



Das Sample ist erst der Anfang

Von Georg Berger

Es braucht schon eine gehörige Portion Mut und Selbstbewusstsein, um ein Produkt zu entwickeln, das sich von vorne herein in Konkurrenz zu einer Fülle von ähnlichen Mitbewerber-Produkten befindet. Das noch junge schwedische Unternehmen XIn Audio hat es trotzdem gewagt. Garantieren soll den Erfolg ein neues Konzept. Dazu haben die im Örtchen Sundbyberg, unweit von Stockholm, ansässigen Entwickler ihr Produkt mit einer individuellen Ausstattung versehen. Das knapp 240 Euro teure Addictive Drums präsentiert sich als eine Kombination aus Samplelibrary, virtuellem Mischpult und MIDI-File-Player/Browser. Das hört sich anfangs recht banal an, verfügen zahlreiche Mitbewerber-Pro-

dukte doch über ähnliche oder gleiche Merkmale. Unterschiede zeigen sich aber bei ihrer Gewichtung. So konzentrieren sich Firmen wie etwa Toontrack mit ihren dhf-Produkten (Test in Heft 5/2006) oder Fxpansions BFD-Instrument (Tests in Heft 8/2006 und 3/2007) auf die Reproduktion eines möglichst naturgetreuen Schlagzeugklangs, der mit einer Vielzahl an Samples und hohen Datenmengen realisiert wird. Andere Hersteller wie etwa Submersible Music mit Drumcore 2 (Test in Heft 12/2006) springen auf den selben Zug auf, realisieren dies jedoch schwerpunktmäßig auf Basis von Loop-Samples.

Addictive Drums hingegen verfügt über keine Loop-Samples und kommt mit einem überschaubaren Repertoire von 46

gesampelten Einzelinstrumenten aus, das sich auf ein Datenvolumen von festplattenschonenden zwei Gigabyte verteilt. Das ist im Vergleich zur Konkurrenz eher bescheiden, hat aber seinen Grund. Denn dort, wo bei vielen Mitbewerber-Produkten das Sample schon das klingende Endprodukt markiert, sieht XIn Audio erst das Ausgangs- und Rohmaterial für den eigentlichen konzeptionellen Kern des Produkts: dem gezielten Sounddesign von Drumsets. Über 120 Drumkit-Presets geben dazu einen profunden Überblick in das vielgestaltige Klangpotenzial ab. Unschlagbarer Vorteil: Im Vergleich zu den Mitbewerbern, die ihre klanglichen Möglichkeiten nur durch Zukauf weiterer Libraries erweitern, reicht bei Addictive Drums für lange Zeit das Drehen an wenigen Reglern.

Man könnte meinen, dem Thema virtuelle Drum-Instrumente/-Libraries sei nichts mehr hinzuzufügen. „Falsch“, tönt es da aus Schweden von der Firma Xln Audio. Mit Ihrem Produkt Addictive Drums ist sie angetreten, um dieses Marktsegment mit einer neuen Facette zu bereichern.

Abgerundet werden die Addictive Drums, die sich selbstbewusst als „Complete Drum Production Studio“ betiteln, durch ein Arsenal von über 3.600 MIDI-Files zur Ansteuerung der Samples. Es deckt eine breite Palette unterschiedlicher musikalischer Genres ab, die bei Bedarf ein unkompliziertes und schnelles Arrangieren von Drum-Spuren ermöglichen.

Das Gesamtkonzept ist nichts für diejenigen, die ausschließlich einen detailgetreuen und puren Natur-Drumsound für wenige musikalische Zwecke brauchen. Wer jedoch eine Vielzahl unterschiedlicher Musikgenres produziert oder ständig Hand an die Drumsounds legt, erhält mit Addictive Drums das probate Mittel.

Ein virtuelles Drumrecording-Studio

Betrachtet man ausschließlich das Grundmaterial, also die Samplelibrary, so geht Addictive Drums im Vergleich zur Konkurrenz zunächst als eindeutiger Verlierer hervor und offenbart einige Schwächen. Die Bibliothek bietet ein vergleichsweise überschaubares Repertoire aus vier Bass-, sechs Snaredrums, drei Hi-Hats, zwei Cowbells, 13 Toms, sowie vier Ride- und 14 Crashbecken, was aber noch in Ordnung geht, da sich das Klangspektrum durch die Eingriffsmöglichkeiten des Plug-ins problemlos erweitern lässt. Auffällig ist jedoch das Fehlen gesamelter Spieltechniken wie Rolls oder Flams, die in einem Standard-Repertoire vorhanden sein sollten, da sie über MIDI nur schwer reproduzierbar sind. Abhilfe soll jedoch schon in Form von Erweiterungs-Libraries nahen. Wir hätten das aber schon im Lieferumfang des Hauptprodukts erwartet.

Besonders sparsam fällt auch die Dynamikabbildung aus. Wo bei Expansions BFD bis zu 128 Velocity-Stufen pro Instrument zur Verfügung stehen, kommt Addictive Drums mit zwölf bis 16 Stufen aus. Doch das hat alles seine Gründe. Die

Schweden haben bewusst auf eine hohe Dynamikauflösung zu Gunsten alternativer Spielvarianten innerhalb eines Multisamples verzichtet. Bei schnellen Wiederholungen erklingen so nacheinander fünf bis sechs alternative Samples mit beabsichtigten minimalen klanglichen Unterschieden. Die Lebendigkeit des Spiels hat also Priorität vor der akribischen Reproduktion der Dynamik.

Im Test gefallen die so präparierten Multisamples durch einen authentischen Klang. Eingespielte Wirbel auf den Toms oder der Snare klingen naturgetreu und verdienen ein „sehr gut“. In Sachen Dynamik zeigen sich aber BFD oder Toontracks Custom & Vintage-Library organischer und toleranter.

In Arrangements eingesetzt, die aus wenigen Instrumenten bestehen, etwa bei einem Jazz-Trio, einer Ballade, einem Rockabilly- oder Blues-Stück, die überdies mit einem entsprechend manierter Einsatz des Schlagzeugs aufwarten, wäre die Addictive Drums-Library mit ihrer Ausstattung überfordert. Ihre Stärke zeigt sich bei Produktionen, wo das Schlagzeug schnörkellos als Ensemble-Instrument eingesetzt werden soll, bei denen Gitarren und Gesang die Hauptrolle spielen und wo auf kunstvolle Verzierungen und detaillierte Dynamik meistens verzichtet werden kann.

Zur Ansteuerung der Samples hält Addictive Drums einige Besonderheiten bereit, die einerseits sehr komfortabel sind, andererseits jedoch auch Anlass zur Kritik geben. Beispielsweise gibt es keine Einstellmöglichkeit, die Samples wahlweise entweder in den Arbeitsspeicher zu laden oder direkt von der Festplatte zu streamen. Die momentane Version bietet nur die Variante Arbeitsspeicher. Datenmengen von über 300 Megabyte kommen dort leicht zusammen. Die Konsequenz: Wer mit Arbeitsspeicher unter einem Gigabyte auskommen muss oder bereits mit weiteren speicherhungrigen, virtuellen Instrumenten arbeitet, erlebt

Addictive Drums

- Leichte und intuitive Bedienung
- Vielfältiges Sounddesign möglich
- Sehr guter Klang
- Großes Repertoire an Presets und MIDI-Files

- Fehlende Spieltechniken wie Rolls und Flams
- Kein Remapping von Samples möglich
- Streaming von Festplatte nicht möglich
- Nur wenige Parameter per Host-Automation fernsteuerbar

Summary

Addictive Drums offeriert ein authentisch klingendes Repertoire der wichtigsten Schlagzeugklänge. Der Hauptaspekt dieser Hybris aus Library und virtuellem Instrument liegt jedoch auf nachhaltigem Sounddesign.

zuweilen drastische Einbrüche in der Performance.

Dafür trumpfen die Addictive Drums mit einem eigenen Layout des MIDI-Mappings auf, das auf einen Schlag eine reichhaltige Palette an Sounds offeriert. So gibt es acht unterschiedliche und separat auf dem Keyboard spielbare Varianten der Snaredrum, welche die üblichen Sounds wie normaler Schlag, Rimshot und Sidestick offerieren – und das sogar wahlweise mit der linken und rechten Hand gespielt. Noch detaillierter zeigt sich die Hi-Hat. Insgesamt zwölf unterschiedliche Spielvarianten von geschlossen bis offen lassen sich auf dem Keyboard anspielen. Zusätzliche Alternative: das Anschlagen der Hi-Hat am Rand und in der Mitte, Bell genannt.

Kern des Ganzen: Sounddesign von Drumsamples

Ähnliche Klangspektren zeigen auch die Becken. Sehr schön realisiert ist eine automatische Choke-Funktion, die das abrupte Dämpfen und Ausklingen des Beckens durch Anfassen mit der Hand nachbildet. Ein eigens dafür entwickelter Algorithmus sorgt in Abhängigkeit zur Anschlagstärke des gespielten Becken-Samples für das automatische Triggern des dazu korrespondierenden Choke-Samples, wenn auf dem Keyboard die dafür vorgesehene Taste gedrückt wird.

Die Reichhaltigkeit an spielbaren Soundvarianten hat jedoch ihren Preis: Durch das eigenwillige MIDI-Mapping der Samples sind zuvor erstellte Spuren, die etwa mit Hilfe eines General-MIDI-Drumsets eingespielt wurden, nicht ohne weiteres mit Addictive Drums spielbar, da die Noten völlig anders platziert sind. Schön wäre da ein Dialog, der ein Remapping der Samples auf andere MIDI-Noten/-Keyboardtasten ermöglicht. Doch



Das Plug-in präsentiert sich wie ein virtuelles Mischpult und lässt sich auch so bedienen. Ständig sichtbare Elemente sind die Fadersektion und die obere Menüleiste. Dazwischen lassen sich vier Binnendialoge aufrufen. Die Kit-Page erlaubt dabei unter anderem das gezielte Laden und Vorhören der einzelnen Instrumente.

zusätzlich die Raumanteile der Samples führt. Ein Masterfader regelt schließlich die Gesamtlautstärke. Besonderheit: Der Plug-in-Mixer verfügt über einen Aux-Send, dessen Summensignal mit dem Bus-Fader reguliert wird. Die Möglichkeiten sind entsprechend vielgestaltig und bekannt. Wer mag, kann darüber einen Subgruppenmix, etwa der Toms, fahren und ihn anschließend per Bus-Fader der Hauptsumme hinzufügen. Die Arbeit mit dem internen Plug-in-Mixer bei der Produktion von Drum-Spuren gestaltet sich denkbar einfach und bequem, da eine Menge an Vorarbeit jenseits des Sequenzer-Mixers geleistet werden kann. Weil das Plug-in mehrkanalig ausgelegt ist, lässt sich diese Arbeit nach wie vor auch im Sequenzer erledigen. Um Signale aus der Summe des Plug-ins auf einen separaten Ausgang zu legen, reicht ein simpler Druck auf den Pfeil-Button im gewünschten Kanalzug.

Fehlanzeige: Wer seine alten Produktionen mit den Addictive Drums abspielen möchte, muss zuvor umständlich Hand an die MIDI-Spuren legen. Dieses doch sehr wichtige Feature sollte in einem kommenden Update unbedingt integriert sein. BFD, dfh und Drumcore sind da eindeutig komfortabler.

Unschlagbarer Vorteil: Ein permanentes Hin- und Herwechseln zwischen Plug-in und virtuellem Sequenzer-Mixer erübrigt sich, da alles unter einem Dach geschieht. Zu diesem Zweck präsentiert sich das Addictive Drums-Plug-in im Wesentlichen wie ein virtueller Mixer, an den eine Reihe von virtuellen Schlagzeug-Mikrofonen angeschlossen ist. Augenfälliges Merkmal ist die Fadersektion auf der Bedienoberfläche des Plug-ins, die genau wie die obere Menüleiste permanent sichtbar ist. Insgesamt zwölf Kanalzüge finden sich dort, die mit den üblichen, etwa vom Cubase-Mixer her bekannten, Funktionen ausgestattet sind. Die ersten acht Kanäle dienen zur Kontrolle sämtlicher Trommeln und der Hi-Hat. Kanalzüge für die Becken sind nicht vorhanden. Genau wie im richtigen Leben lassen sie sich ausschließlich über die Overheads einpegeln, für die ein eigener Summen-Kanalzug reserviert ist. Ähnlich wie in BFD gibt es darüber hinaus noch einen Summen-Kanalzug, der

Kombination aus Library, virtuellem Instrument und Browser

Dieser Vergleich lässt Addictive Drums nicht ganz so gut aussehen. Doch die Library macht nur ein Drittel des Gesamtprodukts aus. Die wahre Stärke von Addictive Drums zeigt sich erst, wenn es um das Sounddesign der Samples geht. In dieser Disziplin hat der schwedische Klopfgestir im Vergleich zur Konkurrenz eindeutig die Nase vorn. Mit diesem Pfund wuchert Addictive Drums dann auch gehörig und ragt einsam aus der Legion der virtuellen Drum-Instrumente-/Libraries heraus, die eine nachträgliche Bearbeitung der Klänge zumeist den Möglichkeiten der Sequenzer überlassen.

Über Menü-Buttons in der oberen Leiste des Plug-ins sind schließlich vier unterschiedliche Dialoge abrufbar, die den Großteil des Plug-ins einnehmen. In der Kit-Page lassen sich Instrumente vorhören, laden, austauschen, stumm und solo schalten sowie in der Grundlautstärke ändern. Zentraler Binnendialog ist die Edit-Page, die Funktionen zur Editierung des Samples enthält und Klangbearbeitungsmöglichkeiten ähnlich eines Channelstrips offeriert. Änderungen wirken sich immer nur auf das gerade ausgewählte Instrument aus. Soll ein anderes



Die ersten acht Kanäle des Mixers dienen zur Einstellung der Trommeln und der Hi-Hat. Die Becken lassen sich über den Overhead-Fader justieren. Besonderheit: Addictive Drums verfügt über einen Aux-Send, der mit dem Bus-Fader in die Summe gemischt wird und die Erstellung von Submixen ermöglicht.



Addictive Drums bietet zwei unabhängig arbeitende Hallprozessoren als Insert-Effekte. Vier Algorithmen stehen zur Auswahl, die auf der FX-Page in den Parametern PreDelay, Halldauer, Dämpfung und mit einem Zweiband-Equalizer einstellbar sind.

Instrument editiert werden, reicht ein Klick auf den entsprechenden Kanalzug. Selbstverständlich lässt sich auch ein Parameter direkt für alle Instrumente ändern. Dazu muss nur der entsprechende Regler in Kombination mit gedrückter „Alt“-Taste bewegt werden.

Pro Instrument ist es in der Edit-Page möglich, die Lautstärke und das Panorama der Übersprechanteile in die Overheads und die Raum-Mikrofone einzustellen. Zwei Hüllkurven für die Tonhöhe und den Lautstärkenverlauf, sowie ein kombiniertes Hoch- und Tiefpassfilter beschließen diesen Bereich. Zur Klangbearbeitung stehen schließlich ein Kompressor, ein parametrischer Dreiband-Equalizer, ein Limiter und sogar ein Verzerrer mit vier Algorithmen bereit, die separat aktivierbar sind. Der Raum-, Overhead- und Buskanal enthält darüber hinaus noch ein zusätzliches Hoch-/Tiefpassfilter, sowie einen Effekt, der die Bandsättigung analoger Tonbandgeräte simuliert.

Die Edit-Page der Bassdrum bietet zusätzlich die Möglichkeit, nahtlos zwischen der Klangabnahme vor oder im Instrument zu überblenden. Vor der Bassdrum klingt es bassbetont und wenig höhenreich. Die Abnahme direkt in der Trommel betont das Attack und klingt höhenreicher und knackiger. Ähnliches gibt es auch bei der Snaresdrum. Dort lässt sich zwischen oberer und unterer Mikrofonabnahme überblenden. Das klangliche Ergebnis: Das untere Mikrofon fängt mehr vom Snareschlag ein, der prominent im Höhenbereich zischelt, wohingegen das obere Mikrofon eher die Resonanz des Kessels überträgt und etwas flacher und geräuschloser klingt. Das resonierende Schnarren des Snaresdrum-Teppichs ist als Übersprechsignal zusätzlich in sämtliche übrigen Instrumente anteilig einblendbar.

Zentrales Fenster ist die Edit-Page. Sie offeriert weitreichende Möglichkeiten zur Klangformung der Samples und bietet Eingriffsmöglichkeiten eines Channel-strips. Übersprechanteile in die Overhead- und Raum-Mikrofone, zwei Hüllkurven und ein Verzerrer profilieren sie zusätzlich. Zwei Fader erlauben schließlich noch die Abzweigung des Signals auf zwei Insert-Effekte.



Im Raumanteil-Kanal lässt sich überdies die virtuelle Distanz der Mikrofone ändern, was einem Verzögerungsbereich von maximal 50 Millisekunden entspricht. Doch damit sind die Möglichkeiten noch nicht zu Ende: Eher am Rande zeigen sich in jedem Kanal noch zwei weitere Slider, die das Instrumentensignal auf zwei Insert-Effekte weiterleiten, die schließlich auf der FX-Page editiert werden können. Addictive Drums bietet hier zwei unabhängig arbeitende Hallprozessoren. Zur Auswahl stehen die Algorithmen Hall, Room, Ambience und Plate. Predelay und Halldauer, sowie der Dämpfungsgrad und ein zweibandiger Equalizer erlauben die notwendigsten Eingriffe in den Effekt.

Eine Library mit eigenwilligem Profil

Im vierten Binnendialog, der Beats-Page, kommen die über 3.600 MIDI-Files zum Zug. Der Dialog bietet verschiedene Funktionen zum Suchen gewünschter Grooves und Fills. Bei aktiviertem Play-Button ist überdies ein bequemes Vorhören der Files mit einem zuvor geladenen Drumset möglich. Ein simpler Klick auf ein neues File im Browser-Fenster star-

tet nahtlos den neuen Rhythmus. Die Einbindung der MIDI-Daten in den Sequenzer geschieht, sofern dort möglich, ganz bequem: einfach das File per Drag and drop ins Arrangierfenster ziehen. Um dem Wust an Files zu begegnen, hat sich Addictive Drums noch eine zusätzliche patente Lösung zur Datenaufbereitung einfallen lassen. Dies zeigt sich beim Klick auf das Dreieck neben einem Eintrag im Browser-Fenster: Weitere Files, ähnlich wie die Baumansicht im Windows Explorer, kommen zum Vorschein, die in direkter Beziehung zum Haupteintrag stehen. So enthält das als Haupteintrag definierte File etwa den Groove für die Strophe. Die darunter einbezogenen weiteren Files beinhalten dazu passend Variationen für die Bridge, den Refrain und eine Solo-Stelle. Eigene Kreationen lassen sich selbstverständlich auch in die Datenbank von Addictive Drums einbeziehen. Dazu ist es erforderlich, die eigenen Dateien beim Abspeichern in den User-Ordner mit entsprechend vorgegebenen Namenszusätzen zu versehen, die das Plug-in zur Indizierung benötigt. Wer dies von Anfang an befolgt, erhält damit ein mächtiges und dennoch leicht zu bedienendes Werkzeug.



Die Beat-Page präsentiert eine Datenbank mit über 3.600 MIDI-Files. Über Suchfunktionen lassen sich Files gezielt auswählen, die sich per Drag and drop entweder in das Favoriten- oder direkt ins Arrangierfenster des Sequenzers einfügen lassen. Der Play-Button gestattet bei der Suche das simultane Vorhören der Files.

Unendliche Weiten in Sachen Klang

Mit der gebotenen Ausstattung offeriert Addictive Drums weitreichende Möglichkeiten zur Klangformung. Der Einsatz der unbearbeiteten Instrumentensamples liefert ein authentisches und natürliches Klangbild, mit dem sich schon einiges anfangen lässt. Der Grundklang der unbearbeiteten Samples ist durchweg sehr gut. Sämtliche Sounds erklingen sauber aufgelöst bis in den Höhenbereich hinauf. Als Allzweckwaffe zeigt sich die Tama-Bassdrum, die eine ausgewogene Balance zwischen knackigem Attack und bassbetontem Nachklang liefert. Der Pearl-Vertreter hingegen klingt da deutlich höhenreicher im Anschlag und besitzt weniger Bassanteile im Nachklang. Er bietet sich für Funk, Pop oder Drum'n Bass an. Die beiden übrigen Kandidaten zeigen eine leicht geänderte Verteilung von Anschlags-Attack und Nachklang im Vergleich zum Tama-Modell. Sämtliche Snares warten mit einem prominent klingenden Kesselanteil auf, der je nach Größe der Snare entsprechend volumi-

nös nachhallt. Die Tama-Snare hinterlässt im Vergleich auch hier den stärksten Eindruck. Sämtliche Toms gefallen durch einen mittigen Nachhall, der akustisch die Größe der Trommel definiert. Die Tama-Modelle enthalten sogar eine merkbare tonale Betonung im Nachklang. Die Becken schließlich klingen für unser Empfinden eine Spur zu höhenbetont.

Doch wie bereits erwähnt, ist der Originalklang erst der Anfang. Durch Hinzumischen des Raumanteils und der Overheads erhalten sämtliche Instrumente eine gehörige Portion Dreidimensionalität. Der berühmte Bigger-than-Life-Effekt stellt sich ein. Dies liefern zwar auch Toontrack und Fxpansion, genauso wie die Möglichkeit der Tonhöhen-Transponierung sämtlicher Instrumente, doch Addictive Drums erweitert diese Funktionen und überflügelt seine Mitbewerber problemlos. Ohne auch nur einen der weiteren Effekte zu bemühen, erhalten wir im Test durch ausschließliche Nutzung der zwei Hüllkurven eine fast unübersichtliche Bandbreite an Klangfarben. Transponierungen verharren nicht statisch, sondern liefern einen dynamischen Tonhöhenverlauf, der ansonsten nur durch einen gezielten und mühevollen Einsatz des Pitchbend-Rads möglich wäre. Im Test begeistert am meisten die Lautstärke-Hüllkurve. Mit ihrer Hilfe erreichen wir eine vielgestaltige und auch präzise Modellierung des Schlagzeugklangs. Durch den geschickten Einsatz von Attack, Sustain und Release lässt sich – etwa aus einer Snaresdrum – gezielt ein Ausschnitt wie mit einem Skalpell herausausschneiden und zu Gehör bringen. Bei voll aufgedrehtem Attack ertönt schließlich nur noch der Snare-Teppich, der eher wie ein elektronisch generiertes Rauschspektrum klingt.

Je nach Gewichtung vermögen es die eigentlichen Effekte, also Kompressor, Equalizer, Verzerrer und Limiter, dem so bearbeiteten Sound den letzten Feinschliff zu verpassen. Kompressor und Equalizer gefallen beim Einsatz durch einen angenehm warmen Grundklang. Der Verzerrer zeigt sich als Geheimwaffe zur gezielten Andickung von Klängen. Ein behutsamer Einsatz des Bottom-Reglers lässt den Tiefenanteil einer Bassdrum rauer erklingen. Dasselbe Ergebnis ist im Höhenbereich bei Nutzung des Top-Parameters zu hören. Der geräuschhafte Nachklang einer Snare aber auch eine Hi-Hat erhält deutlich mehr Schärfe. Die zwei Hallprozessoren vermögen auf die Schnelle zwar für eine ohrenfällige Räumlichkeit zu sorgen, durch den eingeschränkten Parametersatz und die ausschließliche Nutzung im Plug-in würden wir bei der Verhallung von Schlagzeug jedoch externen Plug-ins den Vorzug geben.

Der Versuch, sowohl die Hüllkurven als auch die Parameter der Effekte über die Host-Automation des Sequenzers fernzusteuern, scheitert allerdings. Ein genauer Blick auf Addictive Drums offenbart nur eingeschränkte Fernsteuerungsmöglichkeiten, die sich zumeist auf Lautstärke und Panorama der Instrumente und nur auf die Effekt-Parameter im Bus-, Raum- und Masterkanal beschränken. Xln Audio sollte sich überlegen, den Satz fernsteuerbarer Parameter in einem kommenden Update zu erweitern. Am meisten vermischen wir die Möglichkeit, in den Instrumentenkanälen den Equalizer fernzusteuern, um damit dynamische Sweeps zu erzeugen.

Dennoch sind die Möglichkeiten zur Klangformung mit Addictive Drums nahezu unerschöpflich. Wer im Umgang mit Equalizern und Dynamikeffekten geübt ist, wird mit Leichtigkeit den gewünschten Klang herausmodellieren können. Das bloße Herumspielen an den einzelnen Parametern liefert zwar recht schnell mitunter drastisch klingende Ergebnisse, deren musikalische Verwertbarkeit hingegen ist wieder etwas anderes. Anfänger in Sachen Klangbearbeitung sollten sich deshalb behutsam in die Materie einarbeiten.

Wie es richtig gemacht wird, zeigen die Drumkit-Presets, die beim Test durch ihren Grundsound an bekannte Musikgattungen oder Songs erinnern. So offerieren die Presets in der Kategorie Pop/Rock diverse authentisch klingende Varianten mit Raumeffekt, die sowohl an aktuelle Popmusik, Arena-Rock im Stile von Me-

Durch Druck auf den L-Button in den Slots der Kit-Page erscheint als zusätzliche Alternative ein Pop-up-Fenster zur bequemen Auswahl und Vorhören von Instrumenten.



tallica, aber auch an den Sound der 70er-Jahre erinnern. Gerade die Dry-Varianten erinnern da an Old School Funk oder den Schlagzeug-Sound der David-Bowie-Platte „Low“. Die Presets Junkheads und Devils Fuzz nutzen ausgiebig den Verzerrer und erinnern an Stücke von Nine Inch Nails oder Skinny Puppy. Dancefloor-Jünger kommen auch nicht zu kurz. Besonders gefallen haben die Presets Machine und Robotic, die auch in manch einem Aphex-Twin-Stück zu hören sind. Die Kategorien Lofi und Retro frönen hingegen Musikstilen, die bewusst auf ein eher eingeschränktes Klangbild mit viel Patina setzen. Jazz-

und Blues-Musiker dürften hier das Richtige finden.

FAZIT Mit Addictive Drums präsentiert Xln Audio einen farbenprächtigen Beitrag zum Thema virtuelles Drum-Instrument/-Library. Die erste Version enthält zwar noch einige Schwächen, die in kommenden Updates hoffentlich beseitigt werden. Dies schmälert jedoch nicht den positiven Eindruck, den die Erstversion in Sachen flexiblem Klang hinterlassen hat. Klangschauber, die mehr Wert auf einen raffinierten Endsound legen, werden Addictive Drums lieben.



In der Edit-Page lässt sich bei der Snairedrum zwischen oberer und unterer Mikrofonabnahme überblenden. Der Buzz-Slider mischt den resonierenden Snare-Teppich auf die Summe. Ähnliche Einstellmöglichkeiten bieten auch die Bassdrum und der Raum-Kanal.

Steckbrief

Modell	Addictive Drums
Hersteller	Xln Audio
Vertrieb	Sound Service GmbH Am Spitzberg 3 15834 Rangsdorf Tel.: 033708 9330 Fax: 033708 933189 info@sound-service.eu
Typ	Drumsample-Library
Preis [UVP, Euro]	237
Technische Daten	
Plattform	PC/Mac
Datenträger	1 DVD
Speicherplatz	1,85 GB
Aufnahmequalität	variable Bitraten/44,1 kHz
Datei-Import	Xln Audio-Libraries, Standard MIDI-Files
Datei-Export	nur MIDI-Daten (per Drag and drop in Host)
Plug-in-Schnittstellen	VST, AU, RTAS
minimale Systemanforderungen (Herstellerangabe)	Windows XP, Pentium/Athlon 2 GHz, 1 GB RAM, Mac OSX 10.4, G5 2 GHz, 1 GB RAM
Professional audio Magazin-Empfehlung	Windows XP, Pentium/Athlon Dual Core 2 GHz, 2 GB RAM, Mac OSX 10.4, G5 Dual 2,3 GHz, 2 GB RAM
Library-Inhalt	
Anzahl Instrumente	4 Bass-, 6 Snairedrums, 3 Hi-Hats, 13 Toms, 2 Cowbells, 4 Ride-, 14 Crashbecken

Anzahl Audio-Loops	–
Anzahl MIDI-Loops	3630 (Grooves, Fills und ganze Songs)
Anzahl Drumkits	125
Spielvarianten	Snare: normal, Sidestick, Rimshot; Hi-Hat: Pearl, Bell, Shaft-Position, closed, open, Pedal open; Toms: normal, Sidestick; Becken: Pearl, Bell, Shaft-Position, Choke
Drumsticks	Bassdrum: Plastikschlegel, alle übrigen Instrumente: normaler Drumstick

Bedienung/Programmierung

Bedienoberfläche	Ein Hauptfenster mit vier wechselnden Ansichten, Mixer und obere Menüleiste als statische Elemente permanent sichtbar
Kit-Page	Auswahl von Instrumenten-Samples, Einstellung von Solo, Mute, Lautstärke, Aufruf eines separaten Browser-Fensters zum Laden und Vorhören von Samples
Edit-Page	Klangbearbeitung von Samples; Pro Instrument Einstellung von Raum- und Overhead-Anteil, Tonhöhen- und Lautstärkehüllkurve, Hoch-/Tiefpassfilter, Kompressor, Verzerrer, 3-Band Equalizer, Limiter, Bandsättigung

FX-Page	Editierung von zwei separaten Hallprozessoren; Predelay, Halldauer, Dämpfung einstellbar, integrierter 2-Band-Equalizer, 4 Algorithmen zur Auswahl (Hall, Room, Ambient, Plate)
Beats-Page	Datenbank mit Suchfunktion zur Auswahl, Vorhören und Organisieren von MIDI-Files

Zubehör

–

Besonderheiten

Das Plug-in enthält einen virtuellen Mixer zur gezielten Klangbearbeitung der Samples, Mixer verfügt über einen Aux-Send und zwei Insert-Effekt-Slots pro Kanal, eigener Algorithmus zur automatischen Auswahl von Becken Choke-Samples integriert, Überschreiteil des Snare-Teppichs in andere Instrumente zumischbar, MIDI-Files per Drag and drop in Sequenzer importierbar, eigene MIDI-Files durch Zusätze bei Dateinamenvergabe in Beat-Page sichtbar und indiziert.

Bewertung

Ausstattung	gut bis sehr gut
Bedienung	sehr gut
Klang	sehr gut
Gesamtnote	Mittelklasse sehr gut
Preis/Leistung	sehr gut