EXS 241
SOUND LIBRARY
OK SOUND DESIGN
KRONOS
NAUTILUS
KORG
OBSIDIAN
FIELDS
オブシディアン・フィールズ
MASSIVE AMBIENT & CINEMATIC TEXTURES
FOR KORG KRONOS & NAUTILUS
DARK TEXTURES
CINEMATIC PADS
EVOLVING SOUNDSCAPES
FX SOUNDS
100% PLAYABLE SOUNDS • DEEP • WARM • POWERFUL • ORGANIC BY NATURE • SPACE VIBES

EXS 241 · OK SOUND DESIGN

OBSIDIAN FIELDS

Obsidian Fields ist eine cineastische Soundlibrary für KORG KRONOS / NAUTILUS. Die 52 spielbaren Programme verteilen sich auf die Klangwelten Motion Textures, Pads & Atmospheres, Synths & Leads, Bass Sounds. Jeder Sound ist als unmittelbar spielbares Instrument gestaltet und lässt sich über Aftertouch, Ribbon, Vector Control, Modulation und die beiden frei belegbaren Schalter ausdrucksstark verändern.

52
SOUNDS

4
KLANGWELTEN

MOTION TEXTURES

PADS & ATMOSPHERES

SYNTHS & LEADS

BASS SOUNDS

ERSTE SCHRITTE

INSTALLATION

1. **USB-Medium vorbereiten**
   PCG-Datei, KSC-Datei und den zugehörigen Sample-Ordner gemeinsam auf einen USB-Stick kopieren (FAT32 oder exFAT).

2. **Medium anwählen**
   Am Gerät die MEDIA-Taste drücken und den USB-Stick als aktives Laufwerk auswählen.

3. **Laden auswählen**
   Im Media-Menü „File“ → „Load Selected…“ wählen und die Obsidian Fields.PCG anwählen.

4. **Zielbank & Optionen**
   Eine freie Zielbank wählen, die Optionen „Programs“ und „Samples (KSC)“ aktivieren und den Ladevorgang bestätigen.

5. **Laden abwarten**
   Bis zum vollständigen Laden der Sample-Daten warten. Danach ist die Bank im PROG-Modus anwählbar.

> Empfehlung: Vor dem Laden ein Backup der aktuellen User-Bank erstellen („Save All“), da vorhandene Inhalte auf dem Zielspeicherplatz überschrieben werden. Menübezeichnungen können je nach Betriebssystem-Version geringfügig abweichen – im Zweifel das offizielle KRONOS/NAUTILUS Operation Guide konsultieren.

BEDIENELEMENTE

ECHTZEIT-CONTROLLER

Diese sechs Bedienelemente lassen sich pro Programm individuell nutzen. Die Soundliste zeigt, welche davon in welchem Sound aktiv sind.

Aftertouch

Reagiert auf zusätzlichen Tastendruck nach dem Anschlag – je nach Sound für Vibrato-, Filter- oder Lautstärke-Modulation.

Ribbon

Horizontale Fingerbewegung auf dem Bandregler über der Tastatur – steuert Pitch, Filter oder Effektparameter.

Vector Control

Der Joystick blendet im Vektor-Modus zwischen bis zu vier internen Klangquellen über.

Modulation

Empfang allgemeiner MIDI-Controller (CC), z. B. Modulationsrad – für Vibrato, Filterbewegung oder Lautstärke.

Switch 1

Frei belegbarer Taster 1 am Bedienfeld – z. B. Portamento, Sostenuto oder Hold.

Switch 2

Frei belegbarer Taster 2 am Bedienfeld – z. B. Portamento, Sostenuto oder Hold.

52 PROGRAMME

SOUNDLISTE

Aftertouch · Ribbon · Vector · Modulation

NR.	NAME	AKTIVE CONTROLLER	SWITCHES
000	Obsidian Fields		SW1 **#1** · SW2 **#13**
001	Singularity Motion 1		SW1 **#3** · SW2 **#13**
002	Singularity Motion 2		SW1 **#1** · SW2 **#13**
003	Singulariy Clockwork		SW1 **#3** · SW2 **#1**
004	Whispering Singularity		SW1 **#1** · SW2 **#13**
005	Polygon		SW1 **#3** · SW2 **#1**
006	Wavestate X		SW1 **#1** · SW2 **#13**
007	Orbital Shift		SW1 **#1** · SW2 **#13**
008	Aetherion Pulse		SW1 **#1** · SW2 **#1**
009	Eternal Morph		SW1 **#1** · SW2 **#13**
010	Leaves		SW1 **#1** · SW2 **#13**
011	Asia Field		SW1 **#1** · SW2 **#13**
012	Current Flow		SW1 **#1** · SW2 **#13**
013	Syrinx Echo		SW1 **#1** · SW2 **#13**
014	Tirion Morph		SW1 **#1** · SW2 **#13**

SOUNDLISTE — FORTSETZUNG

NR.	NAME	AKTIVE CONTROLLER	SWITCHES
015	Submerge Split 1		SW1 **#1** · SW2 **#13**
016	Submerge Split 2		SW1 **#3** · SW2 **#1**
017	Deep Tension		SW1 **#3** · SW2 **#1**
018	Beating Array		SW1 **#1** · SW2 **#8**
019	Chronology		SW1 **#1** · SW2 **#1**
020	Floyd		SW1 **#1** · SW2 **#13**
021	Dorian Ripple		SW1 **#1** · SW2 **#8**
022	Prime Ark		SW1 **#1** · SW2 **#13**
023	Out Of Control		SW1 **#1** · SW2 **#13**
024	Massive Split		SW1 **#1** · SW2 **#13**
025	Inner Liquid		SW1 **#1** · SW2 **#9**
026	Spiral Drone		SW1 **#3** · SW2 **#1**
027	Floating Choir		SW1 **#1** · SW2 **#1**
028	Ethereal Choir		SW1 **#1** · SW2 **#13**
029	Sharp Bass		SW1 **#1** · SW2 **#13**
030	OK Rhythm Noise 1		SW1 **#1** · SW2 **#13**
031	OK Rhythm Noise 2		SW1 **#1** · SW2 **#13**
032	Time Codex		SW1 **#1** · SW2 **#13**
033	Metal Stomp		SW1 **#1** · SW2 **#13**
034	OK Motion		SW1 **#1** · SW2 **#13**

SOUNDLISTE — FORTSETZUNG

NR.	NAME	AKTIVE CONTROLLER	SWITCHES
035	Spark		SW1 **#1** · SW2 **#13**
036	Morphon		SW1 **#1** · SW2 **#13**
037	Xerxess		SW1 **#1** · SW2 **#13**
038	Epic Taste		SW1 **#1** · SW2 **#13**
039	Stormhold		SW1 **#1** · SW2 **#13**
040	Waterdrops		SW1 **#1** · SW2 **#13**
041	Dreams Of Avalon		SW1 **#3** · SW2 **#11**
042	Terms Of Waves		SW1 **#3** · SW2 **#11**
043	Ancient Waves		SW1 **#3** · SW2 **#11**
044	Multiple Waves		SW1 **#3** · SW2 **#11**
045	Orbiter Persio		SW1 **#3** · SW2 **#11**
046	Obsidian Dreams		SW1 **#3** · SW2 **#11**
047	OK Rhythm Move		SW1 **#3** · SW2 **#11**
048	Wavestate MK3		SW1 **#3** · SW2 **#11**
049	Metal Harp		SW1 **#3** · SW2 **#4**
050	Sweep Fly		SW1 **#1** · SW2 **#13**
051	Tonewheel Organ		SW1 **#1** · SW2 **#9**

IMPRESSUM

CREDITS & LIZENZ

Sound Design & Programming	OK Sound Design
Kompatibilität	KORG KRONOS / NAUTILUS
Lizenz	Die EXs-Library ist durch das KORG-Autorisierungssystem geschützt und an das autorisierte Instrument gebunden. Die Sounds dürfen in eigenen Musikproduktionen, Filmen und Live-Auftritten verwendet und als Bestandteil eines vollständigen Musikwerks aufgenommen werden. Das gezielte Sampling oder Resampling einzelner Sounds zur Erstellung, Weitergabe oder zum Verkauf eigener Sample-, Preset- oder Sound-Libraries ist nicht gestattet.
Kontakt	info@oksounddesign.com · oksounddesign.com
©	2026 OK Sound Design. All rights reserved.

oksounddesign.com
info@oksounddesign.com
Manual Version 1.0 · July 2026