



#drummachine

KORG **DRUM**LOGUE

Von der Wiedererfindung der Drum Machine



Korg hat es geschafft, den Drumlogue irgendwo zwischen Electribe und Volca zu platzieren. Er ist eine hybride Mischung aus analogen und digitalen Klang-erzeugungsmethoden, darunter auch Sampling. Die Bedienung erinnert an eine Mischung aus Electribe 2 und SQ-64. Text & Fotos: Moogulator

Guten Tag, ich bin eine Drum Machine.“ Es gibt vier analoge Sounds, nämlich **Bassdrum**, **Snare**, **Hi Tom** und **Lo Tom**. Die Hi-Hats, Rimshots und Claps basieren auf internen **Samples**, die in Kategorien sortiert sind. Alle Instrumente haben eine Handvoll Parameter zu bieten. Bei Samples sind dies klassisch Start-/Endpunkt, Filterung oder Decay. Bei den Analog-Instrumenten ähneln die Einstellungen den TRs und Drumbrutes dieser Welt.

Die Bassdrum hat tonale Elemente, Tonbeugung und Gesamt-Tuning. Bei der Snare gibt es dazu noch den Rauschanteil. Pro Instrument sind die drei wichtigsten Parameter mit Knöpfen, alles andere ist im Menü per Pfeil-Tasten erreichbar. Das sind meist drei bis vier Seiten. Dazu kommt im Instrumenten-Menü jeweils die Sidechain-Funktion (die einen dominanten Klang hervorheben kann und den Rest in der Lautstärke leicht abdrängt) und die Zuweisung zu den drei Effekten (Delay/Reverb/Multi). Pro Displayseite sind vier bis acht Werte mit weiteren Einstellungen zu finden. Sie sind mengenmäßig vergleichbar mit der Konkurrenz.

Elektrons Analog Rytym ist ähnlich (hybrid) aufgebaut, hat jedoch einige Parameter pro Instrument mehr und dazu eine Modulationsabteilung. Es gibt dort verschiedene „Engines“ mit verschiedenen Arten von Sounds und Konzepten, die fast frei sind. Bei Korg ist die Struktur der Sounds „fest“, aber die Samples sind frei. Somit gibt es „nur eine“ Bassdrum oder Snare, während die anderen Sounds keiner speziellen Bauart folgen. Die Multi-Engine ist sehr flexibel und offen, die anderen Sounds sind aber durch Sampling „fest“ und klar definiert. Die Einstellungen gehen auch aufgrund der „geringen“ Menge an Parametern relativ schnell von der Hand und haben dazu noch vorwählbare und **brauchbare Instrumenten-Presets**, damit man „schnell anfangen“ kann. Als Kits sind komplette

Soundsets der Instrumente mit Sample- und Parameterwahl und Effekt-Einstellungen lad- und speicherbar. Diese lassen sich unabhängig vom Pattern wild wechseln und wahlweise mit diesem speichern. Ein Rhythmus von „dir“ muss damit nicht fest mit einem bestimmten Klang verbunden sein, sondern kann spielerisch zwischen deinen und vorgefertigten Sets gewechselt werden. Innerhalb der Instrumenten-Menüs sind noch die Instrumenten-Effekte Redux und Drive vorwählbar. Das sind Verzerrer und Bitcrusher, die keinen eigenen Effektslot verbraten. Das ist für Drums sinnvoll.

Sam Pling

Zwei Instrumente können offiziell aus eigenen Samples bestückt werden. Dies sind genau genommen die „**offiziellen**“ **Sampling-Instrumente SP 1 & SP 2**. Auch alle „digitalen“ Slots laden einen Teil der „User“-Samples und die „Preset-Rom-Samples“. Die ROM-Sounds sind jeweils 16 Samples in mehreren Kategorien für HH, CP etc. sortiert. Sie enthalten meist 16 Sounds bis auf „Misc“, die gleich feste 64 Samples enthält. Außerdem gibt es **128 freie Sample-Speicher**, auf die insgesamt sechs Instrumente (OH bis SP2) zugreifen können. Zusätzlich ist **nur** für SP1/2 ein weiterer Bereich mit weiteren eigenen 128 Samples vorgesehen. Weshalb es diese Beschränkung gibt, liegt wohl nur in den Parametern begründet, die dann typische „Sample-Player“-Parameter sind. Die anderen werden einfach nur von vorn bis hinten durchgespielt. Die insgesamt 256 Plätze kannst du selbst via USB mit Samples bestücken. Per Firmware könnten sie ggf. freigegeben werden. Die analogen Instrumente müssen eher systembedingt (weil analog) ohne Sampling auskommen.



Eine überkritische Stimme sagt: Der Drumlogue wäre mit komplett freien Sample-Slots für alle Digital-Instrumente ein Killer gegen Elektrons kleine „Model:Samples“-Maschine. Mit den verschiedenen SDK-Engines für diese Slots wäre er eine härtere Syntakt-Konkurrenz. Es ist aber nun einmal etwas „fester“, nicht aber komplett limitiert auf die beiden Sample-Slots.

Zum Zeitpunkt des Tests ist sicher, dass sich die Größe des Speichers per Update ändern kann. Es ist ausdrücklich nicht festgelegt, ob es mehr oder weniger als 32 MB sein werden. Technisch sind sie zumindest vorhanden. Es gibt deshalb nur „Eckdaten“ und Korg kann das optimieren. Ebenso ist das Format von Speichern insgesamt nicht in Stein gemeißelt. Die Electribe-Serien hatten genau 24 MB, aber konnten damit mehr anstellen.

Polyboy SDK

Als dritte Sektion existiert die universelle Abteilung mit dem Namen **Multi**. Sie hat ab Werk **drei Betriebsarten** und dazu 24 weitere „Slots“, die frei programmiert werden können. Jeweils *eine* kann aktiv sein und ist eine polyphone Angelegenheit, wenn der Poly-Mode aktiviert wird. Hier ist ab Werk als *eine* Option ein Rauschgenerator mit Filter und Resonanz (wie in den meisten Instrumenten auch) untergebracht. Als zweite Option ist ein kleiner FM-Synthesizer für „Dong“-Sounds, 80er und EBM-Bässe mit zwei Oszillatoren möglich. Dort gibt es aber keine komplexe FM, sondern eher einfache Angebote. Ein paar Hüllkurven-Einstellungen und Noise sind ebenfalls Teil des Algorithmus.

Die dritte Option ist „Nano“, ein kleiner weiterer Synthesizer mit drei Ringmod-Optionen und -Kombinationen und damit ein Mini-2-Oszillator-Synth mit verschiedenen Hüllkurven-Optionen.

Wem das zu wenig ist, kann auf 24 „Slots“ für weitere freie Algorithmen zugreifen, die sich extern per USB zuladen lassen. Sie kommen von Korg oder Fremdanbietern. Zum Testzeitpunkt gab es davon noch keine. Sie sind jedoch „fast“ kompatibel zu den Digital-Korg-Oszillatoren. Die Synthesizer mit digitalem Oszillator aus der Serie „logue XD“ sowie dem NTS1 sind faktisch genauso konstruiert und können das ebenfalls. Aber leider lassen sich diese nicht direkt einladen, sondern benötigen eine Konvertierung durch den Anbieter. Dies ist also die zweite Generation der offenen Plattform für Oszillatoren und Effekte. Sie müssen neu „kompiliert“ werden und würden dann laufen. Du kannst keine NTS/Logue Effekt/Oszillatormodelle direkt einladen. Sie haben mehr Parameter als die bisherige Serie. Diese neue Generation hat 24 statt 16 Slots parat und sind im Sound sehr hochwertig. Wer den NTS1 kennt, kennt damit auch die Qualität der Effekte – sie sind identisch. Es wird eine Vielzahl von Synths geben, die hier hinein geladen werden können. Mein Wunsch wäre, dass idealerweise alle Instrumente so eine Engine bekommen könnten. Alternativ wäre die Volca-Engine des „Drum“ nicht schlecht gewesen. Die Synth-Modelle sind allerdings tonal (melodisch) spielbar, wenn man mal von dem Noise-Oszillator absieht. Das Urteil lautet daher: flexibel und cool, aber es könnte konsequenter sein.

Der Sequencer

Die Spuren der elf Instrumente haben jeweils eine Balkenreihe im Display, um deren „Muster“ anzuzeigen. **Vier Takte** mit bis zu **1/32-Triole** als höchste Auflösung sind möglich und mit Swing zu versehen. Sehr interessant sind auch die Groove-Templates, die noch zahlreicher sind als in den Electribe 2 Serien. Damit werden die Grooves anders betont und vor-/zurückgezogen und als Preset angeboten. Ein wenig Microtiming steckt damit auch im Drumlogue. Der Sequencer erlaubt pro Step ebenfalls ein minimales Versetzen im Timing. Damit ist subtiles Groovegefühl sehr viel besser machbar, so wie im „Stolperbeats“ Modul, was wir kürzlich besprochen haben. Auch komplexes Ratchet'n'Roll ist möglich. Was ist das? Bis zu vier Schläge pro Step lassen sich als Bündel auslösen und damit einen sehr schnellen Mehrfachschlag leicht und schnell setzen und löschen! Bei den Electribes heißt das noch „Roll“, bei Roland nennt sich das „Substep“, andere sprechen dabei von „Ratcheting“, einer gefühlten Beschleunigung der Beats mit sehr schnellen Schlagfolgen. Das allein ist eine große Bereicherung für komplexe und „hochauflösende“ Beats, die minimalsten Eingabeaufwand bedeutet. Sie ist der Substep-Idee der Roland MC-707 sogar noch etwas überlegen. Damit sind Breakbeats und wilde Rhythmen ohne tiefes Zoomen sehr einfach. Außerdem kann so ein schnelles „Rasen“ sogar steigende und fallende Muster enthalten. Das ist super, eine der besten Funktionen des SQ64! Die Wahrscheinlichkeit („Probability“), bestimmte

Instrumente auf einem bestimmten Step zu spielen in Prozent und wie oft pro Takt (1-4) dieser Ton spielen soll, ist pro Step einstellbar. Das ähnelt einer „kleinen“ Version der „Conditional Trigs“ aus den Elektron-Serien. So kann ein Sound auch ausgelassen werden, ohne dass man extra „Hand anlegen“ muss, und das variiert den Beat. Ebenso ist Zufall nutzbar.

Die Position im Pattern und die Information, an welcher Stelle man editiert, ist durch übliche 2x4 LED mit einem Taster klassisch gelöst. Durch Shift-Klick wird jeweils das bestehende Pattern mit oder ohne Inhalt verlängert und damit schnell handhabbar.

Die Automation der Parameter läuft über das Drehen am entsprechenden Knopf im sogenannten „Motion“-Modus mit entsprechender Anzeige von kleinen Balken des Aufnahme-Verlaufs im Display. Das klingt minimal, ist aber wirkungsvoll. Alles lässt sich auch automatisieren. Bis zu vier „Abspielgruppen“ von Instrumenten lassen sich definieren, die sich gegenseitig verdrängen können. Klassische Anwendung ist die Verkopplung von offenen und geschlossenen Hi-Hats, die sich gegenseitig „ausschließen“ und sogar mit drei Prioritätsstufen, wie „stark“ das passieren soll, versehen. Das ist auch neu gegenüber anderen Maschinen. Der Drumlogue hat ganz offensichtlich etliche Innovation zu bieten.

Und sonst so?

Potenziell kann auch Audio von außen eingeleitet werden. Ein paar nützliche Dinge wie MIDI und Einzelausgänge lassen sich über das Global Menü einstellen. Es gibt immerhin vier Ausgänge (Mono). Die analogen Sync-Ein-/Ausgänge passen in die

heutige Welt mit mehr analogen Klick-Signalen für die Tempo-Verkopplung von Modulars und Sequencern. Außerdem sendet die Maschine MIDI-Controllerwerte. Der MIDI-Kanal ist aktuell für die Instrumente auf einen beschränkt. Jede Note entspricht einem Instrument. Es wird sicher für den polyphonen Teil noch mehr geben (müssen). Mein Vorserienmodell war dazu nicht bereit. Transponieren lässt sich bereits einstellen und die üblichen Dinge, die man von aktuellen Geräten mit USB und MIDI erwartet. Es gibt auch einen USB-Host-Anschluss, der einen Controller akzeptiert und nicht nur einen Rechner. Das Gehäuse ist solide und mit Holzseitenteilen ausgestattet, aber ziemlich leicht und es wird am Boden bei längerem Betrieb etwas mehr als handwarm.

Pods'n'Roses

Das Pultgerät ist kompakt und „gerade richtig“ für den Bühnenbetrieb. Es ist leicht angeschragt und hat für jedes der Instrumente ein Lautstärke-Poti. Auch das Tempo-Poti ist schmal und blinkt im Takt. Die Instrumente können mit Halten von „Mute“ stummgeschaltet werden, etwas, was für eine Performance Voraussetzung ist. Der Part-Taster wird zur Instrumentenanwahl für den Step-Modus benötigt, während die Anwahl im Echtzeit-Modus einfach über die Pads gemacht wird. Sie sind simple flache Drucktaster ohne Dynamik. Sie sind das Einzige, was mir mechanisch leider nicht so gut gefällt, da sie einen sehr kurzen Hub haben und nicht perfekt für Finger-Drumming sind.

Da hätte Korg auch Pads aus eigenem Hause nutzen können, die die Maschine größer gemacht hätten und vermutlich deshalb nicht zum Einsatz kamen. Dem würde ich entnehmen, dass die 600-Euro-Maschine zwar im Halb-Format von Elektron gegen Syntakt antritt, aber nicht unbedingt gegen den Rytm, der solche Pads anzubieten hat. Bei Arturia wäre es der Drumbrute und der Impact, die beim Sequencer vergleichbar sind, jedoch nicht ganz so vollständig bei den „neuen“ Funktionen. (Damit sind Roll- und Offset-Funktionen gemeint, die oben bereits geschildert wurden.) Die Arturias sind rein-analog und mir sind die Hi-Hats dort zu „glockig“. Korg klingt direkter, aber nicht so virtuell wie die Syntakt, die quasi eine „neue Machinedrum“ ist und mit ihren Engines deutlich mehr „Synthesizer“ ist und damit eine andere Welt. Somit ist der „Gegner“ rein funktionell eher die Rytm, die jedoch doppelt so viel kostet.

Bei der Bedienung gibt es nur eins noch zu wissen: Die Shift-Taste wird für die „grau gedruckten“ Funktionen unterhalb der Tasten benötigt. Das ist für Funktionen (Timing) weiter links nur mit zwei Händen zu machen, für die rechts angeordneten Funktionen klappt das auch mit einer Hand. Patterns lassen sich in einem „Menüchen“ anwählen und mit Druck auf „Select“ auslösen. Je nach Einstellung springt der Drumlogue dann auf den Taktbeginn oder wird sofort aktiv, wenn die Einstellungen entsprechend so gemacht wurden. Als Alternative dazu ist ein Chain-Mode bereit für eine beliebige Reihenfolge von 16 Patterns. Das kann durchaus ein halber Song-Modus sein und reicht für Performer und Aufnahmen aus. Für die weitere Bedienung gibt es unterschiedliche Taster, die irgendwo



zwischen den Electribe-2-Serien und Volca liegen. Vieles ist gut gelöst, sogar intuitiv – die wichtigen Sachen sind an der richtigen Stelle. Dennoch ist die Electribe-X-Serie besser zu bedienen.

Betriebsarten

Die **Stärken** und **Schwächen** des **Handlings**: Das Erste ist, dass Instrumente angewählt werden müssen. Das ist im „Live“ Modus (Realtime-) am einfachsten, da damit „einfach nur“ gespielt wird. Per Page-Taster „stapft“ man durch die Seiten, um die Sounds und Effektstärken einzustellen. Das geht schnell, aber nicht so schnell wie bei den X-Electribes.

wenn der Drumlogue zu anderen Sequencern oder DAWs synchron läuft.

Beim Spielen kann das Tempo in acht Stufen (4x schneller bis zu einem Viertel des Tempos) eingestellt werden. So rattert es richtig los oder erklingt in Zeitlupe. Ein tolles Live-Feature. Die betroffenen Steps können zufällig verteilt gespielt werden oder vorwärts. Steps können tolle Wirbel auslösen und dynamisch sein. Es dürfte der Lieblingsmodus für Performer sein. So wird ein „Roll-Effekt“ auch noch ansteigend oder „gleich laut“ wie in Portisheads „Machine Gun“.

Die „**Programmierungen**“ von **Ratchets** und **Wahrscheinlichkeiten** sind unterschiedlich platziert. Eine davon ist im Accent-Menü, die andere beim Festhalten der Step-Taster zu erreichen. Für Automation gibt es die Option einfach per Drehbewegung aufzunehmen. Die Automation kann auch en bloc gelöscht werden, wenn die Aufnahme nicht gelungen ist. Die ganze Bedienung ist damit als nahezu anleitungsfrei zu erledigen. Es könnte aber bei zwei Dingen noch etwas direkter und schneller sein: Einstellen von Effekten und Soundparametern und das Umstellen zwischen den Arbeits-Modi.



Man kann es spontan machen, muss aber durchaus 2–4 Mal den Pfeil drücken und den passenden Encoder drehen. Es reicht die „Record“-Taste, und Beats werden schnell eingespielt und eingestellt. So weit, so gut.

Für die Performance ist der Loop-Modus spannend. Er entspricht der „Active Steps“-Funktion der Tribes-/Volca-Vorgänger. Alle Steps, die „gehalten“ werden, werden gespielt. Dadurch verkürzt sich der aktuelle Beat auf eben genau diese „gehaltenen Steps“ pro Takt. So spielt der Drumlogue zwei, drei oder mehr Schläge und reagiert auf Veränderungen, um dann eine andere Menge Töne zu spielen. Das ist cool. Es lässt sich dabei sogar auswählen, ob der Beat danach wieder „gleichzeitig“ mit dem Rest der Sounds oder versetzt starten wird. Das ist extrem wichtig.

Der **Step Modus** macht, was man von TR-Step-Editing erwartet. Die Anwahl der Instrumente ist dann zwingend über den Part-Taster zu tätigen und die Steps werden die Schläge entsprechend an der entsprechenden Stelle aktivieren und dort spielen. Für die Accents hat sich Korg eine schnelle und gute Eingabe einfallen lassen. Es erinnert an Reasons Redrum. Mit insgesamt vier Step-Tastendrücken rotiert die Dynamik durch vier Anschlag-Stärken und werden durch die Helligkeit der Step-LEDs angezeigt. Wieso kam sonst noch keiner auf so eine Idee? Ok, MFB hatte das einst schon mal angeboten mit zwei verschiedenen Accent-Stärken. Das ist für ein Drumset schon gut und schnell.

Handle with Care

Die Effekte und deren Zuordnung sowie das schnelle Umstellen der Effektparameter braucht etwas Zeit, man muss hier oft die Page-Navigation bedienen. Bewegung lässt sich am schnellsten mit dem Loop-Mode und „Umsetzen“ der Steps oder Ähnlichem erreichen. Ratchets und Effekte brauchen mehr Zeit bei deren Live-Bedienung und können und sollten vorprogrammiert werden. Auch hier hilft Routine, die Bedienschritte zu beschleunigen, weil man lernt, auf welcher Page was liegt.

Der **Sound** ist „new schoolig“. Es lassen sich durchaus böse und auch klassische Sounds erstellen, was viele von dem Gerät nicht erwarteten. Die analoge Abteilung ist nicht klar an irgendeiner speziellen klassischen Drum Machine orientiert. Das ist kein Nach-



teil. Die Einstellungen sind nicht radikal. Es ist damit auch nicht „alles“ erreichbar, was je an analogen Drums gemacht wurde. Jedoch gilt das für andere Anbieter und gerade die von analogen „Machines“ ebenso.

Viele Demos klingen nicht all zu fett, aber man kann durchaus mehr herausholen. Sie ist auch einfach, modern und hat Einzelausgänge. Was mir nicht so gut gefällt: Wenn man die beiden Sample-Instrumente nutzt, sind deren wichtigsten Parameter nahezu nicht direkt zu bedienen, da man dafür Rechts-Shift halten und eben zeitgleich die Potis drehen muss. Das ist umständlich. Dasselbe gilt auch für die Groove-Einstellungen, die total cool, aber eher „offline“ zu bedienen sind. Sie sind offensichtlich nicht für den Live-Betrieb gemacht.

Sounds und Methoden

Möchte man ein ganz neues Pattern bauen, lässt sich schnell ein Soundkit finden und laden oder aus den „Presets pro Instruments“ aussuchen. Das passt auch für Jams und ist schnell genug. Besonders erfreulich sind die Funktionen aus dem „New School“-Arsenal wie Ratchet-Variationen und Activ-Step pro Spur. Das macht modernes Drumming leicht. Wie gut sich die Oszillator-Synth-Modelle entwickeln, wird sich zeigen, denn das kommt vermutlich, wenn dieses Heft vorliegt. Die anderen „*logue-Synths“ wecken Erwartungen, z. B. von Sinevibes oder Tim Shoebridge. Auch bei den Effekten wird viel passieren. Die Qualität ist besser als die der Vorgänger – vergleichbar mit dem NTS1. Es wird für Korg aufgrund der Menge von Drum Machines dennoch schwerer sein, sich durchzusetzen. Die Zielgruppe dürfte die Mitte sein. Die Qualität ist bis auf die Pads auch okay. Die Größe der Maschine kann durch das Bild täuschen, sie ist „eher kleiner“. Mir gefällt das Format gut. Geräte müssen nicht größer sein. Das ist kein TR-808- oder TR-909-„Klopper“.

Quo Drumvadis?

Die Maschine hat eine gute Chance. Besonders im musikalischen Teil wird sie vielen gefallen. Sampling ist wichtig, und es wäre einfach gut, wenn alle Instrumente alle Usersamples spielen könnten. Tonales kann die Maschine pro Step übrigens leisten. Perfekt wäre ebenso, die Digital-Modelle der Poly-Engine auch in den Drums nutzen zu können. Gerade das wäre eine perfekte Erweiterung, zumal es so eine Drum Machine als Volca auch gibt. Wie offen das Betriebssystem dafür ist, ist nicht bekannt. Klar ist aber, die ersten vier Instrumente sind rein analoge Klangerzeuger. Die werden vermutlich auch mit Softwareupdates nicht geändert. Während die Speicher-Angaben noch schwanken können, sind jedoch die Zuweisungen vergleichsweise offen. Eigentlich ist das alles prima wie es ist und vielseitig ebenso.

Es stecken ein paar sehr clevere Ideen in dem Gerät. Und man hat sich sicherlich die Elektron Maschinen zuvor angesehen. Aber Korg liefert keinen Klon. Es ist definitiv ein „neues“ Gerät. Es ist wie mit den „neuen“ Electribes, wo ebenfalls einiges gegenüber den Vorgängern weggefallen ist, dafür aber ganz andere Neuigkeiten mitbrachten. Auch der SQ64-Sequencer hat ähnliche Ideen. Der Drumlogue wird seine Fans finden, jedoch wird es schwerer als noch vor zehn Jahren.

Deshalb solltest du dich fragen, ob sie etwas für „dich“ ist. Das entscheidet vermutlich am meisten der Sound der Bassdrum und der Snare. Drum Machines mit Einzelausgängen machen es sich für den guten Umgang mit Effekten „aus der Box“ heraus wesentlich leichter und das ist generell dann wichtig, wenn die internen Effekte nicht alles anbieten. Letzteres ist hier nicht der Fall, ersteres ist in jedem Falle immer zu bevorzugen. Groove, Ratchet und die Loop-Funktion sind super. Für Drums ist das 4-Takte-System okay. Für Melodien ist es zu kurz. Die Synthese ist durch die Samples offen und flexibel. Die analogen Abteilungen solltest du dir einfach mal anhören und schauen, ob sie zu deinem Musikgenre und Stil passen. Auf

YouTube gibt es mit dem Stichwort „Sequencertalk Drumlogue“ einen passenden Rundlauf zum Hören und Sehen.

Es wird ein Tool geben, mit dem die Synths-/Oszillatoren-Modelle, Effekte und Samples eingeladen werden können. Das ist nicht Teil des Tests. Was Korg am Ende genau machen wird, wird bei Erscheinen der Tools und Fremd-Algorithmen wesentlich sein. Eine interessante Maschine mit sehr viel Potenzial ist der Drumlogue sicherlich. //

Korg Drumlogue

- ! 4 Takte, komplexe Ratchet-/Roll-Funktionen, Multi-Engine mit analogen, digitalen/Sampling-Engines und NTS1-artiger Modelle und Effekte, Drum Machine mit 4 Einzelausgängen, Host-USB, analoge Sync-Anschlüsse
- + musikalische Roll/Ratchet (Schnellwiederhol) Funktion
- + Groove Templates und Microtiming
- + offene Bestückung der Poly-Engine, könnte gern mehr Instrumente ansprechen
- + Loop-Action für Performance sehr praxisnah
- + Effekt-Qualität
- + einfach zu bedienen
- + Einzelausgänge vorhanden
- Pads ohne Dynamik / neigt zu „Fehlbespielung“
- manche Funktionen schwer zu erreichen (wurde durch „Doppelklick = Shift“ in einem neuen Update minimiert)
- € 599
- ➔ korg.de