

August, 2019

## DragonFly Cobalt: LEDs & JitterBugs



### Eine weiße LED mit vielen Namen...

Neben den tiefgreifenden Verbesserungen bei der Klangqualität bei Cobalt ist eine der weiteren Änderungen, dass die neue LED des DragonFly reinweiß ist. Durch diese leistungsfähigere LED von DragonFly Cobalt wirken die Farben in Kombination mit der blauen Gehäusefarbe deutlich geändert, um unterschiedliche Einstellungen für Auflösung / Format zu kennzeichnen.

Obwohl wir davon ausgegangen sind, dass die Farben den vorherigen DragonFlies entsprechen, ist dies nicht ganz der Fall. Was wir für 96kHz „Magenta“ nannten, wird jetzt besser als Hellblau bezeichnet, was zu einer klar unterscheidbaren Unterscheidung zwischen 96k-Signalen und MQAs führt. Und unsere orangegelbe LED für 88,2 kHz wird jetzt besser als Gelb bezeichnet.

Verbraucher und Händler merken dies und wollen schnell sicher sein, dass ihr Cobalt so funktioniert, wie er sollte. Die Audio Sample Rate / Format-LEDs von DragonFly Cobalt sind jetzt wie folgt gekennzeichnet:

- Standby = Rot
- 44,1 kHz = Grün
- 48 kHz = Blau
- 88,2 kHz = Gelb
- 96 kHz = Hellblau
- MQA = Lila

Unsere Schachteln und andere Materialien wurden weit vor Cobalts Produktion gedruckt - diese Änderungen werden sich dort erst bei zukünftigen Auflagen bemerkbar machen.  
Die Website wurde bereits mit diesen Informationen aktualisiert und die elektronischen Dokumente wurden auch in unseren Launch- und Pressekits aktualisiert.

**Noch bessere Performance mit JitterBug - aber nur parallel**

Gute Nachrichten! Da einige der wichtigen Filterfunktionen von JitterBug von vorn herein in DragonFly Cobalt enthalten sind, ist ein JitterBug nicht erforderlich und wird daher nicht für Mobilgeräte empfohlen, Gleiches gilt für andere Geräte, wenn nur ein USB-Anschluss verfügbar ist.

Sie können jedoch Ihr digitales Audio von einem Computer, einer Auto-Stereoanlage oder einer anderen Hardware mit mehr als einem USB-Anschluss optimieren, indem Sie nur einen parallelen JitterBug an einen anderen USB-Anschluss anschließen.

**Fügen Sie für eine nochmals gesteigerte Audioperformance parallel einen JitterBug hinzu!**