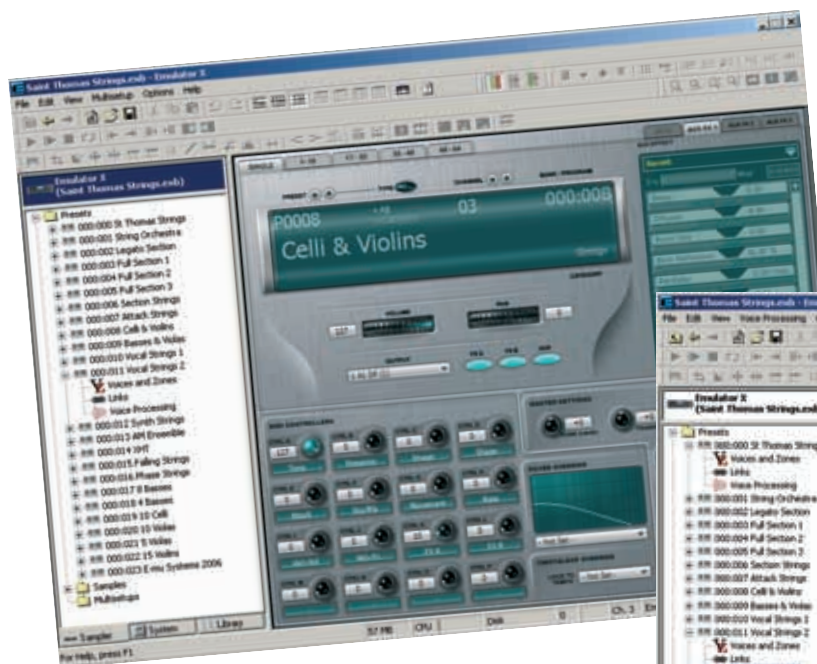


Emulate this!



Der Emu »Emulator X2« lässt sich nicht zuletzt dank seines Browser-Fensters recht intuitiv bedienen



Der »X2« ist ein Paradies für Soundtüftler – rechts unten sehen wir die umfangreiche Modulationsmatrix.

Emu »Emulator X2« Software-Sampler

Von Kai Schwirzke

Der »Emulator«! Ich erinnere mich noch genau an die ehrfurchtsvollen Schauer, die mich stets dann durchrieselten, wenn jemand zu erkennen gab, so einen edlen Sampler sein eigen zu nennen. »Emulator«, das war anfangs fast so gut wie Fairlight, später sogar besser, denn Fairlight war platt. Und Emu übernahm die Führung, stets den heißen Atem des Verfolgers Akai im Nacken spürend. Doch dann kamen die Software-Instrumente, und alles wurde anders.

Emu hatte Glück im Unglück und wurde bereits 1993 von den Creative Labs, den Soundblaster-Erfindern aus Singapur aufgekauft – die wollten sich nämlich die Emu-Chip-Produktion sichern, auf der seit einiger Zeit schon ihre Soundkarten basierte. Dennoch: Bis man sich endlich der eigenen Tugenden besann und ebenfalls Software-Sampler und –Instrumente lancierte, strichen lange Jahre ins Land. Aber der Laufvogel ist zurück, und zwar mit der brandaktuellen Version »X2« des Software-»Emulators«.

Um meine lyrischen Anwendungen der Einleitung etwas zu erläutern: Vom ersten »Emulator« von 1981 bis zu den letzten Modellen aus dem letzten Jahr vor der Jahrtausendwende, etwa den E-5000 Ultra, umgab die Emu immer ein gewisser Nimbus des Edlen. Akais klangen »HiFi-mäßig crisp«, »Emulatoren« amerikanisch warm, mit richtig guten Filtern. So jedenfalls die Ansicht der Emu-Jünger. So wie Apple-User seit ehedem von der Überlegenheit ihres Betriebssystems überzeugt sind. Kurzum, Emu ist Kult, und der will erst einmal in ein Software-Instrument übertragen werden.

Anfangen

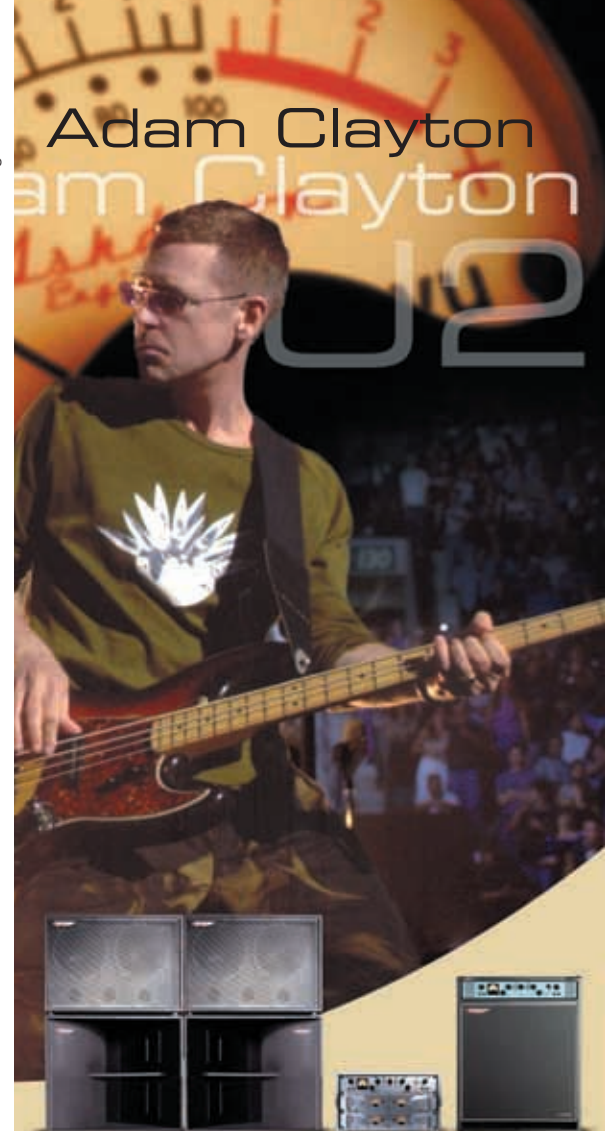
Gar nicht kultig gerät die Installation des Programmpakets. Zum einen gibt's ein halbes Dutzend CDs, das auch gut und gerne auf eine einzige DVD gepasst hätte. Zum anderen ist, mit Ausnahme von zwei CDs, unklar, was exakt sich nun auf den Datenträgern befindet – jedenfalls schweigt sich das sehr knappe gedruckte »Getting started« darüber aus, was man von »Xperience«, »Beat Shop One« und »X Producer« erwarten darf. Das müsste nicht sein, zumal ein einfacher Aufdruck »Sound Library« bereits Klarheit hätte verschaffen können. Außerdem findet der Installer des Samplers einige Windows-System-Bibliotheken nicht, so dass der Anwender manuell auf die Suche nach deren Aufenthaltsort gehen muss. Nicht dramatisch, aber für den weniger versierten Anwender alles andere als optimal. Was mich ebenfalls nicht wirklich begeistert, ist das Fehlen eines gedruckten Handbuchs. Derart komplexe Produkte, wie es Software-Sampler in der Regel nun einmal sind, nur mit einem gut 380-seitigen PDF bewaffnet zu erkunden, macht nicht wirklich Spaß.

Da zeigt die Konkurrenz wie Steinberg oder auch Native Instruments, wie es besser geht.

So, alle CDs sind installiert, jetzt könnte es eigentlich losgehen – aber halt, da fehlt ja noch was. Um den »Emulator X2« in Betrieb nehmen zu können, bedarf es nämlich noch eines ganz speziellen Kopierschutzes, nämlich in Form vom Emu-Hardware. Damit's läuft, muss eins von Emus Audio- oder MIDI-Interfaces vorhanden sein. In unserem Fall enthielt das »X2«-Paket das USB-MIDI-Interface namens »Xmidi 2 x 2« mit je zwei MIDI-Ins und –Outs. Ich stehe diesem Typ von »Dongles« eher skeptisch gegenüber, weil dem Kunden etwas verkauft wird, was er in vielen Fällen gar nicht braucht. Ich jedenfalls benötige weder weitere MIDI- noch Audio-Interfaces. Andererseits, so könnte man ebenfalls argumentieren, hat der Kopierschutz so wenigstens eine sinnvolle Funktion. Außerdem ist der »X2« sogar inklusive MIDI-Interface deutlich günstiger als etwa »HALion 3« oder »Kontakt 2«.

First Steps

Die erste Kontaktaufnahme mit dem »Emulator X2« verläuft freundlich. Linker Hand residiert der im Windows-Stil gehaltene Datei-Browser, in dem man die aktuell geladene Soundbank, die komplette Library oder auch die im System vorhandenen Datenträger durchforsten kann. Darüber hinaus lassen sich in ihm aber auch verschiedene »Unteraspekte« eines Klangs, etwa »Voices & Zones« oder »Voice Processing«, anwählen und somit sofort die passende Edit-Seite des Samplers aufrufen. So vergehen die ersten Viertelstunden mit dem Durchforsten der etwa drei Gigabyte umfassenden, mitgelieferten Samplelibrary, die unter anderem das komplette Soundset des legendären Emu »Proteus 2000« enthält. Außerdem findet der neugierige Anwender diverse Beispiele für die Leistungsfähigkeit des neuen »Twistaloop«-Features, dank dessen sich rhythmische Material relativ beliebig langsamer oder schneller abspielen lässt, und das in bemerkenswerter Qualität. Auch von den Emu-typischen »Z-Plane«-Filtern machen die Soundbeispiele regen Gebrauch, was mich zu einem versprochenen kurzen Exkurs in die Vergangenheit inspiriert.



www.ashdownmusic.com

www.emdmusic.com

»Emulator X2«

Produkt: »Emulator X2«**Hersteller:** Emu Systems**Typ:** Software-Sampler, Stand-alone oder VSTi**Betriebssystem:** Windows XP**empfohlenes System:** Pentium 4 mit 2,4 GHz, 1 GB RAM, 5 GB freier Festplattenspeicher**Kopierschutz:**

Emu-Hardware erforderlich: Soundkarte, USB-Keyboard oder USB-MIDI-Interface

Besonderheiten:

»Xmidi 2 x 2« MIDI-Interface im Preis inbegriffen

Listenpreis: 399 Euro**Verkaufspreise:**

Emu »Emulator X2« inkl.

»Xmidi 2 x 2«: 299 Euro

Upgrade: 79 Euro

www.emu.com

Pro & Contra

- + tolle Filter
- + »Multifunction Generators«
- + »Synth Swipe«
- + MIDI-Interface im Preis inbegriffen
- + sehr fairer Preis
- Emu-Hardware als Kopierschutz notwendig
- teilweise unübersichtlich
- rudimentäre Sample-Konvertierung

NACHGEFRAGT

Von Emu erreichte uns Ihre Redaktionsschluss keine Stellungnahme.

Wie eingangs bereits erwähnt, Emu-Filter umgab immer schon der Nimbus des Legendären. Einen weiteren großen Schritt bei der Entwicklung spektakulär klingender Klangverbieger nahmen die Amerikaner mit den so genannten »Z-Plane«-Filtern, die erstmals 1994 im Emu »Morpheus«, einem 1-HE-Racksynth, verbaut wurden. Der Clou an diesen Filtern war und ist, dass sie zum einen durch den gleichzeitigen Einsatz mehrerer Filter(typen) richtige Resonanzräume formen konnten, und zum anderen erlaubten die »Z-Planes« das nahtlose Ineinanderüberblenden – auch gerne Morphing genannt – von zwei grundverschiedenen Filter-Setups, und das behelfs nur eines einzigen Parameters. Emu formulierte das 1994 in einer Anzeige mit folgenden blumigen Worten: „Stell Dir vor: Ein Saxofon mit dem Resonanzraum eines Kontrabasses, das langsam, aber sicher zur verzerrten Gitarre mutiert.“ Unabhängig davon, ob dieses Beispiel nun sonderlich attraktiv klingt oder nicht, Fakt ist, die »Z-Plane«-Filter gestatten ziemlich spektakuläre Klangmanipulationen und sind mit Sicherheit eines der großen Highlights des »Emulator X2«. Zumal in dieser Version dank des neuen »Morph Filter Designers« auch das Selberbasteln solcher »Z-Planes« möglich ist. Natürlich für die Z-Achse eines Koordinatensystems, das in diesem Fall, richtig!, die Zeit darstellt.

Bastelstunde

Selberbasteln ist ein gutes Stichwort, denn nach dem Studium der Werklibrary kommt der Wunsch auf, selber mal an den Knöpfchen zu drehen, um ein wenig zu editieren. Das geht für vergleichsweise einfache Aufgaben – etwa Verändern der Filtercharakteristik, Anpassen der Hüllkurve – verhältnismäßig intuitiv über die Bühne. Je tiefer man indes in die Feinheiten der Soundgestaltung hinabsteigt, um so häufiger wird der Blick ins Handbuch notwendig, das mich in seiner PDF-Form spätestens jetzt gehörig nervt. Für meine Begriffe nicht optimal gelöst ist vor allem die Darstellung von hierarchischen Ebenen innerhalb eines Patches. Klingt kompliziert, meint aber Einfaches: Welches Sample gehört zu welcher Zone, welche Zone zu welcher Gruppe, wie ist das alles auf der Tastatur verteilt etc. Natürlich, diese

Informationen sind dem Bildschirm durchaus entnehmbar, aber bei mir will sich der Wohlfühl-Faktor nicht so recht einstellen. Das ist Gewöhnungs- und auch Geschmackssache, klar – aber ich finde schon, dass gerade Steinbergs »HALion 3« und auch der superkomplexe »Kontakt 2« deutlich übersichtlicher geraten sind.

Davon abgesehen kann man dem »Emulator X2« keine wirklich gravierenden Schwächen nachsagen: Er beherrscht alles, was man von einem modernen Software-Sampler verlangen kann; seine Modulationsmatrix ist schlichtweg der Hammer – »geht nicht« gibt's nicht! – die Filter klingen so, wie man sich das von einem Emu vorstellt – und das System belastet er auch nicht übermäßig. Wobei man selbstredend Sounds bauen kann, bei dem die CPU hörbar unter ihrem Kühler ächzt und stöhnt.

Und in der aktuellen Version beherrscht der »X2« sogar einige Tricks, die ich in dieser Form bei Software-Samplern noch nicht gesehen habe. So zum Beispiel das pffiffige »Synth Swipe«, mit dem sich vollautomatisch ein externer Klangerzeuger »absampeln« lässt (wenn er denn eine MIDI-Schnittstelle besitzt): Einfach einige Basisparameter eingeben (Noten-Range, wie viele und welche Velocity-Stufen pro Taste etc.), auf Start klicken, und schon hat man kurze Zeit später ein spielbares, vollständig eingerichtetes Multisample im Rechner – klasse!

Ein ebenfalls sehr mächtiges Werkzeug sind die neuen 64-schrittigen »Multifunction Generators«, bei denen es sich um „multifunktionale Modulationsquellen handelt“ (O-Ton Handbuch). Je nach Programmierung erfüllen sie mannigfaltige Aufgaben vom LFO über Step-Sequencer bis hin zur Hüllkurve. Außerdem können sie Samples und andere Hüllkurven neu starten, Noten betonen – und so weiter und so fort. Die Sache ist in jedem Fall hochgradig komplex und ermöglicht ziemlich abgefahrene Soundkreationen, zumal pro »Voice« - das ist die kleinste klingende Organisationseinheit im »X2« - drei solcher Funktionsgeneratoren benutzt werden dürfen.

Und wo ich gerade bei den Novitäten bin: Mit »Transform Multiply« hat ein

weiteres interessantes DSP-Modul Einzug in den »Emulator X2« gehalten. Es kombiniert zwei Sounds dergestalt miteinander, dass, einfach gesprochen, Frequenzen, die in beiden Quellen enthalten sind, verstärkt und die anderen entsorgt werden. Das ermöglicht eine Vielzahl von Effekten, angefangen vom Überstülpen einer Hallfahne auf ein Signal (ähnlich dem Prinzip eines Convolution-Halls) und längst noch nicht aufgehört bei »sprechenden Instrumenten«.

Und um vom Komplizierten noch einmal zu den ganz simplen Dingen zurückzukommen: Ich find's gut, dass man mit dem »Emulator X2« auch tatsächlich sampeln und die Audiodateien in einem kleinen Editor auf Vordermann bringen kann.

Besser machen!

Kein Glanzstück des »Emulator X2« ist das Kapitel Sample-Konvertierung. Erstens ist dazu ein externes Programm vonnöten, das zweitens nicht besonders stabil funktionierte und drittens auch nicht so wahnsinnig viele Formate unterstützt. Viertens kann es noch nicht einmal direkt S-1000/3000-CDs lesen. Hier hat die Konkurrenz ganz eindeutig die Nase vorn. Doch laut Emu hat man sich ganz bewusst zunächst auf das firmeneigene Format und die Konvertierung von Gigasampler-Libraries konzentriert.

Finale

Der Emu »Emulator X2« ist definitiv ein Software-Sampler für alle, die so richtig Spaß am Soundschrauben haben. Die »Z-Plane«-Filter sind spektakulär, und auch darüber hinaus hat der »X2« einiges unter der Haube, was den Klangbastler erfreut. Auch wer immer schon Emu-Hardware-Sampler besaß und nun mit Software ergänzen oder durch sie ersetzen möchte, ist hier genau richtig. Zudem ist der Preis des »Emulator X2« außerordentlich attraktiv, vor allem unter dem Aspekt, dass man auch noch ein Zwei-Port-MIDI-Interface als Dreingabe erhält.

Weniger geeignet scheint mir Emus Software-Sampler für alle, die in erster Linie Libraries abfeuern wollen, dafür ist der »X2« zu komplex, das aktuelle Angebot an eben solchen Soundkollektionen eher gering – und das Konvertierungstool zu schwach auf der Brust. ■