



Klingender Plug-in-Jongleur

Von Georg Berger

Vor knapp zwei Jahren, auf der Musikmesse 2006, feierte Kore von Native Instruments seine Weltpremiere. Damals überraschte das Berliner Unternehmen die Öffentlichkeit mit einer Produktkombination aus Soft- und Hardware, die so bislang kein anderer Hersteller anbot und die mit einem in der Tat einzigartigen Konzept aufwartete: Kore

erlaubt als sogenanntes Subhost-Programm unabhängig von einem Sequenzer sämtliche, auf dem Computer installierten VST- und/oder AU-Effekt- und Instrumenten-Plug-ins bequem zu spielen, zu verwalten, unter einer einheitlichen Bedienoberfläche zu editieren und gar zu mächtigen Kombinationen zu verknüpfen (Test in 7/2006). Statt als Standalone-Variante kann Kore auch als unabhängiges VST-, AU- und RTAS-Plug-in

eingesetzt werden. Besonders diese Unabhängigkeit ist für Pro-Tools-User durchaus attraktiv, da diese so die Möglichkeit erhalten, Plug-ins, die nur in einer VST- oder AU-Version vorliegen – so etwas gibt es nach wie vor –, auch in ihrem Stammsequenzer zu nutzen. Innerhalb eines Sequenzers als Plug-in eingesetzt kann Kore 2 dies auf drei Arten tun: Als Insert- oder Send-Effekt zur Signalverarbeitung oder als Instrument wahl-



Das einzigartige Konzept der Plug-in-Verwaltung Kore von Native Instruments ist in der zweiten Version deutlich verbessert und erweitert worden. Kore 2 ist jetzt zusätzlich zu einem waschechten virtuellen Instrument gereift. Doch das ist nur eine der vielen weiteren Überraschungen.

weise in einer Stereo- oder mehrkanaligen Variante, die über MIDI-Signale angesteuert wird.

Augenfälligstes Merkmal an Kore war und ist der Hardware-Controller, der als Frontend optimal auf die Kore-Software angepasst ist. Außerdem lassen sich damit auch die komplexesten Plug-in-Kombinationen kinderleicht sowohl im Studio, als auch in Live-Situationen über je-

weils acht Drehregler und Taster editieren. Unter dem Schlagwort „Universal Sound Platform“ wurde diese Kore-Version von dem Berliner Unternehmen nach eigenen Angaben sehr erfolgreich vermarktet. Doch man ruhte sich auf den Lorbeeren nicht aus. Bereits nach einem Jahr, auf der Musikmesse 2007, präsentierte man schon Kore 2, das neben einem Update der Software auch einen veränderten Hardware-Controller

besitzt. Seit vorigem Herbst wird Kore 2 auch endlich ausgeliefert und hat inzwischen den Weg ins Testlabor von *Professional audio Magazin* gefunden. Beim Neukauf ist für das gesamte System ein Betrag von knapp 500 Euro zu bezahlen. Besitzer von Kore 1 können aber problemlos mit dem alten Controller weiter arbeiten und brauchen lediglich die Software für 100 Euro upzudaten. Doch der neue Controller, soviel sei versprochen, hat es in sich und so dürfte der eine oder andere Kore-1-Besitzer komplett upgraden. Native Instruments bietet dafür die Option an, nur die Hardware für knapp 300 Euro zu erwerben. Doch der Reihe nach.

Integration von sechs Audio Engines

Die Zweitaufgabe der Software wartet nämlich unter Beibehaltung des Basis-Konzepts mit tiefgreifenden Änderungen und Erweiterungen auf. Kore 2 ist nach dem Willen von Native Instruments jetzt ein „Super Instrument“, was sich schon beim Blick auf die wichtigsten Neuheiten zu bestätigen scheint. In die Software sind jetzt Audio Engines integriert, die aus den sechs Native Instruments Produkten Kontakt 2, FM8, Massive, Absynth 4, Reaktor und Guitar Rig 3 stammen. Ein Repertoire von nunmehr 500 Werks-Presets, davor waren es knapp 200, deckt eine breite Palette der üblichen Brot-und-Butter-Sounds ab, geeignet für alle Arten von Pop, Rock und Dancefloor. Die Massive-, Reaktor- und Absynth-Presets warten überdies mit teilweise schon bombastischen Klangspektren auf, die ambitionierte Sound-

Professional
audio
MAGAZIN

Native Instruments Kore 2

-  Integrierte Audio Engines
-  Verbesserte Bedienung
-  Deutlich bessere Verarbeitung des Hardware-Controllers
-  Erweitertes Repertoire an eingebauten Audio- und MIDI-Effekten/-Modulen
-  Keine Multiprozessor-Unterstützung
-  Nur eine Pfadangabe zum Lokalisieren von Plug-in-Ordern vorhanden

Summary

Kore 2 vermag nach wie vor sowohl Aufgaben als flexibles virtuelles Effektrack auszuführen, als auch jetzt erstmals als waschechter virtueller Klangerzeuger zu fungieren.



Die Kore 2 Software ist komplett neu gestaltet worden und in der Bedienung jetzt deutlich einfacher. Popup-Fenster gehören der Vergangenheit an.

Bastler ansprechen dürften. Mit den Eingriffsmöglichkeiten des Hardware-Controllers werden eher statisch klingende Klangspektren zu teilweise beeindruckender Lebendigkeit erweckt. Allerdings ist bei Einsatz der in Kore implementierten Audio Engines der Vorrat an Eingriffsmöglichkeiten auf die ab Werk programmierten Controller-Belegungen begrenzt. Klanglich gibt es natürlich keinerlei Abstriche. Wer jedoch über eine der oben genannten Produkte in Vollversion verfügt, ist im Vorteil. Kore 2 tauscht dann nämlich die eigene Audio Engine gegen die der Vollversion aus. Zusätzlicher Vorteil: Der Nutzer kann die Kore-Presets dann dort in aller Detailliertheit weiter verfeinern und bei Bedarf zusätzliche Parameter auf die Kore-Controller legen. Nächste Besonderheit: Jedes Kore-Preset enthält nicht wie üblich Informationen zur Parameter-Stellung nur eines einzigen Sounds. Auf Basis einer Preset-Einstellung, abgeleitet aus den Beständen der jeweiligen Vollversionen, haben die Entwickler für jedes Preset maximal acht Varianten – Soundvariation genannt – mit leicht veränderten Parametereinstellungen programmiert, die automatisch im Preset mitgespeichert sind. Sinn und Zweck: Mit dem Hardware-Controller können diese Variationen jetzt nahtlos überblendet werden, was ein dynamisches Morphen des

Sounds möglich macht und zu markant lebendigen Klangspektren führt. Die instrumentale Facette wird außerdem angereichert durch ein erstmals integriertes MIDI-Arpeggiator- und 32-stufiges Step-Sequencer-Modul. Last not least ist die graphische Oberfläche der Software und ihre Bedienung komplett neu gestaltet worden und soll die Arbeit mit Kore 2 künftig noch leichter machen. Zu guter Letzt: 14 neue interne Audio-Effekte beschließen den Reigen an Neuheiten.

Verbesserungen auch am Hardware-Controller

Auch hardwareseitig sind einige Änderungen zu entdecken. Im Vergleich zur Vorversion ist der Kore 2 Controller etwas schlanker und leichter ausgefallen. Der Grund: Er enthält kein integriertes Audio-Interface mehr. Laut Marktforschung von Native Instruments wurde es von den Anwendern kaum eingesetzt. Dafür besitzt er jetzt eine zusätzliche Buchse zum Anschluss eines zweiten Fußschweller-Pedals. Die Tasten um das Jog-Rad sind anders unterteilt und die Menu- und View-Taster heißen nun F1 und F2. Sehr löblich: Die im Test von Kore 1 monierten Drucktaster sind durch erheblich verbesserte Versionen ausgetauscht worden. Sie warten mit einem deutlich kürzeren Schaltweg auf und er-

höhen den Bedienkomfort merkbar. Die Kommunikation mit dem Computer erfolgt nach wie vor über eine USB-Schnittstelle. Doch anders als in der ersten Version ist der neue Controller Hotplug-fähig. Wer mit dem Controller der ersten Version die Software von Kore 2 steuern möchte, muss jedoch nach wie vor zuerst die Hardware mit dem Computer verbinden und kann erst dann die Software starten.

Doch die Hardware ist nur der äußere Mantel von Kore 2. Den eigentlichen Kern bildet selbstverständlich, wie es sich für Native Instruments gehört, die Software. Im Test arbeiten wir mit der Version 2.01 unter Windows XP. Aufgrund der integrierten Audio Engines – hier zumeist für Kontakt und Reaktor – werden circa fünf Gigabyte an Festplattenspeicher für den mitgelieferten Sample-Content benötigt. Über sogenannte Koresound Packs lässt sich die Kore-Library bei Bedarf übrigens nahtlos erweitern. Vier dieser Packs sind momentan für jeweils circa 50 Euro erhältlich. Auf Basis von Kontakt bietet beispielsweise das Koresound Pack „57 Drawbar Organ“ zusätzliches Material für Liebhaber der Hammond-Orgel. Produzenten unterschiedlicher Ausprägungen des Dancefloor bekommen mit „Synthetic Drums Reloaded“ Futter für ihre Produktionen. Die beiden Sound-Packs „Best of Massive“ und „Best of Reaktor Vol. 1“ erweitern ferner das Repertoire der jeweiligen Klangerzeuger um je 200 Presets. Das Massive-Pack bietet einen Querschnitt durch die Kategorien Bässe, Lead-, Flächen- und Piano-Sounds, sowie Drumpatterns und Effektklänge. Das Reaktor Sound-Pack zielt mit seinen Flächen-, Lead- und Drumcomputer-Sounds wiederum in Richtung Dancefloor. Das Repertoire aller vier Packs speist sich dabei aus dem Werks-Content der jeweiligen Vollversionen. Weitere Koresound Packs mit individuell für Kore 2 erstelltem Inhalt sind jedoch schon in Arbeit und sollen demnächst erscheinen.

Eine deutlich verbesserte Bedienung

Um Kore 2 erstmals ans Laufen zu bringen, ist zunächst der Start der Standalone-Version nötig. Die Software scannt daraufhin die Festplatte nach installierten Plug-ins, um sie quasi für Kore 2 sichtbar zu machen. Bei künftigen Starts der Software lässt sich das automatische Scannen bei Bedarf jedoch auch deaktivieren. Eine herbe Enttäuschung erleben wir, als Kore 2 versucht, die Instrumente Dimension Pro, Rapture und Z3ta der Ca-

kewalk VIP-Suite zu indizieren: Das Programm friert ein und macht einen Neustart erforderlich, bei dem die Cakewalk-Instrumente anschließend beharrlich ignoriert werden. Weitere Ausfälle dieser Art treten im Test dann glücklicherweise nicht mehr auf. Auf Nachfrage bei Native Instruments wurde diese Auffälligkeit mit Interesse zur Kenntnis genommen. Ein entsprechendes Update dürfte wohl in Kürze folgen. Nach Ende des Scan-Vorgangs zeigt sich, wie schon erwähnt, die im Vergleich zur Vorversion komplett neu gestaltete Bedienoberfläche. Über Buttons in der oberen Leiste lassen sich jetzt verschiedene Dialoge und Editoren aufrufen, die entweder die Oberfläche erweitern, oder sich gegeneinander austauschen. Das mitunter verwirrende Aufklappen von Popup-Menüs wie in der Vorversion, etwa zum Indizieren neu programmierter Sounds für die Datenbank, ist jetzt passé. Herzstück der Oberfläche ist nach wie vor der Kore-Browser, der bequemes Suchen und Finden des gewünschten Presets ermöglicht. Über eine Reihe von wählbaren Suchkriterien und Sound-Kategorien ist der Gesamtbestand schnell und übersichtlich geordnet. Wer es noch detaillierter mag, kann über ein Texteingabefeld gezielt nach einem bestimmten Sound suchen. Sehr schön: Ein Preview-Button, auch auf dem Hardware-Controller zu finden, erlaubt das Vorhören sämtlicher Sounds und spart lästige Klickarbeit. Allerdings enthält die Datenbank logischerweise zunächst nur Presets von Native Instruments. Das Indizieren von Preset-Beständen anderer Produkte muss eigenhändig vorgenommen wer-



Der Sound-Mixer ist eine erweiterte Ansicht der Sound Matrix und bietet direkten Zugriff auf sämtliche Kanäle. Die Anzahl an Inserts, Kanälen und Aux-Sends ist dabei unbegrenzt.

den, was unkompliziert gerät. Dieser Prozess wird händisch über den Attribute-Editor erledigt, der sich bei Aufruf mit dem Browser-Dialog abwechselt. Dort werden durch Vergabe sprechender Kategorien- und Genre-Bezeichnungen – bei Bedarf erweiterbar – Eigenkreationen oder Presets anderer Plug-ins in den Kore-Browser aufgenommen und damit sichtbar.

Einzigartig: Die Verschachtelung von Plug-ins

Nicht minder bedeutsam ist die sogenannte Sound Matrix, in der die einzelnen Plug-ins – in der Terminologie von Kore schlichtweg Sound genannt – miteinander verkettet werden können. Der Dialog zeigt eine Reihe von acht Spalten, die jeweils einen Kanal, ähnlich einem Mischpult, repräsentieren. Innerhalb ei-

nes Kanals finden sich Slots, in die sich die Sounds aus dem Kore-Browser heraus insertieren lassen. Der Signalfluss verläuft dabei von oben nach unten. Wer gezielt ein bestimmtes Plug-in einsetzen will, erhält durch Rechtsklick die Möglichkeit zur Auswahl aus einem Ausklapp-Menü, das neben den installierten Plug-ins auch die internen 32 Audio-Effekte und fünf MIDI-Module enthält. Theoretisch unendlich viele Inserts und Kanäle können dort erzeugt werden. Am Fuß der Sound Matrix bietet eine Leiste die Möglichkeit, den gerade aktiven Kanal mit Audio- und MIDI-Routings zu versehen. Darüber hinaus finden sich auch noch vier Aux-Sends – bei Bedarf ebenfalls unendlich erweiterbar – die ein Abzweigen des Kanalsignals auf andere Sound-Matrix-Kanäle ermöglicht. Vier Kanalarten gibt es in der Sound Matrix: Der Input-Kanal enthält einen Eingang und bietet sich für Signalverarbeitung an. Die Source-Variante besitzt diesen

nicht, weil sie zur Aufnahme virtueller Klangerzeuger dient. Der Group-Kanal offeriert die Möglichkeit, die Ausgänge von Input- und Source-Kanälen, sowie die Aux-Sends auf summierende Art zusammenzufassen und bei Bedarf mit weiteren Effekten zu bearbeiten, ähnlich wie Subgruppen eines Mischpults. Im Master-Kanal laufen – Nomen est Omen – schließlich die Signale der übrigen Kanalarten zusammen und werden nach draußen geführt. Logischerweise ist er nur ein einziges Mal vorhanden. Im Test haben wir in Windeseile die Kanäle mit eigenen Effekt-/Instrumenten-Kombinationen versehen. Die Möglichkeit, über

Kore 2 ist (noch?) nicht multiprozessor-tauglich und treibt die CPU-Last des angesprochenen Prozessor-Kerns massiv in die Höhe. Native Instruments zeigt sich in dieser Hinsicht recht konservativ und verschenkt Potenzial, da die Einsatzmöglichkeiten von Kore 2 – nicht nur in Live-Situationen – dadurch deutlich begrenzt werden. Anlass zur Kritik gibt auch eine andere Auffälligkeit: Beim Einfügen von Effekten vermissen wir im Test einige auf dem Rechner installierte Plug-ins. Der Grund dafür ist schnell gefunden: Kore 2 erlaubt lediglich die Angabe eines Ordner-Pfads, an dem nach Plug-ins gesucht werden soll. Das schränkt die

der internen Audio-Effekte erscheint zusätzlich am Fuß der Sound Matrix eine Leiste mit Reglern zur Programmierung des Effekts. Gleiches gilt auch für die MIDI-Module, die wie Plug-ins behandelt werden. Das MIDI-Player-Modul zum Abspielen von MIDI-Files und die zwei Neuheiten, der Arpeggiator und der Step-Sequencer dienen zur Erzeugung von MIDI-Noten und werden naturgemäß noch vor einem Instrument inseriert. Sie können auch miteinander kombiniert werden, indem etwa das MIDI-Player-Modul den Step-Sequencer oder den Arpeggiator antriggert, die wiederum auf das Instrument einwirken. Umgekehrt geht das natürlich auch. Das Arpeggiator-Modul bietet, neben den üblichen Einstellmöglichkeiten zur Gestaltung des Arpeggios, ähnlich umfangreiche Funktionen wie das RPG-8-Modul in Reason 4 (Test in 11/2007). Punktierte und triolische Arpeggios sind programmierbar, man kann Einfluss auf die Notenlängen und die Velocity nehmen, Arpeggios sind mannigfaltig akkordisch realisierbar – wahlweise in Dur oder Moll – und über einen Notenpuffer können unterschiedlich variierte Notenmuster ausgegeben werden. Der ebenfalls neu integrierte Step-Sequencer bietet eine zusätzliche Alternative zum Triggern von Instrumenten. Maximal 32 Stufen – über den Loop-Marker einstellbar – können realisiert werden. Im Piano-Roll-Fenster des Moduls werden dabei die Tonhöhen im Umfang einer Oktave eingestellt. Eine Zeile darunter erlaubt ein Dialog für jeden Step die Einstellung der Velocity, der Oktav-Transponierung und die Erzeugung eines Legatos. Das so erstellte Muster kann man anschließend mit den üblichen Funktionen weiter bearbeiten. Ähnlich wie der Arpeggiator ist die Sequenz gerade, punktiert oder triolisch spielbar, sie lässt sich transponieren und natürlich auch in Tempo und Taktmaß einstellen. In Gesamtheit bereiten die beiden neuen MIDI-Module im Test viel Freude. Sie wirken sehr inspirierend und wir erhalten sehr rasch verwertbare Ergebnisse. Instrumente, die nicht über diese zwei Module verfügen, erhalten dadurch eine deutliche Aufwertung hinsichtlich ihrer Spielmöglichkeiten.

Ebenfalls neu: Arpeggiator und Step-Sequencer

Doch zurück zur Sound Matrix: Bei dem bisher Vorgestellten agieren wir bislang nur auf einer Ebene. Doch Kore 2 bietet weitaus komplexere Möglichkeiten zur Organisation von Plug-ins. In der Terminologie von Kore wird ein Sound-Matrix-Kanal mit nur einem geladenen Plug-in

Die zweite Version von Kore zeigt sich deutlich ausgereifter und bietet jetzt auch eine eigene Klangerzeugung

die Aux-Sends einzelne Kanäle anteilig auf einen Gruppenkanal mit Effekt zu leiten, schont überdies die Prozessor-Ressourcen des Computers. Dies ist gerade bei prozessorintensiven Plug-ins dringend anzuraten. Denn die CPU-Anzeige von Kore 2 zeigt im Test beim Erstellen von Effektketten recht bald eine Prozessor-Last von über 50 Prozent an, und das, obwohl wir die Software auf einem potenten Quadcore-Rechner testen. Grund:

Funktionalität ein. Wer absichtlich oder unabsichtlich Plug-ins auf verschiedene Ordner verteilt hat, darf also die entsprechenden Daten erst einmal in einen zentralen Ordner kopieren. Das ist zwar schnell erledigt, aber dennoch lästig. Mehrere Pfad-Optionen wären fraglos komfortabler.

Doch Kore 2 weiß dafür mit seinen neuen Features zu entschädigen. Beim Einsatz



Das neu integrierte Arpeggiator-Modul bietet umfangreiche Gestaltungsmöglichkeiten zur Formung von Arpeggios.



Der ebenfalls neu integrierte 32-stufige Step-Sequencer bietet eine zusätzliche Alternative zur Ansteuerung virtueller Instrumente. Er, wie auch der Arpeggiator, wird genau wie die übrigen Plug-ins behandelt und in die Slots der Sound Matrix eingefügt.

Singlesound genannt. Besitzt er mehrere Plug-ins handelt es sich um einen Multisound. Im Test haben wir bereits mit wenigen Handgriffen eine Reihe von Multisounds erstellt, indem wir mehrere Slots eines Kanals mit Singlesounds belegen. Doch das geht auch mit Multisounds. Die Konsequenz: Wir betten die Plug-ins eines gespeicherten Multisounds innerhalb eines Kanals mit weiteren Plug-ins ein. Der Multisound benötigt dafür nur einen Slot im Kanal. Der Signalfluss wird beim Erreichen dieses Multisounds dann quasi hierarchisch um eine Ebene nach unten abgezweigt und nach erfolgter Verarbeitung wieder nach oben hin geleitet. Die Sound Matrix verdeutlicht diese Struktur bildhaft, indem sich bei Klick auf einen Multisound ein zusätzlicher Sound-Matrix-Dialog quasi als Tochter-Ebene unterhalb der Haupt-Matrix zeigt, in der der Multisound eingebettet ist. In dieser Unter-Ebene finden sich dann die einzelnen Plug-ins des Multisounds, die dort bei Bedarf editiert werden können. Diese mehrdimensionale Verschachtelung lässt sich theoretisch unendlich weit treiben, indem sich Multisounds immer wieder innerhalb eines anderen Multisounds befinden können. Im Test bedarf es da schon einer gewissen Einarbeitungszeit und vor allem einer gehörigen Portion an Vorstellungskraft, um die schier grenzenlosen Möglichkeiten des Einbettens von Multisounds begreifen und umsetzen zu können. In der Praxis ist diese Möglichkeit schlichtweg genial. Eine Kombination aus jeweils einzelnen Chorus-, Echo- und Hall-Plug-ins, die ursprünglich für einen E-Bass erstellt wurde, setzen wir nun als Multisound innerhalb eines neuen Kanals ein, der einen Bass-Sound von FM8 enthält. Das mitunter langwierige Nachbauen bewährter Kombinationen erübrigt sich dadurch völlig.

Morphing von Sounds durch Soundvariations

Ist die gewünschte Zahl an Kanälen der Sound Matrix mit Plug-ins gefüllt, geht es ans Feintuning des gesamten Setups. Die Sound Matrix selbst bietet dafür nur eingeschränkte Möglichkeiten, da sich lediglich für den jeweils aktiven Kanal die Ein- und Ausgangslautstärken, das Panorama und die Aux-Sends einstellen lassen. Bequemer geht das mit dem Sound-Mixer, der eine alternative Ansicht der Matrix bietet und mit den üblichen Elementen eines Mischpults aufwartet. Dort können im direkten Zugriff über Fader, Drehregler und Schalter die gewünschten Einstellungen ohne Umschweife an jedem Kanal vorgenommen



Der Hardware-Controller besitzt in der zweiten Version einige Änderungen im Vergleich zur Vorversion (Abbildung in der Mitte). Er ist jetzt etwas kleiner, besitzt kein Audio-Interface mehr und wartet mit einem zusätzlichen Fußschweller-Anschluss auf (Abbildung oben), sowie einem leicht geänderten Tasten-Layout um das Jog-Rad (vergleiche mit Abbildung unten). Die Regler für die Ein- und Ausgangslautstärke und den Kopfhörer sind deshalb überflüssig.

werden. Selbstverständlich ist dies auch mit den Reglern des Hardware-Controllers möglich. Bei Aufruf des Sound-Mixers sind automatisch die entsprechenden Bedienelemente der Channelstrips auf die Regler des Controllers geroutet. Über die Pfeiltasten wählen wir den gewünschten Kanal aus und stellen über die Drehregler die Lautstärke, Panorama

und die Sends ein und schalten bei Bedarf die Kanäle stumm oder auf solo.

Doch das ist nur ein Teil der Aufgaben, die der Hardware-Controller übernehmen kann. Weitaus mächtiger präsentiert er sich, wenn es um den gezielten Eingriff in Parameter von Plug-ins geht. Die Native Instruments Presets besitzen



Die Zuweisung von Plug-in-Parametern auf die Bedienelemente des Kore-Controllers wird in der Global-Control-Sektion erledigt und geschieht kinderleicht. In die acht Felder des Displays können verschiedene Reglerstellungen als sogenannte Soundvariations gespeichert werden. Ein nahtloses Überblenden zwischen den einzelnen Zuständen erlaubt ein Morphen des Sounds und erweitert die klanglichen Möglichkeiten enorm.

ab Werk schon eine Vorbelegung mit Parametern, die in sogenannten Plugin-Pages fest gespeichert sind und sich nicht verändern lassen. So finden sich etwa die acht Makro-Regler des Massive-Synthesizers auf den einzelnen Drehreglern wieder. Für einige Drittanbieter-Produkte gibt es ebenfalls solche Pages, mit denen man sofort loslegen kann, beispielsweise für das BFD-Plug-in von Fxpansion. Eigene Parameter-Routings müssen in sogenannten User-Pages erstellt werden, die in der Global-Control-Sektion unterhalb der Hauptmenüleiste vorgenommen werden. Sie zeigt auf virtueller Ebene noch einmal die acht Regler und Taster des Controllers, sowie Dialoge zur Auswahl und Einstellung weiterer Funktionen. Das Prozedere geht dabei kinderleicht von der Hand und ist binnen weniger Augenblicke verinnerlicht. Sollte eventuell dort noch eine Werks-Belegung aktiv sein – der Plugin-Button leuchtet auf –, reicht ein Druck auf den User-Button und sämtliche Bedienelemente sind unbesetzt. Aus der Sound Matrix wählen wir das gewünschte Plug-in aus und rufen ihre Bedienoberfläche auf. Nun reicht in der Kore-Software ein Druck auf den Learn-Button, der automatisch den ersten virtuellen Drehregler zur Programmierung auswählt, danach ein kurzes Bewegen des gewünschten Parameters im Plug-in-Fenster und schon ist das Routing vollzogen. Bei aktiviertem Learn-Button klicken wir anschließend auf ein

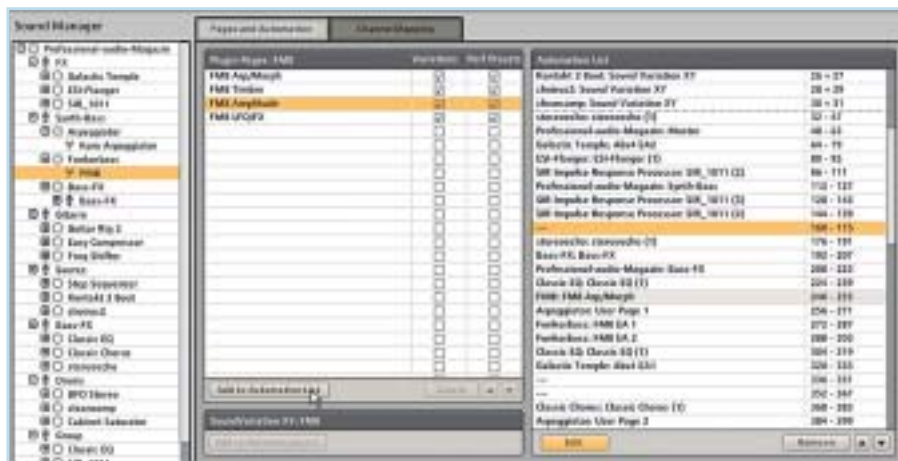
anderes virtuelles Bedienelement von Kore und bewegen im Plug-in einen weiteren Parameter. So sind binnen weniger Augenblicke die gewünschten Parameter des Plug-ins simultan sowohl auf die virtuellen Regler der Software wie auch auf die des Hardware-Controllers verteilt. Allerdings beschränkt sich die Anzahl programmierbarer Routings auf die vom Plug-in für die Host-Automation bereit gestellten Parameter. Möchte man mehr als die insgesamt 16 verfügbaren Regelmöglichkeiten nutzen, reicht es, eine weitere User-Page aufzurufen und munter weitere Routings vorzunehmen. Beim Speichern von Single- und Multisounds werden diese Belegungen automatisch mitgespeichert.

Perfektes Zusammenspiel zwischen Software und Hardware

Darüber hinaus gestattet der Dialog noch weitere Einstellungen, wie etwa die Belegung mehrerer Parameter auf ein einzelnes Bedienelement, das Anpassen des Wertebereichs eines Parameters, die Empfindlichkeit des Verhaltens der Drehregler, das Schaltverhalten der Taster und das Routing von Parametern auf die Fußtaster und -Schwellerpedale. Schließlich können auch MIDI-Controller-Nummern auf die Bedienelemente geroutet werden, die

eine zusätzliche Möglichkeit bieten, um die Routine über Hard- oder Software fernzusteuern. In umgekehrter Weise, also die Kore-Hardware als klassischen MIDI-Controller einzusetzen, geht dies nicht, da Kore 2 ein eigenes internes Controller-Protokoll nutzt. Im Test gehen wir alsbald souverän mit den gebotenen Möglichkeiten um.

Den Vogel schießt die Global-Control-Sektion jedoch mit der neu integrierten Möglichkeit ab, den Klang eines Presets über eine Morphing-Funktion dynamisch zu verändern. Dazu wird das Soundvariations-Display genutzt, das eine einstellbare Zahl von mindestens zwei und maximal acht Feldern zeigt. Wir nehmen Einstellungen an den belegten Kore-Reglern vor und speichern diese Einstellung, ähnlich einem Schnappschuss, auf eines dieser Felder. Anschließend variieren wir einige Parameter und speichern diesen Zustand in einem anderen Feld ab und fahren weiter so fort, bis alle Felder mit entsprechenden Varianten belegt sind. Bei aktiviertem Soundvariation-Modus können wir nun durch Drehen an den Reglern zwischen diesen einzelnen Schnappschüssen nahtlos überblenden, was ein hübsch anzuschauendes Regler-Ballett am entsprechenden Plug-in und ein sanftes, bisweilen drastisches Ändern des Klangs zur Folge hat. Wer möchte, kann jedoch diesen Free-Modus zu Gunsten des Select-Modus abwählen. Die einzelnen Variationen werden dann schlagartig aufgerufen. Letztgenannter Modus ist ausschließlich bei Belegung von Soundvariations auf die Taster aktiv. Gerade Soundbastler und ambitionierte Klangschauber werden dieses Feature sehr zu schätzen wissen, erweitert es die musikalischen Ausdrucksmöglichkeiten noch einmal enorm. Das ist deshalb so hilfreich, da mit einer Reglerbewegung dynamisch mehrere Parameter gleichzeitig verändert werden, was überdies auch noch ungleich leichter, präziser und flexibler erledigt werden kann, als wenn ein Regler mit mehreren Parametern belegt ist. Dafür gibt es die Bestnote von *Professional audio Magazin*. Alles in allem bietet die Global-Control-Sektion enorme Möglichkeiten bei gleichzeitig einfacher Handhabung, um Sounds lebendig zu gestalten. Doch irgendwann ist auch einmal bei Kore 2 Schluss mit Parameter-Routings. Knapp über 1000 Zuweisungen sind möglich. Das ist zwar mehr als ausreichend für die meisten Anwendungen. Doch gerade bei umfangreichen Multisounds, bei denen Plug-ins mit opulenten Parametern genutzt werden, kann der Vorrat schon einmal eng werden.



Der Sound-Manager gestattet über zwei Reiter das Erstellen von Key- und Velocity-Zonen für Instrumente, sowie die Verwaltung sämtlicher Plug-in-Parameter. Parametersätze können darin entfernt, neu sortiert und hinzugefügt werden.

Die Rettung naht jedoch in Form des sogenannten Sound-Managers, der bei Aufruf die Sound Matrix ablöst. Er gestattet die Verwaltung der vorhandenen Automationsparameter und zeigt sämtliche Plug-in- und User-Pages. Überflüssige Parametersätze – ein Satz besteht aus 16 Parametern – können dort entfernt werden, um Platz für zusätzliche User-Pages zu schaffen. Eine Sortierfunktion erlaubt überdies die Übersichtlichkeit zu bewahren. Dem Sound-Manager angegliedert ist auch der Mapping-Dialog, der vornehmlich für Instrumentenkanäle gedacht ist und die Einstellung von Tastatur- und Velocity-Zonen erlaubt, sowie eine globale Transponierung auf MIDI-Ebene bietet. Die Eingriffsmöglichkeiten sind dabei selbsterklärend.

In der Praxis zeigt sich, dass das neue Kore im Vergleich zum Erstentwurf deutlich leichter und intuitiver zu bedienen ist. Sowohl Einsteiger als auch erfahrene Kore-User haben sich schnell angepasst. Die Arbeit mit dem Hardware-Controller nimmt dem Anwender überdies eine Menge Arbeit mit der Maus ab. Über den Control- und Sound-Button in Verbindung mit den Pfeil- und F-Tasten können wir ganze Performances laden, Single- und Multisounds in die Slots der Matrix laden, sie vorhören, editieren und schließlich auch den Soundvariation-Modus aufrufen. Ist Kore 2 in mehrfachen Instanzen als Plug-in im Sequenzer unterwegs, gestattet der Controller mit wenigen Handgriffen die gezielte Auswahl und Ansteuerung der gewünschten Instanz. Bei der Arbeit mit dem Controller wird

der Anwender überdies nicht durch verwirrende Verästelungen in mehrere Unterseiten von der eigentlichen Arbeit abgehalten. Das war bei Kore 1 noch anders und erforderte da eindeutig mehr Einarbeitungszeit.

FAZIT Auch wenn es abgedroschen klingt: Native Instrument zeigt mit Kore 2, wie Gutes noch besser gemacht werden kann. Die deutlich übersichtlichere und einfachere Bedienung, sowie die vielen neuen Features auf musikalisch-instrumentaler Ebene erweitern das ursprüngliche Konzept der Plug-in-Verwaltung um vielfältige kreativ-musikalische Ausdrucksmöglichkeiten. Kore 2 spricht jetzt noch verstärkter Musiker an, die sich nur auf eines konzentrieren wollen: Das Musik machen.

Steckbrief

Modell	Kore 2
Hersteller	Native Instruments
Vertrieb	Native Instruments GmbH Schlesische Straße 28 10997 Berlin Tel.: 030 611 0350 Fax: 030 611 0352600 info@native-instruments.de www.native-instruments.de
Typ	Software-Tool
Preis [UVP, Euro]	Vollversion: 499, Software-Update: 99 Hardware-Update: 299, Koresound Packs: jeweils 49
B x T x H	300 x 170 x 29
Gewicht [kg]	1,1
Technische Daten	
Plattform	PC/Mac
minimale Systemanforderungen (Herstellerangabe)	Windows XP/Vista (32 Bit), Pentium/Athlon 1,4 GHz; 1 GB RAM Mac OS X 10.4/5, G5 1,8 GHz/Intel Core Duo 1,66 GHz; 1 GB RAM
Professional audio Magazin Empfehlung	Windows XP, Pentium/Athlon Dualcore 2,4 GHz; 2 GB RAM, Mac OS X 10.4, G5 Dualcore 2 GHz, 2 GB RAM
erforderlicher Speicherplatz	ca. 5 GB
Plug-in-Schnittstellen	VST, AU, RTAS
von Kore-Software akzeptierte Plug-ins	VST, AU
USB-Schnittstelle	2.0
Software	
Konzept	Erstellen von Plug-in-Kombinationen über separate Kanäle, die wie Channelstrips eines Mischpults behandelt und eingestellt werden, inklusive integrierter Audio Engines; einheitliche Editierung von Plug-in-Parametern über Computer oder Hardware-Controller
Editoren	5

Global Controller	virtuelle Darstellung der Bedienelemente des Hardware-Controllers, Routing von Plug-in-Parametern auf Bedienelemente des Controllers; Programmieren von Soundvariations
Koresound Browser	Datenbank mit Suchfunktionen zum Finden von Sounds, Erstellen von Attributen zur Indizierung eines Sounds in der Datenbank
Sound Matrix	Erstellen und Organisieren von Plug-in-Kombinationen in separaten Kanälen
Sound-/Performance-Mixer	Routing und Einstellen der Sound-Matrix-Kanäle über übliche Mixerfunktionen (Lautstärke, Panorama, Solo, Mute, Aux-Sends)
Sound Manager	Erstellen und Organisieren von Key-Ranges und Controller-Belegungen; Verwaltung und Editierung der vorhandenen Automations-Parameter
max. Anzahl Kanal-Slots	theoretisch unendlich
max. Anzahl Kanäle	theoretisch unendlich
max. Anzahl Aux-Sends	theoretisch unendlich
integrierte Native Instruments Audio Engines	6 (Absynth 4, Massive, Kontakt 2, FM8, Reaktor 5, Guitar Rig 3)
integrierte virtuelle Effekte	32 Audio-, 5 MIDI-Effekt-Algorithmen
Werkssounds	500 Instrumenten-, 100 Effekt-Presets
Bedienung Software	
Ansteuerung	als Plug-in oder Stand-alone
Bedienoberfläche	1 Hauptfenster mit wechselndem Inhalt, Größe in Stand-alone-Betrieb frei skalierbar; Fenstergröße abhängig von ausgewählten Dialogen

Programmierung	über Maus und/oder Kore-Controller, Laden von Sounds in Sound-Matrix per Drag and drop aus dem Koresound-Browser heraus, Programmierung eigener Controller-Zuweisungen über Learn-Modus; Hardware-Controller: Laden und Organisieren von Performances und Sounds, Ausführen von Automationen und Soundvariations
Hardware Controller	
Jog-Rad	1
Menütasten	6
Navigationstasten	4
Funktionstasten	8
Transporttasten	4
Drehregler	8 berührungssensitive Endlos-Drehregler
Anzeigen	hintergrundbeleuchtetes 64 x 128 Pixel Display
Pedal-Anschlüsse	2x Fußtaster, 2x Schwellen-Pedal, jeweils Klinke
MIDI	In, Out
USB-Schnittstelle	1
Stromversorgung	über USB
Zubehör	
Installations-CD, USB-Kabel, Handbuch	
Besonderheiten	
Kombination aus Soft- und Hardware, innovatives Konzept zur Sequenzer-unabhängigen Verwaltung und Ansteuerung von VST-/AU-Plug-ins, Einbindung und Editierung sämtlicher Plug-ins in einer einheitlichen Benutzeroberfläche, integrierte virtuelle Effekte sowie Audio Engines von sechs Native-Instruments-Produkten, Morphing-Funktion zum Überblenden von maximal acht Variationen eines Sounds, Erstellen opulenter Plug-in-Ketten, die sich ineinander über mehrere Ebenen verschachteln lassen, Sound Content der integrierten Audio Engines über optional erhältliche Soundpacks erweiterbar.	
Bewertung	
Verarbeitung	sehr gut
Ausstattung	sehr gut
Bedienung	überragend
Klang	sehr gut
Gesamtnote	Spitzenklasse sehr gut
Preis/Leistung	sehr gut