

Hattrick!

Native Instruments Guitar Rig 3

Von Kai Schwirzke

Das Guitar Rig aus dem Hause Native Instruments war schon immer ein pralles Füllhorn für ambitionierte Gitarrensoundbastler. Viele Anwender mögen sich daher fragen, was die Berliner überhaupt noch an Essenziellem nachzurüsten im Stande waren, das den Kauf der Version 3 zur ersten Gitarristenpflicht machen könnte. Aber, so viel sei vorab verraten, die Dreinull lohnt in jedem Fall, auch für zufriedene Anwender der Vorgängerversion.



Alle neuen Module auf einen Blick

Beginnen wir bei der Hardware, der Rig Kontrol, die ebenfalls ihre dritte Revision erleben durfte. Die auffälligste Neuerung: Sie ist pechschwarz und hat zwei zusätzliche Trittschalter erhalten, so dass der Gitarristenfuß mittlerweile zwischen acht Schaltern und einem Kontrollpedal steppen darf. Genau genommen sind es neun Schalter, denn einer ist unter dem Expressionpedal versteckt, so wie bei einem WahWah eben auch. Für gute Übersicht sorgen LEDs über den Schaltern, die auch ohne Blick auf den Computerbildschirm erkennen lassen, ob etwas ein- oder ausgeschaltet ist.

Ebenfalls neu: Die obere Schalterreihe ist nicht nur wie gewohnt mit Zahlen, sondern auch mit Funktionen beschriftet (Prev, Next, Tuner, Tap), die deren Betätigung in den Presets des Guitar Rigs auslösen. Wer mag, kann aber auch diese Taster nach eigenem Gusto umprogrammieren. Nicht neu: das vierstellige LED-Display, das Auskunft über die Nummer des gerade aktiven Presets erteilt. Noch hilfreicher wäre, gerade in einer Bühnensituation, sicherlich ein größeres alphanumerisches Display, das den gerade aktiven Sound im Klartext anzeigen könnte. Aber was noch nicht ist, kann ja noch werden. Für den Einsatzzweck völlig angemessen sind die Aussteuerungskontrollen, sie setzen sich aus zweimal acht LEDs für den Eingang und zweimal vier LEDs für die Outs zusammen.

Pedal mit Klang

Wie bereits das Vorgängerpedal ist auch Rig Kontrol 3 mit einem USB-2.0-Audiointerface ausgerüstet, das seine 24-Bit-Samplebreite mit inzwischen 192 kHz aufzeichnen und wiedergeben kann. Die beiden Inputs sind für Line- wie

Instrumentensignale gleichermaßen geeignet, wobei auch zwei Gitarren (oder Gitarre und Bass) gleichzeitig angeschlossen werden dürfen. In der Guitar-Rig-Software schaltet man dann einfach zwischen beiden Eingängen hin und her. Praktisch! Ausgangsseitig bietet Rig Kontrol zwei symmetrisierte Klinkenbuchsen sowie einen regelbaren Kopfhörerausgang. Und wer mit dem einem Pedal nicht auskommt, dockt bis zu zwei weitere Exemplare an die dafür vorgesehenen Buchsen an. Ein MIDI-Ein- und Ausgang komplettieren schließlich die großzügige Ausstattung.

Da das Audiointerface der Rig Kontrol auch die (nicht hörbaren) Steuerdaten an die Software sendet, stellt sich die interessante Frage, ob Rig Kontrol im Sequenzereinsatz mit einer bereits vorhandenen Audio-Hardware kombiniert werden darf. Die Antwort ist einfach: Ja, das geht. Wer will, kann das Pedal tatsächlich nur zum Steuern des Guitar Rigs nutzen und dabei die bewährte Audio-Hardware weiterhin verwenden. So habe ich beispielsweise die Gitarre über einen Mindprint DTC und ein Hammerfall-DSP-System von RME in den Rechner befördert und Rig Kontrol 3 lediglich zum Aufzeichnen der Steuerdaten verwendet. Damit das funktioniert, muss aber natürlich in jedem Fall der Audiotreiber der „Bodenkontrolle“ installiert werden. Und je nach eingesetztem Sequenzer ist es ferner notwendig, die Parametereautomation für die entsprechenden Spuren scharfzuschalten. Ein Tipp in



Neuer Look, bessere Übersicht: Native Instruments Guitar Rig 3

Richtung Native Instruments: Solche Informationen gehören definitiv ins gedruckte Handbuch und nicht bloß in die Knowledge Base im Internet!

Kleines Zwischenfazit zur Rig Kontrol 3: Äußerst solide, einfach zu bedienen und auch auf stockfinsternen Bühnen noch gut zu

Anzeige

NOT JUST A RETURN...
A REBIRTH.



TUBE KING
Tube Distortion Pedal

Ibanez www.ibanez.com

Weitere Informationen über den TUBE KING auf Ibanez.de



Auch die Rig Control wurde generalüberholt und bietet nun neun Fußschalter

Übersicht

Hersteller: Native Instruments

Produkt: Guitar Rig 3

Typ: Guitar-Modeling-Suite, Plugin und Stand-alone

Plattform: Windows XP/Vista, Mac OS X 10.4/10.5

Schnittstellen:

VST, DXi, RTAS, ASIO, Direct Sound, Audio Units, Core Audio, Core MIDI, HDTM

Amp-Modelle: 12

Boxen-Modelle:

17 Gitarren-, 6 Bassboxen, 4 Rotary-Speaker, 9 Mikrofontypen

Effekte: 44

Sonstiges: 2 Tapedecks

(inklusive 150 MB Loop-Material), Tuner, Metronom, Loop Machine, Modifier-Module

empfohlenes System Mac:

OS X 10.4, G4 1GHz, 768 MB RAM, schnelle audiokarte mit Core Audio bzw. ASIO2-Treiber

empfohlenes System PC:

Windows XP, P4/Athlon 1,4 GHz, 512 MB RAM, schnelle Audiokarte mit ASIO2-Treiber

Listenpreis:

Kontrol Edition: 499 Euro

Software Edition: 299 Euro

Verkaufspreis:

Kontrol Edition: 479 Euro

Software Edition: 288 Euro

www.nativeinstruments.de

erkennen - ich habe das im komplett verdunkelten Dachgeschoss-Studio simuliert -, so bereiten Floorboards Freude. Das integrierte Audiointerface gibt ebenfalls keinen Grund zur Klage, im Gegenteil: 103 dB Rauschspannungsabstand bei 24 Bit und 96 kHz sind eine Ansage, zumal angesichts der Tatsache, dass das Pedal im Vergleich zur Software-Only-Version mit lediglich 200 Euro Aufpreis zu Buche schlägt.

Guitar Rig 3

Kommen wir zur Software, dem eigentlichen Guitar Rig 3. Was dem langjährigen Rig-User als erstes ins Auge fällt, ist die neue

gestaltete Benutzeroberfläche, die – durch sinnvoll reduzierte Bedienelemente und teils größere Fonts – deutlich aufgeräumter und übersichtlicher wirkt. Das erfreut auch den geübten Anwender. Ohnehin hat man sich bei Native Instruments einige Gedanken hinsichtlich der Arbeitsabläufe und Bedienfreundlichkeit gemacht und das Programm in einigen Punkten erfolgreich optimiert. So bietet das Plugin jetzt zu jedem Verstärkermodell automatisch eine klanglich abgestimmte Boxen-respektive Lautsprechersimulation (Matched Cabinets); das oft langwierige Suchen nach einem passenden Modell wie in den Versionen zuvor gehört damit der Vergangenheit an. Wobei es selbstverständlich immer noch möglich ist, alles mit allem zu kombinieren. Auch das Zuweisen externer Controller geht noch flotter von der Hand, und die neue Live-View zeigt in bühnenfreundlicher Großdarstellung die Belegung der Rig Control, die Sounds der aktiven Bank sowie wahlweise den Tuner, das Metronom oder die Loop-Maschine an. Das können auch Blindschleichen noch auf fünf Meter Entfernung gut erkennen. Bei den Amps (und deren Boxen) ergänzten die Berliner zunächst zwei sehr britisch inspirierte Modelle namens Citrus und High White, die auch optisch keinen Zweifel daran aufkommen lassen, wer hier Pate stand. Klanglich gefallen mir die beiden raubauzigen Briten sehr gut; sie sind zu den von Marshall und Vox inspirierten Models eine prima Ergänzung der Inselvertreter, Unterabteilung Classic Rock. Über den großen Teich geht es mit dem Tweed Delight, der sich selbstredend am großen Vorbild aus dem Hause Fender orientiert, und der Ultrasonic steuert einen modernen Highgain-Sound bei, dem superklare Cleansounds ebenso liegen wie das Mörder-Metal-

AmpliTube 2.0 vs. Guitar Rig 3

Von Peter Schilmöller



Der so genannte Live View ermöglicht raschen Überblick über die Belegung der Rig Control sowie Tuner und Sounds

Welches Programm ist besser: AmpliTube oder Guitar Rig? Das ist sicherlich nicht nur die spannendste Frage, die man sich rund um das Thema stellen kann, sondern auch genau der Punkt, der die meisten Gitarristen beschäftigen wird, wenn sie die Anschaffung eines Amp-Modellers auf Softwarebasis erwägen.

Wie so häufig ist diese entscheidende Frage allerdings nicht so ganz leicht zu beantworten. In der letzten Ausgabe hatte ich das Vergnügen, AmpliTube 2.0 zu testen – und der Test hat wirklich Spaß gemacht! AmpliTube ist ein ausgesprochen übersichtliches Programm, mit dem man kinderleicht und ohne große Umstände gute, authentische Gi-

Brett. Auch diese beiden Verstärkersimulationen sind überzeugend, wobei ich nur dazu raten kann, das Guitar Rig so oft wie möglich im „High Resolution“-Modus zu betreiben, da in dieser Betriebsart die Authentizität des Klangbilds deutlich gewinnt. Allerdings erkaufte man sich diesen Qualitätsgewinn mit einer nicht selten doppelten Prozessorlast. Wer mehrere Instanzen des Guitar Rigs in Hi Res laufen lassen möchte, sollte also einen entsprechend leistungsfähigen, modernen Rechenknecht vorhalten.

Hallo Echo

Zu den schönsten Neuzugängen bei den Effekten zählt die Emulation des legendären Space Echos aus dem Hause Roland. Dieses mit Magnetband betriebene Gerät wurde äußerst liebevoll nachempfunden, einschließlich des „Eiems“, wie es durch einen nicht präzise laufenden Bandtransport bei Geräten dieser Art gerne hervorgerufen wird. Ich hatte vor Urzeiten einmal das Glück, so ein Space Echo persönlich kennen lernen zu dürfen, und muss sagen, dass ich von seiner virtuellen Verwandtschaft im Guitar Rig 3 mehr als angetan bin. Ausführliche Exkursionen zum Thema Zeit und Raum (der geschätzte Axel Heilhecker äußerte sich unlängst in unserer Schwesterpublikation grand gtrs zu diesem Thema) sind die Spezialität dieses Moduls, und jedenfalls ich kann problemlos Stunde um Stunde nur mit diesem Effekt verbringen, ohne dass es mir langweilig wird.

Doch auch die anderen fünf Novizen sollen nicht vergessen werden: Ein Vintage-EQ, ein Delay mit Chorus und Vibrato

(Delay Man), ein recht extremer Verzerrer (Sledgehammer), ein klanglich recht frisch und modern abgestimmtes Wah sowie ein Ringmodulator für abgefahrenere Effekte bereichern fortan das Effektsarsenal.

Finale

Vor genau zwei Jahren resümierte ich anlässlich des Guitar Rigs in der Version 2: „Das Guitar Rig ist zurzeit die ultimative Workstation für Gitarristen und nun auch Bassisten. Ich kenne keine andere Software, und übrigens auch keine Hardware, die exzellenten Grundsound mit einer derart immensen Vielfalt an Klanggestaltungsmöglichkeiten verbindet.“ Dem ist auch in der Version 3 nur wenig hinzuzufügen. Höchstens vielleicht, dass die Soft- und Hardware jetzt noch anwenderfreundlicher und umfangreicher geworden ist. Eine klare Empfehlung der Redaktion!

Pro & Contra

- + gute Hardware
- + Sound
- + Umfang
- + verbesserte Benutzerführung

NACHGEFRAGT

André Estermanns, Produktmanager des Guitar Rig 3, meint:

„Bei der Entwicklung von Guitar Rig 3 haben wir uns bemüht, neben der offensichtlichen Erweiterung durch neue Amps und Effekte das Gesamtpaket auf allen Ebenen zu optimieren. Das umfasst auch die Rig Kontrol 3, die neben zusätzlichen Switches hochwertigere Wandler bekommen hat, mit denen die Klangqualität der modellierten Komponenten noch besser zur Geltung kommt. Ein weiteres extrem wichtiges Element ist das Sounddesign. Wir haben viel Zeit investiert, um praxistaugliche Setups für Studio und Stage zu liefern. Auf der Software-Seite haben wir die Bedienung durch ein überarbeitetes User-Interface und zahlreiche Detailverbesserungen erheblich vereinfacht.“

tarrensounds erzeugen kann. In der Testphase habe ich für eine Theaterproduktion einen kurzen Tune produziert, bei dem ich mehrere Gitarrenspuren mit AmpliTube eingespielt habe. Das Ergebnis ist wirklich klasse geworden, die verzerrten Gitarren klingen druckvoll und satt. Wohl niemand würde so schnell auf die Idee kommen, hier könne ein Computerprogramm anstatt eines richtigen Verstärkers für die Sounds verantwortlich sein.

Ich war also schon ein wenig voreingenommen, als ich Guitar Rig 3.0 zum ersten Mal in Betrieb nahm. Mit AmpliTube hatte ich mich schon so gut angefreundet, dass ich mir fast nicht vorstellen konnte, Guitar Rig könne noch mehr zu bieten haben. Bei meinen ersten Experimenten mit Guitar Rig war ich dann auch ein wenig enttäuscht: Mein erster Versuch, einen fetten Lead-Sound mit der Rectifier-Simulation (Gratifier) von Guitar Rig hinzubekommen, brachte jedenfalls keine allzu überzeugenden Ergebnisse. Ich war die wirklich leichte Bedienung von AmpliTube gewöhnt, und Guitar Rig erfordert – so viel ist

sicher – mehr Einarbeitungszeit als sein Konkurrent von IK Multimedia.

Etwas später wagte ich dann einen zweiten Versuch. Anstatt meinen Wunschsound wie beim letzten Mal von Beginn an selbst aufzubauen, probierte ich diesmal zunächst die zahlreichen Presets von Guitar Rig durch. Wie dumm, dass ich nicht gleich darauf gekommen bin! Aber man ist es ja von vielen Geräten und Programmen gewohnt, dass die Presets zunächst einmal nicht allzu viel Sinnvolles zu bieten haben. Für mich als Tester ist es darum häufig der erste Schritt, ein eigenes Preset zu erstellen. Bei Guitar Rig ist das allerdings nicht nötig: Die mitgelieferten Presets bieten meiner Einschätzung nach alles, was das Herz eines Gitarristen begehrt – in einer Klangqualität, die man ohne Zögern und ohne Herumdoktern in einer Produktion verwenden kann.

Als nächstes habe ich mich also damit beschäftigt, wie genau die Presets von Guitar Rig aufgebaut sind. Und siehe da: Inzwischen klappt es auch ganz gut mit dem Erstellen eigener

Sounds. Am besten kann man dabei einfach auf die bestehenden Presets zurückgreifen und diese nach eigenem Gusto abändern. Absolutes Highlight von Guitar Rig ist übrigens meiner Meinung nach die Möglichkeit, das Gitarrensignal zu splitten und beispielsweise über zwei verschiedene (virtuelle) Amps laufen zu lassen. Zwar bietet auch AmpliTube eine ähnliche Funktion, bei Guitar Rig ist es jedoch möglich, die zwei Ampsounds nach Belieben im Stereobild zu pannen. So sind richtig fette Gitarrenwände schon mit einer Gitarrenspur möglich – toll!

Mein Fazit: Guitar Rig 3.0 spielt zwar nicht gerade in einer anderen Liga als AmpliTube, kann aber in diesem Wettbewerb den Meistertitel einfahren. AmpliTube bietet die übersichtlichere und einfachere Bedienung mit sehr brauchbaren Sounds, Guitar Rig kann aber mit der umfangreicheren, facettenreicheren und letztlich auch einen Tick besser klingenden Klangbibliothek aufwarten. Da Guitar Rig 3.0 zudem noch preisgünstiger als AmpliTube ist, ist für mich die Entscheidung klar!