

Gitarrenverstärker-Simulationen im Überblick

Drei gegen GR4

www.soundandrecording.de

Playbackspur Drums + Bass, alle Slash-Deconstructed-DI-Spuren jeweils einmal re-amped mit Native Instruments Guitar Rig 4, Magix Vandal, IK Multimedia Amplitube 3 und Overloud TH1 mit ähnlichen Einstellungen.

Alle Audiofiles sind entsprechend beschriftet und lassen sich im Sequenzer der Wahl direkt ab Takt 1 untereinanderlegen. Das Tempo ist 100 BPM.



Nachdem nun drei neue Gitarrenverstärker-Simulationen die Bühne betreten haben, ist es an der Zeit, Stärken und Schwächen gegeneinander aufzuwiegen und mit der aktuellen Referenz NI Guitar Rig 4 zu vergleichen.

Wer hätte vor Jahren gedacht, dass Amp-Simulationssoftware einmal diesen Stellenwert erreichen würden – und vor allem, dieses Klangniveau! Mit jeder Versionsnummer haben die großen Pakete von Native Instruments und IK Multimedia große Fortschritte gemacht, sowohl in Sachen Authentizität als auch in der Breite der Klangpalette. Das macht es neu auf den Markt drängenden Herstellern nicht eben leicht mitzuhalten. Umso erstaunlicher ist es, wie gut sich Overloud TH1 und Magix Vandal gegen AmpliTube 3 und Guitar Rig 4 schlagen. Aber wer hat wo seine Stärken und Schwächen?

Klangpalette

Eindeutiger Sieger in Sachen Quantität ist AmpliTube 3. Keiner der Konkurrenten kommt gegen diese geballte Breitseite an Amps, Effekten und Gitarrenboxen an. Zusätzlich lässt sich das Paket noch erweitern. Mit AmpliTube Fender, AmpliTube Metal, AmpliTube Jimi Hendrix Edition und Ampeg SVX stehen weitere Pakete als Erweiterung des Mutterpakets bereit – oder auch als Alternative, wenn Sie sowieso nur eine bestimmte Richtung bedienen wollen. Guitar Rig 4 hat dafür die vielleicht besser gestreute Auswahl an Verstärkermodellen, die durchaus ein paar Winkel abdeckt, die AmpliTube 3 nicht beackert. Als Beispiel sei das sehr gut getroffene Hiwatt-Modell angeführt, dessen transparenten Brachial-Crunch – Pete Townshend lässt grüßen – kein anderer Verstärker bietet.

Die typischen Rocksounds bieten alle Pakete in reicher Auswahl, so auch die Neuzugänge TH1 und Vandal. Insofern muss die Zahl der Models nicht notwendigerweise den Ausschlag geben, sich für die eine oder andere Software zu entscheiden.

Erfreulich ist, dass sich einige Pakete nun auch um die Meister der tiefen Töne kümmern. In Vandal sind Bassisten nahezu gleichberechtigt. Sie erhalten ihren eigenen flexiblen Bassverstärker sowie einige dedizierte Bass-Effekte. Der aktuelle Bass-König ist aber dennoch AmpliTube 3 mit vier Bassverstärkern – zudem gibt es von IK Multimedia das Paket Ampeg SVX speziell für Bassisten. Guitar Rig 4 bietet nach wie vor nur ein Bassverstärker-Modell – einer der wenigen Punkte mit Nachholbedarf. Schlusslicht bei den tiefen Tönen ist Overloud TH1.

Klangqualität

Die Frage nach der Klangqualität ist von allen die wichtigste, aber auch die am schwersten zu beantwortende. Schließlich reden wir ja nicht von nur *einem* Sound, sondern von *unzähligen* Kombinationen von Verstärkern, Effekten, Boxen, Mikrofonen u.v.m.

Die – für meinen Geschmack – besten Clean-Sounds bietet AmpliTube 3. IK Multimediass Zusammenarbeit mit kalifornischen Amp-Spezialisten und Gitarren-Goldohren bei AmpliTube Fender hat auch das Mutterpaket deutlich nach vorn gebracht.

Guitar Rig würde ich im Grundsound eher als britisch geprägt einstufen. Der Schwerpunkt liegt auf runden, aber doch druckvollen Zerrklängen aller Schattierungen. Mit Version vier hat Guitar Rig aber auch in Sachen (Fender-)Clean-Sounds riesige Fortschritte gemacht. Einer der Gründe dafür ist die Umstellung auf Faltungstechnologie bei Boxen- und Mikrofonierung. Denn wie jeder Gitarrenliebhaber weiß, sind die Lautsprecher ein ungemein klangformendes Element. Mit der Nachbildung von Peter Weihe's Mikrofonierungs-Setup im GR4 Control Room Modul ist Native Instruments ein echter Coup gelungen (s. S&R 10.2009). Auch wenn die Auswahl an Boxen nicht so breit ist wie in AmpliTube 3, ist die Qualität der Boxenmikrofonierung in GR4 unerreicht. Das liegt sicher nicht nur an der verwendeten Technologie, sondern auch in der Tatsache begründet, dass Deutschlands Vorzeigegitarrist Peter Weihe dieses Setup aus handverlesenen Komponenten zusammengestellt und über Jahre perfektioniert hat. Für Guitar-Rig-User ein echter Glücksfall!

TH1 präsentiert sich als kompetenter Allrounder mit kräftigen, vollfleischigen Sounds in allen Bereichen. Der Grundsound geht in Richtung AmpliTube und ist vielleicht noch ein bisschen spritziger bzw. amerikanischer. Auch hier überzeugen die Clean-Sounds mit knackigem Attack; die gefühlte Dynamik wirkt gegenüber AmpliTube 3 bisweilen ein wenig gezügelt. Vandal fällt bei den Clean-Sounds etwas ab, kann sich aber bei den verzerrten Klängen gut behaupten. Was im direkten Vergleich jedoch auffällt, ist, dass Vandal, vermutlich aufgrund des etwas weichen Grundsounds mit ordentlich Bass und Tiefmitten, subjektiv leiser wirkt als die übrigen Kandidaten. Profitieren würde Vandal



Maß der Dinge in Sachen virtueller Mikrofonierung: der Peter-Weihe-Control-Room in NI Guitar Rig 4

von zusätzlichen Boxen- und Mikrofon-Modellen, die dem Sound ein wenig mehr Kante geben. Insgesamt überzeugt Vandal eher in der britischen Abteilung. Druckvolle Paula-Marshall-Kombinationen liegen ihm mehr als Fender-Twang.

Bedienung, Konzept, Praxis

In Sachen Benutzerfreundlichkeit und frischen Konzepten können die Neuzugänge Punkte sammeln. Vandal versucht einen ganz neuen Ansatz: Verstärkermodelle werden nicht ausgewählt, stattdessen wird das Verstärker-Voicing über eine Handvoll Stell-schrauben regelbar gemacht. TH1 kontert mit Amp-Morphing: Zwei Verstärkermodelle werden ausgewählt, und über einen Fader werden nicht etwa beide Signale gemischt,

sondern ein Hybridmodell erstellt. Damit ist TH1 noch ein bisschen flexibler als AmpliTube 3, wo die meisten Modelle in Vorstufe, Klangregelnetzwerk und Endstufe unterteilt sind, sodass sich auch hier Frankenstein-Amps basteln lassen. Bei den neuesten Modellen hat sich IK Multimedia aber vom modularen Konzept verabschiedet und setzt nun wie Native Instruments auf ganzheitlich gemodelte Amps, die das Zusammenspiel der verschiedenen Baugruppen und nicht zuletzt die ganz eigenen Schrüllen exotischer Amps besser nachbilden können – es ist ja nicht jeder reale Verstärker mit dem üblichen Feature-Set ausgestattet, mancher Hersteller geht in Aufbau und Regelmöglichkeiten eigene Wege.

Die grundsätzliche Bedienung wirkt bei allen Kandidaten weitgehend durchdacht. Ampli-

Tube 3 beherrscht nun (wie GR4) Drag&Drop, TH1 erhebt Drag&Drop gar zur zentralen Bedienphilosophie. Vandal schafft es, bis auf wenige verborgene Menüs, alles übersichtlich in einem Fenster zu präsentieren.

Zum Bereich Praxis gehört natürlich auch der Ressourcenbedarf. Der mit Abstand CPU- und RAM-hungrigste Kandidat ist AmpliTube 3, wobei sich der CPU-Verbrauch über das dreistufige Quality-Setting reduzieren lässt – der hohe RAM-Hunger bleibt aber bestehen. Guitar Rig 4 ist selbst im Hi-Setting deutlich weniger Ressourcen fressend, nuckelt aber im-

mer noch mehr Saft aus der zentralen Recheneinheit als Vandal oder TH1, die auch in höheren Instanzenzahlen den Rechner nicht in die Knie zwingen.

Möglichkeiten und Grenzen

Grundsätzlich behaupten die Platzhirsche Guitar Rig 4 und AmpliTube 3 ihre Vormachtstellung. TH1 und Vandal können jedoch in Teilbereichen Akzente setzen, u. a. was den Ressourcenhunger angeht, aber auch mit innovativen Ideen wie Amp-Morphing (TH1) oder einem alternativen Ansatz, der auf Flexibilität statt Nachahmung setzt (Vandal).

Mit allen vier Kandidaten kann man hochwertige Aufnahmen machen, dennoch gibt es nach wie vor gute Gründe, richtige Mikros vor einen echten Verstärker zu stellen, genauso wie man ein Klassikalbum kaum mit einem Sample-Piano einspielen würde, und sei es noch so detailliert aufgenommen. Die Interaktion mit dem Instrument ist einfach anders. Das fängt schon damit an, dass man nicht mehr von einer Gitarrenbox angetrotzt wird, sondern bei moderater Lautstärke über Studiomonitore abhört. Die aktuellen Amp-Simulationen bilden Verstärker, Boxen, Gitarreneffekte u.v.m. zwar sehr gut ab, aber es bleiben eben Abbilder.

Sicher, man kann, wenn man will, sogar Live-Situationen mit Software und Notebook bestreiten – Native Instruments und IK Multimedia bieten dazu sogar eigens designte Controller-Hardware an. Die lohnendsten Anwendungen für Amp-Simulationen ergeben sich aber beim Recording, wenn es darum geht, zusätzliche Klangfarben zu generieren. Mit ihren umfangreichen Möglichkeiten sind die aktuellen Simulationen hervorragende Ergänzungen zu – notwendigerweise beschränkten – Hardware-Setups. Hard- und Software müssen keine Gegner sein, sondern können in einer wunderbaren Symbiose nebeneinander existieren: echte, unvermittelte Sounds, ergänzt durch die nahezu unbegrenzte Palette einer Amp-Simulation. Und ganz nebenbei eignen sich Amp-Simulationen auch bestens für artfremde Signale wie Synthesizer, Drums oder Gesang. Wer sagt, dass nur Gitarren zerrern dürfen?

Autor: Andreas Hau

Vorbildlich: Presets sind in GR4 mit Attributen versehen, nach denen im Preset-Browser gesucht werden kann.

