

DER NEUE STANDARD?



Line6 Helix

Endlich trumpft Line6 mal wieder auf. Nach dem Vetta II konnte man sich ja des Gefühls nicht erwehren, dass die Erfinder des Pods etwas müde geworden sind und sich lieber auf ihren Lorbeeren ausruhen als den konsequenten nächsten Schritt der Evolution zu beschreiten. Doch der Helix soll nun endlich wieder neue Maßstäbe setzen.

TEXT Florian von der Ohe | FOTOS Dieter Stork

Der Helix (genau, bei Line6 ist Helix maskulin) bietet eine neue Modeling-Technologie, die Möglichkeit Impulsantworten zu laden und eine deutlich verbesserte Bedienbarkeit. Und wenn ich sage verbessert, dann meine ich verbessert im Vergleich zu so ungefähr jedem mir bekannten Gerät auf dem Markt.

konstruktion

Wow, das ist schon mal eine andere Baustelle als wir es sonst vom Hersteller aus Kalifornien gewöhnt sind. Schon der Karton erinnert eher an teure Computerhardware, und was diesem entsteigt kann sich wirklich sehen lassen. Das Gerät wirkt von vorneherein sehr robust und schafft es dabei zudem noch äußerst elegant zu bleiben. Man hat sofort den Eindruck etwas Durchdachtes und Wertiges in Händen (oder unter den Füßen) zu haben. Kein Wunder, haben wir es hier

doch durchgehend mit Aluminiumteilen zu tun. Line6 vertraut scheinbar auch genug auf die Stabilität seiner verbauten Potis um auf den sonst oft gesehenen Trittschutz zu verzichten.

Auf der Front ist, was die Komponenten angeht, rein zahlenmäßig betrachtet viel los. Die scheinbare Komplexität wird durch das gelungene Design und das durchdachte User-Interface aber sofort wieder gemildert. Die 12 Fußschalter werden alle von einem LED-Ring umschlossen, welcher je nach Zustand diverse optische Hilfestellungen geben kann. Insgesamt finden wir 14 LC-Displays. Zwölf davon schließen sich an die Fußschalter an, einer an das Expression-Pedal. Sie stellen so optisch dar, womit der jeweilige Switch zur Zeit belegt ist. Klingt unspektakulär, hilft aber enorm weiter. Diese Funktion hatten bisher nur Top-of-the-Line MIDI-Boards wie das Liquid Foot + oder ein RJM Mastermind

GT zu bieten. Das letzte Display ist der Haupt-Screen. Und hier hat Line6 sich wirklich nicht lumpen lassen. Mit 6,2" Diagonale und einer Auflösung von 800x480 farbigen Pixeln stellt es einen neuen Gold-Standard bei Effektgeräten dar.

Wer die anderen Line6-Geräte kennt, wird sich freuen zu hören, dass die Displays relativ Blickwinkelstabil sind. Das geht besser, ist aber unter den meisten Umständen unkritisch und eine Verbesserung zu alten Verwandten. Unter dem großen Display befinden sich sechs Regler, welche dem jeweils auf dem Display angezeigten Parameter zugeordnet sind. Diese lassen sich auch drücken und können somit Parameterwerte zurücksetzen oder andere Funktionen erfüllen. In erster Linie fühlt es sich aber fast so an, als hätte man Hardware-Potis die bspw. für das Einstellen eines Amps genutzt werden können. Das kennt man ähnlich von

anderen (auch Line6) Geräten und es trägt wiederum zur gesteigerten Nutzerfreundlichkeit bei. Neben dem Display befinden sich des Weiteren noch diverse Buttons, welche zumeist eindeutige und selbsterklärende Namen, bzw. Piktogramme tragen. Wichtig ist noch der Joystick, welcher der grundsätzlichen Bedienung und Zuordnung von Blöcken und Parametern dient.

Die beiden großen Regler für „Volume“ und „Phones“ erleichtern den direkten Zugriff auf die wichtige Lautstärke. Diese (oder anderes) lässt sich natürlich auch über das eingebaute Expression-Pedal steuern. Und wenn einem dies zu schwer oder leichtgängig ist, so wird man sich freuen, dass dem Helix auch ein entsprechender Inbusschlüssel beiliegt um das Pedal ganz auf die eigenen Wünsche anzupassen. Des Weiteren finden sich auch noch ein Stromkabel, eine Kurzanleitung („Cheat-Sheet“) und die Bedienungsanleitung auf einem USB-Stick im Karton.

Schauen wir uns die Rückseite an, so ist diese nicht weniger beeindruckend. Hier wurde auf engstem Raum alles untergebracht, was man sich wünschen könnte: Es können zwei weitere Expression-Pedale angeschlossen werden, per TRS-Kabel (Stereo-Klinkenkabel) können Amp-Funktionen geschaltet, und dank CV/Expression-Out können externe Effekte mittels Control-Voltage gesteuert werden. Der Guitar-In, Aux-In und Mic-In sind vermutlich selbsterklärend und daneben finden sich vier(!) Sends>Returns, welche entweder zum Einbinden von externen Effekten (gerne auch Stereo) oder bspw. als weitere Eingänge dienen können. Wer am Mic-In einen Schalter für Phantomspannung vermisst, der sei beruhigt, denn dieser findet sich in digitaler Form im Menü. Ebenso regelbar ist das Gain und ein Lowcut. Verbaut wurde der gleiche Preamp, wie er auch im Stage-scape M20d zu finden ist.

Durch die vielen Eingänge wäre es theoretisch sogar denkbar, gleichzeitig einen Sänger, einen Bassisten und zwei Gitarristen über den Helix laufen zu lassen. In diesem Falle sollte man aber keine allzu hohen Erwartungen an die Anzahl der Effektblöcke pro Person mitbringen, denn die Rechenleistung muss nun natürlich unter allen Musikern geteilt werden.

Da man hier noch viele Zeilen für weitere Buchsen verschwenden könnte der Rest in Kürze: Es gibt die üblichen Ausgänge in XLR- und Klinkenform, ebenso wie einen Kopfhöreranschluss, MIDI In/Out, S/PDIF In/Out, AES EBU/Line6 Link, USB und einen Powerschalter. Juhu, endlich ein Powerschalter. Fragt mal Gitarristen

mit älteren Line6-Geräten, was sie gerne geändert hätten. Ich wette ein Powerschalter wäre weit oben auf der Liste!

Wir testen hier ja bekanntermaßen den Helix. Des Weiteren gibt es noch den Helix Rack mit passendem Fußschalter. Wo liegen also die Unterschiede? Nun, neben dem Fakt, dass ihr bei der Rackversion keine Sorge haben müsst, euer Bier über den Effektprozessor zu verschütten, gibt es gar nicht so viele. Man bekommt bei der Rack-Version die doppelte Anzahl an Expression-Pedal Anschlüssen, einen 1/4" gebufferten Analog-Bypass-Ausgang, AES/EBU in und ein Wordclock-In. Die Presets lassen sich frei zwischen den Geräten tauschen.

effekte, amps, boxen

Um der neuen Dual-DSP-Architektur Rechnung zu tragen, welche hier erstmalig zum Einsatz kommt, wurde die gesamte Modellierung komplett überarbeitet und nennt sich nun HX Modeling Engine. Sie umfasst 45 Verstärker, 30 Boxen und 16 Mikrofone. Hier sind viele Klassiker von zart bis hart abgedeckt. So finden

ÜBERSICHT

Fabrikat: Line6

Modell: Helix

Typ: Multieffektgerät mit Ampsimulation

Effekte: Distortion, Dynamics, EQ, Modulation, Delay, Reverb, Pitch, Filter, Volume/Pan, Wah

Bedienfeld: 14× Display, 12 Taster, 10×

Potis, 8× Buttons, 1x. Expression Pedal

Gewicht: 6,62 kg

Größe: 560 × 310 × 91 mm

Vertrieb: Yamaha Music Europe GmbH

25462 Rellingen

www.yamaha.de

Preis: ca. € 1479

sich neben den unvermeidbaren Fenders und Marshalls auch Modelle die Hiwatt oder ±13 nachempfunden wurden. Auch an die Bassisten wurde gedacht und so wartet der Helix mit Modellen des Ampeg SVT, Mesa Boogie M9 und GK 800RB auf. Es handelt sich größtenteils um Modelle, welche man auch aus anderen Line6-Produkten kennt, aber glaubt mir: Hier klingen sie deutlich besser (ich hatte zeitgleich das Firehawk hier...)! Zudem finden sich kleine Schmankerl in der Modellierung, welche zeigen, wie detailverliebt hier vorgegangen wurde. So wird sich jeder Orange-Fan über die

*Raw
Vintage*



Humbucker pickups that came into the market in the late 1950's achieved their legendary status as they marked the history with multitudes of sublime performances. These pickups were manufactured within a very short period of time, which makes them extremely rare. And they are sought after by many players not only for their scarcity, but because of their unique tone and presence that distinguish them between other pickups.

Raw Vintage took a shot at recreating these humbucker pickups using the same developmental approach for the RV-5661 and RV-6264 pickups. In the early stages of development, data was collected from several vintage pickups and prototypes were created using carefully selected materials.



F.A.C.-Control freuen, welche ihren Weg in den Helix gefunden hat. Hier handelt es sich um einen Mid-Sweep, welcher den Sound des Amps deutlich beeinflusst und sich nur beim „Mandarin“-Modell findet. Von den 72 Effekten wurden die Reverbs und acht der zehn Wahs aus den HD-Modellen übernommen und für die neue Architektur überarbeitet. Alle anderen Modelle entstanden von Grund auf neu. Das Einbinden von Impulsantworten war ein oft geäußertes Wunsch von Anwendern früherer Geräte, und nun ist er endlich erfüllt worden. Das bedeutet im Klartext, dass zu den enthaltenen Boxensimulationen noch eigene, oder entsprechend bei Drittanbietern erworbene hinzukommen können. Spätestens jetzt steht einem der Weg in nahezu unendliche Soundwelten offen, denn auf dem Gerät können 128 IRs gespeichert werden. Bis zu vier davon lässt ein Preset zu, andere Blöcke kann man sogar beliebig oft verbauen. Die maximal denkbare Anzahl liegt bei 32 Blöcken. Falls ihr also Verwendung für 32 („Simple-“) Delays habt, so steht dem nichts im Wege. Wollt ihr lieber Multitap-Delays verwenden, so ist DSP-bedingt nach 10 Effektblöcken Schluss.

praxis

Grau, teurer Freund, ist alle Theorie, oder wie heißt es doch so schön? Nun denn, auf ins Geschehen. Ich habe den Helix in unterschiedlichen Settings getestet, sei es mit Kopfhörern, vor einem Röhrenamp, mit Endstufe und Box oder direkt in eine Anlage. Und immer wusste das Gerät zu überzeugen. Zunächst wollte ich mich dabei gar nicht mit Presets aufhalten und habe nur schnell durchgeschaltet um mir einen Eindruck des Interfaces zu verschaffen. Doch siehe da, ich bin bestimmt eine halbe Stunde bei einem Hiwatt-Preset („08A Watt, Now?“) hängen geblieben. Und da stimmte einfach alles. Der Amp klingt super, das Drive war passend gewählt und das Highlight für meine Ohren war vermutlich die Box. Hier zeigt sich eindeutig die Stärke der Einbindung von Impulsantworten. Kränkelten frühere

Generationen aus gleichem Hause ja immer an dem proprietären Boxenformat, so kann man hier nun endlich hineinladen, was man möchte. Doch in diesem Falle war das gar nicht nötig. Der Patch hat wunderbar auf jegliche Lautstärkeänderungen an der Gitarre reagiert, klang zugleich roh, leicht hohl, durchsetzungsfähig und tollkühn. Das hatte ich so aus diesem Hause noch nicht gehört.

Es folgte mein Standard-Test: Ein simples Preset nur mit Soldano SLO Simulation und Box, gegebenenfalls noch ein Drive davor. Und auch hier konnte der Helix seine Stärken optimal ausspielen. So ein Preset zu basteln dauert nur wenige Sekunden. Und das Beste: Es klingt!

Als sehr praktisch erweist sich hier das automatische Matching von passenden Boxen zu einem ausgewählten Amp, jedenfalls sofern man den „Amp+Cab“-Block wählt. Dennoch ist man natürlich frei in seiner Wahl, und so habe ich an diesem Verstärker mit viel Freude alle enthaltenen IRs getestet. Lädt man eigene/fremde Impulsantworten, so werden diese auf die festgelegten 2048 Samples beschnitten/erweitert. Man muss sich also kaum Gedanken um die passende Länge machen.

Wenn man Modeler betrachtet, so ist eine der Gretchen-Fragen natürlich immer: „Beherrscht das Gerät Spillover“? (Also die Möglichkeit, Delays und Reverbs beim Patchwechsel ausklingen zu lassen) Die Antwort in diesem Fall: Ein ganz klares Jein.

Der Helix kann kein Spillover zwischen Patches realisieren. Sollte einem jedoch die Möglichkeit reichen, zwischen zwei Pfaden (und somit potentiell verschiedenen Amps u. ä.) innerhalb eines Presets umzuschalten, so können die Delays ausklingen.

Hierzu finden sich dankenswerterweise auch schon Presets, bzw. Templates im Gerät. Probiert doch mal „02C Twotones A-B“ oder „02D TwoTones Blend“ aus, wenn ihr das Gerät unter die Füße bekommt. Bei letzterem Preset könnt ihr sogar sanft zwischen den Sounds überblenden.

Und wenn wir schon von Presets reden: Line6 hat einen ziemlich guten Job gemacht und präsentiert die Eigenschaften des Geräts eindrucksvoll aber nicht übertrieben. Einfache, dezente Presets wechseln sich mit glanzvollen Darbietungen der Effektmöglichkeiten ab. Besonders angetan war ich vom 3-Oscillator Effekt (3 OSC Synth). Das klingt mal so richtig fett und kann bestimmt in einigen Situationen gewinnbringend eingesetzt werden. Der verwendete Synth-Effekt hält mit 24 Parametern auch den hauseigenen Rekord, wobei gesagt werden muss, dass sich viele hier natürlich doppeln.

Wirklich cool ist die Reamp-Funktion, denn hier können durch die vielen USB-Ins und -Outs sogar zwei Instrumente simultan gereampert werden. Man kann zudem wählen, welche beiden Inputs trocken an die DAW gesendet werden sollen. Und wo wir schon bei der USB-Anbindung sind: Auch MIDI over USB beherrscht der Helix, ihr könnt also eure DAW und weitere Effekte am Rechner steuern.

Leider hatte ich zum Testzeitpunkt keine Variax-Gitarre zur Hand. Durch die entsprechende Buchse lassen sich neuere Modelle nahtlos ins Ökosystem einbinden und der Helix versorgt die Gitarre mit Strom, speichert das gewählte Modell und das Tuning im Preset und erlaubt sogar eine Steuerung von Parametern direkt an der Gitarre. Apropos Tuning: Die Variax Gitarren sind ja u. a. dafür bekannt, dass sie erlauben, das Tuning pro Saite einzustellen. Ob es wohl hierin begründet ist, dass Line6 auch im neuen Topmodell kein polyphones Pitch-Shifting einbaut? Für einen ersten Eindruck, wie etwas in einer anderen Stimmung klingen könnte, reichen moderne Pitch-Shifting-Algorithmen ja durchaus aus, schade, dass dies hier kein Thema ist.

Was ich natürlich zur Hand hatte, waren diverse Gitarren aus dem Hause Parker. Und einer der vielen Vorzüge an jenen ist ja, dass sie eine gleichzeitige Ausgabe des magnetischen- und der Piezo-Tonabnehmer möglich machen. So kann man ohne große Probleme zwei Inputs des Helix belegen und über den einen E-Gitarre und

über den anderen pseudo-akustisch spielen. Das lässt Raum für jede Menge Kreativität, wie bspw. das Erzeugen von Pads mit den magnetischen Pickups und das Drüberspielen mit den Piezos. Und auch hier ist es von großem Vorteil, dass externe IRs geladen werden können, geistern doch schon lange gratis Impulsantworten von tollen Akustik-Gitarren durchs Internet. Nur dadurch klingt natürlich keine E-Gitarre nach Martin, Taylor und Co., aber für vieles reicht dieser Effekt gut aus.

Gesonderte Erwähnung verdienen übrigens die Fußschalter: Es handelt sich um kapazitative Schalter, sie sind also mit einer ähnlichen Technologie ausgestattet, wie man es von Smartphones kennt. Das bedeutet, dass sie auch auf bloße Berührung, nicht nur Druck reagieren. So kann man bspw. durch etwas längeres Berühren eines Switches das Menü aufrufen, in welchem man seine Zuweisung definiert. Super simpel, super durchdacht! Die Mode- und Tap-Schalter sind aktuell nicht anders belegbar, die beiden Bank-Schalter schon. So ergeben sich bis zu 10 frei zuweisbare Switches.



Kennt ihr das, wenn ihr nicht sicher seid, ob Dinge Features oder Bugs sind? Mir geht es beim Helix ein bisschen so, wenn ich mir die Ausgangsmodi angucke. Kurz gesagt: Es gibt keine! Und das mit voller Absicht. Warum sollte mich das interessieren? Nun, ich baue mir an meinem Axe-Fx II gerne ein Preset und bestücke es zu Hause mit einer Boxsimulation. Will ich nun live über eine Endstufe und eine echte Box spielen, so stelle ich einfach im globalen Menü die Boxsimulationen aus. Doch genau das ist hier nicht möglich. Vielmehr wäre es hier angezeigt, bei entsprechendem Wunsch immer einen Splitter in den Signalweg einzubauen und das Signal vor dem virtuellen Lautsprecher abzuzweigen um es zu einem

Ausgang zu leiten. Oder spielt man bei Gigs immer über eine P.A. und möchte zu Hause gerne etwas Hall für den Kopfhörer dazugeben, so kann man vor dem Output einen parallelen Pfad abzweigen und ihn durch ein Reverb schicken. Dies geht nun an den 1/4" Ausgang und man stellt im Menü den Headphones Monitor auf 1/4" Output. So erstellt man sich pro Preset Kopfhörer-Mixe.

Das ist natürlich ein valider Ansatz und funktioniert live bestimmt auch, ich frage mich nur, welchen Vorteil ich an dieser Methode übersehe. Ebenso fehlen mir als Axe-Fx-User schnell die globalen Blocks (bspw. ein Amp, der in vielen Presets vorkommt und dessen Änderungen sich auf alle Presets auswirken, in denen dieser verwendet wird). Line6 bietet hier die Möglichkeit, einmal gut eingestellte Amps in andere Presets zu kopieren. Das geht auch sehr fix, ist aber eben leider auch nicht genau das Gleiche. Und wo wir den Vergleich schon angestoßen haben: Auch Scenes zum schnellen Wechseln von Effekt-Zuständen sucht man aktuell vergeblich. Allerdings ist der Helix hier sehr komfortabel in der Belegung seiner Fuß-

schalter, um dieses Manko zumindest teilweise zu korrigieren. Und was nicht ist, kann ja noch werden, immerhin sind dies reine Software-Themen und der Hersteller bietet eine Plattform, um Verbesserungen vorzuschlagen, und andere zu bewerten.

Und wenn ich schon so oft vom Axe-Fx rede, dann steht natürlich der Sound-Vergleich an: Ich habe einige simple Presets gebastelt, in denen ich das Modell des jeweils gleichen Amps und IRs der gleichen Box, teils auch gleiche IRs genommen habe. Diese konnte man dann gut hin- und herschalten, um die Geräte sowohl über Kopfhörer, als auch über eine Endstufe mit Box zu vergleichen. Es lässt sich festhalten, dass beide Geräte sehr über-

zeugend klingen. Hört man nur eins der beiden hat man nichts auszusetzen. Und selbst wenn man direkt vergleicht kann man fast nur von einem „anders“ reden. Erst beim Wechsel der Gitarre ist mir aufgefallen, dass das Axe hier die charakteristischen Unterschiede etwas feingliedriger herausstellt. Das ist aber Meckern auf höchstem Niveau und nicht mal einen Negativpunkt wert. Was beim Wechsel noch mehr als in der alleinigen Betrachtung auffällt, ist, wie antiquiert die Nutzerführung beim Axe nun scheint. Hier hat Line6 wirklich ganze Arbeit geleistet.

resümee

Respekt. Line6 hat sich wirklich mal wieder in eine andere Klasse erhoben. Nach der furiosen Vorreiterrolle zu Beginn der Modeling-Revolution verlor man ja spätestens seit Einführung des Axe-Fx etwas den Anschluss an die High-End Konkurrenten. Dies soll sich nun mit dem Helix offensichtlich wieder ändern. Wird uns hier also ebenso viel Gutes geboten, wie aus dem Hause Fractal oder Kemper? Naja, zumindest vom Leistungsumfang her nicht ganz. Globale Blocks, Scenes, polyphones Pitchshifting und Ähnliches stehen noch auf meiner persönlichen Wunschliste. Aber wer sagt, dass dies nicht per Software-Update integriert werden könnte!?

Klingen die Amps und Effekte hier super? Ist die Bedienung durchdacht und kinderleicht? Will man die Displays über den Schaltern? Die kapazitiven Switches? Importierbare Impulsantworten? Ja, Ja, Ja, Ja, Ja! Und so viel Spaß es auch macht zu vergleichen, so sollte man bedenken, dass ein Axe-Fx II XL+ mit MIDIboard aktuell knapp € 3400 kostet (der bessere Vergleich wäre wohl auch das in Deutschland noch nicht erschienene AX8) und ein Kemper inkl. Board mit etwa € 2100 zu Buche schlägt.

Wir haben es hier zweifelsohne mit einem herausragenden Gerät zu tun, welches für den gebotenen Funktionsumfang schon fast günstig bepreist ist. Bräuchte ich nicht die zusätzliche Rechenleistung meines Axe-Fx, so müsste ich jetzt ernsthaft darüber nachdenken, welches Gerät bei mir bleibt. Gut gemacht Line6, sehr gut gemacht! ■

PLUS

- Sounds
- Bedienung
- Anmutung
- Displays
- viele USB Ein-/Ausgänge