

Coolpedals Steam Machine

Dampf für die Klampfe'

Mit seinem knallroten Dirty Devil hat Andreas Ziegler schon vor zwei Jahren ordentlich für Furore gesorgt und mit Recht viel Lob von Gitarristen eingeheimst. Allerdings möchte der bayerische Tüftler aus Irschenberg, unweit des Tegernsees, mit seinen Boutique-Pedalen gar nicht unbedingt das Rad neu erfinden. Vielmehr hat er einige interessante Ansatzpunkte für clevere Verbesserungen beziehungsweise Erweiterungen von altbewährten Soundkonzepten gefunden. Gelingt ihm mit seiner Dampfmaschine nun der zweite Geniestreich?

Von Christoph Arndt

Im dezent schwarzen Gewand kommt unsere Steam Machine angerollt. Eine Dampflok in der Mitte der Bedienfläche lässt die Modellbezeichnung hübsch aus ihrem Schornstein qualmen. Das Wort Bedienfläche ist nicht übertrieben, denn auf der Oberseite tummeln sich nicht weniger als zwei manuelle Wahlschalter, zwei Fußschalter mit trittgesicherten LED-Anzeigen sowie vier Drehregler. Damit nicht genug, finden sich auf der Stirnseite noch ein weiterer Wahlschalter und die Anschlussbuchse für ein externes Netzteil. Uff! Na,

denn mal frisch ans Werk. Doch halt – wo stöpsel ich die Klampfe ein und wo geht's bitteschön zum Amp? Die an den Gehäuseseiten angebrachten Klinkenbuchsen sind auf den ersten Blick nicht beschriftet. Auf den zweiten auch nicht. Aha! Auf der Unterseite des leichten, robusten Alugehäuses entdeckte ich einen Aufkleber mit den Angaben Input und Output. So weit, so gut, nur – man muss den Deckel zum Einlegen der Batterie abschrauben und da er auch andersrum draufpasst, könnte es hier leicht zu Verwechslungen kommen. Eine Nachbesserung erscheint mir angeraten, der Dirty Devil hatte schließlich auch beschriftete Buchsen. Und wo wir schon beim Meckern sind: Die Batterie ist nicht durch

einen Halteclip gesichert, sondern ruht lose auf einer Schaumgummiunterlage. Ansonsten besticht das Innen-



leben durch einen trotz der vielen Drähtchen immer noch pieksauberer Aufbau mit hochwertigen Alpha-Potis und True-Bypass-Schaltern.

Boost

Okay, die Batterie ist drin und das Pedal korrekt verkabelt, dann kann's ja losgehen! Zuerst widmen wir uns der Boost-Abteilung. Diese ist nämlich unabhängig von der Drive-Sektion nutzbar und geradezu fürstlich ausgestattet. Mit dem 3-stufigen Kippschalter auf der Stirnseite lässt sich der Toncharakter des Boosts von schlank bis satt vorwählen, der Schalter rechts oben bestimmt die Position des Boosts im Signalweg, sprich vor oder nach der Zerrabteilung. Was dem Spieler reichlich Möglichkeiten eröffnet: Werden etwa beim Booster die Bässe gekappt, sodass er quasi als Treble Booster arbeitet, ist es sinnvoll, die nachfolgende Drive-Sektion von ihm anblasen zu lassen. Mit nachgeschaltetem Boost schickt die Dampfmaschine dagegen ein lauterer, jedoch nicht stärker angezerrtes Signal in den Amp-Eingang. Der Spieler hat also die Wahl zwischen einer Gain- oder einer Lautstärkeanhebung. Beide Varianten sind reizvoll, der persönliche Geschmack darf hier entscheiden. Ob Strat oder Paula, mir persönlich gefiel immer die Variante Treble Boost (Schalter in Mittelstellung) vor der Zerrabteilung am besten, als Fullrange Boost (rechts) machte er dahinter als Solodoping die bessere Figur. Klanglich verhält er sich in keiner der drei Stellungen neutral, aber das war auch nicht das Entwicklungsziel. Er sorgt für Brillanz und Schub und ist dank Soundvorbereitung, eigenem Pegelregler und Pre/Post-Option im Signalweg seinem Pendant im Dirty Devil deutlich überlegen. Ein Hammerteil! Der Sound wird druckvoll, fett und schmatzend, je nach Gain-Einstellung am Verstärker mischen sich bereits erste vorwitzige Crunch-Anteile ins Klangbild. Wunderbar! Dabei habe ich die Zerrabteilung noch gar nicht richtig gekitzelt ...

High, Low & Nuts

Das hole ich aber jetzt nach. Mittels On/Off und den drei zugehörigen Reglern wird die Drive-Sektion verwaltet: Vol(ume) regelt die Ausgangslautstärke, Edge fungiert im Uhrzeigersinn als Höhenbremse und Drive bestimmt den Zerrgrad. Low entfaltet einen samtig-weichen Overdrive mit sehr röhrenähnlich singendem Ansprechverhalten, High bietet fetzige Distortionklänge

bis hin zum satten, aber nicht metalmäßigen Brett. Hier vermag Edge übertrieben harte Höhen ganz lässig wegzubügeln, sehr angenehm. Mit Nuts ist treffend ein Oldschool-Fuzzsound betitelt, ziemlich speziell (der Big Muff Pi lässt grüßen), aber auch im 21. Jahrhundert durchaus brauchbar. Unglaublich, wie viele Klangnuancen sich nun in jeder Schalterstellung noch mit dem variablen Booster herauskitzeln lassen – davor oder danach, als Fullrange- oder Treble-Booster ... Experimentieren lohnt sich und macht enorm Spaß.

Exkurs: Bass? Basst schon!

Es liegt in der Natur der Sache, dass man einen Bass nicht über einen High-Zerrsound schickt. Doch warum nicht gelegentlich eine wohltdosierte Prise Schmutz für Solofills oder pumpende, schweißtreibende Rhythmen zufügen? In der Low-Stellung kann ich meinem Bassound ein rockiges Knurren und Fauchen entlocken, das spontan Assoziationen an Geddy Lee (Rush, YYY) oder Chris Squire (Yes, Starship Trooper) weckt. Und mit dem nachgeschalteten Booster erhält der Solopart genau die richtigen Vitamine, um sich aus dem Bandkontext herauszuheben: eine regelbare Pegelanhebung mit wählbarer Frequenzbetonung. In Verbindung mit Bässen ist die Steam Machine logischerweise nicht in allen Parametern voll ausreizbar, manche Einstellungen produzieren naturgemäß nur schräge bis total abgefahrenere Sounds. Man muss daher schon wissen, was sinnvoll ist und was man tunlichst unterlassen sollte. Dann klappt's auch mit den dicken Saiten vorzüglich.

Resümee

An guten Verzerrern herrscht gewiss kein Mangel, aber wer ein Modell mit Voicing-Schaltern und variabler Boost-Sektion sucht, für den wird die Auswahl ziemlich schnell überschaubar. Wenn dann noch eine universelle Verwendbarkeit für Gitarre und Bass gefordert ist, wird die Luft extrem dünn. Die Steam Machine ist so ein Universalgenie. Sie bedient beide Lager mit erstklassigen, transparenten und durchsetzungsfähigen Zerrsounds vom gemäßigten Overdrive bis zum satten Distortionbrett mit der Option, auch Fuzzklänge im Stil des legendären Big Muff Pi abzurufen. Das Sahnehäubchen ist jedoch der mehrstufig anpassbare und im Signalweg frei konfigurierbare Booster. Er allein lohnt bereits den Kauf. Da obendrein die Nebengeräusche bei vernünftigen Settings erfreulich gering ausfallen, lautet mein Fazit: Ein tolles, nahezu konkurrenzloses Pedal aus deutschen Landen, sehr solide verarbeitet und klangtechnisch auf internationalem Level. ■

DETAILS

Hersteller: Coolpedals

Modell: Steam Machine

Herkunftsland: Deutschland

Gerätetyp: Overdrive, Distortion & Fuzz mit sep. Boost-Sektion

Regler: Boost, Vol, Edge, Drive

Schalter: Boost (LED), Boost Voicing (2-1-3), Mode (High/Low/Nuts), Boost Pre/Post, On/Off (LED)

Anschlüsse: Input, Output, Netzteilbuchse

Spannungsversorgung:

9V Blockbatterie, 9V DC In

Maße (L x B x H): 118 x 92 x 40 mm

Gewicht: 395 g

Preis: 195 Euro

Getestet mit: Schecter Strat, Tokai Loverock, Mesa TriAxis, Marshall EL84 20/20, 2x12" Wedge m. Celestion V30; Yamaha 4-string fretless, Fame Baphomet 5-string, Nemesis NC250

Vertrieb: Taranaki-Guitars

www.coolpedals.de

www.taranaki-guitars.de