



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 Amplitude 3 und Overloud TH1 mit ähnlichen Einstellungen. Die Audiofiles lassen sich im Sequenzer der Wahl direkt ab Takt 1 untereinanderlegen. Das Tempo ist 100 BPM.

Gitarren- und Bassverstärker-Simulation

Magix Vandal

Einen ersten Blick auf Vandal durften Samplitude-User bereits mit dem Update auf Version 11 werfen. Nun ist die Amp-Simulation aus dem Hause Magix als VST/AU-Plug-in für beliebige Mac- und Windows-Hosts erhältlich. Vandalismus für alle!

Seit sie im fünften Jahrhundert Rom plünderten, gelten die Vandalen als die Rüpel der Weltgeschichte. Aber unter einer rauen Schale verbirgt sich schon mal ein zartfühlender Kern. Und so flicht mancher Death-Metal-Axtschwinger den frisch schampunierten Zottelbart zu Zöpfen und eilt mit Schmetterlingen im Bauch zum örtlichen Musikalienhändler, um den neuen Diesel-Amp anzuchecken, weil der in den Höhen nicht so arg kratzt. Auch Magix' Amp-Simulation Vandal ist so ein kultiviertes Raubein, um nicht zu sagen: ein Gitarren-Versteher. Anders als die Platzhirsche der Verstärkersimulanten, klont Vandal keine populären Amp-Modelle, sondern versteht sich als eigenständiger, sehr flexibler Gitarrenverstärker – nur eben nicht in Hardware gebaut, sondern in Form einer

Softwaresimulation. Auch sonst verfolgt Vandal einige alternative Ansätze. Aber der Reihe nach ...

Die Vandalen kommen!

Und zwar kommen sie auf zwei Wegen: als Download oder als Box-Version auf CD mit gedrucktem (!) Handbuch (deutsch/englisch). Das Plug-in selbst ist nur knapp 12 MB groß und für Mac und PC erhältlich. Der Box-Version liegt zusätzlich Samplitude 10 Silver bei (PC only), eine abgespeckte Version mit maximal acht Audiospuren für kleine Demos bzw. zum Reinschnuppern in die Samplitude-Welt.

Der PC-Installer erkennt bestehende VST-Ordner nicht automatisch, sondern muss von Hand zum richtigen Verzeichnis geleitet wer-

Profil

Hersteller / Vertrieb:

Magix AG

Internet: www.vandalamps.com

Unverbindliche Preisempfehlung:

€ 169,99 (Download oder Box-Version)

- + flexibel, breite Klangpalette
- + Bassverstärker und -effekte
- + übersichtliche Darstellung
- + rundes Zerrverhalten
- + dynamische Ansprache
- + geringer Ressourcenbedarf
- + gutes, gedrucktes Handbuch (nur Box-Version)

- leichte Ausstattungslücken in der Speaker-Simulation
- Mac-Version lässt sich in manchen Sequenzern nicht öffnen

den. Ansonsten verlief die Installation auf dem Testrechner ohne Zwischenfälle.

Anders als bei Guitar Rig und AmpliTube gibt es keine Standalone-Version; Vandal ist ausschließlich als Plug-in verfügbar. Bei der Mac-Version war das Plug-in in einigen Sequenzern allerdings nicht dazu zu bewegen, sein GUI zu öffnen, und damit nicht zu bedienen. Laut Hersteller wurde die Ursache des Problems gefunden, und es soll ein Update erstellt werden, das dieses Problem behebt. Mac-Usern sei deshalb vor Kauf des Plug-ins empfohlen, das Demo auszuprobieren. Wenn dieses in der gewünschten Konfiguration funktioniert, ist von problemlosem Betrieb des Plug-ins auszugehen.

Vandal präsentiert sich mit einem recht großen, annähernd quadratischen Bedienfenster, das von oben links bis unten rechts den Signalfluss eines Gitarren-Setups nachzeichnet. Den Anfang macht ein virtueller Teppichfußboden, der mit bis zu vier Bodentretern belegt werden kann. Zum gegenwärtigen Zeitpunkt sind bereits 19 verschiedene Effekte implementiert, laut Manual sollen noch weitere folgen. Wie schon angesprochen, will Vandal keine Hardware-Originale 1:1 kopieren. Gewisse Ähnlichkeiten mit existierenden Bodentretern sind z. T. dennoch gegeben. Im Einzelnen sind das ...

vier Verzerrer:

La Crema – ein klassischer Overdrive à la Ibanez Tubescreamer,

Halvar Preamp Overdrive, der etwas härter verzerrt und sich an DOD-Pedalen orientiert, die der Schwedenrocker Yngwie Malmsteen für seinen charakteristischen Stil bevorzugt – daher der Ikea-Name,

Hellfire Distortion für das moderne (Nu-) Metal-Brett,

Fuzz – klassische 60s-Distortion à la Hendrix bzw. Stones *Satisfaction*,

vier Modulationseffekte:

Chorus – inspiriert von den Boss-Klassikern,

Flanger – wie Chorus, aber mit kürzerer Delay-Zeit, die man leider nicht nachregeln kann,

Phase Shifter / Tremolo – ein Pedal ohne direktes Vorbild, das gleich zwei „psychoaktive“ Wabereffekte miteinander verbindet,

Bass Chorus – da sich Vandal annähernd gleichberechtigt auch um Bassisten kümmert, kommen die Dicksaiter in den Genuss eines speziell auf tiefe Töne abgestimmten Chorus-Effekts,



Der Vandal-Gitarrenamp versteckt wichtige Einstellungen unter der Haube.

zwei Delays:

Digital Delay – einfach und klangneutral,
Time Tunnel – ein Vintage-Delay, das den weichen Lo-Fi-Klangcharakter alter Eimerkettenschaltungen nachbildet. Beide Delays lassen sich zum Host-Tempo synchronisieren,

vier Mal Volume/Dynamics:

Volume Pedal – der Name sagt alles. Um den Effekt wirklich zu genießen, ist natürlich ein MIDI-Controller-Pedal erforderlich,

Compressor – ein FET-Kompressor mit dem charakteristischen „Snap“,

Bass Compressor – ähnlich wie das Gitarrenpedal, aber mit einem Hochpass im Sidechain, um Kompressorpumpen zu vermeiden,
Twin-C – ein 2-Band-Kompressor, der tiefe und hohe Frequenzen separat komprimiert; er eignet sich besonders für – der Autor erschauert! – Slap-Bass,

vier mal Filter/EQ:

CheWahWah – auch dieses WahWah kann man natürlich erst über ein optionales MIDI-Pedal richtig genießen; es hat aber auch einen Auto-Mode, bei dem der Wah-Effekt vom Eingangssignal gesteuert wird,

Funky Frog – ein lustiges Pedal für Auto-Wah und LFO-Filtereffekte von Funk bis Psycho,

EQ – ein 7-Band-Grafik-EQ mit paralleler Filteranordnung nach analogem Vorbild,

Treble Booster – eigentlich kein klassischer Treble-Booster, der die Höhen nur anhebt, wenn das Volume-Poti der Gitarre zurückgedreht wird, bei voll aufgedrehtem Poti aber einen mittenbetonten Sound produziert (eine frühe Form der Rhythmus/Solo-Umschaltung); der Vandal Treble Booster hebt die Höhen statisch an, dafür lässt sich der Höhen-Boost aber präziser justieren als an einem klassischen Pedal.

Den Abschluss der Bodentreterpalette bildet der *Octaver*, der Suboktaven unter das eigentliche Signal mischt – für Pino-Paladino-Fretless-Bass oder tiefergelegte „böse“ Gitarrensounds.

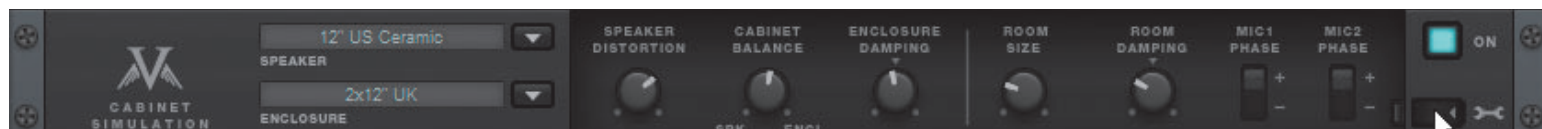
Alles fließt

Auf die Bodentreter folgt der eigentliche Gitarren-Amp. Wer sich ein wenig mit Verstärkerschaltplänen beschäftigt hat, weiß, dass die meisten Amps untereinander eng verwandt sind. Frühe Marshalls stammen von den ursprünglichen Fender-Tweed-Amps ab, spätere Marshalls und Boogies fügen zusätzliche Gain-Stufen hinzu, um höhere Zerrgrade zu realisieren, das Klangregel-Netzwerk (Tonestack) wird variiert und wandert z. T. weiter nach hinten in der Signalkette, was den Grundsound und das Zerrspektrum verändert. Vandal modelliert deshalb nicht Dutzende von Einzelmodellen, sondern versucht, mit einem sehr variablen Aufbau einen *fließenden* Übergang zwischen verschiedenen Grundsounds zu schaffen.

Vandal bietet dazu drei Grundvarianten: Classic (Fender und frühe Marshalls), British (spätere Marshalls), Modern High Gain (hochentwickelte Gain-Boliden wie Soldano oder Mesa Boogie Dual Rectifier). Für mich nicht ganz nachvollziehbar, versteckt sich dieser wichtige Wahlschalter unter einer Abdeckung, die sich erst mit Klick auf das Schraubenschlüssel-Symbol öffnet. Hier befindet sich auch ein Umschalter für das Endstufen-Modeling mit „Class A Low Power“ und „Class AB High Power“. Die meisten realen Gitarren-Amps arbeiten mit Class-AB-Röhrendstufen, die im Grenzbereich ein etwas kratzigeres Zerrverhalten zeigen als die softere Class-A-Variante. Das zugehörige Sag-Poti simuliert die Endstufenkompression, die entsteht, wenn bei starken Anschlägen mehr Energie vom Netzteil verlangt wird, als die (bei älteren Amps teils ausgetrockneten) Elkos zwischenspeichern können. „Sag“ gibt's wie im echten Leben nur im Class-AB-Modus, denn Class-A-Schaltungen ziehen konstanten Strom, unabhängig vom Signal.

Jedes der drei Vorstufen-Modells hat wiederum drei „Knusperstufen“: Clean, Crunch und Lead. Pre- und Post-Gain erlauben da-

Die Speaker-Simulation setzt auf Modeling statt Impulsantworten und lässt sich daher komplex nachjustieren.



Boxen, Mikros & beyond

Auf den Verstärker folgt logischerweise die Speaker-Abteilung. Anders als die meisten Amp-Simulationen spart sich Vandal jedes Eye-Candy. Die Mikrofone und Boxen werden nicht als solche dargestellt, sondern sind in ein virtuelles Rackmodul gepfercht, wo der zu emulierende Speaker und, separat davon, die virtuelle Box ausgewählt werden.

Die Mikrofonsammlung kennt nur drei Einträge, die mäßig aussagekräftig mit Condenser bzw. Dynamic 1 und 2 benannt sind. Zwei virtuelle Mikrofone können aufgestellt werden, wobei die Position vor dem Speaker zwischen Sicke und Kalotte verschoben werden kann. Den ausgewogensten Klang erhält man wie im richtigen Leben etwa auf halber Strecke. Über einen weiteren Regler ist der Mikrofonabstand justierbar. Jedes der virtuellen Mikros kann außerdem in Panning und Lautstärke geregelt werden.

Mit Klick auf das Schraubenschlüssel-Icon öffnet sich eine Klappe mit versteckten Einstellungen. Im Wesentlichen sind das etwas exotischere bis esoterische Parameter wie Speaker Distortion, Enclosure Damping und Cabinet Balance, die es gestatten, die virtuelle Box stufenlos durchzumodellieren. Vandal setzt nämlich auch bei den Boxensimulationen auf Modeling – damit stellt sich Vandal gegen den gegenwärtigen Trend bei der Konkurrenz, auf Impulsantworten zurückzugreifen.

Den Abschluss bilden zwei Rack-Effekte für die Nachbearbeitung der Gitarrenklänge hinter der eigentlichen Amp-Simulation mit Studioeffekten. Die üblichste Anwendung wäre ein dezenter Raumhall, der dem Gitarrenton ein wenig Luft verleiht. Aber auch Modulationseffekte, Delays, Kompressor und EQ sind im Angebot. Die beiden Effektsektionen lassen sich seriell oder parallel verschalten.

Praxis

Zum Antesten von Vandal sollte man sich ein wenig Zeit nehmen. Einfaches Zusammenklicken bekannter Komponenten wie Tube Screamer + Marshall + 4x12-Celestion-

Vandal hat neben einem Gitarrenverstärker auch einen eigenständigen Bass-Amp.



rüber hinaus Eingriffe in die Gain-Struktur der Vorstufe, so ergibt sich schon eine ganze Menge an verschiedenen Grundsounds. Die beiden Voicing-Regler daneben schauen zunächst aus wie ein semiparametrischer EQ. Tatsächlich greifen sie aber gleich an mehreren Stellen in den Signalverlauf ein und simulieren so die grundsätzliche Frequenzverteilung durch unterschiedlich ausgelegte und angeordnete Tonestacks. Diese passiven Klangregelstufen haben nämlich keine Neutralstellung und verändern den Klang recht dramatisch, egal wie sie eingestellt sind. So haben Fender-Tonestacks z. B. immer eine kräftige Senke bei etwa 400 Hz, selbst wenn man den Mittenregler voll aufdreht. Zudem macht es einen Unterschied, ob z. B. die Höhen vor oder, wie z. B. bei Marshalls, hinter der Vorstufenverzerrung angehoben werden. Solche Eigenheiten sind es, die den Grundsound eines Amps maßgeblich formen. Die Vandal-Philosophie ist es, diese Parameter fließend regelbar zu machen. Wer sich auf lange Experimente nicht einlassen möchte, kann auf eine Reihe von Presets zurückgreifen, die sich gut als Ausgangspunkt eignen.

Die „normalen“ Klangregler Low, Mid, High dienen der üblichen Feinabstimmung; ich persönlich hätte mir noch einen Presence-Regler und/oder einen Bright-Schalter gewünscht, um den Höhenbereich etwas feiner einzustellen, gerade was Clean-Sounds angeht. Nicht vergessen hat man einen sehr brauchbaren Federhall, der zu Gitarrensounds einfach dazu gehört.

Wenn davon die Rede war, dass es nur *einen* Amp gibt, ist das nicht ganz richtig: Vandal hat deren *zwei*, einen Gitarrenverstärker und einen Bassverstärker. Letzterer hat einen ganz eigenen Aufbau mit nur einem Gain-Regler und einem einzelnen Contour-Regler statt des zweiteiligen Voicings, der zwischen vintage-mittig und schmatzend-funky überblendet. Versteckte Settings hat der Bassverstärker im Gegensatz zum Gitarren-Amp nicht.

Mit an Bord sind ein einfacher Kompressor sowie eine Sättigungsstufe für angezerrte Sounds. Die Klangreglung ist beim Bassverstärker vierbandig, wobei die beiden Mittenbänder semiparametrisch ausgelegt sind.

Über ein verstecktes Menü können beliebige Funktionen beliebigen MIDI-Controllern zugeordnet werden.

Greenbacks ist nicht ohne Weiteres möglich – Vandal zwingt einen dazu, sich mit den verschiedenen Parametern auseinanderzusetzen und den eigenen Sound neu zu suchen. Aber diese Suche lohnt sich durchaus. Auch lernt man so einiges dazu in Sachen Verstärkertechnik. Hat man die Arbeitsweise aber erst verstanden, kommt man mit dem flexiblen Vandalen zu hörenswerten Ergebnissen, auch wegen des aufgeräumten Benutzerinterfaces. Besonders Lob verdient das informative und gut geschriebene gedruckte Handbuch der Box-Version.

Gefallen haben mir der weiche Zerrcharakter und das dynamische Klangverhalten, das einem echten Verstärker kaum nachsteht. Nicht ganz so überzeugend fand ich die Clean-



„SO FLEXIBEL VANDALS MODELING-ANSATZ AUCH IST, ERREICHT ER NICHT DEN REALISMUS GUTER IMPULSANTWORTEN – HIER HAT GUITAR RIG 4 MIT DEM CONTROL ROOM MODUL DIE NASE VORN.“

Sounds, die aber in praktisch allen Amp-Simulationen zu kurz kommen und auch bei Vandal z. B. in den Presets unterrepräsentiert sind. Insgesamt hat Vandal einen eher runden Klangcharakter mit sattem Fundament – was natürlich auch dem Bass-Amp zugute kommt. Hagere Fender-Sounds sind möglich, aber sicher nicht die Spezialität des virtuellen Vandalen. Auch die Presets scheinen mir eher auf fette Humbucker-Gitarren ausgelegt zu sein.

Die Klangqualität kann weitgehend mit den Platzhirschen Guitar Rig und AmpliTube mithalten. Kleine Abstriche muss man allerdings bei der Boxensimulation machen. Hier gibt es Repertoirelücken. Beispielsweise fehlt eine 2x12-Box amerikanischer Prägung für eine korrekte Twin-Reverb-Simulation, und auch das Mikrophon-Repertoire ist recht schmal. So flexibel Vandal's Modeling-Ansatz auch ist, erreicht er nicht den Realismus guter Impulsantworten – hier hat Guitar Rig 4 mit dem Control Room Modul die Nase vorn.

Nicht schlechter, aber komplizierter ist die Einbindung von Controller-Hardware. Native Instruments und IK Multimedia bieten für ihre Produkte dedizierte Floorboards an, die im Handumdrehen konfiguriert sind. Für Vandal gibt es eine solche Hardware-Erweiterung bislang nicht, und universelle MIDI-Controller müssen eben „angelernt“ werden. Vandal hat dafür ein verstecktes Untermenü, über das sich beliebige MIDI-Controller beliebigen Parametern zuordnen lassen. Aber das dauert halt ein bisschen.

Ausgesprochen gut gelungen ist das Input-Gate, das sehr „gitarrenfreundlich“ agiert und das Signal nicht abrupt kappt, sondern gemäß der typischen Frequenzverteilung zuerst die oberen Frequenzen weich ausblendet. Das Gate ist kinderleicht einzustellen und wohl das beste, das in einer Amp-Simulation zu finden ist. Auch der integrierte Tuner macht seine Sache sehr ordentlich, allerdings ist der Kammerton fest auf 440 Hz eingestellt.

Bisher nicht in Vandal realisieren lassen sich Dual-Setups mit zwei Verstärkern und Boxen für Instant-Gitarrenwände. Dafür ließen sich aber aufgrund des moderaten CPU-Verbrauchs auf dem Testsystem (Intel Quadcore mit 2,4 GHz) bis zu 40 Instanzen gleichzeitig laden. Ein paar kleinere Glitches darf man einer 1.0-Version sicher nachsehen, so wird z. B. unter Cubase die Tastatursteuerung teilweise blockiert, wenn Vandal im Vordergrund ist. Solche Kleinigkeiten werden sicher bald über Service-Updates behoben. Ansonsten lief Vandal stabil.

Fazit

Vandal bringt mit einigen alternativen Ansätzen frischen Wind ins Amp-Modeling. Highlights sind die sehr flexible Struktur und der vergleichsweise moderate Ressourcenverbrauch. Positiv hervorzuheben ist zudem, dass die Bassisten nicht an den Katzentisch gesetzt werden, sondern gleichberechtigt bedient werden. Insofern darf man den Preis von 169,99 Euro als absolut gerechtfertigt bezeichnen. Interessenten sei der ausführliche Test angeraten – Vandal hat mehr drauf, als man in der ersten halben Stunde entdecken mag. →

Autor: Andreas Haus