

ENDGAME

ENDGAMEは、長年の開発作業を費やした、これまでで最も野心的な作品です。
ペダル・ボードの最後に設置するために、様々な機能を搭載し、より創造的な音作りが可能になります。

スペック

タイプ:ステレオ・デュアルIRキャビ・シミュ、パワーアンプ・シミュ|トゥルー・ダブル・トラッカー (TDT)
電源:9VDC、センター・マイナス、2.1 mm
消費電流:<480 mA
入力インピーダンス:1M Ω
TS/TRS出力インピーダンス:0.3 Ω @600 Ω Load
XLR出力インピーダンス:-60 (mic level)~+4 dBu (nominal), Typical Impedance 50 Ω
ヘッドホン出力インピーダンス:-100 mW from 8-32 Ω
内部処理:32-bit Floating Point
周波数特性:20 Hz~20 kHz
寸法:74H x 105W x 121D mm
重量:490 g

特長

ENDGAMEの名の通りペダル・ボードの最後に繋ぐ機器として最高です。
ステレオ・エフェクト・ループはフット・スイッチで切り替え可能
デュアル・キャビネット・シミュレーション (Celestion プリセットx3 | ユーザーx2)
アンビエンス・コントロールで部屋のシミュレーション
ダブラーは広がりの設定ができフットスイッチで切り替え可能
真空管パワーアンプ・シミュレーション (6L6 | EL34 | KT88)
柔軟な内部信号ルーティング
高品質でアナログ回路の入力は、ヘッドルームが大きくハイ・インピーダンス仕様
可変入力レベル (\pm 24 dB) は楽器やラインレベル機器に直接接続可能
スルー端子
AUX入力は、Bluetooth or 3.5 mmステレオ端子で、ミックスの設定が可能
ヘッドフォン出力x2、レベル設定可能
ステレオDI出力はグランド・リフト | レベル設定 (MIC ~ +4 dBu) 可能
ステレオ・バランスTRS出力 (1/4")
ユーザーIRやアップデート用のUSB C端子
32bit内部処理

主な機能

・ステレオFXループ
ステレオFXループは新しいものではありませんが、本機のはとても使いやすく一推しの機能です。シリアル・ループは、IRローダーやダブラーの前 or 後にルーティングできる等、柔軟性ととんでいます。バッファー回路により、長いケーブルを使う場合でも、明瞭なサウンドを維持できます。ステレオペダル等のエフェクトをありのままのサウンドで聴くことができます。また、ループのオン/オフはフットスイッチで素早く行えます。

・トゥルー・ダブル・トラッカー (TDT)
ライブやレコーディング時に、一台の楽器をプレイしていても、ダブル・トラッカーを使えば、サウンドに「太さ」と「幅」を加えられます。まさに、同じリフをダブルで弾いた様に感じられます！
このダブル・トラッカーは、2回プレイした際の些細な違いを正確に再現し、フット・スイッチでオン/オフできます。TDT WIDTHノブを使い、2つのサウンドの幅を設定できます。右に回すにつれ2つのサウンドが左右に分かれて行きます。我々KMAは、思い通りのダブル・トラッキング・サウンドを実現するために、様々な研究を行ってきました。そのため何百時間も費やし、ついに、独自のカスタム・ニューラル・ネットワークAIを開発しました。私たちのTrue Double-Trackerは、最も使いやすく、最高のサウンドのダブラーであると信じています。

・デュアル・キャビネット・シミュレーションIRローダー
本機のデュアル・キャビネット・シミュレーションIRローダーは、シンプルで柔軟、さまざまな状況に対応します。この機能のために、DROAC™ (Dynamic Responsive Onset AI Convolution) という新しい技術を開発しました。できることが多く設定に時間を取られすぎず製品もあります。本機は直感で使えるように設計しています。私たちの経験では、プレイヤーは理想的なキャビネットのトーンを見つけたら、それを使い続ける傾向があるので、設定よりも制作に集中できるようにしました。
キャビの種類は、CAB IRロータリー・スイッチで簡単に選べます。プリセット1~3は、メジャーな3つのサウンド (V30 4x12、クリームバック 4x12、グリーンバック 4x12) をKMAが選びました。これらはCelestion® Digitalによるもので、実にリアルなトーンです。
このほか、ユーザー・プリセットが2つ (A | B) があります。ここにはサードパーティ製のIRを設定できます。パソコンとUSB-Cケーブルで繋がれば、本機の内部ストレージに読み込みます。
なぜ「デュアル」なのか?それは本機がステレオ機器だからです。Cab Simulationの左に入力したものは左から出力し、右に入力したものは右から出力します。ここでは、慎重に作り上げたトーンのステレオの幅をだめにするような厄介な位相の問題はありません。しかし、ステレオ信号の片側で、反対側とはまったく異なるスピーカー・キャブが必要な場合はどうすればよいでしょうか?これは、対応する各フォルダに異なるIRを配置するだけで、カスタムローダーを使用して簡単に行うことができます。出荷時には、スロットにはさまざまなキャビネットの選択の例/組み合わせが入っていますが、これらのユーザー・スロットに独自のキャビネットを上書きしてロードするのは簡単です。
また、CAB IRノブをOFFにするとCABをバイパスします。これにより、本機の前に、好みのアンプやCABシミュレーターを繋いで使えます。

ENDGAME

主な機能

・真空管パワーアンプ・シミュレーター

真空管パワーアンプは、トーンに深みと重みがある基本サウンドを作り出せます。本機の真空管パワーアンプ・シミュレーターは、これぞ真空管アンプといえる、コンプレッションの掛かったギターサウンドを再生します。真空管タイプは3種類です。それらを横のスイッチで切り替えます。タイプはLEDの色でわかります (EL34: 緑 | 6L6: 赤 | KT88: オレンジ)。LEDが点灯していない場合はバイパスです。パワーアンプ・シミュ無しで使うことも、外部シミュを使うこともできます。

・アンビエンス

シンプルで効果的なアンビエンス機能があり、信号チェーンの最後に常に存在します。一部のIPは、トーンが実際のものとは異なるように感じられることがあります。特にヘッドホンを使う場合にそう感じられることが多く、キャブチャした仮想キャブが左右の中央に聴こえます。そんなときに、アンビエンスを使うと、自然な部屋のアンビエンスを再現できます。基本的には、キャブがある部屋の反射を捉えるために、マイクをいくつか追加するような感じです。これはいにしへの多くのクリエイティブなスタジオエンジニア行ってきた録音方法です。ノブを中心にすれば、ほとんどの場合に適した空間感となるでしょう。左に回しきるとドライ音のみ、右に回すにつれ広々とした効果加わります。

・入力

ペダルボードの最後 (オーバードライブ | ディストーション | モジュレーション | プリアンプ | モノ・キャブ・シミュ等) や、楽器 (ギター | ベース等) から繋ぎます。THRU端子からは入力信号をそのまま並列に出力します。アンプに繋いだり、レコーディング用にドライ音を送れます。ヘッドルームが広く、入力ゲイン・コントロールは高品質なハイ・インピーダンス回路を備え、最大で24 dBのゲインがあります。INPUT CLIP LEDでレベルの確認ができます。

・柔軟なシグナル・ルーティング

キャブ・シミュとダブル・トラッカーは、それぞれFXループの前 (PRE) or 後 (POST) に配置できます。これにより、4つのルーティングを選べます。例えば、多くのエンジニアは伝統的にステレオ・エフェクト (リバーブやディレイ) をキャビネットの後、特にダブル・トラックの後に適用します。これは、慎重に重ねたダブル・トラックがぐちゃっと混じらないようにするためです。ただし、正解はないので、ご自身で色々試して合うものを見つけてください。

・AUX入力 | Bluetooth | ミックス・コントロール

AUX入力はメイン出力のすぐ前にあります。パッキング・トラック等のステレオ信号を出力するための優れた機能で、様々な目的に使用でき、練習用にも最適です。AUX入力は、3.5mmミニ・ステレオ端子か、Bluetoothで繋がります。どちらも、2つのヘッドホン端子とメイン出力端子から出力できます。AUX MIXコントロールは、本体内部の信号とAUX入力のミックスを設定できます。左に回しきると本体の信号のみ、右に回すにつれAUXの信号の割合が増え、右に回しきるとAUXの信号のみになります。真ん中にはクリックがあり、丁度半々になります。AUX入力をメイン出力から出したいくないですか? 安心してください。内部のDIPスイッチで設定できますよ (後述)。

・ヘッドフォン出力

ヘッドホン用に3.5mmミニ・ステレオ端子が2つあります。他のミュージシャンと共有したり、レコーダーやその他機器への出力端子としても使えます。また、端子の横にあるLEVELノブで音量を設定できます。

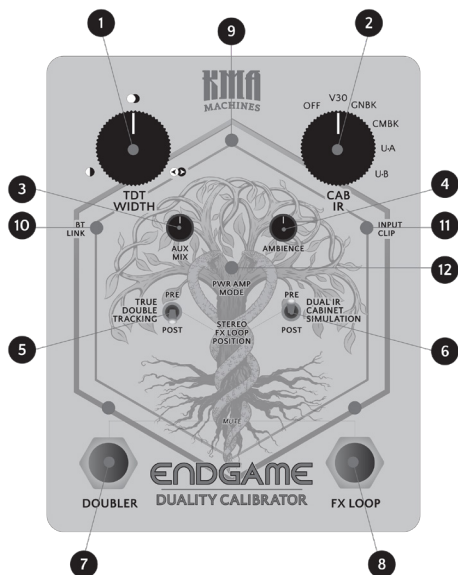
・メイン出力

ステレオ出力は、ラインレベルでTRS or XLRがあり、同時に使用できるので、柔軟なルーティングに対応します。さらに、XLR出力ではレベルを (Pro+4 dBu ~ Mic Level/-60 dBu) で設定できます。更にはグラウンドループが原因によるハム&バズを除去するためのグラウンドリフト・スイッチも装備しています。これらにより本機は様々な機器に接続するのが簡単です。XLRからはDAWに送り録音をしつつ、TRSからはモニター・システムに送れます。XLRからはPAに送り、TRSからは自分のプレイのモニター用に自身のシステムに送ることもできます。

・イヤモニのための機能

我々KMAは、ENDGAMEがシグナル・チェーンの集大成であると考えています。本機は、いままでで最も直感的で効率的で便利な機器の1つです。この小さなペダルに、パワフルでクールな機能を満載しています。トーンの視野を広げ、新しいサウンド次元を体験してください!

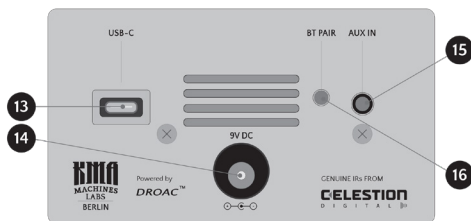
ENDGAME



各部説明

- (1) TDT WIDTH: ダブル・トラッカーのステレオの広がり幅を設定します。
- (2) CAB IR: デュアルIRキャビネット・シミュレーションのタイプを切り替えます。
- (3) AUX MIX: AUX (3.5mm or Bluetooth) からの入力と本体内部のミックスの割合を設定します。
- (4) AMBIENCE: 部屋の広さの設定です。
- (5) TRUE DOUBLE TRACKING: ステレオFXループの位置〈前|後〉を設定します。
- (6) DUAL CABINET SIMULATION: ステレオFXループの位置〈前|後〉を設定します。
- (7) DOUBLER: ダブルトラッカーのON/OFFフットスイッチです。ONでLEDが青く点灯します。
- (8) FX LOOP: エフェクトループのON/OFFフットスイッチです。
- (9) メインLED: ONで緑に点灯します。
- (10) BT LINK: Bluetoothの状態を表示します。
- (11) INPUT CLIP: 赤いLEDです。INPUTやStereo FX LOOP RETURNからの信号のクリップを表示します。
- (12) PWR AMP MODE: どのパワーアンプが選ばれているかをLEDの色で表示します。
(EL34: 緑 | 6L6: 赤 | KT88: オレンジ)。

トップパネル

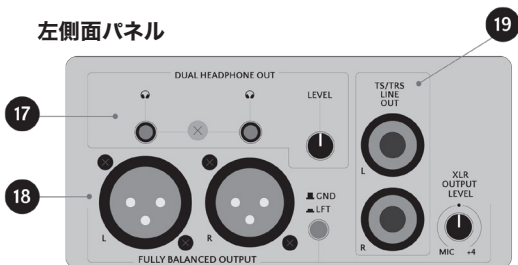


トップパネル

- (13) USB-C: パソコンと繋ぎ、ユーザーのIRデータを本体に読み込みます。
- (14) 電源端子: 電源アダプターを繋ぎます。
- (15) AUX IN: 3.5 mmミニTRS入力端子です。
- (16) BT PAIR: Bluetooth®接続用のボタンです。オーディオプレイヤー等とBluetooth®繋ぎ、音源をAUX入力できます。Bluetooth®は、アナログ接続よりも優先されます。

ENDGAME

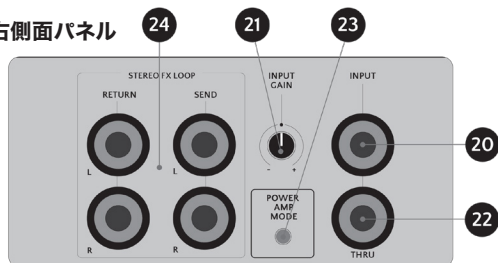
左側面パネル



左側面パネル

- (17) DUAL HEADPHONE OUT: 3.5 mm TRSヘッドホン端子が2つあります。LEVELノブは2つで共有します。
(18) FULLY BALANCED OUTPUT: ステレオ・メイン・ミックス (L/R) をPA | 録音用 | FRFRキャビネットに送るXLR出力です。XLR OUTPUT LEVELノブで出力レベルを設定します。
(Micレベル: -60 dBu~プロ・オーディオ: +4 dBu)
GND/LFTスイッチは、グラウンドループが原因によるハム&バズを除去するためのに使用します。押しとオンです。
(19) TS/TRS LINE OUT: ステレオ・メイン・ミックス (L/R) をPAや録音用のTS/TRS出力です。ライン・レベルです。

右側面パネル



右側面パネル

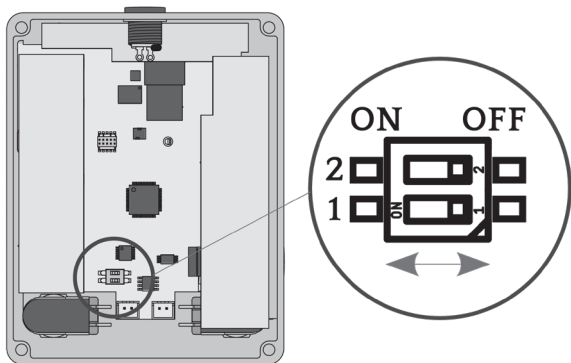
- (20) INPUT: モノラル入力端子です。ペダルボードの最後 (プリアンプ | モジュレーション | キャブ・シミュ等) から、または楽器 (ギター/ベース他) を繋ぎます。
(21) INPUT GAIN: 入力ゲインを設定します (±24 dB)。
INPUT CLIPのLED⑩が赤く点灯していたら、ゲインを下げます。
(22) THRU: スルー端子です。入力信号をそのまま並列に出力します。
チューナーやアンプに繋いだり、レコーディング用にドライ音を送れます。
(23) POWER AMP MODE: パワーアンプのモードを切り替えるボタンです。押すたびにモードが切り替わります。フロント・パネルのPWR AMP MODEのLEDの色でモード (緑: EL34 | オレンジ: KT88 | 赤: 6L6 | 消灯: オフ) を表示します。
(24) STEREO FX LOOP: ステレオのエフェクト・ループ端子です。⑧FX LOOPフットスイッチでエフェクトループをON/OFFします。⑤TRUE DOUBLE TRACKINGと⑥DUAL CABINET SIMULATIONでステレオFXループの位置 (前/後) を設定します。

ENDGAME

内部DIPスイッチ

モニタリングの柔軟性を高めるため、ENDGAMEには2つのミニDIPスイッチが搭載されており、さまざまなモニタリング設定を制御できます。

これらは、ここに示されているように、ENDGAMEのメイン回路基板 (PCB) 上に配置されています。



注：これらのDIPスイッチにアクセスするには、ペダルの本体に背面プレートを取り付けている4本のネジを外してください。デバイスを開けてプレートを再度取り付ける際は、内部の各種プリント基板上のケーブルや部品などを引っ掛けたり、損傷させたりしないよう、細心の注意を払ってください。これらのDIPスイッチ以外に、ユーザーが修理できる部品は内部にはありません。内部の他の部品を調整すると製品が損傷し、保証が無効になりますのでご注意ください。

スイッチ1 - AUXバイパス

このスイッチは1、AUX入力（アナログまたはBluetooth）がメインのXLR/TRS出力に送られるのを無効にします。これはIEM（インイヤーマニター）をはじめ、その他多くの場面で非常に役立ちます。

- ・スイッチ1設定ON
AUX IN信号は、ヘッドホン出力とXLR出力およびTRS出力の両方に同時に送信されます。
- ・スイッチ1設定OFF
AUX IN信号はヘッドホン出力にのみ送信されます。

スイッチ2 - IR/アンプシミュレーションバイパス

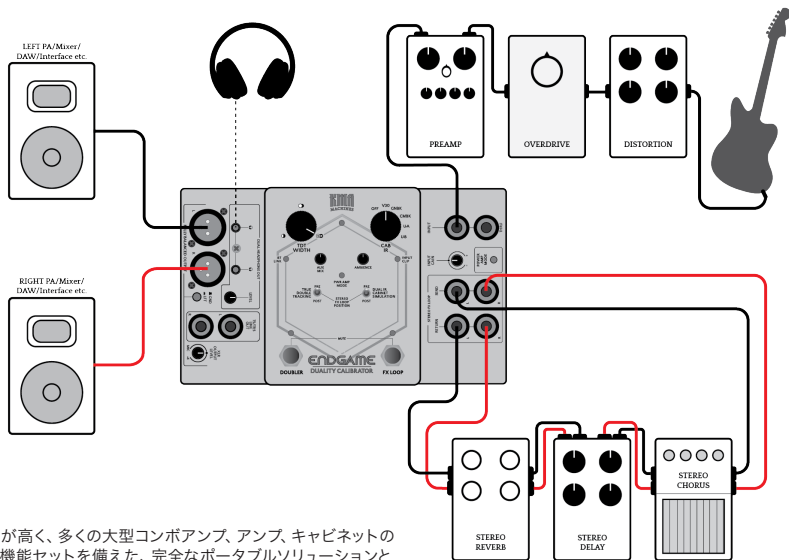
このスイッチをオンにすると、TS/TRS出力からのアンビエンス、キャビIR、パワーアンプシミュレーションが無効になります。これは、ステージ上で通常のギターアンプを使用してモニタリングしながら、ミックス全体をIEM/ヘッドホン出力とXLR出力に送るのに最適です。スイッチの位置に関係なくミックスされた音声全体が常にヘッドホン出力に送られます。

- ・スイッチ2設定ON
アンビエンス、キャビIR、パワーアンプのシミュレーションは、XLR出力とTS/TRS出力の両方に送られます。
- ・スイッチ2設定OFF
アンビエンス、キャビIR、パワーアンプシミュレーションは、XLR出力にのみ送られます。

接続例

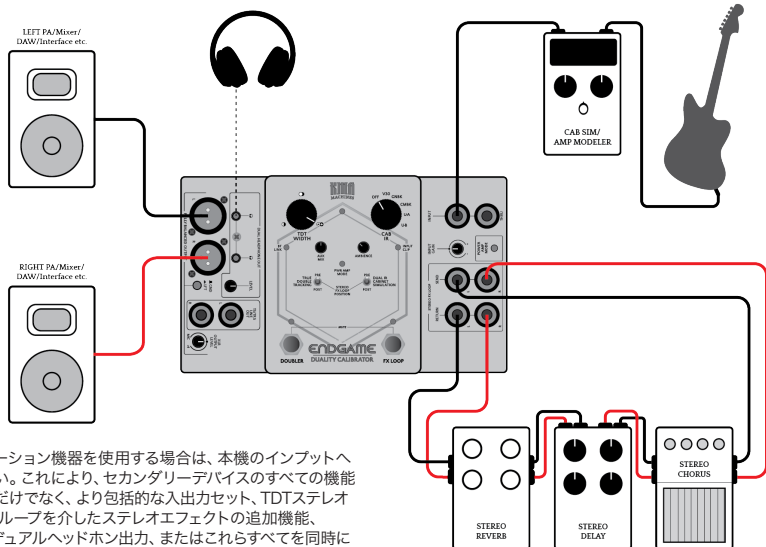
ENDGAMEは、非常に多様な設定シナリオで動作するように設計されています。世の中には実に多種多様な優れたエフェクトが存在するため、ペダルの接続順序を色々と試して、自分好みの音色を実現し、理想の機材を組み立てることが重要です。正解も不正解もありません。しかし、以下のセットアップ例は、まず最初に試してみて、できるだけ早く素晴らしいサウンドを手に入れるための参考になるでしょう。

接続例1: ドリームフライリグ



非常に柔軟性が高く、多くの大型コンポアンプ、アンプ、キャビネットの性能を超える機能セットを備えた、完全なポータブルソリューションとなります。

接続例2: ポテンシャル最大化

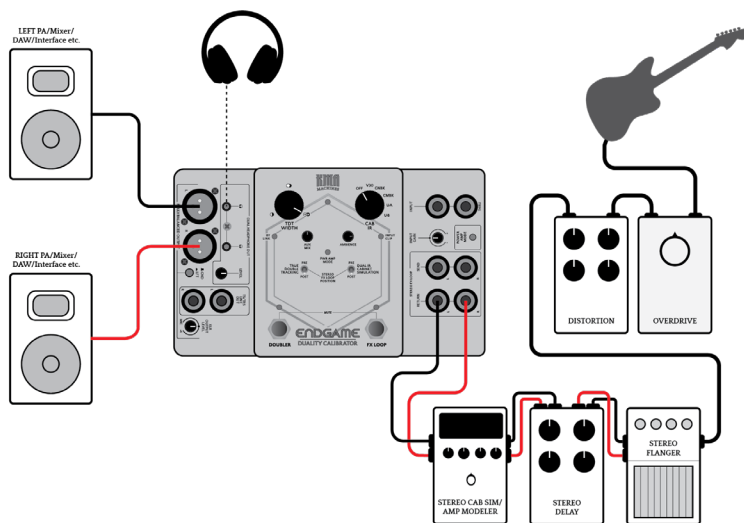


他のシミュレーション機器を使用する場合は、本機のインプットへ接続して下さい。これにより、セカンダリーデバイスのすべての機能を使用だけでなく、より包括的な入出力セット、TDTステレオダブル、FXループを介したステレオエフェクトの追加機能、Bluetooth、デュアルヘッドホン出力、またはこれらすべてを同時に使用できる機能で、補完します。

接続例3:ステレオ入力

ステレオアンプ/キャビネットシミュレーターやシンセサイザーなどのステレオ機器をENDGAMEに直接接続したい場合は、ステレオFXループのリターン端子を介して接続できます。

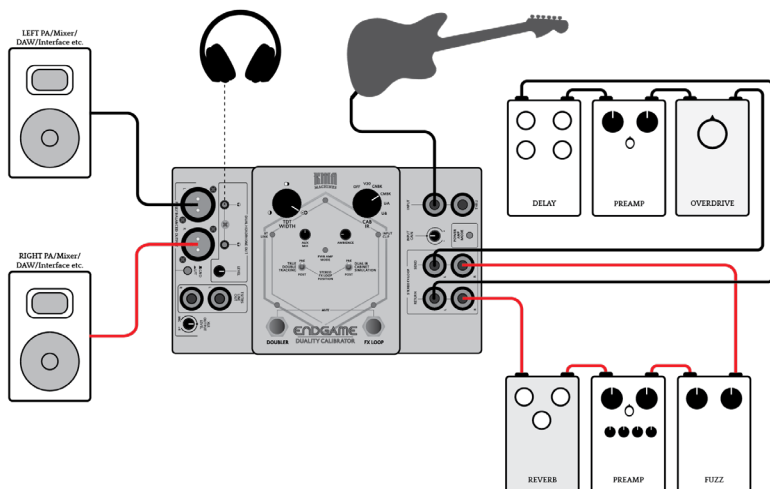
この設定ではFXループは無効になりますが、ENDGAMEの他のすべての機能のメリットは享受できます。また、この設定により、デュアルヘッドホン出力、プロレベルのXLR端子、独立したTS/TRS接続、Bluetoothなど、より包括的な入力端子がデバイスに追加されます。さらに、FXループのフットスイッチは、シングルプレスミュート機能に変わります。



接続例4:リグダブラー

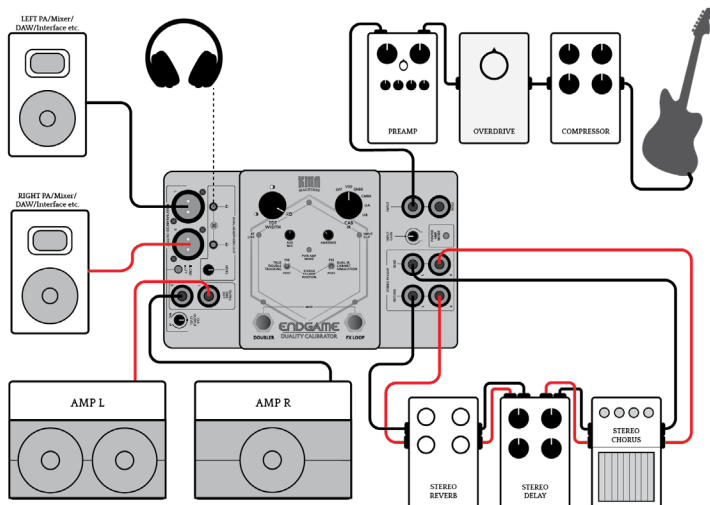
ENDGAMEのモノラル信号からデュアルアンプ構成を作り出す機能を活用し、楽器をENDGAMEに直接接続してみてください。次に、ループの左右チャンネルを使用して、2つの独立した完全なモノラル信号チェーンを作成します。これらのモノラル信号チェーンは、ENDGAME内で合成されます。各チャンネルに異なるプリアンプやアンプモデラーを追加することで、興味深い結果が得られます。

それぞれの違いが、全体的なトーンに深みと音響的な個性を加えることが実感できるでしょう。



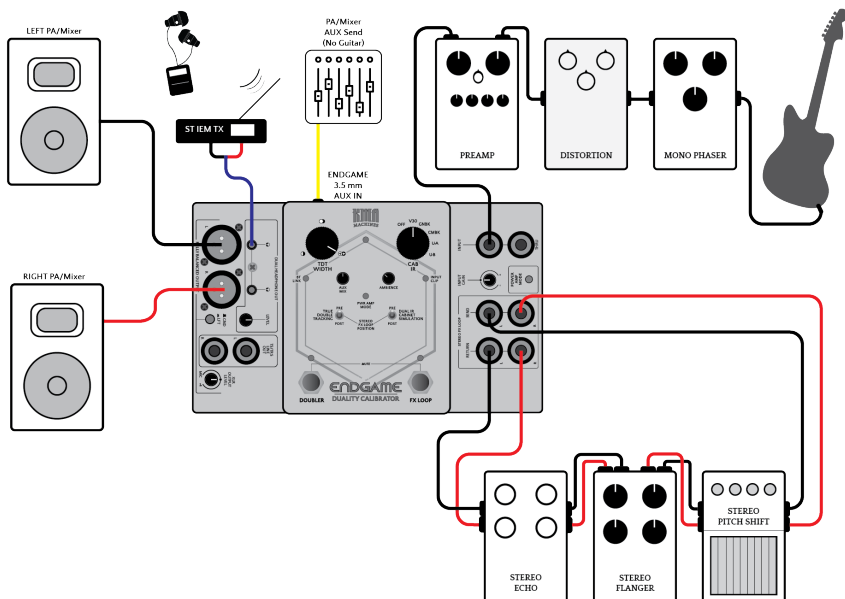
接続例5: マルチモニタリング

2つ目の内部DIPスイッチを「OFF」の位置にすると、ENDGAMEのインパルスレスポンス、パワーアンプ、アンビエンスの各セクションがTS/TRS出力からバイパスされます。これにより、これらの接続をアンプに使用できるだけでなく、XLR出力からはインパルス応答、パワーアンプ、アンビエンスを含む信号チェーン全体をフロントオブハウスやその他の外部モニタリングシステムに送ることができ、柔軟性が向上し、ステージ上のセットアップの可能性を最大限に引き出すことができます。



接続例6: インイヤーモニタリングマジック

モニターミックスの入力にアナログAUX入力を使用し、ENDGAMEのヘッドホン出力を有線IEM（または独自のワイヤレスIEMセットアップに接続）に接続することで、レベルをより直接的にコントロールできるようになります。



ファームウェアのアップデート

ENDGAMEは、多大な開発、テスト、そして最先端技術の投入によって実現されています。あらゆる複雑なデジタル機器と同様に、お客様に製品を最大限に活用していただくために、定期的に機能の改善や新機能の追加を行う場合があります。そのため、今後ファームウェアのアップデートが提供される可能性があります。

これらのファームウェアアップデートは、PCに接続されたソケットを介して、ENDGAME製品ページで入手できる専用のアップデートアプリケーションを使用してロードできます。

工場出荷時設定へのリセット

ENDGAMEを工場出荷時の設定に戻したい場合は、以下の手順に従ってください。

- ・電源を切ってください。
- ・両方のFXループ位置トグルスイッチが「PRE」の位置にあることを確認してください。
- ・DOUBLERフットスイッチとPWR AMP MODEボタンを長押しします。
- ・これらのボタンを数秒間押し続けたまま、ENDGAMEの電源を入れ直してください。

注：製品を工場出荷時の設定にリセットすると、オンボードのユーザーメモリスロット (UAおよびUB) に保存されているカスタマイズされたIRがすべて削除されます。



正規輸入代理店

Quanta Intl.

サポートはこちら

<https://quanta-intl.jp/support/>



WARRANTY POLICY

この度はKMA Machines製品をお買い上げいただきまして
まことにありがとうございました。

本品は厳密な製品検査に合格したものです。

御使用中に故障した場合は下記保証規定に従い修理・調整致します。

- 1 - 本保証書の有効期限はお買い上げ日より1年間です。
 - 2 - 本保証書は日本国内のみ有効です。
 - 3 - 保証期間内でも次の場合の修理は有償となります。
 - a. 消耗品（電池、真空管、パーツ等）の劣化による交換。
 - b. 保証期間が満了しているパーツが原因による故障。
 - c. お取扱い方法が不適当なために生じた故障。
 - d. お買い上げ後の運搬、落下や加重等による損傷、故障。
 - e. 天災（火災、浸水、地震、落雷等）による故障・破損。
 - f. 発電機の使用による故障。
 - g. 故障・破損の原因が本製品以外の機器にある。
 - h. メンテナンス不足による故障。
 - i. 指定外の者による改造、調整、部品交換などがされている。
 - j. 指定外の者による修理、調整、部品交換などにより生じた故障。
 - k. 保証書の字句が書き換えられている。
 - l. 保証期間内においても、保証書のご提示が無い。
 - m. 取扱説明書における禁止/注意事項を行ったために起きた破損
 - 4 - 修理中の代替品や商品の貸出し等は、いかなる場合におきましても一切行っておりません。
 - 5 - 保証書に購買日付、購買店舗等の記入が無い場合は無効となります。記入できない時はお買い上げ年月日・店名が証明できる領収書等と一緒に保管して下さい。
 - 6 - 保証書は再発行いたしませんので紛失しないように大切に保管して下さい。
-

KMA
MACHINES