

Test: Softube Heartbeat

Jetzt ist er da: Softubes erster Drummer und überhaupt das erste Instrument des bislang auf Effekte fokussierten Herstellers. Mit großer Spannung nehmen wir uns das Plug-in „mit Seele“ zur Brust.

von Marco Scherer

Eckdaten:

- Drumsynth-Plug-in
- zwei Kicks
- zwei Snares
- Hi-Hat & Cymbal
- zwei Percussions
- Softube Saturation
- Mixer mit Sends
- Kompressor, Delay & Reverb
- Layering-Sektion
- für VST/3, AU, AAX



Heartbeat will die erste Drum-Machine mit Seele sein. Großer Traum oder Wirklichkeit?

Heartbeat

Hersteller: Softube
Web: www.audiowerk.eu
Bezug: Web/Fachhandel
Preis: 260 US-Dollar

- ▲ schneller Workflow
- ▲ gute Übersicht
- ▲ Mixer-Sektion
- ▲ klasse Effekte
- ▲ Sättigung
- ▼ teils muffiger Sound
- ▼ fester Grundklang
- ▼ kein Sequenzer
- ▼ kein Sample-Import

Klang:
Bedienung:
Preisleistung:

Bewertung

Alternativen

FXpansion Tremor
119 Euro
www.fxansion.com

Sonic Charge Microtonic
118 US-Dollar
www.soniccharge.com

Waldorf Attack
69 Euro (Bundle)
www.waldorf-music.info

Die riesige Oberfläche von Heartbeat wirkt imposant und das nicht nur auf den ersten Blick. Doch der große Platzbedarf hat seine Berechtigung, denn neben acht Drum-Modulen tummeln sich hier eine Layer-Maschine, Delay, Reverb, ein Kompressor sowie die Mastering-Sektion inklusive der bekannten und beliebten Softube-Saturation. Untermenüs gibt es nicht, alle Parameter liegen im direkten Zugriff. Für kleinere Monitore bietet das Plug-in eine sparsamere GUI, die keinerlei Übersicht und Lesbarkeit einbüßt.

Drums

Heartbeat besitzt acht Drums mit jeweils individuellen Parametern. So gibt es zwei verschiedene Kicks, eine Snare/Rim-Kombi, eine Snare/Clap-Kombi, je ein Hi-Hat und Crash sowie zwei identische Percussion-Sounds. Der Charakter der beiden Kicks ist schon anhand deren Aufmachung zu erkennen: Während die erste eher holzige Kicks à la 909 ausspuckt, ist die zweite für weichere 808-Bässe zuständig. Snare, Clap und Hi-Hat bieten identische Parameter. So lässt sich per Crossfader zwischen einem wählbaren Sample und einem Synth überblenden. Beide Soundquellen besitzen eigene Regler für Charakter, Tonhöhe und Ausklang. Damit lässt sich arbeiten! Schade jedoch, dass keine eigenen Samples geladen werden können.

Die beiden Percussions sind mit fünf Synthese-Typen die vielseitigsten Module. Toms lassen sich damit schnell bauen, aber auch Zaps, Puffs und Zoings sowie Glocken- und Glas-Sounds brauchen nur

wenige Handgriffe. Prima! Das Cymbal-Modul wiederum ist extrem eingeschränkt, bietet es doch lediglich drei Regler zum Eingriff.

Die verfügbaren Parameter der Drums sind generell sinnvoll gewählt und ermöglichen einen gewissen Spielraum. Sie bieten allerdings bei weitem nicht die Flexibilität eines 100%igen Drum-Synths. Der Grundklang ist also vorgegeben und kann nur etwas variiert werden.

Effekte

Alle Drums laufen in den Mixer, der pro Sound mit einem vereinfachten EQ, Send-Effekten und einem Ping-Regler aufwartet, welcher die Drums bei jedem Antriggern die Seite im Panorama wechseln lässt. Clever! Auf unserer Wunschliste verbleiben lediglich Einzelouts. Dem Mixer folgen ein Limiter und eine Master-Sektion mit Saturator. Die Send-Effekte Delay und Reverb lassen sich auf Wunsch vor oder nach den Kompressor schalten, während jener über eine Ducking-Funktion verfügt. Das Wegdrücken der anderen Drums oder von Delay und Reverb ist also kein Problem.

Die Effekte sind für Drum-Synths ungewohnt umfangreich, was die Möglichkeiten beim Basteln erhöht. Auch die Qualität geht voll in Ordnung, vor allem das Reverb ist sehr räumlich.

Ein Extralob gibt's für die Mono- und Width-Regler am Master-Ausgang. Damit lässt sich zum einen die Stereobreite insgesamt regeln (perfekt für Live-Gigs) und zum andern der Bassbereich in ein Mono-Signal quetschen.

Layer-Machine?

Die geheimnisvolle Auto-Layer-Machine ist eine Art Mini-Sequenzer mit vier Spuren und je vier Steps, die nacheinander abgespielt werden. Pro Step lässt sich einer der Drum-Sounds zuordnen und per Delay-Regler zeitverzögert wiedergeben. Kein wirklicher Sequenzer, aber praktisch, um Fill-ins, Flams oder auch kurze Patterns zu erzeugen. Für Abwechslung sorgt ein Chaos-Regler, der die Sounds nach Zufallsprinzip austauscht.

Der Sound

Heartbeat lebt Musikstile wie Techno, Dark Wave und Industrial, und das kompromisslos. Die Kicks können knallig, wuchtig, brummig und fett klingen, bewegen sich aber immer im Charmoradius der genannten Roland-Klassiker. Snare und Clap sind da schon flexibler, klingen jedoch nicht unbedingt modern. Selbiges gilt für Hi-Hat und Cymbal. Beide haben einen harschen Grundklang, seidiges Material à la 808 ist nicht angesagt. Absolute Reißer sind die beiden Percussion-Module, diese erweitern das klangliche Spielfeld enorm.

Das Plug-in besitzt einen durch und durch rauen Charakter mit Ecken und Kanten, im positiven Sinne. Heartbeat will nicht der neue Super-Duper-Alleskönner sein, sondern Spielgerät für dreckigen Sound. Schade ist allerdings, dass kein Pattern-/Automations-Sequenzer an Bord ist. Andererseits können alle Parameter in der DAW aufgezeichnet werden.

Fazit

Während Heartbeat klanglich etwas eingeschränkt daher kommt, bieten Effekt-Sektion und Layer-Machine viel Spielraum. Die Entwickler legten vor allem Wert auf einfache Bedienung, schnellen Workflow und Live-Kompatibilität des Plug-ins. Wer den Grundsound mag oder ein intuitives „to-go“-Live-Tool sucht, wird mit Softubes Drum-Debüt viel Freude haben, wenngleich zu einem happigen Preis. Wer die neue Wundermaschine für zeitgemäßen EDM oder Pop sucht, wird hier nicht fündig. ■