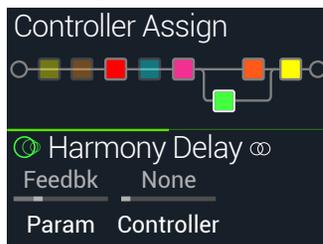


**WICHTIG!** Wenn Sie einen Wah-, Pitch Wham- oder Poly Wham-Block einfügen, wird er automatisch "EXP 1" zugeordnet. Wenn Sie einen Volume- oder Pan-Block einfügen, wird er automatisch "EXP 2" zugeordnet. Mit einem [Mission SP1-L6H](#) Expression-Pedal, das man mit einem Y-Kabel an den HX Stomp XL anschließt, kann man nicht nur "Gas geben", sondern auch zwischen dem Wah/Pitch Wham/Poly Wham- und Volume/Pan-Block umschalten. Siehe [S. 60](#).

## Zuordnen eines Controllers

1. Wählen Sie den Stomp-Modus und halten Sie den Regler des Parameters, den Sie beeinflussen möchten, gedrückt.

Der HX Stomp XL springt zur "Controller Assign"-Seite und zeigt den Namen des gewählten Parameters über Regler 1 (Parameter) an.



**Anmerkung:** Um das "Controller Assign"-Menü von Hand aufzurufen, drücken Sie  und anschließend Regler 2 (Controller Assign).

2. Drücken Sie PAGE  und anschließend Regler 3 (Learn).

Das "Gehirnsymbol" des Reglers leuchtet blau.

3. Betätigen Sie einen Fußtaster, bewegen Sie das angeschlossene Expression-Pedal oder senden Sie mit Ihrem MIDI-Keyboard, Computer usw. einen MIDI-Steuerbefehl.

Der gewählte Befehl wird "erlernt" und zugeordnet.

**Anmerkung:** Um den Controller von Hand zu wählen, müssen Sie an Regler 2 (Controller) drehen.

**None** Löscht alle Controller-Zuordnungen.

**EXP 1 oder 2** Expression pedals are the most common type of controller, used to control Volume, Wah, Pitch Wham, etc.

**FS1~FS8** Wenn Sie einen Fußtaster im Stomp-Modus betätigen, können Sie abwechselnd den "Min"- und "Max"-Wert wählen.

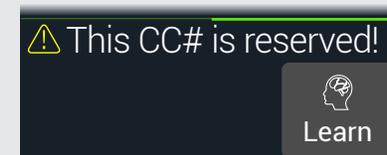
Bei Anwahl von "FS1-FS8" wird Regler 3 (Switch Type) angezeigt. Wählen Sie mit Regler 3 "Moment[ary]" oder "Latch[ing]". "Momentary" bedeutet, dass die Wertänderung nur so lange gilt wie Sie den Fußtaster gedrückt halten. "Latching" bedeutet dagegen, dass bei wiederholtem Drücken des Fußtasters abwechselnd der "Min"- und der "Max"-Wert gewählt werden.

**MIDI CC** Bei Anwahl von "MIDI CC" wird Regler 3 (CC#) angezeigt. Wählen Sie mit Regler 3 den gewünschten MIDI-Steuerbefehl.

**Snapshot** Obwohl alle Parameter, die einer Spielhilfe zugeordnet sind, beim Aufrufen eines Snapshots aktualisiert werden, steht zusätzlich ein "Snapshots"-Controller zur Verfügung, falls alle anderen Spielhilfen bereits belegt sind.

**Anmerkung:** Das Fußtasterverhalten ("Momentary" oder "Latching") gilt für alle Zuordnungen des Fußtasters.

**Anmerkung:** Der HX Stomp XL verwendet bestimmte MIDI CC-Befehle für globale Funktionen. Diese stehen nicht als Controller zur Verfügung. Wenn Sie einen CC-Befehl zu "erlernen" versuchen, dem eine globale Funktion zugeordnet ist, erscheint folgende Meldung:



Siehe auch "[MIDI CC](#)".

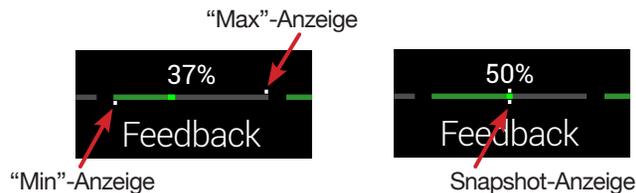
- Drücken Sie bei Bedarf PAGE ▸ und legen Sie mit Regler 1 (Min Value) und 2 (Max Value) den steuerbaren Einstellbereich für den Parameter fest.

**💡 Tipp:** Um die Arbeitsweise einer Spielhilfe umzukehren, ordnen Sie “Min” den höheren und “Max” den niedrigeren Wert zu.

Wenn Sie zur Hauptseite zurückkehren, wird der Wert des zugeordneten Parameters weiß angezeigt, um darauf hinzuweisen, dass er mit einem Controller geändert werden kann.

Für Fußtaster- und Pedal-Steuerquellen werden der “Min”- und “Max”-Wert mithilfe weißer Punkte angezeigt.

Bei Snapshot-Zuordnungen befindet sich ein weißer Punkt unter dem Fader-Symbol, ein weiterer darüber (siehe unten).



- Drücken Sie , um zur Hauptseite zurückzukehren.

**🚀 Kurzbefehl:** Die Zuordnung eines Parameters zum Snapshots-Controller ist noch einfacher: Drücken Sie den Parameterregler, während Sie daran drehen. Der Wert wird weiß dargestellt, um auf die Zuordnung hinzuweisen.

**🚀 Kurzbefehl:** Halten Sie ACTION gedrückt, während Sie einen Parameterregler betätigen, um direkt zur Controller-Zuordnung (inklusive dem Snapshots-Controller) zu gehen. Der Wert wird schwarz angezeigt, weil keine Spielhilfe zugeordnet ist.

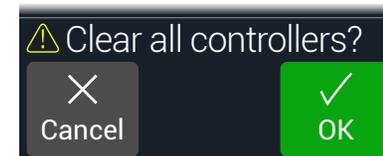
## Löschen der Controller-Zuordnungen für einen Block

- Wählen Sie auf der “Controller Assign”-Seite den Block, dessen Zuordnungen Sie löschen möchten und drücken Sie ACTION.
- Drücken Sie Regler 1 (Clear Controller).

## Löschen aller Spielhilfezuordnungen

- Drücken Sie auf der “Controller Assign”-Seite ACTION.
- Drücken Sie Regler 2 (Clear All Controllers), um die Zuordnungen aller Blöcke zu löschen.

Es erscheint folgende Meldung:



- Drücken Sie Regler 3 (OK).

**⚠️ WICHTIG!** Wenn Sie die Zuordnungen aller Spielhilfen löschen, haben danach auch EXP 1 (Wah) und EXP 2 (Volume) keine Funktion mehr. Genießen Sie diese Funktion mit Vorsicht!

## Tipps für eine kreative Parameterbeeinflussung

- Anfangs ist der Regelbereich (“Min” bis “Max”) vielleicht etwas extrem. Hier raten wir zu einer sparsamen Nutzung, weil bereits kleine Parameteränderungen eine markante Wirkung haben können.
- Wenn Sie zwischen den Parallel-Signalwegen A und B hin und her wechseln möchten, sollten Sie einen Split > A/B-Block wählen und den “Route To”-Parameter einem Expression-Pedal zuordnen. Laut Vorgabe wird nur Signalweg A verwendet, wenn man das Expression-Pedal hochklappt. Je weiter man es drückt, desto stärker wird Signalweg B eingeblendet. Alternative: Ordnen Sie den “Route To”-Parameter einem [Fußtaster](#) zu, um abwechselnd den einen und den anderen Signalweg zu hören.
- Wenn Sie einen “cleanen” Solo-Sound benötigen, verzichten Sie doch mal auf den Volume/Pan > Gain-Block und ordnen Sie einen Fußtaster dem “Level”-Parameter eines Mixer- oder Output-Blocks zu.
- Wenn Sie nicht auf Ihr vertrautes Delay- oder Reverb-Pedal verzichten möchten, können Sie es mit einem FX Loop-Block in den Signalweg einschleifen. Ordnen Sie EXP 1 oder 2 dem “Mix”-Parameter jenes Blocks zu, um den Effekt Ihres Pedals ein- und ausblenden zu können.
- Wenn Ihr Delay-Effekt ab und zu heulen und pfeifen soll, ordnen Sie seinen “Feedback”- und “Time”-Parameter einem Fußtaster zu und sorgen dafür dass der Fußtaster die Rückkopplung erhöht und die Verzögerungszeit gleichzeitig verringert.
- Ordnen Sie einem Fußtaster zwei “Delay > Time”-Werte zu, z.B. Viertel und punktierte Achtelnoten.
- Ordnen Sie “IR Select” einem Fußtaster zu. Wählen Sie für “Min” und “Max” verschiedene Impulsantworten. So wechseln Sie blitzschnell zwischen zwei Impulsantworten hin und her.

# Command Center

HX Stomp XL kann als Master-Controller für Ihre übrigen Geräte (sowohl live als auch im Studio) fungieren. Im Pedalmodus können die Fußtaster und Expression-Pedale zahlreiche Befehle senden:

- Senden von MIDI CC- oder MMC-Befehlen zu den Gitarrenverstärkern, Pedalen, Synthesizern und eventuell anderen Prozessoren.
- Senden von QWERTY Hotkey-Befehlen für die Emulation einer Computertastatur, um eine externe Software fernzusteuern (siehe [“QWERTY Hotkeys-Befehle” auf S. 53](#)).
- Konfigurieren von Fuß Tastern, um den Pedalmodus um weitere Steuerfunktionen zu erweitern (siehe [“HX Preset-, Snapshot- und Looper-Befehle” auf S. 54](#)).
- Zusätzlich kann der HX Stomp XL bis zu 6 “Instant -Befehle senden, wenn Sie einen Speicher aufrufen. Diese können Ihre DAW starten, einen MIDI-fähigen Lichtmixer konfigurieren oder auf externen Geräten andere Speicher aufrufen.

Alle “Command Center”-Zuordnungen gelten zwar nur für den aktuellen Sound, allerdings kann man sie mühelos kopieren.

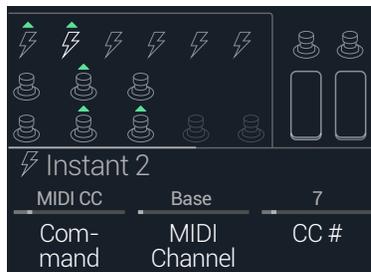
 **Anmerkung:** Die “Value”-Parameter von “Instant” MIDI CC, Bank/Prog, MMC-, Bank-/Programmwechsel- und HX Looper-Befehlen sowie der Status (“Dim” oder “Lit”) von “CC Toggle”-Befehlen werden bei Anwahl eines Snapshots automatisch geladen.

 **Anmerkung:** Alle MIDI-basierten “Command Center”-Befehle werden sowohl via MIDI als auch via USB ausgegeben. Das MIDI-Verhalten kann mit den Parametern unter [“Global Settings > MIDI/Tempo”](#) eingestellt werden.

## Zuordnen eines Befehls

1. Drücken Sie  PAGE und PAGE  gleichzeitig, um das Menü aufzurufen.
2. Drücken Sie Regler 3 (Command Center).

Alle Bedienelemente, denen Befehle zugeordnet sind, erkennt man an einem türkisen Dreieck:



3. Drehen Sie den oberen Drehknopf, um den Fußschalter, das Pedal oder die Stelle auszuwählen, an die Sie den Befehl senden möchten.
4. Wählen Sie mit Regler 1 (Command) den gewünschten Befehlstyp.  
Nicht alle Steuerquellen können alle verfügbaren Befehlstypen senden. Wählen Sie “None”, wenn kein Befehl gesendet werden soll.
5. Drücken Sie  PAGE oder PAGE  und wählen Sie mit den Reglern 1~3 die gewünschten Einstellungen (diese richten sich nach dem Befehlstyp):

Steuerbefehl (MIDI CC)			
Seite	Regler	Parameter	Beschreibung
1	2	MIDI Channel	MIDI-Kanal (1~16) des Steuerbefehls. Wenn Sie “Base” wählen, verwendet der HX Stomp XL den “Global MIDI”-Kanal. Dieser kann auf der Seite <a href="#">“Global Settings &gt; MIDI/Tempo”</a> eingestellt werden.
	3	CC #	Hiermit wählen Sie die CC-Nummer (0~127).
2	1	Value, Min Value	Hiermit wählen Sie die Steuerbefehlsnummer (0~127). Im Falle von EXP Pedal 1 und 2 legen Sie hiermit den Mindestwert fest, den das Pedal senden kann.
	2	Max Value	Bei EXP Pedal 1 und 2 legen Sie hiermit den Höchstwert fest, den das Pedal senden kann.
CC Toggle			
Seite	Regler	Parameter	Beschreibung
1	2	MIDI Channel	MIDI-Kanal (1~16) des Steuerbefehls. Wenn Sie “Base” wählen, verwendet der HX Stomp XL den “Global MIDI”-Kanal. Dieser kann auf der Seite <a href="#">“Global Settings &gt; MIDI/Tempo”</a> eingestellt werden.
	3	CC #	Hiermit wählen Sie die CC-Nummer (0~127).
2	1	Dim Value	Der CC-Wert (0~127), wenn der Fußstasterring schwach leuchtet.
	2	Lit Value	Der CC-Wert (0~127), wenn der Fußstasterring normal leuchtet.
	3	Type	Fußstasterverhalten: “Latching” (Vorgabe) oder “Momentary”.

 **Anmerkung:** Bei “CC Toggle”-Befehlen wird beim Laden eines Speichers automatisch einer der beiden Werte gesendet, je nachdem, ob der Fußtaster zum Zeitpunkt der Speicherung aktiv war (hell) oder schwach leuchtete. Wenn Sie den Fußtaster danach noch mehrmals betätigen, wird abwechselnd der “andere” CC-Wert gesendet. Dim Value oder Lit Value.

Bank/Prog (Program Change)			
Seite	Regler	Parameter	Beschreibung
1	2	<b>MIDI Channel</b>	MIDI-Kanal des Bankwahl- und Programmwechselbefehls (1~16). Wenn Sie "Base" wählen, verwendet der HX Stomp XL den "Global"-Kanal. Dieser kann auf der Seite <a href="#">"Global Settings &gt; MIDI/Tempo"</a> eingestellt werden.
	3	<b>Bank CC00</b>	Hiermit wählen Sie den Wert für CC00 (Bank MSB). Wählen Sie "Off", wenn das Empfängergerät keinen Bank MSB-Wert empfangen soll.
2	1	<b>Bank CC32</b>	Hiermit wählen Sie den Wert für CC32 (Bank LSB). Wählen Sie "Off", wenn das Empfängergerät keinen Bank LSB-Wert empfangen soll.
	2	<b>Program</b>	Vertritt die MIDI-Programmnummer (PC). Wählen Sie "Off", falls nur ein Bank MSB- und Bank LSB-Wert gesendet werden sollen.
Note On			
Seite	Regler	Parameter	Beschreibung
1	2	<b>MIDI Ch</b>	MIDI-Kanal (1~16) des Notenbefehls. Wenn Sie "Base" wählen, verwendet der HX Stomp XL den "Global"-Kanal. Dieser kann auf der Seite <a href="#">"Global Settings &gt; MIDI/Tempo"</a> eingestellt werden.
	3	<b>Note</b>	MIDI-Notennummer (C~1~G9). Das mittlere C entspricht "C3".
2	1	<b>Velocity</b>	Anschlagwert des Notenbefehls (0~127).
	2	<b>Note Off</b>	Hiermit bestimmen Sie, ob der Notenbefehl so lange gesendet wird, bis Sie den Fußtaster erneut drücken (Latching) oder nur während Sie den Fußtaster gedrückt halten (Momentary).
MMC (MIDI Machine Control)			
Regler	Parameter	Beschreibung	
2	<b>Meldung</b>	Bestimmt den Befehlstyp.	

## QWERTY Hotkeys-Befehle

QWERTY Hotkeys-Befehle (Kurzbefehle für Computertastaturen mit oder ohne Umschaltungen wie Shift, Crtl/Strg, Option/Alt und Command) können via USB zu einem Mac, PC oder iOS-Gerät übertragen werden und bestimmte Funktionen Ihrer DAW, YouTube, Spotify, Looping- oder DJ-Software, Licht-Software usw. auslösen!

Solche QWERTY-Befehle lassen sich jedem beliebigen Fußtaster oder Instant ⚡-Befehl zuordnen und beim Laden eines Sounds oder Snapshots automatisch senden. Die Befehle können zwar auf dem HX Stomp XL selbst definiert werden, allerdings geht dies mit "HX Edit" vermutlich schneller.

Wie bei einer herkömmlichen Computertastatur funktionieren die Kurzbefehle nur, wenn sich das betreffende Programm im Vordergrund/Fokus befindet.

QWERTY Hotkey			
Seite	Regler	Parameter	Beschreibung
1	2	<b>Modifier 1</b>	Außer dem Tastenbefehl können bis zu 3 Modifikatoren gesendet werden: Wählen Sie "Shift", "Alt", "Ctrl" oder "Mac/PC" (entspricht der "Fenster"-Taste im Windows-Betriebssystem oder der "Apfel/Command"-Taste auf einem macOS-Rechner).
	3	<b>Modifier 2</b>	
2	1	<b>Modifier 3</b>	Wählen Sie "None" für "Modifier 1, 2 oder 3", wenn kein Modifikator erforderlich ist.
	2	<b>Keystroke</b>	Wählen Sie hier das alphanumerische oder Symbolzeichen, dessen Wert gesendet werden soll.
	3	<b>Type</b>	Definiert den Fußtaster als "Momentary" oder "Latching".

## HX Preset-, Snapshot- und Looper-Befehle

Diese "HX"-Befehle erlauben das Konfigurieren der Fußtaster im Pedalmodus für die Steuerung interner Parameter. HX-Befehle können auf dem HX Stomp XL selbst definiert werden (siehe ["Zuordnen eines Befehls"](#)). Die Zuordnungen gelten nur jeweils für den betreffenden Speicher.

**⚠ Anmerkung:** Obwohl die Fußtaster im Pedalmodus mehreren Funktionen zugeordnet werden können, empfehlen wir, HX Preset-, HX Snapshot- und HX Looper-Befehle nur unbelegten Fußtastern zuzuordnen.

### HX Preset

Der "HX Preset"-Befehl erlaubt die Direktanwahl eines beliebigen Speichers mit dem zugeordneten Fußtaster (im Pedalmodus).

HX Preset		
Regler	Parameter	Beschreibung
2	Preset	Wählen Sie hier den Speicher, der aufgerufen werden soll: "Next", "Previous" oder eine Speichernummer (01A~32D).

### HX Snapshot

Der "HX Snapshot"-Befehl erlaubt die Direktanwahl eines beliebigen Snapshots innerhalb des aktuellen Speichers mit dem zugeordneten Fußtaster (im Pedalmodus).

1. Wählen Sie auf der "Command Center"-Seite den gewünschten Fußtaster und stellen Sie Regler 1 (Command) auf "Snpsht".
2. Wählen Sie mit Regler 2 (Behavior) entweder "Prs/Rel" oder "Press/Release".
3. Stellen Sie mit den anderen beiden Reglern ein, welche Snapshots mit "Press" und "Release" (bzw. "Hold") aufgerufen werden sollen.

HX Snps (Snapshots)			
Seite	Regler	Parameter	Beschreibung
1	2	Behavior	Wählen Sie hier das Fußtasterverhalten. Das kann zum Aufrufen des gewünschten Snapshot-Eintrags für jedes "Press" (Drücken) und "Release" (Freigeben) bzw. jedes "Press" und "Hold" (Halten) mit dem Fußtaster genutzt werden. (Bedenken Sie, dass die Beschriftung und Diode des zugeordneten Fußtasters nur jeweils den Befehl der "Press"-Funktion anzeigen.)
	3	Press	Wählen Sie hier den Snapshot, der bei Drücken des Fußtasters aufgerufen wird.

HX Snps (Snapshots)			
Seite	Regler	Parameter	Beschreibung
2	1	Release/ Hold	Wählen Sie hier den Snapshot, der bei der Freigabe (oder beim Halten) des Fußtasters (je nach der Einstellung von Regler 2 auf Seite 1) aufgerufen wird.

### HX Looper

Bei Sounds, die einen Looper-Block enthalten, kann man hiermit einen Instant ⚡- oder Fußtaster im Pedalmodus wählen, mit dem der gewünschte Looper-Befehl angesteuert wird.

**📌 Anmerkung:** Die "HX Looper"-Befehle funktionieren nur, wenn Ihr Sound einen Looper-Block enthält.

### HX Looper - Zuordnung von 'Instant'-Befehlen:

1. Wählen Sie im "Command Center"-Fenster einen Instant ⚡-Controller und stellen Sie Regler 1 (Command) auf "Looper".
2. Wählen Sie mit Regler 2 (Function) die Looper-Funktion, die bedient werden soll.

Die gewählte "Function"-Aktion wird für alle Snapshots automatisch gespeichert und geladen. Das erlaubt z.B. das Aufzeichnen einer Schleife und das Konfigurieren eines "Instant"-Befehls, der die Wiedergabe bei Anwahl eines Snapshots automatisch startet und bei Aufrufen eines anderen wieder anhält.

HX Loop (Looper) - Instant ⚡ Command		
Regler	Parameter	Beschreibung
2	Function	Wählen Sie hier den Looper-Befehl, der ausgegeben werden soll: Play, Stop, Play/Stop, Rec, Overdub, Record/Overdub, Play Once, Reverse, Forward, Reverse/Forward, Half Speed, Full Speed, Toggle Speed oder Undo.

## HX Looper - Fußtasterzuordnung

1. Wählen Sie auf der "Command Center"-Seite den gewünschten Fußtaster und stellen Sie Regler 1 (Command) auf "Looper".
2. Wählen Sie mit Regler 2 (Behavior) entweder "Prs/Rel" oder "Press/Release".
3. Wählen Sie mit den anderen Reglern, welcher "Looper"-Befehl beim Drücken oder Loslassen (bzw. beim Halten) des Fußtasters gesendet werden soll.

Die gewählte "Press"- und "Release/Hold"-Aktion wird für alle Snapshots automatisch gespeichert und geladen.

HX Loop (Looper) - Fußtaster			
Seite	Regler	Parameter	Beschreibung
1	2	Behavior	Wählen Sie hier das Fußtasterverhalten. Es können <i>bis zu 2</i> verschiedene Looper-Befehle gesendet werden: Einer für "Press" (Drücken) und ein zweiter für "Release" (Freigabe) bzw. "Press" und "Hold" (Halten des Fußtasters). (Bedenken Sie, dass die Beschriftung und Diode des zugeordneten Fußtasters nur jeweils den Befehl der "Press"-Funktion anzeigen.)
	3	Press	Wählen Sie hier den Looper-Befehl, der bei Drücken des Fußtasters aufgerufen wird.
2	1	Release/Hold	Wählen Sie hier den Looper-Befehl, der bei der Freigabe (oder beim Halten) des Fußtasters (je nach der Einstellung mit Regler 2 auf Seite 1) aufgerufen wird.

Bedenken Sie, dass die Beschriftung und Diode des zugeordneten Fußtasters nur jeweils den Befehl der "Press"-Funktion anzeigen.

## Kopieren und Einfügen von Befehlen

1. Wählen Sie den Ort, an dem sich der Befehl befindet, den Sie kopieren möchten und drücken Sie ACTION.
2. Drücken Sie Regler 1 (Copy Command).
3. Wählen Sie den Ort, zu dem der Befehl kopiert werden soll (das darf auch in einem anderen Speicher sein) und drücken Sie ACTION.
4. Drücken Sie Regler 3 (Paste Command).

## Kopieren und Einfügen aller Befehle

Die Programmierung identischer oder ähnlicher Befehlszuordnungen für mehrere Speicher wird schnell langweilig. Deswegen erlaubt der HX Stomp XL das Kopieren aller Befehle zu anderen Speichern.

1. Drücken Sie auf der "Command Center"-Seite ACTION.
2. Drücken Sie Regler 2 (Copy All Commands).
3. Wählen Sie den Speicher, zu dem die Befehle kopiert werden sollen und drücken Sie ACTION.
4. Drücken Sie Regler 3 (Paste All Commands).

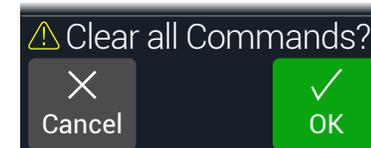
## Löschen eines Befehls

1. Wählen Sie den Ort, an dem sich der Befehl befindet, den Sie löschen möchten und drücken Sie ACTION.
2. Wählen Sie Seite 2 und drücken Sie Regler 1 (Clear Command).

## Löschen aller Befehle

1. Drücken Sie auf der "Command Center"-Seite ACTION.
2. Wählen Sie Seite 2 und drücken Sie Regler 2 (Clear All Commands).

Es erscheint folgende Meldung:



3. Drücken Sie Regler 3 (OK).

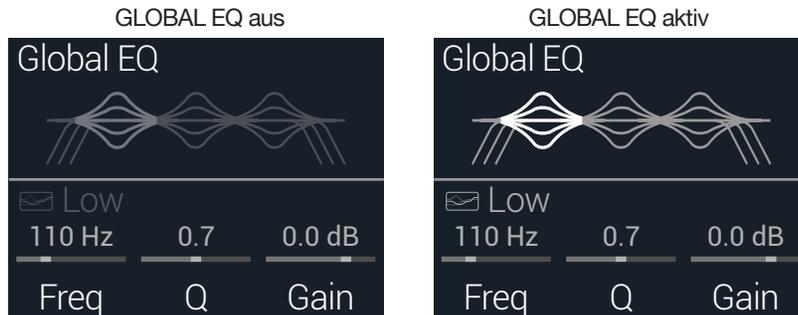
# Global EQ

Der globale Equalizer des HX Stomp XL umfasst drei vollparametrische Bänder sowie ein einstellbares Tief- und Hochpassfilter. Er soll Ihnen dabei helfen, Probleme einer schwierigen Akustik schnell und unbürokratisch zu lösen. Der "Global EQ" beeinflusst alle Sounds.

**Anmerkung:** Der "Global EQ" hat keinen Einfluss auf die Signale der USB-Ausgangs.

1. Drücken Sie **◀ PAGE** und **PAGE ▶** gleichzeitig, um das Menü aufzurufen.
2. Drücken Sie **PAGE ▶** und anschließend Regler 1 (Global EQ).

Die "Global EQ"-Anzeige erscheint.



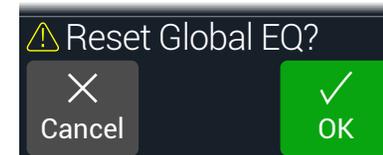
3. Schalten Sie den "Global EQ" mit dem oberen Regler ein oder aus.
4. Wählen Sie mit dem oberen Regler das gewünschte EQ-Band: Low Cut, Low, Mid, High oder High Cut.
5. Stellen Sie mit den Reglern 1~3 das gewünschte EQ-Band ein.

## Zurückstellen des 'Global EQ'

Wenn Sie den Global EQ zurückstellen, verwendet er wieder die Werksvorgaben (neutral).

1. Drücken Sie auf der "Global EQ"-Seite **ACTION**.
2. Drücken Sie Regler 1 (Reset EQ).

Es erscheint folgende Meldung:



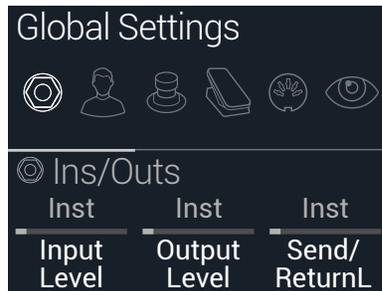
3. Drücken Sie Regler 3 (OK).

# Global Settings

Das "Global Settings"-Menü enthält weitere Parameter, die für alle Speicher gelten: Ein- und Ausgangspegel, Fußtasterkonfigurationen usw.

1. Drücken Sie  $\triangleleft$  PAGE und PAGE  $\triangleright$  gleichzeitig, um das Menü aufzurufen.
2. Drücken Sie PAGE  $\triangleright$  und anschließend Regler 2 (Global Settings).

Die "Global Settings"-Seite erscheint.



3. Wählen Sie mit dem oberen Regler eines der 6 Submenüs. Mit PAGE  $\triangleright$  können Sie bei Bedarf zu den übrigen Parametern gehen.

**Anmerkung:** Ein ausführliche Beschreibung der globalen Parameter finden Sie auf der nächsten Seite.

## Einstellen der geeigneten Pegel

Für die Ein- und Ausgänge muss man immer den Pegel wählen, der jenem des Instruments, Verstärkers, Effektpedals usw. entspricht. Nur dann sind übertriebenes Rauschen und garstige Übersteuerung relativ unwahrscheinlich. Siehe "[Signal- und Clip-Anzeigen](#)" auf S. 27 (vielleicht finden Sie schrille Übersteuerung aber auch schön, das wollen wir gar nicht zur Diskussion stellen). Just know that if you run to the internet, screaming, "HX Stomp XL sounds bad!" the firstSie im Internet über die Klangqualität des HX Stomp XL schimpfen. Und wenn Sie die Anleitung nicht gelesen haben, werden Sie gnadenlos ausgelacht.

1. Wählen Sie im "Global Settings"-Menü mit dem oberen Regler das "Ins/Outs"-Submenü.
2. Stellen Sie mit den Reglern 1 und 2 folgende Parameter ein:

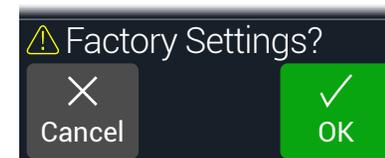
Buchse	Welches Gerät empfängt die Signale?	Empfehlung:
INPUT L/MONO, RIGHT	Gitarre oder Bass mit passiven Tonabnehmern	Stellen Sie "Input Level" auf "Inst".
	Gitarre oder Bass mit sehr lauten oder aktiven Tonabnehmern	Stellen Sie "Input Level" auf "Inst" oder "Line" (je nachdem, was besser klingt)
	Keyboard, Synthesizer oder Drummaschine	Stellen Sie "Input Level" auf "Line".
OUTPUT L/MONO, RIGHT	Eingang eines Gitarren- oder Bassverstärkers	Stellen Sie "Output Level" auf "Inst".
	Gitarreneingang eines Effektpedals oder Multi-Effektprozessors	
	RETURN-Buchse mit Instrumentenpegel des Gitarren- oder Bassverstärkers für das 4-Kabel-Verfahren	Stellen Sie "Output Level" auf "Line".
	RETURN-Buchse mit Line-Pegel des Gitarren- oder Bassverstärkers für das 4-Kabel-Verfahren	
Eingänge eines Studio-Effektgeräts oder Mischpults		

## Zurückstellen aller globalen Parameter

Wenn Sie die globalen Parameter zurückstellen, werden ihnen wieder die Werksvorgaben zugeordnet. Dieser Vorgang hat jedoch keinen Einfluss auf die gespeicherten Sounds.

1. Drücken Sie im "Global Settings"-Menü auf ACTION.
2. Drücken Sie Regler 1 (Factory Settings).

Es erscheint folgende Meldung:



3. Drücken Sie Regler 3 (OK).

## Global Settings > Ins/Outs

Seite	Regler	Parameter	Beschreibung
1	1	<b>Input Level</b>	Wählen Sie "Inst", wenn Sie eine Gitarre, einen Bass oder ein Effektpedal an den Eingang des HX Stomp XL angeschlossen haben. Wählen Sie "Line" für Synthesizer, Drummaschinen, die Ausgänge eines Mischpults oder andere Line-Quellen. Wenn die Tonabnehmer Ihrer Gitarre bzw. Ihres Basses sehr laut sind (oder wenn Sie auf den "gedrosselten" Sound Ihres Instruments stehen), müssen Sie "Line" wählen. Probieren Sie einfach beide aus und verlassen Sie sich auf Ihre Ohren.
	2	<b>Output Level</b>	Wählen Sie "Inst", wenn Sie die 6,3mm-Ausgänge mit externen Effektpedalen oder dem Gitarreneingang von zwei Verstärkern verbinden möchten. Wählen Sie "Line", wenn Sie die Ausgänge an ein Mischpult, einen Recorder usw. anschließen. Bei Verwendung nur eines Verstärkers bzw. eines Mixerkanals brauchen Sie nur die LEFT/MONO 6,3mm-Buchse anzuschließen.
	3	<b>Send/ReturnL</b>	Wählen Sie "Inst" für ein Send/Return-Paar, das mit externen Effektpedalen verbunden ist. Wählen Sie "Line" für ein Send/Return-Paar, das mit einem externen Effektprozessor verbunden ist bzw. das Sie als zusätzliche Aus- und Eingänge für Keyboards, Drummaschinen, Mischpulte usw. nutzen möchten.
2	1	<b>Send/ReturnR</b>	
	2	<b>Return Type</b>	Hiermit geben Sie an, ob das an den RETURN-Buchsen anliegende Signal zu einem Return- oder FX Loop-Block gehen oder als AUX-Eingang (Stereo) zum Jammen zu einem MP3-Spieler usw. fungieren soll. Um die RETURN-Buchsen als AUX-Eingang (ohne Signalbearbeitung) zu verwenden, müssen Sie den Input-Block des Sounds auf "Main L/R" stellen. Dann wird das Instrumentensignal (das am L/R-Eingang anliegt) gemeinsam mit dem (unbearbeiteten) RETURN L/R-Signal (Begleitung) ausgegeben.
3	3	<b>USB In 1/2 Trim</b>	Bestimmt den Pegel der über USB 1/2 eingehenden Signale. Diese werden vom HX Stomp XL nicht bearbeitet. Normalerweise sollten Sie hier "0.0dB" wählen.
	1	<b>Phones Monitor</b>	Hier wählen Sie, welche Signale über die Kopfhörerbuchse ausgegeben werden. Normalerweise sollten Sie hier "Main L/R" wählen.
	2	<b>Volume Controls</b>	Hier bestimmen Sie, ob der VOLUME-Regler sowohl die 6,3mm-Hauptausgänge als auch die Kopfhörerbuchse ("Main+HP") oder nur den Kopfhörerausgang beeinflusst ("Phones"). Wenn Sie "Phones" wählen, verwenden die 6,3mm-Hauptausgänge den Nennpegel.

# Global Settings > Preferences

Seite	Regler	Parameter	Beschreibung
1	1	<b>Bypass Type</b>	Wenn man den oberen und unteren Regler gemeinsam (oder einen Fußtaster mit "All Bypass"-Funktion) drückt, werden alle Blöcke des HX Stomp XL umgangen. Der HX Stomp XL unterstützt zwei "All Bypass"-Optionen: Wählen Sie "Analog", wenn das Gitarrensinal vom Eingang direkt (d.h. ohne A/D/A-Wandlungen) an die Ausgänge des HX Stomp XL angelegt werden soll (in Fachkreisen nennt man dies auch "True Bypass"). Wählen Sie "DSP", wenn die Delays und Halfnahmen beim Deaktivieren aller HX Stomp XL-Effekte natürlich ausklingen sollen. <i>Tip:</i> Mit Global Settings > Footswitches > "TAP Function" kann man einstellen, dass der TAP-Fußtaster für die Bypass-Funktion verwendet werden soll.
	2	<b>Snapshot Edits</b>	Bestimmt, ob die Änderungen eines Snapshots (Block an/aus, Parametersteuerung, Tempo) gepuffert und bei der nächsten Anwahl des Snapshots erneut verwendet werden. Wenn Sie "Recall" wählen, werden Änderungen der Snapshot-Einstellungen gepuffert und später wieder benutzt. Wenn Sie "Discard" wählen, werden Ad-Hoc-Änderungen beim Wechsel zu einem anderen Snapshot wieder gelöscht. Bei der späteren Rückkehr zu einem solchen Snapshot werden wieder die zuletzt gespeicherten Einstellungen verwendet. Um Ad-Hoc-Änderungen zu behalten, während die "Snapshot Edits"-Einstellung "Discard" lautet, müssen Sie zwei Mal SAVE drücken, bevor Sie einen anderen Snapshot aufrufen. Siehe auch <a href="#">"Was passiert mit Snapshot-Änderungen?"</a> .
	3	<b>Tempo Pitch</b>	Hiermit bestimmen Sie, wie sich Delay-Wiederholungen verhalten, wenn man wiederholt TAP drückt. "Authentic" bedeutet, dass sich bei der Änderung der Wiederholungsgeschwindigkeit auch kurz die Tonhöhe ändert. "Transpr" reduziert diese "Artefakte" dagegen weitgehend.
2	1	<b>EXP/FS Tip</b>	Hiermit bestimmen Sie, ob die Spitze der PEDAL-Buchse auf der Rückseite als Eingang für Expression-Pedal 1 oder Fußtaster 7 fungieren soll. (Siehe auch den "FS 7 Function"-Parameter in der "Footswitches"-Tabelle.)
	2	<b>EXP/FS Ring</b>	Hiermit bestimmen Sie, ob der Ring der PEDAL-Buchse auf der Rückseite als Eingang für Expression-Pedal 2 oder Fußtaster 8 fungieren soll. (Siehe auch den "FS 8 Function"-Parameter in der "Footswitches"-Tabelle.)
	3	<b>Tip Polarity</b>	Wenn das Expression-Pedal oder der externe Fußtaster "falsch herum" funktioniert (d.h. Maximalpegel, wenn das Pedal komplett hochgeklappt ist bzw. wenn Fußtaster 7 oder 8 die zugeordnete Fußtaster falsch herum bedient), müssen Sie hier "Invert" wählen.
3	1	<b>Ring Polarity</b>	Wenn das Expression-Pedal oder der externe Fußtaster "falsch herum" funktioniert (d.h. Maximalpegel, wenn das Pedal komplett hochgeklappt ist bzw. wenn Fußtaster 7 oder 8 die zugeordnete Fußtaster falsch herum bedient), müssen Sie hier "Invert" wählen.
	2	<b>Preset Number</b>	Hiermit bestimmen Sie, ob die Speicheradressen als 32 Bänke mit 4 Speichern (01A~32D) oder als durchgehende Nummern 000~127 angezeigt werden sollen (die durchgehende Nummerierung ist hilfreich für den MIDI-Einsatz).
3	3	<b>Snapshot Reselect</b>	Wählen Sie hier das Verhalten eines Fußtasters im Snapshot-Modus nach Laden des zugeordneten Snapshots. "Reload" (Vorgabe) bedeutet, dass die zuletzt gespeicherte Snapshot-Version erneut geladen wird. "Toggle Previous" erlaubt die Umschaltung zwischen dem zuletzt gewählten Snapshot und dem Eintrag, den Sie dem Fußtaster zugeordnet haben.
	4	1	<b>Auto In-Z</b>

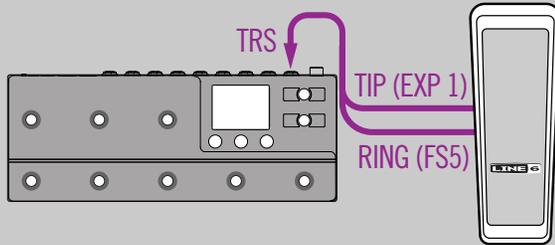
# Global Settings > Footswitches

Seite	Regler	Parameter	Beschreibung
1	1	<b>Stomp Select</b>	Bei Anwahl von "Touch" kann man den zugeordneten Block nur wählen, indem man den Fußtaster im Stomp-Modus berührt. Im Falle von "Press" kann man den zugeordneten Block nur wählen, indem man den Fußtaster im Stomp-Modus drückt – praktisch für alle, die barfuß spielen. Nach Anwahl von "Both" kann man den Block durch Berühren oder Betätigen des Fußtasters anwählen. Die Vorgabe lautet "Touch".
	2	<b>Stomp Mode</b>	Laut Vorgabe zeigt die "6 Switch"-Einstellung sechs Felder für die Fußtaster 1~6 im Stomp-Modus an. Wählen Sie "4 Switch", um für die Fußtaster 1 und 4 die Auf/Ab-Funktion für "Bank", "Preset" oder "Snapshot" zu wählen. Das kann man mit dem "Up/Down Switches"-Parameter auf der "Footswitches"-Seite einstellen. Siehe Regler 2 unten. Siehe auch <a href="#">"Stomp-Fußtastermodus" auf S. 13</a> .
	3	<b>Preset Mode</b>	Wenn die "4 Switch"-Option aktiv ist (siehe Regler 2 – Stomp Mode oben), bedeutet "Moment[ary]" (Vorgabe), dass der HX Stomp XL nach der Anwahl eines Sounds in den Stomp-Fußtastermodus wechselt. Bei Anwahl von "Latch" verweilt der HX Stomp XL so lange im Preset-Fußtastermodus, bis Sie den MODE-Fußtaster drücken.
2	1	<b>Snapsht Mode</b>	Wenn Sie "Moment[ary]" wählen, kehrt der HX Stomp XL nach Anwahl eines Snapshots zurück zum zuvor gewählten Fußtastermodus. Bei Anwahl von "Latch" verweilt der HX Stomp XL so lange im Snapshot-Fußtastermodus, bis Sie den MODE-Fußtaster drücken.
	2	<b>Up/Down Switches</b>	Wenn Sie "Presets" oder "Snapshots" wählen, fungieren FS1 (BANK  ) und FS4 (BANK  ) als PRESET  bzw. SNAPSHOT  und dienen für die Anwahl des nächsten/vorigen Speichers bzw. Snapshots ohne vorherige Bankanwahl. Das ist z.B. praktisch, wenn Sie die Sounds und Snapshots in der Setlist-Reihenfolge gespeichert haben. Diese Funktionen können Sie auch wählen, indem Sie die Fußtaster  und  2 Sekunden gedrückt halten. Halten Sie Fußtaster 1 und 4 gemeinsam gedrückt, um der Reihe nach BANK  , PRESET  und SNAPSHOT  zu wählen. Diese Einstellung gilt für die Auf/Ab-Fußtaster im Preset- wie auch im Stomp-Modus (wenn die "Stomp Mode"-Option auf Seite 1 auf "4 Switch" gestellt wurde; siehe Regler 2 oben).
	3	<b>Swap Up/Down</b>	Wählen Sie "On", um die Auf/Ab-Richtung der Fußtaster 1 und 4 (  und  ) für BANK, PRESET oder SNAPSHOT umzukehren.
3	1	<b>TAP Function</b>	Die Vorgabe "TAP/Tun[e]r" bedeutet, dass bei mehrmaligem Drücken des TAP-Fußtasters das Systemtempo eingestellt wird. Hält man den Fußtaster gedrückt, erscheint dagegen der Tuner. "AllBypas[s]" bedeutet, dass der TAP-Fußtaster die Bypass-Funktion des Geräts aktiviert/ausschaltet. <i>Note:</i> Unter "Global Settings > Preferences > "Bypass Type"" können Sie das gewünschte Bypass-Verhalten wählen. <i>Tip:</i> Wenn der TAP-Fußtaster die "All Bypass"-Funktion hat, kann der Tuner mit ACTION + PAGE  aufgerufen werden.
	2	<b>FS7 Function</b>	Funktionsanwahl für Fußtaster 7, aber nur, wenn "Global Settings > Preferences > EXP/FS Tip" auf "FS7" gestellt wurde.*
	3	<b>FS8 Function</b>	Funktionsanwahl für Fußtaster 8, aber nur, wenn "Global Settings > Preferences > EXP/FS Ring" auf "FS8" gestellt wurde.*

\* Wenn Sie (nicht rastende) Fußtaster angeschlossen haben, müssen Sie die "FS7"- und "FS8"-Funktion entsprechend einstellen. Schließen Sie nur etwas an EXP1/2 oder FS 7/8 an, während das Gerät ausgeschaltet ist, um die aktuelle FS 7/8-Einstellung nicht zu ändern.

## Mission Helix Expression Pedal

Ab Werk ist die EXP 1/2 | FS7/8-Buchse des HX Stomp XL für ein [Mission Helix](#) Expression-Pedal vorkonfiguriert, das über ein Y-Kabel angeschlossen werden muss (wird auch TRS-Einschleifkabel genannt). Der Hauptvorteil dieses Ansatzes ist, dass man mit dem Zehenschalter die "EXP 1"- (Wah/Pitch Wham/ PolyWham/PolyBass Wham) oder "EXP 2"-Funktion (Volume Pedal/Pan) wählen und die entsprechenden Blöcke ein- und ausschalten kann.

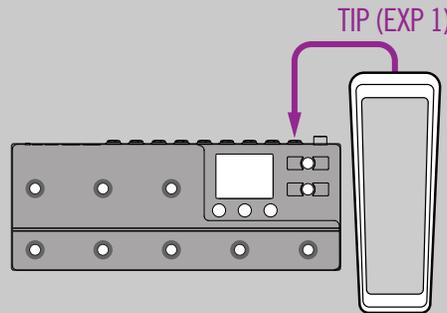


## Ein Expression Pedal

Wenn Sie ein herkömmliches Expression-Pedal anschließen, müssen folgende Dinge beachtet werden:

- Ordnen Sie dem "Position"-Parameter des Volume Pedal- oder Pan-Blocks unter "[Controller Assign](#)" die "EXP 1"-Einstellung zu.
- Ordnen Sie dem "Switch"-Parameter des Volume Pedal- oder Pan-Blocks unter "[Bypass Assign](#)" die "None"-Einstellung zu.

Ordnen Sie den "Switch"-Parameter ("[Bypass Assign](#)") eines Wah-, Pitch- oder Poly Wham-Blocks entweder "EXP 1" (der HX Stomp XL aktiviert den Block, wenn man das EXP 1-Pedal nach vorne bewegt) oder einem Fußtaster zu.

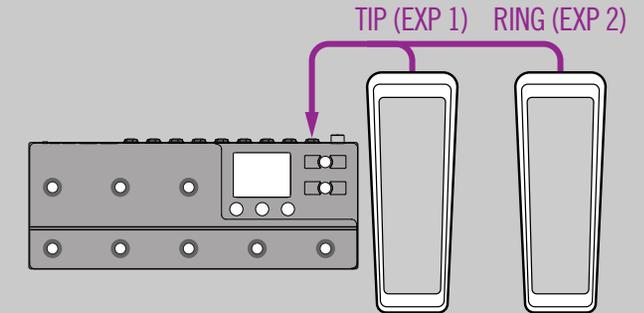


## Zwei Expression-Pedale

Wenn Sie mit einem Y-Kabel zwei Expression-Pedal anschließen, müssen folgende Dinge beachtet werden:

- Stellen Sie "[Global Settings > Preferences](#)" > EXP/FS Ring" auf "EXP 2".
- Ordnen Sie dem "Switch"-Parameter des Volume Pedal- oder Pan-Blocks unter "[Bypass Assign](#)" die "None"-Einstellung zu.

Ordnen Sie dem "Switch"-Parameter ("[Bypass Assign](#)") eines Wah-, Pitch- oder Poly Wham-Blocks entweder "EXP 1" (der HX Stomp XL aktiviert den Block, wenn man das -Pedal nach vorne bewegt) oder einem Fußtaster zu.



## Global Settings > EXP Pedals

Seite	Regler	Parameter	Beschreibung
1	1	<b>EXP 1 Position</b>	Hiermit bestimmen Sie, ob die Expression-Pedalposition für jeden Snapshot bzw. Speicher separat geladen oder global verwendet wird. Wenn sich der Wert des Volumen- bzw. Wah-Pedals bei Anwahl eines anderen Speichers nicht ändern soll, müssen Sie "Global" wählen.
	2	<b>EXP 2 Position</b>	

## Global Settings > MIDI/Tempo

Seite	Regler	Parameter	Beschreibung
	1	<b>MIDI Base Channel</b>	Hiermit wählen Sie den MIDI-Kanal, auf dem der HX Stomp XL MIDI-Signale sendet und empfängt (gilt sowohl für die MIDI-Buchsen als auch den USB-Port).
1	2	<b>MIDI Thru</b>	Wenn er aktiv ist, fungiert die MIDI OUT-Buchse auch als MIDI THRU, d.h. sie gibt alle über MIDI IN empfangenen Daten auch gleich wieder aus.
	3	<b>Rx MIDI Clock</b>	Wählen Sie hier, ob der HX Stomp XL zu den via MIDI IN bzw. über den USB-Port empfangenen Signalen synchron laufen soll (je nachdem, welcher Anschluss sie zuerst empfängt= "Auto"). Wählen Sie "Off", wenn der HX Stomp XL keine MIDI Clock-Signale empfangen darf.
	1	<b>Tx MIDI Clock</b>	Hier bestimmen Sie, ob der HX Stomp XL nur über seine MIDI OUT-Buchse, den USB-Port oder über beide MIDI Clock-Signale senden soll. Wählen Sie "Off", wenn der HX Stomp XL keine MIDI Clock-Signale senden darf.
2	2	<b>Tempo Select</b>	Das Tempo kann für jeden Snapshot, jeden Speicher oder global gesichert werden.
	3	<b>BPM</b>	Je nach der mit Regler 2 (Tempo Select) gewählten Einstellung wird dieser Wert für den aktuellen Snapshot bzw. Speicher gesichert oder global verwendet.
	1	<b>USB MIDI</b>	Wenn Sie diesen Parameter aktivieren, empfängt/sendet der HX Stomp XL auch über seinen USB-Port MIDI-Befehle – zusätzlich zu den MIDI-Buchsen.
3	2	<b>MIDI PC Rx</b>	Hiermit bestimmen Sie, ob der HX Stomp XL MIDI-Programmwechselbefehle (PC) über seine MIDI IN-Buchse, den USB-Port oder beide (MIDI + USB) empfangen soll. Wählen Sie "Off", wenn der HX Stomp XL keine PC-Befehle empfangen darf.
	3	<b>MIDI PC Tx</b>	Hier bestimmen Sie, ob der HX Stomp XL bei Anwahl eines Speichers automatisch die entsprechende MIDI-Programmnummer (PC) über seine MIDI OUT-Buchse, den USB-Port oder beide senden soll.

## Global Settings > Displays

Regler	Parameter	Beschreibung
1	<b>LED Rings</b>	Hiermit stellen Sie ein, ob der LED-Ring der Fußtaster im Stomp-Modus schwach ("Dim/Br") oder überhaupt nicht ("Off/Br") leuchten soll, wenn der betreffende Block umgangen wird. Wenn Sie auf einer besonders hellen Bühne oder in der Sonne spielen, kann der Kontrast mit "Off/Br" erhöht werden.
2	<b>Tap LED</b>	Wenn die Diode des TAP-Fußtasters nicht pausenlos rot blinken soll, können Sie das mit diesem Parameter ausschalten.

# USB-Audio

Der HX Stomp XL kann als USB 2.0-Audioschnittstelle für Windows- und Mac-Computer sowie für iPad und iPhone (erfordert einen optionalen Apple-Kameraadapter) fungieren. Dann stehen mehrere Ein- und Ausgänge im 24-Bit/96kHz-Format zur Verfügung, die mit einer DAW genutzt werden können. Die nachstehenden Abbildungen und Tabellen erläutern, wie der HX Stomp XL Audiodaten mit dem Computer austauscht.

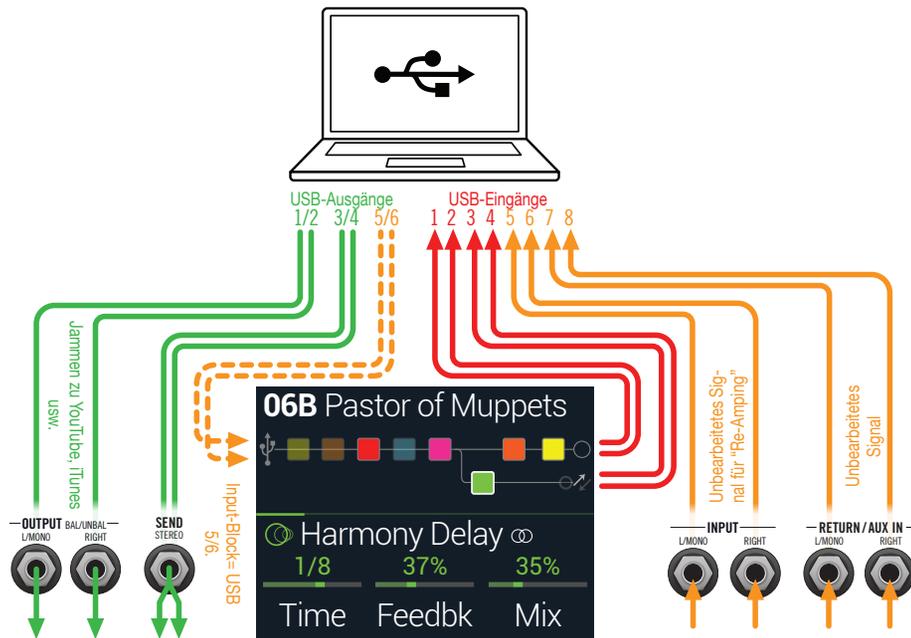
**Anmerkung:** Für den USB-Audiobetrieb:

Für Windows-Audioanwendungen müssen Sie sich den Line 6 HX Stomp ASIO-Treiber herunterladen (siehe [S. 65](#)).

Bei Verwendung eines Mac-Computers braucht der Line 6 Mac Core Audio-Treiber (Version 1.1.0 oder neuer) nur installiert zu werden, wenn Sie andere Sampling-Frequenzen als 48kHz benötigen (siehe [S. 65](#)).

Für ein iPad oder iPhone braucht kein Treiber installiert zu werden.

Alle notwendigen Treiber finden Sie unter [line6.com/software](http://line6.com/software). Siehe die *Freigabeanmerkungen* der HX Stomp XL-Firmware, um zu erfahren, ob die Treiber Ihr Windows- oder Mac-Betriebssystem unterstützen.



Computer-Eingang	Quelle
USB 1 und 2	Ausgabe von Pfad A des HX Stomp XL (mit den Bearbeitungen von Pfad A)
USB 3 und 4	Ausgabe von Pfad B des HX Stomp XL (mit den Bearbeitungen von Pfad B)
USB 5 und 6	MAIN- und RETURN/AUX L/MONO- sowie RIGHT-Buchsen des HX Stomp XL (ohne Bearbeitungen)
USB 7 und 8	RETURN/AUX L/MONO- und RIGHT-Buchsen des HX Stomp XL (ohne Bearbeitungen)
Computer-Ausgabe	Ziel
USB 1/2	MAIN L/MONO-, RIGHT- und Kopfhörerausgang des HX Stomp XL (ohne Bearbeitung) zum Abhören der Gesamtausgabe des Computers oder zum Jammern zu YouTube™, iTunes usw.
USB 3/4	SEND-Stereo-Ausgang des HX Stomp XL (ohne Bearbeitung)
USB 5/6	Input-Block des HX Stomp XL für "Re-Amping" (nur möglich, wenn man für den Input-Block "USB 5/6" wählt).
USB 7/8	Die unendliche Geschichte (für zukünftige Anwendungen).

## Abhören der Hardware statt der Software

Der HX Stomp XL gibt das eingehende Signal direkt wieder aus, ganz gleich, wie Sie die Monitoring-Parameter der DAW einstellen. Dieses "Hardware-Monitoring" ist oft praktisch, weil Sie das Gitarrensiegel dann ohne Latenz (aber mit den Bearbeitungen des HX) hören: Die Signale machen nämlich nicht den Umweg über die Software, wo sie leicht verzögert werden.

Wenn Sie innerhalb der DAW noch Plug-Ins verwenden, ist es eventuell praktischer, das Ausgangssignal der betreffenden Spur zu hören. Der Nachteil dieses "Software-Monitorings" ist allerdings, dass Ihr Eingangssignal leicht verzögert wird, weil es ja von der Software bearbeitet und erst danach an die HX Stomp XL-Ausgänge angelegt wird. Das nennt man die "Latenz". Der HX Stomp XL erlaubt in der Regel die Arbeit mit einer minimalen Latenz. Siehe auch "[Global Settings > Ins/Outs](#)".

Wenn Sie das Ausgangssignal der Spuren abhören, ist es besser, das direkte Ausgangssignal des HX Stomp XL nicht hinzuzufügen. Das stellt man so ein: Verwenden Sie die Ports USB 5/6 als Eingangsquelle der DAW und stellen Sie den Pegel des Main L/R Output-Blocks auf dem HX Stomp XL auf den Mindestwert. Dann überträgt der HX Stomp XL nur das unbearbeitete Instrumentensignal zur gewählten Audiospur Ihrer DAW. (Alles Weitere zu diesem DI-Signal finden Sie gleich im Anschluss.)

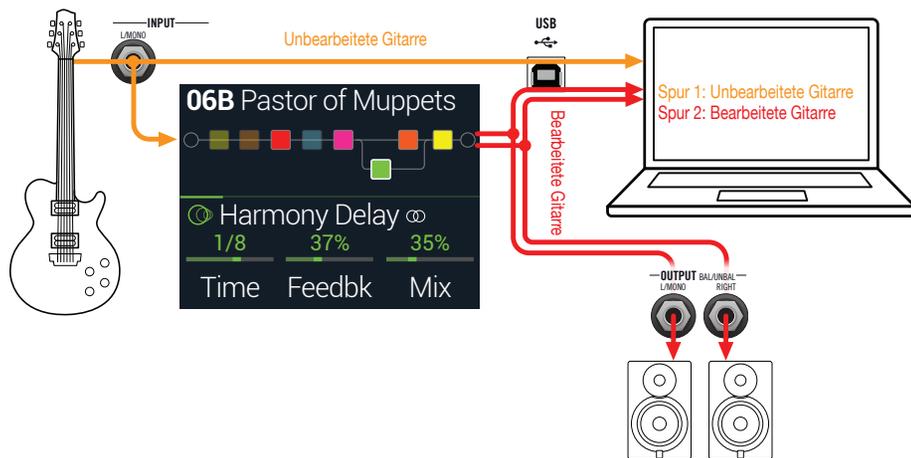
# DI-Aufnahme und ‘Re-Amping’

Heutzutage werden Gitarren- und/oder Basssignale oft ohne Bearbeitung aufgenommen. Die gewählte Spur zeichnet also ein DI-Signal (Direkteingabe) auf. Der Vorteil dieses Verfahrens ist, dass man die DI-Spur zu einem späteren Zeitpunkt mit einem Plug-In (z.B. [Helix Native](#)) oder einem echten Verstärker bzw. externen Prozessor bearbeiten kann, wenn das dem betreffenden Titel dient. Der HX Stomp XL bietet eine praktische Option für die Aufnahme von DI-Spuren und die spätere Bearbeitung mit dem HX Stomp XL – und dafür braucht man keine komplexen Verbindungen herzustellen!

Der HX Stomp XL hat zwei Direktausgänge: Den USB Out 5- und 6-Port. Die betreffenden Signale werden direkt hinter dem L/MONO- und RIGHT-Eingang abgegriffen. Der USB Out 7- und 8-Port geben ebenfalls ein unbearbeitetes Signal aus, das jedoch hinter dem RETURN/AUX In L/MONO- und RIGHT-Eingang abgegriffen wird. Sie könnten also gleichzeitig ein Digital-Piano, einen Synthesizer, eine Drummaschine oder eine andere Stereo-Signalquelle aufnehmen.

## Aufnahme des unbearbeiteten DI-Signals

In diesem Beispiel nehmen wir den Gitarrenpart simultan auf zwei DAW-Spuren auf: Einmal mit und einmal ohne jegliche Bearbeitung.



- Legen Sie in Ihrer DAW-Datei zwei neue Audiospuren an:  
 Eine Mono-Spur für das trockene Signal, die das Signal des USB 5-Ports aufzeichnet.  
 Legen Sie eine Stereo-Spur für die Aufnahme des vom HX Stomp XL bearbeiteten Signals an und wählen Sie als Eingang “USB 1/2”.
- Ordnen Sie beiden Spuren, sowie dem Master-Ausgang der DAW USB 1/2 als Ausgangsports zu, damit alle Spuren ihre Signal zum HX Stomp XL übertragen.

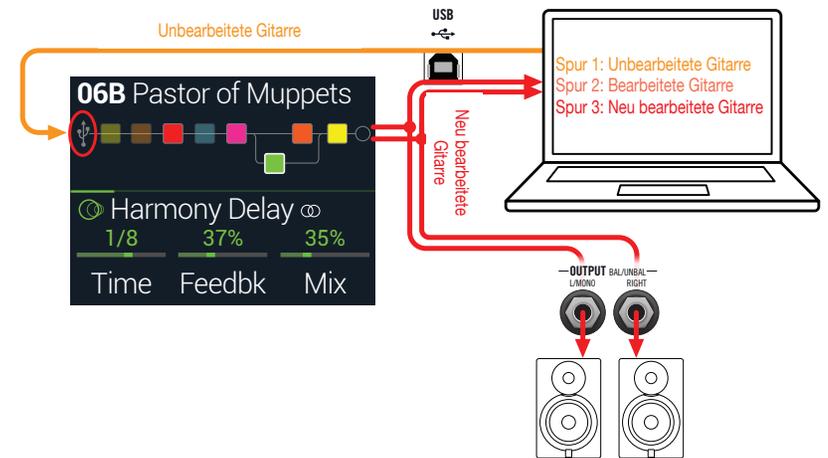
**Anmerkung:** Wenn Sie die Stereo-Spur auf den Helix USB 1/2-Port routen, hören Sie den bearbeiteten Sound bei der Aufnahme mit dem Hardware-Monitoring des HX Stomp XL. Für diese Konfiguration müssen Sie allerdings das Software-Monitoring aller DAW-Spuren deaktivieren.

- Schalten Sie die beiden DAW-Spuren scharf, starten Sie die Aufnahme und spielen Sie Ihren Part!

Dieser Part wird nun sowohl mit DI-Bearbeitung als auch völlig “trocken” aufgenommen. Letztere Version können Sie zu einem späteren Zeitpunkt mit Plug-Ins bearbeiten oder noch einmal zum Prozessor bzw. einem Gitarrenverstärker übertragen (siehe den nächsten Abschnitt).

## ‘Re-Amping’ mit dem HX Stomp XL

Um die unbearbeitete Spur später mit dem HX Stomp XL zu bearbeiten, müssen Sie folgendermaßen vorgehen:



- Wählen Sie auf der “Play”-Seite mit dem oberen Regler den Input-Block und ordnen Sie ihm mit dem unteren Regler “Input USB 5/6” als Eingang zu. Der Input-Block wird jetzt mit einem kleinen USB-Symbol dargestellt (siehe auch [“Signal- und Clip-Anzeigen”](#)):



2. Ordnen Sie der DI-Spur in Ihrer DAW den HX Stomp XL-Port USB 5/6 als Ausgang zu.
3. Legen Sie in Ihrem DAW-Projekt eine neue Stereo-Spur an und ordnen Sie ihr "USB 1/2" als Ein- und Ausgang zu. Machen Sie diese Spur aufnahmebereit.

 **Anmerkung:** Bei den meisten DAW-Programmen muss für die Wiedergabe auch das Software-Monitoring der "Re-Amping"-Spur aktiviert werden. Siehe die Dokumentation Ihrer Software.

4. Starten Sie die Wiedergabe Ihres DAW-Projekts – die "DI"-Spur wird jetzt mit HX Stomp XL-Bearbeitung wiedergegeben! Stimmen Sie den Sound auf den Song ab, indem Sie die Verstärker- und Effektparameter editieren.
5. Wenn der Gitarrenpart optimal klingt, können Sie die DI-Spur solo schalten, zum Beginn des Songs springen, eine neue Stereo-Spur in der DAW anlegen und das neu bearbeitete Signal dort aufnehmen.

Warten Sie, bis der DI-Part beendet ist und halten Sie die Wiedergabe dann an. Jetzt verfügen Sie über einen weiteren fetten Gitarrenpart!

 **Tipp:** Falls das Ergebnis doch nicht überzeugt, können Sie die DI-Spur erneut mit anderen HX Stomp XL-Einstellungen und eventuell Plug-Ins bearbeiten bzw. einen nur leicht abweichenden Sound hinzufügen, um den Gitarrenpart fetter/breiter zu machen.

## 'Re-Amping' ist ja ganz nett, aber langwierig. Geht das auch einfacher?

Unbedingt! Statt Ihr DI-Gitarrensinal zum HX Stomp XL zu übertragen und alles in Echtzeit erneut aufzunehmen (was bei zahlreichen Gitarren- und Bassparts durchaus langwierig ist), können Sie den betreffenden Spuren eine "Helix Native"-Instanz zuordnen. "Helix Native" bietet den Vorteil, dass der DSP des HX Stomp XL entlastet wird und für andere Parts (z.B. Gesang, Keyboards, Synthesizer, Drummaschinen usw.) zur Verfügung steht. Die Sounds des HX Stomp XL können bei Bedarf in das "Helix Native" Plug-In importiert werden!

## Einstellen des Core Audio-Treibers (macOS)

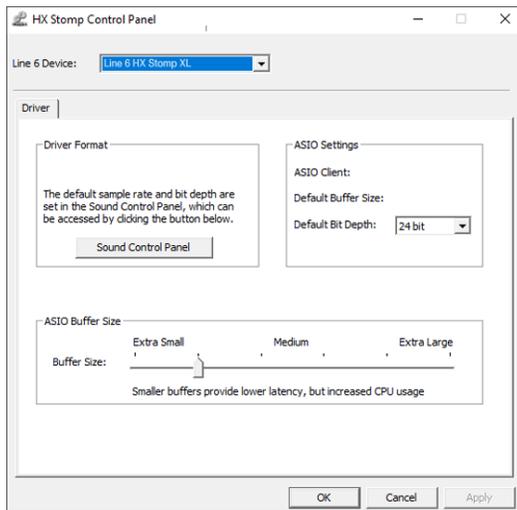
Um den HX Stomp XL als Audioschnittstelle für einen Mac zu nutzen, brauchen Sie keinen zusätzlichen Treiber zu installieren. Der HX Stomp XL verwendet den standardkonformen USB-Treiber des Mac und braucht nur an einen seiner USB-Ports angeschlossen zu werden. Danach erscheint der HX Stomp XL als auswählbares Core Audio-Gerät im Mac-Fenster "Dienstprogramme > Audio-MIDI-Konfiguration" und/oder direkt in Ihren Audio- und Multimedia-Anwendungen. Bedenken Sie jedoch, dass der Apple-Treiber nur die Sampling-Frequenz 48kHz unterstützt. Wenn Sie eine andere Sampling-Frequenz bevorzugen (oder wenn das von Ihrer DAW vorausgesetzt wird), können Sie sich den Line 6 Helix Mac Core Audio-Treiber von [line6.com/software](http://line6.com/software) herunterladen. Dieser Line 6-Treiber (Version 1.1.0 oder neuer) unterstützt den HX Stomp XL sowie alle Geräte der Helix-Serie und läuft mit den Sampling-Frequenzen 44.1kHz, 48kHz, 88kHz und 96kHz.

## Einstellen des ASIO-Treibers (nur für Windows)

Wenn Sie den HX Stomp XL mit einem Windows-Computer verwenden, sollten Sie unbedingt den zugehörigen ASIO-Treiber installieren. Der Line 6 HX Stomp XL ASIO-Treiber bietet nämlich alle Vorzüge, die man für einen nahezu latenzfreien Einsatz mit einer DAW benötigt. Den betreffenden Anwahlparameter finden Sie bei den Einstellungen oder Optionen Ihrer Software – siehe die Dokumentation.

 **Anmerkung:** Der Line 6 HX Stomp ASIO-Treiber steht unter [line6.com/software](http://line6.com/software) zum Download bereit. Der ASIO-Treiber wird zudem automatisch mit einer "HX Edit" Software-Version installiert, die auch zum HX Stomp und HX Stomp XL kompatibel ist.

Nach der Installation des HX Stomp ASIO-Treibers und der Verbindung des HX Stomp XL mit dem Rechner können Sie ihn in der DAW als ASIO-Audiogerät wählen (siehe die Einstellungen oder Audioparameter des Programms). Der HX Stomp XL wird in der DAW oft unter dem Namen "ASIO HX Stomp" geführt. Nach Anwahl des ASIO-Treibers in der DAW erscheint im betreffenden Dialogfenster ein Button, über den Sie die ASIO-Einstellungen erreichen. Drücken Sie den Button, um die HX Stomp XL-Systemeinstellungen aufzurufen – dort befinden sich die Treiberparameter.



**Sound Control Panel** Hiermit rufen Sie die Windows-Soundparameter auf, mit denen der HX Stomp XL als Audiogerät für Multimedia-Anwendungen (Windows Media Player, iTunes usw.) definiert werden kann. Die Einstellungen der Windows-Soundparameter sind für die DAW-Software unerheblich – nur herkömmliche Multimedia-Anwendungen verwenden den Windows-eigenen Treiber.

**Default Bit Depth** Wählen Sie hier die Wortbreite für den Audiodatenaustausch des HX Stomp XL mit der DAW-Software. Für hochwertige Audio-Aufnahmen empfehlen wir 24 oder 32 Bit.

**ASIO Buffer Size** Das Ziel ist immer der optimale Kompromiss zwischen einer minimalen Latenz und einem reibungslosen Signal (ohne Aussetzer). Je kleiner die Puffergröße, desto geringer ist die Latenz. Allerdings muss der Computer dann auch mehr arbeiten, was zu Klicks, Pops und anderen Artefakten führen kann. Wählen Sie zunächst einen kleinen Wert. Falls es zu Störungen kommt, wählen Sie wiederholt einen leicht höheren Wert, bis keine Störungen mehr feststellbar sind.

Stellen Sie alles wunschgemäß ein und klicken Sie auf [Übernehmen] oder [OK], um zur DAW zurückzukehren. Weitere Hinweise zu den passenden Einstellungen für die Audiogeräte, Puffergröße und weitere Projekteinstellungen finden Sie in der Dokumentation der DAW.

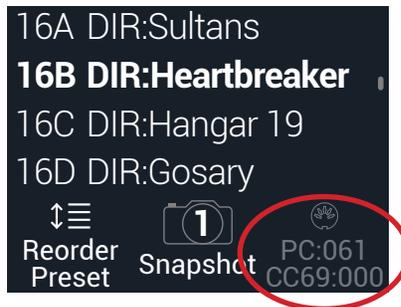
# MIDI

**Anmerkung:** Der HX Stomp XL sendet und empfängt auch MIDI-Befehle über seinen USB-Port (der dann die gleiche Funktion hat wie die MIDI-Buchsen). Für USB MIDI-Anwendungen mit einem Windows-Computer müssen Sie sich den Line 6 HX Stomp XL ASIO-Treiber herunterladen (siehe [line6.com/software](http://line6.com/software)). Auf einem Mac-Computer bzw. einem iPhone oder iPad braucht kein Treiber installiert zu werden.

## Aufrufen von Speichern und Snapshots via MIDI

MIDI funktioniert nur reibungslos wenn man genau weiß, wie es funktioniert und mit welchen Befehlen man ein Gerät dazu bewegt, andere Speicher aufzurufen. Genau deshalb greift Ihnen der HX Stomp XL unter die Arme, indem er Sie über die MIDI-Adresse des aktuell gewählten Sounds oder Snapshots informiert.

1. Drücken Sie bei Bedarf VIEW, um zum "Play"-Fenster zu gehen.
2. Drücken Sie den oberen Regler, um eine Speicherübersicht aufzurufen.



Der dunkle Text über Regler 3 zeigt die MIDI-Befehle an, die man für die Anwahl von Speichern und/oder Snapshots von einem externen MIDI-Gerät bzw. einer Software aus senden muss. Der oben gezeigte "16B Pastor of Muppets"-Sound kann mit MIDI-Programmnummer 061 (PC) und Snapshot 1 mit dem Wert 000 für den CC69-Steuerbefehl aufgerufen werden.

**Anmerkung:** Ab Werk empfängt der HX Stomp XL auf MIDI-Kanal 1. Das kann man aber unter "[Global Settings > MIDI/Tempo](#)" ändern.

**Anmerkung:** Bei der Anwahl von Speichern sendet der HX Stomp XL jeweils die zugehörige MIDI-Programmnummer. Wenn diese nicht automatisch gesendet werden soll, müssen Sie "[Global Settings > MIDI/Tempo](#)" > MIDI PC Tx auf "Off" stellen.

## Block-Statusänderung via MIDI

1. Drücken Sie PAGE und PAGE gleichzeitig, um das Menü aufzurufen.
2. Drücken Sie Regler 1 (Bypass Assign).
3. Wählen Sie mit dem oberen Regler den Block, den Sie via MIDI umschalten möchten.
4. Drücken Sie PAGE und anschließend Regler 3 (Learn). Senden Sie mit der MIDI-Pedaleinheit, dem Keyboard usw. einen MIDI CC-Befehl.

Die CC-Nummer erscheint jetzt über Regler 1 (MIDI In).

Mit CC-Werten im Bereich 0~63 wird der Block ausgeschaltet. Mit Werten im Bereich 64~127 aktiviert man ihn. Bestimmte CC-Befehle sind für globale Funktionen reserviert und können hier nicht zugeordnet werden (siehe "[MIDI](#)").

**Anmerkung:** Um einen CC-Befehl von Hand zu wählen, drücken Sie –anstatt Schritt 4 auszuführen– PAGE und wählen mit 1 (MIDI In) den gewünschten Steuerbefehl.

## Parametersteuerung via MIDI

1. Wechseln Sie in den "Edit"-Bereich und halten Sie den Regler des Parameters, den Sie beeinflussen möchten, gedrückt.  
Der HX Stomp XL springt zur "Controller Assign"-Seite und zeigt den Namen des gewählten Parameters über Regler 1 (Parameter) an.
2. Drücken Sie PAGE und anschließend Regler 3 (Learn). Senden Sie mit der MIDI-Pedaleinheit, dem Keyboard usw. einen CC-Befehl.

Die CC-Nummer erscheint jetzt über Regler 3 (CC#).

**Anmerkung:** Um von Hand einen Steuerbefehl aufzurufen, wählen Sie mit 2 (Controller) "MIDI CC" und stellen mit Regler 3 die gewünschte CC-Nummer ein.

3. Drücken Sie bei Bedarf PAGE und legen Sie mit Regler 1 (Min Value) und 2 (Max Value) den steuerbaren Einstellbereich für den Parameter fest.

**Tipp:** Um die Arbeitsweise einer Spielhilfe umzukehren, ordnen Sie "Min" den höheren und "Max" den niedrigeren Wert zu.

4. Drücken Sie schließlich . Vergessen Sie nicht, den Sound zu speichern, um alle Zuordnungen zu behalten!

# Temposynchronisation via MIDI

Bestimmte Delay- und Modulation-Parameter wie "Time" und "Speed" können als fester numerischer Wert (ms bzw. Hz) oder als Notenwert (Viertel, punktierte Achtel usw.) eingestellt werden. Wählt man einen Notenwert, dann laufen diese Parameter synchron zum "Tap Tempo" oder dem MIDI-Takt. Drücken Sie den Parameterregler, um abwechselnd "ms" (bzw. "Hz") oder die Notenangabe zu wählen.



Laut Vorgabe wertet der HX Stomp XL den MIDI-Takt externer Geräte (u.a. Ihrer DAW via USB) aus. Der HX Stomp XL kann auch MIDI Clock-Signale zur Außenwelt übertragen (was aber laut Vorgabe deaktiviert ist). Der Empfang (Rx) und die Übertragung (Tx) von MIDI Clock-Signalen können im "[Global Settings > MIDI/Tempo](#)"-Menü eingestellt werden.

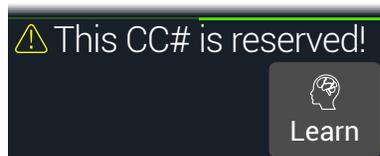
Bestimmte Modulationseffekte lassen sich für rhythmische Aufgaben nutzen. Wenn man einem Tremolo-Effekt eine Rechteckwelle zuordnet (was hier und da "Slicer" genannt wird), kann die Geschwindigkeit so eingestellt werden, dass sie im Song-Kontext Sinn macht. Richtig professionell wird das aber erst, wenn der Drummer auch wirklich rhythmusfest ist... Und wenn nicht, gibt es folgenden Trick:

## Drücken Sie TAP ein Mal auf dem ersten Taktschlag des Songs.

Das Tempo aller synchronisierbaren Effekte (die einen "LFO" enthalten) wird wieder auf die "1" gelegt.

## MIDI CC

Bestimmte globale Funktionen des HX Stomp XL können mit MIDI-Steuerbefehlen beeinflusst werden. Die betreffenden CC-Nummern stehen nicht als Controller zur Verfügung. Wenn Sie einen CC-Befehl zu "erlernen" versuchen, dem eine globale Funktion zugeordnet ist (siehe "[Controller Assign](#)"), erscheint folgende Meldung:



MIDI CC#	Wert	Funktion
<b>Pedal- &amp; Fußtasterfunktionen</b>		
1	0~127	Gleiche Funktion wie das EXP 1-Pedal
2	0~127	Gleiche Funktion wie das EXP 2-Pedal
49	0~127	Funktion von Fußtaster 1
50	0~127	Funktion von Fußtaster 2
51	0~127	Funktion von Fußtaster 3
52	0~127	Funktion von Fußtaster 4
53	0~127	Funktion von Fußtaster 5
54	0~127	Funktion von Fußtaster 6
55	0~127	Funktion von Fußtaster 7
56	0~127	Funktion von Fußtaster 8
<b>Bedienelemente des Looper</b>		
60	0~63: Overdub; 64~127: Aufnahme	Aufnahme/Overdub des Looper
61	0~63: Stopp; 64~127: Wiedergabe	Start/Stop (Looper)
62	64~127	Looper ein Mal abspielen
63	64~127	Looper rückgängig machen
65	0~63: Vorwärts; 64~127: Rückwärts	Looper vorwärts/rückwärts
66	0~63: *Normal; 64~127: *Halb	Looper normale/halbe Geschw.
<b>Weitere Befehle</b>		
0	—	Bank MSB (nicht belegt, aber reserviert)
32	—	Bank LSB (nicht belegt, aber reserviert)
64	64~127	Tap Tempo
68	0~127	Ein-/Ausblenden der "Tuner"-Seite
69	0~3, 8 und 9	Snapshot-Anwahl (0= Snapshot 1, 1= Snapshot 2, 2= Snapshot 3, 3= Snapshot 4, 8= nächster Snapshot, 9= voriger Snapshot)

MIDI CC#	Wert	Funktion
70	0~63: Bypass (Umgehung); 64~127: An	All Bypass
71	0~5	Fußtastermodus (0= Stomp, 1= Scroll, 2= Preset, 3= Snapshot, 4= nächster Fußtastermodus, 5= voriger Fußtastermodus)
3	0~127	Weitere globale MIDI-Parameter (für zukünftige Anwendungen)
54	0~127	
55	0~127	
56	0~127	
57	0~127	
58	0~127	
59	0~127	
67	0~127	
71	0~127	
72	0~127	
73	0~127	
74	0~127	
75	0~127	
76	0~127	
128	0~63: SFW; 64~127: NSFW	Der HX Stomp XL schickt Ihnen Ihre Browser-Historie.

# Weitere Ressourcen

Hätten Sie gerne noch mehr gewusst? Wir haben mehrere Dokumente vorbereitet, die Sie per Mausklick aufrufen können...

- Hilfestellung für die Geräte der Helix-Familie und Software finden Sie unter [Line 6 Product Manuals](#).
- Unter [Line 6 Support](#) finden Sie hilfreiche Tipps, Videos, Diskussionsforen und die Möglichkeit, den Line 6-Support anzuschreiben.
- Auf der [Line 6 Software Downloads](#)-Seite finden Sie aktuelle Systemversionen des HX Edit, von Helix Native und weiteren Line 6-Anwendungen.
- Die [Line 6 CustomTone](#)-Website ist für all jene gedacht, die ihre HX Stomp XL-Sounds gerne mit der ganzen Welt teilen und sich die Kreationen anderer Line 6-Anwender herunterladen möchten.
- Unter [Marketplace](#) finden Sie Premium-Zubehör für die Geräte der Helix-Familie.
- Wünschen Sie sich noch weitere Line 6-Geräte und -Zubehör? Siehe dann den [Line 6-Webshop](#)!

