

# Test: Steinberg MR816 (CSX)

von Alexander Weber

**AI-DSP-Studio** | Integration heißt das Zauberwort, ohne das im modernen Computerstudio scheinbar bald nichts mehr läuft. Wie weit wird Steinberg das Miteinander von Hard- und Software bei seiner Audiointerface-Premiere treiben können?

## Eckdaten:

- FireWire-Audiointerface für Cubase
- DSP-basierte Kanaleffekte
- vollständige Cubase-Integration
- „Quick Connect“-Funktion
- zwei AI-Potis
- Unterstützung für 96 kHz bei 24 Bit
- acht Mikrofonvorstufen
- 48-Volt-Phantomspeisung
- acht analoge Line-Ein- und Ausgänge
- Instrumentenanschluss
- zwei Einschleifwege
- ADAT-Ein- und -Ausgang
- S-/PDIF-Anschluss
- Wordclock-Buchsen
- bis zu drei Geräte kaskadierbar



Mit der MR816-Serie stellt Steinberg für das Zusammenspiel mit Cubase optimierte FireWire-Audiointerfaces vor.

Drei Jahre nach der Steinberg-Übernahme durch den neuen Mutterkonzern Yamaha trägt die Zusammenarbeit zwischen beiden Unternehmen auch für die Anwender der Musikproduktionsumgebung greifbare Früchte. Parallel zu den speziell für Cubase entwickelten Hardware-Controller CC 121 [1] stellt Steinberg zwei Interfaces vor, die sich ebenfalls vollständig und intuitiv in den Audiosequenzer integrieren lassen und dazu noch mit nützlichen DSP-Effekten und allerlei intelligenten Funktionen aufwarten.

## Analoges

Bei zunächst nüchterner Betrachtung entpuppt sich Steinbergs Topmodell MR816 CSX (zum kleineren Modell MR816 X später mehr) als ein FireWire-Audiointerface, das parallel je acht analoge und digitale Ein- und Ausgänge zur Verfügung stellt, insgesamt also 16 Kanäle mit einer maximalen Auflösung von 96 kHz bei 24 Bit verarbeiten kann. Eingangsseitig bietet das Interface acht neu entwickelte „D-Pre“-Mikrofonvorverstärker mit zuschaltbarer 48-Volt-Phantomspeisung, Phasendrehung und 80-Hz-Hochpass zur Unterdrückung von Trittschall und tieffrequenten Störgeräuschen. Dank XLR-Klinken-Kombibuchsen kann das MR816 an allen Eingängen auch mit Line-Signalen betrieben werden. Zusätzlich lässt sich die Impedanz an Eingang 1 für die Aufnahme hochohmiger Instrumente umschalten. Zwei weitere Einschleifpunkte (Inserts) in den Kanälen 1 und 2 erlauben das Zwischenschalten analoger Klang- oder Dynamikeffekte vor der A-D-Wandlung. Ausgangsseitig bietet das MR816 an herkömmlichen Klinkenbuchsen acht analoge Line-Signale und besitzt darüber hinaus zwei regelbare Kopfhörerbuchsen, die sich mit jedem beliebigen Signal aus dem Interface speisen lassen. Gerade diese Funktion ist praktisch, weil man im kleinen Setup auch ohne weitere Verschaltung, Kabelsalat und Verstärker direkt einen Kopfhörermix für zwei Per-

sonen (also zum Beispiel Produzent und Sänger) erstellen kann.

## Digitales ist Wahres

Parallel zu den Analogeteilchen stehen auch acht digitale Signale zur Verfügung, die wahlweise per ADAT oder S/PDIF (nur Stereo) abgegriffen werden. Auch Signalkombinationen aus ADAT und S/PDIF sind möglich, müssen aber eingestellt werden. Bei der Wahl der Bandbreite folgt das MR816 den üblichen Regeln des S-/MUX-Protokolls (Sample-Multiplexing): ADAT basiert auf 48 kHz, will man also höhere Abtastraten übertragen, stehen bei 96 kHz nur noch vier ADAT-Kanäle bereit. Nutzt man dazu noch die integrierten DSP-Effekte des MR816 CSX, muss man mangels Bandbreite auf dem FireWire-Bus auf die digitale Schnittstelle gänzlich verzichten. Den Abschluss bilden zwei Wordclock-Anschlüsse zur Synchronisation im digitalen Studio sowie natürlich der FireWire400-Bus, über den sich bis zu drei MR816-Einheiten kaskadieren lassen.

## Installation

In der Praxis gestaltet sich die Installation des MR816 CSX recht einfach: Steinberg legt sowohl für Windows als auch für Mac OS X Installationsroutinen bei, die automatisch alle nötigen Treiber kopieren und das Interface korrekt im System und bei Cubase anmelden. Um den vollen Funktionsumfang und vor allem die Software-Integration zu nutzen, empfiehlt sich eine Aktualisierung von Cubase auf Version 4.5 [2]. Selbstverständlich lassen sich beide MR-Geräte auch ohne Cubase verwenden, denn Steinberg legt sowohl einen eigenständigen Routing-Editor als auch ASIO- und Core-Audio-Treiber bei, mit denen sich das Interface unabhängig oder mit jedem beliebigen anderen Audiosequenzer betreiben lässt. Auch die DSP-Effekte, die wir uns gleich noch genauer anschauen werden, stehen dabei zur Verfügung und können problemlos mit den AI-

Knobs bedient werden. Allerdings sollten Nutzer anderer Recording-Umgebungen die Steinberg-Interfaces einem kritischen Preisvergleich unterziehen, denn das Plus der unten beschriebenen optimierten Integration, die Cubase-Profis die Investition in die nicht eben günstige Hardware schmackhaft macht, entfällt schließlich für sie.

## Cubase-Integration

Wie der Name „AI DSP Studio“ bereits vermuten lässt, ist das MR816 CSX jedoch weit mehr als ein einfaches Audiointerface. „AI“ steht dabei für „Advanced Integration“ und meint das nahtlose Zusammenspiel von Hard- und Software, das sich schon beim Start von Cubase bemerkbar macht. Der Sequenzer erkennt automatisch das MR816 und schlägt das Interface folgerichtig als künftigen Standard vor. Dabei ist es nicht notwendig, explizit ein Eingangs-Routing für die einzelnen Spuren anzulegen, denn die entsprechende Verknüpfung lässt sich beim Anlegen oder Anwählen einer Spur durch Drücken des „Quick Connect“-Tasters am Gerät schalten. Fest vorgegeben sind dabei immer die beiden benachbarten Kanäle, die zu einem Stereopärchen zusammengefasst werden. Exotische Kanalbelegungen für eine Stereospur oder ausgefallene Routings lassen sich aber nach wie vor mit dem Cubase-Dialog „VST-Verbindungen“ vornehmen.

## TIM

Das Akronym „TIM“ steht für „True Integrated Monitoring“ und beschreibt ein weiteres Integrationsmerkmal der MR-Serie. Mithilfe der „Control Room“-Funktion in Cubase lässt sich direkt der in das Interface eingebaute DSP-Mixer steuern, sodass problemlos eine latenzfreie Monitormischung für die Musiker erstellt werden kann. Denn der Mixer wird zwar mit Cubase gesteuert, die eigentliche Mischung erfolgt aber direkt auf dem DSP-Chip im Inter-



## MR816 CSX

**Hersteller:** Steinberg  
**Web:** www.steinberg.de  
**Vertrieb:** Fachhandel  
**Preis:** MR816 CSX: 1199 Euro;  
 MR816 X: 799 Euro

- ▲ sehr gute Mikrofonvorstufen
- ▲ gelungene Cubase-Integration
- ▲ DSP-Channelstrip
- ▲ Oberklasse-Hallalgorithmen
- ▼ kein MIDI-Ein- und Ausgang

## Bewertung



Beat

face. Dazu können die im Control Room erstellten Mixklänge unabhängig voneinander den beiden Kopfhörerbuchsen zugeordnet werden. Alle dazu nötigen Bedienelemente sind bereits in Cubase 4,5 vorhanden und grafisch in die gewohnte Bedienoberfläche integriert.

**DSP-Effekte**

Eine weitere Besonderheit sind zwei Kanaleffekte, von denen der Channel-Strip nur in der CSX-Version verfügbar ist, der Hallalgorithmus aber auch mit dem – bis auf diesen Unterschied technisch identischen Modell MR816 X – genutzt werden kann. Die Effekte, die man in allen acht Kanälen gleichzeitig einsetzen kann, werden auf dem DSP-Chip des Interfaces berechnet und belasten den Prozessor des Host-Rechners nicht. Beide Effektypen lassen sich sowohl durch ein VST3-Plug-in in Cubase als auch die beiden AI-Knöpfe am Interface einstellen, stehen also auch im unabhängigen Betrieb zur Verfügung. Ein LED-Kranz um die beiden AI-Knobs zeigt dabei die aktuellen Parameterwerte optisch an. Die Effekte lassen sich also sowohl direkt in den Eingangskanälen des Interfaces als auch als virtuelle Inserts in Cubase verwenden.

Doch nun der Reihe nach: Der Hall ist der bekannt hochwertige „REV-X“-Effekt aus Yamahas Outboard-Hallgeräten. Er stellt die Algorithmen Hall (Saal), Room (Zimmer) und Plate (Plattenhall) zur Verfügung und besitzt einen äußerst dichten Nachhall, der sich nicht nur im Monitorweg, sondern durchaus auch beim Mixdown einsetzen lässt.

Neugierig macht auch der zweite Effekt mit der Bezeichnung „Sweet Spot Morphing Channel Strip“, hinter dem sich ein vollwertiger

Kanaleffekt aus Kompressor und Dreiband-Equalizer verbirgt. Das Besondere daran ist die Morph-Funktion: Basierend auf einem voreingestellten Satz an „Sweet-Spot-Daten“ lässt sich mit nur zwei Knöpfen zwischen unzähligen Kompressor- und Equalizer-Einstellungen stufenlos überblenden. Selbstverständlich kann dieser Effekt sowohl im Monitorweg genutzt als auch direkt in der Spur aufgenommen werden. Wer diese Option verwendet, sollte sich seiner Sache aber ganz sicher sein. Für Einsteiger weitaus reizvoller ist der Einsatz des Kompressors im Mixdown, hält er doch eine Vielzahl bewährter Presets für verschiedene Instrumente, Drums und Gesang bereit.

Der Wermutstropfen dabei: Werden die DSP-Effekte nicht unabhängig, sondern durch das Plug-in in Cubase genutzt, muss man nicht nur auf die acht digitalen Ein- und Ausgänge verzichten. Setzt man nämlich auch den Halleffekt ein, kann man den Channel-Strip nur noch in sechs Kanälen verwenden. Kombiniert man dann auch noch Stereo- und Mono-spuren, verschenkt man zusätzliche Ressourcen, denn man muss sich verbindlich entweder für acht Mono- oder vier Stereokanäle entscheiden.

**Anderer Sequenzer?**

Für alle Anwender, die das Interface mit einem anderen Audiosequenzer als Cubase einsetzen möchten, liefert Steinberg eine alternative Bedienoberfläche namens „MR Editor“ mit. Die Software, die als herkömmliches Control-Panel fungiert, stellt alle 16 Kanalzüge in einem übersichtlichen Fenster dar und erlaubt natürlich auch den Zugriff auf Channelstrip, Morphing-Funktion und Halleffekt.

**Klang**

Bei aller „Advanced Integration“ und dem wirklich gelungenen Zusammenspiel der beiden MRs mit Cubase darf natürlich die Betrachtung der Klangqualität nicht zu kurz kommen. Denn schließlich handelt es sich bei beiden Geräten in erster Linie um Audiointerfaces. Technisch gesehen liefert das MR816 CSX hervorragende Messwerte und über den gesamten relevanten Frequenzbereich einen fast linearen Frequenzgang mit nur einer kleinen Senke unterhalb von 80 Hz. Besondere Erwähnung aber verdienen die neuen Mikrofonvorstufen, die für diese Preisklasse eine wirklich außergewöhnlich detailreiche Auflösung bieten und den insgesamt positiven Gesamteindruck dieses Interfaces unterstreichen.

**Fazit**

Wie gut sich das Zusammenspiel aus Hard- und Software anfühlen kann, hat die Steinberg-Mutter Yamaha bereits mit den Mixern der n-Serie und den KX-Keyboards bewiesen. Mit den MR-Interfaces aber treibt der Hersteller die Integration auf die Spitze und liefert ein rundum stimmiges Produkt aus einem Guss. Anders als der etwas ruppige CC 121 kann das Team aus Cubase 4.5 und MR816 auf Anhieb überzeugen und hielt im Test auch größeren Belastungen stand. Als echter Knüller erweist sich dabei der DSP-Channelstrip, der es gerade dem Einsteiger besonders leicht macht, musikalische Ergebnisse zu erzielen, und der den Aufpreis von 400 Euro durchaus rechtfertigt. ■

[1] siehe Test in Beat 12|2008, nachzubestellen im [www.falkemedia-shop.de](http://www.falkemedia-shop.de)

[2] siehe Test in Beat 11|2008, nachzubestellen im [www.falkemedia-shop.de](http://www.falkemedia-shop.de)



Mit dem MR Editor liefert Steinberg eine alternative Softwareoberfläche für alle Musiker, die nicht mit Cubase arbeiten.



Ein echter Knüller ist der DSP-Channelstrip der CSX-Version, der auf Knopfdruck unzählige Parameterkombinationen aus EQ und Kompressor zur Verfügung stellt.



Die gezielte Anschlussvielfalt der Steinberg-Interfaces lässt kaum Wünsche offen.

**Alternativen**

**Focusrite Saffire Pro 10 I|O**  
[www.focusrite.com](http://www.focusrite.com)  
 Preis: 522 Euro

**M-Audio ProFire 2626**  
[www.m-audio.de](http://www.m-audio.de)  
 Preis: 669 Euro

**MOTU 828mk3**  
[www.motu.com](http://www.motu.com)  
 Preis: 830 Euro

**DRM1 MKIII**  
 analog drum synthesizer

- \* real-analoge Klangerzeugung
- \* intuitiver Zugriff auf 72 Klangparameter
- \* unbegrenzte Soundvielfalt
- \* extrem hoher Spassfaktor und Suchtpotential



VERMONA - Badesteig 20 - 08265 Erlbach, GERMANY  
 Tel: +49 (0)3 74 22 - 25 30 - Fax: +49 (0)3 74 22 - 23 97  
 Email: [info@vermona.com](mailto:info@vermona.com) - <http://www.vermona.com>