



ÜBERSICHT

Fabrikat: Agile Partners, Peavey

Modell: Ampkit+, LiNK

Typ: Amp- und FX-Modeling-Software-App für Apple iPhone, iPad, iPod touch

Herkunftsland: Software: USA; Adapter: China

Systemvoraussetzungen: iPhone 3G/3GS/4; iPad; iPod touch 2. u. 3. Generation; jeweils OS 3.1.3 oder neuer

Vertrieb: Agile Partners, Peavey
www.agilepartners.com

www.peavey-eu.com

Preis: LiNK ca. € 37; AmpKit App: kostenlos; AmpKit+ App: ca. € 16; zusätzliche Modelle zu unterschiedlichen Preisen downloadbar

AMPKIT+ UND LINK

Agile Partners & Peavey

Verstärker und Effekte kauft der ein oder andere heutzutage im App-Store, da kosten zwölf Amps und 16 Bodentreter gerade mal schlappe € 16. In diesen günstigen Genuss kommen momentan ausschließlich Apple-User, die vorab in ein iPhone, iPod touch oder iPad investiert haben.

TEXT THOMAS JESCHONNEK | FOTOS DIETER STORK

Peavey hat sich den renommierten Software-Hersteller Agile Partners (TabToolkit, GuitarToolkit) gekrallt, und gemeinsam das AmpKit+ entwickelt. Als Bindeglied zwischen Instrument und iWasauchimmer dient der LiNK-Adapter, den Peavey beige-steuert hat. Klar, den gibt's im Laden, den kann man nicht im App-Store downloaden. Das Konzept erinnert stark an das AmpliTube iRig von IK Multimedia, der Test liegt noch nicht lang zurück, und ist in Ausgabe 09/2010 nachzulesen.

installation & aufbau

Auch bei Agile Partners gibt's als „Schmackofatz“ eine Gratis-App, mit einem virtuellen zweikanaligen Amp (clean und High-Gain), und dazu je zwei Boxen, Mikros und Effektpedale. Mit Speck fängt man bekanntlich Mäuse, denn auch für dieses kostenlose AmpKit braucht man den LiNK-Adapter für

analoge € 37. Dieses Interface wird über zwei AAA-Batterien mit Strom versorgt, und in den Mikrofon-/Kopfhörer-Port des iPhone, iPod touch oder iPad gestöpselt. Im Gegensatz zu IK Multimedias AmpliTube iRig gibt's momentan noch keine spezielle hochauflösende AmpKit-Version fürs iPad. Agile Partner teilte jedoch mit, dass diese in der Mache sei, und in absehbarer Zeit veröffentlicht würde. Sobald es soweit ist, gibt's natürlich eine Meldung in unseren News und auf www.musikmachen.de.

Bei einem Besuch im App-Store von iTunes erhält man im Tausch gegen € 16 das AmpKit+, stöpselt Gitarre und Kopfhörer in den LiNK, und diesen Adapter dann in das jeweilige Apple-Handheld.

bildschirm

Nach dem Starten der Applikation erblicken wir fünf verschiedene Kategorien am unteren Bildschirmrand: Im Ordner „My Setups“

legt das AmpKit automatisch geänderte Presets ab, die sich auch jederzeit weiter ändern und auch löschen lassen. Die über 60 Werks-Presets finden wir direkt daneben, sie bilden eine praxisgerechte Grundlage zum sofortigen Loslegen und für Eigenkreationen. Die Rubrik „Recordings“ verspricht interessante Features, denn hier finden wir vorgefertigte Backingtracks, später auch eigene Aufnahmen, und die Möglichkeit, diese per WiFi zum PC oder Mac hochzuladen, oder sich Backingtracks herunterzuladen. Unter „Add Gear“ lassen sich online virtuelle Amps, Effekte und Mikrofone nachkaufen, und im Infobereich finden wir Hilfefunktionen.

Wählt man per Fingerzeig ein beliebiges Preset an, wird dieses sofort auf dem Screen optisch ansprechend dargestellt, zum Anfassen sozusagen. Nun lassen sich am virtuellen Verstärker, den Effektpedalen, der Box und dem Mikrofon Änderungen vornehmen, indem man einfach auf das



Virtueller Vox AC30 mit Fuzz, Hall und Chorus auf dem iPhone



Der Marshall wurde zum Colonel befördert, der Flanger trägt 'nen Sheriff-Stern



Peavey ValveKing mit falschem und echtem Echopedal

jeweilige Element tippt. Das läuft ähnlich wie beim IK Multimedia iRig ab, und eben typisch „Apple App“. Im Gegensatz zum iRig lässt sich jedoch nicht direkt an den Reglern der Amps und Effekte drehen, wohl des kleinen iPhone-/iPod touch-Bildschirms wegen. Stattdessen öffnet sich ein Screen mit Schieberegler, die sich selbst auf dem verhältnismäßig kleinen iPhone bestens ablesen und justieren lassen.

Unter jedem Verstärker-Set finden wir – von links nach rechts – den roten Record-Button zum Aufnehmen des gerade Gespielten, Einstellmöglichkeiten für das Metronom bzw. die Backingtracks, das Metronom

selbst und eine Stimmfunktion, sowie die Konfigurationsseite für Eingang und Ausgang sowie ein integriertes Feedback-Filter. Alle Screens sind übersichtlich, ansprechend und logisch aufgebaut, sie machen ordentlich Appetit auf den Praxistest.

praxis

Man braucht in der Tat für das AmpKit den batteriebetriebenen speziellen LINK-Adapter von Peavey, der passive iRig-Stöpsel von IK Multimedia verursacht bei zerrenden Verstärkermodellen des AmpKits kreischende Rückkoppelungen, die sich nicht abstellen lassen. OK, da backt also jeder Hersteller noch sein eigenes Brot, ist ja noch ein junges Betätigungsfeld. Im Gegenzug funktionierte bei mir der Peavey-Adapter in Verbindung mit AmpliTube iRig recht gut. Die Verstärker- und Effektmodelle klingen und reagieren größtenteils richtig gut, auch wenn man nicht die Authentizität einer ausgereiften PC-Modelingsoftware erwarten darf. So lässt sich beispielsweise der virtuelle Marshall JTM45 – hier Colonel Vintage genannt – nicht so smooth anzerren wie man das gern hätte. Eine Latenz ist kaum spürbar, die virtuellen Verstärker und Effekte klingen erstaunlich detailreich. Den Hall hat Agile Partners deutlich besser hinbekommen als IK Multimedia, bei AmpliTube iRig gleicht er bei abgedämpft gespielten Noten eher einem Prasseln, während er beim AmpKit+ richtig glatt und voll rüberkommt. Obacht geben muss man mit der Lautstärke, die Pegelreserven für den Kopfhörer sind fast schon zu hoch, es kann besonders anfangs sehr laut werden, bis man auf dem

ANGRY FUZZ Visual Sound

Dieses Zerrpedal gehört zur Untergruppe der „Octave Up“-Fuzz-Familie, und weist einige Parallelen zum Roger Mayer Octavia auf, mit welchem Jimi Hendrix hie und da seinen Sound prägte. Das Visual Sound Angry Fuzz ist jedoch weit entfernt von einem Octavia- bzw. Jim Dunlop Octavio-Clone, es zeigt deutlich auch eigene Züge sowie einige Parallelen zur alten Foxx Tone Machine aus den 70er-Jahren. Die analoge Elektronik des in China gefertigten Pedals ist in einer Road-tauglichen Vollmetallkonstruktion untergebracht, die Regler sind trittsicher. Der druckpunktlose Fußschalter wirkt langlebig, bei ausgeschaltetem Effekt durchläuft das Signal den für Visual Sound typischen aktiven Bypass. Als erstes fällt die Nebengeräuscharmheit des Pedals auf, solange man den Fuzz-Level-Regler nicht gleich voll aufreißt. Der Ton ist ungewöhnlich stabil und kraftvoll, selbst die Bassbereiche passieren die Schaltung relativ unbeeinflusst. Das Anger-Level-Poti bildet das i-Tüpfelchen dieses originellen Octave-Fuzz-Pedals, damit lässt sich die Lautstärke der oberen Oktave unabhängig von der Verzerrungsintensität einstellen. Interessante roboterhafte Interferenzen entstehen, wenn Fuzz Level ganz nach links, und Anger Level voll aufgedreht werden. Zweiklänge und Akkorde lassen nun knarrende Synth-Klänge entstehen. Der eigentliche Oktave-Effekt tritt auf dem Hals-Tonabnehmer und bei Single-Notes am deutlichsten in Erscheinung, so wie man es von Pedalen mit ähnlicher Schaltung gewohnt ist. Solange man das Fuzz-Level nicht übermäßig weit aufdreht, lässt sich mit dem Volume-Regler an der Gitarre von heftiger Zerre bis zum rau prickelnden Clean praxisgerecht herunterregeln. Der Bright-Switch schaltet von gutmütigem zu messerscharfem Fuzz um, und bei voll aufgedrehter Zerre ohne Oktav-Anteil lässt das Arbitr Fuzz Face mit seinem dichten wabernden Sound schön grüßen. Schwammig wird das Klangbild unseres Probanden jedoch nie, der unverfälschte Gitarrenton ist immer deutlich zu hören, und bildet eine standfeste Basis. Ein sehr empfehlenswertes und flexibles Fuzz der Oberklasse.

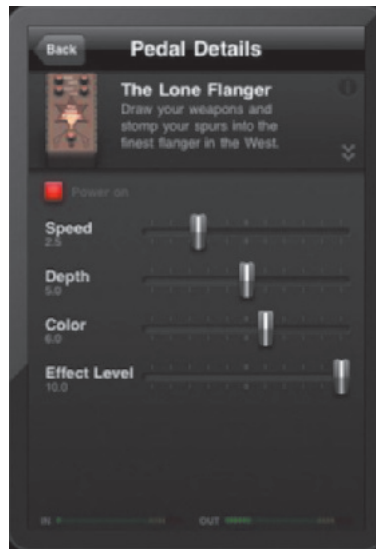


Vertrieb: Warwick, 08258 Markneukirchen, www.warwick-distribution.de
Preis: ca. € 169 ■

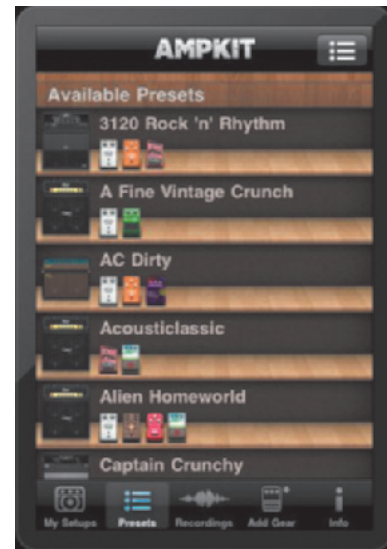
THOMAS JESCHONNEK



Amp-Einstellung mit Schiebereglern



Die Regler des The Lone Flanger



Kein iBook-Store, sondern die Preset-Auswahl des AmpKit+

Konfigurations-Screen Input- und Output-Pegel dem eigenen Equipment angepasst hat. Mein Tipp: Vorab den Ausgangspegel-Fader schon mal weit nach links schieben und erst später nach Gehör nach rechts schieben. Das regelbare Feedback-Filter muss man bei verzerrten Ampmodellen unbedingt einschalten, sonst pfeift es im Kopfhörer ohne Ende. Statt eines Apple-Kopfhörers lässt sich mit einem im Handel erhältlichen Adapterkabel auch eine Stereo-Anlage am LiNK anschließen, oder ein Recording-Pult. Als etwas unfair empfinde ich die Tatsache, dass entgegen den Spezifikationen beim AmpKit+ kein virtuelles Echopedal integriert ist. Das Echology-Model entpuppt sich als virtuelles Boss RV-3 und damit als reines Hallgerät, da wäre Reverbology als Name zutreffender gewesen. OK, ein richtiges Echopedal-Model muss also her, das D-Delay (ein Model des Boss DD-7) lässt sich online für € 5 nachordern. Für etliche Einsatzgebiete ist ein Delay einfach oft Pflicht, und die verschiedenen Modelle des D-Delay klingen wieder einmal verblüffend gut. Nur zeigt sich an dieser Stelle eine momentane Grenze dieser Apps: Wie schon beim AmpliTube iRig aufgefallen und bemerkt, lassen sich alle Effekte ausschließlich vor dem virtuellen Verstärker anordnen, auch Hall und Echo. Und wie wir alle wissen, gehören diese Verzögerungseffekte bei verzerrt eingestellten Verstärkern entweder in deren Effektweg, oder als Studio-Effekt in den Mischerkanal eingeschleift, jedoch nicht vor den Amp. Und so pumpen Hall und Echo beim AmpKit+ stark hörbar und nervend vor sich hin, wenn man diese

Effekte mit verzerrt eingestellten Verstärkermodellen benutzt. Umgehen lässt sich dies nur, indem man entweder einen unverzerrten Ampsound hernimmt, und das Gitarrensinal zunächst in ein Verzerrermodell und danach in die virtuellen Hall- und Echopedale schickt, oder man sucht sich ein Verstärkermodell heraus, welches bereits einen Halleffekt integriert hat, und verzichtet aufs Echo. Bei aller Kritik hätte ich jetzt trotzdem beinahe für einen Moment übersehen, dass wir hier eine Software für ein Handy vor uns haben, und nicht für einen ausgewachsenen Windows- oder Mac-Rechner! Großen Spielspaß bereitet auch der Backingtrack-Bereich, zu dem man selbst eine Menge beisteuern kann und auch sollte. Einige Drum-Loops und Backings sind werkseitig bereits integriert, die kann man aber meiner Meinung nach getrost löschen, da es sich um stark moduliert klingende mp3s handelt, die offensichtlich zu heftig komprimiert worden sind. Es lassen sich jedoch ganz einfach Tracks aus dem Internet im WAV- oder mp3-Format herunterladen, und über eine spezielle Übertragungsfunktion vom heimischen Computer via WLAN in die AmpKit-Applikation übertragen. Eine empfehlenswerte Quelle ist z. B. www.guitarbackingtrack.com. Eigene, per rotem Record-Button erstellte, Aufnahmen lassen sich entweder via WiFi zur Weiterbearbeitung auf einen stationären Rechner oder auf Plattformen wie www.soundcloud.com übertragen, oder man verschickt die Aufnahmen direkt aus der Software per E-Mail weiter; wegen der WAV-Dateigröße vorzugsweise

ebenfalls via WLAN, es sei denn, man hat ein iPhone oder iPad 3G mit Flatrate und einen UMTS-Zugang zum Handy-Netz.

r e s ü m m e

Das AmpKit+ macht echt Laune und stellt weit mehr als ein Spielzeug dar. Es reizt die Prozessor-Leistung von iPhone & Co. so richtig aus, denn Verstärker- und Effektmole klingen erstaunlich voll und detailreich. Die Bedienung ist intuitiv und simpel, die Backingtrack-Möglichkeiten vielseitig. Nach Testschluss ist übrigens die Version 1.1 erschienen, welche auf dem großen Bildschirm des iPads besser aussieht. Das Upgrade ist für Besitzer der Version 1 kostenlos über den Apple App-Store zu beziehen, bietet neue Amps und Effekte, sowie die Möglichkeit, Effekte auch hinter den Verstärker zu schalten. ■

PLUS

- Spielspaß
- Aufbau und Bedienung
- Reaktion und Klang
- Erweiterungsfähig
- Backingtrack-Möglichkeiten
- Preis-/Leistungsverhältnis

MINUS

- Platzierung von Hall und Echo im Signalweg

