



CENTRANCE AXEPORT PRO & SOFTUBE AMP ROOM

Schnittstelle mit Room-Service

Mit dem „AxePort Pro“ des US-amerikanischen Herstellers Centrance hält man einen portablen USB-Zugang zur virtuellen Welt in Händen – etwa zu den schicken neuen „Amp Rooms“ der schwedischen Software-Spezialisten Softube. Deshalb testen wir beides gleich im Verbund, und lassen den Rechner rocken.

Schöne neue Welt – gerade für uns Instrumentalisten an Bass oder Gitarre offeriert die Welt der Bits und Bytes Unmengen an neuen Möglichkeiten. Doch zuvor muss das analoge Signal der „Lieblingsaxt“ natürlich erstmal durchs virtuelle Nadelöhr. Hier fungiert der neue AxePort Pro als professionelle digitale Schnittstelle. Da dieser DI-Port ohne spezielle Treiber, Batterien, Netzteile oder sonstige Extras auskommt, soll das Arbeiten im Aufnahmestudio für den Musiker auch ohne technische Ausbildung komfortabler werden. Sehen wir uns an, wie das in der Praxis aussieht.

Viel kompakter als der AxePort Pro kann eine Audioschnittstelle kaum sein. Mit Abmessungen, die kaum zwei XLR-Stecker übertreffen, passt er mit Sicherheit noch in den Gigbag. So ist sinnvollerweise auch gleich ein Clip dabei, mit dem man das Gerät am Gurt befestigen kann. Nach der erfolgreichen Einführung des MicPort Pro im vorigen Jahr war es ja nur eine Frage der Zeit, bis die Centrance eine passende USB-DI-Lösung für Instrumentalisten nachlegen würde. Insofern wundert es nicht, dass der mechanische Aufbau und das Bedienkonzept dem MicPort Pro entsprechen. Das Gehäuse besteht weitgehend aus gebürstetem Aluminium. Ein bei Anschluss an einen freien USB-Bus beleuchteter Kunststoffring

trägt die hochhämig ausgelegte Eingangsbuchse fürs Instrument. Die übrigen Anschlüsse sind wie gehabt fürs USB-Kabel (eine ca. zwei Meter lange Ausführung liegt bei) und einen Kopfhörer gedacht. Auf die Phantomspeisung der Mikroversion hat man sinnigerweise verzichtet. Angesichts der Ausstattung und des durchdachten Gerätekonzepes erscheint der Preis des AxePort Pro auf jeden Fall ausgesprochen fair. Mehr als fair ist die Aktion, die der deutsche Vertrieb momentan anbietet: Bis zum 31.12. bietet man den AxePort Pro zum Aktionspreis von 99,95 Euro an. Wie arbeitet man nun damit?

Zunächst verbindet man den mitgelieferten USB Flashdrive mit dem Rechner. Das Installer-Programm übernimmt den Rest. Ist die Installation komplett, schließt man den AxePort Pro an und kann loslegen. Das heißt, das Gerät bekommt Saft, und man kann das direkte Instrumentensignal über einen angeschlossenen Kopfhörer hören. Nicht ganz so einfach gestaltete sich im Testverlauf allerdings die anschließend geplante Aufnahme-Session, da die Recording-Software den AxePort anfangs partout nicht erkannte. An der eigentlich sehr gängigen Konstellation Mac und Logic kann es eigentlich nicht gelegen haben. Immerhin erfüllte der verwendete Rechner spielend die Systemanforderungen, und alle



FACTS

Modell	Centrance AxePort Pro
Herkunft	China
Typ	USB-DI-Box für Bass und Gitarre
Bauweise	Taschengröße
D/A-Wandlung	44,1/48/88,2/96 kHz
Auflösung	16/24 bit
Host-Plattform	Windows XP und Vista/Mac OS-X 10.4+
Strombezug	USB-Bus
Frequenzgang	20 Hz bis 20 kHz
Regler	Axe (Input Gain), Phones (Output Level)
Anschlüsse	Klinken-Input (hochohmig u. unsymmetrisch), Headphones (Stereo-mini-Klinke), Mini-USB (1.1 u. 2.0)
Impedanz	1 MOhm
Max. Pegel	+15 dB
Gewicht	68 g
Maße	11,4 x 4,8 x 5,0 cm
Zubehör	USB-Kabel, USB-Flashdrive, Beltclip, Tasche
Besonderes	fernschaltbarer Graphic-EQ
Internet	www.centrance.com
Empf. VK-Preis	164,- €

Software-Komponenten waren auf dem neuesten Stand. Nach einigem Zeit und Nerven raubenden Hin und Her (De-/Re-Installation, mehrmaliger Systemneustart usw.), bei dem einem die knappe Bedienungsanleitung leider keine Hilfe war, ließ sich der USB-Neuzugang schließlich doch noch zu einer ordnungsgemäßen Funktion überreden.

An der Audioqualität gibt es beim Axe Port Pro definitiv nichts auszusetzen. Die Übertragungsgüte entspricht ohne wenn und aber professionellen Standards. Sprich, das digitalisierte Signal kommt exakt so im Rechner an, wie das Instrument auch in der realen Welt klingt. Praktisch und im Grunde auch notwendig ist die Möglichkeit, sich das direkte latenzfreie Signal auf den Kopfhörer zu legen. Bindet man das Ganze in ein übliches Recording-Environment ein, hat man nämlich, je nach verwendetem System und Software, mit

deutlichen Latenzen zu kämpfen. In unserem Test-Setup ließen sich die wirklich sehr gut klingenden Softube-Plugins zum Beispiel kaum unmittelbar zur Einspielung verwenden. Wer also eine Software-gestützte Modeling-Lösung fürs heimische Üben oder sogar für den Bühneneinsatz plant, wird damit wohl nicht recht glücklich werden. Bei rhythmischen Passagen oder schnellen Licks gerät die Technologie hier hörbar an die Grenzen.

Das Reamping des aufgenommenen Signals ist hingegen die reine Freude.

Damit sind wir nun beim Softube Amp-Room-Bundle angelangt. Vom Vertrieb haben wir eine Freischaltung für „Vintage Amp Room“, „Metal Room“ und „Bass Room“ erhalten. Die Plugins sind einzeln oder als Gesamtpaket erhältlich. Und die Bezeichnungen machen schon deutlich, was man klanglich zu erwarten hat. Die gewünschte Software kann man sich einfach auf der Website des Herstellers (unter www.softube.se) herunterladen. Zur Installation benötigt man allerdings einen iLok-Smart-Key, der – sofern man nicht sowieso schon einen besitzt (etwa als User von Waves-Software) – nochmals mit um die 40 Euro zu Buche schlägt und auch erst mal registriert werden muss. Na gut. Außerdem ist für den Download eine schnelle Datenleitung empfehlenswert. Wir haben es hier mit „sophisticated stuff“ zu tun, wie der Anglophile zu sagen pflegt. Und da plant man doch gerne mal ein paar Megabytes mehr ein. Die Installation selbst geht dann glücklicherweise ohne Probleme

vonstatten. Dann wollen wir also mal einen Fuß in den ersten „Amp Room“ setzen.

Wer andere Amp-Plugins kennt, wird erstaunt feststellen, dass im optisch schön kuschelig aufgemachten Vintage Amp Room ja „nur“ drei Verstärker stehen, die auch „nur“ mit jeweils einem gemodelten Shure SM57 abgenommen werden. Das ist zu wenig, meint da jemand? Nicht unbedingt, denn Softube setzt bewusst auf Qualität statt Quantität. Das vom PC

errechnete Wiedergabeverhalten der analysierten Röhrenklassiker trifft den Nagel nämlich voll auf den Kopf, so dass man allein mit einem Model leicht ein paar Tage zubringen kann. Immer wieder entdeckt man neue Klangvariationen, sei es durch Variation der virtuellen Potis oder durch das Verschieben des Mikros (per Mausklick auf dem Bildschirm).

Das zeigt einmal mehr, dass man gerade im Studio schon aus dem kreativen Umgang mit einem guten Amp eine Menge an Sounds zaubern kann. Fragt Jimmy Page oder hört euch seine Arbeit auf den ersten Led-Zeppelin-Scheiben an! Sehen wir uns die Modelle genauer an, fällt auf, dass Softube eine praxisgerechte Auswahl getroffen hat. Denn was nützen im Studio irgendwelche exotischen Amps, wenn in

Das Instrument klingt wie in der realen Welt





99 Prozent der Fälle doch die Alltime-Klassiker gefragt sind? Wenig, eben.

Deshalb steht im Vintage Amp Room ein „White Halfstack“, der inklusive der obligatorischen 4x12“-Box einen Marshall JCM800 mit Master Volume und nicht etwa einen JTM45 oder Plexi nachempfendet. Der macht einfach mehr Zerre und Aggressivität frei, damit auch Hard-Rock-Fans und Old-School-Metaller auf ihre Kosten kommen. Und schon nach den ersten Riffs und Licks ist klar, die Schweden verstehen ihr Handwerk. Nicht nur die optische Darstellung ist gelungen, nein! Der Amp spuckt, rotzt und brüllt wie ein britischer Hooligan nach verlorenem Heimspiel.

Auch der deftige Punch und die beißenden Hochmitten passen perfekt ins rüpelige Klangbild. Bemerkenswert ist neben dem ausgesprochen authentischen Charakter der wirklich außerordentlich gut getroffen wurde, dass die virtuelle Klangregelung noch einige zusätzliche nützliche Korrekturen erlaubt, die man bei den realen Amps nicht erzielen kann. Eine

effektive Klangregelung schadet eben selbst bei so einem „Raubein“ nicht. Insofern ist die „englische Einstellung“ (alles auf „10“) auch nicht unbedingt der beste Ausgangspunkt. Aber das hat man schnell heraus. Dabei sollte man die Mikrofonposition keinesfalls außer Acht lassen. Damit wird nämlich der grundsätzliche Frequenzverlauf festgelegt. Die EQ-Potis sind dann – bei aller Effektivität – doch eher fürs Finetuning da.

Es folgt ein stattlicher 2x12“-er-Combo, der zwar intern auf den Decknamen „Brown“ hört, dessen Panel aber doch verdächtig nach „Blackface“ aussieht. Klar, hier stand der legendäre Fender „Twin“ Pate; schließlich findet sich dieser druckvolle Clean- und Crunch-Spezialist auf zahllosen Aufnahmen von Blues bis Nu-Metal. Netterweise hat Softube dem Modell neben dem normalen auch den „Vibrato“-Kanal gegönnt. Und da wabbelt und wobbelt es absolut Vintage-gerecht. Auf den Federhalleffekt des Originals muss man aber leider verzichten.

Das klassische „Spring-Reverb“ bietet Softube als separates Plugin an. Wir wollen wir allerdings nicht vergessen, dass es um die Qualitäten des gemodelten Verstärkers geht. Und da steht „Mr. Brown“ dem „White Stack“ in nichts nach. Da ist dieses glasklare Klangbild mit den warmen Bässen oder auch der markante, ungemein dynamische Biss im Über-

gang zum Crunch-Bereich, der eine Telecaster zur akustischen Waffe macht. Einfach mal den Steg-Singlecoil angewählt und einen einzelnen Akkord angeschlagen – „Brrrräääng!“ Von Blue-Jazz, Soul und R&B über Country Rock bis „Keef Riffards“ ist man hier bestens aufgehoben.

Natürlich darf in so einer Auswahl nicht der bekannteste Class-A-Vertreter fehlen. Im urbritischen Understatement-„Green“ stellt sich das Panel dar, das den guten alten Vox AC30 „Topboost“ in Erinnerung ruft. Erneut hat man die Vib/Trem-Sektion integriert. Interessanter erscheint allerdings die Möglichkeit den „Normal“- und „Brillant“-Channel zu mischen. Dafür ist die Klangregelung auf ein einzelnes „Tone“-Poti reduziert. Deshalb auch hier nochmals eindringlich der Hinweis auf die Mikrofonposition. Interessant, wie sich hier beim Verschieben des virtuellen Mikrofons der Raumeindruck komplett verändert. Cleane Settings erklingen mit einer guten Portion „Hank Marvin“. Im Overdrive-Bereich erscheint mir persönlich das „grüne“ Combo-Modell aber ein bisschen zu brav und „weichgespielt“. Ich kenne natürlich nicht das Original, an dem man sich beim Modeling orientiert hat, hätte mir aber eine frechere und etwas druckvollere Wiedergabe gewünscht. Auch singende Sounds à la Brian May waren nur schwer hinzubekommen. Na, ja, man kann eben nicht alles haben. Dennoch ist die Performance des Plugins sehr überzeugend. Ein wenig Kopfschmerzen bereitet mir allerdings – bei aller gebotenen Sound-Qualität – der stolze Preis, der sich doch recht deutlich von der Konkurrenz abhebt. Das war jetzt auf jeden Fall genug „Vintage“ – auf in den nächsten Raum!

Im „Metal Room“ sieht es ganz schön düster und schmutzlig aus. Beinharte Bunkeroptik für ebenso beinharten Sound, sozusagen. Sehr lebensnah, Respekt! Dazu sieht man zwei hart arbeitende 4x12“-Boxen (ein großvolumiger Drop-Tuning-Favorit und eine traditionellere Version à la Marshall), die mit je zwei Mikrofonen abgenommen werden. Erneut kommt ein gemodeltes SM57 zum Einsatz. Zusätzlich gibt es jedoch ein AKG-C414-Model, damit man auch die richtig „bösen“ Frequenzen ordnungsgemäß rüberbringen lassen.

Beide Mike-Signale lassen sich über einen virtuellen Preamp mischen und im Stereobild platzieren. Bei diesem Plugin gibt es eigentlich nur ein Verstärker-Model, nämlich die digitalisierte Reinkarnation eines Engl Fireball, dafür aber immerhin beide Kanäle.

Die Lead-Sektion wurde ziemlich direkt übernommen, während man dem Clean-Channel eine heißere Eingangssektion verpasst hat, um damit auch saftige Übersteuerungen zu erzielen. Schnell wird klar, dass man es mit der Bezeichnung des Plugins ernst meint. Das hier ist



FACTS	
Modell	Softube Amp Room
Herkunft	Schweden
Mac	Intel/PowerPC CPU (ab G3), 512 MB RAM, Mac OS 10.4+
Windows	Pentium III+, 512 MB RAM, Windows XP; TDM ab Pro Tools/HD Accel kompatibel Mac/PC, Pro Tools 7.0+†
Kompatibilität	VST, Audiounits, RTAS (Pro Tools ab V. 7.0)
Internet	www.softube.se
Empf. VK-Preis	Vintage Amp Room native: 268,- € Bass Amp Room: 161,- € Metal Amp Room: 161,- € Amp Room Boundle: 446,- €

definitiv nichts für sensible Kuschelrocker, aber für echte Metal-Heads ein wahres Fest!

Wer selbst schon mal, versucht hat heftige Gitarren aufzunehmen, wird dieses Plugin lieben. Klickt man sich durch die Preset-Einstellungen meint man tatsächlich die Boxen und Mikrofone knarzen zu hören – so echt tönt es. Das Amp-Model klingt eigentlich in sämtlichen Einstellungen gemein druckvoll, schön scharf, hart und dabei trotzdem gediegen.

Man merkt sofort, dass die Entwickler auf die praktische Erfahrung eines hart gesottenen Musikers zurückgreifen konnten, nämlich Patrick Jensen von The Haunted, der sich insbesondere um die verblüffend realistische Mikrofonierung kümmerte. Durch das zweite Mike sind obendrein gezielte Phasenverschiebungen möglich, was dem errechneten Klangbild noch eine weitere Dimension verleiht. Und die ohnehin schon effektive Dreibandklangregelung ist hier um Presence und Depth-Potis sowie Mid-Scoop- und Bass-Boost-Schalter erweitert. Um die extremen Gain-Reserven gefahrlos nutzen zu können, ist außerdem ein schnell und akkurat zupackendes Noise-Gate mit an Bord. Mehr Metal geht kaum, da stimmt für mein Dafürhalten auch der Preis. Denn selbst, wenn vielleicht der eine oder andere die donnernde Bassgewalt eines „Metallosaurus Recto“ vermissen

wird, ist hier alles vorhanden, was ein gestandener Metalller im Studio braucht. Noch tiefere Stimmungen sind schließlich den Jungs mit den dicken Drähten vorbehalten ...

Willkommen im „Bass Amp Room“, der selbstverständlich voll auf die Bedürfnisse der tief tönenden Fraktion zugeschnitten ist. Hier steht nur noch ein Amp-Head, das allerdings, trotz traditioneller Bedienelemente (Volume, High/

Der Amp spuckt und rotzt wie ein britischer Hooligan

Low-Switch, Dreiband-EQ und Master) klanglich sehr flexibel ausgelegt ist und vom glasklaren Ton bis zum brüllenden Overdrive sämtliche Facetten eines kultigen Bassverstärkers abdeckt. Dabei helfen drei verschiedene Boxen-Modelle:

„Classic“, die druckvolle, aber stramme 8x10“er-„Badewanne“, „Rocker“ ein 4x12“er-Typ mit deftigem Mittens-Punch und „the Odd Bird“, ein traditionelles 1x12“-Cabinet mit offenem Gehäuse für einen besonders luftigen, akustischen Sound. Die Cabinets werden wiederum mit einer frei justierbaren Mikrofonsimulation abgenommen (optisch sehr schön: der klassische „Rasierapparat“).

Damit nicht genug, lässt sich das virtuelle Amp- beziehungsweise Mikrosignal mit einer luxuriösen DI-Sektion mixen. Letztere verfügt über einen regelbaren Limiter, um übertriebene Dynamikspitzen zu glätten und eine eigene EQ-

Sektion mit High- und Low-Cut-Potis sowie einem Drehschalter für „Thin“, „Flat“ und „Fat“. Selbst ein mit einem Tonabnehmer versehener Akustik- oder Kontrabass ist hier also bestens aufgehoben. Die Gestaltung der Bedienoberfläche dieses Plugins erlaubt erneut vollkommen intuitives Arbeiten.

Man sieht und versteht auf Anhieb, welches Feature wofür da ist, und hat entsprechend schnell den gewünschten Sound erstellt. Interessanterweise fällt die Latenz beim Spielen hier weniger auf, als bei den beiden Gitarren-Plugins. Ob's an der DI-Sektion liegt, die weniger Rechen-Power benötigt? Möglicherweise. Jedenfalls hat man mit dem Bass Amp Room einen professionellen und flexiblen Bass-Sound am Start, der sich problemlos jeder Recording-Situation anpassen lässt. Der Einzelpreis ist wiederum kein Schnäppchenkurs, aber vertretbar. Im Großen und Ganzen erscheint mir das „Amp Room Bundle“ doch als die erheblich attraktivere Option.

Vilim Stößer

