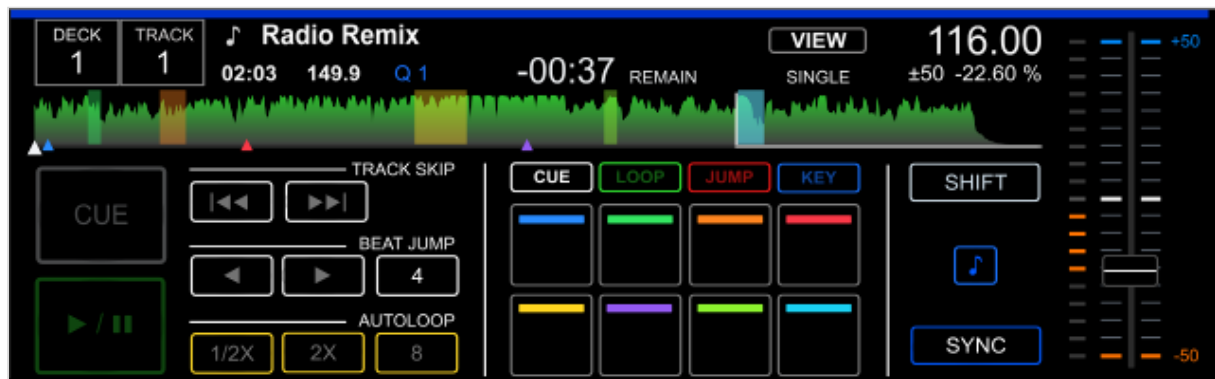


ProDJFX

v1.2 · Deutsch



DJ DECK

Benutzerhandbuch

ProDJFX.com

Ableton Live 12 + Max for Live

Inhalt

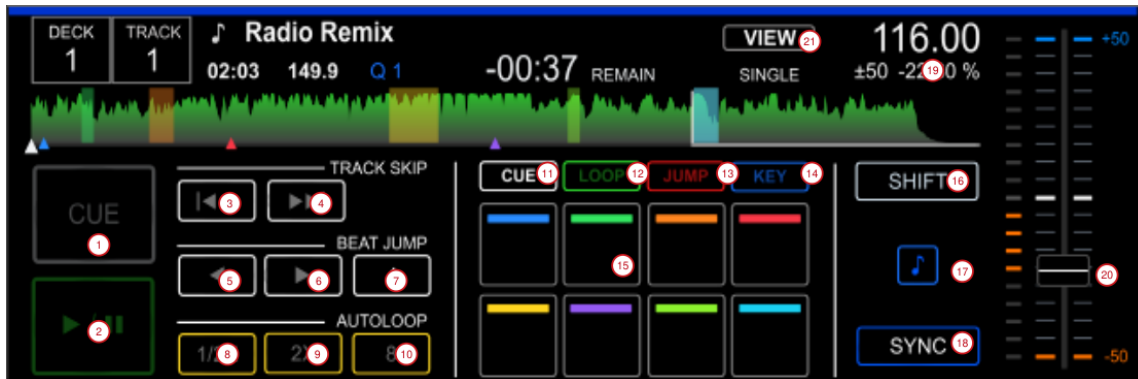
Vor dem Start	3
Produktübersicht	4
Installation und Vorbereitung	5
Track-Vorbereitung	6
Anzeige und Bedienelemente	7
Bedienelemente	8
Wiedergabe und Navigation	9
Hot Cues und gespeicherte Hot Loops	10
Hot-Cue-Speicher und Wellenformmarkierungen	11
Auto Loop und Pad-Loops	12
Performance-Pad-Modi	13
Beat Jump und Quantize	14
Tempo und Synchronisation	15
Key Shift und Key Sync	16
MIDI-Mapping und Controller	17
[SHIFT] und Speicherverwaltung	18
Vorbereitung vor dem Auftritt	19
Zuverlässigkeit im Live-Einsatz	20
Fehlerbehebung	21
Technische Daten und Support	22
Support, Lizenz und Marken	23
Produktdaten und Einschränkungen	24
Neuerungen in Version 1.2	25

Vor dem Start

- Dieses Handbuch erläutert die Funktionen von ProDJFX DJ Deck v1.2. Namen in eckigen Klammern wie [CUE], [SYNC] und [SHIFT] entsprechen den tatsächlichen Bedienelementen.
- Die Abbildungen sind Referenzansichten; Tracknamen, Deckfarben, Positionen, Pad-Modi und Anzeigen ändern sich je nach Zustand.
- Erforderlich sind Ableton Live 12 oder neuer mit Max for Live, die Session View und Audioclips in Clip Slots derselben Audiospur.
- Das Paket enthält das .amxd-Gerät, User Manual, READ ME und ProDJFX Terms & Conditions.pdf. Sichern Sie diese Dateien und das Live Set.
- Testen Sie vor dem Live-Einsatz alle Tracks, MIDI-Mappings, Treiber und die Audiohardware. Eine korrekte Beatgrid-Vorbereitung ist für Timingfunktionen notwendig.

Produktübersicht

ProDJFX DJ Deck v1.2 ist ein Max-for-Live-Gerät für einen hardwareähnlichen DJ-Workflow in Ableton Live. Es steuert Audioclips auf derselben Spur in der Session View. Für jedes Deck wird eine eigene Audiospur mit einer DJ-Deck-Instanz verwendet.



Systemanforderungen

Ableton Live	12 oder neuer + Max for Live
Session View	Ableton Live Session View
Max for Live	ProDJFX DJ Deck .amxd
Audiodateien	Audioclips in den Clip Slots derselben Audiospur

Unterstützte Audioformate hängen von Ableton Live, Betriebssystem und verfügbaren Codecs ab.

Installation und Vorbereitung

Erforderlich ist Ableton Live 12 oder neuer mit Max for Live. Ziehen Sie die .amxd-Datei auf eine Audiospur und laden Sie Clips in deren Clip Slots. Prüfen Sie BPM und Beatgrid. Der Start Marker definiert den Main Cue. Lassen Sie den End Marker am tatsächlichen Dateiende, damit Timer, Wellenform und Continue zuverlässig bleiben. Warp wird bei Bedarf automatisch aktiviert.

Vor dem Auftritt prüfen

- Start- und End-Marker können das Verhalten beeinflussen. Belassen Sie den End Marker nach Möglichkeit am tatsächlichen Dateiende.
- Unterstützte Audioformate hängen von Ableton Live, Betriebssystem und verfügbaren Codecs ab.

Mehrere Decks verwenden

ProDJFX DJ Deck v1.2 ist ein Max-for-Live-Gerät für einen hardwareähnlichen DJ-Workflow in Ableton Live. Es steuert Audioclips auf derselben Spur in der Session View. Für jedes Deck wird eine eigene Audiospur mit einer DJ-Deck-Instanz verwendet.

Für den schnellen Zugriff speichern Sie DJ Deck nach der Installation in der User Library von Ableton Live. Prüfen Sie beim ersten Start Titel, Wellenform, [PLAY/PAUSE], [CUE], Track Skip und [SYNC]-Status.

Track-Vorbereitung

- BPM und Beatgrid: Prüfen Sie das erkannte BPM und die Ausrichtung der Beats. Falsche Grids führen zu ungenauem Beat Jump, Looping, Tempo und Sync.
- Warp: DJ Deck aktiviert Warp bei Bedarf automatisch; korrekte Clip-BPM und ein präzises Beatgrid bleiben erforderlich.
- Start Marker: Setzen Sie ihn auf die gewünschte Startposition. Dieser Marker ist die Referenz für den Main Cue.
- End Marker: Belassen Sie ihn am tatsächlichen Ende der Audiodatei. Änderungen beeinflussen unter Umständen Tracklänge, Timer, Wellenform, Loop-Overlay, Continue und Endwarnung.
- Audioformate: Die Unterstützung hängt von Ableton Live, Betriebssystem und Codecs ab. Importieren und testen Sie alle Performance-Tracks vorab.

Anzeige und Bedienelemente



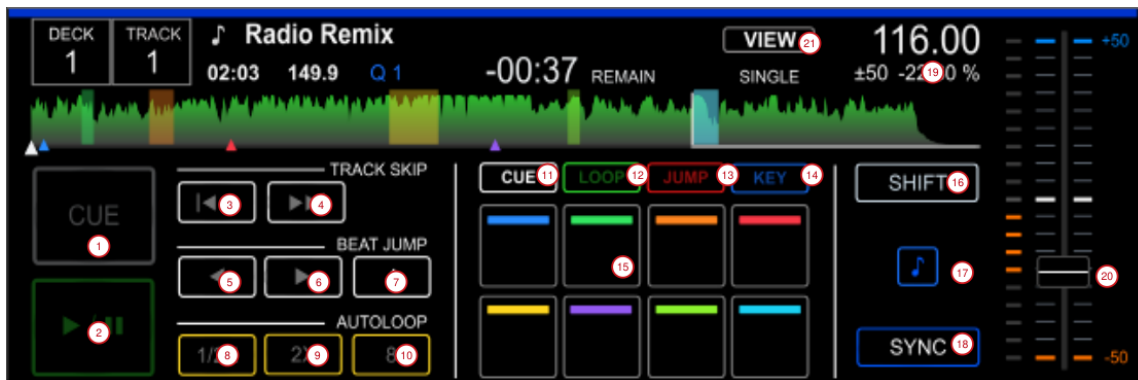
Die Anzeige umfasst Deck- und Titelnummer, Titel, Dauer, Original-BPM, Quantize, Timer, Master-BPM, Tempo Range/Offset, Wellenform, Cue-/Loop-Markierungen und Endwarnung. [VIEW] öffnet ein freischwebendes Deck-Fenster. Hot Cues und gespeicherte MIDI-Pad-Zustände bleiben im Live Set erhalten.

Bedienelemente

#	Anzeigeelemente	Funktion
1	Deck Number	Deck-Nummer zur Unterscheidung mehrerer Decks
2	Track Number	Nummer des geladenen Clips bzw. Tracks
3	Track Title	Name des geladenen Titels
4	Track Time	Gesamtlänge des Tracks
5	Track BPM	Ursprüngliches Track-BPM
6	Quantize	Aktiver Quantize-Wert; durch Drücken ändern, auch Off
7	Main Timer	Zeitanzeige entsprechend Remaining oder Elapsed
8	REMAIN / ELAPSED	Wechselt zwischen Restzeit und verstrichener Zeit
9	SINGLE / CONTINUE	Wechselt zwischen Stoppen und Weitergehen am Titende
10	Master BPM	Zeigt das globale Tempo von Live
11	Tempo Range	Gewählter Tempo-Einstellbereich
12	Tempo Offset	Prozentuale Tempoabweichung relativ zu 0 %
13	Waveform Overview	Wellenform mit Playhead, Hot Cues, Hot Loops und Endwarnung
14	Deck Color Bar	Farbkennung des Decks

[VIEW] — Schwebende Deck-Ansicht öffnen

Bedienelemente



#	Bedienelemente	Funktion
1	[CUE]	Zum Main Cue zurück und stoppen
2	[PLAY/PAUSE]	Start, Pause, Fortsetzen
3	Track Skip Backward	Vorheriger Clip, nur bei Stopp
4	Track Skip Forward	Nächster Clip, nur bei Stopp
5	Beat Jump Backward	Beat Jump zurück
6	Beat Jump Forward	Beat Jump vor
7	Beat Jump Size	Sprunggröße auswählen
8	[LOOP /2]	Loopgröße halbieren
9	[LOOP X2]	Loopgröße verdoppeln
10	[LOOP ON/OFF]	Auto Loop ein- / ausschalten
11	[CUE] Pad Mode	Hot Cue / Hot Loop Modus
12	[LOOP] Pad Mode	LOOP / LOOP 2 wählen
13	[JUMP] Pad Mode	JUMP / JUMP 2 wählen
14	[KEY] Pad Mode	KEY / MIDI wählen
15	Performance Pads 1-8	Funktion gemäß Pad-Modus
16	[SHIFT]	Zweifunktionen
17	Key Sync / Key Reset	Key Sync-Status und Reset
18	[SYNC]	Timing-Status und Neuausrichtung
19	Tempo Range	Tempobereich auswählen
20	Tempo Slider	Globales Tempo regeln
21	[VIEW]	Schwebende Deck-Ansicht öffnen

Wiedergabe und Navigation

[PLAY/PAUSE] startet, pausiert und setzt die Wiedergabe fort. [CUE] springt zum Main Cue (Start Marker) und stoppt. Track Skip Backward/Forward lädt den vorherigen/nächsten Clip ausschließlich bei gestoppter Wiedergabe. Single stoppt am Titelseite; Continue wechselt zum nächsten Titel. [REMAIN/ELAPSED] schaltet die Zeitanzeige um. Im gestoppten oder pausierten Zustand kann per Klick auf die Wellenform die Wiedergabeposition gewählt werden; bei laufender Wiedergabe ist diese Funktion nicht zugesichert.

Main Cue

Zum Main Cue zurück und stoppen — Start Marker

Track Skip

Vorheriger Clip, nur bei Stopp / Nächster Clip, nur bei Stopp

Wellenformnavigation

Bei gestoppter oder pausierter Wiedergabe lässt sich die Wiedergabeposition durch einen Klick auf die Wellenform setzen. Nicht als Suchfunktion während laufender Wiedergabe verstehen.

SINGLE / CONTINUE

Mode	Funktion
SINGLE	Wiedergabe stoppt am Titelseite
CONTINUE	Nächsten Clip am Titelseite laden

Hot Cues und gespeicherte Hot Loops



Im [CUE]-Modus speichern die acht Pads je nach Loop-Status entweder Hot Cues oder Hot Loops. Dieser Pad-Speicher ist von den temporären Loopgrößen in LOOP und LOOP 2 getrennt.

Verhalten im [CUE]-Modus

LOOP OFF — Hot Cue speichern

Bei LOOP OFF speichert ein leeres Pad die aktuelle Position.

LOOP ON — Hot Loop speichern

Bei LOOP ON speichert ein leeres Pad die aktive Schleife.

Kurzanleitung

- Wählen Sie den Modus [CUE].
- Bei LOOP OFF speichert ein leeres Pad die aktuelle Position.
- Bei LOOP ON speichert ein leeres Pad die aktive Schleife.
- Drücken Sie ein belegtes Pad zum Aufrufen.

Gespeicherten Pad-Eintrag einzeln löschen

1. Wählen Sie [CUE] und aktivieren Sie [SHIFT]. Bei aktivem Shift-Modus blinkt die Taste.
2. Drücken Sie das gespeicherte Pad, dessen Hot Cue oder Hot Loop gelöscht werden soll. Dies betrifft den [CUE]-Pad-Speicher, nicht die normalen Auto-Loop-Bedienelemente.

Speichern Sie das Live Set nach Änderungen an den Speichern.

Hot-Cue-Speicher und Wellenformmarkierungen

- Hot-Cue-Marker zeigen einzelne Positionen; gespeicherte Hot Loops werden als farbige Bereiche mit Position und Länge in der Wellenform dargestellt.
- Einzelnen Speichereintrag löschen: [CUE] wählen, [SHIFT] aktivieren und das betreffende belegte Pad drücken.
- Clear All Memory ist für Hot-Cue-Positionen und gespeicherte MIDI-Pad-Zustände dokumentiert. Nicht mit dem einzelnen Löschen gespeicherter Hot Loops verwechseln.
- Nach Änderungen am Speicher das Live Set sichern.

Auto Loop und Pad-Loops

[LOOP ON/OFF] aktiviert/deaktiviert eine normale Schleife an der aktuellen Position. [LOOP /2] halbiert und [LOOP X2] verdoppelt deren Länge. Die zusätzlichen 64-, 128- und 256-Beat-Größen gehören zu diesen normalen Loop-Bedienelementen, NICHT zu den LOOP-Pads. [LOOP] wählt nacheinander LOOP und LOOP 2; die zweite Bank enthält alternative und triolische Größen.

64, 128 und 256 Beats gehören zu den regulären Auto-Loop-Bedienelementen, nicht zu den Pads LOOP / LOOP 2.

LOOP / LOOP 2



Pad	LOOP	LOOP 2
1	1/4	3/4
2	1/2	1
3	1	3/2
4	2	3
5	4	5
6	8	6
7	16	7
8	32	9

Auto Loop

[LOOP ON/OFF] · [LOOP /2] · [LOOP X2] · 64 / 128 / 256 Beats

Nach einer triolischen Loopgröße führt [LOOP /2] oder [LOOP X2] zurück zur normalen Loopgrößenfolge. Zum Beenden eines Pad-Loops das aktive Pad erneut oder [LOOP ON/OFF] drücken.

Performance-Pad-Modi

- [CUE]: Gespeicherte Hot Cues und Hot Loops, abhängig davon, ob Looping aktiviert ist.
- [LOOP]: einmal für LOOP drücken, erneut für LOOP 2. Die acht Pads wählen die angezeigten direkten Loopgrößen einschließlich der alternativen/triolischen Werte.
- [JUMP]: einmal für JUMP, erneut für JUMP 2. Die Pads verwenden wechselnde Rückwärts-/Vorwärtssprünge mit den im Beat-Jump-Abschnitt angegebenen Beat-Zahlen.
- [KEY]: zuerst Key Shift, bei erneutem Drücken MIDI. Die KEY-Pads ändern die Tonhöhe, die MIDI-Pads steuern zugewiesene Live-Funktionen.
- Das aktive Loop-Pad oder [LOOP ON/OFF] beendet den Loop. Die Größen 64/128/256 Beats gehören ausschließlich zu den regulären Auto-Loop-Bedienelementen.

Beat Jump und Quantize

Beat Jump verschiebt die aktuelle Wiedergabeposition um die angezeigte Beat-Anzahl vor oder zurück. [JUMP] wechselt zwischen JUMP und JUMP 2. Quantize legt die Zeitteilung für unterstützte Aktionen fest; die [SYNC]-Anzeige richtet sich nach der Ausrichtung zum globalen Zeitraster von Live.

JUMP / JUMP 2



Pad	JUMP	JUMP 2
1	-1	-16
2	+1	+16
3	-2	-32
4	+2	+32
5	-4	-64
6	+4	+64
7	-8	-128
8	+8	+128

Quantize

Quantize bedienen

1. Lesen Sie den aktuellen Quantize-Wert auf dem Deck-Display ab.
2. Drücken Sie die Quantize-Anzeige, um zur nächsten verfügbaren Zeitteilung zu wechseln.
3. Drücken Sie wiederholt, bis der gewünschte Wert angezeigt wird; Off deaktiviert die Quantize-Funktion für unterstützte Aktionen.
4. Prüfen Sie den angezeigten Wert. Quantize legt die Zeitteilung unterstützter Aktionen fest; [SYNC] bewertet unabhängig davon die Ausrichtung am globalen Timing von Ableton Live.

Tempo und Synchronisation

Der Tempo Slider verändert das globale Tempo von Live und synchronisierte Tracks. Die Bereiche bleiben $\pm 4\%$, $\pm 8\%$, $\pm 10\%$, $\pm 20\%$, $\pm 50\%$, $\pm 100\%$ und WIDE. In der Mitte beträgt der Offset 0,0 %. Die Offset-Anzeige zeigt positive und negative Abweichungen. [SYNC] leuchtet dauerhaft bei korrekter Ausrichtung und blinkt bei Abweichung; durch Drücken kann neu ausgerichtet werden.

Tempo Range

Mitte = 0 %. Untere LEDs = negativer Offset; obere LEDs = positiver Offset. Bereiche: $\pm 4\%$, $\pm 8\%$, $\pm 10\%$, $\pm 20\%$, $\pm 50\%$, $\pm 100\%$ und WIDE.

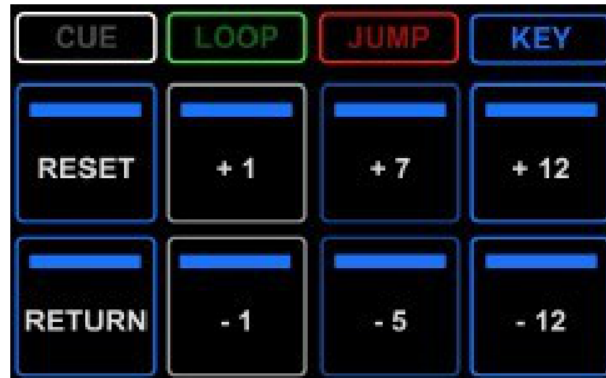
[SYNC]

Timing-Status und Neuausrichtung

Anzeigen	Funktion
Dauerlicht	Clip ist am globalen Timing von Ableton Live ausgerichtet
Blinkend	Clip ist versetzt; mit [SYNC] neu ausrichten

Key Shift und Key Sync

Die Pads im Modus [KEY] heißen RESET, +1, +7, +12, RETURN, -1, -5 und -12. Der Key-Shift-Bereich beträgt -48 bis +48 Halbtöne. RESET springt sofort zur Originaltonart. RETURN verringert die Abweichung mit jedem Druck um einen Halbton in Richtung null. Die Key-Sync-/Key-Reset-Anzeige zeigt Synchronisations- und Transpositionszustände.



Pad	KEY	Funktion
1	RESET	Sofort zur Originaltonart zurückkehren
2	+1	Um 1 Halbton erhöhen
3	+7	Um 7 Halbtöne erhöhen
4	+12	Um 12 Halbtöne erhöhen
5	RETURN	Pro Tastendruck 1 Halbton Richtung null
6	-1	Um 1 Halbton senken
7	-5	Um 5 Halbtöne senken
8	-12	Um 12 Halbtöne senken

RESET setzt sofort auf die Originaltonart; RETURN verringert die Tonartverschiebung bei jedem Druck um einen Halbton in Richtung null. Bereich: -48 bis +48 Halbtöne.

Anzeigen

Blau: Key Sync aktiv. Weiß: aus. Fester Rand: Originaltonart. Blinkender Rand: Tonart wurde verschoben.

MIDI-Mapping und Controller

Die acht MIDI-Pads sind unabhängige, zuweisbare Umschalter in Ableton Live. Neu in v1.2 können auch die Pad-Moduswahltasten und Track-Skip-Bedienelemente per MIDI gemappt werden. Öffnen Sie den MIDI Map Mode, ordnen Sie die Controller-Tasten zu und testen Sie die Funktionen. Track Skip funktioniert weiterhin nur bei gestoppter Wiedergabe.

MIDI Map Mode

MIDI-Mapping unterstützt MIDI-Pads, Pad-Moduswahltasten und Track Skip Backward/Forward. Track Skip bleibt nur bei gestoppter Wiedergabe verfügbar.

MIDI pads

Die acht MIDI-Pads schalten unabhängig zwischen zwei Zuständen um. Kompatible Live-Funktionen lassen sich zuweisen.

[SHIFT] / Clear All Memory

Speichern Sie das Live Set nach Änderungen an den Speichern.

Clear All Memory löscht alle gespeicherten Hot Cues und Hot Loops im [CUE]-Pad-Modus sowie alle gespeicherten MIDI-Pad-Zustände im MIDI-Pad-Modus.

[SHIFT] und Speicherverwaltung

- [SHIFT] ruft Zweitfunktionen auf und blinkt im aktiven Zustand.
- Im [CUE]-Modus [SHIFT] aktivieren und das gespeicherte Hot-Cue- oder Hot-Loop-Pad drücken, das gelöscht werden soll.
- Im MIDI-Modus [SHIFT] aktivieren und das MIDI-Pad drücken, dessen Zustand entfernt werden soll.
- Clear All Memory: [SHIFT] aktivieren und dreimal Deck Number drücken. Dadurch werden alle gespeicherten Hot Cues und Hot Loops im [CUE]-Pad-Modus sowie alle gespeicherten MIDI-Pad-Zustände im MIDI-Pad-Modus gelöscht.
- Speichern Sie das Live Set nach Änderungen an den Speichern.

Vorbereitung vor dem Auftritt

Prüfen Sie vor dem Auftritt BPM/Beatgrid, Start-/End-Marker, Pad-Modi, Loops, Track Skip, Tempo/Sync, Audiointerface, Treiber und Controller-Mappings. Testen und sichern Sie das gesamte Live Set.

Funktionstests

- Start- und End-Marker können das Verhalten beeinflussen. Belassen Sie den End Marker nach Möglichkeit am tatsächlichen Dateiende.
- Bei gestoppter oder pausierter Wiedergabe lässt sich die Wiedergabeposition durch einen Klick auf die Wellenform setzen. Nicht als Suchfunktion während laufender Wiedergabe verstehen.
- 64, 128 und 256 Beats gehören zu den regulären Auto-Loop-Bedienelementen, nicht zu den Pads LOOP / LOOP 2.
- MIDI-Mapping unterstützt MIDI-Pads, Pad-Moduswahltasten und Track Skip Backward/Forward. Track Skip bleibt nur bei gestoppter Wiedergabe verfügbar.
- Speichern Sie das Live Set nach Änderungen an den Speichern.

Zuverlässigkeit im Live-Einsatz

- Prüfen Sie vor dem Auftritt bei jedem Clip BPM, Beatgrid, Start Marker, End Marker, Wellenform und Timer.
- Testen Sie Play/Pause/Resume, Main Cue, Track Skip bei Stopp, Beat Jump, LOOP /2 und X2, Pad-Modi, Quantize, [SYNC], Key Shift und Tempo.
- Prüfen Sie gespeicherte Hot Cues, Hot Loops und farbige Overlays, die Live-Set-Speicherung und Auto-Loops mit 64/128/256 Beats.
- Überprüfen Sie MIDI-Zuordnungen der Pad-Moduswahltasten und Track Skip. Die Wellenformnavigation ist im Stopp- oder Pausezustand zu testen.
- Audioleistung hängt von Treibern, Buffergröße, Samplerate, Audiointerface und Computerleistung ab. Die nutzbare Deck-Anzahl hängt vom gesamten Live Set ab.

Fehlerbehebung

Symptom	Prüfung / Maßnahme
Titel/Wellenform fehlt	Gültigen Audioclip auf derselben Spur laden.
BPM oder Beatgrid falsch	BPM-Erkennung und Beatgrid korrigieren.
[SYNC] blinkt	Beatgrid prüfen und [SYNC] zum Neuausrichten drücken.
Loop-Timing ungenau	Ausrichtung des Clip-Beatgrids prüfen.
Track Skip lädt keinen Titel	Wiedergabe stoppen und benachbarte Clip Slots prüfen.
Speicher nicht wiederhergestellt	Live Set nach Speicheränderungen sichern.
MIDI-Funktion falsch	Zuweisung im MIDI Map Mode prüfen.

Technische Daten und Support

Systemanforderungen

Angabe	Information
Erforderliche Software	Ableton Live 12 + Max for Live
Session View	Audioclips in den Clip Slots derselben Audiospur
Installation und Vorbereitung	BPM und Beatgrid korrekt; Start Marker am gewünschten Beginn; End Marker am tatsächlichen Dateiende
Performance-Pads und Bedienelemente	Acht Performance Pads; MIDI-Mapping; Tempo Range; Quantize und Sync
Key Shift	-48 / +48
Audiodateien	Von Ableton Live unterstützte Formate
ProDJFX.com	ProDJFX.com
Support und Lizenz	info@prodjfx.com

Support und Lizenz

Support: info@prodjfx.com • ProDJFX.com. Geben Sie Versionen von Live/Max, Betriebssystem, DJ-Deck-Version und reproduzierbare Schritte an.

Lesen Sie auch ProDJFX Terms & Conditions.pdf für Lizenz- und Kaufbedingungen.

ProDJFX wird unabhängig entwickelt und ist nicht mit Ableton verbunden, von Ableton unterstützt oder gesponsert.

Support, Lizenz und Marken

- Support: info@prodjfx.com. Geben Sie Ableton-Live-, Max- und DJ-Deck-Version, Betriebssystem, Fehlermeldung und genaue Reproduktionsschritte an.
- Nutzungsrechte, Datenschutz, Kauf- und Rückerstattungsbedingungen entnehmen Sie bitte ProDJFX Terms & Conditions.pdf.
- Ableton Live und Max for Live sind nicht im DJ-Deck-Produkt enthalten und haben eigene Softwarelizenzen.
- ProDJFX wird unabhängig entwickelt und ist weder mit Ableton verbunden noch von Ableton oder Dritten empfohlen oder gesponsert.
- Die genannten Produktnamen und Marken gehören ihren jeweiligen Eigentümern. © 2026 ProDJFX. Alle Rechte vorbehalten.

Produktdaten und Einschränkungen

- Produkt: ProDJFX DJ Deck v1.2. Typ: Max-for-Live-Performance-Gerät für Ableton Live 12 oder neuer mit Max for Live.
- Jede Geräteinstanz verwendet genau die Clip Slots ihrer eigenen Audiospur in der Session View.
- Track Skip ist nur bei gestoppter Wiedergabe verfügbar; direktes Klicken in die Wellenform ist für Stopp und Pause vorgesehen.
- Präzise Timingfunktionen erfordern korrekt vorbereitete BPM-Werte, Beatgrids und Marker.
- Eine Kompatibilität mit künftigen Versionen von Live, Max, Betriebssystemen oder Controllern ist nicht garantiert. Funktionen können geändert werden.

Neuerungen in Version 1.2

Neuerungen in Version 1.2	Funktion
Gespeicherte Hot Loops	Durch Drücken eines belegten Pads wird der gespeicherte Cue oder Loop aufgerufen. Gespeicherte Hot Loops erscheinen als farbige Bereiche auf der Wellenform und zeigen Position und Dauer.
Erweitertes MIDI-Mapping	MIDI-Mapping unterstützt MIDI-Pads, Pad-Moduswahlkosten und Track Skip Backward/Forward. Track Skip bleibt nur bei gestoppter Wiedergabe verfügbar.
Größere Auto Loops	64, 128, 256 Beats
Wellenformnavigation	Bei gestoppter oder pausierter Wiedergabe lässt sich die Wiedergabeposition durch einen Klick auf die Wellenform setzen. Nicht als Suchfunktion während laufender Wiedergabe verstehen.
Transport und Tempo	Optimierte Start-, Pause-, Fortsetzungs- und Tempofunktionen.
Zuverlässigkeit und Anzeige	Verbesserungen bei Loop-Synchronisation, Größenänderung, Wiedergabestatus und Darstellung im hellen Design.

Speichern Sie das Live Set nach Änderungen an den Speichern.

- Clear All Memory: [SHIFT] + Deck Number dreimal löscht alle gespeicherten Hot Cues und Hot Loops im [CUE]-Pad-Modus sowie alle gespeicherten MIDI-Pad-Zustände im MIDI-Pad-Modus.