

STICKS

PLAY. DRUMS. BETTER.



Test aus dem STICKS-Archiv

2BOX DrumIt Five im Test

von Thomas Adam, 14. Juli 2018

Als Neuheit kann man das DrumIt Five von der schwedischen Firma 2box nicht gerade bezeichnen, denn schließlich ging dieser neue Stern am E-Drum-Himmel schon im Jahr 2008 auf, als auf der Musikmesse in Frankfurt der erste Prototyp gezeigt wurde. Seitdem wurde sowohl an der Hardware als auch an der Software ständig gefeilt und verbessert. „Was lange währt wird endlich gut?!“ Schauen mer mal ...



DrumIt Five
Next Generation electronic drum kit

Nach dem ersten Prototyp von vor einigen Jahren haben wir jetzt das erste Testexemplar des 2box DrumIt Five in den Händen gehabt – und waren von der Hardware-Vollausstattung plus Soundmodul sehr angetan. Bis auf Sticks und Hocker muss man nichts dazukaufen, und beim Soundmodul kann man nicht nur 2box-Samples umsonst downloaden, sondern auch eigene Samples bequem einladen. Seht es euch gerne an...



Die Features lassen auf jeden Fall schon einmal aufhorchen: Komplettausstattung mit Rack, Pads und Pedalen, und als Brain ein Soundmodul, das nicht nur viele Sounds im Angebot hat, sondern auch eigene Samples laden kann – und das Ganze für knapp 2.500 Euro. Klingt verlockend.

Rack und Hardware

Schon das Rack wartet mit neuen Ideen auf, denn an ihm werden nicht nur die Pads und das Soundmodul befestigt, sondern auch das Kick-Pad und das HiHat-Pedal. Es ist komplett aus Alu gefertigt, und sogar die Sechskant-Stangen der Tom- und Cymbal-Halterungen bestehen aus diesem Material. Obwohl es sehr großzügig dimensioniert ist, ist es daher trotzdem sehr leicht. Die vorderen beiden Rack-Querrohre sind ca. 90 cm breit und bieten so locker Platz für bis zu drei Tom-Pads. Die beiden Seitenrohre sind mit ca. 70 cm ebenfalls recht lang, sodass auch hier genug Raum für Erweiterungen vorhanden ist. Befestigt werden die Querrohre an je zwei längeren und kürzeren Beinen. Die beiden vorderen Beine sind ca. 92 cm lang, und die maximale Aufbauhöhe für die Rack-Tom-Pads beträgt somit ca. 90 cm.

Die beiden hinteren Beine sind immerhin noch ca. 72 cm lang, wodurch auch hier ein recht hoher Aufbau möglich ist. Die Tom- und Cymbal-Pad-Halterungen werden am Rack befestigt, indem man eine Backe abmontiert und nach dem Platzieren des Halters wieder aufsetzt und anschraubt. Die Sechskant-Haltestangen für die Tom-Pads und Cymbal-Ausleger werden in eine Plastikkugel gesteckt, die in der zweiten Klemme dieser Halterungen sitzt. Durch diese Omni-Ball-ähnliche Konstruktion lassen sie sich in einem weiten Bereich beliebig im Winkel verstellen, sodass man hier auf jeden Fall eine optimale Aufbauposition finden wird.



Weil das Kick-Pad aufgrund seiner Montage am unteren Querrohr des Racks auf einen kleinen Aufstellungsbereich fixiert ist, ist man allerdings gezwungen, den Rest des Sets um das Kick-Pad herum zu arrangieren. Seine Rack-Halterung erlaubt es lediglich, es nach links oder rechts zu verschieben sowie seinen Querwinkel zu verstellen; es lässt sich allerdings nicht weiter nach vorne oder hinten rücken. Weil das Pad sehr flach ist, kann man es für den Transport aber am Rack montiert lassen, und das ist ein echter Vorteil. Das Rack selber ist ja nicht sehr schwer, daher lässt sich das Ganze selbst dann noch gut alleine tragen, wenn man nicht zu den regelmäßigen Besuchern einer Mucki-Bude gehört.

Das Hi-Hat-Pedal wird ebenfalls mit einer Klemme am Rack montiert, daher kann man hier auf die sonst üblichen zwei oder drei Standbeine verzichten. Dadurch wird es allerdings nochmals schwieriger, eine optimale Aufbauposition für das gesamte Set zu finden, denn wenn man die seitlichen Querrohre auch noch weit ausklappt, wird der Aufbau durch die relativ langen vorderen Querrohre für viele Drummer wohl zu breit werden. Hinzu kommt, dass das Hi-Hat-Pedal recht schwer ist, wodurch die leichte Feder des Pedals ein wenig überfordert ist. Die vordere Backe der Klemme, mit der das Hi-Hat-Pedal am Rack befestigt wird, lässt sich zudem nicht einfach wegklappen, sondern muss komplett abgenommen werden, wenn man das Ganze transportfertig machen möchte.



Sofern man das Set nur selten transportiert, ist das zwar nicht weiter schlimm, kann aber zu einem kleinen Nervfaktor werden, wenn man dieses häufig tun muss. An den wichtigsten Stellen ist das Rack mit Flügelmuttern ausgestattet. Die restlichen Gewinde und auch die Spannschrauben für die Felle sind mit Vierkantschrauben bestückt, die alle einen kleinen Nachteil haben: Ihre Köpfe sind etwas zu kurz geraten, und dadurch rutscht der mitgelieferte (und auch jeder andere) Stimmschlüssel öfters ab, als einem lieb ist – mir ist er beim Zusammenbauen des Racks jedenfalls gefühlte 300 Mal aus der Hand gefallen.

Das Kick-Pedal lässt sich vielseitig verstellen. So kann man hier den Pedal- und den Schlägelwinkel den eigenen Bedürfnissen anpassen, und natürlich lässt sich auch die Federspannung beliebig einstellen. Die Laufeigenschaften sind gut; mit diesem Pedal sollte eigentlich jeder zurechtkommen. Zu guter Letzt kommt noch der Snare-Ständer ins Spiel. Hier handelt es sich um einen einfachen Vertreter mit einstreibigen Beinen, und sein Snare-Korb lässt sich zwar nicht stufenlos, aber immerhin in sehr feinen Rasterstufen verstellen. Das Hi-Hat-Pedal und der Snare-Ständer sind nicht hochglanzverchromt, sondern haben eine matte Oberfläche, die sehr gut zum Look des restlichen Sets passt.

Pads

Das Snare-Pad hat einen Durchmesser von 12", die drei Tom-Pads sind jeweils 10" groß, und das Kick-Pad misst 14". Alle Drum-Pads haben kein Kessel im eigentlichen Sinne, weil der Metall-Spannreifen zugleich der Kessel ist. Ihr Außendurchmesser ist daher größer als sonst üblich, dafür

können sie aber sehr flach gehalten werden. Bespannt sind alle Pads mit Gewebefellen. Der Fell-Trigger befindet sich am Rand der Pads und wird durch eine kleine Abdeckung vor unbeabsichtigten Schlägen geschützt. Nur beim Kick-Pad ist die Platzierung des Triggers noch nicht ganz optimal gelöst, denn er sitzt einen Hauch zu tief. Dadurch ist man gezwungen, das Fell sehr stark an zu spannen, damit es auch wirklich am Trigger anliegt. Und so macht das Spielen nicht ganz so viel Spaß wie mit einem schlaffer gespannten Fell.

2box weiß von diesem Problem und arbeitet an einer Lösung. Die Beispielbarkeit der einlagigen Gewebefelle ist erwartungsgemäß sehr gut, und alles, was man spielt, wird von den Triggern sauber umgesetzt. Alle Drum-Pads außer dem Kick-Pad besitzen drei Spielzonen für Schläge auf das Fell, Rimshots und den Spannreifen. Zum Lieferumfang gehören auch zwei Cymbal-Pads und ein Hi-Hat-Pad, die 14" bzw. 12" groß sind. Die beiden Cymbal-Pads besitzen drei Spielzonen für Kuppe, Profil und Rand, das Hi-Hat-Pad nur zwei für Profil und Rand, außerdem sind durch Ergreifen des Rands abgestoppte Chokes möglich. Das Besondere bei diesen Pads ist aber, dass sie auf der gesamten Spielfläche gleichmäßig triggern. Man ist also nicht, wie von der Konkurrenz her gewohnt, beim Spielen auf einen bestimmten Bereich beschränkt, sondern kann sich hier unbeschwert austoben. Sehr schön.

Soundmodul

Das Soundmodul des DrumIt Five sitzt in einem kompakten Gehäuse, und seine Bedienoberfläche ist mit erstaunlich wenigen Bedienelementen bestückt. Auf der linken Seite befinden sich zehn Taster, mit denen man die Sounds der zehn Trigger-Eingänge manuell auslösen kann. Hält man zusätzlich den „More“-Taster gedrückt, wird dabei der Rim-Sound getriggert. Auf der rechten Seite sind um das grafikfähige Display herum weitere sieben Taster angebracht, die dem Navigieren durch die verschiedenen Menüs dienen. Unter dem Display sitzen drei Endlos-Potis, die auch als Taster funktionieren und bei einigen Menüpunkten auch so gebraucht werden. Zusammen mit den drei Tastern über dem Display hat man hier also bequem Zugriff auf die bis zu sechs Menüpunkte, die pro Menüseite angezeigt werden. Links vom Display befinden sich die beiden Taster „Kit“ und „Unit“. In den Unit-Menüs erledigt man globale Einstellungen wie z. B. das Einstellen der Trigger-Empfindlichkeit, und auf den Kit-Seiten dreht sich alles um die Sounds des angewählten Sets.



Durch die Menüs scrollt man einfach mit den beiden Tastern rechts neben dem Display (Page-up und -down). Mit der Einführung von Betriebssystem 1.20 sind übrigens einige Neuerungen hinzugekommen, die in der englischsprachigen Bedienungsanleitung – welche für OS 1.1 gedacht war – nicht erwähnt werden. Hier gibt es beispielsweise neue Trigger-Settings oder einen 3-Band-Equalizer mit semi-parametrischen Mitten (fixe, aber fein aufgelöste Einsatzfrequenzen von 100 Hz bis 10 kHz) zu bestaunen. Diese Themen werden natürlich auch in die deutsche Bedienungsanleitung einfließen, an der der deutsche Vertrieb Hyperactive momentan arbeitet.

Auf den Kit-Seiten lassen sich die üblichen Parameter wie zum Beispiel Tonhöhe oder Sound-Auswahl einstellen, aber hier finden sich auch Parameter, die mir bisher nicht über den Weg gelaufen sind. Dazu gehört beispielsweise eine dreistufige Hüllkurve mit den Parametern Attack, Hold und Decay. Attack und Decay sind für das Ein- und Ausschwingen der Sounds verantwortlich, und mit Hold bestimmt man, wie lange der Sound auf seiner maximalen Lautstärke gehalten wird, bevor Decay zum Zuge kommt. Einige der internen Ambience-Sounds lassen sich damit etwa prima auf Gated-Reverb-artige Sounds umbiegen.

Bevor wir auf die Sounds zu sprechen kommen, sollten wir aber noch einen Blick auf die Rückseite werfen, denn das lohnt sich. Hier wurde nahezu jeder Quadratzentimeter genutzt und mit Anschlüssen versehen, als da wären: in der Mitte zehn Trigger-Eingänge, auf der linken Seite sechs Einzelausgänge sowie ein Kopfhöreranschluss und ein Line-Eingang für Audiosignale, und rechts je eine MIDI-In und -Out-Buchse, eine USB-Buchse und der Anschluss für das externe Netzteil samt Power-Schalter. Der Kopfhörerausgang lässt sich ebenfalls als zwei Einzelausgänge schalten. Dazu braucht man dann ein sogenanntes Split-Kabel, das die beiden Signale von der Stereobuchse auf zwei einzelne Mono-Stecker umleitet.



Man kann den Kopfhörerausgang sogar auf 0 dB festsetzen, damit seine Lautstärke nicht versehentlich mit dem Level-Regler auf der Bedienoberfläche verstellt wird – clever! Hat man alle Pads mit dem Soundmodul verkabelt, bleiben noch zwei Trigger-Eingänge für weitere Pads frei. Sollte das noch nicht reichen, kann man aber auch etwas tricksen, um noch mehr Pads anzuschließen. Ebenfalls mit einem Split-Kabel können auch zwei Pads an einem Trigger-Eingang angeschlossen werden. Dann lassen sich zwar nicht mehr alle Spielzonen der Pads nutzen, aber für beispielsweise zwei Splash-Cymbals – die man ja eher selten auf dem Profil oder ihrer Kuppe anspielt – wäre das eine praxisgerechte Lösung.

Sounds

Nun aber zu den Sounds. Die Anzahl der reinen Drum- und Percussion-Sounds liegt bei ca. 170, hinzu kommen 80 Loop- und Song-Dateien im MP3-Format. Letztere können einem Kit entweder so zugeordnet werden, dass man per Taster einen Song startet, zu dem man spielen kann, oder dass die Loops bei einem Schlag auf ein beliebiges Pad gestartet oder gestoppt werden (Loop), wobei man sie auch nur einmal ablaufen lassen kann und sie dann von selbst stoppen (One-Shot). Obendrein gibt es eine Metronom-Funktion, deren Tempo einem Kit fest zugeordnet werden kann. Das Metronom lässt sich auch so einstellen, dass es beim Starten nur einen oder zwei Takte lang spielt und dann aufhört – ideal, um beispielsweise einen Live-Song korrekt einzustarten.

Bei der Sound-Auswahl hat 2box vor allem Wert auf gute Drum-Sounds gelegt, hier bleibt man von nettem, aber oft überflüssigem Schnickschnack verschont. Die Sounds sind teils trocken und teils mit wenig oder auch starkem Raumanteil gesampelt, und das ist auch gut so, denn das DrumIt Five besitzt außer einem Delay (noch) keine weiteren Effekte, und somit auch keinen Hall. Erscheint einem hier der Raumanteil zu stark, lässt er sich relativ gut mit dem Decay-Parameter der Hüllkurve zähmen. Den Sounds muss man wirklich eine hohe Praxistauglichkeit bescheinigen. Hier ist so ziemlich alles vertreten, was das Herz begehrt – ob hoch, tief, Holz oder Metall: alles da! Das DrumIt Five besitzt einen internen Flash-Speicher mit einer Größe von ca. 4 GB, der allerdings nicht komplett belegt ist. Und hier kommt die USB-Buchse auf der Rückseite ins Spiel: Verbindet man das Soundmodul per USB-Kabel mit einem Computer, wird es dort als Laufwerk erkannt, auf welches man beliebig zugreifen kann. Zu sehen sind dann die Ordner, welche die Sounds enthalten, sowie weitere Dateien, darunter 15 Loop-Kits und sogar PDFs der Bedienungsanleitungen.

Vom Computer aus kann man nun nicht nur einzelne Files, die man nicht benutzt, löschen, um Platz zu gewinnen, sondern auch Sounds wieder in das DrumIt Five hinein kopieren. Das kann auf zwei Arten geschehen: Entweder man lädt sich einige der zahlreichen Sounds – die übrigens völlig kostenlos zur Verfügung gestellt werden – von der 2box-Website herunter und legt diese in den entsprechenden Ordner ab, oder man bastelt sich seine eigenen Sounds, wobei einem das mitgelieferte Editor-Programm behilflich ist (siehe Abbildung 1). Das Programm kann zwar noch nicht alles – wie zum Beispiel die drei Spielzonen der Cymbal-Pads separat belegen –, aber es besteht die berechtigte Hoffnung, dass dies mit einem zukünftigen Update möglich werden wird.

Ab Werk ist das DrumIt Five mit 100 Presets bestückt, die sich allerdings alle mit eigenen Kreationen überschreiben lassen; hinzu kommen die 15 LoopKits, bei denen – wie der Name schon sagt – die Pads in der Hauptsache mit Loops belegt sind. Die reine Anzahl der ca. 180 internen Sounds haut einen nicht unbedingt vom Hocker, bedenkt man aber, dass man hier etliche Sounds ohne viel Aufwand einfach dazuladen kann, relativiert sich dieser Umstand.

Fazit

Unterm Strich hat sich das Warten gelohnt. Das DrumIt Five ist ein E-Drumset mit Profi-Features zum sensationellen Mittelklasse-Preis von knapp 2.500 Euro. Sehr schön ist nicht nur, dass das Set bis auf Sticks und Hocker von der Hardware her komplett ausgestattet ist, sondern auch, dass man hier neue Samples unkompliziert in das Soundmodul laden kann. An dieser Stelle ein extra Lob für den Umstand, dass sich die 2box-Samples kostenlos downloaden lassen. Darüber hinaus ruht man sich im Hause 2box offensichtlich auch nicht auf dem bisher Erreichten aus, sondern arbeitet kontinuierlich an Verbesserungen, vor allem der Software.

Auch auf der Hardware-Seite würden dem Set kleine Verbesserungen gut tun. So wäre mir ehrlich gesagt lieber, wenn die Hi-Hat separat auf drei Beinen stehen würde, und auch die Cymbal-Arme mit ihrem fixen Aufhängungswinkel dürften sich gerne variabler verstellen lassen. Wenn sich in diesem Bereich noch etwas tut und vielleicht auch die Software zukünftig sogar das Erstellen von Sounds ermöglicht, bei denen sich alle Spielzonen der Pads auch mit unterschiedlichen Sounds belegen lassen, würde dieser neue E-Drum-Stern nicht nur leuchten, sondern strahlen.