

November 2008 € 4,60 Österreich, Belgien, Niederlande, Luxemburg, Italien: € 5,20 Schweiz: CHF 9,00 Dänemark: DKK 42,00

Cort Hiram Bullock Signature E-Gitarre

GIATE

2008

NOVEMBER

Oasis

Buddy Guy

Uli Jon Roth

Kings Of Leon

Tim Pierce

Jaded Sun

Bauhaus

Charlie Christian

Stone Temple Pilots

The Raconteurs

Little Feat

Arne Jansen

Rodney Skeet Curtis

Wolfgang Schmid

Paul Kleber

David Bowie

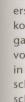
AC/DC



- PRS Santana MD E-Gitarre
- Laney GH50L Röhren-Top
- → Martin SWDGT Akustik-Gitarre
- Music Man Sterling 5 HH E-Bass

- **SWR Marcus Miller Bass-Preamp**
- **Boss SL-20 Slicer Effektpedal**
- Vox Satchurator Distortion-Pedal
- → Squier Classic Vibe '50s Stratocaster

ma







Vintage Amp Room, Metal Amp Room, Acoustic Feedback & Tube Delay

SOFTUBE

Exklusive Boutique-Schmieden gibt es nicht nur für Verstärker und Effekte. Im südschwedischen Linköping bleiben die Lötkolben kalt, hier entsteht die Modeling-Software der kleinen feinen Firma Softube.

Insider und Profi-Tonstudios handeln "Vintage Amp Room" und "Metal Amp Room" bereits als High-End-Geheimtipp. Wir wollten das genauer wissen und klopften per Email bei Softube in Schweden an, um zusätzlich noch "Acoustic Feedback" und das "Tube Delay" zum Testen zu ordern. Das komplette Softube-Programm gibt's ausschließlich in Form von Plug-ins für eigentlich alle erdenklichen Plattformen (siehe Übersicht und auf www.softube.se), nicht jedoch als Stand-Alone. Kein Problem, eigentlich jede gescheite Recording-Software ist heutzutage Plug-in-fähig.

key & installation

Ob zehn Tage lauffähige Demo- oder Vollversion, man benötigt auf jeden Fall einen USB-iLok-Key (www.ilok.com) mit gültiger Lizenz, um ein Softube-Programm benutzen zu können. Ohne diesen Key meldet einem die jeweilige Recording-Software beim Start, dass für die installierten Softube-Plug-ins keine Lizenz zu finden sei, und zeigt diese Plug-ins dann erst gar nicht in der Liste an. Software und iLok-Key kauft man direkt im Online-Shop bei Softube und installiert alles nach Erhalt auf seinem Rechner. Updates kann man später direkt von der Website downloaden.

Softube benötigt erfreulich wenig Rechner-Power und Arbeitsspeicher, wie auch die Praxis zeigte. Den folgenden Test habe ich unter Windows XP mit Cubase LE4, sowie der kostenlos aus dem Web herunterladbaren Kristal Audio Engine durchgeführt. Den Hinweis von Softube, sich unbedingt die neuesten iLok-Treiber herunterzuladen, sollte man unbedingt beachten. Ist man

brav allen Hinweisen gefolgt, öffnet sich beim entsprechenden Klick im Kanaleffektfenster des Aufnahme-Programms nun als erstes folgender virtueller Studio-Raum.

vintage amproom

Hier finden wir in virtueller Form einen Marshall JCM800 2203 mit 1960A 4×12"-Box, einen 66er Fender Blackface Twin Reverb mit Oxford-12T6-Lautsprechem (die hatten keine Alu-Dust-Covers), sowie einen Mid-Sixties Vox AC30 Top Boost mit neuen Celestion-Blue-Speakern. Alles grafisch äußerst ansprechend gerendert und optisch so abgewandelt, dass sich kein Hersteller in irgendeinem Copyright verletzt fühlen kann. Es steht also beispielsweise nicht "Marshall" auf dem creme-weißen Halfstack, der virtuelle Fender Twin ist

ÜBERSICHT

Fabrikat: Softube

Modell: Vintage Amp Room, Metal Amp Room, Acoustic Feedback, Tube

Delay

Typ: Modeling-Software als Plug-in Herkunftsland: Schweden Systemvoraussetzungen: PIII CPU, Windows XP (oder höher). G4 oder Intel CPU, Mac OS 10.4 (oder höher). 512 MB RAM. iLok USB-Key plus Treiber. VST-, AU- oder RTAS

kompatible Recording-Software Mitgeliefertes Zubehör: iLok-Key (Kopierschutz-Dongle) mit Lizenz, CD-ROM mit Handbuch (englisch) u. Treibern

Vertrieb: www.softube.se Preis:

Vintage Amp Room:

ca. US\$ 429 (Native), ca. US\$ 799 (Pro Tools/Venue) Metal Amp Room:

ca. US\$ 179 (VST, AU, RTAS) Acoustic Feedback:

Thomas Jeschonnek ca. US\$ 99 (VST, AU, RTAS), Deluxe Version ca. US\$ 199 (TDM/Venue)

Tube Delay:

ca. US\$ 99 (VST, AU, RTAS)

braun-schwarz, den Vox AC30 ziert ein grünes Bedienpaneel sowie ein Blümchenmuster-Bespannstoff. Die drei Amps stehen in einem virtuellen und schön schummerigen Studioraum nebeneinander, vor jedem ist auf einem Mikroständer mit Galgen das verschiebbare Modell eines Shure SM57 platziert.

Drei Amps sind's also, und dass bitte jetzt niemand sagt "Was, nur drei Amps?" ... Klasse geht hier eindeutig vor Masse, und wer auf Vintage-Sounds steht, wird hier allerbestens bedient, denn Sounds und Reaktion auf die Spielweise sind Softube dermaßen gut gelungen, dass man "Vintage Amp Room" in die Königsklasse in Sachen "Vintage Amp Modeling Software Plug-ins" emporheben kann.

Der weiße Marshall verfügt als einziger virtueller Amp über einen Master-Volume-Regler. Die Trennung und die Unterschiede zwischen Vorstufen- und Endstufen-Verzerrungen hat der Hersteller fantastisch modelliert, genauso wie die amtlich glasig spritzigen Höhen, die stark nach dem vollröhrigen Vorbild klingen. Es ist schon erstaunlich, wie authentisch das rüberkommt, sei es ein cleaner Sound, oder die ganze Palette an Rockigem, was man eben von einem Marshall JCM800 erwartet. Wie in der reellen Welt lassen sich durch Verschieben des Mikrofons weitere unterschiedliche Sounds erreichen. Zieht man

das virtuelle SM57 weiter weg, hört man deutlich den realistisch abgebildeten Raum. Der Fender Twin Reverb wurde ohne Hall modelliert, weil das in der Ursprungsversion von "Vintage Amp Room for TDM" nicht möglich war. Ein TDM-Prozessor kann nicht Amp und Hall gleichzeitig modeln. Trotzdem good news: In Kürze bringt Softube ein "Spring Reverb"-Plug-in heraus. Qualitativ spielt das Softube-Fender-Modell auf gleich hohem Niveau wie die Marshall-Adaption. Vom glasklaren, bei Bedarf schneidendem Clean-Sound, über die so begehrten leicht angeknusperten Fendernearly-clean- und Overdrive-Sounds bis hin zum voll aufgerissenen knurrenden Amp,

Fender-Amp, mit einem absolut gelungenen, weil lebhaft und authentisch schwingenden Tremolo-Effekt.

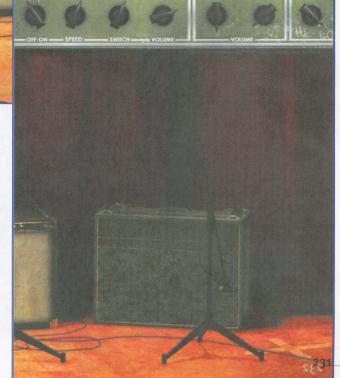
Der Vox AC30 klingt und reagiert genauso authentisch wie seine beiden Amp-Kollegen, vom Jingle-Jangle-Clean bis zu den typischen verzerrten AC30-Sounds. Beim modellierten Vorbild wurde die Gitarre in den "Vib-Trem"-Input gestöpselt, von dort gingen Kabelbrücken sowohl zum Normalwie auch zum Brillant-Channel, so wie man es in Natura auch meist macht. Alle drei Volume-Regler können beim Softube-Modell also gleichzeitig und interaktiv benutzt werden, was nicht nur beim Vibrato/Tremolo-Effekt zu großen Klang

> unterschieden führen kann. lawoll, der Vib/Trem-Effekt wurde inklusive Umschalter mitmodelliert, und er schwingt, wobbelt und klingt einfach richtig amtlich, also in Tonhöhe oder Lautstärke, und interagierend mit beispielsweise zusätzlich aufgedrehtem Brilliant-Channel.

Wer in seiner Recording-Software über Plug-ins von Gitarren-Effekten wie Overdrive-Pedalen verfügt, sollte diese unbedingt einmal vor einem der Softube-Amps ausprobieren. Diese reagieren darauf nämlich äußerst realistisch. Auch ein echter Verzerrer zwischen Gitarre und USB-Interface wird gut verarbeitet, solange man keine kräftigen Booster einsetzt, die im



bei dem Reaktion und Klangverhalten der in die Knie gehenden Endstufe inklusive Sag ausgezeichnet emuliert wurden. Die drei Klangregler plus Bright-Switch arbeiten realistisch und sehr effektiv, wer mag, kann beispielsweise kräftige röhrenwarme Bässe dazugeben. Ein toller und äußerst vielseitiger virtueller



T *E* S T

Computer für digitales Clipping sorgen können.

Erfreulicherweise stimmt jedoch generell der Pegel innerhalb der Recording-Software ohne großes

Nachregeln. Selbst bei relativ wenig Amp-Volume kommt genügend Saft an, und bei voll aufgedrehtem Verstärker gibt's kein digitales Clipping im Kanal. Der Hersteller nennt dieses praktische Feature "Supernormalize".

Alle drei virtuellen Amps werden mit etlichen fertigen Presets ausgeliefert. Unter eigenen Namen lassen sich unendlich viele Presets selbst speichern, aufrufen und jederzeit abändern.

Denn abgesehen von den beiden vorzüglich und amtlich klingenden Kanälen Rhythm und Lead gibt's auf dem virtuellen Bedien-Paneel folgende Einstellmöglichkeiten: Aktiver Dreiband-EQ mit zusätzlichen Deep- und Scoop-Reglern, Presence- und Deep-Regler in der virtuellen Endstufe, wobei Deep die Tiefbässe boostet. Ein intelligentes Noise-Gate, welches regelbar ist und nur auf ausklingende bzw. beendete Noten achtet, nicht jedoch versucht beispielsweise mitten im Lick oder Riff den Ton abzuwürgen, ist auch an Bord, toll. Es geht aber noch weiter, nämlich mit den sehr unterschiedlichen Lautsprecherboxen. Beide gleichzeitig lassen sich nicht

> anschließen, man schwingt sich mit der Maus zum linken "Metal Cabinet" (Engl E 412), oder zum rechten "Black Cabinet" (neuere Marshall 4×12). Während die virtuelle Engl-Boxen den typischen in den oberen Mitten stark fokussierten "American Metal"-Sound sehr überzeugend rüberbringt, klingt die Marshall-Box etwas gutmütiger und zahmer, jedoch dafür etwas voller und wärmer. An diesem Boxenmodell werden auch Hard-Rock-Gitarristen ihre Freude haben. Das modellierte SM57-Mikro

lässt sich nicht nur verschieben, sondern direkt vor dem Speaker auch schrägstellen, was besonders dann zu interessanten Phasenauslöschungen führt, wenn man nun das andere Mikro, ein AKG C414, jetzt ein Stück weiter wegschiebt. Die Balance zwischen beiden Mikros ist regelbar, genauso die Stereo-Bandbreite. Und wer auf der Suche nach besonders düsteren und hohlen Metal-Sounds ist, invertiert jetzt noch die Phase eines der Mikros.

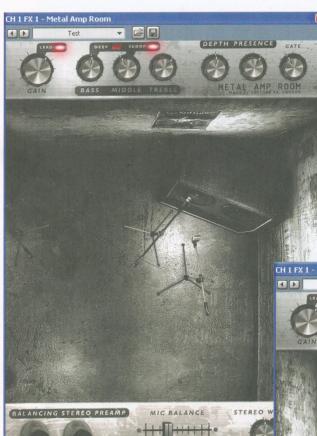
Uff! Wem das jetzt nicht reicht ... Und alle Klangeinstellungen sind voll praxistauglich und von hoher Qualität. Der Amp-Sound selbst ist fleischig, raunend, groß, hat Tiefe und kommt mit exzellenten Brillanzen, die Reaktion auf die Spielweise ist superflink, man hört jeden Saitenanschlag klar heraus. Das virtuelle Kellergewölbe erzeugt einen staubtrockenen Gesamtklang, der in erster Linie von den vielen Mikrofon-Einstellmöglichkeiten lebt.

acoustic feedback

Bei diesem Effekt war ich anfangs sehr skeptisch. "Nichts geht über bewegte Luft" heißt eine E-Gitarristenweisheit. Und die Luft, welche durch die Lautsprecher einer Gitarrenbox bewegt wird, versetzt bekanntlich auch nicht abgedämpfte Gitarrensaiten in Schwingungen, welche sich durch akustische Rückkoppelungen äußern, meist in

gleicher Tonhöhe, der nächst höheren Quinte oder Oktave. Dieses Pfeifen - nicht zu verwechseln bitte mit der nervigen Pfeiferei mikrofonischer Tonabnehmer - wird Live zwar nicht immer gern gehört, aber besonders dann, wenn es die Stimmung des jeweiligen Stückes noch unterstützt. Und das soll virtuell tatsächlich in Studio-Qualität möglich sein?

Das "Acoustic Feedback"-Plug-in schaltet man einfach vor ein beliebiges – vorzugsweise ein kräftig verzerrendes – Gitarren-Amp-Plug-in, und mit wenigen Handgriffen hat man tatsächlich ein Tool, das realistische Feedbacks zu Gehör bringt. Solange man keine Noten oder Akkorde stehen lässt,



metal amproom

In einem düsteren Kellerstudio stehen zwei 4×12er Boxen, eine in der linken, eine in der rechten Ecke. Die Atmosphäre wirkt ähnlich einem Horror-Video-Spiel. Vor jeder Box stehen zwei verschiebbare Mikros, und oben prangt das Bedienpaneel des Verstärkers, für dessen Lead-Kanal Softube einen Engl Powerball modelliert hat. Den Rhythmus-Kanal hat der Hersteller virtuell aus besagtem Engl Powerball und einem Marshall JCM800 zusammengesetzt.

Auch Metal Amp Room zeigt, dass man nicht unbedingt gleich zehn oder mehr Amp-Modelle braucht, um auf dem Markt ein entscheidendes Wort mitreden zu können.



ist kein Feedback zu hören, es sei denn der Regler steht absichtlich auf "Wild". Die Sotube-Feedbacks kommen wie in der Realität ziemlich unvorhersehbar, lassen sich jedoch auch forcieren, und mit den Fingern oder dem Vibrato-Hebel in Schwingungen versetzen. Höhere Töne sind auch hier Feedback-anfälliger, bei ausklingenden Powerchords oder anderen Akkorden pellt sich das Feedback-Tool einen Ton dieses Akkordes heraus. Schön ist, dass man hier nicht voll auf den Zufall angewiesen ist, man kann Empfindlichkeit und Lautstärke der Feedbacks selbst bestimmen, und auch ihr Auftreten. In Stellung "Rampage" pendelt und jault das Feedback eher experimentell, auch das ist möglich. Während eines Feedbacks glimmt bzw. leuchtet im wunderschön gerendeten Plug-in-Fensterchen das "Tolerance"-Lämpchen. OK, die Saitenschwingungen wie in der Realität verlängern kann dieses Plug-in natürlich nicht, aber solange man die "feedbackende" Saite nicht abdämpft, stoppt auch das Feedback nicht, und reagiert sauber auf Fingervibratos oder den Jammerhaken.

tube delay

Optisch ähnlich lecker aufgebaut ist dieses Echo-Plug-in, bei dem zusätzlich eine Röhrentreiber- bzw. zwei übersteuerbare Vorstufen emuliert wurden, eine fürs Originalsignal, eine fürs Delay. Die sich drehenden Reglerknöpfe und das Bedienpaneel sehen so realistisch aus, dass ich mich ein paar Mal ertappt habe, wie ich mit der Hand an einem der Regler drehen wollte. Klappt aber nicht, hier ist natürlich die Maus gefragt. Dieses Plug-in eignet sich selbstverständlich nicht nur für Gitarre und Bass, sondern für alle Instrumente und Gesang, was auch die Auswahl der fertigen Presets zeigt. Eigene Kreationen lassen sich hier natürlich ebenfalls speichern.

Die stufenlos einstellbare Verzögerungszeit reicht von einer Millisekunde bis zu einer Sekunde, eine Tempo-Synchronisation mit der Host-Software ist ebenfalls möglich. Original- und Delay-Signal verfügen über separate Drive-Regler, sodass beide Bereiche unabhängig voneinander klar oder verzerrt eingestellt werden können. Das verzögerte Signal lässt sich mit je einem Bassund Höhenregler nach eigenen Wünschen in weiten Bereichen anpassen.

Wenig Regler, große Wirkung. Das Klangbild ist extrem warm und Röhren-ähnlich, gewollte Verzerrungen kommen ebenfalls so richtig schön soft und seidig. Die Echos selbst zeigen eine hohe Dynamik und Dichte und unterscheiden sich klanglich von Mal zu Mal voneinander, so wie man es von einem guten Bandechogerät ebenfalls

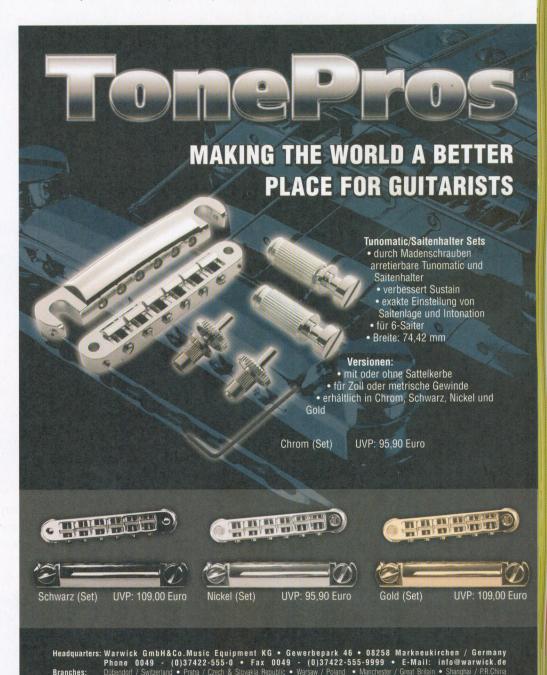
kennt. Durch leichte Phasenverschiebungen kommt noch mehr Lebendigkeit auf, dieses Tube Delay klingt und reagiert einfach sehr musikalisch. Die Verbindung aus Röhrenvorstufe, Tape-Delay und Klangregelung in virtueller täuschend echter Form, bei digitaler Bedienung und Synchronisations-Möglichkeit ist dem Hersteller vortrefflich gelungen.

resümee

Die Leute von Softube haben echt was auf dem Kasten, alter Schwede! Und Gitarrenund Amp-Fans mit Leib und Seele sind sie auch, das zeigen auch Website, Bedienungsanleitungen, Hintergrundinfos, Beratung per Email, und natürlich die Software selbst. Amp-Sounds in Reinkultur, pur, geradeaus und ohne Schnickschnack, ein röhrenwarmes lebendiges Echo, welches sich auch schön soft übersteuern lässt. Und der kritische "Acpustic Feedback"-Effekt ist ebenfalls voll gelungen und überzeugt, womit ich ehrlich gesagt vor dem Test nicht gerechnet habe. Schön, dass man sich auch irren kann.

PLUS

- Modeling-Qualität
- · Spielgefühl & Klang
- benötigt relativ wenig Rechnerleistung
- Grafik
- alle Parameter automatisierbar
- Preis/Leistung



Visit us on the World Wide Web: www.warwick-distribution.de