

2Box DrumIt Five MK2 E-Drum Set Test

E-Schlagzeug inklusive Hardware und Modul

Angriff aus dem Norden

von Alexander Berger , Lars-Oliver Horl - 10.12.2013



Das von uns getestete 2Box DrumIt Five Mk2 wurde in Schweden entwickelt - und wer bei E-Drum und Schweden den Namen DDrum assoziiert, der liegt goldrichtig. Gründer von 2Box und kreativer Geist hinter dem DrumIt Five ist nämlich ein gewisser Herr Bengt Lilja, der gemeinsam mit seinem Chef-Entwickler Rik van der Bruggen schon 2002 für das Clavia DDrum 4 verantwortlich zeichnete. Dieses war zu seiner Zeit sehr erfolgreich und wurde vor allem für seinen hohen Dynamikumfang geschätzt. Die charakteristische Farbe des Soundmoduls und der Beckenpads war damals übrigens ein auffälliges Rot. Wenn man diese Punkte zusammenzählt, ist es naheliegend, dass man das DrumIt Five eine Art inoffizieller Nachfolger des DDrum 4 bezeichnen könnte. Aus Vier mach Fünf, aus Rot mach Orange, und schon sind wir - zumindest was Namensgebung und Optik angeht - bei unserem Testkandidaten angelangt.

Wenn man heutzutage die Möglichkeiten zur digitalen Simulation natürlicher Drums betrachtet, dann sieht man sich einer beträchtlichen Kluft gegenüber, die zwischen dem hohen Realitätsgrad aktueller Software-Libraries und den internen Sounds der Hardware-Module klafft. Die Macher der angesagten E-Drum Systeme scheinen der technischen Entwicklung

immer etwas hinterher zu hinken, denn selbst teure Instrumente sind immer noch mit Sound-Libraries ausgestattet, die einfach nicht mehr auf dem neuesten Stand sind. Eine zu grob abgestufte Dynamik und der berüchtigte Machinegun-Effekt sollten eigentlich Relikte aus einer vergangenen technischen Generation sein - zumindest in der oberen Preisklasse der E-Drum-Boliden haben sie definitiv nichts mehr zu suchen - und doch sind sie nach wie vor präsent. Alter Schwede, da wird es doch Zeit für ein bisschen frischen Wind, dachte man sich bei 2Box und schickte das DrumIt Five Mk2 ins Rennen, das mit Schlagwörtern wie "offene Soundarchitektur" und der Tatsache, dass es über verhältnismäßig spektakuläre vier Gigabyte Flash-Speicher verfügt, aufhorchen lässt.

Die erste Version des DrumIt Five kam bereits 2009 auf den Markt, war aber technisch noch nicht wirklich ausgereift. Die Anwender beklagten neben der mäßigen Hardware-Verarbeitung vor allem ein wackeliges Rack und eine hohe Anfälligkeit für Doppeltrigger und Übersprechungen zwischen den Pads. Zudem fehlte für lange Zeit ein Editor, mit dem sich eigene Multisamples in das 2Box-Format wandeln ließen.

Das Betriebssystem des 2Box Brains wurde in der Zwischenzeit auf Version 1.26 geupdatet, und auch der Kit- und Soundeditor kann mittlerweile von der Hersteller-Website heruntergeladen werden. Das DrumIt Five Mk2 bringt insgesamt ein Gewicht von etwa 35 Kilogramm auf die Waage. Im Studio, im Proberaum oder im häuslichen Wohn- oder Musikzimmer sollte man eine Fläche von etwa 130 mal 100 Zentimetern für das komplett aufgebaute Set einplanen.



Ziemlich retro: Das orangefarbene 2Box-Modul mit zu kleinem Display





Details

Der Lieferumfang beinhaltet neben dem Soundmodul ein 14-Zoll-Kickpad, drei Tom-Pads mit jeweils zehn Zoll Durchmesser sowie ein zwölf Zoll großes Snare-Pad. Die beiden Beckenpads haben jeweils 14 Zoll Durchmesser, während die Hi Hat wiederum mit zwölf Zoll etwas kleiner ausfällt. Da der schwarze Gummimantel der Becken auf lange Sicht ein Verschleißteil ist, wird in der Dokumentation darauf hingewiesen, dass die Ränder der Becken in einem möglichst flachen Winkel angespielt werden sollten. Die Pads bieten drei Zonen an: Bow, Edge und Bell. So kann das Brain zwischen der "normalen" Spielweise auf einem Ride, Schlägen am Rand des Beckens und einem Anspielen der Beckenglocke unterscheiden. Manuelles Abstoppen wird ebenfalls ausgewertet.



Heute schon kalibriert? Die 2Box Hi Hat mit Magnet im Alusockel



Das Kick-Pad, die Tom- und Beckenpads sowie das Modul werden an einem Aluminiumrack montiert, das seit der Urversion des Instruments komplett überarbeitet wurde. Ein handelsüblicher doppelstrebiges Snareständer bietet sicheren Halt für das Snare-Pad, und auch für das Hi-Hat-Pad wird ein Stativ mitgeliefert, wie man es von akustischen Drumsets her kennt - allerdings ohne Füße und dafür mit einer speziellen Halterung zur Befestigung am Rack.

Werfen wir nun einen Blick auf die Steuerzentrale des DrumIt Five. Auf der Vorderseite des stabil wirkenden Metallgehäuses finden sich zehn Channel-Buttons, mit denen - zum Teil über Tastenkombinationen - die insgesamt 15 Trigger-Kanäle des Moduls angesteuert werden können. Rechts davon sind sechs Drehknöpfe um ein sehr rudimentär gehaltenes 17x4-Zeichen-LCD-Display herum angeordnet, die in Kombination mit vier weiteren Navigationsbuttons für das Bearbeiten der Parameter des 2Box Brains zuständig sind. Auf der Rückseite befinden sich neben den Trigger-Eingängen ein Line-In, die Kopfhörerbuchse, der USB-Anschluss, MIDI-In- und Out-Buchsen sowie sechs Einzelausgänge. Im Modul sind insgesamt 100 Werkskits enthalten, die größtenteils Naturdrums simulieren, aber auch Percussion-Instrumente und elektronisch erzeugte Dance-Sounds beinhalten.

Praxis

Hardware + Pads

Für den ersten Aufbau des Racks muss man ein wenig Geduld mitbringen. Sobald der Schlagzeugerkäfig steht, kann er aber zum Transport praktisch zusammengeklappt und innerhalb kurzer Zeit wieder aufgestellt werden. Die Positionierung von Toms und Becken gestaltet sich dank der Kugelgelenke an den Halterungen absolut frei. Dass die Toms beim Spielen ein wenig mitschwingen, empfinde ich persönlich sogar als ein kleines und realistisches Plus. An der Standfestigkeit des Racks hingegen gibt es absolut nichts auszusetzen.



Einfach und flexibel: Kugelgelenke zur Positionierung der Pads

Erhöhen wir den Zoomfaktor ein wenig und sehen uns die verschiedenen Pads einmal genauer an. Die Trommelpads sind aus Aluminiumguss gefertigt und verfügen über jeweils sechs Stimmerschrauben, mit denen die Spannung der Mesh-Heads und damit auch das Rebound- und Triggerverhalten angepasst werden können. Im Vergleich zu den altbekannten Gummipads bieten Mesh-Heads einen deutlich realistischeren Rebound und entwickeln, vor allem in der einlagigen Ausführung wie beim Testset, eine geringere Lautstärke beim Spielen. Zwei Vorteile also, von denen vor allem letzterer für den Mieter in der Wohnung nebenan erfreulich sein dürfte. Der Nachteil der einlagigen Felle liegt in der reduzierten Belastbarkeit, die den Einsatz relativ dünner Drumsticks - der Hersteller empfiehlt 5A-Modelle - erfordert. Bei Bedarf lassen sich die Felle allerdings wechseln und sogar durch echte Felle von akustischen Drumsets ersetzen. Das Wohlwollen des eben erwähnten Nachbarn wird das zwar möglicherweise etwas überstrapazieren, für den Einsatz auf größeren Bühnen oder im Studio kann diese Möglichkeit aber ein weiteres Plus an authentischem Spielgefühl bedeuten. Abgesehen von der Bassdrum bieten alle vier Trommelpads neben der Fell- auch eine Rim-Zone, die mit Rimclicks, Rimshots oder anderen Sounds belegt werden kann.

Das Spielgefühl ist relativ weich und angenehm. Nach ein wenig Anpassung der Trigger-Parameter kommt bei mir mit geschlossenen Augen das Gefühl auf, an einem echten Drumset zu sitzen und einen kräftig bearbeiteten Monitormix auf den Kopfhörern zu haben. Ob dies nun an einem von 2Box selbst gerühmten ultraschnellen Triggerverfahren liegt oder schlicht und einfach mit der Tatsache zusammenhängt, dass manche Trommeln in über 100 Velocity-Layern - also bestehend aus ebenso vielen Einzelsamples - zur Verfügung stehen, kann ich nicht beantworten. Einen Machinegun-Effekt gibt es bei den Drumsound-Simulationen akustischer Sets quasi nicht. Presswirbel auf der Snare fühlen sich zwar nicht ganz realistisch an, Double-Stroke-Rolls und schnelle Einzelschläge funktionieren aber sehr schön. Am Ende des kurzen Audiobeispiels im Player ist zu bemerken, wie die Tonhöhe der Toms bei den immer härter werdenden Anschlägen naturgemäß zunimmt.



Bum-Bum-2Box: Am Rack installierte Fußmaschine mit Tennisball-Beater

Für das Kick-Pad wird eine Standard-Fußmaschine mitgeliefert, die mit einem Triggerball-Beater ausgestattet ist. Der Kopf dieses Beaters besteht aus Gummi, ist mit einer dünnen Filzschicht überzogen und erinnert ein wenig an einen zu klein geratenen Tennisball. Der Vorteil liegt ganz klar in der Schonung des Mesh-Heads, aber auch in Sachen Spielgefühl kann die Elastizität des Materials punkten. In Kombination mit dem leicht mitschwingenden Kickpad hat man beim DrumIt Five das Gefühl, eine wirklich mächtige Bassdrum zu spielen. Die Drei-Zonen-Beckenpads wirken beim ersten Kennenlernen des DrumIt Five Mk2 überraschend schwer. Unter einer Schicht aus Gummi verbergen sich zwei fest übereinander gelegte Metallplatten, dementsprechend fällt die Lautstärke beim Spielen deutlich lauter aus als bei den Trommelpads. Der Rebound ist zwar nicht so ausgeprägt wie bei echten Becken, geht aber meiner Meinung nach in Ordnung.

Die Zonenerkennung funktioniert prinzipiell zufriedenstellend, hat aber auch ihre Grenzen, die sich darin äußern, dass ein hauchzartes Streicheln der Glocke einen leisen Bow-Sound erzeugt oder bei Schlägen im Bow-Bereich zwischenzeitlich der Randsound erklingt. Auch in puncto Dynamik erfordert es eine gewisse Eingewöhnungszeit, um die jeweils richtige Anschlagstärke zu finden.



Heavy Ride: Die Beckenpads bestehen aus zwei Metallplatten mit Gummiummantelung

Kompatibilitätsprobleme wird es aber vor allem mit den Hi-Hats geben, da beim DrumIt Five zum Erkennen des Öffnungsgrades ein eigenes System mit einem Sensor verwendet wird. An dieser Stelle ins Detail zu gehen, würde ein wenig zu weit führen. Ich möchte mich daher mit der Aussage begnügen, dass dies natürlich nichts mit Raumakustik, sondern vielmehr mit einem Magneten zu tun hat, der anstelle eines unteren Hi-Hat-Beckens auf das Stativ gelegt wird. Die ersten Versuche gestalten sich als ein wenig holprig, aber vor allem nach einer Experimentierphase mit der Kalibrierungsfunktion im Brain kann ich mich mit dem System

anfreunden und das Verhalten der Hi-Hats weitgehend an meine Bedürfnisse anpassen. Ärgerlich ist allerdings, dass sich das Hi Hat-Pedal dreht, obwohl die Befestigungsschelle am Rack maximal festgezogen ist.

Das 2Box Brain

Leider ist die Menüführung des Moduls ein wenig unübersichtlich geraten, was vor allem mit der etwas kryptischen vierzeiligen Textdarstellung im etwas zu klein geratenen Display zusammenhängt. Ohne ein ausgiebiges Wälzen des Benutzerhandbuchs kann es hier schon einmal vorkommen, dass man die eine oder andere wichtige Funktion schlicht und einfach übersieht. Hier ist also Kennenlernen angesagt. Einige Sounds haben deutlich hörbare Rauschfahnen, was aber nichts daran ändert, dass die meisten Kits auf Anhieb Spaß machen. Dies liegt vermutlich auch daran, dass die Samples teilweise intensiv bearbeitet sind - EQ, Kompressor und Hallgeräte scheinen eine große Rolle beim Erstellen der Library gespielt zu haben. Der Vorteil dabei ist, dass die einzelnen Kits schon von vornherein nach fertig abgemischten Drumsets klingen und größtenteils relativ durchsetzungsfähig sind. Andererseits wird dadurch die Möglichkeit geschmälert, alle Instrumente frei miteinander zu eigenen Kits zu kombinieren, da vor allem die Rauminformationen von verschiedenen Toms, Snares und Kicks zum Teil wie Öl und Wasser aufeinander wirken. Unfreiwillig künstlich oder pappig, wie man das von vielen Konkurrenzprodukten gewohnt ist, klingt es aber so gut wie nie.

Nicht hundertprozentig zufriedenstellend finde ich die Lautstärkeverhältnisse der Instrumente innerhalb einiger Kits. Mal sind die Toms zu laut, mal drängen sich die Becken in den Vordergrund. Um Lautstärkeanpassungen vorzunehmen, muss man ins Menü einsteigen, denn das 2Box bietet hierfür keine realen Fader wie einige andere Sets in dieser Preisklasse.

Im Hinblick auf Effekte wird man beim 2Box mit einem zum Click-Tempo synchronisierbaren Delay, einem Flanger und einem 3-Band-Equalizer mit parametrischen Mitten versorgt. Als besonders praxisnah empfinde ich dabei die Möglichkeit, eigene Submixes für den Kopfhörerausgang und die sechs frei belegbaren Monoausgänge am Modul einrichten zu können. Eine leichte Bassanhebung soll nur auf den Line-Outs hörbar sein und dafür das Metronom nur auf dem Kopfhörer ? Kein Problem!

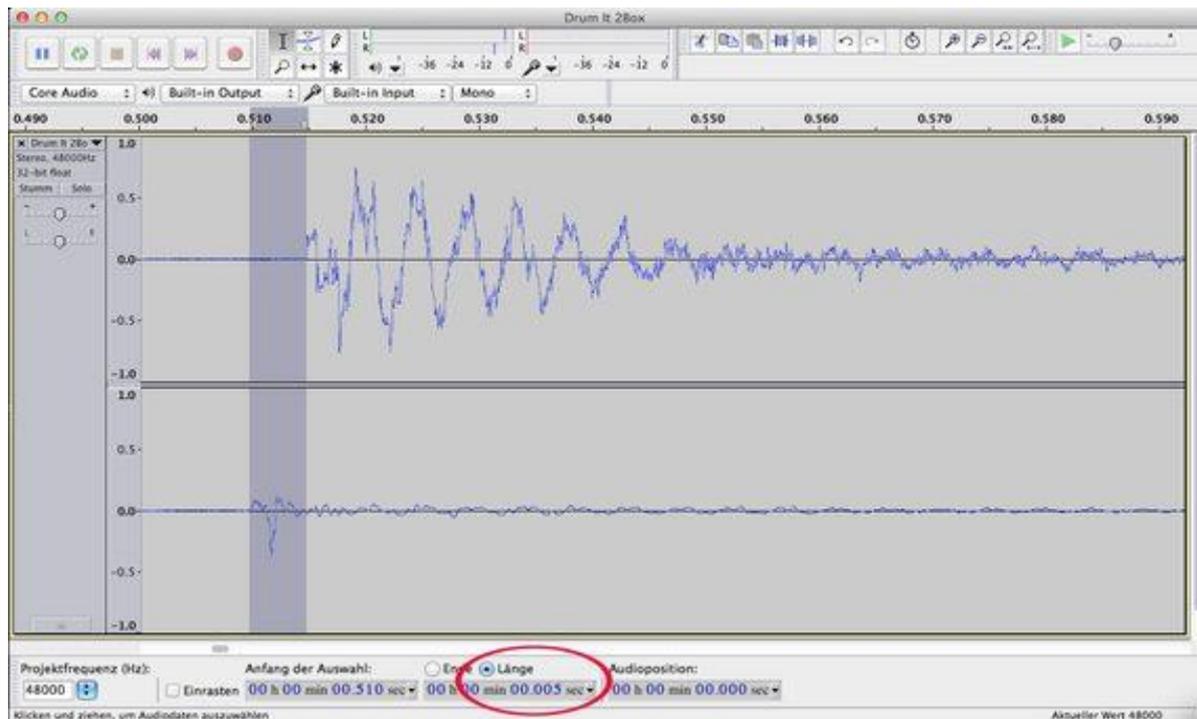
Wie bereits angedeutet: Die Möglichkeit, eigene Sounds in das Brain importieren zu können und dabei einen vergleichsweise opulenten Speicherplatz von insgesamt vier Gigabyte zur Verfügung zu haben, ist eine der Besonderheiten des 2Box DrumIt Five Mk2. Dazu ist zunächst eine Verbindung mit einem Rechner nötig, der das Modul als USB-Massenspeicher erkennt, so dass keine weiteren Treiberinstallationen nötig sind. Etwas schade ist dabei, dass die Schnittstelle auf die Datenübertragungsrate von USB 1.1 beschränkt ist. Bei einem umfangreichen Datentransfer zwischen PC und Brain - wie zum Beispiel einer sehr empfehlenswerten Sicherungskopie des kompletten Brain-Speichers - ist also Abwarten und Teetrinken angesagt. Das Brain unterscheidet zwischen vier verschiedenen Typen von importierbaren Files: Songs, Loops, User-Kits und eigene Multisamples. Im Speicher des Moduls sind von vorneherein einige Jam-Tracks ohne Drums vorhanden. Wer eigene Playalongs oder ganz einfach Songs zum Mitspielen hat, kann diese direkt ins Brain kopieren und erspart sich so beispielsweise den Anschluss eines MP3-Players. Die Audiofiles müssen allerdings im unkomprimierten WAV-Format vorliegen, da das DrumIt Five keine MP3-Unterstützung bietet. Das Gleiche gilt auch für die Loop-Funktion. Sauber geschnittene WAV-Dateien können mit dem Loop-Converter ins 2Box-Format gewandelt, einem Pad zugewiesen und daraufhin in einfacher Ausführung oder als Endlosschleife getriggert werden.

Eigene Kit-Bänke können über die Bedienelemente am Brain selbst, aber auch mit dem Kit-Editor gestaltet werden. Darüber hinaus können mit dem Editor auch Loops, Multi-Zonen- und Hi-Hat-Sounds erstellt werden. Der zentrale und letztendlich interessanteste Punkt ist aber das Importieren eigener Multisamples. Um dies zu testen, verfrachte ich eine Kick, eine Snare und drei Toms aus der Custom-&-Vintage-Erweiterung des Superior Drummer 2 von Toontrack in das Hirn des DrumIt Five. Gerade der naturbelassene Sound dieser Software-Library schien mir ein guter Gegenpol zum hochpolierten und sehr druckvollen Klang der Werkskits zu sein. Und ja, es funktioniert tatsächlich! Da die komplexen Multichannel-Samples der Software in diesem Fall in Stereo-Samples umgerechnet werden, schränkt sich auch der bekanntlich hohe Speicherbedarf solcher Libraries ein. Eine Snare mit knapp 40 Velocity-Layern nahm in meinem Test etwa acht Megabyte in Anspruch. Gespeichert wird auf einer SD-Card, die im Gehäuse verborgen an ihrem festen Platz sitzt. Bastelfreudige Heimwerkergemüter haben diese 4GB-Karte angeblich durch eine kompatible 64GB-Version ersetzt oder sogar einen Slot zum Austausch der Karte angebracht. Garantieansprüche hat man in diesem Fall aber natürlich keine mehr.

Die Prozedur, eine Trommel aus einer Library im DrumIt Five spielbar zu machen, ist zwar nicht mit drei Mausklicks erledigt, geht nach einigen Testläufen aber gut von der Hand. Für alle, die es interessiert, folgt hier eine kleine Kurzanleitung:

- Den Sound im Mixer des Plug-Ins anpassen: Vor allem die Raumkanäle sollten so eingestellt werden, dass der Klang des kompletten Sets rund wirkt.
- Die Anzahl der vorhandenen Velocity-Layers der zu importierenden Trommel herausfinden: Im Superior Drummer 2 ist dies machbar, indem man mit den Layer-Eingrenzungen auf der Construction-Page spielt und überprüft, ab welcher Grenze keine neuen Samples mehr geladen werden.
- Eine MIDI-Spur mit entsprechend verteilten Anschlägen auf dem zu importierenden Instrument erstellen: Wichtig ist hier, darauf zu achten, dass zwischen den Anschlägen genügend Zeit vergeht, um jedes Sample komplett abklingen zu lassen.
- Die MIDI-Spur bouncen, normalisieren und schneiden (in dieser Reihenfolge!): Zu lange Schnipsel kosten Speicherplatz. Es empfiehlt sich also, komplett "stille" Bereiche zu kürzen. Ein kurzes Fade-Out für die einzelnen Schnipsel kann nicht schaden, da man auf diesem Weg mögliche Artefakte sicher umschieft.
- Die einzelnen Dateien im 2Box Sound-Editor öffnen und eine neue DSND-Datei erzeugen: Der Editor analysiert das Material auf seine Lautstärke hin und ordnet die Samples automatisch sinnvoll an.

Ein wichtiges Thema im Bereich E-Drums sind die Latenzen. Hierbei geht es um die Zeitspanne zwischen dem Anschlag auf dem Pad und dem darauf folgenden Audiosignal am Output. Mit fünf Millisekunden schlägt sich das DrumIt Five Mk2 im Vergleich zur Konkurrenz sehr gut. Selbst das Roland-Flaggschiff TD-30 bietet hier kaum bessere Werte. Spürbar werden Latenzen ab etwa zehn Millisekunden.



Guter Wert: Fünf Millisekunden Latenz haben keinen negativen Einfluss auf das Spielgefühl

Fazit

(4 / 5)

Das 2Box DrumIt Five Mk2 hat trotz der tollen Optik kleine Schwachpunkte: Die Editierung am Gerät sorgt durch das kleine Display nicht gerade für Erheiterung, der USB-Port ist verhältnismäßig langsam, es fehlt die Möglichkeit, MP3s abzuspielen, die Erkennung der Beckenzonen ist etwas ungenau, die Kits sind teilweise lautstärkemäßig nicht optimal abgestimmt und einige Sounds rauschen hörbar. Wenn man sich allerdings mit all diesen Punkten arrangieren kann, dann bekommt man ein gutes E-Drumset, das es in Sachen Klang und Spielgefühl sogar mit so einigen teureren Top-Modellen der bekannten Hersteller aufnehmen kann. Abgesehen von den hochwertigen und eigenständigen Werkskits, dem flexiblen internen Routing und der Möglichkeit, verschiedene Felle zu verwenden, bietet das DrumIt Five Mk2 die Möglichkeit, Samples aus den viel gerühmten Software-Libraries zu importieren und sich so auf der Bühne oder im Proberaum das bisher obligate Notebook mit Audio-Interface zu sparen. Dadurch kann es als offenes System bezeichnet werden, das Soundenthusiasten den großen Vorteil bietet, stets auf die neuesten Klangkreationen zugreifen zu können. Mit all diesen Features richtet sich das DrumIt Five Mk2 in erster Linie an ambitionierte Live-Drummer, die größten Wert auf Individualität legen. Für die klassische E-Drum-Klientel, nämlich die Tanzmusik- und Top 40-Drummer gibt es Sets anderer Hersteller, die von der Soundauswahl vielleicht weniger originell sind, dafür aber bessere "Plug & Play"-Qualitäten liefern. Eine ebenso wichtige Konsumentengruppe sind die Hobby-Drummer, die sich ein E-Drum-Set zum Üben in den heimischen Keller stellen. Auch für diesen Teil der Kundschaft gibt es besser geeignete Konkurrenzprodukte, die spezielle, ausgeklügelte Übe- und Play-Along-Funktionen bieten.

- Pro
- angenehmes Spielgefühl

- gute, eigenständige Sounds
- fein abgestufte Dynamik
- geringe Latenz
- Import eigener Multisamples möglich
- flexibles internes Routing
- stabiles Aluminium-Rack
- Contra
- Zonentrennung und Ansprechverhalten der Beckenpads nicht optimal
- Lautstärkeverhältnisse innerhalb der Kits teilweise unausgewogen
- Hi-Hat-Stativ dreht sich
- langsamer USB-1.1.-Port



- Technische Spezifikationen
- Soundmodul
- Anzahl der Drumkits: 100
- Anzahl der Sounds: 293
- Effekte: EQ / Echo / Flanger
- Übefunktionen: Nein
- Fader für Kanallautstärken: Nein
- Sequenzer: Nein
- Trigger Eingänge: 10
- Aux In: Ja
- Stereo Ausgang: Ja
- Kopfhörerausgang: Ja
- Einzelausgänge: 6
- Fußschalter: Nein
- MIDI: In/Out
- USB Port: Ja
- USB Memory: Nein
- Digital Out: Nein
- Pads

- Bassdrum-Pad: 14" / 1 Zone
- Snaredrum-Pad: 12" / 2 Zonen
- Tom-Pads: 3 x 10" / 2 Zonen
- Spielflächen der Trommelpads: Mesh Heads (einlagig)
- Crashbecken-Pad: 14" / 3 Zonen
- Ridebecken-Pad: 14" / 3 Zonen
- Hi-Hat-Pad: 12" / 3 Zonen
- Spielflächen der Beckenpads: Gummi
- Zubehör:
- Bassdrum-Pedal: Ja
- Hi-Hat-Maschine: Ja
- Besonderheiten: 4GB Flash-Speicher zum Import eigener Multisamples
- Preis: € 2498,00 (UVP)