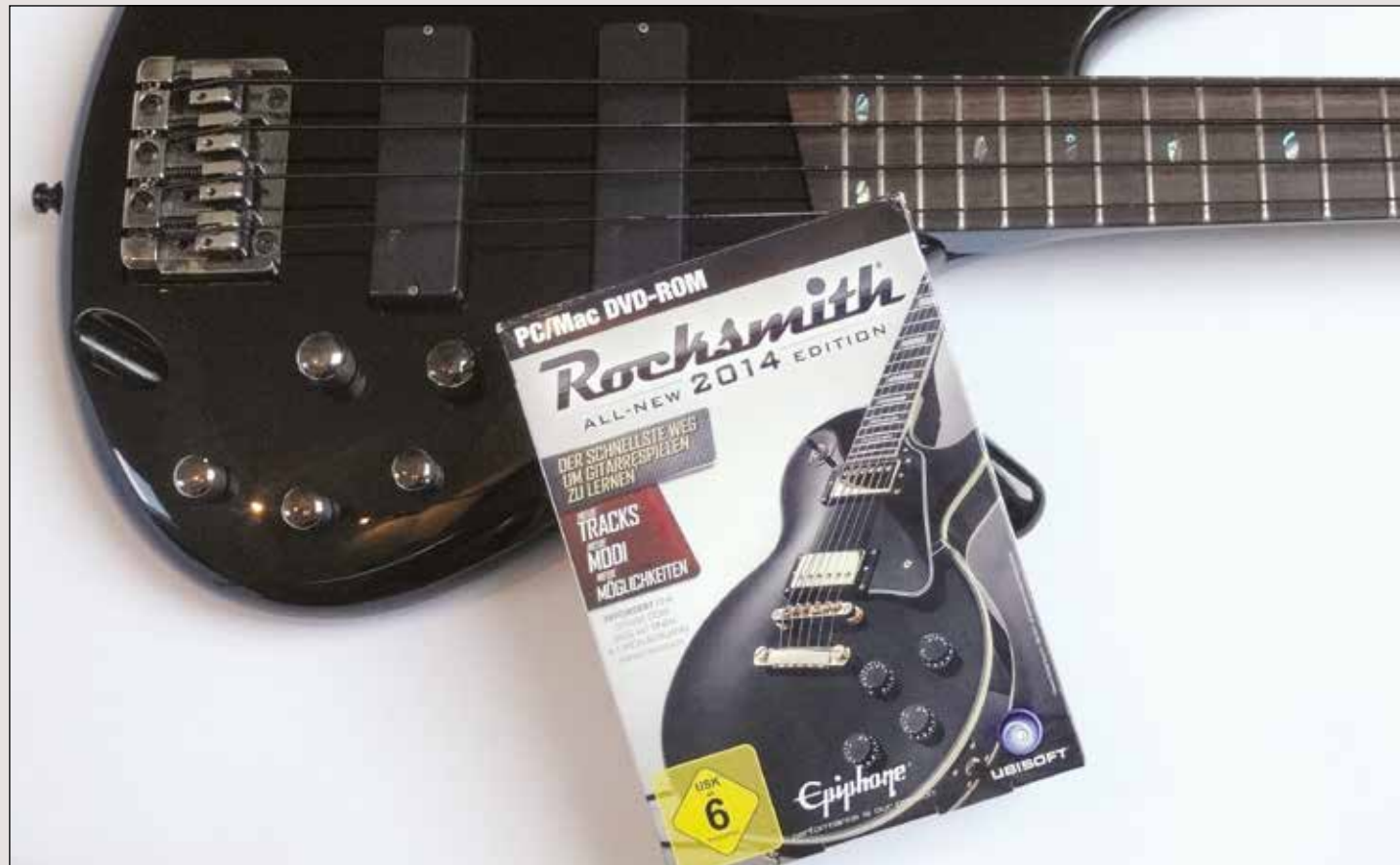


Rocksmith New Edition im Härtetest



Vor ein paar Jahren auf Partys von Freunden konnte es passieren, dass man plötzlich eine lustige kleine Plastikgitarre ohne Saiten gereicht bekam. Es waren die Zeiten von Guitar Hero (2005 PlayStation) und Rock Band (2007 PlayStation, Xbox, Wii) – und es konnte recht erniedrigend sein, wenn man als gestandene/r Musiker/in beim Zocken versagte. Trotzdem dachte man sich: Wie geil wäre es, wenn das mit echten Instrumenten ginge?

Von Alexander Kern

Mittlerweile haben findige Software-Entwickler genau das möglich gemacht und ein Spezialkabel erfunden, um den eigenen Bass direkt am Computer anzuschließen. Die erweiterte zweite Version von Rocksmith versucht sich nun sogar an der bislang nur ungenügend gemeisterten Herausforderung, mithilfe neuer Medien ein virtuelles Lernkonzept aufzustellen: „Der schnellste Weg, Gitarrespielen zu lernen“, heißt es auf der Produktpackung! Weil damit auch die Bassgitarre gemeint ist, sind wir neugierig geworden und haben das interaktive Game ausgiebig auf Herz und Nieren getestet.

Einfach Songs lernen

Wer ein Instrument erlernen möchte, will oft vor allem eines: die Songs seiner Vorbilder nachspielen. Genau darauf geht die Hauptdisziplin des Spiels ein und lässt einen in Echtzeit zu Originalaufnahmen spielen. 56 Songs unterschiedlichster Musikrichtungen von Pop bis Heavy in verschiedenen Schwierigkeitsgraden sind im Spiel dabei, Hunderte mehr können online zugekauft werden. Darunter viele Stücke in alternativen Stimmungen, auf die einen der integrierte Tuner bestens vorbereitet. Hier ist anzumerken, dass das Stimmen zwar sehr schnell geht, die Genauigkeit

Wie lehrreich ist das Computerspiel?

jedoch etwas zu wünschen übriglässt. Zum Spielen muss man die Darstellungsweise der Töne, ähnlich wie bei Notenschrift oder Tabulatur, erst einmal verinnerlichen: Jede Saite hat eine Farbe, Bünde stehen von rechts nach links aufsteigend, und im Fluss des Songs rast alles wie eine Rennstrecke direkt auf einen zu. Der Einfachheit halber werden zu Beginn nur wenige Noten angezeigt, die man treffen muss. Gelingt das gut, werden es allmählich immer mehr, denn das Spiel reagiert auf die eigene Leistung – so geht das bis hin zum Meistermodus, der annähernd der tatsächlichen Linie einer Aufnahme entspricht. Sehr praktisch ist, dass sich dabei die Lautstärken in einem Mixer anpassen lassen, weil der Bass meist eher leise in den Hintergrund gemischt ist. Noch ein Tipp dazu: Für optimales Hören der Songs ist ein gutes Lautsprechersystem dringend zu empfehlen.



Das im Lieferumfang enthaltene gut 4 Meter lange Real-Tone-Kabel verbindet analog mit digital.

Grundsätzlich ist dieser spielerische Ansatz gerade für Anfänger sehr motivierend. Dem Spaßfaktor können sich selbst Fortgeschrittene nicht entziehen, für die es durchaus anspruchsvolle neue Herausforderungen gibt. Sehr positiv ist, dass durch die Fokussierung auf den Monitor das weitverbreitete Starren aufs Griffbrett abgewöhnt und Blindspielen nach Gefühl sowie das „Vom-Blatt-Lesen“ gefördert wird. Sind Läufe komplexer, wird die Notendarstellung aber schnell unübersichtlich. Da muss das Ohr schon gut aufpassen, was gerade passiert, und es ist notwendig mitzudenken, wie das umzusetzen ist. Dabei hilft einem der Riff-Repetitor, mit dem sich einzelne Passagen herausgreifen, verlangsamen und im Loop ganz gezielt üben lassen, bis es klappt. Die Erkennung gespielter

Töne funktioniert insgesamt relativ gut. Dennoch besteht immer die Gefahr, sich mit unsauberem Spiel durchzumogeln. Denn ein Lehrer, der die eigene Technik kontrolliert und Tipps zur Verbesserung gibt, ist eben nicht da.

Grundlegende Lektionen

Um dem Mangel an Lehrpersonal entgegenzuwirken, haben sich die Rocksmith-Macher 38 Bass-Lektionen ausgedacht. Professionell präsentiert decken sie die wichtigsten technischen Themen ab, von Anschlagstechnik oder Walking Bass bis hin zu Slap und Pop oder Tapping. Insbesondere die einfacheren Sachen davon sind okay und mit Blick auf gängige Unterrichtskosten für Anfänger absolut empfehlenswert. Mit steigendem Schwierigkeitsgrad wird allerdings deutlich, dass diese kurzen oberflächlichen Einführungen nicht ausreichen. Jeweils nur ein Übungstrack in der Darstellungsweise des Spiele-Modus ist zu wenig. Und eine gute zwischenmenschliche Beziehung zu einer inspirierenden Lehrerpersönlichkeit ist sowieso unerlässlich.

Definitiv ein Unding ist, dass immer nur Bundangaben gemacht und außer den Leersaiten keinerlei Notennamen genannt werden. So wird man sich nie auf dem Griffbrett auskennen. Das eigentlich so wichtige Thema Rhythmus wird mehr oder weniger übergangen. Wie er im Spiel notiert wird, muss man sich intuitiv selbst erschließen. Und leider zeigt hier auch die Erkennungsleistung der Software ihre Schwächen. Bis man es ihr selbst bei einfachen Licks recht macht, bleibt man immer wieder in einer endlosen Wiederholungsschleife stecken. Ohne Üben geht es halt nicht.



Intuitiv und interaktiv: Noten werden in Echtzeit des Songs dargestellt.



Der gesichtslose Lehrer hat viel drauf, kann es aber nicht immer gut weitervermitteln.



Jetzt wird gejammt!
Welche Töne gut klingen, zeigt das Programm an.



Mehr Auswahl als im Musikladen:
Rocksmith-Equipment für den eigenen Sound.



Zum Zocken zwischendurch: Technik-Games im Retro-Style.



Jedoch sollte man bei Aufforderungen wie „Schlage so hart an, wie du kannst!“ etwas aufpassen, um sich nicht überzubelasten oder gar eine Sehnensehnenentzündung zu riskieren. Bemerkenswert ist die riesige Auswahl im Sound-Designer. Darin finden sich real existierende Amps, Effekte und Boxen von zahlreichen Herstellern wie Gibson, Marshall, Orange, Eden und vielen anderen. Für

Im Session-Modus jammen

Weil es sowieso am allercoolsten ist, selbst drauflos zu spielen, kann man sich für Jamsessions eine eigene Begleitband zusammenstellen. Mit vielfältigen Einstellmöglichkeiten wie Tempo, Skalen oder Wechselverhalten ist dieser Spielmodus wirklich sehr gut gelungen. Dazu werden einem auf dem Griffbrett die jeweils passenden Töne in verschiedenen Lagen angezeigt. Die anderen Instrumente passen sich dabei automatisch an die eigene Dynamik und Lautstärke an. Ärgerlicherweise fehlen hier aber zum Beispiel Blasinstrumente ebenso wie die Option, eigene Akkordfolgen einzugeben. Das hätte programmiertechnisch vermutlich nicht sonderlich viel mehr Aufwand bereitet und wäre Gold wert gewesen. Nichtsdestotrotz verspricht besonders die Session durch die Möglichkeit, mit anderen Leuten zusammenspielen, jede Menge echten Musikspaß.

Detailreiche weitere Funktionen

In dem Spiel steckt sehr viel drin, das an dieser Stelle gar nicht alles erwähnt werden kann. Da wären zum Beispiel die neun Guitarcade Games im Stile von Automatenspielen der achtziger Jahre. Ganz witzig, obgleich weniger musikalisch, können sie vielleicht als technische Kraft- und Ausdauerübungen verstanden werden.

Equipment von Herstellern, die ihren Namen offenbar nicht hergeben wollten, gibt es in Klang und Aussehen sehr ähnliche Klone. Die per digitaler Soundsimulation zusammengestellten Einstellungen lassen sich dann abspeichern und wie die Originalsounds aller Songs im kompletten Spiel verwenden. Damit man von dieser Vielfalt nicht völlig überfordert wird, gibt einem das Spiel laufend kleine Missionen, Sachen auszuprobieren. So kann man sich einfach treiben lassen und beispielsweise im Modus „Pausenlos Spielen“ eine bestimmte Zeit lang per Zufallsgenerator gewählte Songs üben. Das ist ideal, wenn man regelmäßig Zeit mit dem Instrument verbringen oder zwischendurch einfach ein wenig abschalten will. Mehr muss so ein Spiel vielleicht ja gar nicht leisten.

Bilanz für Bassschüler

Rocksmith bietet Anfängern und Autodidakten einen neuen, sehr unterhaltsamen Zugang zum Musikmachen. Der Song-Ansatz liefert dabei durch eine gelungene Mischung aus Altem und Neuem vor allem auch die Anregung, Musik wieder intensiver zu hören und kennenzulernen. So rechtfertigt allein die Menge des Materials schon den Produktpreis, wenn man bedenkt, was ein MP3-Download kostet. Hinzu kommt der Lernstoff der Lektionen. Trotz einiger Lücken, die es immer gibt, ist er als Einstieg anspruchsvoll genug, dass man sich auch im fortgeschrittenen Stadium viele Jahre damit beschäftigen kann. Wer am Instrument allerdings wirklich weiterkommen will, wird früher oder später auf weitere Hilfestellungen zurückgreifen müssen – seien es vertiefende Übungen mit altbewährten Medien wie Büchern oder Tipps von erfahreneren Spielern und Lehrern. Der Gefahr, sich schlampige Techniken anzueignen, muss aber entgegenhalten werden, dass dafür oft vernachlässigte Tugenden wie das Heraushören und die individuelle Spielweise gefördert werden. Und genau hier steht auch die größte Hürde, die nach wie vor jeder ganz alleine meistern muss: Denn persönliche Leidenschaft, eigenes Engagement und der Wille, sich zu verbessern, werden trotz digitaler Unterstützung auch in Zukunft unverzichtbar sein. ■

Rocksmith All-New 2014 Edition

für Gitarre und Bass

Hersteller: UBISOFT in Kooperation mit Epiphone

erhältlich für: PC, Mac, PlayStation, Xbox

Preis: ca. 80 Euro, für Konsolen günstiger

Real-Tone-Kabel auch separat erwerbbar

“Ich hasse Saitenwechseln.
Meine Elixir Stainless Steel Saiten
halten zwei Monate,
ohne an Glanz zu verlieren.”
- David Müller
Luxuslärm

Elixir® Saiten für Bass

Inspiziert durch Perfektion. Entwickelt von Bassisten.

Für die Weiterentwicklung unserer Basssaiten gingen wir zu denen, die ihnen vertrauen. Es erforderte über ein Jahr intensiver Forschung und das Feedback von mehr als 1000 Bassisten.

Bassisten berichten uns, dass Elixir Nickelwound- und Stainless Steel Basssaiten mit NANOWEB® Beschichtung:

- ein weiches, natürliches Spielgefühl mit besserem Grip bieten*
- für bessere Haltbarkeit und Ansprache sorgen, sogar bei intensivem Anschlag*
- ihren Ton länger beibehalten als jede andere Basssaite, ob beschichtet oder nicht

David Müller spielt Elixir Strings Stainless Steel 5-String mit NANOWEB Beschichtung, Medium .045 - .125

www.elixirstrings.de/bass

*verglichen mit der original NANOWEB Beschichtung

facebook.com/elixirstrings

twitter.com/elixirstrings

youtube.com/elixirstringsmedia

GORE, ELIXIR, NANOWEB, POLYWEB, GREAT TONE - LONG LIFE, "e" Icon, and other designs are trademarks of W. L. Gore & Associates. ©2014 W. L. Gore & Associates, Inc. ELX-777-ADV-DE-OCT14