



Drum Production Studio

XLN Audio Addictive Drums

Wie erfrischend: eine Drum-Library, die von meiner Festplatte nur 3 GB Platz verlangt – eine Größe, über die andere aktuelle Libraries nur lachen können! Wenn ihnen *das* mal nicht im Hals stecken bleibt.

Und dann behauptet der schwedische Hersteller XLN Audio auch noch, dass die Addictive Drums nicht nur eine Drum-Library, sondern gleich ein ganzes Drum-Studio repräsentieren. Ob sie da den Mund nicht etwas zu voll genommen haben?

Fakten

Schauen wir uns erst mal die reinen Daten an: 4 Bassdrums, 6 Snares, 3 Toms-Sets mit einmal 3 und zweimal 5 Toms, 3 Hi-Hats, 4 Rides, 9 Crashes, 3 Splashes, 2 Chinas und zwei Cowbells – alle im gleichen (guten) Raum mit (natürlich) hochwertigem Equipment aufgenommen. Trommeln, Hi-Hat und Kuhglocke lassen sich stufenlos in den Signalweg der Overhead-Mikros zumischen, wo ansonsten nur die Cymbals zu Hause sind –

wie im richtigen Leben. Alle Signale können überdies stufenlos in den Raum geschickt werden. Ein mittlerweile wieder gern, aber meist selten gehörtes Feature ist das Mitsingen des Snare-Teppichs, wenn auf den anderen Trommeln gespielt wird, das sich hier beliebig stark zumischen lässt. Kick und Snare sind jeweils mit zwei Mikros aufgenommen (innen & außen bzw. oben & unten), die beliebig gemischt werden können.

Pro Instrument kommen „nur“ zwischen 12 und 16 Velocity-Layer zum Einsatz. Der befürchtete Maschinengewehreffekt bei schnellen Figuren mit gleicher Velocity tritt aber nicht auf, weil stets alternierende Samples abgerufen werden. Dabei kommen fünf bis sechs verschiedene Samples zum Einsatz, die offensichtlich nach einem Zufallsprinzip

abgerufen werden. Sie klingen immer leicht unterschiedlich, aber ähnlich genug, dass es *natürlich* klingt – und nicht etwa schlecht gespielt. Dieses Feature lässt sich nicht abschalten; möchte man allerdings Drumcomputer-ähnliche Sounds erzeugen, lässt sich jedes Instrument auf „Single Sample“ umschalten – dann wird über das gesamte Velocity-Spektrum immer das gleiche Sample abgerufen. Für die Snare gibt es zudem noch Samples von linker sowie rechter Hand und bei den Toms – selten zu finden – Rimshots. Insgesamt kommt also eine beträchtliche Anzahl von Samples zum Einsatz, was umso mehr verwundert, da das File, in das sämtliche Sounds gepackt sind, auf meiner Platte nur 1,82 GB belegt. Trotzdem erklingen die Samples in 24 Bit bei 44,1 kHz Sample-Rate.

Die Signale kommen im internen Mixer an, der acht Monokanäle für Trommeln, Hi-Hat und Cowbell sowie vier Stereokanäle für Overheads, Room, Bus und Master beherbergt. Die Kanäle können einzeln wahlweise zum Master oder zu separaten Kanälen im VST-Hostprogramm geleitet werden, wobei das Erscheinungsbild je nach Host unterschiedlich ist. In Nuendo liegen beispielsweise mit Aufrufen des Plug-ins sofort 12 Kanäle im VST-Mixer an, in Cubase tauchen „Einzelausgänge“ erst auf, sobald in einem Kanal des Plugs „Out“ angeklickt wird. Darüber hinaus gibt es noch einen integrierten Player, „Beats“ genannt, der MIDI-Files abspielen kann, von denen gleich ca. 3.000 mitgeliefert werden, darunter Grooves, Fills und sogar ganze Songteile in den Geschmacksrichtungen 4/4, 3/4, 6/8 und Swing. Die MIDI-Files lassen sich ins Arrange-Fenster ziehen, sofern der Host dies erlaubt, und können dort beliebig nachbearbeitet werden. Zudem können MIDI-Files auch importiert werden. Soweit, so gut – Ähnliches, bis vielleicht auf Bus-Kanal und Tom-Rimshots, kennt man auch von anderen Drum-Libraries. Was ist jetzt das Besondere an den Addictive Drums? Grob gesagt: Der Spaß fängt erst jetzt so richtig an, denn unter Haube schlummert ein Effekt-Monster, das geweckt werden will ...

FX

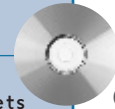
Hat man eines der drei Standard-Kits (Sonor, Tama oder DW) geladen und begibt sich in

den Edit-Modus, wechselt die Kit-Ansicht über dem Mixer auf die Darstellung der Bereiche „Sampler“ und „Channel Insert“. Hier tauchen für jedes Instrument zunächst einige Parameter auf, die für die Fein-Justage der Sounds zuständig sind: Jedes Instrument lässt sich in der Lautstärke vormischen, und man bestimmt den Send-Anteil für Overheads und Raum. Möchte man ein Instrument verstimmen, muss im Sampler „Envelope/Filter“ aktiviert werden, woraufhin sich jedes Instrument im „Pitch“-Feld um maximal ± 1 Oktave verstimmen lässt. Die erste Besonderheit ist hier, dass es einen Extra-Parameter für das Tuning von Overhead und Room gibt: Man kann also ein Instrument mit einer völlig anderen Stimmung in diese beiden Kanäle schicken – klingt nicht natürlich, aber interessant ... Ebenfalls steckt hier eine Hüllkurve, mit der der Tonhöhenverlauf verbogen werden kann („Piuuu“ oder „Puiii“). An „Pitch“ schließt sich das „Volume“-Feld an, wo eine ADSR-Hüllkurve inkl. Sustain-Hold-Funktion auf ihre Aktivierung wartet. Zusammen mit dem nachgeschalteten Hipass/Lowpass/Bandpass-Filter lässt sich der Sound soweit verfremden, dass das Ergebnis schon stark in Richtung Drum-Synth geht.

Und mit den Channel-Insert-Effekten Compressor, Distortion, (3-Band-)EQ und Sat(uration) kann der Sound weiter geformt werden. Zu guter Letzt gibt es noch zwei Sends zu den integrierten Hall-Simulatoren.

Profil

Konzept: Natur-Drums-Library mit integrierten Effekten und Mixer
Hersteller / Vertrieb: XLN Audio
Internet: www.xlnaudio.com
Plug-in-Formate: AU (nur Mac inkl. Universal Binary), VST, RTAS
Systemanforderungen:
PC: Windows XP, 2 GHz Pentium 4, 1 GB RAM, 3 GB Platz auf der Festplatte, DVD-Laufwerk
Mac: OS X 10.4, G5 oder Intel-Mac, 1 GB RAM, 3 GB Platz auf der Festplatte, DVD-Laufwerk
Unverbindliche Preisempfehlung: € 225,-



CD TRACK 02

- + sehr gute Basis-Sounds & Presets
- + hochwertige Effekte
- + pfiffige Bedienung
- + 2 Installationen pro Lizenz
- + Bus-Kanal
- + kompakte Installation

Die Channel-Inserts der Kanäle Bus und Master besitzen noch zwei weitere Effekte: „Tape“ (Bandsättigung) und ein weiteres LP/HP/BP-Filter. Auf der Room-Edit-Seite können Sie zudem den Abstand der Raum-mikros zum Kit variieren.

Praxis

Die Bedienung fällt leicht und erschließt sich meistens auch ohne Studium der englischen Anleitung, die als PDF mitinstalliert wird.



Der Snare-Kanal mit all seinen Effekten: Sampler mit Volume-, Pan- und Room/Overhead-Sends, Pitch- und ADSR-Hüllkurven sowie Compressor, Distortion, EQ, Sat(uration) und die beiden Sends für die Hallgeräte



Die beiden Hallgeräte bieten jeweils die vier Modelle Hall, Room, Ambience und Plate. Die Räume lassen sich auch grafisch editieren und besitzen nachgeschaltete Equalizer. Kleines Schmanckerl: Die Ausklangkurve lässt sich mit der Maus verbiegen.

Andere Sounds lassen sich beispielsweise über den Button „L“ laden, und neu zusammengestellte Kits können in beliebiger Anzahl abgespeichert werden. Fremdformate müssen allerdings draußen bleiben, denn Addictive Drums kann ausschließlich die eigenen Sounds lesen.

Wer erkunden möchte, was denn so alles im Plug-in steckt, dem sei empfohlen, die Beat-Seite aufzurufen, einen MIDI-File-Song zu starten und anschließend sämtliche Werks-Presets durchzuhören. Das sind weit mehr als 100 Stück, und hier wird wirklich alles abgegrast, was man sich nur vorstellen kann: Natur-Kits mit und ohne Hall & Raum, Verzerrtes, Lo-Fi, Elektronisches, Pop/Rock/Retro von gefällig bis brutal und, und, und ... Dabei mag man kaum glauben, dass das Basis-Material aus nur ein paar handvoll Sounds besteht. Hier liegt denn auch das Geheimnis der Addictive Drums: Anstatt auf unzählige Basis-Samples zu setzen, haben die Schweden einige wenige, aber dafür sehr, sehr hochwertige Sounds an den Start gebracht, die dann mit der gesamten Power von synthetischen Parametern durch eine Armada von guten Effekten geschickt werden können. Der implementierte MIDI-File-Player ist eher rudimentär ausgefallen. Einfache Arrangements oder einen verstellbaren Swing-Faktor gibt es nicht; was ich aber nicht wirklich als Nachteil empfinde, denn kann man die Files ja ins Arrangement-Fenster ziehen und dort nachbearbeiten. Die

mitgelieferten Beats sind überwiegend geschmackvoll und sehr brauchbar.

Einige Highlights der Bedienung:

- Die Potis „rasten“ sozusagen in Nullstellung kurz ein, wenn man die Regler bewegt.
- Mit den kleinen Buttons „C“ und „P“ (Copy und Paste) lassen sich komplette Effekt-Settings auf andere Kanäle kopieren.
- Hält man beim Editieren die Alt-Taste gedrückt, werden die Werte von Kanälen gleichen Typs übernommen – ändert man so die Attack-Zeit von Tom 1, wird auch die der anderen Toms geändert; regelt man die Lautstärke im Mixer nach, ändern sich alle Poti-Einstellungen entsprechend, aber der relative Mix bleibt erhalten.
- Die Stereo-Fader lassen sich per Maus nicht nur bezüglich der Balance mit Links/Rechts-Bewegungen regeln, sondern auch in der Breite, wenn man die Maus nach oben oder unten schiebt. Dabei lässt sich das Stereofeld sogar komplett invertieren.
- Viele Parameter lassen sich auch grafisch editieren.
- Alle Signale lassen sich beliebig stark in den Bus-Kanal schicken. Hier kann man sie intern bearbeiten und dann wieder auf die Summe leiten. Prima, um etwa ein komprimiertes Signal der unkomprimierten Summe beizumischen oder um den Bus-Kanal zu verzerrern und dem Ganzen den gewissen Crunch zu verleihen. Der Bus ist also quasi eine Subgruppe, die direkt im Plug-in zur Verfügung steht.

Fazit

Meine – zugegebene – anfängliche Skepsis wich im Verlauf des Tests immer mehr der Erkenntnis, dass wir es hier mit einem gleichermaßen faszinierenden wie überzeugenden Konzept zu tun haben. Die Basis-Sounds sind über jeden Zweifel erhaben: Sie klingen kraftvoll, sauber, machen mächtig Druck – eben wie ein gut abgestimmtes und mikrofoniertes Set.

Lässt man dann das FX-Monster von der Leine, macht es aus mir eine gespaltene Persönlichkeit: einen abgedrehten Sounddesigner sowie einen sachlichen Toningenieur. Beiden hat Addictive Drums mehr als genug zu bieten, denn Krankes ist hier genauso möglich wie das „amtliche“ Aufbereiten von Natur-Drums. Spätestens hier wird klar, dass der Untertitel „Drum Production Studio“ nicht übertrieben ist, denn die Addictive Drums besitzen wirklich alles, was man zum Produzieren von Drums braucht.

Selbst bei Einsatz sämtlicher Effekte auf allen Kanälen blieb der CPU-Hunger sehr moderat, und die Leistungsanzeige in Nuendo (P4, 3 GHz, 2 GB RAM) kratzte nur selten an der 15%-Marke.

Für die Zukunft hat XLN Audio Erweiterungs-„Paks“ in Aussicht gestellt, die beispielsweise mit Besen gespielte Instrumente und neue Sounds bieten sollen. Ich lass mich gerne wieder überraschen. →

Autor: Thomas Adam