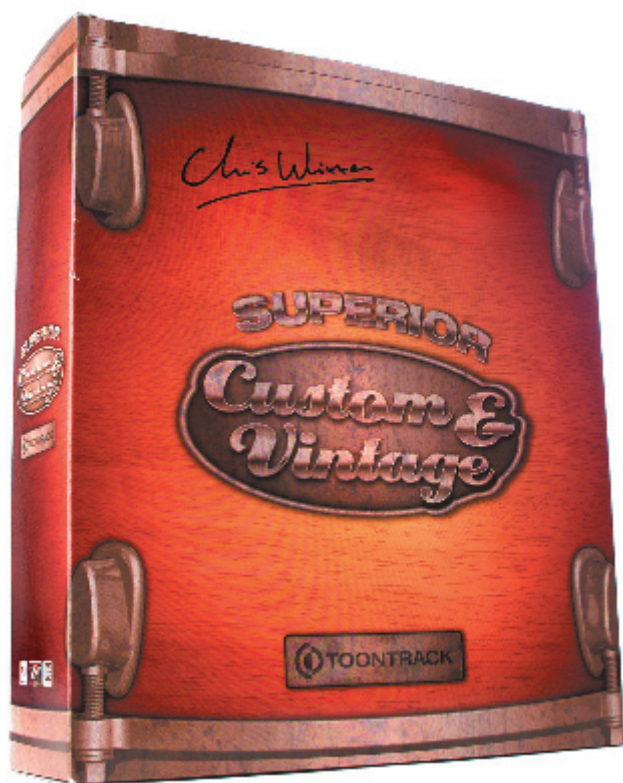




Toontrack Superior Custom & Vintage – VST-Drum-Sample-Player

Beat it!

text: Thomas Adam foto: Dieter Stork

**13 Snares, je vier Kicks und
Hi-Hats, drei Tom-Sets und 18
Cymbals – warum brauchen die 35
Gigabyte Platz auf der Festplatte?
Tja, es war halt schon immer ein
wenig teurer, einen besonderen
Geschmack zu haben ...**

Denn genau wie bei den schon längere Zeit erhältlichen dfh-Superior-Drums liegt die Würze hier in der schier unglaublichen Anzahl der vorliegenden Varianten. So sind nicht nur viele Instrumente neben den obligatorischen Stöcken auch mit Besen, Filzschlägeln und Rods eingespielt, sondern sie liegen auch noch für jedes Instrument als so genannte BLEEDING-Signale vor, die ein Übersprechen *aller* Instrumente in *alle* benachbarten Mikros anbieten. Hinzu kommen noch einige Raum- und Effekt-Varianten. Für Nicht-Drummer sei gesagt, dass Rods ein Zwitter aus Sticks und Besen sind; mehrere dünne Holstäbe mit normaler Stocklänge werden zu einem dicken Stab gebündelt, der zwei Vorteile hat: Er lässt sich nahezu so komfortabel spielen wie ein Stick, ist dabei aber – wie Besen – um etliches leiser. Klanglich liegen Rods genau in der Mitte: satter Anschlag wie bei

Besen, aber Cymbals lassen sich besser „triggern“ – „Rühren“ auf der Snare geht damit natürlich nicht.

Im Karton liegt außer den fünf Installations-DVDs – davon vier doppelseitig beschrieben – auch ein liebevoll gestaltetes Handbuch auf Englisch, welches die Hintergründe und Umstände der Sample-Aufnahmen beschreibt. Noch schöner wäre gewesen, wenn es einen beim Installieren nicht so im Regen stehen lassen würde, denn der Empfehlung, die „Custom“-Installation zu nehmen, folgen leider keine Anweisungen, was man denn bitteschön wohin installieren muss, damit die Bibliothek beispielsweise auch mit den evtl. schon vorhandenen dfh-Sounds problemlos zusammenarbeitet.

Sollten man ein Host-Programm besitzen, das VST nicht unterstützt, lässt sich auch eine ReWire-Variante des Plugs installieren.

Sind nach einer etwas längeren Teepause dann alle Samples auf die Platte kopiert, folgt der spannende Augenblick der Inbetriebnahme.

Praxis

Nach dem Öffnen des DRUMMER-Plugs erscheint zunächst ein kleines Setup-Fenster. Hier können Sie wählen, ob Sie ein zuvor gespeichertes Set laden oder sich ein neues basteln möchten. Arbeitet man zum ersten Mal mit Drummer, sollte man ihm nach einem Klick auf

profil

Konzept:

Drum-Sample-Player mit realistischem Verhalten echter Drum-Sets als VST/AU- oder ReWire-Plug-In

Schnittstellen:

VST (Windows), AU (Mac), ReWire

Systemvoraussetzungen:

PC: Windows 98/ME/2000/XP
(98/ME: keine Room-Mikros),
PIII/Athlon 500 MHz
Mac: Mac OS X 10.2 oder höher,
G3 500 MHz
beide: 512 MB RAM, DVD-Laufwerk,
Display 1024 × 768, 36 GB freier
Festplattenspeicher, kompatible
Host-Software

Hersteller / Vertrieb:

Toontrack / Best Service

Internet:

www.toontrack.com
www.bestservic.de

UvP / Straßenpreis:

€ 249,- / ca. 233,-

- + sehr gute Sounds
- + realistisches Sound-Verhalten
- + ausgeklügelte Einstellungen
- + implementierte Bounce-Option
- Programmabstürze lassen sich leicht durch zu viele geladene Samples provozieren
- keine völlig freie Instrumentzuordnung
- kein echtes Disk-Streaming

Ein großer Teil der Fensterfläche ist für die so genannten SUPERPADS reserviert, von denen so viele auftauchen, wie Sie zuvor Instrumente ausgesucht haben. Ein Pad ist dabei zum Ansteuern und Einstellen aller Sample-Varianten dieses Instruments zuständig. Wenn Sie rechts im Fenster also etwa im Flipmenü SUPERPAD das RACKTOM 1 auswählen und im Menü SUBPAD den Eintrag LEFT, hören Sie beim Klicken auf das entsprechende Superpad nur alle mit der linken Hand eingespielten Samples, für die Sie auf Wunsch ein Feld weiter unten auch eine eigene Notenummer vergeben können.

Damit wollen wir auch gleich zu einer weiteren Spezialität der Custom & Vintage Drums kommen: Alle Samples sind nämlich nicht nur für linke und rechte Hand getrennt, sondern auch gleich mehrfach vorhanden! Denn selbst, wenn ein echter Drummer ein Instrument mit gleicher Lautstärke spielt, trifft er nicht immer haargenau die gleiche Stelle, was unter anderem zu der extremen Lebendigkeit von Drums führen kann (die uns die Prozenten zu Disco-Music-Zeiten auf schmerzhaft Weise austreiben wollten – glücklicherweise gab es damals schon „vernünftige“ Drum-Computer, die das an unserer Stelle erledigen konnten; *Anm. d. Aut.* ;-). Sie haben dabei die Wahl, ob die unterschiedlichen Samples nacheinander im Kreis (CYCLE), zufällig (RANDOM) oder abwechselnd von rechter bzw. linker Hand (ALTERNATE) abgerufen werden, wobei auch sinnvolle Kombinationen möglich sind. Und so erklärt sich auch der enorme Bedarf an Festplattenspeicher.

Auch sehr schön ist der Umstand, dass Foot-Controller-Informationen für verschieden weit geöffnete Hi-Hats oder Aftertouch für Cymbal-Stops verarbeitet werden können – wer seine Tracks also mit E-Drums einspielen möchte (wie bei den Klangbeispielen für die Heft-CD geschehen), ist hier bestens aufgehoben.

Möchten Sie schließlich *alle* Optionen des Plugs nutzen, ohne mehr Speicher oder einen neuen Rechner zu kaufen, empfiehlt sich das Nutzen der implementierten BOUNCE-Option, zu der Sie mit einem Klick auf gleichnamigen Schalter kommen (s. Abb. 3). Hier müssen Sie dann das fertige Drum-Arrangement ein letztes Mal komplett durchlaufen lassen, um bei einer weiteren Tasse Tee zuzusehen, wie Drummer die MIDI- in Audio-Files wandelt.

Dabei lassen sich weitere Optionen anwenden, die vorher gar nicht angeboten wurden, beispielsweise zusätzliche komprimierte oder Mono-Räume sowie andere Overhead-Mikros. Sehr schön ist hier die Option, die Bleedings jedes Instruments in eine eigene Datei zu schreiben, denn damit können Sie zu starkes Übersprechen nachträglich zügeln – wobei Ihnen aber auch reichlich zusätzliche Spuren sicher sind.



Abb. 3: Die Toontrack-eigene Bounce-Option beschert zusätzliche Sound-Varianten, auf welche man vorher keinen Zugriff hat.

Die Audio-Files müssen dann manuell oder per Host-Import in den Song importiert werden. Anschließend sollten Sie das Ganze speichern und den Drummer-Cache leeren sowie das Plug deaktivieren, denn Sie brauchen es jetzt nur noch, sofern Sie etwas am Drum-Arrangement ändern möchten (in diesem Fall sollten Sie auch gleich eine ganze Kanne Tee aufsetzen). Außerdem möchten ja vielleicht auch einige andere Plugs mit dem RAM spielen ...

Sound

„Lohnen die paar Sounds denn überhaupt den ganzen Aufwand?“ Sofern Sie auf Natur-Drums stehen: Ja, unbedingt!

Alle Sounds sind durchweg von sehr hoher Qualität. Obwohl sie unbearbeitet aufgenommen sind, merkt man sofort, dass nur beste Komponenten in der Aufnahmekette eingesetzt wurden – die Kicks machen beispielsweise auch unbearbeitet mächtig Druck. Es steht Ihnen aber frei, die Sounds weiter zu verbiegen.

Chris Witten (McCartney, Dire Straits) hat hier in seiner Sammlung gekramt und all seine Lieblinge hervor geholt, darunter sehr seltene und teure Exemplare wie beispielsweise eine Radio-King- oder Craviotto-„Timeless-Timber“-Snare. Die Auswahl an Drums und Cymbals zeugt von erlesenem Geschmack und ist ideal zusammengestellt. Die Toms von Noble & Cooley klingen schön offen, die Camco-Toms sehr satt und die Slingerland-Toms ohne Resonanzfelle stilgerecht pappig und tief.

Die Cymbals passen wunderbar zusammen, von erdig bis brillant sollte für jeden etwas dabei sein. Hier habe ich lediglich Chinas und Splashes vermisst.

Unter den Kicks werden Sie mit Sicherheit ein für Ihren Song passendes Exemplar finden, das Sie dann mit Holz-, Filz- oder Plastik-Schlägel malträtieren können.

Und die Auswahl an Snares, die stets von oben und unten mikrofoniert sind, ist vergleichsweise luxuriös: Standards wie Ludwig Supra Phonic oder Black Beauty sind genauso dabei wie edle N&C-Modelle oder seltene, teure Prototypen – von satt bis pöng ist alles da.

Ein kleines Manko ist für mich, dass man nicht jedem Slot auch jedes Instrument zuweisen kann. So bleibt der Weg zu einem größeren Tom-Set, das man durch Umstimmen leicht basteln könnte, oder zu zwei Kicks bzw. Snares versperrt. Natürlich können Sie dies über eine zweite Instanz des Plugs lösen, aber spätestens zu diesem Zeitpunkt können Sie auch über die Einstellung einer Haushaltshilfe nachdenken, die mehr Tee kocht, während Sie Ihre Spuren bouncen, importieren, sortieren und wieder im Panorama platzieren.

Sehr gefreut habe ich mich über die Rods-Sounds, sehr vermisst habe ich eine mit Rods gespielte Hi-Hat, und Filzschlägel gibt's leider nur für Rolls auf den Ride-Cymbals. Sehr schön sind die gesampelten Flams für die Snare, aber warum gibt's dann keine für die Toms?

Fazit

Superior Custom & Vintage ist ein zweischneidiges Schwert mit einer scharfen, aber auch einer stumpfen Seite: Unübertroffen sind die Möglichkeiten, einen sehr realistischen Drum-Sound zu erzeugen, und diesbezüglich ist mir noch nichts Besseres auf den Bildschirm und durch die Abhöre gekommen. Das Handling ist nicht gerade einfach, aber wenn man weiß, wie's geht, kommt man zügig voran, zumal sich eigene SetUps abspeichern und schnell wieder laden lassen.

Problematisch wird es aber, wenn man wirklich *alle* Features nutzen möchte. Hier stellt sich bei mir momentan das gleiche Gefühl ein wie damals beim ersten Erscheinen von Steinbergs The Grand: Die Software könnte weitaus mehr, aber die Rechner und Betriebssysteme sind noch nicht so weit.

Sicher hat Toontrack diesem Umstand mit sinnvollen RAM-Spar-Optionen Rechnung getragen, aber dennoch werde ich mich wahrscheinlich erst in ca. zwei Jahren so richtig wohl dabei fühlen. Echtes Disk-Streaming – und nicht Nachladen bei Bedarf – wäre für mich eine akzeptable und aktuelle Lösung gewesen.

In der Zwischenzeit auf ein Update mit mehr Sounds und Variationen zu hoffen, ist wahrscheinlich vergebliche Liebesmüh, denn dem Handbuch ist auch zu entnehmen, dass dies die letzten Aufnahmen auf der verwendeten Konsole waren – sie wurde unmittelbar danach gegen eine neue, „bessere“ ausgetauscht.

Aber wer weiß, vielleicht hat Toontrack ja mehr aufgenommen, als veröffentlicht wurde. Also: Abwarten und... ☺