

## SOUND Review

Wavemachine Labs – Drumagog 5 (Platinum)

Νίκος Δημητρακάκος  
nid@soundmaker.gr



# Wavemachine Labs

## Drumagog 5 (Platinum)

### Wind of change!

Επιτέλους έφτασε! Όχι δεν είναι ο καινούριος δίσκος του Ρέμου! Η λέξη “πολυαναμενόμενο” δεν είναι αρκετή για να το χαρακτηρίσει πλήρως! Ο λόγος για το πιο διάσημο drum replacement plugin, το Drumagog. Η έκδοση 4 έμεινε για πολλά χρόνια στους υπολογιστές μας, αποτελώντας ένα εργαλείο που αγαπήσαμε και μισήσαμε ταυτόχρονα. Μπορείς να το πεις ακόμα και “cult”. Φέτος ήρθε επιτέλους ο καιρός της ανανέωσης. Με πρώτη ανακοίνωση πριν το καλοκαίρι και μετά από σχεδόν 6 μήνες με δύο αναβολές της κυκλοφορίας του, τελικά η 1η Οκτωβρίου ήταν η τυχερή μέρα για πολλούς μικρούς και μεγάλους εν αναμονή. Το Drumagog 5 αποτελεί πλέον πραγματικότητα και το έχουμε εδώ ολόφρεσκο και σπαρταριστό. Αυτή η προσμονή, που στην πράξη ξεκινάει από μερικά χρόνια πριν, άξιζε τελικά τον κόπο; Για να δούμε.

Wavemachine Labs – Drumagog 5  
(VST, RTAS, AU)  
Wavemachine Labs  
([www.drumagog.com](http://www.drumagog.com))

- ▲ Άριστη απόδοση στο replacement.
- ▲ Πολύ καλή βιβλιοθήκη ήχων.
- ▲ Κορυφαίο convolution με drums “αισθητική”.
- ▲ Μερικές νέες αξιόλογες δυνατότητες.

▼ Έλλειψη αναλυτικού manual (αναμένεται στο μέλλον).

#### Εκτίμηση

Πολλοί το περίμεναν και δεν θα απογοητευτούν, το Drumagog 5 είναι ένα πολύ σοβαρό εργαλείο για drum replacement συν έξτρα δημιουργικές δυνατότητες.

Ενδεικτική τιμή (download)  
PLATINUM \$379  
PRO \$289  
BASIC \$149

Πληροφορίες:  
[www.drumagog.com](http://www.drumagog.com)

#### Little bit of history

Το Drumagog 1 ή 2, δεν το είδα ποτέ μου. Ίσως ούτε καν οι ίδιοι οι developers. Τότε έτσι κι αλλιώς μάλλον “δεν τους ήξερε ούτε και η μάνα τους”... Για το 3 αμυδρά θυμάμαι ένα “πράγμα” που έτρεχε μόνο ως Directx (εποχές κι αυτές...) και τότε πρωτογνωρίσαμε τη μεγαλειώδη ή “σιχαμένη” ιδέα του drum replacement, ανάλογα πώς το πάρει κανείς. Δε θυμάμαι άλλες λεπτομέρειες, πάνε αρκετά χρόνια, πάντως όλη αυτή η νέα ιδέα μας είχε προκαλέσει ένα σχεδόν παιδικό ενθουσιασμό. Ένας νέος κόσμος ανοιγόταν μπροστά μας. Εκείνο τον καιρό στην πιάντσα δεν είχε ωριμάσει ακόμη η ιδέα του drum replacement. Η χρήση του δεν ήταν παρά ελάχιστη, εκτός από πολύ ιδιαίτερες περιπτώσεις και κυρίως για όσους δούλευαν με το Sound Replacer των Protools, το οποίο κρατάει τον τίτλο του πρώτου audio replacement software. Επίμονες διαδι-

κασίες... και μετά... ήρθε το Drumagog 4 που αναμφισβήτητα άφησε εποχή. Ο λόγος κυρίως ότι ήταν vst plugin και άρα ευρέως διαδεδομένο και ότι ήταν σχετικά εύκολο να το δουλέψουν όχι μόνο οι πολύ προχωρημένοι χρήστες. Με το GOG format και τους έτοιμους ήχους, το "πέταγες" πάνω σε ένα drum track, ρύθμιζες λίγο το threshold και άκουγες αμέσως ένα sample replaced αποτέλεσμα. Στην πράξη βέβαια, όπως λίγο πολύ όλοι όσοι το έχετε χρησιμοποιήσει γνωρίζετε, για να είναι το αποτέλεσμα αξιοπρεπές (για να μην πούμε μόνο "επαγγελματικό") τα πράγματα δεν είναι τόσο απλά. Άπειρες ώρες tweaking των παραμέτρων και συχνά έπρεπε να καταφεύγουμε σε parameter automation μέσα στο DAW μας για να ρυθμίσουμε διαφορετικές τιμές ανάλογο το σημείο μέσα στο μουσικό κομμάτι, για να "πιάσουμε" ghost notes ενώ ταυτόχρονα να αποφεύγουμε το retriggering κτλ. και παράλληλα ένα σωρό bugs να σου κάνουν τη ζωή "πατίνι". Πόσοι έχουν βρῖσει και καταραστεί το Drumagog 4 έστω και μία φορά; Μάλλον όλοι. Και μετά από λίγο το αγαπούσες ξανά! Φέτος το σκηνικό άλλαξε τελείως. Είδαμε την κυκλοφορία του plugin της SPL καθώς και της Slate Digital. Και τα δύο με εντυπωσιακές δυνατότητες και πολύ ώριμη παρουσία. Σίγουρα πιο ώριμη από το Drumagog 4. Μια σύγκριση μαζί τους θα το έκανε να χάσει αμέσως. Τι έχει να πει όμως το 5; Είναι σχεδόν αστειό ότι στο ίδιο του το "manual" (βλέπε παρακάτω) υπάρχει ένας τόνος απολογίας για τις αδυναμίες του 4, σε στυλ "ξεχάστε το τώρα αυτό, τα καταφέραμε επιτέλους!". Προλογίζω ότι ακολουθεί αυστηρή κριτική και αυτό γιατί έχουμε να κάνουμε με ένα προϊόν το οποίο οφείλει να είναι εξαιρετικά ώριμο και το οποίο έχει μαρκεταριστεί σχεδόν ως η "αποκάλυψη" στο drum replacement software.

## Πρώτη επαφή

Εξαρχής πήγαμε στο 5.02 update για το οποίο γίνεται και



Pic1: Το... Drumagog 5!

λόγος σε αυτό το άρθρο (φωτό 1). Φορτώνουμε το plugin (στο Samplitude) και από την αρχή δίνει την εικόνα ενός "βαριού" plugin. Στο κανονικό του mode που ονομάζεται "Advanced Triggering" αποφέρει 80ms latency (φωτό 2). Το realtime mode που ονομάζεται "Live Triggering" έχει 2ms και αποσκοπεί προφανώς σε realtime χρήση. Αποδίδει μόνο σε πολύ καλό drums performance με απλή και πολύ καθαρή εκτέλεση και περιορισμένο bleeding από γειτονικές πηγές. Αλλιώς δεν κάνει ανίχνευση με ακρίβεια (ούτε τα "δύσκολα" hits ούτε με αναλυτικές δυναμικές). Μια αξιόλογη χρήση πάντως είναι ως ένα preview του replacement εν ώρα ηχογράφησης. Δηλαδή όταν παίζει ο drummer το έχουμε για να ακούμε (ή και να ακούει ο ίδιος) την, για παράδειγμα, x μπότα που θα έχει μετά κατά τη μίξη το κομμάτι/δίσκος. Γιατί όπως ξέρουμε, δεν είναι πάντα διορθωτική η χρήση του drum replacement, αλλά και καλλιτεχνική. Ίσως επίσης υποσυνείδητα να τον ωθεί να παίζει καλύτερα, ανάλογα το είδος της μουσικής βέβαια, αλλά κανείς ούτως ή άλλως δε μίλησε για replacement σε jazz... Η άλλη χρήση φυσικά είναι αν έχουμε ένα set από triggers πάνω σε drums ή σκέτα pads ή τιδήποτε αυτής της φύσεως και δεν έχουμε midi-to-trigger interface ("εγκέφαλο" κτλ) να τριγγάρουμε το Drumagog και έτσι να το χρησιμοποιούμε ως ένα drum sampler με αρκετά ποιοτικό αποτέλεσμα σε δυναμικές κτλ. Και για να κλείσουμε την εντύπωση της πρώτης επαφής, που είναι πολύ σημαντικό θέμα όπως και με όλα τα προϊόντα στο σύμπαν, να πούμε για το interface. Ομολογουμένως περίμενα κάτι ίσως λίγο πιο "διαστημικό" όπως μας συνηθίζουν ολόενα και περισσότερο οι κατασκευαστές. Αλλά κυρίως πιο πρακτικό. Μερικά μικροενοχλητικά θεματάκια του version 4 είναι πάλι εδώ. Στη Wavemachine Labs χρειάζονται ένα νέο σχεδιαστικό μυαλό για θέματα interface (λειτουργικά και αισθητικά/ γραφιστικά) για να κερδίσουν τις εντυπώσεις στο design. Για να δώσω μερικά παραδείγματα σε τι αναφέρονται: εκνευρίζει μετά από λίγη ώρα κυρίως η απόκριση μερικών κουμπιών και sliders που πετάγονται οι τιμές τους



Pic2: Τα βασικά Settings

## SOUND Review

Wavemachine Labs – Drumagog 5 (Platinum)

κάπως απρόβλεπτα και δε μπορείς να πετύχεις την τιμή που θες (ακόμα και με Shift+click). Επίσης μία τόσο βασική ρύθμιση όπως το BLEND δεν έχει αριθμητική τιμή. Πάντα όλες οι παράμετροι πρέπει να έχουν αριθμητική τιμή για να μπορείς να κάνεις ένα memo του πού ήσουνα πριν κάνεις μια δοκιμαστική αλλαγή. Γενικά παρουσιάζει μία κάπως “βιαστική” κατανομή του χώρου μέσα στο interface window. Αλλά ok... ίσως αυτά να παραείναι λεπτομέρειες.

### User's Manual?

Σχεδόν 3 μήνες μετά την κυκλοφορία του plugin δεν υπάρχει ακόμα αναλυτικό user's manual παρά ένα “Getting Started Guide” που δεν εξηγεί και πολλά, παρά δίνει μια επιφανειακή εικόνα της κάθε λειτουργίας (ούτε καν όλες τις λειτουργίες). Η Wavemachinelabs προτείνει τη χρήση του manual του Drumagog 4, εφόσον πολλά πράγματα είναι ίδια στη χρήση... Το manual του 5 είναι υπό κατασκευή και αναμενόμενο. Ευτυχώς, πολύ πρόσφατα ανέβηκαν τα πρώτα video tutorials στο site της εταιρείας, τα οποία καλύπτουν και μερικά από τα νέα features. Τέλος πάντων, μιλώντας για το “manual” εντύπωση μου έκανε η αναφορά σε blast beats, ορολογία από την ακραία metal μουσική, που αναμφισβήτητα αποτελεί πολύ μεγάλο μέρος της triggering/replacing φιλοσοφίας και άρα του αγοραστικού κοινού για το Drumagog. Επίσης αυτός καθεαυτός ο ισχυρισμός ότι ο νέος αλγόριθμος “πιάνει” blast beats καθώς και τα πιο γρήγορα flams κλπ. που ναι, το κάνει. Ο λόγος για τα...

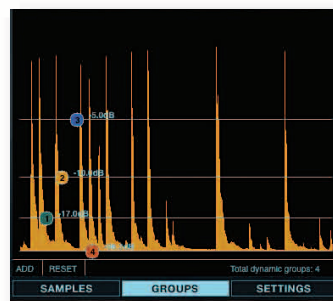
### New Triggering Engine + Auto Align 2.0

Σε συνδυασμό με τον καινούριο αλγόριθμο ανίχνευσης transients, έχουμε την επιλογή να χρησιμοποιήσουμε τον αλγόριθμο Auto Align 2.0 που αναπτύχθηκε σε συνεργασία με τη γνωστή Fraunhofer. Αυτός πετυχαίνει αυτό που καλούμε “phase accurate” αντικατάσταση. Σημαίνει ότι φροντίζει η original κυματομορφή με αυτήν του sample αντικατάστασης να είναι συμφασική. Έτσι παίρνουμε ένα “σφιχτό” αποτέλεσμα, αντιθέτως με το να είχαμε ακυρώσεις λόγω “phase mismatch”. Όπως λειτουργεί πολύ καλά έως εντυπωσιακά. Όταν δηλαδή μιζάρεις τον original ήχο με το sample (με το Blend slider) ακούς αυτήν τη σφιχτή σχέση των δύο, καθώς επίσης και με τα υπόλοιπα tracks του multitrack της ηχογράφησης.

### Βασικές λειτουργίες

Αρκετά στοιχεία έχουν παραμείνει παρόμοια με το Drumagog

4. Το παράθυρο του Visual Triggering είναι ένα από αυτά, ίσως και λίγο χειρότερο επειδή είναι πλέον μόνο μικρό (δε μπορείς να κάνεις zoom). Στο 4 άνοιξε και σε μεγάλο παράθυρο για να βλέπεις πιο αναλυτικά. Πάντως με το κατάλληλο gain staging την κάνεις τη δουλειά σου εν τέλει σωστά. Πρέπει δηλαδή να φροντίσεις τα πιο δυνατά χτυπήματα να φτάνουν στην κορυφή του παραθύρου απεικόνισης για να εκμεταλλευθείς όσο περισσότερη ανάλυση γίνεται στον κάθετο άξονα. Η οποία είναι περίπου 30 dB αλλά όσο πλησιάζεις εκεί, τα πράγματα γίνονται όλο και πιο δύσκολα στο μάτι. Τόσα dB σχεδόν καλύπτουν όλες τις περιπτώσεις γιατί σπάνια ένας drummer θα έχει μεγαλύτερο δυναμικό εύρος στο παίξιμό του (δε μιλάμε για jazz, classical ή άλλα “περίεργα” πράγματα όπου το replacement έτσι κι αλλιώς δεν υφίσταται). Το input gain επιτρέπει μέχρι 6dB boost, που σημαίνει ότι για να φτάσεις την κορυφή πρέπει να έχεις γράψει κοντά στα -6dBFS... Δίνει το κακό παράδειγμα ή είναι απλά η νέα complete-in-the-box εποχή που δυσκολευόμαστε μερικοί μερικοί να χωνέψουμε;... Πάντως, να μην παραλείψουμε να πούμε ότι πολύ καλός μεν ο αλγόριθμος ανίχνευσης, δεν κάνει όμως θαύματα. Σε περιπτώσεις με πολύ bleed και ανάλογα τις δυναμικές της εκτέλεσης, θα χρειαστεί να καταφύγουμε σε automation του Sensitivity έτσι ώστε να προσαρμόζεται σε κάθε μουσικό πέρασμα κατάλληλα, χωρίς false triggering. Στη συνέχεια ο Browser έχει αναβαθμιστεί και αποτελεί πια ένα σοβαρό browser. Μπορούμε να κάνουμε γρήγορη περιήγηση στους φακέλους και επίσης να φορτώσουμε gog files από οπουδήποτε (στοιχείο μίσους για το version 4). Το παράθυρο των samples και των dynamics groups (φωτό 3) παραμένει σχεδόν ίδιο, με το πρώτο να είναι πιο συμμαζεμένο. Τώρα περιέχει και την καινούρια δυνατότητα με τα room samples. Κάθε gog file μπορεί να περιέχει μέχρι και 3 extra room samples που μπορούμε να μιζάρουμε, αν και όσο θέ-



Pic3: Dynamic groups της GOG αρχιτεκτονικής

λουμε, με το dry sample. Καθόλου άσχημο. Επίσης έχουμε διαφορετικά articulations να επιλέξουμε σε όσα gog files τα υποστηρίζουν (π.χ. center, off center, side stick, rim shot κτλ). Yummy! Εν κατακλείδι των basic functions, όσον αφορά στο Pitch αξίζει να ειπωθεί ότι έχει μάλλον μεγάλο εύρος. Δηλαδή σπάνια ή ποτέ δεν χρειάζεται να υψώσεις ή χαμηλώσεις τόσο πολύ το pitch ενός κρουστού ήχου (εκτός αν είναι ακραία καλλιτεχνική προσέγγιση). Καλύτερα θα ήταν αν είχε μικρότερο εύρος με μεγαλύτερη ανάλυση για πιο λεπτομερή ρύθμιση και μάλιστα σε cents, αντί για ποσοστό % που είναι τώρα. Σαν αλγόριθμος για μικρές αλλαγές είναι μια χαρά.

### Options Panel

Στα δεξιά υπάρχει η περιοχή "Options Panel" με διάφορα μεγάλα κουμπιά και τεράστια γραμματοσειρά. Εδώ λοιπόν βλέπουμε καταρχάς τις ιδιότητες που υποστηρίζει το φορτωμένο gog file και μπορούμε να τις ενεργοποιήσουμε ή όχι. Αναφέρουμε περιληπτικά: Dynamic Multisamples, Random Multisamples, Articulations, Use left/right hand. Όλα αυτά αφορούν στο ρεαλισμό του replacement. Για διάφορους λόγους (π.χ. metal) δεν θέλουμε πάντα αυτόν το ρεαλισμό, οπότε πολύ σωστά μας δίνεται η δυνατότητα να "κόψουμε" στοιχεία προς ένα πιο flat αποτέλεσμα. Το Stealth Mode στη συνέχεια κάνει το εξής. Διατηρεί αναλλοίωτο το input signal μέχρι να τριγγαριστεί και μετά αμέσως (πολύ γρήγορα) το επαναφέρει. Αυτό έχει νόημα όταν έχουμε π.χ. ένα track που περιέχει snare και Hi-Hat, για να διατηρήσουμε το Hi-Hat, αντικαθιστώντας μόνο το snare και βέβαια πάντα σε συνάρτηση με το Blend. Παρακάτω έχουμε τα καινούρια features. Πρώτη η επιλογή για το "Auto Align 2.0" το οποίο είναι ενεργό πάντα από default και δεν βλέπω κάποιο σοβαρό λόγο να μην το θέλουμε πάντα έτσι. Τέλος η επιλογή "Auto Hi-Hat Tracking" και εδώ μπαίνουμε στα cymbal replacement νερά... Μεγάλες κουβέντες θα έλεγε κάποιος. Κι όμως είναι δυνατό, μόνο όμως αν η ηχογράφηση έχει γίνει επιτηδευμένα με

close miking σε κάθε πινατί. Έτσι, με το Hi-Hat το αποτέλεσμα είναι αξιοπρεπές και χρησιμοποιήσιμο, σε απλά παιχνίματα βέβαια. Το "Auto Hi-Hat Tracking" πάει ένα βήμα της "νοημοσύνης" του εργαλείου παραπέρα και επιτρέπει αντίχνευση του πόσο ανοικτό ή κλειστό είναι το Hi-Hat για να αντικατασταθεί με το αντίστοιχο sample. Και εδώ το αποτέλεσμα είναι εντυπωσιακό! Ένα μεγάλο μπράβο στους developers!

### Τα συμπαθέστατα extras

Τα extras λοιπόν για τα οποία έγινε τόσο λόγος πριν την κυκλοφορία του Drumagog 5, ξεκινώντας με το Synth (φωτό 4). Κάτι παρόμοιο υπήρχε στο 4 αλλά τώρα είναι πιο ώριμο, με περισσότερες δυνατότητες. Μπορείς για παράδειγμα να συνοδεύσεις μια φυσική μπότα με ένα sine wave στα 50Hz για έξτρα "οηρη" ή να φτιάξεις μια τελείως ηλεκτρονική μπότα ή ένα clap από noise ως snare και άλλες φυσικά άπειρες δυνατότητες. Στη συνέχεια, αυτό που είναι της μόδας: Convolution! (φωτό 5). Μας δίνουν λοιπόν 30 impulses μαζί με το plugin. Είναι σε μορφή wav, οπότε μπορούμε να βάλουμε και άλλα δικά μας αν θέλουμε (αρκεί να μπουν στο αντίστοιχο folder). Αυτό που είναι σημαντικό εδώ είναι ότι τα 30 συγκεκριμένα δεν είναι ό,τι κι ό,τι τυχαία impulses. Είναι επιλεγμένα για χρήση με drums και πραγματικά είναι πολύ σωστά! Τόσο που σκέφτομαι να αντιγράψω τα wavs για γενική χρήση και αλλού... Θα μπορούσε κανείς να πει ότι δε θέλει μόνο στο track του (replaced) snare να έχει convolution, αλλά για παράδειγμα και στα overheads για λόγους ομοιογένειας. Τότε θα μπορούσε να φορτώσει το εκάστοτε impulse wav σε ένα απλό convolution plugin και να το βάλει και στα overheads. Κατά τη γνώμη μου, αυτή η "ανοικτή" προσέγγιση από τη Wavemachine Labs, αποτελεί ένα ατού. Τέλος το επίσης πολυδιαφημιζόμενο Morph Engine είναι ουσιαστικά μία τελείως δημιουργική πτυχή του plugin. Είναι σαν ένα άλλο plugin μέσα στο plugin. Σχεδιάστηκε μαζί με τον αξιότιμο Sabino Canone της Morenox και αποτελεί ουσιαστικά έ-



Pic4: Synth section



Pic5: Μηχανές Convolution και Morph

## SOUND Review

Wavemachine Labs – Drumagog 5 (Platinum)



**Pic6:** Η Morevox, ξανά με πολλή έμπνευση!

να δυναμικό generator διάφορων “περίεργων” ήχων που προκύπτουν από το replacement sample και παίζουν ταυτόχρονα με αυτό (με επιλογή του dry/wet mix). Αυτοί οι ήχοι διαμορφώνονται σύμφωνα με τις δυναμικές. Είναι δύσκολο να περιγράψει κανείς πώς ακούγεται, πάντως ταιριάζουν λέξεις όπως synthesized, plasmatic, experimental, industrial. Αρκετά πρωτότυπο και ως σύλληψη και ως αποτέλεσμα. Προφανώς προορίζεται για πειραματικές μουσικές. Μια 15αριά μας δίνει το plugin εξαρχής. Μου έστειλε και τη συλλογή του “Morevox Ultradimensions” (φωτό 6) ο Sabine με άλλα 150 morphs και έπιασα τον εαυτό μου να ταξιδεύει σε άλλους κόσμους, δοκιμάζοντάς τα για αρκετή ώρα. Όποιος έχει δημιουργική διάθεση ας μη διστάσει να τα προμηθευτεί, μιλάμε για τόσο όμορφο πράγμα με τόσες δυνατότητες, που αν αρχικά μοιάζει σαν παιχνίδι, σύντομα αποκτάει μια τόσο σοβαρή έννοια που μπορεί να σου ανοίξει τελείως καινούριους μουσικούς δρόμους.

### Συνεργασία με 3rd party plugins / Plugin Hosting

Όπως και το 4 με τα plugins της εποχής του, το Drumagog 5 μπορεί να στείλει απευθείας σήμα σε plugins όπως το DFH Superior, EZ drummer, BFD2 κ.ά. Αλλά εκτός από αυτά, στην πράξη οποιοδήποτε VST instrument, δηλαδή όχι μόνο συγκεκριμένα plugins για drums. Δε χρειάζεται να γίνει λόγος για τις δυνατότητες που “ξεκλειδώνει” κάτι τέτοιο. Ένα μικρό μειονέκτημα είναι ότι υποστηρίζει μόνο VST plugins (όχι AU, RTAS κτλ.). Επίσης βέβαια έχει midi input και output έτσι ώστε να χρησιμοποιηθεί ως sampler ή ως triggering interface για κάποιο άλλο plugin αντίστοιχα.

### Library

Από τα 5GB gog files library που προσφέρεται δωρεάν στους χρήστες του plugin, μερικά είναι από την εποχή του 4, με κάποια από αυτά αναβαθμισμένα συν μερικά καινούρια. Δυστυχώς έχασα τη μπάλα και δε θυμάμαι ποια είναι ποια, αλλά το θέμα είναι ότι έχουμε μία πραγματικά πολύ ωραία βιβλιοθήκη. Δεν έχει τεράστιο εύρος αλλά γύρω από την πλειοψηφία κλασικών pop/rock προσεγγίσεων, μας δίνει μερικά πολύ ποιοτικά samples με “τα όλα τους”. Βλέπε multidynamics, articulations κτλ κτλ. Ειδικά τα snares είναι εντυπωσιακά. Υπάρχουν και λίγα πιατίνια για τους τομπαρούς...

### Versions

Το Drumagog 5 πωλείται σε τρία διαφορετικά versions με αντίστοιχες τιμές. Το πρώτο και φτηνότερο (BASIC) αφορά όποιους δε χρειάζονται τίποτα από τα extras αλλά μόνο replacement στην πιο απλή μορφή του. Η πιο ακριβή (PLATINUM) έκδοση είναι αυτή που εξετάζουμε εδώ και διαθέτει τα πάντα, ενώ η λίγο φτηνότερη (PRO) δε διαθέτει τα “πολύ” extras, δηλαδή Auto Hi-Hat Tracking, Convolution, Morph Engine και Plugin Hosting. Επίσης προσφέρεται εκπτώτικο upgrade για τους κατόχους του version 4.

### Επίλογος

Φαντάζομαι ότι αυτή τη στιγμή έχετε μείνει με ανάμικτα συναισθήματα. Από τη μία είδαμε ένα εργαλείο άρτιο τεχνολογικά, με ελάχιστες ελλείψεις, που προσφέρει επίσης ξεχωριστές, μοναδικές δυνατότητες και ικανό εν τέλει να αποφέρει ένα σοβαρό αποτέλεσμα. Αυτό άλλωστε δεν είναι το ζητούμενο; Από την άλλη όμως, μια εικόνα που χάνει σε διάφορα, αρχικά ίσως για κάποιους ασήμαντα σημεία. Ουσιαστικά, αυτά του Support. Σωστό αναλυτικό manual, tutorials, examples και άλλα τέτοια βοηθήματα, που μέχρι στιγμής δεν είναι απόλυτα επαρκή. Η Wavemachine Labs έδειξε ξεκάθαρα μια εικόνα εταιρείας που τρέχει μανιωδώς να προλάβει να κάνει την κυκλοφορία όσο το δυνατό συντομότερα, βγάζοντας στην αγορά ένα προϊόν που δεν είναι ακόμα έτοιμο να υποστηριχτεί πλήρως. Από ό,τι φαίνεται, η προσοχή τους έχει πέσει πάνω στα updates, για τα οποία δύο μέχρι στιγμής (5.01 και 5.02) από ότι λένε οι χρήστες σε web forums, βελτίωσαν κατά πολύ, συν τοις άλλοις και τη σταθερότητα του plugin. Προσωπική εκτίμηση είναι ότι αν καλύψουν τα κενά τους λίαν συντόμως, τότε το Drumagog 5 θα τα πάει άψογα και δικαίως! ➡