

STOMPBOX

Finhol Auto Stomp Player

Einbeiniger Drummer



Der Auto Stomp Player von Finhol verfügt über stattliche 12 Sample-Sounds, und gibt Gitarristen die Möglichkeit einen Drummer zu ersetzen – so zumindest in der Theorie. Wir haben die Stompbox für euch getestet.

Als Akustikgitarist ist man bei Auftritten meist mit zahlreichen Problemen konfrontiert. Einerseits muss man Kompromisse eingehen, was die Verstärkung des Gitarrensigs an geht, andererseits ist das rhythmische Stampfen des

Ein anständiges Viertele

Als Akustikgitarist hat man vielleicht schon eine Stompbox. Diese schlichten Holzkisten mit eingebautem Mikrofon oder Piezo-Element gibt es von den verschiedensten Herstellern. Einer davon ist die deutsche Firma

» *Kickbox an den Auto Stomp Player anschließen, diesen an den Amp – fertig ist die Laube.*«

eigenen Fußes live plötzlich nicht mehr so gut vernehmbar wie eben noch im eigenen Wohnzimmer. Der „Blues-Fuß“ ist nicht nur eine hilfreiche Orientierung für den Interpreten, sondern auch ein nicht zu unterschätzender Faktor, wenn es darum geht, Stimmung in die Bude zu bringen.

Finhol aus Ettlingen, südlich von Karlsruhe. In dieser Gegend Nordbadens weiß man nicht nur ein anständiges Viertele zu schätzen, auch der Viertel für Live-Musiker hat man sich dort angenommen und produziert Kickboxen verschiedenster Couleur. Neuester Streich aus dem Hause Finhol ist keine Kickbox, sondern der Auto Stomp Player, und so viel sei verraten: Jeder der Namensbestandteile darf vollkommen wörtlich verstanden werden.

Die Entwicklungsabteilung im Hause Finhol hat es geschafft, einen menschengesteuerten Drumcomputer in das Gehäuse eines durchschnittlichen Effektpedals zu packen: Der Auto Stomp Player misst gerade mal elf mal sechs mal fünf Zentimeter (Tiefe/Breite/Höhe). Die Höhenangabe versteht sich inklusi-

sive der rutschhemmenden Moosgummiunterlage und der beiden robusten Potis. Auf die Waage bringt er roundabout 200 Gramm. Zur Bedienung des Auto Stomp Players benötigt man einen „Impulsgeber“, sprich eine handelsübliche Kickbox. Erfreulicherweise kommt dafür so ziemlich jedes Modell der einschlägigen Hersteller in Frage. Zum Test zur Verfügung stand uns das hauseigene Finhol-Modell Kickbox Basic I.

Der Aufbau des Setups ist simpel: Kickbox mittels Klinkenkabel an den Auto Stomp Player anschließen, diesen ebenfalls per Klinkenkabel an den Amp – fertig ist die Laube. Die Stromversorgung erfolgt am besten über ein externes 9-Volt-Netzteil. Ein innenliegender 9-Volt-Block bietet zusätzliche Sicherheit.

TECHNISCHE DATEN

› Effekt	Dynamisch steuerbarer Drumcomputer
› Gehäuse	Aludruckguss; 110 x 60 x 30 mm
› Regler	Mode, Sens
› Schalter	Manual-T/Auto
› Strom	9-V-Netzteil (optional) oder 9-V-Block

AUF EINEN BLICK

› Finhol Auto Stomp Player	
› Vertrieb	Finhol, www.finhol.de
› Preis (UVP)	345 EUR
› Bewertung	
▲	Solide Verarbeitung
▲	Abwechslungsreiche Sounds
▲	Gutes Preis-Leistungs-Verhältnis
▲	Einfache Handhabung

Um ihn auszutauschen, muss das Aluminiumdruckgussgehäuse allerdings aufgeschraubt werden. Zwölf verschiedene Sounds, von der Bassdrum über mehrere komplette Drumsets, wahlweise straight oder als Shuffle bis zu diversen Cajon-Shaker-Arrangements, bilden eine breite Auswahl an Möglichkeiten – die weit über das bisher gekannte Maß hinausgehen.

Gesteuert wird der Auto Stomp Player über lediglich zwei Potis: Mode wählt einen der besagten zwölf Sounds aus, Sens steuert die Sensibilität des Triggersignals. Der Teufel steckt bekanntlich im Detail, und auch wenn die Vielzahl an Sounds vordergründig beeindruckt, so ist vor allem der Mini-Switch mit der Aufschrift Manual-T/Auto der eigentliche Clou des Auto Stomp Players. Dieser Mini-Switch bietet in Stellung T/Auto die Möglichkeit, das gewünschte Tempo per Fuß einzutappen. Nach viermaligem Fußtritt beginnt die Wiedergabe, gestoppt wird sie über einen weiteren Tritt auf die Stompbox.

Richtig menschlich wirds in der Schalter-

stellung Manual, denn hier macht der Player alle Rhythmuschwankungen mit – und zwar in Echtzeit. Möglich wird dies durch die zum Patent angemeldete Technologie mit dem schönen Namen „human controlled drum computing“. Deren interner Mikroprozessor berechnet permanent die Timingschwankungen zwischen den einzelnen Kicks per Fuß und quantisiert das restliche Drum-Set passend dazu.

Einer Nummer spontan mehr Zug nach vorne geben? Kein Thema, selbst minimale Veränderungen im Tempo werden sauber übernommen, ohne dass es dabei holprig klingt. Bei diesem Betriebsmodus sollte man tempotechnisch dennoch einigermaßen sattelfest sein. Wüste Timing-Schwankungen klingen nahezu immer grausam. Nicht bezüglich der Sounds des Geräts, die bleiben sauber, aber unregelmäßige Schwankungen werden eben direkt übertragen. Klanglich gibt es keinen Anlass zur Kritik: Alle Sounds klingen überzeugend und recht natürlich, auch aufgrund der anschlagsdynamischen Verarbei-

tung des Signals, einstellbar durch besagten „Sens“- Regler. Überraschend waren vor allem die Ergebnisse mit den Shuffle-Rhythmen im Manual-Modus: Irgendwie klangen diese deutlich lebendiger, als man das im Allgemeinen aus der Dose so kennt. Dies dürfte an besagter „menschlicher“ Technologie liegen. Kaum zu glauben, aber die Finhol-Jungs und -Mädels haben tatsächlich den Swing in die Dose gebracht!

Das bleibt hängen

Ein revolutionäres technisches Kapitel im Bereich der Drumcomputer wurde hier aufgeschlagen. Der Auto Stomp Player bietet neben überzeugenden Sounds vor allem die Möglichkeit, einer Nummer eine Tempodynamik zu verleihen, die man so bisher nicht kannte. Dass das Ganze dann auch noch anschlagsdynamisch arbeitet, mag für Finhol standesgemäß sein – für den Anwender ist es das Zuckerl obendrauf. Großes Kino!

✦ Stephan Hildebrand