

Finhol Auto Stomp Player Mk II

Stomp dir einen!

Finhol lassen nicht locker und legen mit dem Auto Stomp Player Mk II eine ordentliche Schippe in der Disziplin „Spaß ohne Drummer“ nach. Davon kann man bekanntlich nie zu wenig haben.

Wer Finhol-Produkte kennt, wird vom Äußeren dieses Kollegen nicht überrascht sein. Auch bei der zweiten Generation des Auto Stomp Player setzt man auf die traditionellen Merkmale: cremeweißes Aludruckgussgehäuse, cremefarbiger Regler, schwarze Frontplatte mit chromfarbener Beschriftung, chromfarbenem Schalter sowie Dreiweg-Mini-Toggle.

Als Anschlüsse findet man Input- und Outputbuchse, unmissverständlich gekennzeichnet durch zwei kleine Pfeile sowie den Anschluss für das 9V-DC-Netzteil. Über Batterie geht's übrigens auch. Die Verkabelung erweist sich als ziemlich simpel. Kabel vom Amp in den Auto Stomp Player stöpseln, auf der anderen Seite wird die Kickbox angeschlossen, dann noch das Netzteil dranhängen, und fertig ist die Laube. Mir persönlich fehlt eine Status-LED, die zumindest anzeigt, dass das Teil Saft hat. So hätte zumindest eine Fehlerquelle schnell ausgeschlossen werden können. Wenn mal was sein sollte ...

Walzer gefällig?

Angesteuert werden kann der ASP Mk II wie sein Vorgänger mit jeder handelsüblichen Kickbox oder vergleichbaren Signalgebern, denn es geht hier ja schlicht um die Ausgabe eines Triggersignals. Diesem Signal stehen sechs Drum-Varianten zur Verfügung, die sich aus Bassdrum, Snare und Hi-Hat zusammensetzen, sowie sechs Cajon-Varianten inklusive Shaker, Tamburin und Hastdunichtgesehen ...

Da die Stompbox nur das Signal liefert, wird über das Rasterpoti der entsprechende Beat angewählt, wobei im Gegensatz zum Vorgänger nun auch 3/4-Beats, etwa für einen

Walzer, zur Auswahl stehen. Die 4/4-Beats stehen sowohl als straighte Varianten als auch als Shuffle zur Verfügung. Der Mini-Toggle wählt zwischen drei zur Verfügung stehenden Modi: Auto, M1/2 und M1/4. Auto arbeitet, wie man das von den meisten handelsüblichen Drum-Computern kennt: Man tritt viermal auf die Stompbox, und es beginnt die Wiedergabe des ausgewählten Beats. Tritt man erneut, dann stoppt die Wiedergabe – alles ganz simpel. M1/2 und M1/4 hingegen sind die Manualvarianten: Hier folgt der Auto Stomp Player dem Tempo des tappenden Fußes.

Und jetzt die Polka!

Will man das Tempo am Ende des Songs anziehen oder langsamer werden? Kein Problem, der ASP macht das alles mit, wobei die patentierte Human-Controlled-Drum-Computing-Technologie quasi live die Abstände zwischen den Tritten auf die Stompbox berechnet und das Tempo des Beats daraufhin angleicht. Die Modi M1/2 und M1/4 geben Auskunft, was denn getappt wird: einmal die halben Noten, einmal die Viertel. Das ist praktisch, wenn man etwa eine schnelle Polka treten möchte, sich dabei aber nicht die Sohlen von den Schuhen wetzen will. Man tritt einfach die halben Noten und bekommt bei halbiertes Trittzahl dennoch die erhöhte Taktfrequenz.

Klanglich hat sich gegenüber dem Vorgänger nichts getan. Die Samples sind nach wie vor von hoher Güte, wenngleich sie nicht mit einem real aufspielenden Drummer mithalten können – denn der kann sein Spiel nicht nur im Tempo, sondern eben auch dynamisch, mit hartem und weichem Schlag variieren. Der



Sens-Regler am Auto Stomp Player regelt nämlich die Empfindlichkeit des Triggersignals, nicht die Sensibilität des Drummers.

Das bleibt hängen

Der Auto Stomp Player Mk II ist eine leistungsstarke Maschine, die viele Klangvarianten in exzellenter Qualität liefert. Das Ganze wird in Deutschland gefertigt und hat demzufolge seinen Preis. Der ist nicht ohne, dafür kauft man aber eben auch keinen Schrott, sondern höchste Verarbeitungs- und Klangqualität.

Stephan Hildebrand

FACTS

FINHOL AUTO STOMP PLAYER MK II

Gerätetyp	Drum-Computer mit manuell veränderbarem Tempo
Soundvarianten	12
Regler	Mode, Sens
Schalter	Auto-M1/4-M1/2
Anschlüsse	Input, Output, 9V-DC-In
Strom	9-Volt-Batterie/-Netzteil
Maße	6 x 11 x 4,8 cm (B x T x H inklusive Regler)
Internet	www.thomann.de & www.finhol.de
Empf. VK-Preis	349,- €

Preis-Leistung