



## NI Maschine 1.6 – Soft/Hardware-Groove-Box

# Lässt Plug-ins grooven ...

... und Maschine-User vor Freude in die Hände klatschen – Version 1.6 ist da und bringt neben der sehlichst erwarteten Plug-in-Unterstützung sogar noch ein paar Überraschungen mit.

**N**ative Instruments legt den nicht wenigen Detailverbesserungen auch noch Komplete Elements bei – eine eingedampfte Version des Rundumsorglospaketes in Sachen Sounds, Synth- und Effekt-Plug-ins. Das Groovebox-Kombinat aus Hard- und Software wuchs in Sachen Sounds bereits mit der Version 1.5 dramatisch an, und diesen Punkt sollte man vor der reinen Funktionalität nicht unter den Tisch fallen lassen: Maschine kommt mit einer immensen Factory-Library, die für sämtliche Spielarten elektronischer Musik die richtigen Samples beinhaltet. Dabei ist die Library des Systems sehr gut organisiert und kann mit eigenen Kategorien gefüttert werden, Sounds lassen sich mit eigenen Begriffen taggen etc. Es ist wichtig, diese Merkmale vorab zu erwähnen, denn die Summe aus Sound-Library plus Sound-Management

heißt bei Maschine – doppelt unterstrichen – intuitives Musikmachen, Grooves-Basteln und Effekt-Schrauben.

Mit jeder Funktionserweiterung geht schnell auch etwas von solchem intuitiven Zugang verloren, bei Maschine Version 1.6 hat Native Instruments es aber geschafft, dass das System bei mehr Komplexität nichts von der guten Handhabung einbüßen musste. Maschine-User müssen sich jedoch zunächst einmal umgewöhnen, denn für die Integration von VST/AU-Plug-ins wurde das Konstrukt Tonerzeugung/ Effektbearbeitung etwas geändert.

### Plug-in-Integration

Sind auf dem Rechner bereits Plug-ins installiert, kann man in den Preferences den bzw. die gewünschten VST-Ordner festlegen.

Nach einem Scan der Plug-ins stehen diese dann auch gleich zur Verfügung. Im Plug-in-Manager kann man darüber hinaus festlegen, welche der Plug-ins in Maschine aufgelistet werden und verfügbar sein sollen. Ist das Plug-in geladen, werden die Parameter den acht Reglern automatisch zugewiesen. Diese Zuordnung ist nicht immer gleich sinnvoll und kann selbstverständlich geändert werden. Die Parameter lassen sich, organisiert in bis zu 16 Pages, beliebig den jeweils acht Reglern zuordnen, was mittels Learn-Mode schnell erledigt ist.

### Modul-Slots

Maschine besitzt drei Hierarchie-Ebenen: SOUND: Gemeint ist die „Bestückung“ eines einzelnen Pads. Pro Sound stehen vier Module zur Verfügung, wobei Modul 1 die Ton-

Ein Pad kann verschiedene Aufgaben übernehmen: Neben den von der Vorversion bekannten Sampler und Input können nun auch VST/AU-Instrumente und -Effekte genutzt werden.



Die Parameter lassen sich, organisiert in bis zu 16 Pages, beliebig den jeweils acht Reglern zuordnen, was dank Learn-Mode schnell erledigt ist.



### Host-Sequenz

Im Standalone-Betrieb ist Maschine der Host und beherbergt neben den System-eigenen Effekten auch VST/AU-Instrumente und -Effekte. Maschine kann aber auch selber als Plug-in innerhalb eines anderen Sequenzers genutzt werden.

erzeugung erledigt, während die weiteren drei zur Effekt-Bearbeitung genutzt werden.

GROUP: Die Zusammenfassung der 16 Pads ergibt eine Group, die wiederum vier Module für Effekte bietet.

MASTER: Die acht Groups A – H werden über den Master-Kanal abgemischt, der ebenso vier Module besitzt.

Sound laden und einspielen. Aber nun kann man eben auch Software-Instrumente laden, d. h., pro Pad kann das ein anderes Plug-in sein, wenn man möchte. Ebenso kann man natürlich nur ein einziges Plug-in laden und im Pad-Mode dieses Instrument polyfon spielen – man würde so z. B. mit einem Drumkit von Battery verfahren oder mit einem polyfonen Synth.

Mit diesem System lässt sich in der Tat sehr viel anstellen. Aber was soll dieser Effekt-Overkill bringen? Die bloße Schichtung von Effekten kann ja schon mal lustig sein. Sinn ergibt das Ganze aber, wenn man weiß, dass im Sequenzer von Maschine jeder Effektparameter in die Groove-Programmierung mit einbezogen werden kann. Damit lassen sich Effekte punktgenau anwenden, um bestimmte Events auszugestalten. Das ist große Klasse.

Im ersten Modul der Sound-Ebene hat man die Wahl zwischen Sampler und Plug-in-Instrumenten, das ist die klassische Anwendung der Groovebox – Pad anwählen, einen

Nutzt man die Flexibilität voll aus, bringt man seinen Rechner unter Umständen schnell an seine Leistungsgrenze. Trotzdem super, dass man solche Möglichkeiten hat, und ist mal die Schallmauer erreicht, kann man Patterns auch als Audio exportieren. Nachdem das Audiofile gerendert wurde, kann man es auch per Drag&Drop auf den Desktop oder – wenn Maschine selber als Plug-in läuft – in einen Audiotrack des **Host-Sequenzers** ziehen. Wer Maschine in Kombination mit Ableton Live nutzt, sollte dabei die Funktion „Loop-Optimize“ eingeschaltet haben, damit das Tempo des Audiofiles korrekt übertragen wird.

## Profil

**Hersteller / Vertrieb:**  
Native Instruments  
**Internet:** [www.native-instruments.de](http://www.native-instruments.de)  
**UVP / Straßenpreis:**  
Maschine: € 599,- / ca. € 580,-  
Update auf 1.6: kostenlos

- + Integration von VST/AU-Plug-ins
- + große Anzahl von Effekt-Modulen
- + Erweiterung durch Komplexe Elemente
- + Verknüpfungsmöglichkeiten der Module
- + Update kostenlos



Pro Sound einer Group bzw. eines Pads stehen nun vier Module zur Verfügung. Hier zu sehen ist, wie der Bassdrum-Sound in Modul 1 durch EQ (M2), Saturator (M3) und Maximizer (M4) bearbeitet wird. Die komplette Group aus 16 Sounds kann dann wiederum durch eine Verkettung von bis zu vier Modulen insgesamt bearbeitet werden.



Eine Group kann auch als 16-faches Effekt-Rack genutzt werden. Jeder Sound kann so zu einem vierfachen Multi-Effekt konfiguriert werden. Da sich sowohl einzelne Sounds als auch komplette Groups beliebig auf die Eingänge der Effektketten routen lassen, sind sehr umfangreiche Effekt-Settings möglich. Selbstverständlich lässt sich der Effekt-Parameter mit dem Stepsequenzer automatisieren: Groove-orientiertes Sounddesign!

#### Swing-Feel

Eine Funktion, die von Drum - machines übernommen wurde und auch mit „Shuffle“ oder „Groove“ bezeichnet wird. Dabei werden Notenwerte der Off-Beats von einem geraden (binären) zu einem triolischen (ternären) Groove-Verhalten verschoben.

Wer nach dem Weg sucht, wie man Effekt-Plug-ins integriert, deren Effekt-Settings per MIDI-Noten umgeschaltet werden, etwa Native Instruments The Finger oder iZotope Stutter Edit: Die Anwendung ist in Maschine sehr einfach gelöst und durch die Signalverkettung zweier Groups möglich. Beispielsweise liefert Group A ein Pattern, das dann in Group B mit Stutter Edit geschreddert werden soll. Dazu lädt man ganz einfach das Plug-in über die Auswahl „FX -> Plug-ins“ in

den ersten Modul-Slot, schaltet den Pad-Mode auf „Keyboard“ und kann bereits die Effekt-Settings über die Pads umschalten. Das Signal bekommt das Effekt-Plug-in über das Output-Routing von Group A.

### Output-Routing

Auch hier hat Maschine 1.6 eine Erweiterung erfahren. Bis zu 16 Stereo-Outputs lassen sich adressieren, was man unter den Audio-Settings festlegen muss. Hier werden die physikalischen Ausgänge des Audio-interfaces mit den Maschine-Outputs verknüpft. Etwas fehlerträchtig in der Anwendung ist, dass im Output-Menü der Group oder des Sounds immer alle 16 Outputs angezeigt werden, egal ob diese komplett aktiviert wurden oder nicht. Übersichtlicher wäre es, wenn hier nur die Outputs angezeigt würden, die man auch tatsächlich nutzen kann. Und noch mehr Übersicht hätte man, sofern man Einzelausgänge nutzt, wenn man diese mit den Namen der physikalischen Ausgänge des Audiointerfaces angezeigt bekäme.

Ansonsten ist das Output-Routing eine feine Sache und flexibel. So lassen sich eine Group oder auch ein einzelner Sound frei routen. Dabei werden Inputs und auch solche Effekte als Signalziele angezeigt, die sich in den ersten Modul-Slots eines Sounds befinden. So betrachtet kann man eine Group auch als 16-fachen Multi-Effekt einsetzen, in dem man jeden Sound als vierfaches „Effekt-Gerät“ konfiguriert. Auch hier hat man die freie Wahl, ob einer der internen Maschine-Effekte oder ein VST/AU-Effekt eingesetzt wird.

Wer also den FX-Overkill haben muss – bitte sehr, es geht grundsätzlich. Ob das in einer Live-Situation noch sinnvoll zu handhaben ist, sollte man kaum erwarten. Zum Basteln von Sounds aber ist das sicher eine schöne Sache, da ja jeder Effekt, wie gesagt, sogar noch aufwendig automatisiert werden kann.

In einer Live-Situation ist es durchaus sehr sinnvoll, bestimmte Effekte über eine Group zu organisieren, um z. B. die Möglichkeit zu haben, komplexe Effekt-Schichtungen mit einem Group-Button zu muten.

### Detailverbesserungen

In vielen Punkten wurden „Kleinigkeiten“ geändert, die das Leben leichter machen. So z. B. der Pad-Link-Mode,

der es ermöglicht, gelayerte Sounds über ein Pad zu spielen. Man ordnet einen Sound einer von acht Pad-Link-Groups zu und kann dann weitere Sounds auf diese Link-Gruppe schalten. Diese Funktion ist hervorragend geeignet, um einen Bassdrum-Sound aus verschiedenen Elementen wie Kickanteil und Body zusammensetzen oder z. B. eine Snare mit Claps oder Noise zu überlagern.

Sehr schön auch, dass das **Swing-Feel** nun nicht nur pro Group, sondern für jeden Sound individuell eingestellt werden kann. Ebenso lassen sich die Grooves von Sound- und Group-Ebene gleichzeitig anwenden. Das kann ziemliches Chaos anrichten, aber auch sehr inspirierend sein. Außerdem neu ist, dass man Clips und Samples frei benennen kann, das Arrangieren von Scenes und Patterns per Drag&Drop ist ebenfalls eine willkommene Neuerung.

## Praxis

Als in sich geschlossenes System war Maschine für die hohe Stabilität bereits beliebt. Maschine läuft auch mit der Integration von Plug-ins sehr stabil, manchmal kann das Laden eines Plug-ins schon zu kurzen Aussetzern führen, in den meisten Fällen läuft das aber harmlos bis völlig unauffällig ab. Problematisch war zunächst das Laden von Plug-ins mit Sample-Content (z. B. Kore Player), wenn eine auf externe Festplatten ausgelagerte Library nicht vorhanden ist. Diese Abfrage lief ins Leere und brachte Maschine zum Einfrieren. Bei der aktuellen Version 1.6.2 taucht dieses Problem aber nicht mehr auf.

Die neue Modul-Hierarchie ist wirklich eine feine Sache und ermöglicht eine übersichtliche Handhabung. Gleichmaßen aber können Maschine-Setups durch die geschickte Verkettung von Modulen und Groups ganz schön komplex werden. Wer es will, findet hier also seinen Effekt-Baukasten für Groove-orientiertes Sounddesign.

Neben der Vielfalt an Funktionen darf man die mitgelieferten Sounds, Patterns und Group-Setups nicht vergessen. Die Factory-Library bringt alles mit sich, was man als elektronischer Musiker heutzutage braucht,

und das in das Update 1.6 integrierte Komplexe Elements unterstreicht es noch einmal: Man bekommt hier die derzeit wohl umfassendste Library zum Groove-orientierten Produzieren (und Live-Spielen).

## Fazit

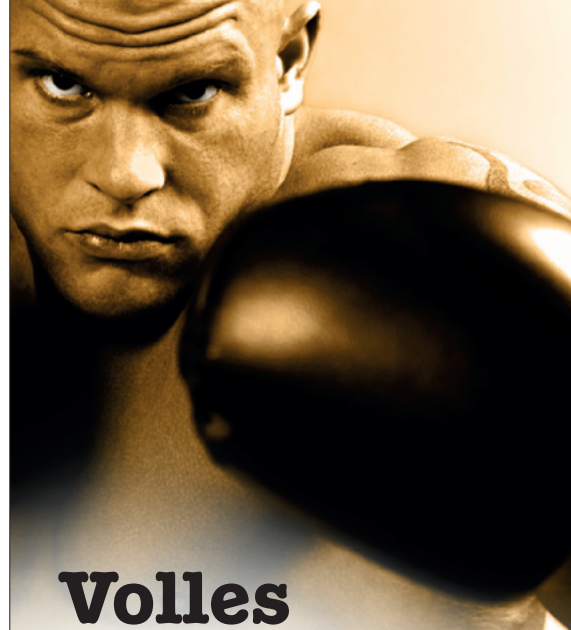
Bei Software-Updates stellt sich die Frage, ob die Erweiterung mit Funktionen und Features zulasten der Bedienung geht. Native Instruments geht bei Version 1.6 sogar noch einen Schritt darüber hinaus und konfrontiert die User mit deutlichen strukturellen Änderungen. Und ja: Die Umstellung auf die Modul-Slots verlangt schon ein wenig Einarbeitung. Diese aber bleibt überschaubar, und man erkennt schnell die Vorteile des neuen Systems. Ich kann mich auch schon gar nicht mehr erinnern, wie es vor Version 1.6 war.

Die Kombinationsmöglichkeiten der Groups, Sounds und Effekte mit VST/AU-Plug-ins sind einsame Spitze und machen Maschine 1.6 zu einem äußerst flexiblen Instrument. Dennoch wird berücksichtigt, dass Maschine auch ein Instrument für die Live-Performance ist, und Native Instruments hat die Bedienung weitgehend transparent belassen. Wer „unter der Haube“ Sounds basteln will, findet aber eine vorher nicht gekannte Flexibilität vor.

Die mitgelieferte Library inklusive Komplexe Elements, Sounds, Patterns und Effekten machen Maschine zum Rundum-Sorglos-Paket für das Groove-orientierte Arbeiten, wobei Groovebox-Klassiker wie z. B. Pad-Link und nützliche Verbesserungen wie Sample- und Clip-Renaming sowie Drag&Drop-Operationen alles nur noch abrunden. Wünsche bleiben lediglich hinsichtlich des Output-Routings offen, das durch das Benennen der Outputs übersichtlicher wäre.

Im Test lief Maschine mit Version 1.6.2 sehr stabil, gravierende Abstürze sind nicht zu vermeiden. Alles in allem ein Must-Have-Update, das, nebenbei bemerkt, als kostenloser Download ein feines Geschenk für die Maschine-User ist. →

Text: Jörg Sunderkötter  
Fotos: Dieter Stork



# Volles Pfund...

...liefert das RØDE K2: zum Beispiel bei Snare, Overhead, Amps, Lead Vocals und Bläsern.

Dank Hi-Tech-Kapsel und handselektierter 6922-Röhre verträgt es unglaubliche 162 dB Schalldruck und reicht das Signal mit gnadenlosem Output weiter – bei minimalem Eigenrauschen.

Achten Sie auf den goldenen Punkt: geprüfte Qualität und zehn Jahre Garantie für registrierte Anwender – ohne Wenn und Aber!



- facebook.com/RodeGermany
- twitter.com/RodeGermany
- mspace.com/RodeGermany
- hyperactive.de/Rode

**RØDE**  
MICROPHONES

Vertrieb für Deutschland und Österreich:  
Hyperactive Audiotechnik GmbH