



CD Track 05

Analoger Drumsynthesizer

# Vermona DRM1 MK III

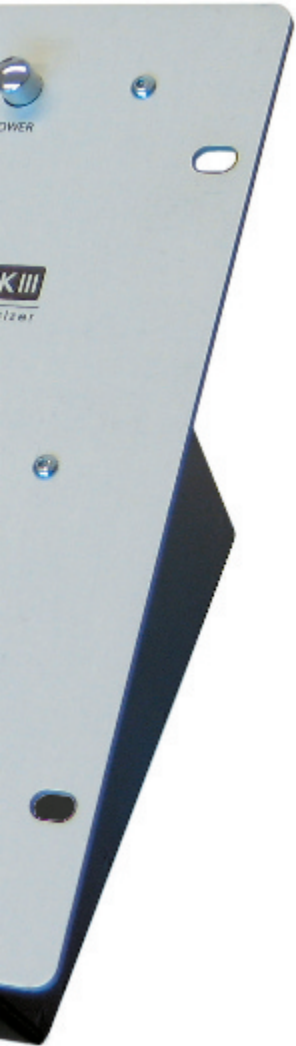
Synthetische Drum- und Percussion-Sounds müssen nicht zwangsläufig dem Sample-Player entstammen – der Vermona DRM1 bietet flexible Klänge und dabei echten Schraubspaß.

Das DRM1 geht mittlerweile in seine dritte Runde. Die aktuelle MK-III-Version ist in einem hochwertigen Metallgehäuse zuhause, welches sich sowohl für den Desktopeinsatz als auch für das 19"-Rack eignet. Die rückwärtigen Anschlüsse (Netzkabelbuchse, MIDI-In/Thru, Stereo-Out) sind so gelegen, dass die Stecker beim Rackeinbau keine weiteren Höheneinheiten verschwenden. Die teilweise mit Mittenrasterung versehenen Regler fühlen sich hochwertig an, die Achsen sind mit der 3 mm starken Alufontplatte verschraubt – mechanisch alles vom Feinsten!

Das DRM1 besitzt acht separate Klangerzeugungen in sechs verschiedenen Ausführungen. Jeder Kanal bietet acht Klangparameter plus Pan- und Pegelregler sowie einen Einzelausgang. Summen- und Kopfhörerausgang laufen über einen Mastervolume-Regler. Ein via Einzelausgang abgenommenes Instrument wird aus der Summe entfernt, leider aber auch aus dem Kopfhörersignal. Nur Letzteres ist deutlich verrauscht, alle anderen Ausgänge des DRM1 sind auch bei ungünstigen Parametereinstellungen äußerst sauber.

## MIDI

Getriggert wird das DRM1 ausschließlich über MIDI bzw. über die Trigger-Tasten – sie erweisen sich als sehr praktisch zum Ausprobieren der Sounds. Über eine einfach zu handhabende Lernfunktion können ein globaler MIDI-Kanal und pro Instrument eine Notenummer zugewiesen werden. Die beiden Hi-Hat-Kanäle belegen automatisch je zwei Noten für Open- und Closed-Hi-Hat. Bei Bedarf lassen sich mehrere Kanäle auf die gleiche MIDI-Note legen – so erhält man komplexere Sounds. MIDI-Trigger werden



ohne hörbare Verzögerungen umgesetzt, eine Parametersteuerung über Controller gehört nicht ins Konzept, Velocity wirkt ausschließlich auf die Lautstärke.

### Boing, Peng, Bumm, Tschack

Der beim MK-III-Modell neu hinzugekommene Kick-Kanal bietet (wie auch alle anderen Instrumente) einen Decay- und Pitch-Parameter. Bend und Time regeln die Tonhöhenbeugung, ein Waveshaper dient als Verzerrer; Noise sorgt für ein Rauschsignal in der Anfangsphase des Sounds, Attack addiert ein prägnantes Knackgeräusch. Klanglich kann die Kick sofort überzeugen: Neben punchy Bassdrums und lang ausklingenden D&B-Sounds liefert der Kanal auch schöne 808-ähnliche Klänge. Selbst ultraharte Hammer-Kicks erreichen annähernd die Qualitäten von Jomox' Bassdrum-Referenz MBase 01.

Drum 1 und 2 sind identisch aufgebaut, hier finden sich neben Decay und Pitch die vom Kick-Modul bekannten Parameter Bend, Attack und Wave wieder. Zusätzlich kann der Sound frequenzmoduliert werden. Man erhält Drumsynth-Klassiker (piuuu, puuih), metallische Sounds und Pauken-Ähnliches. Der Bereich des Pitch-Reglers ist so gewählt, dass beide Kanäle auch als vollwertige Bassdrums dienen können. Die FM-Sounds behalten immer einen zahmen, aber angenehmen Charakter.

Multi bietet eine recht ungewöhnliche Parameterausstattung: Drei Dreieckwellen lassen sich über einen weiten Frequenzbereich gegeneinander verstimmen, ein flaches Hochpassfilter und der bekannte Attack-Parameter sorgen für Cowbell- oder Triangel-ähnliche Klänge. In tiefen Lagen erzeugt die Sektion fette, schwebende Basssounds.

Die Snare verfügt über drei Klangquellen: ein Oszillator mit nachgeschaltetem Resonanzfilter, ein im Pegel regelbarer Rauschgenerator mit eigener Decay-Hüllkurve sowie der Attack-Impuls. Zusätzlich findet sich ein als Reverb bezeichneter Parameter, der mit Hilfe einer Rauschfahne einen netten, Hall-ähnlichen Effekt simuliert. Klanglich ist die Snare sehr variabel. Sie liefert typische Drumbox-Sounds in allen denkbaren Varianten, 909-verwandtes sowie eine Vielzahl an Sidestick-, Claves- und Bongo-ähnlichen Klängen. Simmons-typische Power-Snares zählen dagegen nicht zum Repertoire.

Überraschend ausgefallene Klänge liefern die beiden identisch aufgebauten Hi-Hat-Sektionen. Mix überblendet zwischen einem Rausch- und einem Rechtecksignal. Pitch beeinflusst Letzteres sowie den Attack. Das gesamte Signal durchläuft ein resonanzfähiges Tiefpassfilter. Neben typischen Drumbox-Hi-Hats und -Cymbals liefern die Module sehr eigene, metallische Geräuscheffekte mit ungewöhnlichem, „körnigen“ Charakter – sehr interessant.

Zu guter Letzt das Clap-Modul: Das eigentliche „Clap“-Signal – ein Schnarrgeräusch – wird aus einer dichten Folge von Knackimpulsen generiert, dazu lässt sich ein Noise-Anteil mischen. Es folgen ein resonanzfähiges Tiefpassfilter sowie ein Hochpass. Das Modul liefert recht ungewöhnliche Percussion-Sounds, schön synthetische „Klatscher“ und bei hoher Resonanz auch Cowbell-ähnliche Effekte. Der Charakter erinnert an Simmons' Klassiker Clap Trap.

### Fazit

Unkompliziertes Konzept, spontaner Parameterzugriff – wer vom „samplebasierten“ Suchen nach den geeigneten Drumsounds die Nase voll hat, wird schnell herausfinden, warum der Vermona DRM1 MK III jeden Euro (seines relativ günstigen Kaufpreises) wert ist. Um das Klangverhalten von Drumsounds aufeinander abstimmen zu können, sind schnelle und effiziente Justagemöglichkeiten ein nicht zu unterschätzender Faktor beim täglichen Grooveprogramming.

Trotz der überschaubaren Parameteranzahl pro Modul ist die Klangpalette des DRM1 MK III groß und bisweilen ungewöhnlich. Hier und dort hätte eine geringfügig abweichende Parameterskalierung die Klänge noch ein wenig direkter und aggressiver gestalten können, etwa bezüglich Hüllkurvendauer und Verlauf. In der Gesamtheit klingt das DRM1 MK III sehr organisch und druckvoll.

Mit seiner Konzeption ist der DRM1 MK III derzeit konkurrenzlos, zielt aber eindeutig auf „Analogschrauber“, die auf eine exakte Reproduzierbarkeit der Sound-Einstellungen verzichten können. Electronica-Fans sollten das DRM1 MK III unbedingt antesten. →

Text und Foto: Matthias Fuchs

## Profil

**Konzept:** analoger Drumsynthesizer  
**Hersteller / Vertrieb:** Vermona  
**Internet:** www.vermona.com  
**UvP / Straßenpreis:**  
 € 585,- / ca. € 570,-

- + variationsreicher, durchsetzungsfähiger Sound
- + einfachste Bedienung
- + erstklassige Verarbeitung
- Velocity wirkt nur auf Lautstärke