



Das Gitarren-Rig
für die Hosentasche

IK Multimedia AmpliTube iRig

IK-Multimedia hat sich mit AmpliTube im oberen Bereich in der Riege der Gitarren-Amp- und -Effekt-Emulatoren platziert. Nun hat man das beliebte Apple-Smartphone als Plattform erobert.

Profil

Konzept: Hardware-Interface, Guitar-Amp und Effekt-Emulation für iPhone, iPod und iPad

Hersteller / Vertrieb:

IK Multimedia

Systemvoraussetzungen:

iPhone, iPod Touch oder iPad

Internet: www.ikmultimedia.com/irig

Unverbindliche Preisempfehlungen:

iRig: € 29,99

AmpliTube: € 15,99

AmpliTube LE: € 2,39

AmpliTube Free: kostenlos

zusätzliche Stompboxes: € 2,39/St.

zusätzl. Amps und Cabinets:

€ 3,99/St.

- + extrem kompakt
- + hervorragender Sound
- + preisgünstig

- kleinste Latenz erzeugt Knackser (iPhone 3 GS)

Für mich als bekennenden Gadget-Freak war bereits das iPhone an sich ein Objekt der Begierde, auf das ich zehn Jahre gewartet hatte. Die Hoffnungen, die man hegte, wurden durch das unfassbar reichhaltige Software-Angebot gerade für den Musikbereich bei Weitem übertroffen. Lediglich für den Gitarristen gab es nicht viel mehr als Griffstabellen und Stimmgeräte im iTunes-Store. Das ist nun vorbei! Himmlische Zeiten für

alle Saitenspieler: Jetzt kann man ein erstklassiges Übungstool jederzeit dabei haben.

Hardware

Die rührige italienische Softwareschmiede IK Multimedia, die bereits mit dem Stealth-Plug (siehe Test in S&R 1.2007, S. 74) eine superkompakte Anbindung an ihre AmpliTube-Software vorstellte, schrumpfte die Hardware auf ein kaum zu unterbietendes Maß. iRig, die magische Verbindung zwischen Ihrer Gitarre und Ihrem Telefon (!), ist kaum größer als ein XLR-Stecker. Dort ist immerhin Platz für eine 6,3-mm-Klinkenbuchse, einen Stereo-Kopfhöreranschluss und ein kurzes Kabel, das zum Anschluss an ein iPhone, iPod Touch oder das neue iPad dient.

Dem kleinen Blisterpack mit dem iRig liegt lediglich ein Handzettelchen bei, das verhindern soll, dass man durch Fehlbedienungen seinem Hörvermögen schadet. Viel zu erklären gibt es da auch wirklich nicht: In den Klinkeneingang gehört das Gitarrenkabel, und der Kopfhöreranschluss darf nur mit 3,5-mm-Kopfhöreranschlüssen oder einem Stereomini-klinke-zu-Cinch/Klinke-Adapter betrieben werden – Monokabel sind hier nicht erlaubt, sonst drohen heftige Feedbacks.

Man kann iRig übrigens auch für andere Instrumente als Gitarren oder Bässe einsetzen. Sie können getrost ein Fender Rhodes oder einen Synthesizer Ihrer Wahl anschließen,

Line-Level-Signale sind für die Hardware kein Problem.

Software-Versionen

Jetzt fehlt lediglich die Software auf dem iPhone, und wir können losschreiden. AmpliTube für iPhone gibt es in drei Varianten:

Die Freeware enthält neben einem Marshall-Amp samt 4x12"-Cabinet ein Delay und ein Noise-Filter. Nach der Registrierung bei IK-Multimedia kann noch ein Distortion-Pedal freigeschaltet werden. Die Auswahl an Mikrofonen ist für alle Versionen gleich. Man kann das Cabinet mit einem SM58 oder einer Neumann-Großkapsel abhören.

Die LE-Version für gerade einmal 2,39 Euro hat zusätzlich noch einen Chorus und ein WahWah mit an Bord. Weitere Amps, Cabinets und Bodentreter können einzeln zugekauft werden. Ob sich das wirklich lohnt, sei dahingestellt, denn für deutlich unter 20 Euro erhält man bereits die Vollversion, bei der man zwischen elf Stompboxes, fünf Amps und fünf Lautsprechern wählen kann. Auch diese Version lässt sich zukünftig durch weitere Module direkt aus der Applikation heraus erweitern.

Wer sich einen Eindruck verschaffen will, wie das Ganze klingt, kann dies mit der Freeware-Version tun. Für das bequeme Sound-Tweaking stellt IK-Multimedia unter den Tools acht unbehandelte Gitarrendemos in verschiedenen

Crunch, wie ihn ein Vox AC-30 liefert, über eine 2x12"-Box mit einem Großkapsel-Mikro abgenommen? Kein Problem, wenn Sie gerade ein iPhone zur Hand haben.

Stilen bereit, mit denen man die Parameter ausloten kann.

Handling und Sound

Die Bedienung von AmpliTube for iPhone ist klar gegliedert, intuitiv und auch ohne Blick ins Handbuch leicht zu meistern. Sollte doch mal eine Frage auftauchen, führt das kleine Fragezeichen in der linken oberen Ecke zum programminternen Hilfesystem, das sämtliche Parameter erklärt. Die Schaltflächen im oberen Bildschirm für Tools, FX, Amp, Songs und die Anbindung an den Store werden ergänzt durch Schaltflächen für Presets, Setup, Account und das immer erreichbare Stimmgerät am unteren Bildrand. Effekte und Amps werden fotorealistisch dargestellt und lassen sich durch direkte Bedienung der Regler oder nach Berühren derselben über den rechter Hand gelegenen gelben LED-Strip einstellen. Passen, wie bei den Amps, nicht alle Bedienelemente ins Bild, schiebt man die Regler ein wenig zur Seite, sodass sie mit sanftem Auslauf zu den benötigten Knöpfen herüberscrollen. Ähnlich verhält es sich für die 36 Presets, von denen zwölf auf einer Seite mittels angenehm großen Schaltflächen aktiviert werden.

Die Möglichkeit, zu Inhalten der eigenen Musiksammlung auf dem iPhone zu üben, ist wohl rechtlichen Komplikationen zum Opfer gefallen. Der iPod-Player verabschiedet sich, sobald man iRig startet. Man kann aber Aiff-, Wav- oder MP3-Files über den Browser eines Rechners per WLAN in die iRig-Applikation übertragen. Vor dem ersten Abspielen werden die Daten „entpackt“, ein einmaliger Vorgang, der je nach Länge des Files einige Sekunden bis Minuten dauert. Die Songs können nun in Originalgeschwindigkeit abgespielt werden. Ein Zeitachsen-Slider hilft, eine bestimmte Stelle im Song aufzufinden. Die Loop-Funktion wiederholt entweder das ganze File oder einen Abschnitt, der mit dem Antippen von Punkt A und B ausgewählt wird. Ein rhythmisch exaktes Timing hinzubekommen ist jedoch beinahe unmöglich. Damit reduziert sich diese Funktion auf die eines Phrase-Trainers. Sauber geschnittene Loops bereitet man besser im Computer vor. Tonangebend bei iRig sind natürlich die bewährten AmpliTube-Simulationen. Eingeteilt in Clean, Crunch, Lead, Metal und Bass, gibt es die typischen Sounds von Fender, Vox,



Marshall, eines High-Gain-Boutique-Amps sowie Ampeg-verwandtes für den Bassisten. Die Verstärker bringen das jeweils passende Speaker-Cabinet mit, lassen sich aber mit jeder anderen Box kombinieren, was zu interessanten Klangfärbungen führt.

Insgesamt klingen die Emulationen frisch und authentisch und reagieren dynamisch auf Anschlagsnuancen. Die in den Setups einstellbare „No-Feedback“-Option wird zwar generell empfohlen, um Rückkopplungen zwischen Kopfhörer und Pickup zu vermeiden, klingt aber eher unangenehm Out-of-phase und ist wirklich nur bei extremsten Distortion-High-Gain-Orgien und sehr lauten Kopfhörerpegeln nötig.

Das bei der Verwendung von Overdrive-, Fuzz- oder Distortion-Pedalen auftretende Rauschen bekommt man mit dem Noise-Filter-Pedal gut in den Griff. Man muss allerdings einen der drei Stomp-Box-Slots dafür opfern.

Insgesamt gibt es bisher elf verschiedene Effekte: Delay, Fuzz, Distortion, Overdrive, Wah, Envelope-Filter, Chorus, Flanger, Phaser, Octaver und Noise-Filter. Delay, Flanger und Phaser haben eine Sync-Option, die Modulationen und Echo-Zeiten an das Metronom-Tempo anpassen, das sich auch auf die Geschwindigkeit eines Übungstracks ein-tappen lässt.

Auch der Lagesensor des iPhones wird genutzt. Die Software erkennt, wie herum Sie das iPhone halten, und dreht den Bildschirminhalt entsprechend – praktisch, um das iPhone in die günstigste Lage zu bringen und damit die Miniklinkenbuchse vor Zugkräften zu schützen. Außerdem kann man das WahWah-Pedal mittels des Tilt-Sensors steuern, was allerdings eine dritte Hand erfordert.



Das WahWah lässt sich per Regler, Hüllkurve oder mit dem iPhone-internen Lagesensor bedienen.

Die Latenz des Systems ist bereits im „Low“-Modus recht gering und wird beim Spielen über Lautsprecher für die meisten Gitarristen ausreichen. Kritischer ist das im Kopfhörerbetrieb, bei dem die Verzögerung deutlich wahrnehmbar wird. Schaltet man die Latenz auf „Ultra Low“, gibt es auch da nichts mehr zu meckern. Die Ansprache ist so direkt, wie man sich das wünscht – allerdings muss man selbst bei einem iPhone 3GS mit gelegentlichen Knacksern rechnen. Das iPad und das gerade erschienene iPhone 4 sollten dank des 1 GHz schnellen A4-Prozessor auch diese Einstellung störungsfrei meistern.

Bleibt die Frage, wie lange iRig im Batteriebetrieb durchhält. Der Stromhunger des Programmes lässt Ihnen auch nach intensiveren Fingerübungen noch genug Saft zum Telefonieren. Vier Stunden Betrieb leerten den frisch geladenen Akku eines ca. ein Jahr alten iPhone 3GS auf ca. 40%. Kommt ein Anruf rein, verwandelt sich das iPhone zurück in ein Telefon, um nach beendetem Gespräch zu iRig zurückzukehren.

Fazit

Wer sowohl iPhone oder iPod Touch als auch eine elektrische Gitarre sein Eigen nennt, kommt an diesem Angebot eigentlich nicht vorbei. Wo sonst bekommt man ein komplettes Paket amtlicher Sounds sowie ein Übungsstudio, das man immer und jederzeit dabei hat, für deutlich unter 50 Euro? Fehlen eigentlich nur noch eine Universalhalterung, um das iPhone bequem an der Gitarre befestigen zu können, und ein Bluetooth-Pedal für das WahWah. →

Text: Joker Nies, Foto: Dieter Stork