

Test: Apollo Twin USB

Zwei Jahre nach der OSX-Version seines Apollo-Interface legt UAD endlich ein Modell für Windows-Studios nach. Kompakte Aufnahmelösung mit Profisound für kleines Geld?

von Jan Wilking

Eckdaten:

- USB3.0-Audiointerface
- zwei Mic-/Line-Vorverstärker
- 48-Volt-Phantomspesung
- Hi-Z-Eingang
- ADAT-/SPDIF-Port
- zwei Monitor-Out
- zwei Line-Ausgänge
- Auflösung bis 24 Bit/192 kHz
- integrierte UAD-DSP-Karte
- inkl. UAD-Plug-in-Bundle

Apollo Twin USB

Hersteller: Universal Audio
Web: universalaudio.com
Bezug: Fachhandel
Apollo Twin USB: 799 Euro
Satellite USB Quad: 968 Euro

- ▲ sauberer, neutraler Klang
- ▲ variabler Klangcharakter
- ▲ hochwertige Verarbeitung
- ▲ Digitaleingang
- ▲ DSP eingebaut
- ▲ inkl. Plug-in-Bundle
- ▲ USB3.0-Anschluss
- ▼ kein Digitalausgang
- ▼ Latenz auf USB2.0-Niveau

Verarbeitung: ■■■■■■
Technik: ■■■■■■
Preisleistung: ■■■■■■

Bewertung: ■■■■■■

Alternativen

RME Babyface Pro
749 Euro
www.rme-audio.de

Zoom UAC-2, UAC-8
225/589 Euro
www.zoom.co.jp

Motu 828x
899 Euro
www.motu.com

audient iD22
468 Euro
www.audient.com



Endlich: Auch Windows-Nutzer kommen in den Genuss der Unison-Technologie. In der Praxis erweist sich USB3 dem Thunderbolt-Rivalen als ebenbürtig.

Außerlich unterscheidet sich das Apollo Twin USB lediglich durch die fehlende Thunderbolt-Buchse, deren Platz der USB3.0-Anschluss einnimmt. Diesmal liegt auch ein ausreichend langes Verbindungskabel bei. Zwei XLR-Klinke-Kombibuchsen dienen als Mikrofon- und Line-Eingang, für hochohmige Instrumente bietet die Vorderseite einen alternativen Input. Ein Digitaleingang erlaubt bis zu acht weitere Eingangsquellen. Über zwei Monitoreingänge schließen Sie Ihre Abhöre an, zwei Line-Ausgänge dienen der Beschickung externen Equipments. Gesteuert wird das Ganze über verschiedene Regler auf der Oberfläche, zusammen mit einer Console-Software. Über Console bestücken Sie auch die DSPs mit UAD-Plug-ins, die dank Unison-Technik nahezu latenzfrei wie echte Hardware-Effekte mit Mixer und Eingangssignal interagieren. Natürlich können Sie die Plug-ins auch direkt in Ihre DAW einbinden. Ausstattung und Features entsprechen bis auf den Computer-Port der bereits getesteten Thunderbolt-Version, daher widmen wir uns nachfolgend nur den Besonderheiten des USB-Anschlusses.

USB3-Controller

Für einen reibungslosen Betrieb benötigt Ihr Computer ein Mainboard mit eingebautem USB3-Controller. Ein älteres Main-

board reicht nicht aus, selbst wenn es mit USB3-Erweiterungskarte nachgerüstet ist. Universal Audio listet auf seiner Webseite auch einige nicht empfehlenswerte USB-Chipsätze auf. Sowohl an unserem einige Jahre alten Studiorechner als auch einem aktuellen Laptop gab es allerdings keine Probleme, Apollo Twin lief dort über den gesamten Testzeitraum sehr stabil. Da zusätzlich zu den Daten des Audiointerface auch die Daten zur Plug-in-Berechnung zwischen Computer und Apollo Twin mit möglichst geringer Latenz ausgetauscht werden müssen, ist das Interface nicht abwärts-kompatibel zum langsameren USB2.

Ausreichende Bandbreite

Wir waren natürlich gespannt, ob die im Vergleich zu Thunderbolt nur halb so schnelle USB3-Verbindung sich in der Praxis bemerkbar macht. Hierzu haben wir ein größeres Projekt randvoll mit einem Arsenal verschiedener UAD-Plug-ins bestückt. Da es bei der Apollo Twin USB keine Anzeige der aktuell genutzten Bandbreite gibt, wollten wir testen, ab wann es zu hörbaren Aussetzern und anderen Überlastungserscheinungen kommt. Obwohl wir auch viele prozessorschonende Plug-ins benutzt haben, ist es uns allerdings nicht gelungen, den USB3-Anschluss vor den eingebauten DSPs aus-

zulasten. In diesem Zusammenhang darf ruhig erwähnt werden, dass sich das Interface auch bei maximaler DSP-Auslastung vorbildlich verhält und keinerlei Performance-Einbußen zeigt. Zum Glück hat uns Universal Audio eine Satellite Quad USB mitgeschickt, eine reine DSP-Erweiterung ohne weitere Funktionen. Zusätzlich angeschlossen erweitert der Satellite die Prozessorkraft, wobei die Software die Lastenverteilung zwischen den DSPs Geräte-übergreifend automatisch vornimmt. Bei 80 Plug-ins, zum Großteil in stereo ausgelegt, haben wir auch bei dieser erweiterten Kombination aber Schluss gemacht, denn mehr werden Sie im normalen Einsatz wohl kaum gebrauchen. Von einer Überlastung der USB3-Verbindungen war noch immer nichts zu spüren.

USB3.0 vs. Thunderbolt

Wir können also festhalten, dass die USB3-Verbindung der Thunderbolt-Verbindung insoweit ebenbürtig ist. Nicht ganz überzeugt haben uns allerdings die Latenzen bei Nutzung als Audiointerface, hier konnten wir keine gravierenden Unterschiede zu USB2.0-Interfaces mit gut programmierten Treibern feststellen. Vielleicht kann hier treiberseitig noch nachgerüstet werden. Fairerweise muss aber dazu gesagt werden, dass bisher keines der wenigen auf dem Markt erhältlichen USB3-Audiointerfaces diesbezüglich mit der Thunderbolt-Konkurrenz mithalten kann.

Fazit

Endlich kommen auch Windows-Nutzer in den Genuss eines der besten Audiointerfaces auf dem Markt. Das Apollo Twin USB klingt hervorragend und im positiven Sinne neutral, dank der Unison-Technologie kann den Vorverstärkern aber problemlos ein gewünschter Charakter hinzugefügt werden. Bei Einsatz der eingebauten Prozessoren zur Plug-in-Berechnung ist die USB3-Version gleichauf mit ihrem Thunderbolt-Kollegen, die unschlagbar niedrigen Latenzen bei Nutzung als Audioschnittstelle erreicht sie aber nicht ganz. ■