

Anfang 1995 präsentierte Roland das damals sensationelle V-Guitar System VG-8, ein Jahr später neue Sound-Karten und ein Expansion Kit zum Aufrüsten. Zur Jahrtausendwende legten die Japaner dann mit dem VG-88 eine komplett überarbeitete Version nach, und zauberten zu Jahresbeginn mit dem völlig neu konzipierten VG-99 den nächsten Trumpf aus dem Ärmel. Auf diesem Gebiet macht ihnen niemand etwas vor.



Dabei ist nicht nur die technische Entwicklung atemberaubend, sondern auch die preisliche, zumal das Gerät nach wie vor in Japan gefertigt wird. Kostete es 1995 umgerechnet ca. € 2377, waren im Jahr 2000 nur noch ca. € 1411 fällig. Zum aktuellen Preis von ca. € 1149 muss man fairerweise den separaten MIDI-Fußboard oder auch manuell betreiben, wenn auch nur eingeschränkt und bei weitem nicht so komfortabel. Sensationell sind natürlich die neuen Features und unzähligen Controller-Möglichkeiten, vor allem aber die im Vergleich zum VG-88 mehr als doppelte Prozessor-Power. Eine zum Lieferumfang zählende Editor-Software erleichtert die Bedienung.

k o n s t r u k t i o n

Das neue Konzept erfordert kein komplettes Stahlblechgehäuse, da das VG-99 ohne Fußkontrollleinheit nicht mehr als Boden-, sondern als Tischgerät fungiert oder auf den in der Höhe variablen, extrem stabilen Ständer PDS-10 montiert werden kann. Roland hat

dem Kunststoffgehäuse einen gewinkelten Stahlblechboden spendiert, damit nicht nur die Anschlüsse, sondern gleichzeitig auch die Stecker durch das Chassis-Oberteil geschützt werden. Die zu den Seiten hin abgerundete Bedienfläche besteht indes aus Alublech, vier Gummi-Pads sichern den Stand. Der 13-polige GK-Stecker findet frontseitig seinen (bekanntermaßen wackligen) Anschluss. Wie beim Buchsenblech einer Strat wird er schräg eingeführt und durch einen einrastenden Haken halbwegs gesichert. Erwiesenermaßen bieten DIN-Stecker keine stabile, dauerhaft sichere Verbindung, bei der Gitarre sollte daher das Kabel zur Zugentlastung durch den Gurt geführt werden.

b e d i e n e l e m e n t e

Übersichtlich sind die Endlos-Potis und die teils mit roten LEDs versehenen, teils komplett gelb leuchtenden Taster in Sektionen angeordnet. Das große grafikfähige Display

liefert mit seinen von hinten beleuchteten 240 x 64 Punkten auch bei ungünstigen Lichtverhältnissen alle erforderlichen Informationen. Das Dial-Rad rechts daneben wählt die Patches an und verändert Parameterwerte. Um Patches klanglich zuzuordnen und schneller finden zu können, lassen sie sich frei erstellbaren Kategorien zuweisen. Die entsprechende Menüseite wird über den Category-Taster aufgerufen. Der Power-Schalter nimmt das VG-99 in Betrieb; Output Level, das einzige konventionelle Poti, kontrolliert den Pegel der Main- und Kopfhörer-Ausgänge. Neu beim V-Guitar System sind auch zwei interessante Controller, nämlich D Beam links oben und der Ribbon Controller rechts unten auf der Bedienfläche. Ersterer ist als eine Art Bewegungsmelder zu verstehen, der Abstand und horizontale Position einer Hand oder des Gitarrenhalses in Control-Daten umwandelt, mit denen sich Tonhöhe,

Michael Dommers

Fabrikat: Roland

Modell: VG-99 V-Guitar System

Herkunftsland: Japan

Gerätetyp: GK-kompatibler COSM-Gitarren/Verstärker-Modeler und Effektprozessor mit neuartigen Performance Controllern

Gehäuse: Stahl- und Alublech, Kunststoff, Pultform, Tischgerät (4 GummifüÙe) oder Ständer- (PDS-10) bzw. Rack-Montage (RAD-99)

Guitar Models: 9x E-Gitarre + Variable, A-Gitarre: Steel (6-/12-String), Nylon, Sitar, Banjo, Resonator, Variable; 2x Bass-Guitar

Amp Models: 9x Transistor-, 37 Röhren-Preamps, 1x Roland Custom, 2x Bass-Preamps

Effekte: Compressor, 30x Overdrive/Distortion (8x Custom OD/DS), 6x Wah (6x Custom Wah), EQ (Vierband, 2x Mitten-Parametrik, Lo/Hi Cut), 12x Delay (max. 1800 ms), 3x Chorus, 7x Reverb, Mod 1/2 [4x Phaser, Flanger, Tremolo, Pan, Touch Wah, Auto Wah, 4x Octave, 3x Pitch Shift, 3x Harmonist, Pedal Bend, 2x2 Chorus, Rotary, Uni-Vibe, Vibrato, 20x Slicer (Zerhacker), 3x Humanizer, Slow Gear, Defret (Fretless), 2x Feedbacker, 2x Ring Modulator, Anti Feedback, 8x Advanced Compressor, 3x Limiter, Sub EQ, Sub Delay (max. 400 ms)], Noise Suppressor, Volume Pedal

Speicherplätze: 200 Preset Patches, 200 User Patches

Sampling-Frequenz: 44,1 kHz

Rauschabstand: 100 dB (Herstellerausgabe)

A/D-Wandler: 24 bits + AF Methode

D/A-Wandler: 24 bits

Anschlüsse: 1x GK In (13-Pin, Front), Guitar In/Out (2x Klinke), XLR Out L/R (symm.), Main Out L (Mono)/R, Phones (6,3 mm), Digital Out (Cinch), Exp.-Pedal, Control 3/4, USB, RRC2 Input (FC-300), MIDI In/Out, DC 9V/2 A Netzteil (mit Kabelsicherung)

Regler: Patch/Value, 6x Parameter, A/B Balance, Patch Level (alle endlos), Output Level, Ribbon Controller, D Beam

Schalter: XLR Ground Lift, Power

Taster: Category, D Beam und Ribbon Controller (jeweils Pitch, Filter, Assignable), 6x Function, Alternate Tuning, 5x A und B (COSM Guitar Modeling Type, Poly FX, FX, COSM Amp, Mixer), Delay/Reverb, Dynamic, Chain, Control Assign, Name/Key/BPM, Exit, Write, Page vor/zurück, Guitar to MIDI, System, Global, Tuner, V-Link, 5x Direct Patch, 2x Control

Displays: 1x Graphic LCD, D Beam, A/B Balance, diverse rot, gelb und blau beleuchtete Taster

Spannungsversorgung: DC 9V/2A Netzteil

MaÙe: 384 x 94 x 220 BHT/mm, als Tischgerät

Gewicht: 2,1 kg

Getestet mit: Godin LGXT, Fender Vintage Strat, Gibson Les Paul Standard, AER Domino, Mackie-Mixer, JBL Studiomonitore, Engl Squeeze 30 Combo, Marshall 2061X Top, Rath-Amp 4x12-, Groove Tubes 4x10 Boxen

Vertrieb: Roland Deutschland

D-22844 Norderstedt

www.rolandmusik.de

Preise: VG-99 ca. € 1149

PDS-10 ca. € 122, RAD-99 ca. € 145

Filter und beliebig zuweisbare Parameter oder Funktionen in Echtzeit steuern lassen. Ähnliches bietet auch der Ribbon Controller, ein Sensorfeld, auf dem man durch Berühren und/oder Entlanggleiten mit der Fingerspitze Tonhöhe, Klang oder diverse Parameter und Funktionen variieren kann. Die Endlos-Potis (F1 – F6) unterhalb des Displays stehen im Edit Mode zur Parameterwahl und schnellen Value-Einstellung, im Play Mode zur Realtime-Kontrolle frei wählbarer Parameter bereit. Unmittelbar darunter übernehmen sechs Multifunktionsknöpfe diverse Aufgaben, arbeiten allerdings schrittweise. Mit ihrer Hilfe lassen sich auch Einstellungen kurzzeitig überprüfen oder Effekte ein- und ausschalten. Als weitere VG-99-Highlights stehen die Sektionen COSM Guitar (10 E-Guitar-, 6 Acoustic-, 2 Bass- und 11 Synth-Models), FX (10 Standard-Effektgruppen mit 44 Effekten und Volume-Pedal), COSM Amp (47 Guitar- und 2 Bass-Amp-Models) und Mixer (Pan, EQ, FX Sends, Level, Output Routing und Patch Level) jeweils in doppelter Ausführung bereit (Kanal A und B), deren Sounds sich miteinander vermischen lassen. Direkten Zugriff auf das Mischungsverhältnis gestattet das Balance-Poti mit separater Statusanzeige. Poly FX hält vier polyphone (pro Saite einstellbare) Effekte bereit, die

wahlweise Kanal A oder B, nicht jedoch beiden zugeordnet werden können. **Alternate Tuning** bietet vom Standard abweichende COSM-Stimmungen wie Open Tunings, Bend (String Bender oder Pedal Steel per Expression Pedal), 12-String, Detune und Harmony. Letzteres entpuppt sich als eine Art intelligentes Pitch Shifting, das die Saitenstimmung analysiert und gemäß der gewünschten Tonart harmonisch anpasst. Durch das Mischen der Kanäle A und B lassen sich z. B. 6- und 12-saitige Gitarren-Sounds gleichzeitig und viele weitere außergewöhnliche Mixturen erzeugen. Über die editierbare Dynamic-Funktion kann der Mix beider Kanäle gezielt per Anschlagsintensität gesteuert werden. Für einen schnelleren Zugriff auf die Delay- und Reverb-Effekte steht ein separater Taster mit Status-LED zu Verfügung. In der Master-Sektion kann die Reihenfolge der Effekte, des Volume-Pedals und der Amp-Models beliebig verändert werden. Control Assign verwaltet alle relevanten Einstellungen für D Beam, Ribbon Controller, alle anschließbaren Pedale und Fußtaster, sowie das FC-300 Fuß-Board. Neun Menüseiten und zahlreiche Untermenüs lassen den Umfang der Möglichkeiten nur erahnen. Der Taster Name/Key/BPM bietet Zugriff auf Patch-Namen, Tonarten (Harmony) und Tempo-



Settings (Rate, Delay Time). Letztere lassen sich auch per MIDI Clock, Funktions-taster oder Tap-Fußtaster synchronisieren. Das Poti Patch Level kontrolliert den speicherbaren

Gesamtpiegel des aktiven Klangprogramms. In der untersten Reihe der Bedienfläche gibt es noch einige große Taster für den Spielbetrieb: Über die Taste V-Link und den MIDI-Ausgang können mit Hilfe von V-Link-kompatiblen Equipment Videos gestartet und durch die Gitarren-Performance kontrolliert werden. Direct Patch 1 – 5 gestattet die Direktauswahl von fünf frei zuweisbaren Patches. Mit Control 1 und 2 lassen sich beliebige Funktionen schalten, wie z. B. Kanalwahl A/B, Effekt On/Off u. v. m. Die Spalte unter dem großen Dial-Rad ist den Tastern Exit (schrittweise zurück auf die Hauptmenüseite bzw. Abbruch von Editiervorgängen), Write (Speichern), Page L/R (Blättern von Menüseiten), Guitar to MIDI (Einstellungen für das eingebaute Guitar-to-MIDI-Interface), System (Systemeinstellungen), Global (klangliche Abstimmung auf den angeschlossenen Verstärker, Main EQ, Sub EQ, Noise Reduction, Reverb Level, Sub Out Level) und Tuner vorbehalten. Letzterer agiert auto-chromatisch und gestattet neben der Kalibrierung von 435 – 445 Hz und Abschalten des Ausgangs (Mute) die Wahl von Multi- und Single-Mode. Während der Single Mode wie jedes konventionelle Stimmgerät wechselweise die angeschlagene Saite einzeln anzeigt, hat man im Multi Mode alle sechs Saiten gleichzeitig im Blick und kann auch alle simultan anschlagen. Man erkennt sofort welche Saite in tune ist bzw. wie gestimmt werden muss. Mitunter etwas unübersichtlich, funktioniert aber.

Mit Ausnahme des GK-Inputs finden wir alle weiteren Anschlüsse und sogar einen Kensington-Schlitz als Diebstahlsicherung auf der Stirnseite. Wir beginnen links mit Guitar Input, über den sich die COSM-Amps und Effektprozessoren (jeweils A und B) mit einer konventionellen Gitarre nutzen lassen. Guitar Output gibt den unverfälschten Klang der an Guitar Input angeschlossenen Gitarre bzw. die Original-Sounds der magnetischen Gitarren-Pickups aus, die über das GK-Kabel übertragen werden. Die beiden symmetrischen XLR-Buchsen Sub Out L/R dienen als D.I.-Anschlüsse und arbeiten unabhängig vom Output-Level-Regler. Ein Ground-Lift-Schalter hilft bei etwaigen Brummproblemen. Im Global-Menü besitzen die Sub-Ausgänge einen eigenen Vierband-EQ mit parametrischen Hoch- und Tiefmitten und Einstellmöglichkeiten für Noise Suppressor, Reverb und Out Level. Selbiges hat Roland auch den Main Outputs L(Mono)/R spendiert, die klanglich zusätzlich

auf die benutzte Verstärkung wie z. B. Small-, Combo- und Stack-Amp, JC-120-, Combo- und Stack-Return, Line/Phones und JC-120 abgestimmt werden können. Der Kopfhörerausgang steht als 6,3 mm Stereoklinke zur Verfügung, eine Cinch-Buchse als Digital Output. Für weitere Controller sind die Anschlüsse Expression Pedal und Control 3/4 (Fußtaster/-schalter) vorgesehen, beides Stereoklinken. Es folgen eine USB-Buchse zum Datenaustausch mit PC oder Mac, sowie ein RRC2-Anschluss für die Verbindung zum FC-300. MIDI In und Out sowie die Netzteilbuchse mit Kabelsicherung komplettieren das Anschlussfeld.

cosm guitars

Wie erwähnt bietet das VG-99 je Kanal ein COSM-Guitar-Modul, deren Klänge mischbar sind. Die Module lassen sich ein/ausschalten, es stehen jeweils die Modeling-Typen **E-Guitar** (Classic- und Modern-Strat, Tele, Les Paul, P-90, Lipstick, Rickenbacker, 335, L4 und Variable), **Acoustic** (Steel, Nylon, Sitar, Banjo, Resonator und Variable), **Bass** (JB und PB) und **Synth** (GR-300, Bowed, Dual, Filter Bass, Pipe, Solo, **Puls-WellenModulation**, Crystal, Organ, Brass und Wave) bereit. Dank der Mischmöglichkeit beider COSM-Module lassen sich z. B. Gitarren- mit Bass-Klängen, Acoustic- mit Synth-Sounds u. v. m. mischen. Mit Hilfe des variablen E-Guitar-Typs kann quasi virtuell selbst die abgefahrenste Gitarre realisiert werden – unbegrenzte Möglichkeiten. Während nämlich die anderen E-Typen mit den Parametern PU-Select, Volume und Tone auskommen müssen, lässt sich bei Variable zusätzlich Saitenart (Round/Flat), Volume-Kurve, Type (Single-coil, Double Coil, Piezo und Mikrofon), PU-Abstand vom Steg (5 – 320 mm), PU-Winkel und Phase bestimmen. Für alle E-Gitarren gelten die weiteren Parameter EQ (Vierband mit zweifach Mittenparametrik), String Pan (1st – 6th, Stereopanorama, separat), String Level (1st – 6th, Pegel-abgleich, separat), Mix Level (COSM Guitar/Normal Guitar) und Noise Suppressor.

Auch bei den Acoustic-Models kann man hinsichtlich der Parameter aus den Vollen schöpfen. **Steel** bietet fünf der populärsten Body-Typen (Martin D-28 und 000, Gibson J-45 und B-25, Guild D-40), sowie die Parameter Body (Resonanz), Tone und Level. Letztere beiden stehen auch jedem Acoustic-Typ zur Seite. **Nylon** kommt zusätzlich mit Body (Resonance) und Attack, **Sitar** mit Pickup (Front, Rear, F+R, Piezo), Sensitivity, Body, Color, Decay, Buzz (Saitenscharren) und Attack Level, **Banjo** mit Attack und Resonanz, **Resonator** mit Sustain und Resonanz. Auch hier ermöglicht **Variable** die Fertigung einer virtuellen Custom-Acoustic: Body Type (Flat, Round, F-Hole, Metal, Banjo), Size (Korpusgröße), Resonanz, Attack, Body-Resonanz, Low Cut, Level, Pickup Type (Piezo, Mikrofon), PU-Tone und -Level. Alle weiteren Parameter entsprechen denen der E-Gitarre.

Nicht ganz so variabel präsentieren sich die COSM-Bässe: **Jazz Bass** (Rear-, Front- und Mastervolume). **Precision Bass** (Volume und Tone). Die gemeinsamen Parameter hat Roland von den COSM-Gitarren übernommen.

Bei den **Synth**-Sounds bietet das VG-99 zum einen ein präzises Modeling des legendären Roland GR-300 von 1980 mit allen Parametern, zum anderen viele sogenannte HRM-Sounds, die zwar anders klingen als Sample-basierte Synth-Sounds, aber durch direktes Umformen des Gitarrensounds verzögerungsfrei sind. Wer einen Synthesizer ansteuern will, dem bietet das VG-99 einen kompletten Guitar-to-MIDI-Converter.

Auf der elften Menüseite der COSM-Guitars gibt es praktische Kopiermöglichkeiten erstellter Modul-Settings: A/B Copy, A/B Exchange, Module Copy aus einem beliebigen Patch, Module Initialize (auf Nullwerte zurücksetzen), Favorite Select und Favorite Write. Die gleichen Copy-Funktionen stehen auch bei den Modulen Poly FX, FX und COSM Amp zur Verfügung.

Der Fantasie und Kreativität freien Lauf lassen kann man auch mit der Funktion **Alternate Tuning**, mit der den Gitarren-Models selbst die unmöglichsten Stimmungen verpasst werden können, da die fünf





ÜBERSICHT

Fabrikat: Roland
Modell: FC-300 MIDI Foot Controller
Herkunftsland: Japan
Gerätetyp: MIDI Foot Controller, programmierbar
Gehäuse: Stahlblech, verschraubt, 5 Gummifüße
Speicherplätze: 100 User, abrufbare Patches 1 – 400 (SysEx Mode), 1 – 128 (Standard Mode)
Anschlüsse: Mode Switch, 3x Exp. Pedal bzw. 6x Control Switch, 2x Amp Control, MIDI In und Out, RRC2 Out (XLR, VG-99), DC 9-V-Netzteil
Regler: 2x Expression Pedal
Schalter: Power On/Off
Taster: Parameter L/R, Value Up/Down, Utility, Mode, Exit, Write
Fußtaster: Up, Down, Control 1 und 2, Patch 1/6, 2/7, 3/8, 4/9 und 5/10, 2x Exp.-Pedal-Switch
Displays: LCD, 16x2, hintergrundbeleuchtet, LED, dreistellig, Siebensegment, diverse rote und grüne Status-LEDs
Spannungsversorgung: 6x AA Batterien, DC 9-V-Netzteil, RRC2-Kabel
Maße: 550 x 75 x 250 BHT/mm
Gewicht: 5,3 kg
Getestet mit: Roland VG-99
Vertrieb: Roland Deutschland D-22844 Norderstedt www.rolandmusik.de
Preis: ca. € 309

Funktionen Tuning, Bend, 12-String, Detune und Harmony simultan einsetzbar sind. Neben vorgegebenen Open Tunings (Open-D, -E, -G, und -A, Drop-D, D-Modal, -1 Step, -2 Step, Baritone, Nashville, -1 Octave und -2 Octave) können auch beliebige eigene kreiert werden. Leicht vorstellbar, wie gigantisch zwei gleichzeitig erklingende 12-String-Gitarren mit entsprechenden Tuning-Varianten tönen können. Controller-gesteuerte Bend-Tunings erzeugen String-Bender- oder Pedal-Steel-Effekte, bei denen sich die Bend-Range einer jeden Saite separat einstellen lässt. Mit Harmony können z. B. bis zu vierstimmige Lead-Lines erzeugt werden. Dazu werden zuvor die Tonart bzw. parallele Molltonart

des Songs, das Harmony-Intervall (+/-2 Octave) oder User-Intervalle eingegeben. Auch eigene Harmony Scales können erstellt werden.

effekte

Beim VG-99 sind die Effekte in ein Poly-Modul und zwei Normal-Module (A/B) aufgeteilt. Das **Poly-FX**-Modul steht jeweils nur einem der Kanäle (A oder B) zur Verfügung und beeinflusst jede einzelne Saite separat, was zu homogeneren Effekten führt, deren Reihenfolge nicht variabel ist. Zum Angebot zählen die Typen Poly Compressor, Poly Distortion, Poly Octave und Poly Slow Gear (Einblend-Effekt). Der Compressor ist auch als Limiter einsetzbar. Neben den bekannten Parametern Sustain, Attack, Threshold, Release, Tone und Level reguliert Compression Balance die Input Level einer jeden Saite. Poly Distortion hält die fünf Modes Classic OD, Turbo OD, Distortion 1/2 und Fuzz bereit, variierbar mit Drive, High Cut, Poly Balance (Saitenabstimmung, Verzerrungsgrad für Akkordspiel), Drive Balance (Abstimmung des Verzerrungsgrades zwischen hohen und tiefen Saiten) und Level. Poly Octave addiert eine Plus- oder eine Minus-Oktave zu den Originalsignalen der Saiten, Direct Level regelt den Pegel des Direktsignals für jede Saite separat. Vergleichsweise überschaubar fällt Poly Slow Gear (ein Fade-In-Effekt) mit Rise Time (Anstiegtempo der Lautstärke) und Sensitivity (Anschlagsempfindlichkeit) aus. Anders als die polyphonen stehen die normalen **Effekte** in doppelter Ausführung, nämlich sowohl in Kanal A als auch Kanal B zur Verfügung, wo sie sich beliebig ein- und ausschalten und hinsichtlich der Reihenfolge, die auch die COSM Amps mit einbezieht, frei anordnen lassen. Folgende Effects stehen zur Verfügung:

* **Compressor** kommt neben Type (Comp/Lim) mit den Standard-Parametern

Stimmungs-kanone?



LCA-120



KORG Tuner sorgen immer für die richtige Stimmung

LCA-120

- ▶ Chromatisches Stimmgerät zur exakten Stimmung von Blas- und Streichinstrumenten
- ▶ weiter Bereich von 88 Noten (A0 bis C8)
- ▶ eigene Stimmungen sind programmierbar
- ▶ ideal für Orchester, Big Bands, Blas-, Streich- & Tasteninstrumente
- ▶ mit vielen Extrafunktionen zum Stimmen, für den Unterricht und zur Gehörbildung

KORG & MORE
 a Division of Musik Meyer GmbH
 Postfach 21 47 · D-35007 Marburg
 MUSIK MEYER AG
 Spitalstraße 74 · CH-8952 Schlieren

KORG

org-tuner.de

Sustain, Attack, Treshold, Release, Tone und Level.

* **Overdrive/Distortion** mit 31 (in Worten: Einunddreißig!) Typen, darunter auch etliche Modells nicht

nur von Boss-Klassikern (z. B. Rat, Ibanez TS-808, Marshall Guv´nor, MXR Dist+, Rockman, Fuzzface, Aceton Fuzz, Big Muff), sondern auch ein Custom OD/DS mit den Typen OD1/2, Crunch, DS1/2, Metal1/2 und Fuzz, jeweils mit Bottom (Verzerrung untere Frequenzen), Top (Verzerrung obere Frequenzen), Low- und High-EQ variierbar.

* **Wah** hält die Typen Cry Baby, Vox V846, Fat, Light, 7-String, Reso (Roland-Wah mit der Resonanz-Charakteristik eines analogen



Screenshot der Ampsettings

* **Delay** bietet 12 Typen, und zwar Single, Pan, Stereo, Dual-Series (zwei Delays in

Parameter sind Delay Time/BPM (1 – 1800 ms), Feedback, High Cut, Effect- und Direct Level.

* **Chorus** hält die drei Modes Mono, Stereo 1 (unterschiedliche Chorus-Sounds auf linkem und rechtem Kanal) und Stereo 2 (Direkt-Sound linker, Effekt rechter Kanal) bereit. Weitere Parameter sind Rate, Depth, Pre Delay, Low und High Cut, Effect Level.

* **Reverb** ist mit sieben Typen am Start: Ambience, Room, Hall 1 und 2, Plate, Spring und Modulate. Weitere Parameter sind Reverb Time, Pre Delay, Low und High Cut, Density, Effect- und Direct Level.

* **Modulation 1** und **Modulation 2** sind identisch und können an zwei Punkten in der Effektkette platziert und verwendet werden. 25 (!) Effektypen stehen zur Verfügung. Neben Standards fallen solche wie Slicer (hartes Tremolo mit großem Pattern-Angebot), Humanizer (Auto-Wah mit variablen Vokalen A, E, I, O, U), Defret (soll eine Fretless-Gitarre simulieren), Advanced Compressor (simuliert diverse Pedal-Klassiker), Limiter (modellt Boss Stereo Limiter, DBX 160X und Urei 1178), Sub EQ (Ausstattung identisch mit Haupt-EQ) und Sub Delay (1 – 400 ms oder BPM) aus dem Rahmen.



Effektkette im VG-99 Editor

Synth-Filters) und Custom bereit. Regelbar sind Pedal Position (kompatibel zu 7-String- und Bariton-Gitarren) und Level. Die Custom-Wahs umfassen Cry Baby, Vox, Fat, Light und 7-String und lassen sich mit Q-Faktor, Range Low, Range High und Presence zurechtschneiden.

* **EQ** ist vierbandig mit Low und High, parametrischen Tief- und Hochmitten, Low- und High-Cut-Filtern und Total Gain für die Gesamtpegel-Abstimmung ausgestattet.

Serie hintereinander mit jeweils 1 – 900 ms), Dual-Parallel (dito jedoch parallel), Dual L/R (je ein Delay auf dem linken und rechten Stereokanal mit individuellen Delay-Zeiten von 1 – 900 ms), Reverse (Rückwärts-Delay), Analog (1 – 1800 ms), Tape (1 – 1800 ms), Warp (sich aufschaukelndes Echo), Modulate (modulierter Delay-Effekt) und Hold (2,8 sec. Recording, Playback, Overdub, Sound-on-Sound-Looping). Allgemeine Delay-

c o s m a m p s

In dieser Sektion simuliert Rolands COSM Technologie (Composite Object Sound Modeling) die Charakteristiken sämtlicher am Klang beteiligten Komponenten ab dem Gitarrenkabel, wie z. B. klassische Preamps, Lautsprecher, Gehäusegrößen u. v. m. Neben den Gitarrenverstärkern bietet das VG-99 auch Bass-Amps und die Möglichkeit, seinen individuellen Custom-Typ virtuell zusammenzustellen. Das Preamp-Angebot umfasst zehn Typen von Clean bis Metal mit jeweils bis zu sechs Variationen. Im Handbuch fallen die Namen der üblichen Verdächtigen wie Roland JC-120, Fender Twin, Pro Reverb, Tweed Bassman, Vox AC30TB, Matchless DC-30, Marshall 1959, Mesa/Boogie Rectifier, Hughes&Kettner Triamp, Soldano

SLO-100 und Peavey 5150. Alle diese Amps sind jeweils über die Parameter Gain, Bass, Mid, Treble, Presence, Level kontrollierbar.

Zusätzlich stehen die Schalter Bright (nicht bei allen Amps), Gain (Lo, Mid, Hi) und Solo zur Verfügung. In Kooperation mit Solo Level lässt sich eine praxiserprobte Pegelanhebung fürs Solieren erzielen.

Als Nächste werden die Lautsprecher gemodelt, wovon die jeweilige Originalbestückung und sieben Varianten von 1x8" bis 8x12" und ein Custom-Typ bereitstehen. Selbstredend lässt sich der **Speaker-Simulator** auch deaktivieren und der Anteil des Amp-Direkt-Sounds bestimmen.

Auch die Mikrofonabnahme wird simuliert, zur Auswahl stehen die meist benutzten dynamischen Mikros von Shure, AKG, Sennheiser, Neumann und einem (unbekannten) Flat-Typ, der quasi unmittelbar vor der Speaker-Kalotte hängt. Ebenso lässt sich auch per Mikrofon-Entfernung, -Position (Center, 1 – 10 cm) und -Level Einfluss auf den Sound nehmen. Wer sich seine Lautsprecher selbst basteln möchte, bitte schön: Size (5" – 15"), Low (Bassanteil +/-10), High (Höhenanteil +/-10), Anzahl der Speaker (1, 2, 4 oder 8) und Cabinet (Open/Close).

Sollte dies alles nicht ausreichen, steht zur Not noch der Custom Amp bereit, der sieben Basistypen von JC Clean bis Modern Stack und zusätzlich zu den genannten Klangregelmöglichkeiten noch Bottom, Edge, Bass-Frequency, Treble-Frequency, Low und High bietet. Natürlich stehen auch hier die kompletten Speaker- und Mikrofon-Simulationen zur Verfügung. Die Bassverstärker hat man in Vintage und Modern unterteilt, mit Dreiband EQs ausgestattet und auch hier nicht auf Speaker- und Mikrofon-Simulationen verzichtet.

m i x e r

Das Mixer-Modul mischt unabhängig die Signale von Kanal A und B, präsentiert sich somit ebenfalls in doppelter Ausführung mit jeweils fünf Menüseiten und den identischen Parametern Mixer On/Off, Pan, Level, Delay A Send, Delay B Send, Reverb A Send, Reverb B Send, Channel Delay (0 – 50 ms) und Channel A/B Balance (steht bei aktiver Dynamic nicht zur Verfügung). Patch Level bestimmt den Gesamtpegel des Klangprogramms.

Quasi als Summen- oder Master-Equalizer fungiert Total EQ mit der gleichen Parameter-Ausstattung wie die bisherigen EQs, allerdings ohne High- und Low-Cut. Die Output-Sektion bestimmt, welche Signale auf welche VG-99-Ausgänge geroutet werden:



Gitarren-Modeling im Editor

* **Main Out** (Klinken L-Mono/R): Channel A, Channel B, Mixer Dry (führt die Signale vor dem Delay/Reverb-Modul heraus), Mixer (führt die Signale hinter den Delay/Reverb- und Total-EQ-Modulen heraus).

* **Main Out Level** regelt, wie der Name schon sagt, die Lautstärke der Main-Ausgänge.

* **Sub Out** (XLR L/R): Wie Main Out.

* **Sub Out Level:** Pegel der Sub-Ausgänge.

* **Digital Out** (Cinch): Hier werden wahlweise folgende Signale dem Digitalausgang zugeführt: COSM Guitar A, COSM Guitar B, Normal Pickup (Klang der magnetischen Pickups), Channel A und Channel B (jeweils inklusive Mix Switch, Pan, Level und A/B Balance), Mixer Dry (s.o.), Mixer (s.o.), Main Out und Sub Out.

* **Digital Out Level** regelt die Lautstärke des Digital-Ausgangs.

* Mit Hilfe eines weiteren Effektmoduls kann man beide Kanäle gleichzeitig mit **Delay** und **Reverb** veredeln.

Die Delay-Parameter beschränken sich auf Time (1 – 1800 ms, auch per F2-Taster einzutappen, 13 BPM-Werte), Feedback, High Cut und Level. Reverb kommt mit fünf gängigen Hall-Typen, Time (0,1 – 10 sec.), Pre Delay (0 – 100 ms), Low Cut, High Cut, Density und Level.

* Mit Hilfe der **Dynamic**-Funktion lassen sich Lautstärke und Balance beider Kanäle per Anschlagsintensität steuern. Auf diese Weise können dynamik-kontrollierte Panorama-Schwenks realisiert werden. Außerdem lässt sich festlegen, ob Dynamic nur auf Kanal A oder B oder auf beide gleichzeitig einwirken soll. Die Parameter sind Upper- und Lower-Level, -Balance und -Range, sowie Release. Eine grafische Kurvendarstellung im Display erleichtert die Einstellarbeit.

m a s t e r

Neben der Eingabe des Patch-Levels werden hier die Verschaltung der Effektkette, die Controller-Zuweisung, Patch-Name, Tonart- und Tempo-Settings vorgenommen.

Als **Controller**, denen jeweils bis zu 16 Parameter zur Echtzeitkontrolle zugewiesen werden können, kommen folgende bordeigene und externe Komponenten zum Einsatz: Volume-Regler des GK-Pickups bzw. Poti der GK-kompatiblen Gitarre, Up/Down-Taster des GK-Pickups bzw. der GK-kompatiblen Gitarre (fungiert je nach Hebelrichtung als Taster 1 und Taster 2 gleichzeitig), große Control-1- und Control-2-Taster am unteren Rand der VG-99-Bedienfläche, D Beam, Ribbon, sowie Expression-Pedal, Control-3- und Control-4-Fußtaster alle Pedale des FC-300 Foot Controllers, der noch weitere Anschlussmöglichkeiten für externe Pedale und Fußtaster bietet. Potis und Expression-Pedal sind mit den Parametern On/Off, Target Parameter, Minimum Range Value, Maximum Range Value, Range Low und Range High (jeweils unterer und oberer Grenzwert) ausgestattet. Die Taster des GK-Pickups werden mit Target Parameter, Minimum, Maximum und Mode (Value Up, Value Down, Value Minimum, Value Maximum) konfiguriert, die Control-1- und -2-Taster auf Schalt- oder Tastfunktion.

Als echte Highlights erweisen sich **D Beam** und **Ribbon Controller**. Beide können zur Echtzeitkontrolle von Pitch- und Filtereffekten sowie frei zuweisbarer Parameter verwendet werden. Im **Pitch** Mode bietet D Beam die Effekte **Tremolo Arm** und Freeze. Bei Trem Arm wird die Tonhöhe durch variierenden Abstand von Hand oder Gitarrenhals zum Sensor moduliert, **Freeze** hält den aktuellen Sound kontinuierlich, solange Hand oder Gitarrenhals über dem Sensor schwebt.

Den Trem-Arm-Effekt (korrekter Weise müsste man hier vom Vibrato-Arm sprechen. Ein Tremolo variiert die Lautstärke, nicht die Tonhöhe. Da Roland aber dies nicht tut, beziehen wir uns im Folgenden auf den Terminus des Herstellers) kann man Channel A, Channel B oder beiden simultan zuordnen. Es gibt vier Modes: Strat-, Bigsby-, Floyd-Rose- und Steinberger Transition-Tremolo, welches die Tonhöhe aller Saiten harmonisch korrekt variiert. Zudem lässt sich mit Down Minimum und Down Maximum die Tremolo-Range eingrenzen. Auch Freeze kann den Kanälen zugewiesen werden, die weiteren Parameter sind Attack, Release, Freeze Level und Direct Level.

Das **Filter**, welches ebenfalls den Kanälen zugeordnet werden kann, beeinflusst lediglich bestimmte Anteile der Sound-Spektren. Mit Low Pass, Band Pass und High Pass stehen drei Filtervarianten zur Verfügung. Die Effekt-Range lässt sich mittels Frequency Minimum und Frequency Maximum begrenzen, Resonance bestimmt die Intensität des Filters, Level den Effektpegel. Möchte man beliebige andere Parameter per D Beam kontrollieren, stehen im **Assignable-Mode** die gleichen Möglichkeiten wie beim GK-Poti zur Verfügung, die übrigens auch für ein angeschlossenes Expression-Pedal gelten. Entsprechend gibt es für's Konfigurieren der externen Controller 3 und 4 die gleichen Parameter wie bei den GK-Tastern. Mit Ausnahme der Freeze-Funktion kann der **Ribbon Controller** auf die gleiche Weise wie D Beam eingesetzt werden, was das völlig identische Parameterangebot schon erahnen lässt. Hier fährt man lediglich mit der Fingerspitze über die Sensorfläche. Mit Superlativen gesegnet, bietet das VG-99 die Möglichkeit, in jedem Patch 16 (!) Funktionen MIDI-Controllern zuzuweisen. Das ist rekordverdächtig. Bei der Zuordnung gelten die insgesamt 30 zur Verfügung stehenden Controller von VG-99 und FC-300 als Source (Quelle), die sage und schreibe 543 Parameter als Target (Ziel). Ich sag ja – Superlativen! Die weiteren Parameter der Zuordnung: Controller On/Off, Minimum (niedrigster Wert der Parameter-Range), Maximum (höchster Wert der Parameter-Range), Switch Mode Control 1 – 8 (Taster/Schalter), Range Low (0 – 126), Range High (1 – 127), Trigger (Quelle, die das angeschlossene Pedal aktiviert), Time (bestimmt die Zeitspanne, die das Pedal benötigt, um den kompletten Pedalweg zurückzulegen), Curve (Arbeitsweise des Pedals: Linear, Slow Rise, Fast Rise), Rate (Dauer eines Zyklus des Pedals), Form (Wellenform des Pedals: Sägezahn, Triangel, Sinus), Input Sensitivity (regelt die Empfindlichkeit wenn Input Level als Source gewählt wurde). Über Direct Edit kann man

den sechs Funktionstasten und Reglern auch Parameter zur Echtzeitkontrolle im Play-Betrieb zuweisen.

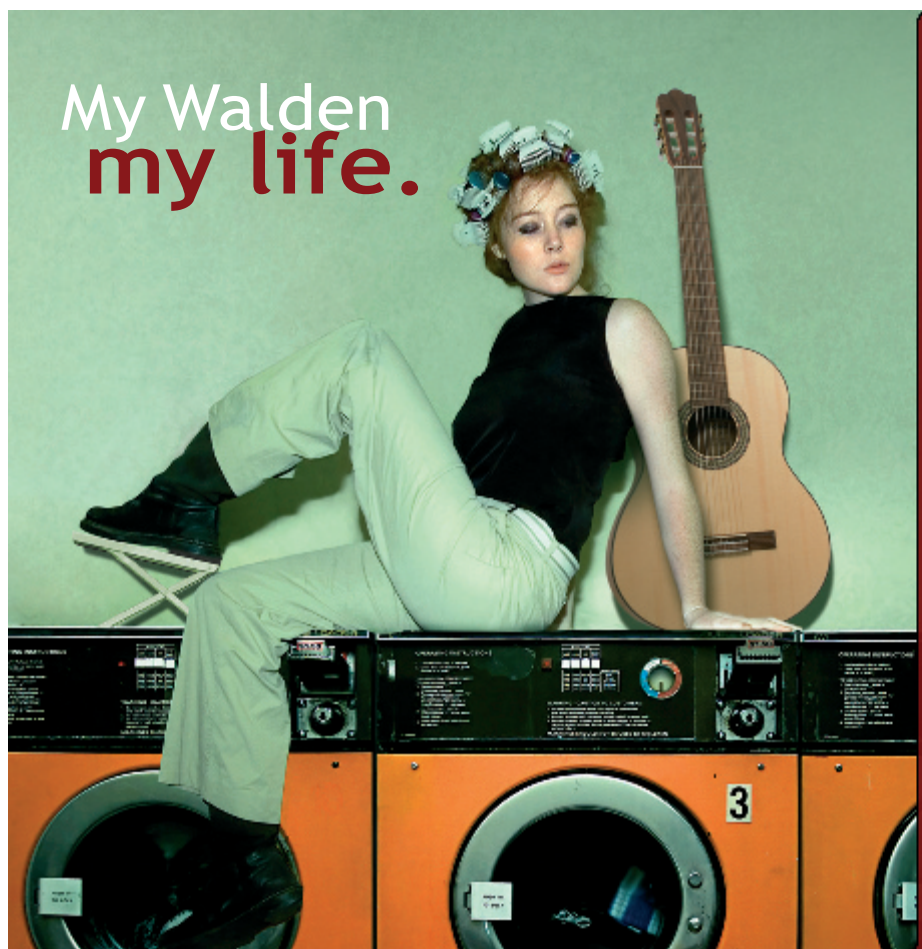
fc-300 foot controller

Neben seiner Funktion als leistungsstarker universeller MIDI Foot Controller stellt der FC-300 dank SysEx-Datenaustausch eine ideale Ergänzung zum VG-99 dar. Über das beiliegende 3 m lange RRC2-Kabel, das board-seitig mit einer stabilen XLR-Verbindung versehen ist, steht er in ständiger bidirektionaler Korrespondenz mit dem Guitar-System und wird darüber auch mit Spannung versorgt. Der Power-Schalter des VG-99 setzt simultan auch das Fuß-Board in Betrieb, das in diesem Fall automatisch in den SysEx-Mode wechselt. Gleichzeitig zeigt das FC-300-Display den Namen des zuletzt aktiven Patches, die drei Sieben-segment-LEDs die entsprechende Patch-Nummer an. Befindet sich das VG-99 im Tuner-Mode (Multi oder Single), kann man dies auch im FC-Display überwachen, mangels Display-Größe natürlich ausschließlich für einzelne Saiten, was jedoch keinerlei Einschränkung bedeutet. Die beiden Expression-Pedale – jeweils mit zusätzlicher Schaltfunktion beim Herunterdrücken –

zwei Control-Fußtaster und die Erweiterung mittels dreier externer Exp.Pedale oder sechs Control-Schalter bzw. einer Kombination aus beidem steigern die Realtime-Kontrollmöglichkeiten des VG-99 erheblich. Zudem gestatten zwei programmierbare Amp-Control-Anschlüsse die Fernbedienung von Verstärkern o. ä. Die Wahl der Patches übernehmen fünf Fußtaster: Per Up/Down-Taster wählt man zunächst die jeweils fünf Patches umfassenden Bänke an, worauf rote und grüne LEDs auf den Patch-Tastern anzeigen, ob die Patches 1 – 5 (rot) oder 6 – 10 (grün) zur Verfügung stehen. Das Board ist in der Lage, alle 400 Patches des riesigen Speichers abzurufen – 200 User und 200 Presets. Das Gehäuse und die Pedale bestehen aus Stahlblech, was der robusten Konstruktion ein recht ordentliches Gewicht beschert. Auf eine weitere Beschreibung möchte ich an dieser Stelle verzichten, da beim Betrieb mit dem VG-99 sämtliche Einstellungen dort vorgenommen werden, der FC-300 in diesem Fall also ausschließlich exekutive Aufgaben übernimmt.

vg-99 editor

Neben dem Editor bietet die zum Lieferumfang zählende CD-ROM auch eine Library, mit deren Hilfe die Klangprogramme



StingRay HS Blue Dawn 2007

MUSIC MAN

Wenn man als Hersteller berühmte und gefragte Klassiker im Programm hat, kann man sich trotzdem nicht auf den alten Lorbeeren ausruhen. Music Man bietet deshalb inzwischen eine Menge Varianten vom StingRay Bass an, mit Zwei- oder Dreiband-Klangregelung, vier und fünf Saiten sowie in verschiedenen Pickup-Konfigurationen. Hinzu kommen regelmäßig Sondermodelle in limitierter Auflage. Die Limited Edition des Jahres 2007 zeichnet sich durch eine besondere Lackierung aus. Blue Dawn ist ein auffälliger Effektlack mit feinkörnigem Metallic-Sparkle, der von einem intensiv strahlenden Blau in



der Mitte zu den Korpusrändern hin ins dunkelblaue übergeht. In dieser noblen Sonderlackierung sind nicht nur die Bassmodelle StingRay HS und StingRay 5 HH, sondern auch drei Gitarren zu haben, wenn man schnell genug zugreift. Dazu gehört jeweils ein spezieller Koffer, farblich passend in Custom Royal Blue, der ausschließlich zu den Blue-Dawn-Instrumenten geliefert wird. Unser Testbass ist ein StingRay HS Viersaiter mit aktiver Dreiband-Klangregelung und Palisandergriffbrett. Wie immer bei dieser Marke, ist die Lackierung von höchster Güte, der Matching Headstock ist ebenfalls in Blue Dawn lackiert. In der zwölften Lage des Griffbretts ist statt der üblichen Dots noch die Jahreszahl 2007 eingelegt, wobei in den Nullen die Buchstaben L und E für Limited Edition sitzen. Bei der Pickup-Konfiguration mit dem klassischen StingRay-Humbucker in der Steg/Mittelposition und dem „Singlecoil“ am Hals kommen für den typischen Ton durchweg Alnico-Magnete zum Einsatz. Auffällig ist, dass der sogenannte Singlecoil in der Praxis brummfrei arbeitet, denn es handelt sich in Wirklichkeit um ein zweispuliges Stacked-Humbucking-Design. Das 2007er Sondermodell sieht nicht nur klasse aus, sondern klingt auch gediegen, wobei man durch die fünf wählbaren Pickup-Einstellungen fein nuancierte und trotzdem deutlich verschiedene Grund-Sounds zur Auswahl hat. Vertrieb: Musik Meyer, D-35041 Marburg, www.musicman.de

Preis: ca. € 2930 inkl. LE-Koffer ■



komfortabel verwaltet werden können. Software und Treiber lassen sich problemlos installieren, der Editor kommuniziert mit dem VG-99 über die

USB-Schnittstelle. Wirkt die Hauptseite ob der Menge an Information auf den ersten Blick noch recht unübersichtlich, hat man das Layout nach dem ersten oder zweiten „Sacken lassen“ schnell verinnerlicht. Kleine Detail-Buttons öffnen übersichtlichere und detailliertere Seiten der jeweils gewählten Funktion. Virtuelle Regler und Schalter lassen sich direkt mit dem Mauszeiger betätigen, Dropdown-Menüs bieten Zugang zu Auswahllisten. Alle Parameter-Veränderungen übernimmt das VG-99 verzögerungsfrei in Echtzeit und bestätigt diese synchron im Display. Zahlreiche Abbildungen von Saiteninstrumenten, Synthesis, Verstärkern, Lautsprecherboxen, Effekt-Racks o. a. machen den Editor auch optisch ansprechend.

praxis

Roland hat im Vergleich zum Vorgänger VG-88, das nicht mehr hergestellt wird, dem Neuling nicht nur deutlich höhere Prozessorleistung spendiert, sondern vor allem bei den COSM-Instrumenten und -Amps, den Effekten und Control-Möglichkeiten mit ihren Highlights D Beam und Ribbon Controller mächtig zugelegt. Endlich haben die Japaner das System aber auch in zwei separat nutzbare Komponenten aufgeteilt, denn das Programmieren in wechselnder Körperhaltung war alles andere als benutzerfreundlich. Das VG-99 findet Platz auf Tisch, im Rack (Rack-Adapter Roland RAD-99, 5 HE) oder auf dem Ständer, immer in praktischer Höhe. Der Foot Controller steht indes dort wo er hingehört, nämlich auf dem Boden, und muss selbst während des Programmierens nicht angerührt werden. Die COSM-Guitar, -Acoustic, -Bass und -Synthi-Sounds sind überaus gut gelungen, klingen zum größten Teil authentisch und zeigen Lebendigkeit und gute Dynamik. Mit 48 COSM-Amps hat Roland diese Abteilung mehr als verdreifacht und bietet damit eine Fülle an umfassend editierbaren Basis-Sounds, deren Authentizität verblüfft. Aus ihnen lassen sich nicht nur tolle Clean- und Lead-Klänge herausholen, sondern auch durchsetzungsfreudige, homogene und dynamische Crunch-Sounds mit unzähligen Gain-Nuancen. Während die polyphonen Effekte vom VG-88 übernommen wurden, gibt es bei den konventionellen ordentlich Nachschlag. Man beachte die riesige Overdrive/Distortion-Sektion und umfangreiche Modulation-Gruppe, die pro Kanal gleich zwei Mal zur Verfügung steht. Auch

die zahlreichen Wah-Klassiker hat Roland klanglich bestens getroffen, notfalls lässt sich mit Hilfe des Custom-Wahs sogar ein eigenes kreieren. Damit auch eine GK-freie Gitarre mit normalen PUs in den Genuss der COSM-Amps und Effekte kommt, gibt es den Guitar Input, dessen Kollege Guitar-Output das Direktsignal der Gitarre ausgibt. Nicht unerwähnt bleiben sollen auch ein paar für's Editieren äußerst praktische Features. So werden beispielsweise am unteren Rand des VG-99-Displays ständig die zuletzt gespeicherten Parameterwerte zur Orientierung angezeigt. Alle Endloss-Potis arbeiten dynamisch, d. h. je schneller man dreht, umso stärker verändern sich die Werte.

resümee

Die gut siebenjährige Wartezeit auf das aktuelle V-Guitar System hat sich gelohnt. Trotz des immens erweiterten Sound-Angebots, der Features und Möglichkeiten lässt sich das VG-99 dank übersichtlicher Bedienfläche und sehr informativem Display einfacher bedienen als die Vorgänger. Zieht man dann noch den Software-Editor hinzu, macht nicht nur intuitives Experimentieren, sondern auch gezieltes Editieren richtig Spaß. Wenngleich das Roland V-Guitar System ein Muss für den kreativen Sound-Tüftler ist, bietet es einen riesigen Pool für Freunde klassischer E-Gitarren-, Amp- und Effekt-Sounds, und zwar ausnahmslos in bestechenden Klangqualitäten. Der FC-300 Foot Controller präsentiert sich als ideale Ergänzung für den Live-Einsatz. ■

PLUS

- Guitar-, Amp- und Effekt-Sounds
- Ausstattung
- Klangerzeugung
- Control-Möglichkeiten
- D Beam und Ribbon Controller
- Synthsounds & Guitar-to-MIDI-Converter
- kreatives Potenzial
- COSM Amps und Effekte auch mit normaler E-Gitarre nutzbar
- Bedienung
- Verarbeitung
- Preis/Leistung

MINUS

- 13-polige GK-DIN-Verbindung