



Wer sich bemüht, aus Standard-Drum/Percussion-Libraries die volle Wucht und Breite großer Film-Scores herauszuprügeln, endet oft mit eher mageren Ergebnissen. Mit »Damage« liefert Native Instruments das passende Gegenmittel: ein ambitioniertes Sample-Instrument voller epischer Schlagkraft für Film-, TV-, Game-Musik und mehr.

Power-Percussion für großes Kino

NI Damage Instrument für Kontakt 5 und Kontakt 5 Player

AUTOR: RALF KLEINERMANN

Samples und Sounddesign lieferte das US-Team Heavyocity, von dem bereits NIs Serie Evolve Mutuations stammte. Wie dort liegt der Fokus auch bei Damage auf cinematischen Sounds, also großen, breiten, dramatischen Klängen, aber hier gibt es nur Perkussives. Das Material entstand aus über 200 multigesampelten Schlaginstrumenten wie Snares, Toms, Orchester-Perkussion, Metall- und Holzobjekten – oftmals auch in Gruppen eingespielt – sowie mehr als 500 Einzelsamples abstürzender Autobusse, explodierender Autos und weiterer Exzesse akustischer Gewalt. Zum Schluss wurden beide Klangwelten gemischt, kombiniert, editiert und durch den Effektwolf gedreht.

So entstand eine riesige Auswahl an Loops (Rhythmic Suites) und direkt spielbaren »Drum«-Kits (Percussive Kits). Besonders mit den eindrucksvollen Loops zaubert man im Handumdrehen starke Sequenzen für Kino-, TV-, Game- oder Werbemusik – und die Kits liefern kraftvolles Material für Musikrichtungen wie Industrial, Post-Rock oder impuls-lastige Elektronik, etwa Richtung Chemical Brothers oder The Prodigy.

Die Preset-Sounds haben einen hohen Wiedererkennungswert und dürften sich so auch schnell abnutzen. Wie wir gleich sehen werden, bietet Damage aber sehr flexible Möglichkeiten, Struktur und Sound der Vorgaben drastisch zu verändern.

Das Damage-Paket enthält drei DVDs: eine mit Kontakt 5 Player, die beiden übrigen mit dem Dateninhalt: mehr als 26.500 Samples in 24 Bit/96 kHz summieren sich bei der Installation zu gut 16 GB auf der Fest-



NI Damage **Hersteller/Vertrieb** Native Instruments
 UVP 299,- Euro www.native-instruments.de

+++

sehr gute Soundqualität

+++

große Auswahl an Loops und Kits

+++

variables Loop-Editing dank Slicing und »MIDI to Host«

+++

große Auswahl an integrierten Effekten und Edit-Möglichkeiten

manche Slice-Effekte bewirken einen absoluten rhythmischen Versatz

platte. Bei der Wiedergabe werden die Samples in Echtzeit entpackt, sodass der nicht (daten-)komprimierte Inhalt 30 GB entspricht.

OBERFLÄCHE UND EFFEKTE

Sobald man in Kontakt (Player) eines der Damage-Instrumente (.nki) lädt, erscheint eine Bedienoberfläche, die spontan an die retro-futuristische Welt von Terry Gilliams Filmklassiker »Brazil« erinnert. Hier kann man bereits auf viele entscheidende Klangmerkmale Einfluss nehmen, um die Sounds individuell zu gestalten. Neben den Master-Effects mit Verzerrer/Klangregelung, LoFi (Bit-Reduktion und Rauschen), Hall, Delay und Compressor mit je vier Parametern sowie Amp-Envelope-EQs macht mich spontan der »Punish«-Poti neugierig. Er dient zum stufenlosen Brutalisieren (Kompression, Distortion, EQ). Das Herumspielen mit den Sounds und Effekten macht auf Anhieb Spaß und Lust auf mehr – und davon hat Damage reichlich zu bieten ...

RHYTHMIC SUITES

Die Loop-Inhalte gliedern sich in 16 »Loop Menus« und 849 »Single Loops«. Alle Loops sind intern rhythmisch in kleine Zeiteinheiten zerteilt (Slicing), sodass sie z. B. dem DAW-Tempo ohne Qualitätseinbußen folgen. Die als Loop-Menus bezeichneten Instrumente enthalten jeweils verschiedene Einzel-Loops, die

sich über MIDI-Noten triggern lassen. So kann man schnell Loops durchhören, schichten (»Full«-Kombis enthalten bereits gelayerte Loops) oder rhythmisch kombinieren.

Im »Amp-Sequencer« kann man den Pegel jeder 16tel individuell einstellen. So erzielt man schnell »Zerhack«-Effekte, Fades oder Pegelanpassungen einzelner Beats. Zusätzlich gibt es hier den Bereich »T-FX«, in dem man acht verschiedene Effekte durch bestimmte MIDI-Noten triggern kann: NIs »The Finger« lässt grüßen.

Bei den Single-Loops gibt es pro Instrument einen Loop, der sich aber sehr variabel einsetzen lässt: Die MIDI-Note C1 triggert den ganzen Loop, ab D2 folgen chromatisch alle 16tel-Slices – wer schon mal George Dukes Soul Treasures unter den Fingern hatte, kennt das Prinzip: ein echtes Kreativ-Tool, das extrem einfach zu handhaben ist, um per MIDI eigene Grooves mit den enthaltenen Slices einzuspielen.

Zusätzlich bietet Damage den »Loop-Edit-Bereich. Ähnlich wie »Trigger FX« kann man auch hier durch MIDI-Noten »Effekte« triggern – in diesem Falle wird jedoch das Abspielen der Slices manipuliert. Es gibt Presets, um Slices zufällig umzuverteilen, zu wiederholen, zu überspringen oder in umgekehrter Reihenfolge abzuspielen. Was ich mir hier noch wünsche, ist eine Möglichkeit, Loops nach Loslassen jedes Presets auf derselben Zählzeit weiter laufen zu lassen, auf der sie

auch ansonsten wären. Randomizer und Freezer verhalten sich schon jetzt so, Dropper und Reverse jedoch nicht.

PERCUSSIVE KITS

Dieser Bereich enthält 58 spielbare Kits, gegliedert in 13 »Epic Organic Drums«, 10 »Ethnic Drums«, 13 »Metals«, 9 »Hybrid FX« und 13 »Damage Kits«. Die Namen sprechen für sich. Schön ist, dass es neben kombinierten Kits auch soundspezifische gibt, etwa nur mit »Snares« oder »Kicks«.

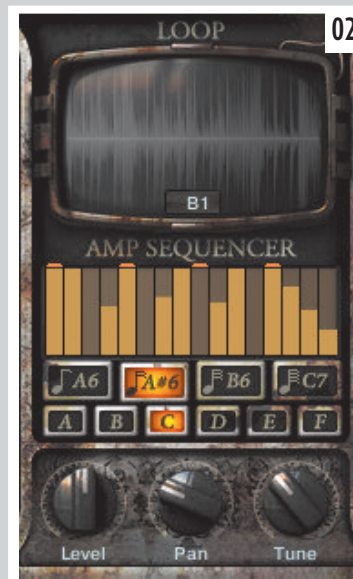
Im Master-Bereich kann man für jeden einzelnen Sound des Kits (zur Selektion einfach anspielen) Anschlagempfindlichkeit, Tonhöhe sowie Pegel für Direkt-, Raum- und »Hallen«-Signal einstellen. Auch den Amp-Envelope kann man hier bei Bedarf für Direct, Room und Hall unterschiedlich einstellen, etwa um einen Hall erst kurz nach dem Attack des Direktsignals einzublenden.

Auf einer separaten »Stage«-Seite kann man schließlich jedes Signal auf einer virtuellen Folterkellerbühne platzieren. Damit regelt man nicht nur einfach das Panorama, sondern auch die räumliche Tiefe: Diffusion, EQ und (falls aktiv) Room- und Hall-Anteile.

FAZIT

Für viele, die Film-, TV-, Game-Music oder passende Musikrichtungen wie etwa Industrial oder Postrock produzieren, dürfte Damage lohnenswert sein. Die enthaltenen

Damage ist eine Sample-Library mit eigener Oberfläche und Effekten, die sich mit dem mitgelieferten – und auch sonst kostenlos erhältlichen – »Kontakt 5 Player« oder NIs Flaggschiff-Sampler »Kontakt 5« nutzen lässt – in beiden Fällen wahlweise als Standalone-Version oder als VST/AU/RTAS-Plug.



- 01** Globale Sektionen wie Master-Effekte, Amplitudenhüllkurve, EQ und der böse Punish-Regler zählen zur Grundausrüstung.
- 02** Loop-Menüs (Kombis) lassen sich zusätzlich durch den Amplituden-Stepsequenzer und triggerbare Effekte variieren.
- 03** Jeder Single-Loop ist fertig gestückelt (Slicing). Man kann die MIDI-Trigger-Daten in seine DAW ziehen und dort frei ändern oder den Loop einfach laufen lassen und durch Echtzeit-Slice-Effekte variieren.
- 04** In den Percussive Kits kann man für jeden Einzelsound Direkt-, Raum- und Hall-Anteil regeln sowie die Bühnenposition wählen.

Loops und Kits sind einzigartig und spielen auch klanglich auf hohem Niveau. Das Klangbild ist nicht einfach »brutal«, sondern eine gelungene, meist eher düstere Mischung aus Wucht, Wärme, Breite und Fülle.

Hinzu kommen die vielen Effekte und Variationsmöglichkeiten, mit denen man die Loops und Sounds flexibel formen und umgestalten kann. Native Instruments eigenen Slogan kann ich hier deshalb guten Gewissens zitieren: großes Kino ■

HANDS ON DAMAGE

Auf NIs Webseite findet man Videos zum »Making of« und den Möglichkeiten von Damage, die einen guten Einstieg vermitteln.

www.native-instruments.de

