

„ReValver MK III“ kommt als virtuelles Rack, in das man nach Belieben Verstärker, Lautsprecher und Effekte „einbauen“ kann. Unter den Ampsimulationen befinden sich einige Verstärkermodule von Peavey wie hier der „Triple XXX“, aber ...



Virtuelles Amptuning

Peavey „ReValver MK III“ Amp-Modeling-Software

Von Peter Schilmöller

Neben „Amplitude“ und „Guitar Rig“ (Testberichte siehe tools Ausgabe 5/2007 beziehungsweise 6/2007 – auch verfügbar im Archiv unter www.tools4music.de) gibt es noch einen weiteren Software-Amp-Modeller, der unseren Rechnern das Rocken beibringen möchte. „ReValver MK III“ nennt sich das Programm von Peavey, das wie seine beiden Konkurrenten eine ganze Sammlung virtueller Gitarrenverstärker, Effekte und Lautsprechersimulationen zur Verfügung stellt. Es lässt sich wahlweise als Stand-Alone-Software oder als VST Plug-in von einem Sequenzer-Host aus nutzen und bietet als besonderes Gimmick die Möglichkeit, jede einzelne – natürlich virtuelle! – Röhre seiner Ampsimulationen nach eigenem Gusto zu „tweaken“. Röhrenamptuning am Computer. Das klingt interessant!

Die Traditionsfirma Peavey zählt in ihrem Heimatland USA zu den ganz Großen in der Musikinstrumentenbranche und verbucht nicht ohne Stolz den einen oder anderen modernen Amp-Klassiker auf ihrem Konto. Das in Zusammenarbeit mit Eddie van Halen entwickelte Röhrentop 5150, mittlerweile unter der Typenbezeichnung 6505 erhältlich, zählt beispielsweise ebenso dazu wie das „Triple XXX“-Top oder das Signature-Top von Joe Satriani (JSX). Peavey hat im Bau von Röhrenverstärkern eine lange Tradition, und das Know-How aus der Entwicklung dieser Amps „aus Fleisch und Blut“ haben die Amerikaner auch in die Modelings von „ReValver MK III“ einfließen lassen.

Im Gegensatz zu manch anderer Plug-in-Schmiede versteht Peavey nicht nur etwas von neomodischer Weichware, sondern kennt sich auch mit der traditionellen „Hardware“ der Gitarristen bestens aus. Dieser Umstand spiegelt sich in einem besonderen Feature von „ReValver MK III“ wider: Anders als bei anderen Amp-Modeling-Programmen ist es hier möglich, tief in die einzelnen Klangkomponenten der Modeling-Vorgaben einzugreifen, sie weitreichend zu verändern oder gar auszutauschen. Wer gern lange und intensiv nach Sounds sucht, kann sich hier so richtig austoben!

Schnellschuss

Was nicht heißen soll, dass man mit „ReValver MK III“ nicht auch schnell zum Ziel kommen kann. Prinzipiell funktioniert „ReValver“ nämlich ähnlich wie „Ampltube“ oder „Guitar Rig“: Auf dem Bildschirm öffnet sich ein virtuelles Rack, das man nach Belieben mit verschiedenen Komponenten füllen kann. Für alle Ungeduldigen gibt es eine Vielzahl von Sound Presets, die allerlei Stilistiken und Gitarrensoundklassiker abdecken und einen guten Überblick über die Möglichkeiten der Software geben.

Wie im Amp-Modeling-Genre üblich, gibt es auch bei „ReValver“ zig verschiedene Simulationen klassischer und beliebter Geräte, die man frei miteinander kombinieren kann: 15 Amp-Modelle, 19 Bodeneffektsimulationen, 11 virtuelle Rackeffekte

und mehr als 150 Lautsprecher- und Mikrofonsimulationen stehen zur Verfügung – auch bei „ReValver“ hat man die Qual der Wahl! Die Ampsimulationen umfassen alle wichtigen Röhrenamps aus dem Hause Peavey, aber auch Simulationen von Verstärkerklassikern wie dem Vox AC-30 („Fox“), dem Marshall „Plexi“-Top („Blues Maker“) oder dem Mesa Boogie „Rectifier“ („Flathill“) stehen auf dem Menü.

(Fast) vollkommen stressfrei

Peavey hat beim Programmieren seiner Amp-Modeling-Software saubere Arbeit geleistet, da gibt es keinen Zweifel. Die Installation des Programms geht schnell und vollkommen stressfrei über die Bühne, die Aktivierung per Internet mit Eingabe der Seriennummer ist ebenfalls nur eine Sache von Sekunden. Die Benutzeroberfläche des Programms ist übersichtlich und praktisch gestaltet. Zum Verstehen der Software braucht meines Erachtens nach nicht unbedingt das englischsprachige Benutzerhandbuch im PDF-Format zu Rate gezogen werden – auch wenn dies durchaus informativ und gut verständlich aufgebaut ist (englische Sprachkenntnisse vorausgesetzt).

Kapitel eins des Handbuchs widmet sich übrigens einer Tatsache, der man beim Einsatz einer Amp-Modeling-Software unbedingt Rechnung tragen sollte: Die Impedanz einer passiven E-Gitarre verhindert oftmals den direkten Anschluss an eine PC-Soundkarte. Wer alles richtig machen und optimale Klangergebnisse erzielen möchte, der benutzt deshalb eine DI-Box. Für diejenigen, die keine DI-Box besitzen (gute und günstige Exemplare zeigt die tools Top 300 Bestenliste in dieser Ausgabe) oder die Kosten einer Anschaffung scheuen, hat Peavey allerdings noch eine Alternativlösung parat: Wer einen Gitarrenbodeneffekt besitzt, der kann auch diesen im ausgeschalteten Zustand als Impedanzwandler einsetzen – vorausgesetzt, es handelt sich nicht um ein True-Bypass-Gerät. Gute Idee!

Die minimalen Systemvoraussetzungen sind in der Bedienungsanleitung relativ bescheiden angegeben, gleichzeitig macht ein Hin-



... auch Simulationen klassischer und beliebter Gitarrenverstärker anderer Hersteller – hier der „Fox“ alias Vox AC-30 – gehören zum Umfang

weis darauf aufmerksam, dass manche der Module von „ReValver“ besonders rechenintensiv sind und deshalb erstens nicht in beliebiger Anzahl hintereinander geschaltet und zweitens die genannten Anforderungen in manchen Fällen doch deutlich überschreiten können. Anfangs habe ich aus genau diesem Grund Schwierigkeiten mit dem „C-Verb“-Modul, einem Faltungshall, der mit Hilfe gesamelter Impulsantworten Raumsimulationen zur Verfügung stellt: Ist das Modul auf meinem Rechner aktiviert, so machen sich unangenehme digitale Verzerrungen bemerkbar. Ein Telefonat mit der ausgesprochen freundlichen deutschen Peavey-Vertretung bringt schnell eine Lösung. Wenn ich die Latenzzeit meiner Soundkarte geringfügig erhöhe, schafft es mein Computer, seine Rechenaufgaben zeitig zu erledigen – Problem erkannt, Problem gebannt. Danke für den Tipp!

Alle Sounds von „ReValver MK III“ sind übrigens in zwei Qualitätsstufen verfügbar: Zum einen gibt es den klanglich leicht abgespeckten „Real Time“-Modus (32-Bit-Processing), wahlweise kann aber auch der hochwertigere „Mix Down“-Modus (64-Bit-Processing) aktiviert werden. Wie die Namen der beiden Modi bereits verdeutlichen, verlangt der

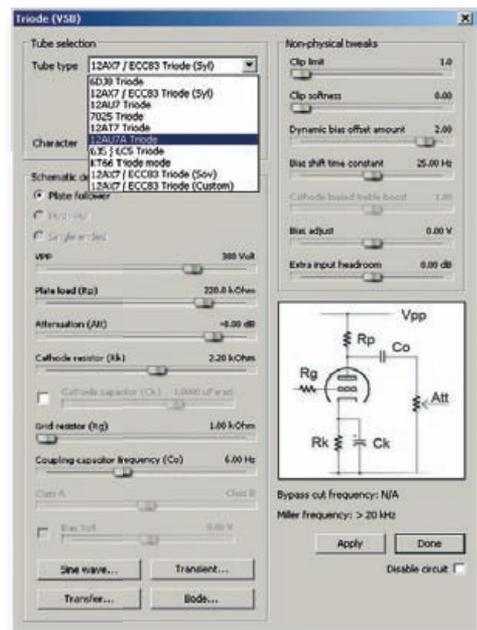
Fakten

- Hersteller:** Peavey Electronics
- Modell:** „ReValver MK III“
- Typ:** Amp-Modeling-Software
- Plattform:** PC, Mac
- Schnittstellen:** Stand-alone, VST, Audio Units
- Minimale Systemvoraussetzungen PC:** Windows XP oder Windows „Vista“, Intel Pentium II oder höher, AMD „Athlon“ oder höher, 1 GHz CPU, 512-MB-RAM, 1024 x 768 Pixel Bildschirmauflösung, Soundkarte mit ASIO- oder WDM-Treibern
- Minimale Systemvoraussetzungen Mac:** Mac OS X 10.4.X, G4 oder höher, 1 GHz CPU, 512-MB-RAM, 1024 x 768 Pixel Bildschirmauflösung, Soundkarte
- Listenpreis:** 249 Euro
- Verkaufspreis:** 225 Euro

www.peavey.com
www.peavey-eu.com



Schematische Darstellung eines simulierten Verstärkers: Alle Bauteile und Elemente können anhand zahlreicher Parameter „getuned“ werden – virtuell, versteht sich



Parameter, die für jede einzelne Röhre der Ampsimulationen eingestellt werden können – ganz wie beim Original

Pro & Contra

- + virtuelles „Amptuning“
- + klangliche Vielfalt
- + einfache und übersichtliche Bedienung
- + Sounds (Alternative zur Mikrofonierung des Verstärkers)
- einige Module sind sehr rechenintensiv, insofern sollten die Mindestanforderungen an den PC großzügig noch oben interpretiert werden

NACHGEFRAGT

Michael Sanmann von Peavey-Europa:

„Vielen Dank für den informativen Testbericht! Hier wird deutlich, dass die ‚ReValver‘ Software den Spagat zwischen intuitiver Bedienung und filigranen, individuellen Soundtütfeleien mit Bravour erfüllt. Durch über 40 Jahre Erfahrung im realen Verstärkerbau weiß Peavey genau, worauf es ankommt. Genauso eindrucksvoll überzeugen auch die Sounds in der bunten Computerwelt. Als sinnvolles Feature sei noch das Einbinden von weiteren VST-Effekt-Plug-ins zu erwähnen. Über die klanglichen Qualitäten darf sich jeder gern überzeugen und eine Demo-Vollversion unter <http://peavey.com/products/revalver/index.cfm> herunterladen. Viel Spaß beim virtuellen Amp-Tuning!“

letztere Modus nochmals deutlich mehr Rechenkapazität und sollte in erster Linie dann genutzt werden, wenn eine Gitarrenspur im Sequenzerarrangement für den finalen Mix vorbereitet wird.

Praxis

Ich muss gestehen, ich bin immer wieder verblüfft und begeistert, was für druckvolle, authentische und lebendige Gitarrensounds sich mit einem Computerprogramm erzeugen lassen. „Ampltube“ und „Guitar Rig“ haben mir ihr Können in dieser Hinsicht schon in der Vergangenheit bewiesen, und nun ist es Peaveys „ReValver MK III“, das mir hinter meinem Rechner und meinen Studiomonitoren eine Menge Spaß bereitet!

„ReValver“ bietet Unmengen an verschiedenen Gitarrensounds und in nahezu jeder denkbaren Soundsparte – sei es Clean, Crunch oder Highgain, sei es Rock, Metal oder Jazz – lassen sich wirklich gute Klangergebnisse erzielen.

Okay, während ich die Presets von „ReValver“ durchspiele, entdecke ich auch den einen oder anderen Sound, der mir weniger gefällt. Doch bei welchem Gerät oder Programm ist das eigentlich nicht so? Im Falle von „ReValver“ jedenfalls lassen sich die Schwächen einiger Sounds meist durch das Verändern der zahlreichen Soundparameter ausbügeln. Auf www.tools4music.de ist unter der Rubrik „Mehrwert“ ein MP3 zu fin-

den, das fünf verschiedene Soundbeispiele enthält, die ich mit „ReValver“ eingespielt habe. Diese Hörbeispiele spiegeln zwar (natürlich!) nicht alles wider, was mit dem Plug-in machbar ist, denn das wäre kaum zu bewerkstelligen. Sie geben aber einen kleinen Einblick, welche Bandbreite an Sounds das Programm abdeckt – und vor allem mit welcher Authentizität und Klangqualität es dies tut!

Wer ein Studio mit separaten Aufnahme Räumen sein eigen nennt und zudem noch über zig verschiedene Gitarrenverstärker und hochwertige Mikrofone verfügt, der wird wahrscheinlich auch heutzutage noch, Amp-Modeling hin oder her, seine Gitarrenspuren auf traditionellem Wege einspielen. Und sicher, diese bewährte Art des Gitarrenrecordings funktioniert nach wie vor hervorragend und bringt, wenn man's richtig macht, amtliche Ergebnisse.

Doch wer befindet sich schon in so einer glücklichen Situation? Für alle anderen, die ihre Aufnahmen im „Ein-Raum-Homestudio“ produzieren, gibt es Plug-ins wie „ReValver MK III“ als Alternative. Die Klangergebnisse, die sich damit erzielen lassen, sind für meine Ohren in den allermeisten musikalischen Situationen absolut überzeugend und keineswegs kompromissbehaftet. Und verglichen mit der Option „Studio + Mikrofonierung + echte Röhrenamps“ ist die Software-Lösung eine unkomplizierte und kostengünstige

Alternative.

Ein weiterer entscheidender Pluspunkt von „ReValver MK III“ besteht darin, dass bei den Amp-Modellen wirklich tiefgreifende Klangveränderungen möglich sind.

Bei jeder Amp-Simulation lässt sich mit einem rechten Mausklick die Option „Tweak this module“ anwählen. Es öffnet sich ein Fenster, in dem der Aufbau des Verstärkermodells inklusive aller Röhren, der Equalizerschaltungen, des Ausgangsübertragers und sogar der Stromversorgung schematisch dargestellt ist.

Klickt man auf die einzelnen Elemente, so öffnet sich wiederum ein Fenster, in dem für das jeweilige Element allerlei Einstellungen vorgenommen werden können. Für jede einzelne Röhre der Verstärkermodelle – und beim „Triple XXX“ beispielsweise sind das immerhin neun Stück! – kann man die Anodenspannung, den Kathodenwiderstand oder die Bias-Einstellung verändern, um nur ein paar der Parameter zu nennen. Wer möchte, kann anschließend eine Frequenzanalyse vornehmen lassen oder mit einem virtuellen Oszilloskop Messungen durchführen, um die erreichten Ergebnisse zu kontrollieren.

Alle diese Veränderungen lassen sich abspeichern und sind somit jederzeit wieder abrufbar. Da es sogar möglich ist, einzelne Bauteile der virtuellen Verstärker aus-

zutauschen oder die Röhren durch andere Modelle zu ersetzen, kann der Benutzer von „ReValver“ im Endeffekt sogar eigene Verstärkersimulationen erzeugen.

Natürlich ist die Frage erlaubt, ob diese Auffassung von Amp-Modeling nicht vielleicht den User überfordert, denn das Angebot wird fast schon beängstigend groß. Wer sich aber für die technischen Details von Röhrenamps begeistert, findet im „ReValver“ eine wunderbare Spielwiese und ein inspirierendes Simulationsprogramm.

Finale

„ReValver MK III“ ist eine gelungene Amp-Modeling-Software, die viele gute Gitarrensounds bietet, ein enormes Angebot an Klangmöglichkeiten zur Verfügung stellt und authentisch klingt. Besonders hervorhebenswert ist die Möglichkeit, Verstärkersimulationen virtuell zu „tunen“ und so zu eigen-

ständigen Soundergebnissen zu gelangen. Vor allem Röhrenampbegeisterte, die keine Möglichkeit haben, an echten Röhrenamps herumzuschrauben, kommen auf ihre

Kosten. Wer einfach nur Musik machen möchte, findet in „ReValver“ ebenfalls ein gutes Werkzeug, wird aber vermutlich einige Features unbenutzt lassen. ■



„ReValver“ lässt sich neben dem Stand-Alone-Betrieb auch als VST Plug-in starten (hier Steinbergs „Nuendo“)

Anzeige

RIESEN^SOUND

... kommt nicht immer aus gigantischen Boxen

ZX1 & Sb122

... von Electro-Voice

Man stelle sich vor:
 Ein ultratransportables 1.200 Watt Lautsprechersystem, bestehend aus zwei Subwoofern und zwei Tops. Gesamtgewicht gerade mal 47 kg und alles passt in den Kofferraum eines Sportwagens. Übertagender Electro-Voice Sound inklusive.

Mission impossible?
 Lasst euch überraschen!

Größenverhältnis
1,75 m

