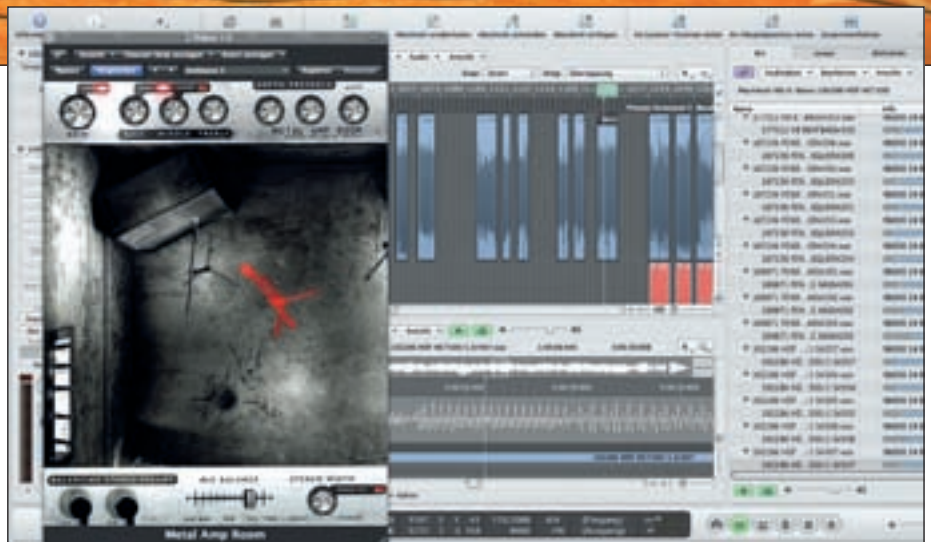


PlugIns zur Amp-/Speakersimulation

Softube Vintage Amp Room & Metal Amp Room



Amp-Simulationen für den Rechner finden immer mehr Anhänger, nicht nur mangels tauglicher Räumlichkeiten für amtliche Aufnahmen. Die beiden neuesten Vertreter hören auf die verheißungsvollen Namen Vintage Amp Room und Metal Amp Room.



Im Metal Amp Room lässt sich das angewählte Mikrofon (rot) beliebig vor der Box verschieben

Tatsächlich verfolgt die kleine Firma Softube aus dem schwedischen Linköping ein Konzept, das man auf den Nenner „clean“ bringen könnte. Im Gegensatz zur starken Konkurrenz, die dem Bedarf mit Masse begegnet, beschränkt sich Softube auf den puristischen Signalfuss bei der Gitarrenabnahme: Nämlich den Amp, die Box, die Mikrofone und deren Position im Raum. Es ist kein Geheimnis, dass legendäre Gitarren-Sounds ausschließlich aus diesen Zutaten gemixt werden. Wer beispielsweise das Aufnahme-Setup von klassischen Rockbands wie AC/DC studiert, wird überrascht sein, wie überschaubar

dort gearbeitet wird: Gitarre, Amp, Lautsprecher – fertig. Dass es im Mix dann doch meist ganz anders klingt als die eigenen Versuche, liegt daran, dass Details wie der Amp-Sound im Raum mit viel Fingerspitzengefühl justiert und bewusst klangbildend eingesetzt werden. Das typische Close-Miking, bei dem das Mikrofon fast schon im Speaker sitzt, wird zwar für den Grundsound benutzt, der Druck entsteht allerdings meist durch Zumischen eines Raummikrofon, das penibel mit dem Hauptmikrofon in Einklang gebracht wird.

Vor diesem Hintergrund ist es leicht nachvollziehbar, dass sich die Softube-Entwickler in

ihrer Zeit am Linköping Institute of Technology mit eher abstrakten Themen wie der Non-Linearität von Lautsprechern oder der Simulation von Federhallenheiten beschäftigt haben. Dieses Wissen fließt nun in ihre PlugIn-Palette ein, die neben den Amp-Simulationen auch ein Effekt-Bundle, bestehend aus Acoustic Feedback, einem Tube Delay sowie einem Spring Reverb, beinhaltet. Vintage Amp Room ist für die klassischen Amp-Sounds zuständig. Das PlugIn, das nativ für VST-, AU- und RTAS-Hosts sowie die Digidesign-TDM- und Venue-Schnittstellen angeboten wird, integriert drei legendäre Amps samt zugehöriger Box: Zum einen wäre

da ein 100-Watt-Modell des Marshall JCM800, der zusammen mit der Marshall 1960A Box unter dem Begriff White zur Auswahl steht. Hinter der Kombination Brown versteckt sich die Simulation eines Fender Twin-Reverb-Combos mit den originalen Oxford-12T6-Speakern. Der Begriff Green steht für den Vox AC30, der mit zwei neueren 12-Zoll-Celestion-Lautsprechern ausgestattet ist.

Um die Amp-Box-Kombination zu tauschen, klickt man einfach auf den Amp und zieht ihn wahlweise nach links oder rechts, um den Fokus auf das nächste Modell zu legen. Neben Sound und patinierter Optik wird dabei die Parameterleiste mit den zugehörigen Bedienelementen angepasst und gibt Zugriff auf die typischen Parameter für das jeweilige Amp-Modell.

Der eigentliche Clou am Vintage Amp Room ist nun das Mikrofon, das auf einem virtuellen Ständer vor dem Speaker prangt: Vom Typus her haben sich Softube am klassischen SM57 orientiert, das mit der Maus bewegt werden kann – Mic-Phasing im Rechner also. Während im Close-Miking-Betrieb die Position vor und Ausrichtung auf die Membran fließend zwischen on-axis und off-axis verändert werden kann, ist das Mikrofon zentral auf den Speaker gerichtet, sobald der Abstand zur Box variiert wird. Auch hier kann die Distanz stufenlos bis hin zu gefühlten zwei Metern erhöht werden, wobei sich jede Änderung extrem authentisch in der Reproduktion des Ampsignals niederschlägt: Wie im richtigen Leben kann so die Position abhängig vom Höreindruck optimal bestimmt werden – nur eben, dass einem dabei nicht die Hosenbeine flattern.

Der Sound selbst ist hervorragend: Bereits die nah mikrofontierten Amps klingen satt, detailliert und amtlich und bieten die Merkmale, die das jeweilige Original auszeichnen. Während White für klassische Rock-Sounds mit ordentlich Crunch und Druck steht, bedient der Brown-Amp den Rhythmus-Gitaristen, der auf erdige Blues-Sounds oder knackige Funk-Licks steht. Der Green-Combo ist schließlich für das breite Feld zwischen Mersey-Beat und Wall-of-Sound prädestiniert, wobei der dicke Class-A-Sound des Originals perfekt nachgeahmt wird. Zugunsten einer hohen Authentizität dürfen bei den Modellen Brown und Green die Tremolo- oder Vibrato-Einheiten nicht fehlen – umso erfreulicher, dass auch sie überzeugend klingen. Sobald man die Mic-Position variiert, lernt man die Vorteile des Amp-Room-Konzepts schnell kennen: Neben dem angesprochenen Phasing, das eine Vielzahl an Klangfacetten ermöglicht, profitiert der Sound auch von der Ambience, die bei höherem Abstand zwischen Box und Mic entsteht. Gerade die Crunch-Sounds erhalten eine Extra-Portion Druck und Plastizität, was im Mix für die gewünschte Durchsetzungskraft sorgt.

Im Vergleich dazu scheint der Metal Amp Room einfacher gestrickt: Hier steht lediglich ein Amp-Modell bereit, das auf dem Engl-Powerball-Amp des The-Haunted-Gitaristen Pa-



Vintage Amp Room bietet neben authentischer Optik auch authentische Sounds

trick Jensen basiert. Wie der Name andeutet, geht es hier um ein ordentliches Brett, weshalb die beiden Amp-Modi Clean und Lead kaum für balladeske Arpeggios geeignet sind. Auch hatte der Clean-Kanal des Powerball offensichtlich zu wenig Saft, weshalb Softube hier auf die Charakteristik des Marshall-Modells zurückgreift: Clean ist entsprechend eher als Tendenz zu verstehen, denn wirklich sauber klingt dieser Modus definitiv nicht. Dafür verfügt der Metal Amp Room über die zwei unterschiedlichen Boxenmodelle Marshall 1960A, die wir bereits aus dem VAR kennen, sowie die Originalbox Engl E412V, die noch druckvoller klingt. Zur Abnahme dienen hier zwei virtuelle Mics, die nach bewährtem Konzept in ihrer Ausrichtung sowie der Distanz zum Speaker variiert werden können. Die Bedienung erfolgt ebenfalls mit der Maus, indem man einen der beiden Ständer oder bei gehaltener Shift-Taste beide gemeinsam im Raum verschiebt. Die akustische Kontrolle gibt Auskunft über das ideale Verhältnis zwischen den Mics, wobei sowohl das Lautstärkeverhältnis als auch die Phasenlage der beiden Wandler zueinander nach Bedarf eingestellt werden können – auch ein echter Stereobetrieb mit den zwei unterschiedlichen Mics ist demnach möglich. In der Praxis klingt Metal Amp Room deutlich giftiger und dreckiger als VAR – das PlugIn trägt seinen Namen also zu Recht. Im Zusammenspiel aus Amp-Parametern, gewählter Box und variabler Mikrofonierung ergeben sich zahlreiche sehr taugliche Settings, wobei wie bei den analogen Vorbildern gilt, dass man die optimale Auswahl und Ausrichtung mit Fingerspitzengefühl vornehmen sollte. Insgesamt stellt der Metal Amp Room Anhänger der härteren Gangart sicherlich voll und ganz zufrieden, so variabel und akustisch vielseitig wie der VAR ist er jedoch nicht. Allerdings bietet er ein Feature, von dem

auch andere Klangerzeuger profitieren können: Auf Wunsch kann wahlweise die Box oder der Amp auf Bypass geschaltet werden. Entsprechend lassen sich auch andere Instrumente beziehungsweise Amp-Simulationen über die MAR-Speaker abnehmen, was speziell bei Orgel-Sounds oder Bässen sehr interessant klingt.

Die Ansteuerung der beiden PlugIns erfolgt im Hostmixer wahlweise über ein bereits aufgenommenes Direktsignal der Gitarre. Alternativ kann man VAR und MAR natürlich auch live spielen: Voraussetzung ist, dass das Audio-Interface einen Instrument-Input bietet und der Rechner genug Puste hat, um das PlugIn bei niedrigen Latenzzeiten zu betreiben. Im Test zeigte sich, dass ein vorverstärktes Gitarrensinal, sei es über einen Booster vor dem Interface und ein im Mixer vorgeschaltetes Trim-PlugIn, noch authentischer klang: Erst die Kombination aus Gitarre, Mutron 3 im Bypass-Modus und den Softube-PlugIns brachte den perfekten Sound.

Mit Vintage Amp Room und Metal Amp Room stellen Softube ein interessantes Konzept zur Abnahme von elektrischen Saiteninstrumenten vor. Speziell VAR präsentiert sich sehr vielseitig und klanglich ausgereift, was ihn für Produktionen im Bereich von Blues über Funk und Pop bis hin zu Rock zur Empfehlung macht. Das Einsatzgebiet von Metal Amp Room ist dagegen deutlich schmaler angelegt, wenngleich er seine Sache im angestammten Genre ebenso gut zu erledigen weiß. Ein wenig erstaunlich ist der Preisunterschied zwischen VAR und MAR: Während der Preis für die native Version von VAR völlig in Ordnung geht, wird MAR vergleichsweise zum Schnäppchenpreis angeboten. Da muss man dann auch nicht lange überlegen. **K**

Softube Vintage Amp Room & Metal Amp Room

Vertrieb	Audiowerk
Internet	www.audiowerk.eu www.softube.com
Preis (UVP)	369 EUR (Vintage Amp Room nativ (VST, AU, RTAS)) 684 EUR (TDM/Venue (inkl. VST, AU, RTAS)) 130 EUR (Metal Amp Room nativ (VST, AU, RTAS)) TDM/Venue angekündigt
Systemvoraussetzungen	Nativer Einsatz: Win Pentium III oder höher, 512 MB RAM, Windows XP oder neuer; Mac Intel/PowerPC (ab G3), 512 MB RAM, Mac OS 10.4 oder höher Mit DSP-Unterstützung: TDM ab Pro ToolsHD Accel, kompatibler Mac/PC, Pro Tools ab 7.0; PowerCore ab PCI mkII, kompatibler Mac/PC, PowerCore Software ab 2.2
Schnittstellen	VST, AudioUnits, RTAS, TDM, Venue

- ↑ virtuelles Mic-Phasing mit akustischer Kontrolle
- ↑ gute Emulationen
- ↑ günstiger Preis (MAR)