



Drei auf einen Streich



**Die dritte Version
von Steinbergs
virtuellem
Drumcomputer
Groove Agent hat
lange auf sich
warten lassen.
Doch es hat sich
gelohnt, wartet die
Software doch mit
einem deutlich höheren
Potenzial an
kreativen
Möglichkeiten auf.**

Von Georg Berger

Die Auslieferung von Groove Agent 3 sollte bereits im Herbst vorigen Jahres stattfinden. Doch stattdessen entschied sich Steinberg, ihren virtuellen Klopffeist noch einmal einer kompletten Renovierung zu unterziehen. Der Grund: Die Integration einer moderneren Code-Basis, die künftig leichter erweiterbar ist. Jetzt hat das Hamburger Softwarehaus das knapp 250 Euro teure Produkt für gut genug befunden, um es zu präsentieren. Hat sich das Warten gelohnt? Ja, es hat. Denn die Entwickler haben ganze Arbeit geleistet und Groove Agent 3 mit einer Fülle neuer Funktionen und Erweiterungen ausgestattet und dadurch den Umfang an kreativen Möglichkeiten erheblich erweitert. Wichtigste Neuerungen: Die Simulation eines Drumcomputers verfügt nun über drei Teilinstrumente, den herkömmlichen Groove Agent, der die altbe-

kannten Funktionen und Eingriffsmöglichkeiten der Vorversionen besitzt, sowie den Special und den Percussion Agent, die das Spiel des schwedischen Live- und Studio-Schlagzeugers Rasmus Kihlberg (unter anderem Toots Thielemanns, Tom Jones, A-ha, Shakira, The Cardigans) in den Mittelpunkt stellen. Die letztgenannten Module bedienen sich bei gleichem Handling wie der Groove Agent jedoch einer anderen Herangehensweise an die Erzeugung von Rhythmen. Dazu unten mehr. Zwei der drei Module lassen sich nun beliebig in einem neuen Dual-Modus simultan miteinander betreiben, was einen gehörigen Schub in Sachen Schlagzeug- und Percussion-Produktion bedeutet und die kreativen Möglichkeiten erweitert. Als Sahnehäubchen verfügt Groove Agent 3 schließlich erstmals über eine Sample-Import-Funktion, die es erlaubt, die internen Grooves und Fills mit seinen Lieblingsklängen anderer oder eigener Libraries abzuspielen. Last, not least hat sich die Zahl der Ausgänge auf zwölf erweitert, genauso wie das Repertoire an Klängen und Grooves. Drei neue akustische Drumkits und der Roger Linn LM-1 Drumcomputer sind hinzugekommen und das Arsenal an Grooves und Fills ist auf nunmehr 108 wählbare Stilis-tiken angewachsen.

Alles beim alten und doch komplett neu

Bei Aufruf von Groove Agent 3 startet zuerst der Classic-Modus, der die altbekannte Bedienoberfläche der Vorversion zeigt (siehe Kasten auf Seite 44). Als erstes fällt die geänderte Farbgebung auf. Das VST-, AU-, DirectX- und Rewire-kompatible Instrument leuchtet jetzt in vornehmem rot und ocker und lässt das unterkühlte Design der vorherigen Version vergessen. Das Layout der Bedienelemente ist im Wesentlichen gleich geblieben und um ein paar zusätzliche Buttons und Regler erweitert worden. Nach dem Start der Software finden wir uns sofort zurecht und das Ausprobieren der neuen Funktionen führt uns unweigerlich in eine virtuelle Sightseeing-Tour in die Wesenszüge der dritten Groove Agent-Generation. Um die gewohnte Bedienung beibehalten zu können, haben sich die Entwickler dazu entschlossen, die neuen Funktionen durch Wechsel und Aufruf neuer Bedienoberflächen darzustellen. Die hinzugefügten Dialoge sind ebenfalls im Wesentlichen schnell erfasst und gestatten auch ohne Studium des Handbuchs einen spielerisch leichten Umgang. Steinberg hat es unter Beibehaltung der einfachen Bedienbarkeit verstanden, die Software durch Anbauten sinnvoll und logisch zu erweitern.

Augenfälligste Neuerungen im klassischen Groove Agent-Modul sind die Buttons zum Aufruf der Seiten für den Dual-Modus und den Sample-Import. Die Beschriftung am Schieberegler zur Auswahl der Drumkits und Grooves ist deutlich ausgedünnt und zeigt jetzt 15 Haupt-Musikstile wie Jazz, Rock, Country, Pop oder Dancefloor. Nach Betätigung des Reglers klappt ein Menü auf, das zur Auswahl eines Kits und Grooves innerhalb dieser Kategorie auffordert und Varianten innerhalb der jeweiligen Haupt-Kategorie enthält. So finden sich bei Auswahl der Rock-Kategorie etwa Hard-rock- oder Heavy Metal-Presets. Um das erweiterte Arsenal an Klängen und Grooves übersichtlicher zu gestalten, musste diese Lösung wohl gewählt werden, sie fällt jedoch bedienungstechnisch deutlich komfortabler aus als bei der Vorversion, wo man schon einmal genauer hingucken musste, um das passende Kit zu finden. Neu ist auch ein Drehschalter, der ein automatisches Einfügen von Fills steuert. So kann direkt nach jedem Groove-Durchlauf entweder ein Fill erklingen oder in Zweier-Schritten erst nach zwei bis maximal 16 Durchläufen. Wer Groove Agent als Echtzeit-Begleitinstrument zum Jammen oder Entwickeln von Ideen nutzt, wird diese Funktion gerade in Verbindung mit aktiviertem Random Fill Button sehr begrüßen, gestattet sie ein noch musikalischeres Verhalten der Software – trotz Automatik. Öffnet man den Edit-Dialog, zeigt sich ein Button, der zur Setup-Seite führt und die gleichen globalen Einstellmöglichkeiten offeriert wie die Vorversion. Neu sind dort drei Speed-Buttons, die den Groove im Tempo ent-

**Professional
audio
MAGAZIN**

Steinberg Groove Agent 3

- Sehr guter Klang
- Zwei neue Drum-Module
- Dual-Modus
- Sample-Import
- Zusätzliche Funktionen und kreative Eingriffsmöglichkeiten

- Handbuch lückenhaft
- Projekt-Samplingrate nimmt Einfluss auf Tonhöhe der Instrumente
- Nur Samples mit 44,1 kHz importierbar
- Stellenweise Systemabstürze

Summary

Groove Agent 3 zeigt sich in allen Belangen deutlich erweitert und bietet noch mehr kreative Ausdrucksmöglichkeiten. Die Bugs sollten aber schnellstmöglich beseitigt werden.

Mehr wissen: Wie funktioniert Groove Agent

Groove Agent ist aufgebaut wie ein Hardware-Drumcomputer und lässt sich auch so bedienen. Im Vordergrund steht weniger das planvolle Sound-Design von Drumkits, sondern der intuitive und spielerische Umgang mit der Software in Echtzeit. Außer dem Sample-Content, der ein breites Repertoire an Schlagzeug- und Percussion-Klängen enthält, verfügt die Software über ein ebenso reichhaltiges Arsenal an Grooves und Fills, mit denen sich die Samples ansteuern lassen. Zentrale Bedienelemente auf der Oberfläche sind die zwei teilbaren Schieberegler und die beiden Buttons für Start und Stop. Das obere Schieberegler-Paar erlaubt die Auswahl kompletter Drumkits – sortiert nach musikalischen Genres – nebst dem dazu passenden Groove und Fill. Das untere Reglerpaar erlaubt nun pro Groove und dazugehörigem Fill die Auswahl aus einer Palette von je 25 Varianten, die von leicht bis komplex reichen. Ein Deaktivieren der Link-Funktion erlaubt ein unabhängiges Verschieben der Reglerhälften, so dass jetzt die Möglichkeit besteht, Drumkits und Grooves unabhängig mit-

einander zu kombinieren. Gleiches gilt für die Variantenwahl, die nun unterschiedliche Kombinationen von Grooves und Fills ermöglichen. Fills lassen sich über den gleichnamigen Button passgenau zum nächsten Takt einstarten. Zusätzliche Eingriffsmöglichkeiten bestehen im Aufruf einer Half-Tempo-Variante des Grooves, bei dem das Spiel von Bass- und Snares drum halbiert ist. Die Random-Funktionen sorgen für ein zufälliges Abspielen von Grooves und Fills. Der Ambience-Regler erlaubt ein Hinzumischen von Instrumenten-Raumsamples. Shuffle- und Humanize-Regler üben noch einmal Einfluss auf die Grooves und Fills aus, um ihnen einen Schuss mehr Lebendigkeit zu verleihen.

Ein Drumkit besteht aus acht Instrumenten, die sich bei geöffnetem Editfenster ähnlich wie bei einem Mischpult bearbeiten lassen. Die Instrumente sind bei Bedarf austauschbar und ermöglichen die Zusammenstellung eigener Drumkits. Selbstverständlich können die einzelnen Instrumente über ein angeschlossenes Masterkeyboard gespielt werden, so dass auch ei-

gene Rhythmen mit den Sounds von Groove Agent im Sequenzer möglich sind. Obere Tastaturbereiche des Keyboards gestatten überdies das Starten und gezielte Auslösen von Groove- und Fill-Varianten. Soll nun eine Drumspur im Sequenzer aufgenommen werden, die ausschließlich aus den Grooves und Fills der Software bestehen, geschieht dies über eine MIDI-Spur. Dazu muss in der Spur als Eingangskanal Groove Agent gewählt werden, damit die MIDI-Noten aufgezeichnet werden können. Anschließend wird die Aufnahme und dann das Instrument gestartet. Vorteil und Stärke von Groove Agent: Während der Aufnahme ist über die Eingriffe an den Instrumenten-Parametern ein dynamisches Produzieren möglich. Es werden nicht nur die MIDI-Noten, sondern auch Automationsdaten sämtlicher Regler aufgezeichnet, die währenddessen betätigt werden. Um die Aufnahme wiedergeben zu können und Doppeltrigger zu vermeiden, muss jetzt der Spuren-Eingang abgeschaltet und der Ausgang auf Groove Agent geroutet werden.

weder halbieren, verdoppeln oder normal abspielen. Wer etwa eine Idee im Sequenzer mit dem falschen Tempo aufgenommen hat und jetzt feststellt, dass die Groove Agent Rhythmen zu schnell oder langsam ablaufen, erhält damit eine sinnvolle Funktion, die einen vor der schmerzlichen Wahl eines anderen Groove bewahrt.

Verschwunden ist allerdings der Limiter-Regler, der als probates Mittel zur klanglichen Kompaktheit von Groove Agent beigetragen hat. Doch die Dreier-Version

ist nicht der Effekte beraubt worden. Ganz im Gegenteil, zeigt sich bei Aufruf der Import-Seite eine deutlich flexiblere Effekt-Sektion, die nunmehr über einen neun-bandigen graphischen Equalizer verfügt und mit einem Kompressor ausgestattet ist. Beide Effekte sind per Taste separat aktivierbar. Überdies erlaubt das FX-Preset-Feld das Laden von insgesamt 39 Presets, die für verschiedene Musikstile, aber auch gezielt für einzelne Instrumentengruppen, etwa Toms oder Snares eine entsprechende Einstellung von Kompressor und Equalizer offerie-

ren. Der Kompressor-Algorithmus stammt dabei aus der Quantum FX-Serie der schottischen Software-Schmiede db Audioware. Pro Ausgang – einfach nur den gewünschten Reiter oberhalb der Effektsektion anwählen – lässt sich ein eigenes Preset laden. Durch entsprechendes Routing der Instrumente im Edit-Dialog des Groove Agent kann man so ein flexibles und gezieltes Sound-Design realisieren. Im Test gefallen die Effekte durch einen kraftvollen Eingriff ins Soundmaterial. Klanglich ist beiden Komponenten eine sehr gute Note auszustellen. Der Equalizer gefällt durch einen angenehmen Grundsound mit schmeichelnden Mitten, der an den neu integrierten Kanalzug-Equalizer von Cubase 4 erinnert. Der Klang des Kompressors gerät trotz Eingriffsmöglichkeiten von nur drei Parametern musikalisch und wandlungsreich. Snares drums etwa lassen sich gezielt innerhalb eines Gesamt-Arrangements in Klang und Dynamik anpassen und reichern das ohnehin opulente Klang-Repertoire noch einmal an.

Erste Neuheit: Special und Percussion Agent

Den Großteil des Dialogs nimmt jedoch die selbst erklärende Sample-Import-Funktion ein. Groove Agent 3 erlaubt dabei das Laden von Samples im Wav- oder Aiff-Format. Pro Instrument ist es möglich, zwei Samples zu laden, einmal ohne und einmal mit Raumeffekt, also dry und wet. Unabhängig von den Mixer-Einstellungen des Edit-Dialogs sind dort die Grundlautstärke, das Panorama für das Dry-Sample und das Lautstärkeverhältnis zwischen Dry- und Wet-Samples einzustellen, die im Groove Agent über den Ambience-Regler nochmals feinjustiert werden können. Wer möchte, kann über



Der Dual-Modus erlaubt den simultanen Betrieb von zwei Modulen. Die zwei neuen Teilmodule Special und Percussion Agent sind ausschließlich dort aufrufbar. Der obere Slot sendet und empfängt dabei auf MIDI-Kanal eins und der untere auf Kanal zwei. Die beiden neuen Module erzeugen ihre Grooves und Fills über Loops, die ähnlich wie REX- oder ACID-Files, in Teilsamples geteilt wurden, so dass sie sich in unterschiedlichen Tempi einsetzen lassen.

diese Layer-Möglichkeit jedoch auch Mischklänge realisieren. So lassen sich etwa zwei komplett unterschiedliche Drumsets laden, der Ambience-Regler überblendet sie dann nahtlos in genialer Weise. In den Instrumenten-Slots des Groove Agent ist bei Auswahl eines importierten Instruments dafür der Eintrag „User“ zu wählen. Die Import-Seite gestattet auch das Laden und Speichern kompletter User-Drumkits. Mit dieser Möglichkeit erfährt Groove Agent nochmals ein deutliches Plus an Flexibilität. Wem die Werks-Klänge nicht zusagen, aber die Grooves und Fills schätzt und sie lieber mit Klängen eines Drittanbieters nutzen möchte, bekommt damit erstmals eine bequeme Alternative angeboten. Gleichzeitig erübrigen sich sogar einige lästige und aufwändige Zwischenschritte bei der Produktion von Drumpuren. Groove Agent nähert sich damit ein wenig der Funktionalität der übrigen Drum-Instrumente vom Schläge BFD von Fxpansion oder Drums from Hell von Toontrack an. Doch es gibt auch eine Schattenseite in der ansonsten tadellosen Funktion: Im Test lassen sich nur Samples mit 44,1 Kilohertz Samplingrate importieren und engen die Einsatzmöglichkeiten stark ein. Auf Nachfrage bei Steinberg erfahren wir, dass dieser Umstand bekannt ist und bereits an einer Lösung gearbeitet wird.

Zweite Neuheit: Ein Dual-Modus

Die andere große Neuheit in Groove Agent 3 ist der Dual-Modus und die ausschließlich dort erreichbaren Teilmodule Special und Percussion Agent. Die entsprechende Dialog-Seite zeigt zunächst eine gelbe Fläche, die von einer roten Bedienleiste geteilt wird. Durch Klick auf die Modul-Buttons lädt sich schließlich das gewünschte Modul in den Slot. Der Volume-Regler nimmt dabei Einfluss auf

Die Oberfläche von Groove Agent 3 im Classic-Modus zeigt sich mit einer neuen Farbgebung und einer reduzierten Beschriftung des Groove-/Kit-Reglers. An neuen Elementen sind Buttons zum Aufruf des neuen Dual-Modus, der kombinierten Sample-Import- und Effekt-Seite hinzugekommen. Der Auto-Fill-Dreheschalter und die drei Speed-Buttons sind ebenfalls neu. Verschwunden ist jedoch der Limiter.



die Gesamtlautstärke beider Module und der Balance-Regler erlaubt das Austarieren der Lautstärke zwischen den beiden Modulen. Den Großteil der Bedienleiste nehmen die fünf geteilten Buttons ein, die ein separates oder gemeinsames Starten, Stoppen und Einfügen von Fills, Akzenten oder Half-Tempo-Varianten der Module gestatten und ein flexibles Maß an Komfort bieten.

Im Zentrum der zwei neuen Module Special und Percussion Agent steht das authentische und lebendige Spielgefühl eines Schlagzeugers. Anders als beim Groove Agent, der seine Rhythmen über MIDI-Daten und Einzelklänge realisiert, kommen in beiden Modulen gesampelte Phrasen zum Einsatz. Ähnlich wie beim REX- oder ACID-Format sind die Loops taktgenau in Teilsamples unterteilt worden, so dass das organische Spiel in unterschiedlichen Tempi einsetzbar ist, ohne den gefürchteten Micky-Maus-Ef-

fekt in Kauf nehmen zu müssen. Dem ausführenden Instrumentalisten Rasmus Kihlberg gebührt dabei Respekt, denn außer der Produktion von 25 unterschiedlichen Varianten eines Schlagzeug-Grooves im Special Agent, musste er noch dieselbe Zahl an Fills und Half-Tempo-Varianten einspielen, die via Complexity-Regler und den üblichen Random-Funktionen ansteuerbar sind. Insgesamt 15 Schlagzeug-Phrasen unterschiedlicher Stilrichtungen und Tempi stehen im Special Agent zur Verfügung.

Der Percussion Agent zeigt ein ähnliches Layout wie der Mixer im Groove Agent. Anstelle von Instrumenten lassen sich hier maximal acht Phrasen laden und anschließend in Lautstärke, Panorama, Raumanteil, Tonhöhe, Ausgang und in der Phrasierung editieren. Somit gestattet das Modul das Spiel eines achtköpfigen Percussion-Ensembles. Pro Phrase stehen über die Complexity-Buttons fünf



Den Großteil der Import & FX-Seite nimmt der Dialog zum Import von Drumsamples ein. Außer einer Dry-Variante gestattet der Dialog auch das Laden desselben Sounds mit Rauminformationen, der sich anschließend über den Ambience-Regler einstellen lässt. Das untere Viertel ist der neu konzipierten Effektsektion vorbehalten, die mit einem sehr gut klingenden Kompressor und graphischen Equalizer aufwartet.



Steinberg hat den globalen Einstellmöglichkeiten von Groove Agent erstmals eine eigene Dialogseite spendiert. Bis auf die jetzt zur Verfügung stehenden zwölf Ausgänge hat sich im Vergleich zur Vorversion nichts geändert.

Varianten zur Auswahl. Der Groove-Offset-Dialog erlaubt ein versetztes Starten der Phrase in Achtschritten im Bereich eines Taktes. Das Herstellen von Synkopierungen ist damit sehr einfach und bietet eine zusätzliche Portion an rhythmischer Komplexität. Über den Preset-Dialog sind insgesamt 25 sogenannte Ensembles ladbar, also ein Arrangement mit mehreren Percussion-Loops. Das Laden zusätzlicher Loops über die Import-Seite ist in beiden Modulen nicht möglich. Lediglich die Effektsektion steht für sie dort zur Verfügung.

Anders als beim Solo-Betrieb im Classic-Modus, der im MIDI-Omni-Mode arbeitet, senden und empfangen die zwei Slots des Dual-Modus MIDI-Daten separat auf den Kanälen eins und zwei. Ebenfalls wichtig: Die Sample-Import-Funktion und eine MIDI-Notenausgabe auf den Sequenzer oder in eine separate MIDI-Datei ist nur bei Einsatz des Groove Agent im oberen Slot möglich. Ist er im unteren Slot geladen, stehen lediglich der Werks-Sample-Content und der Empfang von MIDI-Noten zur Verfügung. Das ist nicht konsequent zu Ende gedacht und engt die Funktionsweise des Dual-Modus ein, da bei simultaner Nutzung zweier Groove Agents am Schluss doch wieder zwei separate Aufnahmedurchläufe im Sequenzer durchzuführen sind.

Dritte Neuheit: Import von Samples

Im Praxistest macht Groove Agent 3 eine hervorragende Figur. Im Classic-Modus können Besitzer der Vorversion ohne Umschweife loslegen. Die neuen Funktionen sind blitzschnell verinnerlicht. Neueinsteiger werden aufgrund der nach wie vor intuitiven Bedienung innerhalb weniger Minuten erste verwertbare Ergebnisse erzielen (siehe Kasten auf Seite 42). Dennoch gibt es eine Auffälligkeit, die den hervorragenden Eindruck trübt: Je nach Wahl der Samplingrate eines Sequenzerprojekts ändert sich die Tonhöhe der Schlagzeugsamples. Bei 96 Kilohertz sind sämtliche Klänge so hoch gestimmt, dass selbst der Tune-Regler keine Abhilfe mehr schafft. In der momentanen Form erklingen die Samples deshalb nur bei 44,1 Kilohertz optimal. Auf Nachfrage wird uns wiederum mitgeteilt, dass das Problem bekannt ist und zurzeit daran gearbeitet wird.

Von großem Interesse ist natürlich der neue Dual-Modus, mit dem sich Schlagzeug-Duos realisieren lassen. Der Aufruf und das Handling mit den Modulen geschieht ebenso leicht und intuitiv wie im Classic-Modus. Routiniers erhalten mit der Verdoppelung der virtuellen Instrumentalisten eine breite Basis zum Arrangement opulenter Schlagzeug-Arrangements. Allerdings produzieren wir bei allzu heftigen Parameter-Automations-Vorgängen einige Systemabstürze im Dual-Modus, obwohl unser Quadcore-Rechner spielend mit dieser Aufgabe fertig werden sollte. Der Test mit nur wenigen importierten Samples aus Fremd-Libraries lässt den Groove Agent stellenweise ebenfalls verstummen, wenn bei laufendem Groove an Parametern editiert wird. Diese Kinderkrankhei-

ten sollten aber mit einem kommenden Update hoffentlich bald beseitigt sein.

Vor einem Rätsel stehen wir zunächst, als es darum geht, die beiden neuen Module erfolgreich für ein Arrangement aufzunehmen. Denn anders als der Groove Agent geben Special und Percussion Agent keine MIDI-Noten aus und können auch keine empfangen. Das ansonsten tadellose und vorbildlich verfasste Handbuch schweigt sich an dieser Stelle dazu beharrlich aus. Im Wesentlichen wurden nur die Kapitel zum Umgang mit Groove Agent aus der Vorversion ins neue Handbuch kopiert und mit einigen Zusatzhinweisen versehen. Was fehlt, ist eine detaillierte Anleitung zum Umgang mit den neuen Modulen. Die Lösung ist jedoch einfacher als erwartet: Im Arrangement-Fenster von Cubase muss man lediglich den Write-Button in der VST-Instrumentenspur drücken, so dass Cubase ankommende Automationsdaten von Groove Agent aufzeichnen kann. Dazu müssen jedoch zwei MIDI-Spuren erzeugt werden, die auf den Kanälen eins und zwei Daten von Groove Agent empfangen und an die Instrumentenspur weiterleiten. Anders als bei der Aufnahme von MIDI-Noten ist es natürlich wichtig, dass Cubase auch System exclusive Daten empfangen kann. Im Special Agent lassen sich gezielt die Groove-Varianten und einzelnen Fills bei laufendem Arrangement anwählen und aufzeichnen. Bei der Wiedergabe muss logischerweise der Read-Button aktiviert sein und die zwei MIDI-Spuren müssen Daten an Groove Agent auf den zwei Kanälen senden. Das Bouncing geschieht schließlich wie gehabt.

Vierte Neuheit: Mehr Sounds

Den intensiven Hörtest besteht die dritte Groove Agent-Version mit einer Bestnote. Vergleiche mit den ungleich mächtigeren Sample-Libraries, etwa vom Schlagzeug einer Andy Johns Classic Drums Library anzustellen, wären jedoch unfair. Deren Domäne liegt in der präzisen Modellierung eines sehr authentischen, speziellen Drumsounds. Dazu wird locker über das zehnfache an Festplattenspeicher benötigt. Groove Agent 3 hingegen kommt mit gerade einmal vier Gigabyte aus und deckt eine riesige Palette unterschiedlicher Klänge ab. Im Vordergrund steht die Bereitstellung authentisch klingender Rhythmen mit einer Kombination aus Sound- und Groove-Daten. Um das zu realisieren, ist lediglich das Notwendige an Samples integriert. Doch da braucht sich der Steinberg-

Klopfgeist nicht in Bescheidenheit zu üben. Denn sämtliche Sounds kommen sauber und fein aufgelöst daher. Sie lassen es zwar ein wenig an Vordergründigkeit vermissen, aber das ist auch ein Vorteil. Denn dadurch passen sie sich optimal in ein Arrangement ein. Die Sound-Designer haben da ganze Arbeit geleistet. Im Verbund mit Gitarren, Bässen und Keyboards weiß sich Groove Agent 3 ohne viel Nachbereitungsarbeit von Anfang an organisch einzufügen und durchzusetzen. Der Klang ist durchweg ausgewogen. Die Becken zischeln nicht unangenehm und die Bassdrums klingen, trotz ordentlichem Fundament im Bassbereich nicht dröhnend, sondern trocken, substanzreich und sauber.

Die drei neuen Drumsets, die wie in den beiden Vorversionen unter Federführung und Teilnahme des Schlagzeugers Mats Erik Björklund in Schweden aufgenommen wurden, fügen sich nahtlos in das Gesamtklangbild der übrigen akustischen Instrumente ein. Erstmals sind bei diesen Kits außer unterschiedlichen Dynamikstufen auch sogenannte Alternatives in die Multisamples mit eingeflossen, will heißen: pro Sound gibt es jetzt auch minimal unterschiedliche Soundvarianten, etwa eine Snaredrum die mit der linken und rechten Hand gespielt wurde. Dies lässt die neuen Kits natürlich noch lebendiger und authentischer erklingen als die der Vorversionen. In die gleiche Kerbe schlagen die Sounds von Special und Percussion Agent. Da als Basis Loops verwendet wurden, klingen die Rhythmen im Vergleich zu den über MIDI-Noten produzierten eine Spur lebendiger, kompakter und authentischer. Der Grundsound beider Module fügt sich zwar in das Repertoire von Groove Agent optimal ein, doch findet sich bei ihnen eine Spur mehr Vordergründigkeit und Räumlichkeit. Die Sounds klingen zudem ein wenig luftiger als die Einzelsamples.

Steckbrief

Modell	Groove Agent 3
Hersteller	Steinberg
Vertrieb	Steinberg Media Technologies GmbH Neuer Hoeltigbaum 22 - 32 22143 Hamburg Tel.: 040 210350 Fax: 040 21035300 info@steinberg.de www.steinberg.de
Typ	virtuelles Instrument
Preis [UVP, Euro]	239, Upgrade von Groove Agent 2: 89, Upgrade von Groove Agent 1: 129
Technische Daten	
Plattform	PC/Mac/Intel-Mac
Datenträger	1 DVD
Speicherplatz	ca. 4 GB
Plug-in-Schnittstellen	VST, AU, DirectX, Rewire
minimale Systemanforderungen (Herstellerangabe)	Windows XP, Pentium/Athlon 2 GHz, 1 GB RAM Mac OS X 10.4, G5, 2 GHz, 1 GB RAM
Professional audio Magazin Empfehlung	Windows XP SP2, Pentium/Athlon Dual Core 2 GHz, 2 GB RAM Mac OS X 10.4, G5, 1,6 GHz Dual Core, 2 GB RAM
Datei-Import	Wav, Aiff
Aufnahmequalität	24 Bit, 44,1 kHz
Audio-Ausgänge	12x stereo
Effekte	pro Ausgang ein 9-Band-Graphic-Equalizer und Kompressor
Library-Inhalt	
Schwerpunkt	universales Repertoire an Drumsets und -computern sowie musikalischer Stile
Anzahl Drumsets	10 + 108 individuelle Sets für jeden Groove

Anzahl Grooves	108 (Groove Agent), 15 (Special Agent), 39 (Percussion Agent), pro Groove 25 Variationen
Anzahl Fills	25 pro Groove (Groove/Special Agent), 5 (Percussion Agent)
Anzahl Drum-Instrumente	Bassdrum: 33, Snaredrum: 49, Toms: 35, Hihat: 32, Ride: 20, Crash: 19
Anzahl Percussion-Instrumente	110

Bedienung	
Ansteuerung	Plug-in, Stand-alone
Bedienoberfläche	Eine Bedienoberfläche mit vier austauschbaren Dialogen (Classic- und Dual-Modus, Import & FX- sowie Setup-Dialog)
Programmierung	Auswahl und Ansteuerung von Groove- und Fill-Varianten wahlweise über Regler am Plug-in oder über MIDI-Keyboard; sämtliche Parameter über Host-Automation fernsteuerbar; Laden und Import von Sounds, Presets und Grooves ausschließlich über Plug-in

Zubehör	
Handbuch	
Besonderheiten	
Software besteht aus drei Teilinstrumenten; Dual-Modus erlaubt simultanen Betrieb von zwei Teilinstrumenten; Special und Percussion Agent erzeugen Grooves auf Basis von Loop-Samples; Import von Samples im Wav und Aiff-Format; Automatisches Routing von zwei Samples auf eine MIDI-Note zum Antriggern von Dry- und Wet-Samples (Samples mit Raumklang)	
Bewertung	
Ausstattung	sehr gut
Bedienung	sehr gut bis überragend
Klang	sehr gut
Gesamtnote	Mittelklasse sehr gut
Preis/Leistung	sehr gut

Allerdings zeigen sich Grenzen beim Einsatz der beiden neuen Module, wenn Grooves außerhalb der angegebenen Tempo-Bereiche eingesetzt werden sollen. Vornehmlich bei langsamen Tempi ist zu hören, wie die Teilsamples ausklingen und vor dem nächsten Einsatz quasi ein Soundloch entsteht. Steinberg weist jedoch im Handbuch auf diesen Umstand hin und empfiehlt diese Lücken durch einen Halleffekt, nicht jedoch durch die Raumsamples mit Hilfe des Ambience-Reglers, zu kaschieren.

FAZIT Steinberg schreibt die Erfolgsgeschichte seines virtuellen Drumcomputers Groove Agent in der dritten Generation nahtlos fort. Die neuen Funktionen und der Dual-Modus erweitern die Software um zusätzliche kreative Gestaltungsmöglichkeiten, die selbst anspruchsvollen Rhythmus-Fanatikern gerecht werden und das bei nach wie vor leichter und intuitiver Bedienbarkeit. Die erwähnten Kritikpunkte sollten als Kinderkrankheiten hoffentlich bald der Vergangenheit angehören.