Strike: Red Rules!

Das neue Top Electronic Drum Kit von Alesis

Test
Thomas Adam

Fotos
Petia Chtarkova

Nachdem uns Alesis mit dem Crimson Mesh Kit (siehe Test in STICKS 11:2016) die Farbe Rot so richtig schmackhaft gemacht hat, präsentiert sich das neue Alesis Strike Pro Kit ebenfalls in dieser Farbe, diesmal allerdings in einer glänzenden Sparkling-Variante.

Zur Ausstattung des Strike Pro Kit gehören je ein Snare- und Kick-Pad, vier Cymbal-Pads, zwei Pads für eine realistische Hi-Hat-Optik sowie ein Rack, ein Snare-Ständer und natürlich das Soundmodul inklusive praktischem Kabelbaum. Es gibt auch noch ein „Strike"-Modell ohne „Pro" im Namen, welches ein Tom- und zwei Cymbal-Pads weniger beinhaltet, außerdem sind bei diesem die Ausleger-Querstangen des Racks kürzer. Um dieses Kit zum Pro-Kit zu machen, legt Alesis schlicht einen weiteren Karton dazu, in dem alle benötigte Hardware enthalten ist. Das bedeutet dann auch, dass man jetzt zu viele Hardware-Teile hat, beispielsweise die beiden kürzeren Querstangen für die Ausleger – aber dafür findet sich ja vielleicht anderweitig Verwendung.

Die Bedienoberfläche kommt mit relativ wenigen Tastern aus, dafür wurde dem Mixer und dem Display viel Platz eingeräumt.

RACK

Das Rack des „Strike Pro"-Kit ist ein vierbeiniges Modell mit langen Querstangen, dessen Beine gleichzeitig der Aufnahme der vier Galgen-Ausleger für die Cymbal-Pads dienen. Das erspart einem die Tragelast zusätzlicher Klemmen. Die vordere und die beiden seitlichen Querstangen sind allesamt ca. 92,5 cm lang, was einen komfortablen Aufbau möglich macht und ziemlich professionell aussieht. Ein kleiner Nachteil kann sich allerdings bei der Positionierung der Cymbal-Pads ergeben, weil etwa das linke, äußere Pad relativ weit außen hängt, selbst wenn man die maximale Auslegekapazität der Galgen ausnutzt.

Bevor man sich nun aber doch eine zusätzliche Klemme zulegt, um dieses Cymbal-Pad weiter rein zu rücken, könnte man auch eine der übriggebliebenen, kürzeren Querstangen gegen die lange tauschen, und schon rückt das Pad ein gutes Stück näher. Für das Soundmodul ist bei diesem Aufbau auf der linken Seite immer noch genug Platz.

Die vordere Querstange hat eine maximale Aufbauhöhe von ca. 78 cm, somit lassen sich auch hohe Platzierungen der vorderen Toms realisieren.

Alle Stangen sind hochglanzverchromt, und die Klemmen für die Tom-Halterungen lassen sich komplett aufklappen, um sie bei Bedarf schnell an einer anderen Querstange zu befestigen. Alle Schrauben, die man öfter verstellen muss, sind mit Flügeln ausgestattet, die restlichen mit den üblichen Vierkantköpfen. Die Flügelschrauben dürften für meinen Geschmack gerne etwas größere Flügel haben, denn der Kraftaufwand, um sie gut anzuziehen, damit die Tom-Pads auch bei kräftigem Spiel sicher in Position zu bleiben, ist doch recht hoch. Einmal festgezogen bleiben dann aber alle Halterungen – auch die Cymbal-Ausleger in den Beinen – sicher in der gewünschten Position.

PADS

Ein Highlight des Strike Pro Kits sind sicherlich die Drum-Pads, die nicht nur mit Mesh-Heads für optimales Spielgefühl ausgestattet sind, sondern mit ihren großen Durchmessern auch dafür sorgen, dass man sich hier gleich zu Hause fühlt. So misst das Snare-Pad gewohnte 14", und die Tom-Pads bieten mit 8", 10", 12" und 14" Durchmesser realistische Abstufungen. Selbst das Kick-Pad – übrigens auch mit einem Mesh-Head bestückt – ist noch 14" groß und macht optisch gut was her.

Dieses gute Gefühl setzt sich bei den Cymbal-Pads fort. Die drei Crash-Pads messen je 14", die Hi-Hat-Kombi 12" und das Ride-Pad 16". Genau wie beim eingangs erwähnten Crimson Mesh Kit von Alesis besitzen das Snare- und die Tom-Pads ein nicht weiter dokumentiertes Poti, welches in der Mittelstellung einrastet, aber ansonsten keine Funktion hat – vielleicht kommt da künftig noch was. Alle Pads außer dem Kick-Pad besitzen zwei Spielzonen für Rim und Head bzw. Edge und Bow, das Ride-Pad hat sogar eine weitere Spielzone für die Kuppe (Bell), was hier auch ein zweites Anschlusskabel nötig macht.

Für die beiden Hi-Hat-Pads wird keine Hi-Hat-Maschine mitgeliefert, ebenso kein Pedal für die Kick. Für den Aufbau der Hi-Hat sollte man sich genau an die Anleitung halten und anschließend noch ein paar Feineinstellungen am Soundmodul machen, damit das Ganze exakt auf das persönliche Spielgefühl abgestimmt werden kann. Ansonsten präsentieren sich Aufbau und Trigger-Verhalten sehr problemlos und sind schnell erledigt: Man „stimmt" die Felle so, wie man es gerne hätte, und dann kann's auch schon losgehen.

SOUNDMODUL

Das nächste Highlight des Strike Pro Kits ist das Soundmodul. Es bietet nicht nur eine Stereo-Summe, sondern auch Einzelausgänge für Kick, Snare, Hi-Hat, Ride, die Tom- und die Crash-Summe. Zusätzliche Eingänge für weitere Pads finden sich hingegen nicht.

Die Bedienoberfläche ist mit wenigen Tastern aufgeräumt gestaltet. Den Löwenanteil des vorhandenen Platzes nehmen die zwölf Fader des Mixers und das wirklich große grafikfähige Farb-Display ein. Unter dem Display sitzen einige Funktionstaster, die je nach aufgerufenem Menü andere Funktionen haben – ein Konzept, das sich auch bei anderen Soundmodulen bestens bewährt hat.

Die Zahl der gebotenen Sounds liegt bei über 1.600, wobei sich ein Sound aus mehreren Samples zusammensetzen kann und dann „Instrument" genannt wird. Die Zahl der Samples liegt bei ca. 14.000.

Die Instrumente lassen sich pro Instrumentenkanal separat für beide Zonen editieren, und zwar in den üblichen Parametern wie Decay, Panorama, Level oder (Fine-)Tune. Hier findet man aber auch Parameter, die die Konkurrenz nicht unbedingt bietet, wie z. B. ein Filter pro Instrument, das sich abhängig von der Anschlagsstärke immer weiter öffnen kann, oder eine anschlagsabhängige Beeinflussung des Ausklingens (Decay). Ebenso finden sich die üblichen Einstellmöglichkeiten bei den Trigger-Settings wie z. B. verschiedene Velocity-Kurven oder XTalk.

Das Strike-Modul ist mit zwei Effekt(FX)-Einheiten ausgestattet. Die erste bietet Räume aller Art, Änderungen der Raumgröße und -helligkeit sind ebenfalls möglich. Die zweite FX-Einheit ist mit klassischen Effekten wie Delay, Chorus etc. ausgestattet. Was ich leider nirgends gefunden habe, sind Equalizer oder Kompressor, obwohl diese laut Alesis-Website pro Kit vorhanden sein sollen.

Die Raum-Effekte sind von durchschnittlich guter Qualität, und man tut gut daran, ihren Anteil in den Presets ein wenig zurückzunehmen, damit die Sounds und nicht die Effekte im Vordergrund stehen.

Sehr schön ist übrigens die Möglichkeit, jedem Kanal gleich zwei Instrumente zuzuordnen, die dann gleichzeitig erklingen, und das für jede Spielzone!

Alle Sounds wurden laut Alesis neu und extra für das Strike gesampelt. Die Auswahl und Qualität ist sehr gut, lediglich bei der Zusammenstellung der 110 Preset-Kits ist man wieder mal der Versuchung erlegen zu zeigen, was das Strike so alles kann. Dementsprechend finden sich viele Presets, die zwar interessante, aber wenig praxisgerechte Kits bieten. Glücklicherweise ist der Speicherplatz für die User-Presets, wo man eigene Kits ablegen kann, nahezu unbegrenzt hoch, denn diese werden auf einer SD-Karte abgelegt, deren Slot sich auf der Rückseite des Soundmoduls befindet. Gleich mitgeliefert wird eine Karte mit 8 GB Speicherplatz, hier können aber auch SD-Karten mit bis zu 64 GB eingeschoben werden. Und auf diesen Karten lassen sich auch eigene (User-)Kits und Instrumente ablegen, die dann in den internen Speicher des Strike-Soundmoduls geladen werden können.

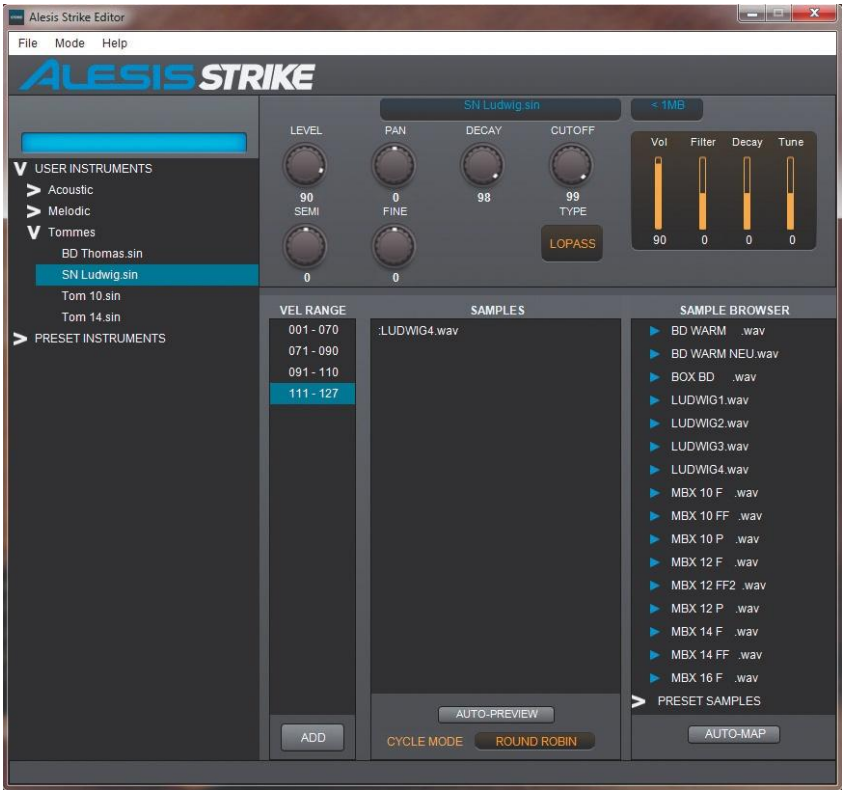

Abb. 1: Mit dem kostenlosen Alesis Strike Editor für Mac und PC kann man auf der Seite des Instrument-Editors aus eigenen Samples ein Instrument mit mehreren Velocity-Zonen machen. Außerdem lassen sich auf der Kit-Editor-Seite auch bequem neue Kits zusammenstellen.

Grundsätzlich kann man mit dem Strike-Soundmodul auch selber sampeln – für einen solchen Sample wird dann automatisch ein „Instrument" erzeugt. Weitaus komfortabler geht das Zusammenstellen von Samples zu einem Instrument allerdings mit dem kostenlos per Download erhältlichen „Strike Editor" für Mac und PC. Dieser ermöglicht dann sogar einige Dinge, die man am Soundmodul gar nicht machen kann.

STRIKE EDITOR

Um diese Software benutzen zu können, muss man nicht nur das Strike-Soundmodul per USB-Kabel (nicht mitgeliefert) mit dem Rechner verbinden, sondern auch vorher die Firmware des Strike auf den aktuellen Stand gebracht haben. Dafür gibt's von Alesis ein ebenfalls kostenloses Programm namens „Alesis Strike Updater v1.2", das beim Updaten auch gleich den internen Sound-Content des Soundmoduls auf den neusten Stand bringt.

Ist das Strike-Modul dann mit dem Rechner verbunden, kann man Samples mithilfe des Strike Editors importieren, die dann auf der SD-Karte abgelegt werden. Weil der interne Speicher des Moduls und die SD-Karte am Rechner als Laufwerke erkannt werden, kann man die Samples aber alternativ auch direkt in den „Samples"-Ordner der SD-Karte kopieren.

Um aus den Samples dann ein „Instrument" zu machen, zieht man im Instrument-Editor (s. Abb. 1) einen oder mehrere Samples vom

Die zahlreichen Anschlüsse des Strike-Moduls

Sample-Browser rechts im Fenster in die Samples-Spalte, weist ihnen ihren in der „Vel Range"-Spalte die gewünschten Velocity-Bereiche zu und speichert dieses „Instrument" dann mithilfe der Software auf der Karte ab. Im Soundmodul finden sich dann diese Sounds im User-Bereich wieder und lassen sich einer Spielzone zuweisen.
Diese Bearbeitungsmöglichkeit von Samples ist vorbildlich. Ein aus verschiedenen eigenen Samples zusammengestelltes Instrument ließ sich problemlos im Modul zuordnen und wurde inklusive aller Velocity-Zonen tadellos abgespielt.
Der Strike Editor bietet noch weitere Möglichkeiten, u. a. detaillierte Einstellungen und Zuordnungen für Hi-Hat-Samples, oder man kann auf der Kit-Editor-Seite neue Kits erstellen. Soweit ich das sehe, lässt sich alles andere aber auch mit dem Strike-Soundmodul alleine machen. Mancher mag vielleicht lieber am Rechner editieren, es geht aber mit dem Soundmodul auch sehr schnell.

FAZIT

Das Alesis Strike Pro Kit ist rundum gelungen. Die Sounds sind frisch, klingen gut, und das Set lässt sich dank Mesh-Heads sowie der großen Drum- und Cymbal-Pads sehr komfortabel spielen. Samples lassen sich mithilfe des kostenlosen Strike Editors für Mac und PC problemlos importieren, und der User-Speicher ist über SD-Karten, die bis zu 64 GB groß sein können, praktisch unbegrenzt groß. Das Soundmodul ist darüber hinaus mit vielen Einzelausgängen, einem komfortablen Mixer und einem großen Display professionell ausgestattet. Ein winziger Wermutstropfen ist der Umstand, dass das Strike-Modul aufgrund seiner Sample-basierten Arbeitsweise immer einen Augenblick braucht, um beim Umschalten auf ein anderes Kit alle Samples in den Speicher zu laden – von den Instrumenten, die man gerade spielt, stehen aber sofort Samples bereit. Ansonsten präsentiert sich alles aber in bestem Licht; vor allem der Strike Editor bietet komfortable Möglichkeiten, ein Instrument detailliert aus mehreren Samples zu erstellen, welches dann super korrekt vom Strike-Modul wiedergegeben wird. Bedenkt man, dass das komplette Strike Pro Kit im Laden für unter 2.500,– Euro zu haben ist, sollte man dieses Kit unbedingt antesten, falls man auf der Suche nach einem guten und praxisgerecht ausgestatteten E-Drum-Set ist. Daran wird man bestimmt eine lange Zeit Freude haben, zumal Alesis das Kit jetzt schon mit kostenlosen Updates versorgt. // [2429]

FACTS

Hersteller
Alesis

Herkunftsland
China

Pads
14" Snare-Pad, 14" Kick-Pad, 8" & 10" Tom-Pads, 12" & 14" Floor-Tom-Pads, 12" Hi-Hat, 3x 14" Crash-Pads, 16" Ride-Pad

Soundmodul
110 Preset-Kits, unbegrenzt viele User-Kits (s. Text), über 1.600 Instrumente, ca. 14.000 Samples, Kopfhörerausgang (6,3-mm-Stereoklinke), Aux-In (3,5-mm-Stereoklinke), SD-Card-Slot, USB-Buchse zum Anschluss an Mac oder PC, Summen-Stereo-Out, 8 Einzelausgänge, MIDI-In & -Out

Vertrieb
Alesis

Internet
www.alesis.de

Preis (UvP)
ca. € 2.975,–