



YAMAHA DTX-MULTI 12

**Zur US-Musikmesse NAMM-Show
2010 überraschte Yamaha die E-Drummer-Welt
mit der Präsentation eines Multi-Pads. Das DTX-Multi 12
ist ein All-in-One-Gerät, das in einem Gehäuse 12 Schlagflächen,
1.277 Sounds, 59 Effekte und einen Sequenzer vereint.**

Dessen nicht genug, bietet es auch noch 64 MB freien Speicherplatz an, in den man weitere Samples laden kann. Außerdem lässt es sich mit zusätzlichen Pads und Controller-Pedalen zu einem vollwertigen E-Drum-Set ausbauen. Das DTX-Multi 12 ist als Tischgerät ausgelegt und ruht rutschfest auf vier großen Gummifüßen. Auf der Unterseite sind auch Gewinde zum Anbringen eines Halters eingelassen, mit dessen Hilfe man es an einem entsprechenden Ständer montieren kann. Damit sind die Kern-Features auch schon genannt. Schauen wir uns das Multi-Pad dann doch mal im Detail an.

ÄUSSERES

Oben auf dem relativ kompakten Gehäuse mit den Abmessungen 34,5 x 32 x 9,6 cm (B x T x H) befinden sich die 12 Pads, mit denen man die internen Sounds oder die Patterns des internen Sequenzers triggern kann. Die Pads sind unterschiedlich groß: Oben und unten befinden sich jeweils drei ca. 11 x 3 cm schmale Schlagflächen, die leicht erhöht angebracht sind. Für filigranes Spiel sind sie eher nicht geeignet, sehr wohl aber dazu, um durch Anschlag mit dem Stockschaft oder der Hand einen Sound auszulösen, wie etwa den eines Crash-Cymbals. Diese beiden Schlagflächen-Reihen rahmen wiederum zwei Reihen mit je drei Pads ein, die ca. 10,5 x 11 cm (B x T) groß sind und damit schon eher gewohnte Maße auf-

weisen. Diese sind dann auch für normales Spiel mit Sticks geeignet, obwohl sich der Rebound in der Mitte der Pads nicht gerade meisterlich anfühlt, denn die Pads sind relativ weich – was aber wiederum die Handgelenke schont.

Insgesamt sind die 12 Pads in einer Schräglage angeordnet. Die drei obersten Pads (klein) sitzen am höchsten, gefolgt von den Pads 4 bis 6 (groß), die wiederum etwas höher sitzen als die Pads 7 bis 9 (groß), und den Abschluss am vorderen Rand bilden die Pads 10 bis 12, die gegenüber den Pads 7 bis 9 leicht erhöht angebracht sind, damit man sie mit dem Stockschaft problemlos anschlagen kann, ohne dabei gleichzeitig auf die darüber liegende Reihe der Pads 7 bis 9 zu schlagen. Wer dennoch befürchtet, zu oft versehentlich auf die untersten drei Pads zu schlagen, wenn er beispielsweise beim Spielen mit den Fingern dort die Hände aufgelegt hat, kann diese auch global abschalten und nur noch mit neun Pads weiterspielen. Die Schräge setzt sich auf der Vorderseite fort, wo sämtliche Bedienelemente sitzen:

Ganz links auf der Vorderseite liegt ein großer Volume-Regler, rechts daneben ein Display, das zwei Zeilen zu je 16 Zeichen anzeigen kann. Auf graphische Darstellungen hat man verzichtet, jedoch gibt es zum Beispiel verschiedene Sonderzeichen in der oberen Reihe, beispielsweise eines, das anzeigt, ob die Trigger-Einstellungen des Programms für das Spielen mit Sticks oder Hand bzw.

Fingern gedacht sind. Rechts neben dem Display befindet sich eine kleine Matrix aus 12 LEDs, die die Pads symbolisieren und aufleuchten, wenn ein oder mehrere Pads angeschlagen werden. Darüber hinaus geben die LEDs Lauflichtmuster zum Besten, wenn man speichert, lädt, einen der drei Demosongs laufen lässt oder das DTX-Multi 12 gerade irgendetwas verarbeitet. Unter der Matrix gibt's eine weitere LED, die aufleuchtet, sobald auf zusätzlich angeschlossenen Pads gespielt oder ein angeschlossenes Hi-Hat-Kontrollpedal betätigt wird.

Ab der Mitte bis zur rechten Seite finden sich 16 gummierte Taster unterschiedlicher Größe, die zu den unterschiedlichen Sektionen des DTX-Multi 12 führen und die aufleuchten, sobald man einen von ihnen drückt oder wenn sich seine zugehörige Funktion anwählen lässt. Drückt man beispielsweise den KIT-Taster, leuchtet auch der rechte Cursor-Taster auf, um anzuzeigen, dass man zu weiteren Menüseiten im Kit blättern kann; oder wenn man einen Wert geändert hat, leuchtet sofort der STORE-Taster auf, damit man weiß, dass man das Kit noch speichern muss, bevor die Änderung endgültig übernommen wird.

Die größten Taster (+/INC, -/DEC) sitzen ganz rechts und dienen zum Umschalten der Programme oder zur Werteingabe. Hält man einen der beiden Taster gedrückt, werden die werden allmählich weiter durchfahren, und je länger man gedrückt hält, desto schneller ändert sich der Wert. Möchte



Die Bedienleiste birgt auf kleinstem Raum alle wichtigen Elemente, die sich auch schnell und sicher bedienen lassen. Möchte man tiefer in die Programmierung eintauchen, lassen sich Doppelbelegungen der Taster leider nicht vermeiden.

man noch schneller zu einem bestimmten Wert, drückt man zusätzlich den jeweils anderen Taster, dann ändern sich die Werte in Zehnerschritten.

Die meisten der restlichen Taster sind mittelgroß und führen zu den Menüseiten von Kit, Pattern, Wave und Utility oder dienen zum Navigieren in den Menüs. Der einzige runde Taster ist der für das Metronom, das sich übrigens wahlweise auch nur auf den Kopfhörer schalten lässt. Nur etwa ein Drittel so groß sind die Taster, welche man seltener braucht, wie beispielsweise die Cursor- oder die VOICE- und MIDI-Taster. Da man selbst mit all diesen Tastern nicht an alle Funktionen des DTX-Multi 12 kommt, gibt es noch einen SHIFT-Taster, mit dem man die Zweitfunktionen erreicht, mit denen sieben der Taster belegt sind.

Fast alle Taster auf einmal können mit der Funktion PANEL LOCK deaktiviert werden, damit man live nicht versehentlich ein Pattern oder das Metronom startet. Dann sind nur noch der KIT- sowie die beiden ganz großen Taster zur Kit-Anwahl aktiv. Der VOICE-Taster ist zwar auch noch in gewisser Weise aktiv, aber wenn man ihn drückt, kann man lediglich sehen, welcher Sound auf dem zuletzt angespielten Pad liegt – verstellen lässt sich hier dann aber nichts.

Auf der Rückseite befinden sich sämtliche Anschlüsse – leider auch der für den Kopfhörer, den hätte ich lieber auf der Vorderseite gesehen. Neben der Kopfhörerbuchse liegt ein kleines Poti für die Lautstärke, und die gleiche Konstellation findet sich auch drei Buchsen weiter für den Aux-Eingang, wo man einen MP3-Player oder Ähnliches einspeisen kann. Dazwischen liegen die Main-Ausgänge L/MONO und R.

Weiter geht es mit den drei Eingangsbuchsen für zusätzliche Pads, die allerdings unterschiedlich ausgelegt sind: An die erste Buchse kann ein Pad angeschlossen werden, das bis zu drei Zonen besitzt – bis zu drei Triggersignale können dann separate Sounds ansteuern. Die anderen beiden Buchsen sind als Mono-Eingänge ausgewiesen, aber das ist nur die halbe Wahrheit. Schließt man nämlich über ein Split-Kabel (zweimal Mono- auf eine Stereoklinke) zwei Ein-Zonen-Pads an, lassen sich hier ebenfalls zwei Sounds ansprechen. Ob das auch mit einem Zwei-Zonen-Pad funktioniert – das ja zwei Trigger-Zonen und einen Stereoklinken-Ausgang besitzt –, konnte ich in Ermangelung eines Yamaha-Pads nicht nachvollziehen. Ein angeschlossenes Roland-Zwei-Zonen-Pad konnte den Head-Sound zwar gut, aber den Rim-Sound nur

unzureichend triggern. Da Roland- und Yamaha-Pads aber ohnehin nicht sehr kompatibel sind, könnte dies immerhin ein Indiz dafür sein, dass es funktionieren könnte. Aber auch, wenn es nicht geht, sind immer noch genug zusätzliche Eingänge vorhanden, hinzu kommen nämlich noch je eine Buchse für ein Hi-Hat-Kontrollpedal und einen Fußschalter, wobei Letzterer auch zum Triggern eines Sounds – dann aber nur mit fixer Velocity – umprogrammiert werden kann. Ansonsten lässt sich ein Fußtaster beispielsweise zum Umschalten der Programme nutzen.

Schließlich gibt es auf der Rückseite noch ein MIDI-Duo (In & Out), die Buchse für das externe Netzteil inklusive Zugschalter und den Ein-/Aus-Schalter.

Das war es aber noch nicht ganz, denn an der linken Seite finden sich in einer versenkten Aussparung noch zwei USB-Buchsen: eine „To-Device“, an die man einen USB-Stick anschließen kann, sowie eine „To-Host“, mit der das DTX-Multi 12 mit einem Computer verbunden werden kann. Für den Computer hat Yamaha noch das Sequenzerprogramm Cubase AI beigelegt, welches eine leicht abgespeckte Version der Vollversion von Cubase darstellt und das über einen immer noch erstaunlich

WAVEDRUM

Dynamic Percussion Synthesizer

Die KORG WAVEDRUM ist ein akustisches Percussion-Instrument mit richtigem Fell und variablem Rim. Jede Feinheit deines Spiels mit Händen, Stöcken, Besen, etc. nehmen die eingebauten Mikrofone und der Drucksensor wahr.

Gleichzeitig ist sie ein elektronisches Musikinstrument.

Der Modeling-DSP und 200 Samples liefern noch nie gehörte Sounds, die du frei bearbeiten kannst. Und das alles mit der Riesen-Dynamik von 24 Bit.

THE
ACOUSTIC WAY
OF ELECTRONIC
DRUMMING

KORG
masters of music



Neben den üblichen Verdächtigen finden sich auf der Rückseite auch insgesamt fünf Trigger-Eingänge, an welche man zusätzliche Pads, einen Fußtaster und ein Hi-Hat-Kontrollpedal anschließen kann.

großen Funktionsumfang verfügt – einige Abschnitte der Bedienungsanleitung widmen sich sogar dem Einsatz des DTX-Multi 12 zusammen mit diesem Audio/MIDI-Sequenzersprogramm, um den Einstieg zu erleichtern.

Mithilfe eines USB-Sticks hingegen kann man nicht nur den gesamten Speicherinhalt oder Teilbereiche (Kits, Patterns etc.) des DTX-Multi 12 sichern, sondern ihn auch zum Füttern des Multi-Pads mit Daten nutzen. Das können sowohl Standard-MIDI-Files (SMF) im Format „0“ sein, die dann vom Pattern-Sequencer wiedergegeben werden, als auch Samples im 16-Bit-WAV- oder -AIFF-Format. Beide Datenformate müssen allerdings explizit ins DTX-Multi 12 geladen werden, bevor man sie nutzen kann, ein bloßes Auslesen vom Stick geht hier nicht. Dafür bleiben sie aber auch nach dem Ausschalten erhalten, und das kann das DTX-Multi 12 damit sogar besser als Yamahas E-Drum-Set DTXtreme III, wo die Waves nach jedem Einschalten neu geladen werden müssen. Der Speicher kann bis zu 500 Waves in seinen 64 MB großen Wave-Speicher aufnehmen, wobei die Samples maximal 2 (mono) bzw. 4 MB (stereo) groß sein dürfen. Erweitern lässt er sich nicht.

PRAXIS

Da wir schon bei den Waves sind, machen wir auch direkt da weiter. Die Waves lassen sich ähnlich editieren wie bei dem Soundmodul des DTXtreme III. Bis zu vier Waves können einem internen oder externen Pad zugeordnet werden, und sie lassen sich dann entweder gleichzeitig oder abhängig von der Anschlagstärke einzeln abspielen. Durch Letzteres kann man sich also seine eigenen Multisamples mit bis zu vier Layers basteln. Die internen Einzelsounds heißen bei Yamaha „Voices“ und sind in sich unter Umständen schon gelayert. Auch von den Voices können in oben beschriebener Weise bis zu vier Stück einem beliebigen Pad zugeordnet werden. Anstelle einer Voice kann beim Anschlagen eines Pads auch ein Pattern abgespielt werden, das dann wahlweise als Schleife endlos vor sich hin dudelt, bis man erneut das Pad anschlägt (Loop), oder das nur einmal abgespielt wird (One-shot). So kann man sich also recht kom-

plexe Kits zusammenstellen, die sich auf einem der 200 (!) User-Speicherplätze ablegen lassen. Die Anzahl der Preset-Kits beträgt 50, und diese spielen eindrucksvoll viele, aber längst nicht alle Möglichkeiten des DTX-Multi 12 wider.

Die Sounds sind im Übrigen auch hier wieder über jeden Zweifel erhaben: Sie sind sauber gesampelt und machen ordentlich Druck. Der Fokus liegt nicht auf reinen Drum-Sounds, die zwar auch zahlreich vertreten sind, sondern vor allem auf Percussion- und FX-Sounds jeglicher Couleur, vom Shaker über Taiko und Daholla bis zu Schreibmaschine oder „MotionBeam“. Sogar sämtliche 216 der Melody- und GM-Sounds, die eigentlich für Begleitpatterns des Sequenzers gedacht sind, lassen sich auf die Pads legen.

Alle Voices lassen sich natürlich in vielfältiger Weise nachbearbeiten. Dabei kann man Optionen nutzen wie Tune, Output, einstellbare Hüllkurven und zahlreiche Effekte, die von verschiedenen Hall- und Delay-Typen bis zu Kompressor, Chorus, Flanger etc. reichen, sowie einen sehr flexiblen 5-Band-Equalizer.

An internen Patterns sind 125 plus die drei Demosongs vorhanden, eigene Patterns lassen sich auf den 50 User-Plätzen ablegen. Selbst aufgenommene Patterns können mit dem DTX-Multi 12 alleine nur Sounds beinhalten, die in den Kits abgelegt sind. Möchte man komplexere Begleit-Patterns mit mehreren Spuren und anderen Sounds erstellen, muss man ein MIDI-Keyboard oder eben einen Rechner mit dem DTX-Multi 12 verbinden und die Sounds von dort aus einspielen. Natürlich kann man das DTX-Multi 12 auch von dort aus über MIDI-Kanal 10 ansteuern.

Vielfältig sind auch die enthaltenen Trigger-Settings. Hier hat man zunächst die Wahl, ob man die Pads mit Sticks oder den Händen anschlagen oder gar nur mit den Fingerspitzen antippen möchte. Mit Sticks angespielt reagiert das DTX-Multi 12 auf gewohnte Weise, das Spielgefühl ist sehr angenehm, aber – wie eingangs schon beschrieben – schnell gespielte Double-Stroke sind nicht gerade die Stärke der Pads. Schaltet man die Empfindlichkeit auf „Hand“ um, hält das Multi-Pad, was sie verspricht, und alle Pads lassen sich prima „ver-

hauen“. Richtig interessant wurde es für mich aber in der Einstellung „Finger“, denn nun werden auch die feinsten und schnellsten „Tipper“ umgesetzt. Im Zusammenspiel mit z. B. den sehr schönen Tabla-Sounds wird man sofort in die passende Stimmung versetzt, und es macht einfach riesigen Spaß, einmal so zu spielen. Wählt als Kit auch mal ein Drum-Set aus, eröffnen sich beim Spielen mit den Fingerspitzen übrigens ganz neue Dimensionen. Auch die Trigger-Einstellungen kann man nach Belieben weiter verfeinern und Dinge wie Velocity, Crosstalk, Reject Time oder verschiedene Kurven für die Umsetzung des Anschlags regeln. Natürlich sind für die externen Pads alle erhältlichen Yamaha-Pads gelistet, die man dann ebenfalls noch fein-tunen kann.

FAZIT

Im DTX-Multi 12 hat Yamaha auf sehr kleinem Raum so ziemlich alles umgesetzt, was man sich für ein Multi-Pad wünschen kann. Die zahlreichen und interessanten Sounds sind erste Sahne, und die internen Effekte setzen noch ein kleines Häubchen oben drauf. Die Kompromisse halten sich in engen Grenzen, denn selbst wenn der Rebound mit Sticks nicht immer optimal ist, entschädigt dafür die wunderschöne Ansprache, wenn man mit den Fingern auf die Pads klopft. Die Bedienung muss auch auf engstem Raum mit möglichst wenigen Tastern umgesetzt werden, was Doppelbelegungen und verzweigte Menüs erforderlich macht. Dafür sind aber so ziemlich alle Funktionen vorhanden, die man sich nur denken kann. Zudem kann man das DTX-Multi 12 beträchtlich erweitern – nicht nur mit vielen externen Pads, sondern auch mit anderen Samples, falls man bei den vorhandenen wirklich noch einen Sound vermissen sollte.

Der Preis ist nicht gerade niedrig, aber für eine Gerät mit all diesen Features durchaus angemessen. Wer sein Drum- oder Percussion-Setup um ein hochwertiges Multi-Pad erweitern oder es selbst zum umfangreichen Set ausbauen möchte, ist mit dem DTX-Multi 12 bestens beraten. ◀◀

PROFIL

Hersteller Yamaha
Herkunftsland China
Modell DTXM12

Konzeption Multi-Drum/Percussion-Pad mit Pattern-Sequencer
Effekte 59
Maße / Gewicht 34,5 x 32 x 9,6 cm / 3,3 kg

Vertrieb Yamaha, Rellingen
Internet www.yamaha.de
Preis ca. € 832,- (uVP)