



Test

Axel Mikołajczak

Fotos

Dieter Stork

E-DRUM-SET DER OBERKLASSE

Realistisches Spielgefühl, vielfältige Sounds, kreative Möglichkeiten

Mit e/merge stellt Pearl ein neues Electronic-Drum-System vor, das in enger Zusammenarbeit mit KORG entwickelt wurde und in einer fünfjährigen Entwicklungsphase entstand. Die Bezeichnung e/merge steht dabei für die Symbiose der Erfahrungen der beiden Firmen in Sachen Drums und Electronics. Erste Sets wurden bereits ab 2018 bei zahlreichen Drum-Events und Musikmessen im Vorserien-Status vorgestellt und konnten durch eine bemerkenswerte Dynamik vor allem im unteren Level beeindrucken.

Zur UK Drum Show im Herbst 2019 wurden dann die ersten Serien-Modelle der Pearl-e/merge-E-Drum-Sets präsentiert. Erhältlich sind zurzeit zwei Set-Konfigurationen: e/hybrid und e/traditional. Beide Sets bestehen aus 10", 12" und 14" Zwei-Zonen Tom-Pads sowie einem 14" Drei-Zonen-Snare-Pad der neu entwickelten PUREtouch-Linie, wo-

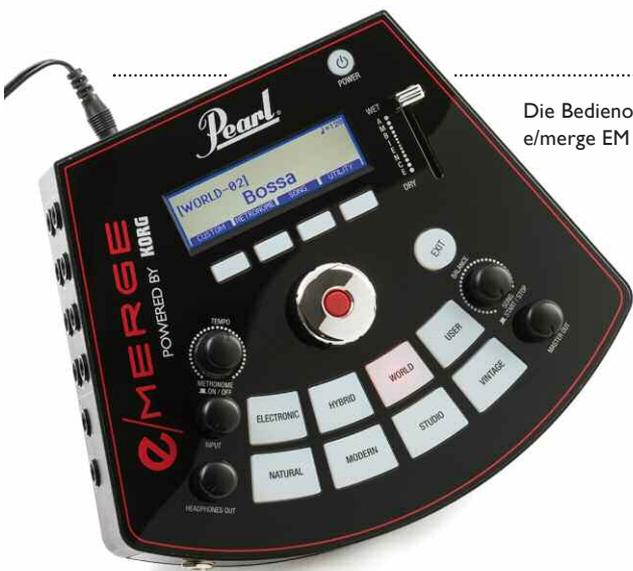
bei das e/traditional Set mit dem EM-KCB Kick Pad ausgestattet ist und das e/hybrid Set mit einer 18" Acoustic Bassdrum mit internem Trigger des EM-KCB Kick Pad. Weiterhin gehören zu beiden Sets ein Zwei-Zonen 14" Hi-Hat Pad, ein 15" Zwei-Zonen Crash-Cymbal-Pad und ein Drei-Zonen 18" Ride-Cymbal-Pad, das e/merge MDL-1 Sound Modul, ein DR-80EM ICON Rack, ein Snare-Ständer, zwei Cymbal-Arme, drei Tom-Halter und ein Modul-Halter. Zum Test erhielten wir das Pearl e/merge e/hybrid Set mit der 18" Acoustic Bassdrum mit internem Trigger des EM-KCB Kick Pad.



TECHNOLOGIEN

Im Pearl e/Merge E-Drum-System arbeiten drei neue Komponenten/Technologien zusammen: Das e/Merge MDL-1 Modul, das „Puretouch Electronic Pad System“ und die „Wave Trigger Technology“.

Die „Wave Trigger Technology“ basiert auf der legendären KORG Wavedrum der ersten Generation und wurde für den Einsatz in einem modernen E-Drum-Set weiterentwickelt. Die neue Technologie ermöglicht höchste Expressivität und eine direkte Klangmodulation durch das Spiel des Drummers. Das Spiel des Drummers wird direkt und dynamisch umgesetzt und in entsprechenden Klangnuancen wiedergegeben. Von „in real time“ ist die Umsetzung des Triggersignals in einen Sound allerdings noch ein bisschen entfernt, es sind durchaus noch leichte Latenzen der diversen Pads zu bemerken, die allerdings so gering sind, dass man sich schnell darauf eingestellt hat – erfahrene E-Drummer kennen dieses Phänomen. Dabei sind die Übergänge zwischen den Sample Layers der Hi-Definition Samples fließend und ermöglichen eine äußerst realistische Klanggestaltung.



Die Bedienoberfläche des e/merge EM MDL-1 Moduls



Anschlüsse Rückseite: Aux In, MDI Out, USB-B (to PC), USB-A (to Memory Drive), Netzanschluss



Anschlüsse (links): Multipin Breakout-Connector und ACC-Inputs

Anschlüsse (rechts): 8x Direct Out, Master Out L (Mono), Master Out R



Die neuen „Puretouch Electronic Pads“ bieten dem Drummer durch ihre speziell entwickelten Materialien ein möglichst natürliches Spielgefühl und sind so sensibel, dass sie jede Nuance des Spiels dynamisch umsetzen können. Erhältlich sind 10", 12" und 14" Tom Pads, 14" Snare Drum Pad (mit zwei separaten Rim-Triggern, die für das Spiel von Rimclicks und Rimshots perfekt platziert sind), ein Kick Pad, ein 18" Bass Drum Pad (mit Bassdrum-Kessel und intern integrierter Trigger des EM-KCB Kick Pad), ein 18" Ride Cymbal Pad (3-Zonen), 15" Crash Cymbal Pad (2-Zonen) und 14" Hi-Hat-Pads (2-Zonen).

Das neue „e/merge EM-MDL1 Modul“ bietet eine große Library an insgesamt 700 hochauflösend im renommierten Music City Studio in Nashville gesampelten Sounds in den Bereichen „Natural“, „Modern“, „Vintage“ und „Studio“ (Bei den Samples handelt es sich nur leicht mit Kompression und pre-EQ bearbeitete akustische Pearl Drums), sowie die Kategorien „Electronic“- „Hybrid“- und „World“-Sounds. Es gibt 35 High Definition Preset Kits, die editiert werden können und mit 36 verschiedenen, ebenfalls editierbaren Effects versehen werden können. Das Modul ermöglicht intern auch das Aufnehmen von Songs, insgesamt bis zu etwa 12 Stunden an 16 bit WAV-Dateien mit einer Sample Rate von 44,1 kHz (CD-Audio-Qualität).

RACK UND HARDWARE

Die äußerst stabile, hoch belastbare und standfeste Basis für die massiven Tom- und Cymbal-Pads, den Halterungen und das Modul bietet das Pearl ICON Drum-Rack mit seinen aus Metall gefertigten runden Standbeinen (je zwei mit unterschiedlichen Höhen), einer Front- und zwei Seiten-Stangen (vierkant) sowie drei flexibel positionierbare

Rack-Klammern und eine spezielle Halterung für das Modul. Mitgeliefert werden drei Tom-Halte-Arme und zwei Cymbal-Halter mit Galgen sowie ein Snaredrum-Ständer und ein Hi-Hat-Pedal aus dem Hardware-Programm von Pearl. Ein Cymbal-Halter wird mit einer Rack-Klammer befestigt, ein zweiter findet Aufnahme in einem der beiden höheren Standbeine.

Das Rack lässt sich recht leicht individuellen Set-Aufbauten anpassen. Die Frontstange ist allerdings nicht allzu weit, da muss man bei der Positionierung des Bass Drum Pad ein wenig fummeln, denn mit ausgefahrenen Bassdrum-Spitzen ist die Bassdrum etwas breiter. Die spezielle Halterung für das Modul lässt flexible Positionierung durch recht weite Schwenkbereiche zu. Beim im Lieferumfang enthaltenen Snaredrum-Ständer handelt es sich um ein recht einfaches Modell der Pearl 800er-Serie, das seinen Dienst zuverlässig erfüllt und für die allermeisten Spielweisen stabil genug ist. Die im Bild des Sets gezeigte Hi-Hat-Maschine sowie ein Bassdrum-Pedal gehören nicht zum Lieferumfang, da solche Pedale doch eine sehr individuelle Angelegenheit sind.

PADS

Auffallend ist sofort das recht hohe Gewicht der Tom- und Snaredrum-Pads. Bei den Tom-Pads bietet ein im etwa halben Umfang über dem Spannreifen-Profil integrierter Kunststoffhalbring eine zweite Trigger-Zone. Die Haupt-Spielzone besteht aus einer sechslagigen Struktur, die einem realistischen Spielgefühl auf einer akustischen Trommel entgegenkommt, da sie etwas weniger nachgiebig und somit im Spannungsverhalten konsistenter ist als konventionelle ein- oder zweilagigen Mesh Heads. Erste Lage ist dabei tatsächlich ein Mesh Head, unter dem sich eine Filzauflage auf einer

Kunststoff-Form befindet, die auf einem Gummi-Pad gelagert ist. Das Mesh Head lässt sich in einem gewissen Rahmen in der Spannung variieren, wodurch man das Anschlagsgefühl ein wenig ändern kann. Die Cymbal-Pads machen ebenfalls einen stabilen Eindruck, sind aber natürlich nicht so schwer wie die Tom-Pads, denn schließlich sollen sie ja schwingen und ein ähnliches Spielgefühl wie das akustische Vorbild liefern. Das funktioniert sogar sehr gut, die Trigger der beiden Zonen des Crash-Pads und der Hi-Hat sowie die drei Zonen des Ride-Pads sind gut aufeinander abgestimmt, außerdem bieten Crash- und Ride-Pads auch eine „Choke“-Funktion mittels der sich der Sound wie beim akustischen Vorbild mit der Hand am Rand gegriffen abstoppen lässt. Im 18" Bassdrum-Kessel wird das Trigger-Pad des EM-KCB Kick Pad montiert, ein vier-eckiger Klotz mit einer Kissen-weichen leder-ähnlichen Oberfläche, die hinter dem Schlagfell anliegt und ein exaktes Anschlagsgefühl einer (gedämpften) akustischen Bassdrum vermittelt. Besser geht es kaum bei der Imitation akustischer Drums. Um Resonanzen des Holzkessels zu unterdrücken sollte man das mitgelieferte Dämpfungskissen verwenden, das dabei hilft, Fehltrigger zu vermeiden. Eine witzige Sache ist ein durch im Menü des Moduls einstellbare „Light Show“, die beim Triggern ausgelöst werden kann, die zumindest auf der Bühne einen Hingucker erzeugt.

MODUL

Das Herzstück eines jeden E-Drum-Sets ist natürlich das Modul. Die Bedienoberfläche des kompakten EM-MDL1 ist sehr übersichtlich gestaltet, was zu einer intuitiven Bedienung beiträgt. Oben rechts gibt es die Power-Taste, oben in der Mitte ein großes Display mit vier darunterliegenden Funktionstasten.



Die 18" Bassdrum mit Kick Trigger Pad und Mesh Head

Anschluss des Kick Trigger Pad in der 18" Bassdrum

Links neben dem Display befindet sich ein Fader (Schiebereglers) mit dem zu den Sounds der 20 akustische Drumsets der Gruppen „Natural“, „Modern“, „Studio“ und „Vintage“ die AMBIENCE-Sounds des Studios, in dem gesampelt wurde, hinzugefügt und in der Intensität geregelt werden können.

In der Mitte der Bedienoberfläche findet sich ein Drehregler zur Auswahl von Drumkits, bzw. der diversen Menüfunktionen und Parameter, in dessen Zentrum dann die runde Enter-Taste zur Bestätigung der Parameterwerte bei Programmierungen. Auf der linken Seite von oben nach unten dann ein Tempo-Drehregler mit zentraler Metronom-On/Off-Taste, darunter dann ein Input-Drehregler mit dem die Lautstärke für Metronom, die Pegel für AUX-In sowie die USB-Audiosignale. Darunter findet sich dann der Drehregler für die Kopfhörer-Lautstärke.

Auf der rechten Seite gibt es (von oben nach unten) eine Exit-Taste, mit der man bei Programmierungen entweder zur letzten aufgerufenen Menüseite zurückkommt oder auch den Vorgang abbrechen kann. Darunter gibt es einen Balance-Regler zur Anpassung des Mixverhältnis zwischen Drumsounds und zugespielter Musik, und darunter liegt dann der Master-Output-Regler.

In der Mitte der unteren Hälfte finden sich acht in zwei Vierergruppen angeordnete, beleuchtete Taster mit denen man zu den Kategorien der Kits „Electronic“, „Hybrid“, „World“ und „User“ (obere Reihe) sowie „Natural“, „Modern“, „Studio“ und „Vintage“ (untere Reihe) gelangt. Nachdem man ein Kit ausgewählt hat, wird dies im Display angezeigt. Nun kann man zu diesem Kit mittels der vier unter dem Display liegenden Taster die Funktionen „Custom“, „Metronome“, „Song“ und „Utility“ wählen.

Unter „Custom“ werden Instrumente und Sounds festgelegt und editiert. Unter „Metronome“ werden die relevanten Einstellungen vorgenommen (Tempo, Taktart, Click), und in der „Song“-Sektion passende Song-Projekte mittels über USB-Sticks importierte Wav-Files erstellt.

In der „Utility“-Sektion finden sich die wichtigen Einstellungen für die Pad-Sensitivity,



Das Ride Cymbal Pad mit zwei Anschlüssen für drei Zonen

Threshold (zur Vermeidung von Übersprechungen und Fehltriggern der Pads) sowie die Kalibrierung der Hi-Hat vorzunehmen, um diese der eigenen Spielweise bestmöglich anzupassen. Außerdem steht hier eine „Training“ genannte Funktion zur Verfügung, mit der man zu einer über AUX-IN angeschlossenen Audio-Quelle spielen und seine Performance des Songs aufnehmen und als Wav-File speichern kann. Weiterhin finden sich hier Funktionen wie die MIDI-Einstellungen, Data-Management (laden, löschen, speichern), automatische Stromabschaltung (Dauer), Kontrast und Helligkeit des Displays, Factory Reset, Schreibschutz und USB-Formatierung.

Als Anschlüsse findet man auf der linken Seite den „Breakout“-Multistecker, an den die am Kabelbaum mit den Kabeln zu den Pads befindliche Multipin-Buchse ange-

schlossen wird sowie drei Eingänge für weitere Pads (TOM/ACC1, ACC2 und ACC3). Auf der rechten Seite liegen die acht „DIRECT OUT“-Buchsen, sowie MASTER OUT L/MONO und MASTER OUT R. auf der Stirnseite des Moduls finden wir dann noch einen Kopfhörer-Anschluss als 6,3mm Stereo-Klinkenbuchse. Eine Anmerkung zum Kabelbaum mit dem Multipin/Breakout-Stecker bzw. zur Inputbuchse. Die Steckverbindung wird mit zwei Schrauben gesichert – da kann nichts schiefgehen. Wenn der

Kabelbaum beim Transport am Rack verbleibt oder auch separat verpackt transportiert wird, sollte man auf jeden Fall Vorkehrungen treffen den Multipinstecker besonders zu sichern oder sicher zu verpacken, so dass er nicht beschädigt werden kann und/oder die daran befestigten Einzelkabel geknickt werden. Sonst könnte eventuell mal ein Pad wegen Kabelbruch oder Kurzschluss ausfallen, und bei Multipinsteckern ist dieses Problem durch Kabeltausch nicht einfach zu lösen. Tipp: Entweder einen Ersatz-Kabelbaum anschaffen (für Profis beim Live-Einsatz des Kits unabdingbar) oder ein „Notfall-Kit“ programmieren, bei dem über einen ACC-Anschluss ein Ersatzkabel zum Pad gelegt werden kann.

PRAXIS

Der Rack-Aufbau geht recht leicht vonstatten, es steht auch mit allen Pads montiert bombensicher, das ist echtes Profi-Material, das auch dem härtesten Road-Einsatz gewachsen ist. Beim ersten Mal ist die Verlegung des Kabelbaums nicht so ganz leicht, vor allem was die Anschlüsse der Hi-Hat angeht muss ein wenig zwischen den beiden Hi-Hat-Pads gefummelt werden, bis man die korrekte Länge und Positionierung festgelegt hat, denn die Dinger bewegen sich schließlich (und man sollte darauf achten, dass die beiden Kabel auch in den richtigen Buchsen stecken, sonst geht nix). Bitte auch bei der Snaedrum auf die richtigen Anschlüsse der beiden Kabel achten.

Wichtig ist es auch zu überprüfen, dass alle Klemmen und Halterungen gut festgeschraubt sind. Ist nämlich z. B. eine Rack-Klammer eines Tom-Pads etwas locker, so verringert sich die Triggerempfindlichkeit und somit die zu erreichende Dynamik durch die Ableitung der Kraft des ausgeübten Schlags ins Nirvana.

EINSTELLUNGEN

Nachdem wir also alles korrekt aufgebaut und angeschlossen haben, spielen wir mal los und checken erst mal die Einstellungen ab Werk. Das lässt sich schon mal recht gut an, was Bassdrum-, Tom- und Crash-Cymbal-Pads angeht. Damit kann man erst mal gut klarkommen. Etwas kritischer sieht es bei Ride-Cymbal-Pad, Snare Drum Pad und Hi-Hat Pad aus. Hier sollte man sich Zeit nehmen und diese Instrumente unbedingt mit Hilfe der unter „Utility“ zu findenden Parametern („Sensitivity“, „Threshold“) und der „Crosstalk Cancel“-Funktion auf seine Spielweise kalibrieren. Diese Mühe sollte man sich wirklich machen, denn das lohnt sich!

Beim Umschalten der Kits kann man diese zwar sofort spielen, doch die Ladezeit der Effects und Ambience beträgt einige Sekunden. Darauf sollte man zumindest im Live-Betrieb Rücksicht nehmen.

Mit ein bisschen Experimentieren wird man schnell seine persönlichen Einstellungen gefunden haben und darf sich über ein bei Electronic-Drums selten erlebtes Dynamikspektrum freuen. Die Ansprache der Pads ist vor allem im leisen Bereich richtig gut, besonders bei der Snaredrum macht sich dies deutlich bemerkbar bei Ghost Notes und Press Rolls. Zudem kann man auch noch bei aufgerufenen Pads mit der Instrumentenauswahl spielen und deren Sounds entsprechen hinsichtlich des Lautstärke-Level editieren, was dann im Set-Kontext sehr viel Sinn machen kann.



SOUNDS

Sounds sind immer eine Geschmacksache, und das hier gebotene Material wird in seiner „Rohfassung“ vor allem im „akustischen“ Bereich vielleicht nicht alle Drummer auf Anhieb überzeugen; doch da kommen beim Pearl e/merge gleich zwei Faktoren ins Spiel: Da ist einmal die direkte Zugriffsmöglichkeit auf die Ambience jedes Sounds über den Fader, mit dem man schnell ein cooles Mix-Verhältnis einstellen kann. Wohlgermerkt geht es hier nicht um die Effects, sondern nur um den Anteil des von den Raummikrofonen für das Sample aufgezeichneten Sounds. Effects kann man dann ja auch noch nach Belieben zuschalten. Was auf jeden Fall gefällt, sind bei einigen Sounds die mit aufgezeichneten Obertoncharaktere der Instrumente – das „boingt“ und „scheppert“ auch mal richtig doll. Gut so, denn wem das zu viel ist, der kann die Sounds im Modul sehr gut editieren und so wir „im richtigen Leben“ stimmen und dämpfen. Besser, dass man die Obertöne erst mal zur Verfügung hat, denn wegnehmen ist viel leichter als Hinzufügen, was ja auch nur sehr eingeschränkt möglich ist. Auch hier treffen wir auch wieder auf den konzeptionellen Ansatz eines Klangrealismus, der dem Pearl e/merge zugrunde liegt.

SNARE-DRUM PAD & SOUNDS

Beim Snare Pad Drum finden wir die auf Basis der legendären KORG Wavedrum entwickelten „Wave Trigger Technology“, die schon bei diesem Instrument für außerordentlich dynamische Ausdrucksmöglichkeiten gesorgt hat. In der Weiterentwicklung wird dies beim e/merge Snare Drum Pad ebenfalls deutlich. Nicht nur die Anschlagsstärke kann hier den Sound beeinflussen, selbst schon das Gewicht der eingesetzten Schlägel kann durchaus zu klanglichen Unterschieden führen, vorausgesetzt, das Pad ist optimal auf die Spielweise des Drummers kalibriert. Schon im Bereich der Haut-Spielzone lassen sich alle Nuancen vom Rand zum



PROFESSIONAL CASES & ACCESSORIES





Das Snare Drum Pad mit Wave Trigger Technology

Center wie bei einer akustischen Snaresdrum auch darstellen; am Rand etwas obertonreicher, im Center ein wenig trockener und satter. Die drei Trigger arbeiten sehr sauber getrennt, Rimclicks kommen direkt und ohne versehentlich einen Snare-Fellsound auszulösen. Das Überblenden von Center-Sounds zu Rimshots ist ebenfalls hervorragend und in ein homogenes Klangbild integriert. Das ansonsten oft auftretende Dilemma der nicht wirklich zueinander passenden Rimshots und Centersounds ist hier einwandfrei gelöst. Die Trigger für Rimshots und Rimclicks sind in einen die Spielfläche vollumlaufenden Gummiring integriert. Am rechten Rand lässt sich eine leichte Erhebung ausmachen, ab der der Rimclick-Trigger (nach oben betrachtet) aktiv ist, der Rimshot-Trigger befindet sich erwartungsgemäß im unteren Bereich des Pad-Rands.

Die Palette an Snaresdrum-Sounds reicht von 10"-Mini-Snaresdrums bis zu 15"-Modellen, von Vintage-Instrumenten über Brass- und Maple-Drums bis hin zu Electronic-Snares für moderne Styles wie Breakbeats, Dubstep, Drum'n'Bass etc. und Roland-808- oder Simmons-SDS-V-Samples. Alle musikalischen Genres sind als mit authentischen Sounds spielbar.

TOM PADS & SOUNDS

Die Tom-Pads unterscheiden sich vom Snaresdrum-Pad vor allem durch die Trigger. Hier kommen ein Fell-Trigger sowie ein Rim-Trigger zum Einsatz. Letzterer ist in einen (in etwa einer Weite eines Halbkreises) oben am Pad befestigten Gummiring integriert. So lassen sich auf diesen Rim-Trigger nicht nur Tom-Sounds sondern auch Percussion- und Effect-Sounds sehr gut abspeichern und abrufen, da hier eine 100-prozentige Trennung der beiden Trigger gegeben ist.

Wie bei den Snaresdrums gibt es auch hier eine breite Palette an Basic-Sounds von akustischen Toms und Floor-Toms bis hin zu den entsprechenden Electro-Vorbildern, so dass sich homogene Sets erstellen lassen. Die Rim-

Trigger der „Akustik Sets“ liefern einen weiteren Tom-Sound mit einigen hellen, „metallischen“ Obertönen, andere Kits sind in der Regel mit weiteren (Effect-) Sounds auf dem Rim-Trigger der Toms versehen.

Eine Merkwürdigkeit beim Editieren der Toms ist allerdings, dass sich zwar die Trigger-Einstellungen auch für alle drei Toms mit einem gemeinsamen Edit realisieren lassen, bei den anderen Parametern allerdings immer einzeln neu über das Eingaberad ein neues Pad angewählt werden und neu editiert werden muss. Pearl sollte bei einem Update diese Funktion ebenfalls als Gruppe-Edit ermöglichen.

HI-HAT PAD & SOUNDS

Beim Hi-Hat-Pad bedarf es allerdings tatsächlich sehr sauberer Einstellung der Trigger-Parameter und der Anpassung an die persönliche Spielweise, in Bezug auf Software wie auch auf Hardware. Manchmal macht schon eine Anpassung des Abstands von Top- und Bottom-Pad den entscheidenden Unterschied, manchmal reicht schon eine Parameter-Änderung in nur geringen Werten. Vielleicht sollte Pearl auch für die Hi-Hat ein Drei-Zonen-Pad für noch mehr Realismus und Ausdrucksstärke einführen. Doch auch mit dem aktuellen Zwei-Zonen-Pad lassen sich für E-Drums diesbezüglich überdurchschnittlich gute Ergebnisse erzielen. Die Sounds sind schon in ihrer Basisversion sehr schön realisiert, und die Bezeichnungen lassen auch gute Rückschlüsse auf das eingesetzte Instrument in Sachen Hersteller und Modell zu. Die Edit-Möglichkeiten reichen allerdings aus, um daraus durchaus ein individuelles Custom-Hi-Hat-Modell zu programmieren, von Mini-12-Zoll-Hats bis mächtigen 18er-Monstern ist alles machbar. Zudem gibt es ja auch noch wunderbar auf einer Hi-Hat spielbare, optionale Effect-Sounds

KICK PAD & SOUNDS

Kommen wir zum Bassdrum-Pad: Sieht aus wie eine Bassdrum, spielt sich wie eine Bassdrum, gerne auch mit einem Doppel-Bassdrum-Pedal. Und es klingt wie eine Bassdrum, wenn gewünscht auch wie eine ungedämpfte Jazz Kick. Das Spielgefühl entspricht durch die Konstruktion des Triggerpads mit dem Kissen-ähnlichen Punch tatsächlich wie eine mit einem fetten Kissen gedämpfte Kick mit Loch im Resonanzfell. Da ist es ein bisschen gewöhnungsbedürftig, wenn auf einmal ein klasse Bebop-Bassdrum-Sound ausgelöst wird. Auch bei den Kicksounds gibt es eine gute Auswahl an Basismaterial, das von den erwähnten, offen klingenden Jazz- und Classic-Rock-Sounds über fette 80s Pop-Kicks bis zu Modern-Rock-, Metal- und Urban-R&B-Sounds reicht. Vor allem auch im Electronic-Bereich finden wir einige sehr coole zeitgemäße Sounds und Klassikern wie der Simmons SDS V und der Roland TR-808 ähnliche Klänge. Und wer gerne die gerade angesagten Djembe-Sounds als Kick haben möchte, wird hier im „World“-Bereich fündig – dort gibt es auch noch einige andere interessante Percussion-Sounds, die sich zu exotischen Kicks, Snares oder Toms formen lassen.

CYMBAL PADS & SOUNDS

Die relativ leichtgewichtigen Pads liefern durch die Spielzonen Profil und Kuppe beim Crash-Cymbal sowie Rand, Profil und Kuppe beim Ride-Cymbals die bekannten Möglichkeiten zur Klanggestaltung über die Spielweise. Außerdem bieten beide Pads die Choke-Funktion, mit der sich Sounds durch Zugreifen am Rand abstoppen lassen. Schön, dass hier der Sound nicht abrupt stoppt sondern noch kurz leise ausklingt. Eine spezielle Gummimischung, aus der die Oberflächen der Cymbals Pads gefertigt werden, liefert ein recht realistisches Anschlagsgefühl, was durch eine gute Beweglichkeit



Ein Blick in ein Tom-Pad zeigt das Mesh Head ...

... und den darunter liegenden Aufbau unter der Spielfläche.



Spieloberfläche eines Cymbal Pad



Innenansicht der Hi Hat Pads mit den beiden separaten Anschlüssen für Trigger und Controller.

der Pads auf den Cymbal-Haltern unterstützt wird. Beim Crash-Cymbal ist allerdings auffällig, dass sich die Lautstärke ab einem gewissen Bereich zum Rand hin drastisch vermindert. Da gibt es dann einen doch zu großen Sprung im Anspracheverhalten und der Dynamik. Beim Ride-Cymbal-Pad ist dies nicht der Fall.

Wie bei den Hi-Hat-Sounds so gibt es auch bei den Crash- und Ride-Cymbal-Sounds eine gute Vielfalt diverser Klangcharaktere, die sich ebenso gut durch editieren noch weiter formen lassen. Hier ist es zudem auch hilfreich, Profil- und Kuppen-Sounds entsprechend zu editieren und anzugleichen, um noch mehr „Realismus“ zu erzeugen. Die Bandbreite der Sounds reicht von Splash-Cymbals über 16" bis 22" Crashes bis zu China-Effects in der Crash-Cymbal-Gruppe, sowie von 19" bis 22" Ride-Cymbal-Sounds diverser Hersteller. Bei diversen Sets sind zudem auch anwählbare Effect-Sounds wie z. B. ein Shaker für einen Hi-Hat-Sound oder Cowbell für ein Ride-Cymbal-Pad etc. in den Drumkits hinterlegt.

Es lohnt also, sich durch die verschiedenen Preset-Kits hindurchzuspielen und in den Edit-Funktionen die Instrumentengruppen nach Alternativen zu durchforsten. Nein, das ist keine Arbeit sondern macht sehr viel Spaß! Beim Umschalten der Kits kann man diese zwar sofort spielen, doch die Ladezeit der Effects und der Ambience beträgt einige Sekunden. Darauf sollte man zumindest im Live-Betrieb Rücksicht nehmen.

Jedenfalls kann man so auf eine klangliche Entdeckungsreise zu gehen, die so einiges an Inspiration bietet und Kreativität freisetzt. Hat man dann erst mal ein paar coole Custom Kits erstellt, so kann man sich dann ja auch noch an die Modifizierung der Basic Sounds machen und sie auf die eigenen Vorstellungen und Bedürfnissen hin verfeinern. Dazu stehen auch 36 Onboard-Effects zur Verfügung plus natürlich die Ambience.

Zieht dazu noch in Betracht, dass man die Möglichkeit hat, weitere externe Samples, z. B. aus der immensen KORG Library zu laden und zu spielen, dann sind die Möglichkeiten der Klanggestaltung mit dem Pearl e/merge grenzenlos.

Weniger grenzenlos geht es in Sachen MIDI & Co. zu. Leider gibt es keine Möglichkeit der direkten

Übertragung interner Audiodaten auf eine DAW, allerdings können MIDI-Daten aufgezeichnet werden. Über USB können Computer angesteuert werden und Daten übermittelt werden, und über MIDI Out ist es möglich, das e/merge in ein bestehendes MIDI-System zu integrieren.

Positiv zu bemerken ist auch, dass man mit dem e/Merge MMDL-1 Modul sehr intuitiv arbeiten kann, ein wenig E-Drum-Erfahrung natürlich vorausgesetzt.

FAZIT

Mit dem e/merge e/Hybrid Set etabliert sich Pearl in der Top-Liga der Electronic-Drumsets. Mittels der gemeinsam mit KORG entwickelten Wave Trigger Technology, den Puretouch Pads, den neuen Cymbal- und Hi-Hat-Pads sowie dem durchdacht konzipierten MDL-1-Sound-Modul, bietet das e/merge Electronic Drum System nahezu unbegrenzte kreative Möglichkeiten. Diese lassen sich mit einem außerordentlich realistischen Spielgefühl, wie man es von den akustischen Instrumenten her gewohnt ist, sehr gut in Szene setzen. Gute Einsatzgebiete sind selbstverständlich das (Home-) Studio oder natürlich auch der Proberaum. Live könnte das Pearl e/merge Hybrid Kit vor allem für Cover-/Top-40-Bands sehr gut geeignet sein, die viele verschiedene authentische Sounds brauchen, oder auch für Bands, die moderne Electronic Music Styles aufführen wollen.

In Sachen Sounds und Instrumentenzusammensetzungen als A-Drum Kit, E-Drum-Kit oder World Percussion Kit oder als pures Electronic Effect Sound Kit sind der Fantasie des Drummers durch die 700 Onboard-Samples und die gegebenen Editiermöglichkeiten jedenfalls kaum Grenzen gesetzt.

Eine feine Sache sind auch die Integration einer Zuspield- und Recording-Funktion von Audio-Dateien (wav-Files per USB-Stick) sowie die Training-Funktion zum Spielen und Aufnehmen zu externen Audio-Klangquellen mit bis zu 12 Stunden Aufzeichnungsdauer.

Mit dem e/merge e/Hybrid Kit ist es Pearl gelungen in der Top-Liga der Electronic Drums mitzuspielen und eine weitere Alternative zu einem angemessenen Preis anzubieten. // [11449]

FACTS

Hersteller

Pearl

Modell

e/merge e/hybrid
E-Drum-Set EM-53 HB

Modul

EM-MDL I

Features

Anzahl Drumkits: 35 Presets + 50 User Kits
Anzahl Sounds: 700
Anzahl Effekte: 36
max. 128 Stimmen Polyphonie
Metronom: Tempo von 30 bis 300 bpm, 10 Sounds
Aufnahmekapazität: ca. 12 Stunden (44,1 kHz, 16-bit WAV)
Auto Power Off

Anschlüsse

DB-25 Trigger Input für Pads und Hi-Hat Control
2× Main Output R + L/Mono (Klinke)
8× Direct Out (Klinke)
1× Kopfhörerausgang (Klinke)
1× MIDI Out
1× Aux In (Mini-Klinke)
3× Accessory Input (Klinke)
1× USB Port (USB A-Type)
1× USB to PC Port (USB B-Type)
1× Netzteilanschluss (12V)

Pads

EM-EBP 18" Hybrid Bassdrum
EM-14S 14" Snaredrum Pad (3 Zonen)
EM-10T 10" Tom Pad (2 Zonen)
EM-12T 12" Tom Pad (2 Zonen)
EM-14T 14" Tom Pad (2 Zonen)
EM-14HH 14" Hi-Hat Cymbal Pad Set (2 Zonen)
EM-15C 15" Crash Cymbal Pad (2 Zonen)
EM-18R 18" Ride Cymbal Pad (3 Zonen)

Hardware

DR-80EM Icon e-Rack
PCR-50L Modul-Halter
TH-70E Tom-Halter (3x)
CH-830ES Cymbal-Halter
S-830 Snaredrum-Ständer

Zubehör

Netzteil/Netzkabel, Pad-Anschlusskabel mit Breakout-Multipin-Connector, Klettbander, Stimmschlüssel, Bedienungsanleitung

Vertrieb

Pearl Music Europe

Internet

pearlmerge.com
pearleurope.com

Preis (UvP)

ca. € 4199,-