



*Spider Jam*

## LINE 6

Lust auf 'ne Session, Loop-Recordings oder gar beides?

Der Spider Jam bietet das Amp- und Effekt-Modeling der

Spider-III-Familie, eine Endstufe mit 75 Watt und ca.

150 von echten Musikern aufgenommene Endless Jams

und Drum-Grooves zum Mitspielen.

Wer zunächst einen Überzwerg nur fürs Wohnzimmer erwartet hat, dürfte von dem ausgewachsenen und Proberaum- sowie Bühnen-tauglichen Combo überrascht sein. Außer Gitarre können zusätzlich Bass, Mikrofon oder Keyboard angeschlossen werden und mit einem eigenen Effektprozessor klanglich aufbereitet werden.

### *im vergleich*

Auf ähnlichem Gleis fahren die G-Dec- bzw. B-Dec-Verstärker von Fender. Mit Songs, Drums und selbst eingespielten Loops arbeiten der Fender G-Dec für Gitarre (Test in Ausgabe 4/2005) sowie der Fender B-Dec für Bass, den wir in Ausgabe 8/2007 vorgestellt haben. Die größten Unter-

schiede bestehen in der Art ihrer Begleitautomatik. Die Fender-Combos arbeiten mit MIDI-Files und einer GM-MIDI-Klangerzeugung, während der Line6 Spider Jam mit echten Audio-Spuren arbeitet. Damit ergeben sich Vor- und Nachteile auf beiden Seiten: Während MIDI-Files oft etwas künstlich und statisch klingen, lassen sie sich ohne Klangverschlechterung/Änderung problemlos in alle Tonarten transponieren, sowie langsamer bzw. schneller abspielen, auch stufenlos. Außerdem können Spuren abgeschaltet werden. Von leibhaftigen Musikern eingespielte Musik klingt ohne Wenn und Aber um Längen besser und „echter“, der Rahmen für Tonartenwechsel bzw. langsameres bzw. schnelleres Abspielen ist ohne teils drastische Klangverfremdung allerdings ziemlich begrenzt. Da hier keine Mehrspuraufnahmen vorliegen, ist das Abschalten beispielsweise der Bass-Spur nicht möglich.



## ÜBERSICHT

**Fabrikat:** Line6  
**Modell:** Spider Jam  
**Herkunftsland:** China, Design USA  
**Typ:** Modeling-Verstärker für E-Gitarre mit Songs, Drum-Grooves und Loop-Recording-Möglichkeiten  
**Endstufenleistung:** 75 Watt  
**Bauweise:** Offen  
**Modelle:** 12 Ampmodels.  
 Chorus/Flange, Phaser, Tremolo, Delay, Tape Echo, Sweep Echo, Reverb, Noise Gate  
**Speicher:** 36 überschreibbare Plätze, ca. 400 Presets, 100 Loops (insgesamt max. 24 Minuten)  
**Lautsprecher:** 12" Celestion G 12P-80 Custom, 2" Hochton-Horn  
**Regler:** Drive, Bass, Mid, Treble, Chan Vol, Mod-Effects, Delay, Reverb, Master, Presence  
**Schalter/Taster:** Amp Models, Tap, Navigator, Standby, Power, Ground Lift  
**Besonderheiten:** ca. 150 von Musikern eingespielte Endless-Jams und Drum-Grooves, integrierter Tuner, 24 Minuten Looper, SD-Card-Slot  
**Maße:** 527 x 439 x 273 BHT/mm  
**Gewicht:** ca. 16,2 kg  
**Vertrieb:** Line6 Europe  
 4 Sopwith Way, Drayton Fields Industrial Estates, NN11 8PB Daventry, UK  
[www.line6.com](http://www.line6.com)  
**Preis:** ca. € 534

Thomas Jeschonnek

## konstruktion

Im Grunde genommen haben wir es mit einem aufgemotzten Line6 Spider III 75 zu tun. Diesen Modeling-Amp für E-Gitarre haben wir in Ausgabe 12/2006 ausgiebig vorgestellt, seine Amp- und Effektmodelle sind ebenfalls mit denen des Röhrenhalbluts Spider Valve 112 (Test in Ausgabe 1/2008) identisch. Der Spider Jam ist ein ausgewachsener Combo, der 75 Watt an einen 12"-Custom-Lautsprecher von Celestion abgibt. Zwölf Verstärkermodelle stehen zur Verfügung, dazu gibt es drei unabhängige Effektbereiche für Modulation, Echo und Hall, sowie ein Stimmgerät. Neben 36 überschreibbaren Speicherplätzen wartet auch

der Spider Jam mit ca. 400 festen Presets auf, die in verschiedene Gruppen wie Songs und Bands unterteilt sind. Wer mag, kann ein FBV-Floorboard von Line6 dazu kaufen, um den Amp per Pedes fernzusteuern.

Das Armaturenbrett des Spider Jam wurde jedoch im Vergleich zum Spider III 75 kräftig gepimpt. Neben dem Gitarren-Anschluss finden wir links in dem kleinen Feld eine XLR-Buchse nebst Pegelsteller für ein Mikrofon, einen Klinkenanschluss für ein zweites Instrument (E- oder A-Gitarre, Bass, Keyboards usw.), einen CD/mp3-Input und eine Clip-LED. Auf der Oberseite prangt das Steuerpult für die Jam-Tracks, Grooves, Loop-Funktionen sowie die Ein- und Ausgangszuordnung. Zusätzlich zum frontseitigen Kopfhöreranschluss steht auf der Rückseite noch ein Cinch-Buchsen-Anschlusspärchen zur Verbindung mit einem Computer oder der P.A. zur Verfügung. Ein SD-Karten-Slot auf der Rückseite dient momentan ausschließlich Firmware-Updates, vielleicht lässt er sich in Zukunft ja auch für andere Funktionen nutzen.

Ein interessantes Feature bietet auch das Verstärkersystem. Eine zusätzliche Endstufe mit vom Hersteller nicht erwähnter Leistung versorgt ein neben dem 12"-Celestion-Speaker angeordnetes 2"-Hochtonhorn. Die intelligente Schaltung schickt auf diesen Hornverstärker jedoch nicht den Sound der E-Gitarren-Amp-Modelle, sondern ausschließlich die Fullrange-Signale der Songs bzw. Grooves und die vom Mikro- bzw. Zweiteingang, solange diese nicht ebenfalls auf die digitalen Ampmodels geroutet werden.

## praxis

Wird die Jam-Funktion nicht genutzt, erweist sich der Spider Jam als zu 100 % seinem Bruder III 75 ebenbürtig. Mit seinen druckvollen 75 Watt und dem kräftigen Celestion-Speaker im großen Gehäuse bekommt man also einen Proberaum- und Bühnentauglichen Verstärker mit gut klingenden Amp-Modellen und Effekten, einer schier unerschöpflichen Vielfalt an Presets,

und die Anschlussmöglichkeit für Pedale aus der FBV-Familie. Alle Test-Details entnehme man bitte dem Bericht in Ausgabe 12/2006. Einziges Manko bleibt weiterhin die knifflige Chorus/Flanger-Steuerung, da sich ein Regelbereich je zwei Effekt-Arten, -Tiefen und -Geschwindigkeiten teilen muss. Nach dem Speichern und beim erneuten Aufrufen von Presets fällt dies natürlich nicht mehr so ins Gewicht. Kommen wir nun zum eigentlich Neuen, dem Jam-Bereich.

Wie von Line6 gewohnt, gestaltet sich die Bedienung einfach und intuitiv, trotz mannigfaltiger Möglichkeiten. Mit seinen beleuchteten Record-, Start/Stop- und Undo-Tasten ähnelt das Pult sowohl dem der Fender G/B-Dec-Amps, als auch Recording- bzw. Loop-Geräten. Das Display erleichtert einem die Auswahl enorm, wobei es Songs und Drum-Grooves zu unterscheiden gibt. Mit dem sich etwas billig anfühlenden großen Plastikrad im Chrom-Finish lassen sich die Songs bzw. Grooves anwählen, wobei jeder automatisch als Preview ein paar Takte lang erklingt, während einem das Display Tonart, Geschwindigkeit und Stilrichtung verrät. Den Wunsch-Song oder -Groove startet man mit einem Druck auf den großen mittleren Taster. Grooves bestehen ausschließlich aus Schlagzeug-Patterns, die Songs sind komplett instrumentiert; bis auf die Melodie- bzw. Solo-Linie natürlich, die will und soll man ja schließlich selbst spielen. Während des Abspielens blinkt die Play-Taste im Takt. Das ist praktisch, bei den angesprochenen Fender-Amps wechselte dieser Taster auf der „Eins“ jedes Taktes auch die Farbe, was noch praktischer ist. Die ca. 70 Songs und ca. 80 Grooves klingen richtig klasse! Auch die Songs grooven richtig los, und das Verstärkersystem setzt einen enormen Druck und einen tollen Sound wie aus einer Klein-P.A. frei. Man merkt schnell, dass die Songs nicht am Reißbrett, sondern unter den Händen von Studiomusikern entstanden sind und eingespielt wurden; User von „Line6 GuitarPort Online“ im Internet wissen was ich meine.

Von Jazz bis Country, von Blues bis Heavy Metal, von Funk bis Punk ist vieles in etlichen Varianten an Bord. Durch die hohe Qualität der Arrangements und Sounds wird man schnell dazu animiert mitzuspielen, und das „Endless Jam“-Feature sorgt dafür, dass man so schnell auch nicht aufhören wird. Dazu wurden die Audio-Files aller Songs unmerklich in Intro, Teil A, Alternative für A, Sektion B, Alternative für B, Sektion C, Fill-Ins und Schluss aufgeteilt. Ist „Endless Jam“ abgeschaltet, wird jeder Song vom Intro bis zum Ending durchgespielt und stoppt dann; ideal für das Aufnehmen von Loops, dazu gleich mehr. Aktiviert man mit der „Song/Drums“-Taste die „Endless Jam“-Funktion, dann kommen nach dem Intro in endloser und wechselnder Folge die anderen Parts des Stückes, bis auf den Schluss natürlich. Zum Üben und Jammen einfach ideal! Um zu einem Song etwas aufzunehmen, drückt man einfach die „Record“-Taste, und nach einem Anzähler geht’s los. Wie man es von Loop- bzw. Schleifen-Recordern gewohnt ist, beginnt nach dem Stoppen der Aufnahme sofort die Wiedergabe oder der nächste Overdub. Falls man sich verspielt hat, löscht „Undo“ die letzte Aufnahme. Gelingene Einspielungen lassen sich in einem der 100 Loop-Speicher schon mal ablegen. Vielleicht möchte ja später noch mal jemand dazu etwas singen und ebenfalls mit aufnehmen. Die selbst eingespielten Loops können alle zusammen gerechnet maximal 24 Minuten lang sein, dann ist dieser Speicher voll. Jetzt kommt der zweite Eingangsbereich ins Spiel, der beim Jammen zu Schlagzeug-Grooves ebenfalls unverzichtbar ist. Eine separate Effektsektion mit EQ, Hall, Echo, und Kompressor lässt sich durch mehrere Presets für ein an der XLR-Buchse angeschlossenes Mikrofon, oder an der Aux-Buchse angeschlossene Akustik-Gitarre, E-Bass, bzw. Keyboard anpassen. Man kann auch mit zwei E-Gitarren gleichzeitig über diesen Spider jammen, der Aux-Eingangsrouten wird dann auf die digitale Amp- und FX-Sektion geleitet. Da diese nur einmal vorhanden ist, gelten für die zweite E-Gitarre die gleichen Einstellungen wie für die erste. Signale von der CD/mp3-Miniklinkenbuchse können ebenfalls mit in die Loops aufgenommen werden, diese durchlaufen allerdings glücklicherweise keinen Effektprozessor. Ganz schön vielseitig der Bursche, und wie es in den Spider Jam hinein ruft, singt oder spielt, so schallt es auch aus seinen aufgezeichneten Loops wieder heraus. Diese lyrischen Worte mögen andeuten, dass die Sound-Qualität der Loops einwandfrei ist, und vom Original nicht zu unterscheiden.

Dank 75 Watt Ausgangsleistung, großem Gehäuse und belastbarem 12"-Speaker lässt sich außer der E-Gitarre also auch ein E-Bass anschließen und in nicht zu großen Räumen gemeinsam amtlich verstärken. Am CD/mp3-Eingang kann sich wahlweise noch der Rhythmus-Gitarrist mit eigenem Amp-Modeler oder der Keyboarder einklinken und zu den Schlagzeug-Grooves üben oder jammen. Diese enthalten im Gegensatz zu den Songs nun mal keine weiteren Instrumente.

Je länger man sich mit dem Spider Jam beschäftigt, desto mehr Einsatzgebiete eröffnet er. Der Begriff „Alleinunterhalter“ kommt mir jetzt etwas schwer über die Tastatur, klingt er doch stark nach altbackener öder Familienfeier oder Werbeverkaufsveranstaltung mit Kaffee, Kuchen und Schwoof. Nein, ich meine natürlich einen modernen, „jungen und dynamischen“ Alleinunterhalter, der zu gespeicherten Songs und selbst drüber gespielten Loops Gitarre spielen und ggf. auch singen möchte. Hilfreich und sehr nützlich machen sich für diese, ähnliche oder ganz andere Einsätze die beiden Cinch-Ausgänge auf der Rückseite des Spider Jam, die wie die Kopfhörerbuchse ein Signal inklusive Speaker-Emulation in POD-II-Qualität bietet. Hier lässt sich nun beispielsweise die Saal-P.A. anschließen. Mit der „Settings“-Taste des Spider Jams können diese Cinch-Ausgänge jetzt von „Normal“ (alle Signale) auf „Performance“ umgestellt werden. Jetzt gibt der Spider Jam ausschließlich die eigene Gitarre sowie die selbst eingespielten E-Gitarren-Loops über den 12"-Celestion wieder. Die Songs bzw. Grooves und eventuell in den Loops enthaltenen anderen Signale wie Akustik-Gitarre, Bass, Gesang usw. werden bei dieser Einstellung an die P.A. weitergeleitet, und nicht mehr vom Spider Jam selbst verstärkt. Zuhörer im Saal merken also möglicherweise gar nicht, dass dies alles klanglich im Spider Jam aufbereitet wurde. Kleine Ursache, große Wirkung; diese Features sind einfach klasse! Doch wo viel Licht, da auch Schatten. Songs und Drum-Grooves tönen aus der P.A. bzw. einem an der Headphone-Buchse angeschlossenen Kopfhörer leider nur mono, das ist wirklich schade.

Mit den drei Tastern, dem Endlos-Raster-Poti und dem Steuerkreuz lassen sich in Verbindung mit dem Display alle Bereiche in den Lautstärken zueinander anpassen. Für ein Firmware-Update wünschenswert wäre eine EQ-Bearbeitung für die fertigen Songs. Nutzt man den Spider Jam zu Hause, könnte es dort manchmal eine Schippe Höhen mehr, und eine Portion Bässe weniger sein. Mit einem zusätzlichen FBV-Pedal von Line6 lässt sich im normalen Modus ganz wie

gewohnt der Gitarren-Amp bedienen, also Presets umschalten, Effekte aktivieren, Wah, Volume und Tuner fernbedienen. Im Loop-Modus kann solch ein FBV-Pedal jedoch alle Start- und Stop-Funktionen übernehmen, sodass man die Hände zum Spielen frei hat. Die Songs und Grooves lassen sich zwar in der Tonhöhe verändern, jedoch klingt das Ergebnis wegen der Formant-Verschiebungen spätestens bei einem Ganzton höher oder tiefer bereits seltsam, außerdem ändert sich die Geschwindigkeit automatisch mit. Bei Gesangsstimmen – und ebenfalls beim Demo-Song mit englischem Tutor – klingt’s dann nach Micky Maus oder dem Hustinetten-Bär, je nachdem. OK, es sind halt echte Audio-Spuren und keine MIDI-Daten, die der Line6 Spider Jam verarbeitet.

## resümee

Wer zum Üben und Jammen einen versierten Partner sucht, sollte den Line6 Spider Jam gründlich persönlich testen, ein Vergleich mit dem Fender G-Dec kann jedoch nicht schaden. Der Spider Jam bietet jede Menge professionell aufgenommene Songs und Drum-Grooves im Audio-Format, flexible Endless Jams, und dank der Routing-Möglichkeiten für die Cinch-Ausgänge ideale Live-Einsatzmöglichkeiten. Schade nur, dass Songs und Grooves nicht stereo wiedergegeben werden. Dank kräftiger Endstufe, großem Gehäuse und gut klingendem druckvollem 12"-Celestion-Speaker eignet sich der Spider Jam ebenfalls als vollwertiger Verstärker für Proberaum und Bühne. ■

## PLUS

- Konzept & Ausstattung
- Songs & Grooves
- Amps & Effekte
- variierende Endless Jams
- vielseitige Signal-Routings
- druckvoll & klangvoll
- bühnentauglich & robust
- Loops mit FBV fußbedienbar

## MINUS

- Tonhöhen- und Tempo-Änderungen eng begrenzt
- Chorus/Flanger-Regelbereich
- Songs und Grooves nur mono