#groovebox

AKAI MPC KEY 61

Tastengroovebox

Wenn etwas MPC heißt, handelt es sich um eine Groovebox, ein „Music Production Center“. Was nicht viel weniger, als eine Digitale Audio Workstation als Hardware ist. Und nun gibt es sie auch mit Tastatur. Elektron hat es mit anderen Geräten schon vorgemacht, dennoch waren die Keyboards oft nicht immer die Verkaufsschlager und auch nicht immer die „Player“-Variante, sondern einfach das Gerät mit Tasten. Aber die Zeiten haben sich geändert. | Text & Fotos: Moogulator

Songs zu entwickeln ist heute auch rein mit Hardware machbar. Mich persönlich störte immer, dass die MPCs nicht für alles einen Taster hatten und damit das Menü benötigen, auch wenn man das heute frei konfigurieren kann. Die MPC Key hat so viele Buttons, dass das gefühlt vorbei ist. Außerdem hat sie mehr Leistung bekommen. Quad-Core ARM ist in einem Synthesizer heute noch immer selten und eher bei Top-Produkten wie dem Quantum und Iridium von Waldorf zu finden. Und da es aktuell eine Reihe von MPCs gibt, schauen wir uns an, welchem Gerät die MPC Key am nächsten kommt.
Die MPC X hat riesige Ausmaße, mit vollständiger Q-Link-Knopfbeschriftung und vielen MIDI-/Audio-Ports, die Live II ist etwas schmächtiger und eher display-orientiert, die Force ist klar der Step-Sequencer und Arranger und stellt eine Sonderposition dar. So bleibt uns die MPC One als eine Art Referenz, denn sie ist wohl durch ihre Taster und Form „DIE MPC“ aktuell. Alternativ gibt es übrigens noch die Software und einen passenden Controller mit dem ähnlichen Layout der MPC One mit Locator von der MPC Key und einem Kombi-Strip auf der linken Seite.
Ist eine MPC One dasselbe wie eine MPC Key ohne Tastatur? Nein, denn sie hat etwas weniger RAM, Power und Platz und dadurch weniger Buttons. Funktionell hingegen ist sie gleich und auch die Erweiterbarkeit ist mit ihren USB Anschlüssen gegeben, allerdings liefert die MPC Key 2 USB-Ports für externe Dinge und einen Host-Anschluss. Der One fehlt der Festplattenanschluss, der der Force und der MPC Key wiederum zur Verfügung steht. Der untere Teil ist rot und damit nach hinten und von unten sehr gut „wiedererkennbar“. Von unten ist auch der SSD-Schacht zugänglich.

Dazugekommen

Bei der Keyboard-Variante gibt es positive Änderungen, die einfach mit dem verfügbaren Platz zu tun haben: Ausreichend Taster für die einzelnen Funktionen, die sonst nur im Menü zu finden wären. Die Navigation hat Sprungtasten und Locator-Punkte als direkte Anwahl. Getrennt davon lässt MPC Key auch Sprünge zwischen Events zu. Die Sektion links mit dem Ribbon als Basis-Eingabe ist ein großer Gewinn für die Performance mit Effekten, Beat Repeat und Touch-Strip für u. a. Notentrigger, Pegel und MIDI-Controller #11 / #7. Das MPC OS ist auch noch etwas erweitert worden, was auch den anderen MPCs zugutekommt. (2.11.1)

Die beiden neuen Bedienzuwächse im MPC Key sind für die Arbeit am Song und Track definitiv von Vorteil. Die Funktionstasten für die Laufwerksfunktionen sind identisch zur One, sehen aber cooler aus und sind zudem etwas größer in der vorliegenden MPC Key. Übrigens ist 61 zwar die Tasten-Anzahl, es schließt aber nicht aus, dass es andere Formate der MPC Key geben könnte. Auch ein 3-Oktaver könnte hochinteressant sein, solange die Qualität der Tasten so tauglich ist, wie die der vorliegenden Maschine.
Die Tastatur ist eine recht „harte“, aber „anständige“ und solide. Hart bedeutet, sie hat eine merkliche Gewichtung und spielt sich gut und mit einem gewissen Widerstand. Außerdem gibt es Handräder mit griffiger Gummierung, was ebenfalls gut ist. Tastenleute werden hier nicht darben. Drei Fußpedalanschlüsse sind vorhanden (1x Schweller, 2x Schalter). Die MPC Key ist per se kein Masterkeyboard. Jedoch würde sie bei Split-Zonen und Ähnlichem für externe Geräte über die internen Keygroups funktionieren oder einen MIDI-Kanal zuweisen, die je nach Spuranwahl reagieren werden. Das ist dann sinnvoll, wenn die MPC Key der Master ist und bleibt. Als Steuerkeyboard wäre der Master-Keyboard-Teil nötig, den z. B. Novation in ihre Remote-Serie gesteckt hat. Es gibt einen Arpeggiator mit Haltefunktion und eine übersichtliche Oktavlagenanzeige. Das Metronom ist leicht zu-/abschaltbar und in der Lautstärke sehr schnell anzupassen. Als Zusatz lässt man sich das Ribbon auch gern gefallen. Solange die Ribbons nicht die Handräder ersetzen, ist das perfekt. Es ist aber nicht für Controller oder Filtersteuerung da, sondern eher eine Eingabeoption. Und das ist in der Tat ein sehr wichtiger Teil für den Bühnenperformer:

Das Ribbon ist besonders bei Beat Repeat viel besser als die elende Menüauswahl, die einfach zu viele Tastendrücke braucht, um sie sinnvoll in den anderen MPCs zu variieren. Das Ribbon hat ein kleines Display, das den Tempowert bis 1/32 T anzeigt und auf Tasten und Pads wirkt. Dasselbe geht mit Live-Effekten als Mini-Version des Touchscreens als „Kaoss-Pad“ und Tönen, die durch Berühren an bestimmter Stelle getriggert werden. Damit kommt der Touch-Bereich ein wenig auch dem Ribbon-Arpeggiator-Konzept der alten Röhren-Electribes näher und ist recht universell zu nutzen. Aber wenn man es wirklich genau nimmt, so hat die MPC die Pianorollen-Editor-Darstellung als Zentrale neben der Spurenauswahl und den Step-Sequencer und andere Dinge als Zusatz wie etwa eine kleine MIDI-Controller-Monitor-Page mit den Q-Link-Encodern als Echtzeit-Eingabe. Es gibt zwar einen Song-Modus, dennoch wird man vornehmlich Sequences, Mutes und Spuren umschalten, um den eigentlichen Song dadurch herzustellen. Clips und Ähnliches existieren zwar, sind aber eigentlich keine Arrangement-Hilfe, sondern eher eine Methode, Sounds bereitzustellen. Das unterscheidet die MPC-Serie auch massiv von der Force.

Die Q-Edit-Endlos-Encoder befinden sich rechts neben dem Touch-Screen. Sie sind auf die wichtigsten Dinge für jede der gewählten Funktionen im Display voreingestellt wie Zoom und Position im Pianorollen-Modus oder einfach für die Werte der 16 Steps im Sequencer. Wenn sie Controller oder Plugins steuern, sind die „Q-Link“-Knöpfe ein Set von 16 Eintragungen jeweils in vier Gruppen. Für Einsteiger verwirrend, aber meist sind sie genau das, was man braucht. Wer Controller senden will, sollte den Controller-Editor aufrufen. Damit lassen sich alle Plugin-/Klangerzeuger-Parameter erreichen oder per MIDI-Editor definieren und in Seiten einteilen. Nur SysEx gibt es nicht. Im Editor sind es je 16 Parameter auf acht Seiten verteilt mit Namen und Balkenanzeige (natürlich nur, wenn die Spur auch MIDI ansteuert). Im CV-Modus erscheinen dort acht CV-Balken und für Plugins die Parameter-Namen und -Werte. Man muss also nicht lange suchen, der Edit-Button zeigt die richtigen Dinge. Welche das sind, wird im Spurtyp festgelegt (MIDI, CV, Plugin etc.).

MPC vs. andere Grooveboxen

Im Vergleich zu Elektron und Co. sind Patterns (hier Sequence genannt) weit offener zu verstehen und unendlich lang. Die Wahl der Ziele ist komplett frei und damit immer einen Schritt besser als bei den Performance-Sequencern mit Pattern-Konzept, denen zwar gelegentlich ein Arranger-Modus gegeben ist (Deluge, Hapax, MC707), aber Instrument und Spur meist identisch sind. Aber auch die neuesten Konzepte lösen das langsam auf, um flexibler zu sein.
Die MPCs sind daher eher wie eine DAW frei in dem, was man mit einer Spur bzw. einem Sequencer (einem unendlich langen Pattern) ansteuern kann. Strukturell gibt es bei so einer großen Ansammlung von Spuren nur die Möglichkeit der Mutes. Eine andere Reihe Sequencer oder Grooveboxen macht gar keine Unterschiede zwischen Spuren und der Ausgabe und hat vielleicht MIDI-Kanäle und interne Synths gleichzeitig unter Kontrolle (Electribes bis MC707) und weist daher auch „internen“ Instrumenten MIDI-Kanäle zu. Das vereinfacht das Handling. Die „Mutes“ sind ein wichtiger Bestandteil, um dort etwas zu performen und zu arrangieren. Immer weniger bieten einen Song-Modus an oder etwas, wo Mute-Gruppen geschaltet werden können und um Sequences aka Patterns zu wiederholen. Das macht die MPC nicht schlechter, sondern nur anders. Man muss gestehen, dass sie pro „Pattern“ einfach mehr bieten, jedoch die Bedienung um eine Ebene vergrößern und zunächst komplex erscheinen lassen: „Kannst du mit deinen vielen Knöpfen denn noch sehen, für was die alle sind?“ – und ja, ich kann:
Für diese Zuweisung gibt es eine Haupt-Spuransicht, die auch die aktuell gespielte Sequence und immer genau eine Spur anzeigt. Alle anderen Spuren sind in der

Es gibt 17 interne Plugins, unter anderm auch für Drums – mit etlichen Parametern inklusive.

Spuransicht zu sehen. Durch Festhalten der MAIN-Taste kann man die Spur auswählen, die man bearbeiten möchte und sie ist so lange im Fokus, bis man sie ändert. So funktionieren auch Mutes oder eine Liste von Sequences, die nacheinander angefahren werden sollen. Letzteres ist übrigens nicht weniger als eine Mischung aus Arrangement und Song. Es ist zumindest eine Reihenfolge, die man abspulen kann. Der Song-Modus ist ähnlich, hier werden Sequences nacheinander umgeschaltet und ggf. wiederholt. Die Struktur der Sequences sollte man also zumindest im Kopf haben, was aber auch nicht sehr viel komplexer ist als bei anderen Groovemaschinen / Sequencern.

An die Zuweisung gewöhnt man sich. Es lassen sich übrigens mehrere solcher Sounds und Gruppen im Speicher halten und pro Spur umschalten, was auch Variationen ermöglicht. Schwer in vielen Grooveboxen mit Pattern-Methodik sind leichte Variationen von Patterns wie ein anderer Basslauf oder Transpositionen mit minimal anderen Noteninhalten. Dieses sind die Herausforderungen für fast alle Konzepte. Aktuell löst man das mit Clips, Scenes oder Zwischenebenen. So eine gibt es hier fast – also wird man hier eher Sequences nutzen und kopieren oder transponieren (das ist einfach). Hier liegt der wirkliche Schwerpunkt, bei dem sich die Konzepte massiv unterscheiden. Viele Tracks kommen mit einigen Slots aus. Daher arbeiten viele mit acht Variationen oder mit kurzen Takten und Chains (denen ich eher skeptisch gegenüberstehe) und das Ableton-Clip-Konzept, in der mehrere ähnliche Bassläufe liegen könnten. Für Pop wäre das der bessere Ansatz. Das fehlt der MPC, die Force hingegen hat so etwas. Den „Lauflichtern“ fehlt das, die MC707 und auch der Polyend Play oder Hapax haben Ansätze in diese Richtung. Es wird spannend, denn Akai arbeitet auch an OS-Updates.

Vielleicht kommt der Arranger auch in die MPCs? Das wäre ein großes Ding für Übersicht und Performance. Native Instruments haben das in der Maschine mittels Scenes schon ganz gut gelöst und sind da etwas voraus, dafür ist ihre Maschine+ etwas schwach bei der Prozessorkraft und die Sample-Engine liefert nur 18-Hz-LFOs und gar kein FM etc., aber die Struktur ist sehr gut gemacht und das große Plus dort. Aber das ist nur eine persönliche Anmerkung.

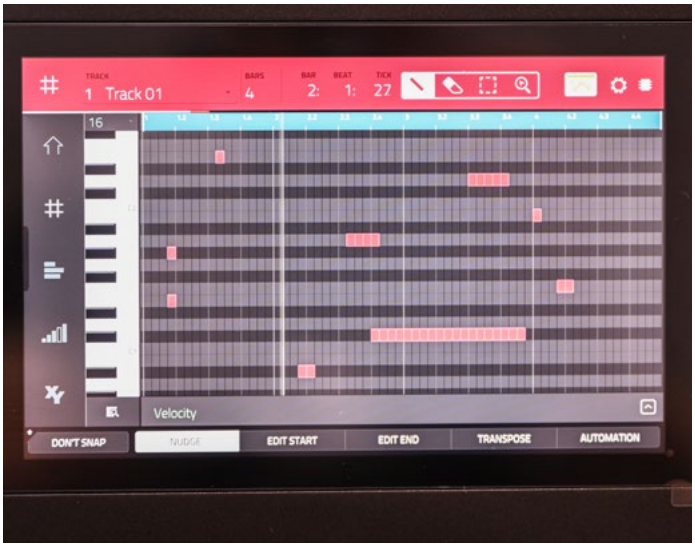
Die Rückseite bietet ein komplettes MIDI-Anschluss-Trio und acht CV/Gate-Ausgänge, zwei Paare für Audioausgänge und zwei Eingänge für Gitarre/Mikrofon oder Line-Signal mit Klinke-XLR-Kombibuchsen und Phantomspeisung.
Neben dem Kopfhörer sind auch ein USB-3.0-Anschluss alter Bauform und zwei weitere USB-Anschlüsse zu finden (2x Host für Controller, Interfaces und 1x normaler Rechner-Anschluss). Wieso ersterer nicht USB-C ist? Für Updates gibt es einen Ethernet-Anschluss (Internet-Zugang) nebst internem WLAN für die, die keine Lust auf Kabel für Firmware-Updates haben. Das ist mal wirklich gut! Es klappt also auch ohne SD-Card-Kopieraktionen. Der Strom kommt über ein Kaltgerätekabel mit klassischem internen Netzteil. Das ist sehr gut, denn selbst ein teurer Moog One kommt heute mit unschönem externen Adapter.

Die Rechen-Wärme strahlt nach unten auf Höhe der ersten Padreihe ab und bleibt über lange Stunden niedrig. Das Bedienfeld ist leicht angewinkelt. Es wäre noch Platz für Taster, jedoch gibt es wenig, was man vermissen könnte, wenn man die anderen MPCs betrachtet. Hier gibt es Buttons für alles, was wichtig ist!

MPC ist MPC

Alle, die die Grundidee der MPCs noch nicht kennen, können die SynMag-Ausgaben über die MPC Touch/Live/Live II (#57) und MPC X (#66) lesen. Aber es hat sich seitdem extrem viel getan. Die Vorteile / Merkmale sind:

- Sequenzen sind so lang, wie man sie haben möchte.
- Acht Audiospuren gehören zum System.
- Daten für Audio und Samples sind austauschbar, dennoch gibt es einen internen Sample-Editor inkl. Slicer – der Tausch ist dennoch nicht wie bei „einer DAW“ zur anderen, reicht aber als Ersatz.
- Speicher intern im GByte-Bereich oder eine optionale SSD (gehört nicht zum Lieferumfang)
- Echzeit-Einspielung mit Anschlagdynamik und Pianorollen-Darstellung und Werteverlauf als Hauptorientierung
- Lauflicht monophon mit Dynamikanzeige (Controller, Programmwechsel etc.) als Alternative
- Songmodus und Pattern-Folge-Page
- Aufnahme von (vielen) MIDI-Controllern mit grafischer Anzeige und Anzeige im DAW-Stil als Grafik inkl. Ratchet'n'Roll & Probability!
- Interne Plugins als Klangerzeuger. Bekannt aus der MPC-Serie, sind sie inzwischen bei 17 angekommen: Odyssey, Mellotron, Tubesynth, Strings, E. & Piano, Solina, Orgel, **4 OP-FM** Synth mit Matrix, Hype VA Synth, 3 Fabric Synths (Rompler, Piano und Standards), Electric und Bassline sowie Synthese für Drums der wichtigsten Instrumente mit etlichen Parameter – sie sind mit den Machines bei Elektron vergleichbar. Der FM Synth ragt dabei eher heraus und es gibt sichtlich etwas viele „Piano“-Angebote,



aber auch **Rompler/Sample-Hüllen** und **Mini-Omnisphere**-artige Angebote. Aber auch Synths wie den Odyssey, der auch polyphon spielbar ist. Ein Highlight sind die **synthetischen Drum**-Modelings mit gut über acht Parametern als kleiner Bruder zu etwas wie dem Nord Drum III.

- Es gibt Spurtypen für MIDI, CV, Audio, Plugins, Drums, Clips / Samples mit Keygroups (Layer).
- Es gibt keinen Arranger oder Scenes, was die MPCs von der Force unterscheidet. Es gibt jedoch Clips, die Sequenzen spielen oder längere Audiofiles abfeuern können. Die Clip Launch-Idee gibt es in den MPCs generell jedoch nicht, sondern bleibt der Force zugeteilt.

MPC Konzept Project – Sequence – Track

In der MPC sucht man sich zunächst eine Sequence und darin eine Spur aus. Darüber ist in der Hierarchie das Projekt, in dem alle Samples und Zuweisungen und Sequences enthalten sind. Darunter befinden sich alle Spuren innerhalb der Sequence (=Pattern). Die MPC denkt somit linear als ein Abschnitt mit vielen verschiedenen Ausgabemethoden wie MIDI, CV/Gate, Clips, Plugins und Sample-Keygroup-Sammlungen (Programs). Eine Sequence darf sehr lang sein und jede Spur hat ihr Plugin, ihr MIDI-Ziel oder was man auch immer damit ansteuern möchte. Man wählt Spuren über den Main-Taster aus und kann damit einfach „umschalten“ und zwischen den Spuren „hangeln“. Die Sequence ist die kleinste in sich geschlossene Einheit und das, was anderswo ein Pattern ist. Die Länge ist frei und damit nicht ein Stück von vier oder mal acht Takten.

Ein ganzer Song darf aus „unendlich vielen“ Sequences bestehen, die generell auf die gleiche Struktur von Plugins, MIDI und so weiter aufbauen und müssen nicht gleich lang sein, Spuren ebenfalls nicht. Was aber nicht innerhalb der Sequences passiert, ist das Gegenstück zu „Arrangement“ oder Scenes, dennoch lassen sich einzelne Teile transponieren. Allem übergeordnet ist ein Song-Modus, der jedoch wirklich nur Sequences organisiert. Dazwischen gibt es keine Ebene.

Der normale Verlauf von MPC-Key-Performances ist, Sequences aufzurufen, sie zu starten und darin ggf. einzelne Sounds und Spuren stummzuschalten. Die Anwahl der Mutes und die Anwahl der Spuren ist gerade am Keyboard recht gut gemacht und besser als bei den „normalen“ MPCs.

Das „Mute“ und Pattern-Wahlprinzip passiert bei Electribes oder Elektron Geräten eigentlich auch. Scenes, Arranger oder Clip-Arbeitsweisen könnten zwar hier noch eine Art Strukturübersicht liefern, die bleibt aber den Top-Modellen vorbehalten. Somit hat man in etwa den Standard der meisten klassischen Sequencer erreicht. Im Song-Modus lassen sich Wiederholungsangaben für Sequences machen. So weit, so normal. Der Step-Sequencer kann nur monophon bedient werden und ist daher eher für Einzelnoten gemacht. Da steht die MPC den modernen Sequencern eher nach, da viele hier inzwischen polyphon arbeiten. Bei der MPC muss man den Ton vorwählen und kann ihn dann einzeln als Step-Fenster mit Trigger pro 16 Steps versehen und Dynamikwerte einstellen. Deshalb ist die Eingabe für Polyphonie eigentlich klassisch in Echtzeit und Edits über die Pianorollen-Darstellung beschränkt oder man baut aus vielen „Sequencer-Spuren“ eine polyphone Sequenz zusammen. Das unterscheidet die MPCs von neueren Sequencern wie Squarp Hapax oder Polyend Play. Auch Maschinen wie Deluge und die MC707 arbeiten da doch fortschrittlicher mit Akkorden innerhalb des Pattern-Lauflicht-Konzepts – ohne das ist die MPC wiederum mit der Pianorollendarstellung auf einem guten Level und übersichtlicher als Deluge und Co mit ihren acht Reihen (und damit nicht einmal einer Oktave im Blick). Daher liefert die MPC eine andere Arbeitsweise und man kann Noten besser pro Spur erfassen. Die Übersicht behält man mit dem schnellen Zoom doch recht einfach, das ist auch für Akkorde sinnvoll – man kennt es so von DAWs. Und das ist gut.

Vorgehensweisen

Für einen Track würde ich wenige Sequences vorbereiten, die Intro, Bridge, Refrain, Zwischenteile und Endung enthalten würden und ggf. im Track View-Modus die Spuren (auch gleichzeitig laufen) sehen. Dasselbe ist als „Pegelsicht“ wie Pads auch zu sehen und für bis zu 16 Tracks ein anderes Verfahren, um Spuren mit ihren Daten sichtbar zu machen. Dort sind Effekte, Routings und Ähnliches schnell erreichbar, während die Track-View einfach alle Basis-Spuren und Audiospuren jeweils listet und mit Mute und Solo und Aufnahmebereitschaft sichtbar sind. Verpuzzeln oder verzetteln kann man sich eher bei der Ebenenansicht oder der Spur auf der man gerade arbeitet, da es keine globale Sicht gibt. Aber andere Anbieter zeigen das auch nicht immer perfekt an.
Die Auflösung ist hoch, es gibt Quantize bis 1/64 T und aus Sicht der meisten Lauflicht-Sequencer ist sie für lange Patterns viel offener. Es gibt keine Probleme mit langen Patterns oder Auflösungen. Das kann man nicht oft genug feststellen. Die Denkleistung muss aber bei Veränderungen vorgenommen werden. Alles, was man nun aufgenommen hat, gehört ja zu einer Sequence und Alter-

nativen, in denen nur ein Basslauf anders ist und nur kleine Details, brauchen eine neue weitere Sequence mit Kopien der anderen Spuren, was auf den ersten Blick ein bisschen redundanter wirkt als bei den simpleren Grooveboxen.

Diese Vorgehensweise macht es auch möglich, einfach durch die Sequences durchzuschalten, um insgesamt einen Song zu erhalten. Die Komplexität ist durch viele Spuren hoch, ein Vorteil der MPCs! Da kann ein ganzes Monsterstudio dranhängen, Minimalismus ist hier nicht nötig! Das ist insgeheim einer der großen Vorteile der MPCs – und es ist daher auch sinnvoll, einfach mehrere Spuren als Alternativen parat zu haben, um Variationen zu liefern. Das sollte man sich unbedingt merken, denn DAS ist eher die Art, wie man innerhalb einer Sequence Arrangements im Kopf besser verwalten kann.

Die klassische Methode ist sogar, einen neuen Basslauf als Alternative auf eine andere Spur aufzunehmen oder alles zu kopieren und eine weitere Sequence zu verwenden, wo die alternative Bassspur laufen wird. Man kann sich also zwischen der Methode „viele Spuren" oder Sequenzen entscheiden, die aber wegen der Linearität unterschiedlich sinnvoll sind. Und im Kopf muss parat sein, welche Spur z. B. welchen Basslauf als Alternative enthält. Eine gute Benennung wird hier Gold wert sein.

Auch die älteren MPCs (1000, 2500) hatten schon eine ähnliche Struktur mit Spurentypen und Sequences, und das trennte sie von anderen Sequencer-Arten und damit auch Track, Spur und Instrument bzw. MIDI-Kanal voneinander. Das ist Fluch und Segen zugleich, da komplexer, aber auch anpassbarer. Die MPC-Serie liefert mehr an Zugriff mit einem Lauflicht-Screen, dem Lauflicht bei den Pads und es gibt auch einen Listen-Editor, den klassischen Step-Edit-Modus, der Controller und Noten wie in einer DAW oder einem Tracker „von oben nach unten" laufen lässt. Aber das wirklich Wichtige ist, **Sequences**, **Spuren** und die **Pianorolle** im Auge zu behalten. Die anderen Methoden sind eher **nachrangig organisiert**.
Wegen der Sequence-Struktur muss man nur wissen, ob Spuren überhaupt vorhanden sind und kann diese per Mute jonglieren. Es gibt Transposition und andere Optionen, um eine Sequenz einfach nur „so zu lassen".

Das **Editing** und **„Anschauen"** geht am schnellsten im **Pianoroll-Modus** und kann automatisch über viele Displayseiten weiterlaufen oder kann feststehen oder jeweils seitenweise springen. Das ist sehr gut und kann sich damit an den Nutzer anpassen! Etwa vier Oktaven Umfang kann man ziemlich direkt in der Pianorolle sehen, mehr muss man per „Schieben" & „Touch" suchen und navigieren. Deshalb ist es am besten, jede der Spuren einzeln aufzunehmen wie Bass oder Pads, auch wenn man den gleichen Klang verwenden sollte.
So ist es auch bei Controllern. Wenn man den Verlauf als Kurve sehen und ändern möchte, nutzt man den Step-Sequencer oder die Pianorolle und stellt den gewünschten Controller ein. Wenn er bereits aufgenommen ist wie etwa ein Parameter eines internen Synths, dann erscheint er als Verlauf in der vorher oder währenddessen eingestellten Auflösung im Quantize-Button-Menü – das ist prinzipiell gut so. Viele Lauflichter-Sequencer können Controller gar nicht grafisch darstellen (außer Hapax).

Die richtige Entscheidung

Wenn man das Konzept verstanden hat, lässt es sich aber recht gut kontrollieren, ohne dass man zu sehr nach Tasten suchen muss. Man muss bestenfalls mal eine Ebene oder den Anzeigetyp wechseln. Performer bevorzugen meist noch weniger Ebenen. Sie sind aber ausreichend für die Bühne! Das MPC Keyboard ist sogar ein bisschen livetauglicher als die Klassiker. Das liegt nicht an der Tastatur, sondern an der Menge der Buttons und der sinnvollen Zusatzidee mittels Ribbon. Es gibt sogar zwei Shift-Taster und man muss nicht oft die Hand spreizen. Ich denke, eine Stunde echte Arbeit an der MPC reicht, um das System zu verinnerlichen.
Ab dann kann man auch einen Song bauen. Das Gefühl ähnelt einer DAW mit Controller mehr als der einer Groovebox, man ist jedoch schneller. Das meiste geht „sofort" und ohne viel nachzudenken, dennoch ist es wohl in den meisten Fällen ein Versuch, eine Groovebox als DAW oder umgekehrt zu nutzen, nur ohne Maus. Was an modernen Funktionen etwa fehlt, sind Akkorde an bestimmte Step-Positionen durch Festhalten am laufenden Pad mit dem Keyboard zu setzen. Das hat Roland gut umgesetzt und könnte hier noch Einzug halten.
Damit würde man allerdings einen neuen Sequencer-Typ benötigen. Lauflicht wäre auch machbar. Da ist Maschine schon einen Tick weiter und etwas weiter zwischen den beiden bekannten Groovebox-Konzepten.
Die MPC folgt einer anderen Denkweise als andere Grooveboxen wie Polyend, Elektron und Co. Für den eigenen Workflow müsste geprüft werden, welche entscheidend für die eigene Arbeitsweise ist. Wer ein **Shootout** der Sequencer machen will, sollte aber eine MPC (MPC Key und die Force) dazustellen! Meiner Ansicht nach ist das Konzept noch nicht jedem bekannt. Somit wird das der Hauptjob Akais sein, diesen per Video oder Ähnlichem darzustellen.

Richtig cool sind die **Ribbon**-Funktionen, sei es zum Einspielen von Festhalte-**Effekten** mit dem Touchpad, Delays und vieles mehr oder um Töne einzuspielen (triggern). Die Beat-Repeat-Funktion ist für Drums (und Sounds die wie Drums funktionieren) sehr gut für eine Live-Einlage, jedoch eben nur mit dem Keyboard. Das Finden des richtigen Tempofaktors ist bei den anderen MPCs mindestens 1–2 Tasten entfernt und damit einfach nur halb so gut. Nur die Force hat dabei einen leicht anderen Weg gefunden, der etwas besser ist. Das Keyboard spielt dabei seine Stärken aus – MPC Key ist somit auch einfach mehr Performance, da man meist eine Page weniger aufrufen muss. Man hat gelernt!

Früher oder später braucht man für einen flüssigen Workflow folgende Handgriffe:
1. Track-Übersicht und Auswahl von Plugins oder Sounds für Anwahl und Umschaltung, welchen Sound oder Drums man nun einspielen möchte
2. Tracks auswählen (eine Taste festhalten, dann Track antippen)

3. Muting (eine Taste „Mute“ und dort das passende auf dem Screen antippen)
4. Transporttasten für Aufnahme und Overdub
5. Einspielen in Echtzeit, eher nicht in Step (das liegt der MPC nicht so nahe) – die MPCs sind nicht ideal für Programmierer, Nichtplayer, Sample-Arrangement-Kleber
6. Löschen oder Wegschalten von Noten oder temporäre Aussetzer von Klängen, die wiederauftauchen sollen, lassen sich meist besser und gezielt und schnell genug mit der Pianorolle machen. Da es kein echtes 16-Step-Taster-Grid gibt, lässt sich dafür der Step-Sequencer zwar verwenden, dennoch ist das für Polyphonie nicht möglich und zeigt nur einzelne Noten an. Wer Lauflicht liebt, ist hier also fast falsch und muss mit dem Kompromiss leben. Für Controller hingegen gibt es Kurven, die man klar erkennen und ansehen und in Echtzeit umzeichnen kann.
7. Auf diese Weise können Patterns bzw. diverse Spuren recht einfach eingespielt werden.
8. Clip Launch ist möglich, aber eher nebenbei etwas wie ein Trigger. Es gibt aber kein Tool wie eine Clip Launcher „App“. Dort ist die Force weiter. Auch Arranger Funktionen haben dort eine Art Balkendarstellung, die es in den MPC nicht gibt. Das Feature wäre jedoch auch dort super, denn auf der Force hat sich das bewährt und ist super für Variationen in einem Song.

Betrieb mit „Apps“

Die MPC besteht eigentlich aus einem Menü mit jeder Menge „Apps“ oder besser ausgedrückt, Darstellungsformen oder Editoren mit unterschiedlichen Blickwinkeln auf Noten, Tracks und Events. Es sind etwa 20 Aspekte. Sie regeln alles von Plugins bis Sequencing, Mutes, Sampling, aber auch einen Looper und Übersichten über Spuren. Das Aufrufen dieser Ansichten-Apps spielt die Rolle wie etwa die Zuweisung der Pads zu Sequences (das ist eine der 20 Methoden).

Die Pads machen meist, was man innerhalb der App sinnvoll finden kann, wie Mutes für die Spuren, Anwahl der Spuren (innerhalb der Sequence). Plugins sind zwar viele vorhanden, es gibt aber einfach Limits bei Menge und Rest-Systemkraft. Ab der 14. Plugin-Spur sind die Grenzen etwa erreicht. Ab da kann man MIDI und CV verwenden. Samples lassen sich auf Pads legen, auch wenn die Plugins erschöpft sind. Sie benötigen weniger Rechenressourcen. Somit sind auch Resamplings möglich und als Audio-Spuren lassen sie sich auch einspielen. MPC und Sampling sind generell die natürlichen Verbündeten der MPC. Deshalb lassen sich am „sparsamsten“ Samples als Grundlage nutzen, Layers kosten den Prozessor kaum Kraft. Wie viel dabei genutzt wird, kann man in der DSP-Anzeige sehen. Ich habe einen Testsong gebaut und dort war diese Power noch lange nicht ausgereizt. Man muss zumindest beim Keyboard schon einiges tun, um die Lastgrenzen zu erreichen.

Die internen Synthesizer und Sampler sind mit allem ausgestattet, was man generell braucht. Es sind jedoch auch keine total außergewöhnlichen Parameter dabei zu finden. LFOs erreichen 200 Hz und bis zu vier Samples gehören zu einem Sound. Samples sind also stets mit einer kleinen Abspielhülle versehen. AHDS-Hüllkurven für Tonhöhe, Lautstärke und Filter und eine kleine Matrix sind mit drin und jeder der Sounds kann einen eigenen Effekt bekommen. Damit ist die Struktur eines Sounds in der MPC durchaus aufwendig genug gegenüber den anderen Grooveboxen.

Alleine um Effekte, Bus-System und Weiteres zu beschreiben, wären noch einmal einige Seiten an Stoff. Es kommen neben den oben skizzierten Plugins auch hin und wieder neue hinzu. Stil und Art sind gemischt. Vier Operatoren FM bis Rompler mit eigenen Samples und klassische Synthesizer sind Teil der MPC-Plugins. Der Klang ist bei allen mindestens okay. Es gibt authentischere Odyssey-Emulationen, aber als Basis ist das schon beachtlich. Die MPC kann MIDI- und Audio-Interfaces erkennen und damit erweitert werden. Dadurch ist man nicht auf die internen MIDI-Ports, CVs und Audio gebunden und bekäme so mit Leichtigkeit Zuwachs durch Zustecken von USB-Geräten. So wie das MPC Keyboard geliefert wird, sind es 16 MIDI Kanäle und acht CV/Gate-Paare. Sie können auch alle acht „nur“ CV ausgeben und müssen nicht zwangsweise Keyboardspannungen verbreiten. Die Funktionen der Anschlüsse sind frei belegbar und somit es ist möglich, acht freie CVs zu verschicken für ein aufwendiges Modular-Patch. Wie auch immer – MIDI-Ports so einfach zu erweitern ist eine sehr nützliche Sache. Dasselbe gilt für Audioanschlüsse. Perfekt!

Klangerzeugung

Die MPCs sind eine gesamt-evolutionäre Entwicklung mit zwei Zweigen. Der König ist die Force und deren letzte Updates auf diverse Modeling-Drums, dem ARP Odyssey und dem 4-Operatoren FM Synthesizer, aber auch ein Solina-String wurden auf die MPCs übertragen. Neben den Romplern und vielen Piano-Abspielern mit einigen Parametern ist das als Basis für Songs zwischen Pop und Co. Hauchiges, Klassisches und VA-Synths sind damit neben FM-Klängen aus dem MPC Keyboard kein Problem. Der FM-Synth ist ganz neu und arbeitet als Matrix. Wer FM kennt, wird sich sofort zurechtfinden. Die Synths alle einzeln zu bewerten, würde den Rahmen sprengen, macht aber den Klang aus, denn ohne sie ist die MPC ein reiner Sampler, wenn auch kein total trivialer. Akai hat die MPCs über die Zeit gut erweitert. An die Qualität eines Roland System 1m kommt der Synth-Part nicht heran, auch nicht an eine gute Emulation wie die von Gforce oder U-He, aber das Mittelfeld wird erreicht. Es geht vermutlich auch nicht unbedingt um authentische „Emulationen“, sondern um eine solide Basis von Soundtypen. Die Synths haben alle ihre eigenen Eigenschaften, z. B. LFO Tempi, Routing und Eigenschaften. Die Qualität von aktueller Hardware wird jedoch noch nicht erreicht, für Rompler und Samples allerdings schon. Für den Nerd ist der OP-X4 und der Odyssey wohl der Go To Synth. Es gibt aber auch eine einfache Bassline und der Hauptsynth Hype ist mit einer Art Sample-Wavetable-Engine sowie der Tubesynth mit 2+2 Oszillatoren mit Sync und Ringmodulation ausgestattet. Für „intern und umsonst“ ist das nett. Andere Grooveboxen sind hier nicht viel besser, mit Ausnahme der MC707. Mit einem Deluge ist man etwa auf Augenhöhe, bei Elektron könnte man sich streiten. Hochwertig ist

noch am meisten der FM-Synth. Mal geht der LFO nur bis 20 Hz, mal bis 200 Hz. Das gilt aber auch für Elektron, Korg und Co. Wie gesagt, im Zweifel hat man eine Sample-Struktur mit vier Samples oder mehr als Keygroup und Multisample, wenn die eingebauten Engines nicht „reichen“ und die MIDI-Features und CVs sind genau dafür da, denn Akai versteht die MPC sicher immer als Partner.

Anschlüsse und MIDI-Controller-Automationen

Für eine Liveshow ist man mit einem Einzelausgangs-Stereopaar eher knapp gerüstet. Für ein mittelgroßes Liveset reicht das Standard-MIDI (mit Thru) aus. Wer mehr will, KANN die USB-Anschlüsse Audio/MIDI hinzufügen. Ein großartiges Feature! Ein billiges Behringer Flow 8 wird erkannt und ist sogar für MIDI ansteuerbar. Dasselbe gilt für ein Uno-MIDI-Interface (nicht mehr super neu, aber Class Compliant). So hat man mit wenigen Mitteln eine fette Zentrale für Studio und Bühne.
Die MPC ist ein **DAWless**-Instrument. Wer sie hat, muss nicht zwangsweise mit dem Rechner arbeiten. Das Keyboard selbst ist toll. Es gibt Pedalanschlüsse und (monophonen) Aftertouch. Das lässt sich über den Pianorollen-Editor als gemalte Linie einspielen und editieren, ebenso Pitchbend, Ratchet, Lautstärke, 2-Byte-Programmwechsel und Probability. Das Display ist dann zweigeteilt in Verlaufsgrafik und Noten als Balken auf einem Raster, wie man es von fast allen DAWs am Rechner her kennt. Alternativ ist diese Teilung auch mit dem Step-Sequencer möglich. Alternativ kann man die Zahlen in der Listenansicht anschauen (wie bei einem Tracker). Eine der „Apps“ listet alle MIDI-Controller mit selbst definierbaren Namen und kleinem Balken. Auch diese tauchen in den obigen Edit-Optionen auf und werden bei Spurtyp MIDI verwendet. Die Farben für Anschlagdynamikwerte etc. werden von gelb nach rot gefärbt.

Plugins und MIDI-Controller funktionieren ähnlich, sind aber technisch als Spur getrennt. Es können aber klar alle Controller in einer einzigen Spur aufgezeichnet und untergebracht werden. Für solche Werte ist der Step-Sequencer übrigens gut geeignet. Anzeigen kann man jedoch nur einen Verlauf, der aus allen bestehenden auswählbar ist (also genau so, wie die meisten DAWs das tun). Für die Übersicht ist die Controller-Balkenübersicht „okay“, jedoch gibt es dort acht Seiten mit jeweils 16 Einträgen, die noch etwas mehr Gesamtübersicht bieten. Es wäre dann aber ratsam, die wichtigsten Controller auf einer Seite anzuzeigen. Man kann nicht sehen, ob auf einer anderen Page eine Bewegung stattfindet, was durch Blitzen einer Page-Markierung machbar wäre. Mehrere Linien von Controllern als Grafik gibt es noch nicht, wäre aber eine gute Idee für eine weitere „App“ im Menü. NRPNs, Programmwechsel und ähnliches sind möglich, haben aber keinen eigenen NRPN-Editor. Mehrere MIDI-Kaskaden lassen sich aufzeichnen, nicht aber transparent editieren. Das kann jedoch keine DAW bis heute besser, da MIDI für die Hersteller noch immer keine große Bedeutung hat. Das nervt noch immer, aber immerhin können die besseren (Live nicht, aber Logic oder Cubase) SysEx abspielen und anzeigen.

Die vier Q-Knöpfe sind übrigens zu den Parametern passend einstellbar und man springt zu ihnen über den Q-Link-Button in 4x4 Regionen. Parameter werden auch über diese „Vierer“-Gruppe eingestellt und per Touch an die passenden Parameterketten angesetzt und mit Q-Link weitergeschaltet. Damit kann man fast alles relativ einfach einstellen. Die Knöpfe sind Endlos-Encoder. Synthesizer und Controller kann man ganz gut erreichen. Bei vielen Parametern hat man allerdings auch ein bisschen zu „suchen“, wo der Parameter genau ist.

Komplexere Beats bauen kann man mit einem Lauflichtsystem immer dann, wenn es **Ratcheting** oder **Roll** gibt. Die neueste Firmware erlaubt das und ebenso Probability, es ist ein einfacher Balken, der wie ein Controller pro Note/Event eingetragen wird. Das ist eine gute Sache, da sie damit mehr als nur an und aus sein können und leicht editierbar sind. Roll kennt man von den alten Electribe-Röhren-Grooveboxen oder der MC707. Übrigens gibt es auch ein Stimmgerät, um analoge Gitarren/Modularsysteme zu stimmen. Netterweise kann man das Menü auch umgruppieren. Außerdem gibt es iPhone-artige „einwischbare“ Menüs. Das alles hilft bei der schnellen Bedienung. Es liegt schlicht an der höheren Menge an Buttons. Ideal wäre es, wenn man diese selbst belegen könnte wie die Menü-„Apps“. Die MPC Key hat sogar zwei Shift-Tasten und Steuertasten, was hilft, sie mit einer Hand zu bedienen und wiederum gut für die Bühnennutzung ist. Neu ist auch das Skalierungs-Layout der Pads. So werden dort nur die „richtigen“ Töne in der gewählten Tonleiter aktiv. Das wird durch „Lücken“ angezeigt. Alternativ wäre denkbar gewesen, dass nur Töne, die es gibt, verteilt werden. Welche Töne das sind, wird in Gelb und Rot angedeutet. Das ist sicher mit dem Keyboard nicht ganz so wichtig, für die Serie jedoch hilfreich.
Mir gefällt das **Hands-on-Gefühl** der MPCs besser als je vorher! Das Warten auf 2.0 hat allerdings lange gedauert und der Serie einen etwas unbeweglichen Ruf verpasst. Das hat sich aber heute geändert. Es kommen immer wieder mal Updates! Abgestürzt ist die MPC Key nicht, auch nicht bei wildem Traktieren und wilder Benutzung. Wer sich mit dem Keyboard in Bezug auf **Step-Sequencing** und **Scene-Arranger** noch nicht wohl fühlt, kann noch auf die Supermaschine Force ausweichen. Das Display der MPC Keyboard ist riesig und sehr gut zu bedienen und abzulesen. Das Wischen und Zoomen klappt ohne Hilfsmittel (Knöpfe) gut genug. Wer Platz hat, sollte sich das Keyboard auch einfach wegen der besseren Taster-Bestückung ansehen.
Es ist einfach bequemer, die Editoren nicht aus dem Menü picken zu müssen wie bei der MPC Live II. Die Lernkurve wird ebenfalls kürzer. Die MPCs sind eigentlich sonst „gleich“ und unterscheiden sich nur durch

Prozessorleistung und Speichermengen. Die Bedienelemente sind der große Unterschied und ebenso die Menge der Anschlüsse. Live ist eher ein Touch-MPC-Gerät, One ist ein bisschen mehr und X noch mehr, MPC Key hingegen ist der König der Serie. Wer kompakte Maße braucht, wird One und Live genauer ansehen und ein bisschen mehr mit dem Menü arbeiten „müssen“.
Dort ist das Kaoss-Pad ähnliche „XYFX“-Tool auch hilfreich für Master-Effekte für die Performance. Da das aber schon bekanntere Merkmale sind, nenne ich sie nur als allgemeine Pluspunkte. Man kann sich so gesehen ein bisschen aussuchen, wie man mit einer MPC arbeiten möchte. Die freien Endlos-Encoder funktionieren auf allen MPCs gleich, nur die MPC X hat 16 mit Display zu bieten. Deshalb ist sie wirklich riesig. Meiner Ansicht nach würde ich eine Groovebox nur dann so groß werden lassen, wenn man kaum andere Geräte mitnehmen oder sie als Studiozentrale haben möchte. Bekannter User ist übrigens Anthony Rother. Live-Performer werden daher One und ggf. MPC Keyboard bevorzugen. Zwischen One und Live II ist der Unterschied nicht groß genug, weshalb sich hier wohl eher die One durchsetzen wird. Man kann Akai bescheinigen, eine attraktive Serie bereitzuhalten, die einige Zeit lang ein wenig in der Krise war. Updates sind nun wieder üblich und damit ist die Pflege der Serie insgesamt so, wie wir uns das wünschen, bei der alle Varianten mitwachsen. Wer ohnehin ein gutes Keyboard mitnehmen wird und viel spielt, sollte die **MPC Key sehr in Betracht ziehen** – wer mit den Pads auskommt, kann klassisch arbeiten.

Bis hier lässt sich erkennen, dass die MPC alles kann inklusive MIDI-Controller, wo andere eher hinken oder begrenzt sind in Menge und Übersicht. SysEx und Step-Sequencing auf höherer/polyphoner Ebene sind allerdings nicht die Stärken der MPCs.

Für Audio, Looper und Sample-Edits sind auch **Chop** und damit **Slice**-Aufteilung möglich. Damit ist die Aufteilung von Samples in Einzelschläge gemeint. Drumloops etwa können so auf mehrere Samples aufgeteilt werden. Das funktioniert manuell und wird dann auf die Pads gelegt, mit Effekten versorgt usw. Es gibt auch automatische Optionen und „Anspielmethoden“, dies zu finden. Das klappt auch mit Velocity-Switches. Man kann auch durch „Spielen“ die Startpunkte der Chops und Slices einrichten. Die Reihenfolge muss dann einfach gespielt werden und man kann die Einzelsounds neu zusammenstellen. Slices hängen hier nicht irgendwie zusammen. Das hat den Vorteil, dass man sie frei neu arrangieren kann, aber auch den Nachteil, dass man sie nicht leicht wieder „zusammensetzen“ kann als Teil einer Performance. Technisch gesehen sind es auch nur „ein paar Sounds auf Pads“, die einem das Leben sehr viel einfacher machen. Eigene Loops lassen sich so aber neu ausprobieren. Leider kann man dieses System nicht durch das z. B. der Electribes tauschen, jedoch haben beide Methoden ihren Reiz. Auch hier sind Realtime-Musiker diejenigen, die diese Methode am besten ausnutzen können, während „Computermusiker“ mit Hang zur Maus und wenig Nähe zu „Keyboardspielen“ vielleicht doch eher andere Systeme bevorzugen.

Die Auswahl der Sounds und Plugins ist inzwischen einfacher, man findet kleine bunte Fenster mit dem Logo der Klangerzeuger und kann danach das (eigene oder fremde) Preset oder eigene Sounds abrufen. Es gibt eine eigene Edit-Page, die die sofortigen Presets dort als Listen arrangieren. Das kann hilfreich sein, um sich live die passenden Sounds bereitzulegen. Diese Features gelten übrigens für alle MPCs (OS 2.11.1). Akai hat die Lernkurven und die Bedienung optimiert und das Verständnis, wie die MPCs „denken“, verbessert.

Wer bereits die MPCs kennt, wird sich über die besseren Bedienhilfen und auf ein paar spezielle neue Effekte freuen (Tape-Effekte, Amp-Simulationen mit schönen Freeze-Reverbs). Effekte sind bei jedem Instrument immer vierfach (pro Spur). Effekte sind im Mittelfeld qualitativ einzuordnen. (Kein Eventide / Lexicon, aber gut brauchbar.)

Was für mich?

Die Frage ist auf jeden Fall, „Ist das deine Arbeitsweise“ oder wäre es die Art, wie du arbeiten möchtest? Die MPCs sind teilweise das „Gegenteil“ von neuen anderen Sequencerkonzepten. Beide Konzepte haben ihre Vorteile und hier liegen sie ziemlich im Bereich Echtzeit-Spieler und Controller sowie Pianorollen-DAW-Übersicht.

Das alles ist solide und klassisch. Für „Sample-aneinander-Kleber“ und theoretische Programmierer wie in Ableton Live ist das wohl weniger das Richtige als für Leute, die Dinge praktisch und per Hand einspielen wollen. Nicht so schnell wie auf alten Electribes, aber schnell! Die MPC ist praktisch, nicht theoretisch und nicht ideal für die, die nicht live einspielen wollen – schon aber für die, die die Pianorollen übersichtlich finden. Und das sind sie! Oft sogar mehr als Lauflicht, wenn es um Melodien geht. Für Drums sind die Lauflichter oft deutlich schneller übersehbar. Die Stärke ist das echte Einspielen und Korrigieren. Natürlich ist das nicht GENAU dasselbe wie eine DAW, aber eine sehr gute Alternative. Übrigens ist pro Spur ein Transpose- und Dynamik-Fenster vorhanden. Als Lauflichtmensch würde ich mir nur noch eine polyphone Variante der Step-Edits wünschen und eine andere Mute-Spur-Übersicht, die jedoch an der MPC Key einen Taster hat und schnell zu erreichen ist. Die Pianorolle ist übersichtlich genug, man kann Töne sogar relativ spontan dazu „malen“ oder löschen. Wer also live einspielt und per Step einzelne Noten löscht, müsste damit auch leben können, es ist mit der Piano-Rolle nur geringfügig langsamer im Handling, da Zoom und das „Treffen“ der Noten anders sind, als einen von 16 Step-Tastern zu finden. Bei neuen Konzepten scheint sich das von 8x16-Pad-System durchzusetzen (Deluge-Konzept, Hapax und Polyend). Dort ist die Navigation dann schnell, wenn es eine Anzeige dafür gibt (nur Hapax). Die MPC ist in allen normalen Varianten der Gegenentwurf zu diesen und Elektron, während die Force versucht, sie zu vereinen. Alle drei sind daher Vertreter unterschiedlicher Zugänge, die Geschmackssache sind.
Es lassen sich alle gängigen Synthesizertypen an die MPC anbinden und beschicken. Damit sind auch sehr große Studios komplett von

der MPC steuerbar. Eine Tastatur als Zentrale ist damit möglich. Wo bei der Live oder One noch ein Taster „fehlt“ oder man etwas mehr über den Screen arbeiten muss, ist man hier mit einem Shortcut oder eigenem Taster gesegnet. Die wichtigen Dinge liegen nur einen „Tipp“ entfernt. Für den Studioarbeiter, den Musiker, den Songwriter aller Stile ist das eine gute Basis. Dynamik und Akkorde sind auch durch Farben immer im Blick. Die Navigation zu bestimmten Stellen ist recht gut gelöst. Songs können sehr lang sein. Das ist der große Vorteil gegenüber den Lauflicht-Angeboten. Einen Song mit allem zu laden kann durchaus auch länger dauern. Man muss sich dann Gedanken machen, wie man Ladepausen überbrückt. Ein Problem, was faktisch alle großen Sample-Grooveboxen haben, wenn man die Samples und Projekte tauscht.

Der Markt ist spannend geworden. Es gibt bei allen Konzepten noch Luft nach oben, aber Akai hat ziemlich nachgelegt. Alle, die Echtzeit und Übersicht schätzen, sind hier ganz sicher in der richtigen Ecke. Sample-Monster sind kein Problem und es gibt Platz in der unteren Mitte für eine externe große SSD im 2,5“ Format. Die MPCs halten eine Menge im Speicher. RAM und Speicherplatz sind mit 32 GB groß genug. Das Laden eines Projekts nimmt allerdings auch eine Weile in Anspruch. Die „One“ ist mit 2 GB RAM und 4 GB „Bordspeicher“ etwas knapper bestückt. Die MPC Key schlägt diese Daten mit ihren Quadcore ARM-Prozessoren und liefert 32 GB Platz und SATA-Anschluss mit 4 GB direktem RAM. Das Gewicht ist mit 8,1 kg etwas höher als das der Desktops, aber nur knapp 3 kg mehr als die MPC X.

Einen Blick auf die Anschlüsse kann man noch werfen, da hat die MPC X **mehr Ausgänge** für Audio und vier MIDI Out-Ports sowie einen zweiten In-Port anzubieten. Alle anderen haben jeweils 1x MIDI, MPC One liefert keinen Thru und in Stereo-Buchsen zusammengefasste 8-CV/Gate Miniklinken (One). Es bleibt also klar dabei, dass die Keyboard MPC das heimliche Topmodell ist. Der einfache Weg zur Erweiterung der Serie über die USB-Anschlüsse (Class Compliance vorausgesetzt) ist ein großer Vorteil, dem viele Hersteller noch nicht so stark gefolgt sind. Dass eine Groovebox mit Tastatur ausgestattet ist, ist selten. Elektron hatte es mal bei einigen Modellen angeboten.

Die Gestaltung der **Ribbon-Sektion** links neben den Pads finde ich sehr gelungen und praxisnah. Das wertet die Performance-Möglichkeiten ganz klar auf, sogar gegen die Force! Wie nützlich die 16fache Knopfbeschriftung ist (MPC X & Force), ist wohl länger zu überlegen und kostet Platz. Ein Kopfhöreranschluss zusätzlich vorn wäre eine Überlegung wert gewesen und vielleicht auch noch ein paar freie Controller (bzw. Q-Link Knöpfe) mit OLED-Display. Als DAW-Steuerung ist die MPC nicht gedacht. Die MPC-Serie ist allerdings sehr stark als DAW-Ersatz gemeint. „Stems“ oder Audios aus der MPC umzuladen ist möglich, nicht aber im Ableton-Format. Das hat man nur der Force zugestanden, da nur sie auch einen Arranger hat. Wenn diese in die MPCs Einzug erhalten würden, wäre das eine gute Zusatzidee. Richtig stark ist auch der Update-Prozess mit eigenem WLAN. Das ist alles ziemlich der letzte Stand der Technik. So ist die MPC auch ein eigenständiges Gerät, was keinen externen Rechner sehen muss, um damit zu arbeiten. Ein gutes Arbeitspferd. //

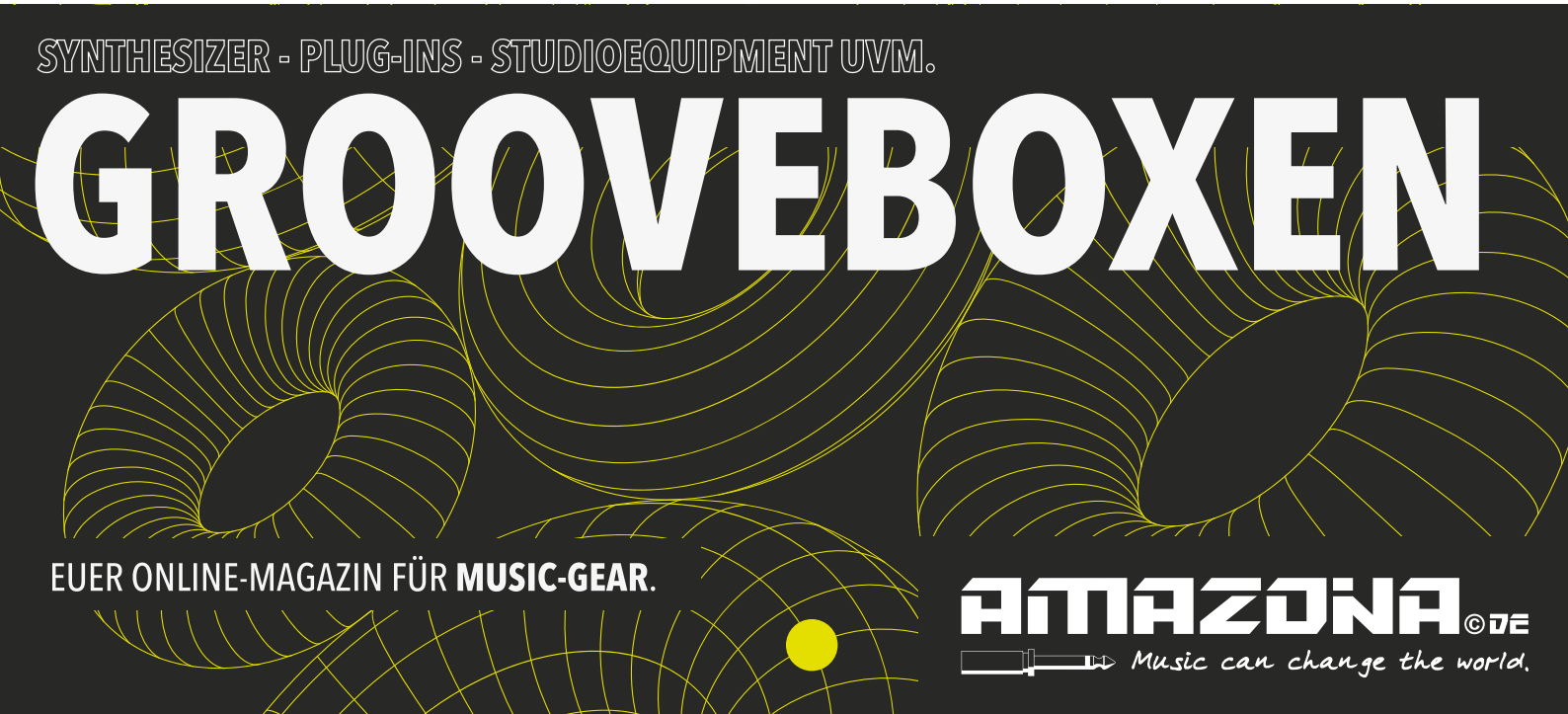
Akai MPC Key 61

! Groovebox

+ leistungsfähig, als DAW Ersatz geeignet
+ Pianorolle als Basis, praktisch mit Auto-follow
+ Programmwechsel & Controller-Handling
+ MIDI und Audio sehr flexibel ausbaubar auf faktisch „unendlich“
+ unendlich lange Patterns
+ sehr viel Platz für Samples und Sequences
+ CV/Gate-Ausgänge
+ MIDI-Zentrale
+ gute Tastatur
+ Beat-Repeat praxisnah & besser umgesetzt
+ Platz für SSD
+ LFO für Samples erreicht 200 Hz
+ Verarbeitung
+ Ratchet als Event (ebenso Probability), editierbar als Balken/Kurve
+ Quantize einfach zugänglich/einstellbar
+ MPC Konzept: Endlich genug Buttons für Hauptfunktionen!

– Lauflicht/Step nur monophon wirklich „sinnvoll“ – ausbaubar, daher als Konzept nur „auch integriert“ (nur in Force ausgebaut/polyphon)
– Arranger nur in der Force

€ 1.999 (Straßenpreis)

↗ akaipro.de

ANZEIGE