



CD Track 02

Gitarrenverstärker-Simulation

Softube Vintage Amp Room

Beim Stichwort Gitarrenverstärker-Simulation denkt man automatisch an Guitar Rig und Amplitube. Was kann die kleine schwedische Softwareschmiede Softube den Platzhirschen entgegensetzen?

Dass in Skandinavien feinsten Code geknetet wird, hat sich inzwischen herumgesprochen. In Heft 11/2007 testeten wir das Plug-in Tube-Tech CL 1B, das in einer Kooperation der Dänen TC Electronic mit den Schweden Softube entstand. Deren Hauptprodukt ist das Gitarrenverstärker-Plug-in Vintage Amp Room. Nachdem die Software anfänglich nur für Pro Tools TDM erhältlich war, ist sie nun auch für Powercore und native Mac/PC-Systeme (VST, AU, RTAS) verfügbar – im Vertrieb von TC Electronic.

Plug it in!

Getestet habe ich Vintage Amp Room in der nativen Version als VST-Plug-in unter Windows XP mit Cubase 4.1. Zur Installation ist

ein nicht im Lieferumfang befindlicher iLok-Key erforderlich. Die Installation selbst lief problemlos; Zicken machte dagegen der iLok-Kopierschutz. Offenbar war die auf www.ilok.com bereitgestellte Treiberversion bereits veraltet. Abhilfe schaffte ein Update von der Pace-Website. Da kann Softube nix für, aber die Firma Pace sollte unbedingt größeres Augenmerk auf reibungslose Funktion ihres Dongle-Systems achten.

Erfreulich ist der geringe Ressourcenverbrauch. Es lassen sich ohne weiteres eine zweistellige Anzahl von Instanzen öffnen (etwa 35 auf meinem Athlon 64 X2 3800), auch unter sehr geringen Latenzen. Voraussetzung für optimale Ergebnisse ist neben einem latenzarmen Audiointerface auch ein

Instrument-Input mit hoher Eingangsimpedanz (mindestens 450 kOhm). Ein Line-Eingang reicht nicht, weil dann das Gitarrensingnal bereits schlapp und glanzlos in den Rechner gelangen würde. Der Instrument-Input sollte darüber hinaus auch wirklich rauscharm sein. Vintage Amp Room ist diesbezüglich etwas empfindlicher als beispielsweise Guitar Rig. Das mag daran liegen, dass Softube eine „Supernormalize“-Automatik erdacht haben, die die Gain-Struktur innerhalb des Plug-ins optimiert. Soll heißen: Dreht man den Volume-Regler des jeweiligen Verstärker-Modells zurück, um einen Clean-sound einzustellen, wird automatisch das Ausgangssignal angehoben, um den Gain-Verlust auszugleichen. Die automatische

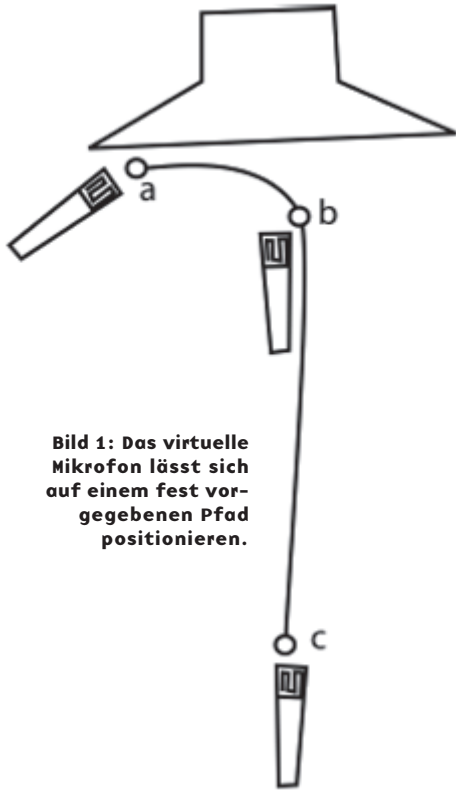


Bild 1: Das virtuelle Mikrofon lässt sich auf einem fest vorgegebenen Pfad positionieren.

Pegelanpassung geschieht z. T. ein wenig vorsichtig, sodass man gelegentlich hinter dem Plug-in etwas nachregeln möchte. Grundsätzlich ist die Automatik aber sehr intelligent, denn sie vermeidet digitale Übersteuerungen. Nicht umsonst hat Softube hierfür ein Patent erhalten. Zwei weitere schützen die eigentliche Verstärker/Boxen-Simulation.

Profil

Hersteller / Vertrieb:
Softube / TC Electronic
Internet: www.softube.com / www.tcelectronic.com
Kopierschutz: iLok
Plattform: TDM, Powercore, native (Mac/PC)
Unverbindliche Preisempfehlung:
Native (VST, AU, RTAS): € 415,31
Powercore: € 474,81
TDM: € 772,31

- + sehr realistische Sounds
- + gelungenes GUI
- + keine unnötigen Features
- + geringer Ressourcenbedarf
- kein Federhall

Featuritis? No Way!

Vintage Amp Room hebt sich von den Plathirschen Amplitube und Guitar Rig schon dadurch ab, dass es eine viel kleinere Anzahl von Verstärkermodellen abdeckt. Nämlich exakt drei. Noch dazu sind diese fest verdrahtet mit ihren jeweiligen Speaker-Cabinets. Frei kombinieren ist nicht. Auch gibt es nur ein einziges, nicht weiter benanntes Mikrofon, Virtuelle Mikrofonaus-

wahl oder gar komplexe Multimikrofonierungen gibt's nicht. Immerhin lässt sich die Mikrofonposition verändern.

Das Vintage Amp Room GUI arbeitet mit einer recht konsistenten Metapher: Das Plug-in-Fenster zeigt einen Ausschnitt aus einem Aufnahmerraum mit drei Gitarrenverstärkern, die nebeneinander aufgebaut sind; die Regler werden darüber in Nahaufnahme dargestellt. Um einen Verstärker auszuwäh-

60 Jahre
Transparenz,
Eleganz,
Zuverlässigkeit.

SCHOEPS Mikrofone

Karlsruhe · Spitalstraße 20
0721 943 200
www.schoeps.de

Acoustic Feedback



Kurz vor Redaktionsschluss erreichte uns ein brandneues Plug-in von Softube. Acoustic Feedback erlaubt es bei gemütlicher Zimmerlautstärke mit Rückkopplung zu spielen. Wie der Name sagt, ist dabei akustisches Feedback gemeint, also nicht das schrille Pfeifen der Tonabnehmer, sondern die Rückkopplung zwischen Saiten und Lautsprecherbox. Das Plug-in wird einfach in einen Insert vor der Verstärkersimulation geladen und muss nicht notwendigerweise mit Vintage Amp Room betrieben werden, andere Simulanten funktionieren auch. Einfache Feedback-Effekte als stehende Töne am Ende eines Songs, als Aufheulen im Intro oder für jaulende Gitarrensolos klingen durchaus realistisch. Für die Justage der Regler sollte man sich allerdings ein paar Minütchen gönnen. Das gezielte Spielen mit Endlostönen à la Adrien Belew gelingt nicht ganz so überzeugend; das künstliche Feedback reagiert nicht ganz so präzise auf Slides oder Vibrato der Greifhand wie das bei echtem Feedback der Fall ist. Auch verliert das Plug-in bisweilen am Ende der Ausklingphase das Tracking (die Saite wird ja nicht wirklich vom Lautsprecher angeregt, sondern nur virtuell!), und es kommt zu Sprüngen in der Tonhöhe. Andererseits entstehen dabei nicht selten witzige Effekte, die einen ganz eigenen, synthetischen Charme entfalten.

Fazit: Für einfache Feedback-Sounds durchaus realitätsnah. Ansonsten ein lustiges Gimmick, das auch abseits von Gitarrensounds für viel Spaß sorgt. Warum nicht mal ein Minimoog-Solo mit heulender Rückkopplung?

Acoustic Feedback ist derzeit nur als Native-Version (VST, AU, RTAS) für Mac und PC erhältlich und kostet € 105,91.

len klickt man ins Fenster und bewegt die Maus nach links oder rechts, bis man vor dem gewünschten Verstärker steht. Das Mikrofon lässt sich per Maus verschieben, wobei der Pfad fest vorgegeben ist (s. Bild 1). Völlig frei lässt es sich also nicht positionieren; in unmittelbarer Nähe des Lautsprechers sind gewinkelte Positionierungen möglich, zieht man den Ständer weiter nach hinten, ist das Mikro zentral auf den Speaker gerichtet. Nach links und rechts lässt sich der Ständer leider nicht verschieben. Wenn Sie mal was völlig Absurdes sehen möchten: Das Mikrofongeschiebe lässt sich per Automation im Sequenzer aufnehmen und anschließend im Plug-in Fenster betrachten.

Die Models auf dem Laufsteg

Wohl aus lizenzrechtlichen Gründen sind die drei Verstärkermodelle – wie bei Guitar Rig – nicht nach ihren echten Vorbildern benannt. Die Schlitzohren von Softube geben aber am Ende des sehr sympathisch geschriebenen Manuals Kaufempfehlungen für den Erwerb eines „richtigen“ Verstärkers, falls einem einer der Simulanten besonders viel Spaß bereitet. So sollte sich ein Fan des White Amps am besten einen Marshall JCM800 2203 zulegen; wer den Brown Amp mag, wäre mit einem 1966er Fender Twin Reverb bestens bedient; und wer am liebsten den Green Amp spielt, würde mit einem Vox AC30/6 mit neuen Celestion Blue Speakern glücklich werden. Na, wenn das mal nicht clever formuliert ist ...

Die simulierten Verstärker sind wirklich sehr präzise nachmodelliert, einschließlich diverser Schrullen. Beispielsweise ist beim Brown Amp die Stärke der Höhenanhebung durch den Bright-Schalter von der Stellung des Volume-Reglers abhängig. Überhaupt ändert sich das Klangbild bei allen drei Modellen auf sehr realistische Weise, wenn man den Verstärker laut oder leise betreibt. In Sachen Realismus legt Vintage Amp Room schon noch eine Schippe obendrauf. Gegenüber Guitar Rig 3 wirkt die Softube-Simulation noch detaillierter und plastischer. Schon beim Spielen und erst recht später beim Abhören fühlt sich der Sound wirklich echt an. Und zwar in einem Maß, dass man schon gar keine Fragen mehr stellt; nach einer Weile vergisst man glatt, dass es sich um eine

Simulation handelt. Umgekehrt betrachtet, hat man aber auch nicht die schier unendlichen Möglichkeiten des in Heft 12/2007 getesteten Guitar Rig 3. Außer den im Brown Amp und Green Amp integrierten Tremolos gibt es überhaupt keine Effekte, nicht einmal den Federhall oder einen Verzerrer. Ein Booster-Pedal oder einen Tube Screamer hätte ich mir schon gewünscht. Satte Verzerrung bietet allein das White Amp Model, das einen Marshal Stack nachbildet. Die Fender- und Vox-Simulationen gehen – wie die jeweiligen Originale – nicht über einen mittelschweren Crunch hinaus. Für ein sattes Brett à la Brian May benötigt ein Vox eben ein Treble Booster Pedal. Und für echte Fender-artige Surf-Sounds fehlt dem Brown Amp ein stilecht scheppernder Federhall, der dem nachmodellierten Twin Reverb ja eigentlich seinen Namen gibt. Für das Klangbeispiel der CD wurde übrigens SIR2 mit einem Federhall IR verwendet.

Fazit

Für Freunde authentischer Gitarrensounds ist Softube eine unbedingte Empfehlung. Das Plug-in mag in seinem Feature-Umfang begrenzt sein, aber das was es leistet ist von erster Güte. Die Verstärkermodelle klingen sehr plastisch, lebendig und direkt. Der Charakter der verwendeten Gitarre bleibt immer klar erkennbar. Äußerst gelungen ist auch der fließende Übergang von cleanen zu verzerrten Klängen. Gerade der dafür bekannte AC30 alias Green Amp profitiert davon enorm. Viel schöner kann man auch die jeweiligen Originale nicht aufnehmen. Das spielerisch leicht zu erfassende GUI und der Verzicht auf Unnötiges sind äußerst erfrischend in einer zu Featuritis neigenden Plug-in-Welt. Ein paar Extras wären dennoch wünschenswert, beispielsweise ein ähnlich lebendig nachgebildeter Federhall oder ein, zwei Pedale zum „anklicken“ der Vintage-Schätzchen. Der Preis mag angesichts des geringen Funktionsumfangs zunächst hoch erscheinen, ist aber in Anbetracht der erstklassigen Klangqualität völlig okay. ➔

Autor: Andreas Hau