



Die Berliner Softwareschmiede Native Instruments veröffentlicht mit Maschine MK3 ein Update, das es in sich hat – Audio-Interface, neues Bedienkonzept und eine üppige Sound-Library warten auf künftige Maschinisten. Grund genug, das Paket einmal genauer unter die Lupe zu nehmen.

It's hip to be square

Native Instruments Maschine MK3 Production and Performance System

AUTOR: MARTIN MERCER, FOTOS: DIETER STORK, ARCHIV



+++

Audio-Interface

+++

riesiges Soundpaket

++

Lock-Button

--

keine CV-Outs

NI Maschine MK3

Hersteller Native Instruments

Straßenpreis ca. 599,- Euro

www.native-instruments.de

Seit Anfang Oktober ist mit Maschine MK3 die mittlerweile – na? – dritte Version der DAW aus dem Hause Native Instruments auf dem Markt. Rechnet man die Spin-Offs Maschine micro, jam und Studio sowie die App iMaschine 2 dazu, zählt die Produktfamilie mittlerweile also fünf Mitglieder. Ich bin selber vor sechs Jahren mit der MK1-Maschine eingestiegen, und seitdem ist sie für mich ein unverzichtbares Werkzeug im Studio, sowohl als Eingabe- und Performance-Tool, als Browser durch die Sound-Library wie auch als Inspirationsquelle für Beats. Durch die Kombination von Lauflichtprogrammierung mit den verschiedenen Groove-Tools, die Maschine bietet, sind mit ihr im Handumdrehen Patterns und komplette Tracks erzeugt.

Über die Jahre habe ich durch Sampling und den Erwerb einiger Maschine-Extensions ein recht umfangreiches Archiv ansammeln können, durch welches ich mit Maschine mühelos navigieren kann.

Viele meiner Patterns habe ich auf den Maschine-Pads geübt und geschrieben. Ich kenne die Abstände der Pads und weiß, wie sie sich anfühlen – warum sollte ich mir also überhaupt eine neue Maschine zulegen? Was kann die MK3, das meine MK1 nicht kann?

Solange sie noch funktioniert ... Ehm, naja ... sechs Jahre hinterlassen ihre Spuren, gerade bei einem Controller, der zum Großteil aus Drum-Pads besteht und auf Schläge mit

Musik antwortet – sechs Jahre lang verkloppt zu werden, gefällt keinem Gerät, behaupte ich mal. Ein guter Zeitpunkt, um sich die MK3 etwas genauer anzuschauen.

HARD- ODER SOFTWARE ... WAS DENN NUN?

Für den gleichen Preis wie beim Vorgänger MK2 kann man das Maschine-MK3-Paket erwerben, welches aus der der Software Maschine 2, dem MK3-Controller mitsamt Netzteil und USB-Kabel sowie einem Sound-Starter-Kit in Form der Maschine-2-Library und NI Komplete 11 Select (18 GB Sounds bei kompletter Installation) besteht.

Die Software ist im Grunde eine recht komplexe DAW, welche allerdings vordergründig nach reiner Produktions- und Performance-Umgebung aussieht, sich aber wegen ihrer Funktionen bzgl. MIDI-Sequenzierung oder Routing auch als Studiozentrale eignet.

Maschine kann man standalone oder als AU/VST-Plug-in innerhalb einer DAW einsetzen. Das Herzstück ist der Pattern-Sequencer, in welchem die einzelnen Sounds eingespielt, aufgenommen und angeordnet werden. 16 Pads sind jeweils eine Bank, Bänke gibt es acht. Jedes Pad kann ein Sample oder ein VST-Instrument beherbergen. Theoretisch ist es sogar möglich, sich 128 Softsynths vorzulegen, welche dann mit einem Tastendruck spielbereit sind.



Heckansicht der Maschine MK3 mit dem neuen Audiointerface: Phones-Out, 2 x symmetrisch Line-In/Out, Mikrofoneingang, MIDI-In/Out

Seit der ersten Version wird die Software konsequent verbessert und erweitert. Konnte das System anfänglich mehr oder weniger nur Samples abfeuern, so sind aktuell fast alle Funktionen an Bord, die man von großen DAWs erwartet: komplexe Routings innerhalb des Programms (Sidechain), Laden und Spielen von VST-Instrumenten und komplexen Effektketten, VST-Effektketten und MIDI-Effekte. Über die Jahre sind die beiden Software-Instrumente »Drum Synth« und »Bass Synth« sowie ein ganzer Berg Effekt-Plug-ins dazugekommen. Maschine unterscheidet sich im Umfang der Funktionen und in puncto

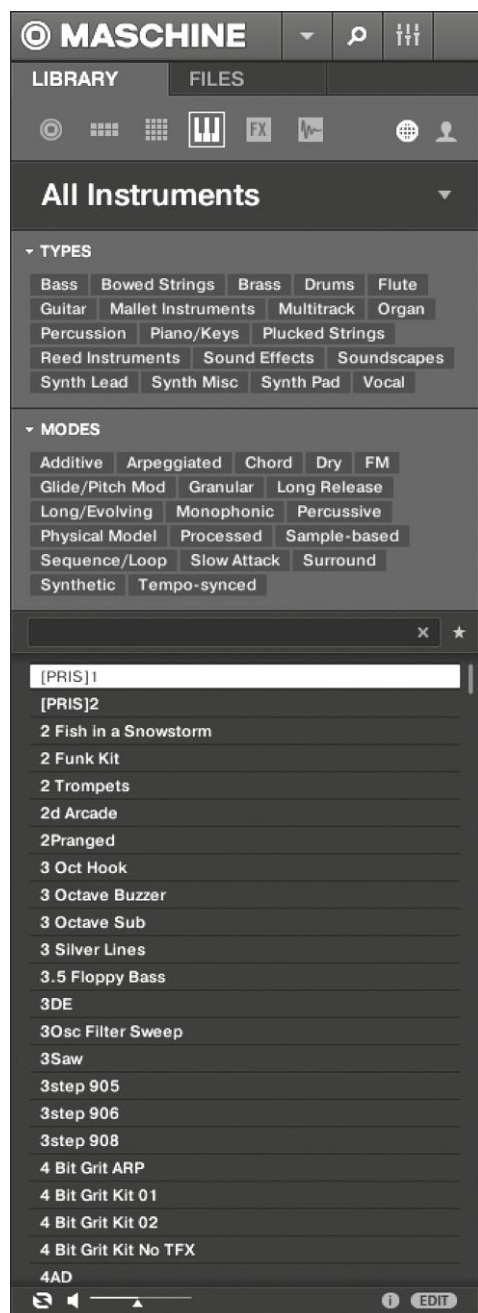
Soundangebot nicht groß von anderen Sequenzern – wenn es nun noch möglich wäre, Audiospuren in das Arrangement aufzunehmen ...

DER CONTROLLER

Maschine ist ein zusammenhängendes System, bestehend aus der Software und dem Controller, die erst in Kombination miteinander ihre volle Kraft entwickeln. Da der Formfaktor derselbe wie bei den beiden Vorgängern ist, braucht man als erfahrener Maschine-User fast keine Umgewöhnungsphase – ich habe mich sofort zurechtgefunden.

Der Controller ist im Gegensatz zu den anderen Maschine-Geschwistern aus mattschwarzem Aluminium und bringt ganze 2,2 kg auf die Waage. Im Zusammenspiel mit den anderen verbauten Materialien, den Glasdisplays und dem Eigengewicht wirkt Maschine MK3 insgesamt viel hochwertiger als die Plastikbehausungen der Vorgänger.

Kopfseitig finden sich die Anschlussmöglichkeiten des Geräts in Form der MIDI-In/Out-Buchsen, USB und Stromversorgung, eines Anschlusses für einen Footswitch, und hier findet man auch das erste Highlight unter den neuen Features: ...



Nadel im Heuhaufen? Mit den beiden neuen Displays und einem umfangreichen Tag-System findet man sich schnell im Soundwald zurecht.



DAS AUDIOINTERFACE

Maschine hat endlich ein Audio-Interface spendiert bekommen und ist damit einen Schritt näher an einer All-In-One-Lösung. Mit zwei symmetrischen Inputs und Outputs sowie einem extra Mikrofon-Eingang zum Anschluss eines dynamischen Mikrofons lassen sich Audioraten von bis zu 96 kHz/24 Bit fahren. Der Kopfhörerverstärker bringt ordentliche Leistung bzw. Lautstärke, was gerade live von Vorteil ist.

Die Potis zum Regeln der verschiedenen Lautstärken wirken, wie alle anderen Bedienelemente des Geräts auch, hochwertig und

stabil, und dank der symmetrischen Verbindungen kommuniziert Maschine auf Studiopegel mit allen anderen Geräten.

GO WITH THE FLOW

Bei Maschine MK3 dreht sich alles darum, bestehende Workflows zu verbessern. So haben die wichtigsten Funktionen, die bisher nur über Tastenkombinationen abzurufen waren, nun ihren eigenen Button oberhalb des Pad-Feldes.

Hauptbedienelement ist der neue, vierdirektionale Push-Encoder, mit dem sich die gesamte Navigation auf dem System und das

Browsen durch die Library bewerkstelligen lassen.

Die acht Drehregler sind ab jetzt Touch-sensitive: Legt man den Finger auf, öffnen sich Kontextmenüs oder Instrument-Parameter. Die Summe der ganzen Neuerungen ermöglicht ein müheloses Bedienen und Spielen des Instruments.

DER LOCK-BUTTON

Ein weiteres Highlight ist die neue Lock-Funktion: Durch Drücken der Lock-Taste speichert Maschine den aktuellen Zustand, und man kann alle Parameteränderungen mit einem



erneuten Drücken des Tasters auf einen Schlag rückgängig machen. Dieses Feature erweist sich als unglaublich mächtig. So lassen sich die abgefahrensten Effekteinstellungen vornehmen und mit einem Knopfdruck wieder in die Ausgangsposition zurückstellen – perfekt für Build-Ups/Break-Downs innerhalb eines Tracks.

NOTE REPEAT, ARPEGGIATOR UND TOUCH STRIP

Im Reich der Beatboxen zählt der Note-Repeat-Button mit zu den wichtigsten Knöpfen, weil sich damit ganz einfach längere Notenketten erzeugen lassen, die man über die Pads nicht ohne Weiteres einspielen könnte –ideal für z. B. Hi-Hat- oder Shaker-Figuren. Zusätzlich verbirgt sich hinter der Taste auch der neue Arpeggiator, mit dem sich Akkorde in einzelne arpeggierte Läufe verwandeln lassen.

Auch neu auf der Maschine-Oberfläche ist der Touchstrip, ein Ribbon-Controller, der zum einen als Controller zum Einstellen von Parametern, zum anderen als Eingabemodul fungiert. Die jeweils aktiven Sounds lassen sich mit dem Touchstrip wie auf einem Saiteninstrument spielen.

DIE LIBRARY

Die Fülle der mitgelieferten Sounds ist auf den ersten Blick erschlagend. Zur Maschine-2.0-Standard-Soundbibliothek liefert Native Instruments mit Komplete Select 11 eine Auswahl von Instrumenten aus dem gesamten NI-Sortiment. An dieser Stelle machen sich die beiden hochauflösenden Farbdisplays bezahlt, denn trotz der schier riesigen Auswahl an Sounds ist es durch die Kombination aus



Neue Buttons und Regler für die Live-Performance: der vierdirektionale Joystick (links) zum Navigieren und Browsen, und die Lock-Taste, perfekt für dramatische Soundwechsel sowie der neue Touchstrip (unten)

den beiden Bildschirmen und einem intelligenten Tag-System kein Problem, den richtigen Sound in kurzer Zeit zu finden.

FAZIT

Mit Maschine MK3 ist Native Instruments ein großer Wurf gelungen: Mit dem neuen Audio-Interface spart man sich zusätzliches Equipment, das mitgelieferte Sound-Paket mit seinen tausenden Sounds und Samples liefert für Neueinsteiger eine stabile Basis, und auch für Maschine-Profis ist die Neuauflage einen Blick wert. Ein wenig schade finde ich es, dass NI dem Interface nicht noch zusätz-

lich einige CV-Outs mit auf den Weg gegeben hat, denn die Zeichen der Zeit sind nun mal modular, und ich denke, dass es dank des Modular-Hypes zurzeit einige Synthesizer geben möchte – AKAI z. B. hat dies erkannt, weshalb die aktuelle MPC X CV-Outs mitbringt.

Trotzdem ist Maschine MK3 mit dem hochwertigen Controller, dem Audio-Interface und der Sound-Library ein fast unschlagbares Paket, was das Preis/Leistungs-Verhältnis angeht. Mein Prädikat dementsprechend: Sehr zu empfehlen! ■ [2728]

