

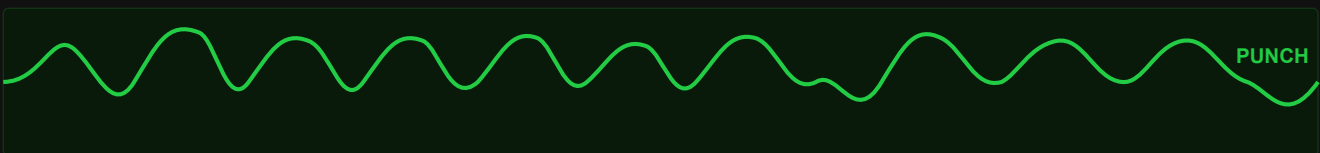
DER GROESSTE IRRTUM IM HOME-STUDIO

5 Gründe, warum dein Mix nicht laut sein sollte

FALSCH: Zu hart limitiert (-6 LUFS) — Spotify regelt auf -14 runter



RICHTIG: Dynamisch (-14 LUFS) — klingt nach Normalisierung besser

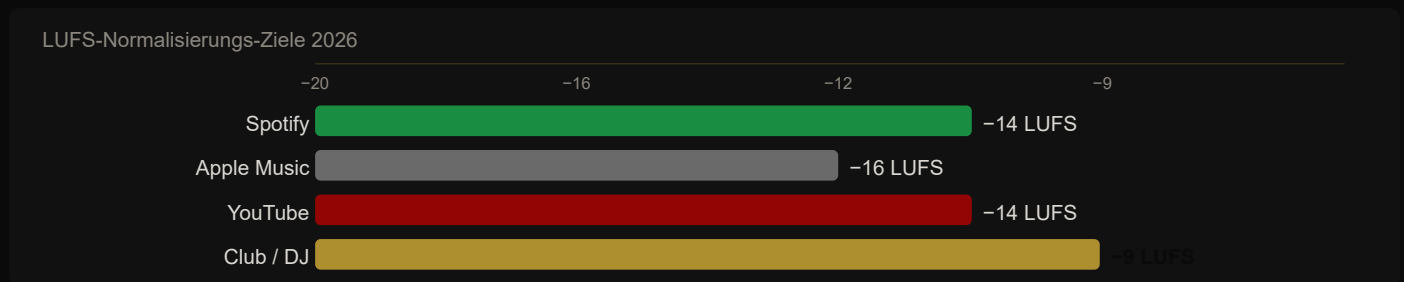


— -6 LUFS (wird normalisiert = gleich laut, aber schlechter)

— -14 LUFS (Ziel erreicht, voller Punch)

Der Loudness War ist vorbei. Spotify, Apple Music & YouTube normalisieren alle Songs auf denselben LUFS-Wert. Dein „lauter“ Mix wird runtergeregelt — du verlierst Dynamik, Punch und Klarheit. (*Savage / Owsinski*)

Seit 2015 normalisieren alle grossen Streaming-Dienste auf einen LUFS-Zielwert. Wer lauter mastert, wird genauso laut abgespielt — aber mit schlechterem Klang.



GRUENDE 1–3

1 Normalisierung macht den Vorteil zunichte

Spotify regelt deinen -6 LUFS-Mix auf -14 runter — genauso wie einen sauber gemasterten Track. Du verlierst 8dB , gewinnen tust du gar nichts. Der „lautere“ Song hat nach Normalisierung keine Chance mehr — nur den schlechteren Klang. (*Owsinski*)

2 Brickwall-Limiting toetet Transienten

Der Brickwall-Limiter unterdrueckt Kick & Snare-Transienten — genau das, was deinen Track punchy macht. *Savage*: „Mehr Limiting = mehr sofortiger Impact, aber Hoerermuedung & weniger emotionale Bindung.“ Ab $7\text{-}9\text{dB}$ Limiting werden Drums deutlich weichgedrueckt.

3 Hypercompression ist irreversibel

Ein totgequetschter Mix kann im Mastering nicht mehr gerettet werden. *Owsinski*: „Hypercompression nimmt dem Engineer die wichtigste Faehigkeit — saugt das Leben raus.“ Das Mastering braucht Headroom: Peaks auf -6 bis -3dBFS , kein Limiter auf dem Master-Bus.

4 Stereobild kollabiert unter extremem Limiting

Hartes Brickwall-Limiting verursacht Phasenaenderungen, die das Stereobild mono-isieren. Breite Synths, Pads und Doubles klingen enger. Auf Kopfhoeerern — dem Haupthoerweg der Zielgruppe — faellt das besonders auf. Weniger Limiting bedeutet mehr Luft und Breite.

5 Kleine Lautsprecher klingen schlechter

Auf Handy-Lautsprechern unterscheidet sich ein dynamischer Track stark von einem gequetschten. Der flache Mix klingt harsch und ohne Kontrast. Dynamik erzeugt emotionale Spannung — die geht beim Totquetschen verloren. Und genau da hoeren deine Hoerer dich.

DER MULTI-LIMITER-TRICK (TAKT-STANDARD)

FALSCH: 1 Limiter -6dB → Pumping, Artefakte, Transienten tot



RICHTIG: 3x -2dB = gleiches Total, natuerlicher Klang



SAVAGES 5 BRICKWALL-STANDARDS

STANDARD	LIMITING	KLANG
1 Sehr leicht	max. 1dB	offen, dynamisch
2-3 Moderat	2-6dB	Takt-Default
4 Stark	7-9dB	Drums gedrueckt
5 Sehr stark	10dB+	Hoerermuedung

HEADROOM-REGELN

PHASE	ZIELWERT
Mix-Export	-6 bis -3 dBFS
Bus-Kompressor	max. 3-6dB GR
Limiter Ceiling	-0,3 dBTP
Streaming-Ziel	-14 LUFS
Club / DJ	-9 LUFS

Zu laut (-6 LUFS)

Transienten: schwach/tot
Stereobild: enger, phasig
Klangeindruck: muede, harsch
Mastering: kein Spielraum
Nach Spotify: = gleich laut

Dynamisch (-14 LUFS)

Transienten: Punch, lebendig
Stereobild: breit, luftig
Klangeindruck: offen, energetisch
Mastering: voller Spielraum
Nach Spotify: gleich laut & besser

Beide landen nach Normalisierung bei -14 LUFS — der dynamische Track klingt immer besser

PROBLEM	URSACHE	LOESUNG
Mix klingt laut aber tot	Zu viel Limiting (>6dB)	Multi-Limiter: 3x -2dB
Kick hat keinen Punch	Transienten gecleipt	Headroom lassen, Limiter leichter
Auf Spotify zu leise	Normalisierung nach unten	Ziel direkt: -14 LUFS
Mastering macht's schlimmer	Kein Headroom im Mix	Peaks auf -6dBFS beim Export
Zu gepresst auf Kopfhoeern	Zu hoher Kompressionsgrad	Savage Standard 2-3: 2-6dB Limiting
Klingt mono anders	Monokompatibilitaet fehlt	Mono-Check vor Abgabe

Mastering, das laut UND gut klingt

Takt Studios masert deinen Track auf den richtigen LUFS-Zielwert fuer jede Plattform — mit Punch, Dynamik und Klarheit.

Mastering ab **50 €** · Mix + Master ab **150 €**

Jetzt anfragen

mix@takt-studios.de

takt-studios.de