GROOVEBOX

ROLAND MC-707

Langsam im Kommen?

VON MOOGULATOR

Roland überraschte kürzlich mit dem Update 1.6. Das brachte die lang vermisste Nachhaltigkeit im Bereich USB, nämlich Class Compliance. Das vermisste man schon bei Vorgängern. V-Synth bis System 8 brauchen stetige Updates für die schnell alternden Betriebssysteme. Der einzige Weg aus dieser Mühle ist Class Compliance. Die haben sie nun erstmals geliefert, was den Wert und die Nutzung der MC um ein Vielfaches verbessert. Anderen fiel diese Überlegung nicht ganz so schwer.

Klanglich kann man sich nicht über die Aira/System/Boutique-Synths beschweren. Da hat man vieles richtig gemacht – außer der Tastatur des System 1 und der Zugänglichkeit des zweiten LFOs und des S/H im System 100-Plugout. Bei der MC-707 sind Haptik und mechanische Beschaffenheit sowie die Spielbarkeit der dynamischen Pads gut, diese lassen sich an das Spielgefühl anpassen. Die Präzision der Push-Funktion der vier Dreh-Encoder fühlt sich verschieden an. Die Dreh-Funktion erfordert zuweilen ein Drücken oder Festhalten von Shift, um schnell genug ans Ziel zu kommen. Es gibt auch einige Funktionen, die mit der links außen angebrachten Shift-Taste und Bedienelementen auf der rechten Seite zu erreichen sind. Für das Live-Case taugt die MC-707 aber definitiv und hat in der Synthese sehr viel Ähnlichkeit mit Fantom und XV-Mode des Jupiter X / Xm.

ÜBERSICHT

Roland polarisiert gelegentlich, nicht so stark beim Sound, sondern mehr bei Politik und Farben, wie etwa bei den grünen Aira Geräten. Klanglich jedoch gibt es seit vielen Jahren kaum Besseres als System 8 und 1m. Die neue „Runde“ – Fantom,

MC-Serie, Jupiter X/Xm – versucht, das in synthesetechnisch abgespeckter Form mit mehr Stimmen neu zu platzieren.
Viele haben die MC-707 erst jetzt wahrgenommen, damit aber auch die Chance, sich wie wir genau zu informieren. Die MC-707 bootet schnell und lädt das zuletzt aktive Projekt. Das entspricht in etwa einem Song mit allen Sounds oder einem Liveset. Es gibt eine Art Clip-Ansicht im Stile von Ableton Live, die ist aber mehr für das Sequencing und die Performance gedacht. Das gelingt deutlich besser als bei den MC-Vorgängern MC808/909 oder 505, denen ein brutaler Konstruktionsfehler innewohnte. Man musste für die Aufnahme das Gerät stoppen. So etwas passiert heute nicht mehr.
Die Patterns haben maximal 128 Steps, sind also acht Takte lang. Es gibt acht Instrumente. Ein Instrument ist wahlweise eine Audioaufnahme mit Tempoanpassung (Looper), 16 Drumspuren mit wahlweise sechs Kompressoren oder ein tonaler polyphoner Synth mit vier Oszillatoren, einem eigenen Equalizer und Effekt (pro Spur). Dabei geht es um die verwaltbaren **Stimmen** des Sequencers (**16**) und die der Klangerzeugung (max.: **10 pro Spur**), welche man manuell angleichen sollte. (Ab Werk sind vier Stimmen pro Spur eingestellt, was im Verhalten zu Stimmenklau führen kann, wenn man das nicht hoch setzt.) Alle Spuren haben eigene **MIDI**-Einstellungen auf Spur- und Global-Ebene, um externe Synthesizer zu steuern.

EXTERNE SYNTHS UND MIDI

Es gibt mehrere Wege, mit externen Synths umzugehen. Die meisten Hersteller außer Elektron bieten keine eigenen MIDI-Sequencer an. Deshalb sollte man die interne Engine abschalten, um Stimmen zu sparen. Bei Roland kann man der Klangerzeugung aber auch einfach null Stimmen zuweisen. Es werden Noten, vier Controller und Program Change übertragen. Man kann auch einen internen Synth parallel mitlaufen lassen (Stimmenzuweisung dann entsprechend). Alternativ kann man die Spur als Audio-Spur verwenden und den Synth durch die MC routen und dort mit Effekten versehen und um den externen Synthesizer zu sampeln. Einspielen kann man auch über externe MIDI-Tastaturen (oder Synths). Man kann wählen, ob die angewählte Spur gesteuert werden soll oder seitens der Steuertastatur per MIDI-Kanal. Dadurch kann man mit mehreren Tastaturen verschiedene Sounds spielen. Es gibt zwei unabhängige MIDI Ausgänge mit Soft-Thru-Option und USB. Damit sind 32 MIDI-Kanäle auf zwei Ports oder ein Thru und 16 MIDI-Kanäle realisierbar. Es gibt keinen Pausen-Taster und damit beginnen Patterns immer von vorn. Ein schweres Handicap ist das allerdings nicht.

ACHT SPUREN, AUFNAHMEN UND SOUND-STRATEGIEN

Die Spuren lassen erahnen, dass maximal acht tonale Klänge gleichzeitig, aber polyphon spielbar sind. Da pro Drumspur 16 Klänge möglich sind, sind auch 128 zu erreichen, es werden aber in der Praxis wohl meist 23 genutzt. Als Trick ließen sich Velocity und Key-Splits und sogar Übergänge zwischen diesen beiden erstellen und die Vielfalt pro Spur auf vier Zonen erweitern, die sich dann aber ein Filter teilen würden. Wem wirklich Stimmen fehlen, kann sich zwischen der letzten und lautesten Note entscheiden. Die letzte ist meist die musikalisch sinnvollere.
Der Synthesizer ist für Roland typisch. Ähnlich wie die Rompler ab dem JV1080 der 90er Jahre, über Fantom, JD, XP und viele weitere Serien, nur mit einem besseren Grundsound: Und es sind nicht mehr zwei Strukturen. MC-707 ist ein Sampler, der auch eigene Samples in der Klangerzeugung erlaubt und damit dem Jupiter X überlegen ist. Der kann das theoretisch und wird über feste Kaufsounds genutzt, nicht aber durch eigene. Ein Update könnte diesen künstlichen Mangel beseitigen.

Dies ist die Struktur:
OSC-Filter-Amp-EQ \
OSC-Filter-Amp-EQ FX
OSC-Filter-Amp-EQ /
OSC-Filter-Amp-EQ /

Vier Oszillatoren, die sich jeweils paarweise zu Synthesemethoden koppeln lassen, haben Samples, Analogsimulation mit Pulsbreitenmodulation, Samples mit Sync, Supersaw und Rauschen zur Wahl. Sie durchlaufen jeweils ein Filter mit klassischen JD800-Typen, aber ohne den Resonanz-Verzerrfehler und 1–4 Pol-Tiefpass, Hochpass, Bandpass und Peaking. Das ist oft die schönere Alternative für Flächen gegenüber Bandpass und 1-Pol-Tiefpass, da die Resonanz mit Peaking anders arbeitet und die Filterwirkung keine große Rolle spielt. Dazu kommen die drei „Vintage"-Filter aus dem Jupiter X/m, die an Sequential, Moog und Roland SH-Serie erinnern. Sie klingen definitiv noch besser als die TVF-Varianten. Nur die System/Aira-Serie wird dadurch nicht „ersetzt". Es folgen noch die Amp-Abteilung mit Panning, der EQ und der Effekt-Send. Es gibt einen Effekt mit Sends für jeden der OSC-Filter-Amp-EQ-Stränge und für alle gemeinsam einen Master-Effekt sowie noch Master Delay/Reverb-Effekte.
Dass dem Rauschen keine Filter-Colour im Oszillator zugeordnet ist, kann man über das eigene Filter und EQ pro Oszillator entbehren, es ist nur in Verbindung mit Sync und Xmod nicht ganz optimal. Mit Sample-Tricks lässt sich auch einiges mit Hi-Fi-Sound Ästhetik erzeugen. Es wirkt oft wie ein eingebautes Music-for-the-Masses-Feeling. Für die Anfertigung gilt allerdings eher „a question of time".
Jeweils zwei Oszillatoren sind für Ring-/Crossmodulation und Sync verbindbar. Ringmodulation und Xmod in zwei Varianten arbeiten gleichzeitig. Der Synth erlaubt für jeweils zwei Oszillatorenpaare unterschiedliche Einstellungen, die jeweils noch Pegel für die Oszillatoren und die entstehende Ring/Xmod bereitstellen. Pro Oszillator gibt es obendrein FXM, eine Art interne Mini-FM mit einem jeweils eigenen zweiten festen Oszillator, den man über „Klang" und „Stärke" in 4, bzw 16 Stufen einstellen kann, um ein bisschen Dreck einzuflechten. Das kennt man schon von früheren Rolands ab dem JD990 und ist eine Art Alternative zwischen Röchel-Noise-Kurz-Samples und leichter Xmod/Ringmodulation. Filter, Amp und Pitch-hüllkurven sind aufwendige Mehrstufen-Typen mit Anschlagdynamik und den vom JD800 und Nachfolgern wie JD-Xa bekannten vier Phasen-Level-Rate-Strukturen.
Es gibt auch eine Abteilung für Zufallsklänge, die man für eine Reihe von Grundkategorien vorwählt (Pads, Polyphones, Monophones, Bässe, Effekte, analoge Varianten ohne „Samples" und vier Sorten von Drumsounds etc.). Die Ergebnisse sind nach wenigen Vorschlägen gut brauchbar. Sogar leicht schräge Sounds werden in einer Art Rotation angeboten. Man hätte für die nichtanalogen Vorschläge die Drumsamples für Nichtdrumsounds ausschließen sollen, dann wäre die Trefferquote sogar noch besser oder man müsste noch weniger selbst korrigieren oder erneut würfeln. Die Würfel-Rotation bringt mal straighte, abgefahrenere und mal ziemlich universell nutzbare Sounds und ist damit gelungen ausgeführt. Die Menge der Presets ist massiv. Man braucht aber auch etwas Zeit für die

Erstellung. Man hat sich dennoch Mühe gegeben, eine Art Zweitmenü zu bauen, in dem man alle vier Oszillator-Partiale (also die vier Syntheseschichten) gleichzeitig editieren und diese sinnvoll nach Filter, Oszillator, 2-Oszillator-Synthese, Routing und Ähnlichem gruppieren kann. Dennoch ist es recht fummelig. Der Jupiter Xm hat mit seinen Knöpfen zumindest für einfachste erste Einstellungen eine bessere Oberfläche. Sein kleines Display ist jedoch noch eingeschränkter und einige Menüs hätte man durch clevere Bedienführung optimieren können. Das geht bei der MC-707 nicht. Man muss ihr für diese Komplexität im Vergleich eine bessere Bedienidee zugestehen, die durch ein etwa doppelt so großes Display erreicht wurde. Das Fantom ist mit der gleichen Synthese gesegnet und dank eines noch größeren Screens wird alles noch besser dargestellt und ist übersichtlicher. Man wünscht sich schnell einen Editor für alle drei. Gerade für die MC. Bitte Roland, tu was! Man wird selten unter fünf bis zehn Minuten (und mehr) auskommen für einfache Sounds, auch als Supernerd. Allerdings sind viele Ideen auch schon mit einem oder zwei Oszillator-Filter-Strängen zu erreichen.

DETAILS UND STRUCTURES

Der Nerd in mir freut sich, der Musiker und Performer will mehr Knöpfe und Zugang, was offensichtlich mit wenigen Knöpfen und einem größeren Display durchaus schon signifikant verbessert werden kann. Vielleicht wäre ein Microkorg-Matrix-Bedienfeld bereits eine bessere Variante gewesen? Alternativ wäre ein einfacherer Synth zwischen Elektron und Korg ggf. „besser“, aber auch weniger befriedigend im Ergebnis. Ganz sicher kann man für viele Ideen jedoch schon mit einem simplen Sample mit Filter und Amp auskommen. Das ist mit der MC möglich. Man muss nicht alle Sektionen nutzen und kann auch mit ADSR schon viel erreichen. Beim Experimentieren scheint jedoch der Zugriff auf die komplexere Hüllkurve notwendig, wenn man diese nicht auf ADSR-taugliche Werte stellt.

Gegenüber den Klassikern und Vorgängern sind ein paar Structures weggelassen worden. Sie enthalten Filter-VCA-Routings und eine Boost-Einheit. Das ist einer simplen OSC-Filter-Amp-Struktur für alle Oszillatoren gewichen. Aber für eine Groovebox ist das mächtig und viel. Und es klingt auch gut. Wer etwas mehr über Strukturen wissen will, kann anhand der

Einer von 2 Step LFOs

Historie von Rolands Romplern sehr gut auf die MC-Engine schließen, nur eben mit einem neuen, viel besseren, nicht virtuellen Sound.

Jupiter X/Xm, Fantom und MC-707 sind somit die besseren Rompler mit dem besseren Sound, da sie von den System-Synths und Aira Engines sehr profitiert haben. Es gibt auch keine unschönen 90er-Jahre-Artefakte mehr, die mich nicht selten unzufrieden machten im Vergleich zu „Analogen“ und einigen gut gemachten „Real-Digitalen“, inklusive Workstations und Romplern. Roland sollte die Austauschbarkeit mit dem Jupiter Xm und Fantom per ZENcore und ohne Abo-Kosten in einen Editor einbringen oder besser noch in simples File-Tauschen. Dafür müsste man allerdings eigene Samples in alle Engines kostenfrei integrieren dürfen, so wie bei der MC-707 – im Jupiter X/Xm geht das nicht. Ein mächtiges Werkzeug, was mehr „Roland“ verkaufen würde. Ideal wäre eine MC808 mit mehr Knöpfen und einem etwas größeren Display und voller Automation. Als Programmer-Anbau vielleicht? Idealerweise ist die Engine des System 8 mit Plugouts verbaut, dann wäre das eine ideale Maschine.

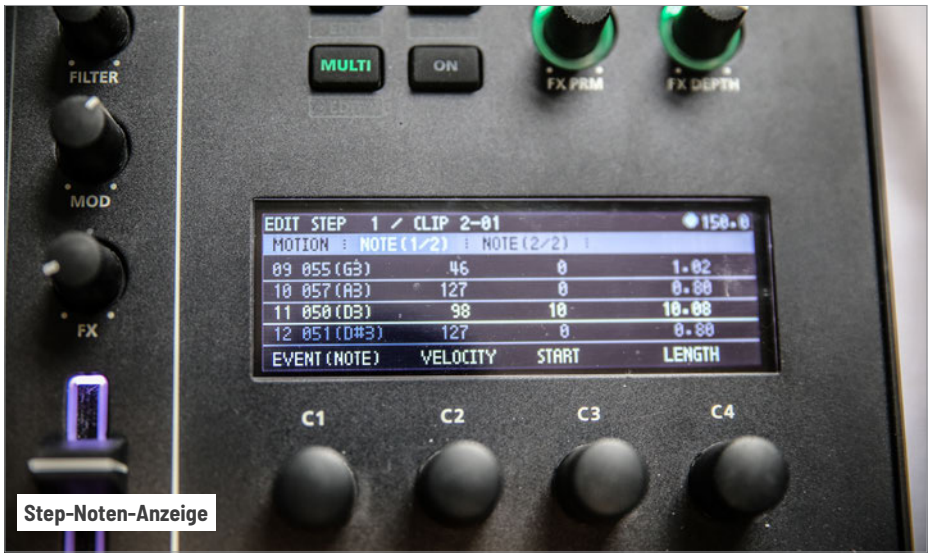
Es gibt **zwei LFOs mit fast-Audio-Geschwindigkeit** und nach-wie-vor grandiosem Step-LFO Modus (für beide). Dort gibt es je 16 Steps mit jeweils 16 „Kurven“ pro Step (inkl. Sägezahn) und daraus resultierende sehr aufwendige Modulationsbewegungen. Zudem gibt’s auch Chaos und Zufall und Standards.

GRUNDLEGENDES

Das **Recording/Sampling** des **Loopers** hat einen kleinen **Wellenform-Editor**, in dem man die wichtigsten Erledigungen machen kann und alles, was man von einem Sampler erwartet, wie Vorzähler und Triggerung. Das erinnert an die klassischen Sampler der 90er. Aufnehmen kann man von jeder der einzelnen Spuren, den Effekten inklusive Scatter, den Hauptausgang und natürlich den Eingang und Samples auf und von SD. Gesampeltes kann in **Slices** aufgeteilt werden. Das ist allerdings ein eher einfaches Verfahren, was exakt zum Zeitpunkt nach dem Sampeln passieren sollte (oder mit Soundfiles vom SD-Laufwerk). Dabei sucht man sich Einzelschläge aus dem gesampelten Material aus und kann damit Pads für Drums belegen. Diese lassen sich auch als Drum-Instrument nutzen. Damit ist allerdings kein Slicetrack oder ähnliches Teil des MC-707-Konzepts gemeint, sondern es ist nur ein kleines Tool des Sample-Menüs inklusive Normalizing.

Die Aktivierung des Arpeggiators und viele andere Funktionen haben einen „**Shortcut**“ (einfaches Tastenkürzel), ebenso kann man fast immer auf zwei Wegen zu einer Page oder einer Funktion kommen. Es gibt nicht zu viele kontextabhängige Bedienschritte, sodass man sich selten „verfranzt“. Die Lernkurve ist für Grundlegendes höher als für Electribes, aber nicht so hoch wie für eine Octatrack. Der Synth dürfte für Neulinge allerdings eine Herausforderung sein. Wer die Sequencer-Konzepte der letzten Zeit kennt, wird klarkommen. Für das Einüben sämtlicher Bedienschritte sollte man sich einen Tag mit der MC einschließen und schlicht ein paar Songs und Sounds bauen, arrangieren und performen. Das Handling erlaubt gerade bei den musikalischen Funktionen ein hohes Tempo und damit eine sehr kurze Spanne zwischen Idee und Umsetzung. Alles, was man an Ideen über Töne, Akkorde und Drums ma-

chen kann, ist schnell eingespielt, eingegeben und eingestellt. Besonders der SH101-Step-Sequencer-Modus ist inspirierend, wie auch mit dem Arpeggiator zu arbeiten. Und ein Part mit dynamisch gespielten Akkorden per TR-Sequencing ist erstaunlich schnell aufgebaut. Möchte man beispielsweise ein paar House-Chords setzen, reicht es vollkommen die Stelle mit dem Steptaster festzuhalten und den Akkord genau da zu setzen und fährt fort, bis alle Akkorde und Töne gesetzt sind. Da es stets weniger als 16 pro Takt sind, geht das sehr fix. Das klappt mit ausreichend musikalischer Vorstellungskraft mit dem TR-System sehr gut. Wer den Step-Mode noch nicht kennt: Dort werden Akkorde oder Einzeltöne nacheinander gespielt und der Step rutscht jeweils eine Stelle weiter. Man kann Töne oder eine oder mehrere Pausen setzen (Pause) oder zwei Töne hintereinander zu einer langen Note verlängern (Tie). Auch das ist eine gewisse Abstrahierung, aber sie macht viel Spaß. Das funktioniert zu großem Erstaunen sogar im laufenden Betrieb. Wenn das nicht passt, lassen sich mit oder ohne Quantisierung Echtzeitaufnahmen machen. Spuren oder Steps zu löschen ist simpel und man kann faktisch alles gleichzeitig machen, da die Eingabemethoden stets gleichzeitig funktionieren!



Step-Noten-Anzeige

Als Einspiel-Hilfe gibt es auch Note-Repeat bzw. den Arpeggiator. Einzig das Fehlen des 16tel-Triolen-Abspielmodus (1/4 und 1/8 haben Triolen) ist bedauerlich und hoffentlich Teil eines Upates. Arpeggiator-Aktionen oder Chord-Memory können auch aufgenommen werden. Der melodische Aufnahmeprozess berücksichtigt auch die Anschlagdynamik der Pads für Step und Echtzeit. Für die TR-Eingabe lässt sich ein Velocity-Wert vorgeben und abweichende Werte werden durch Festhalten der jeweiligen Steptaste auf die Jomox-Elektron'sche Weise umgesetzt. Es ist nicht möglich, mehrere Steps zu halten, um diese schnell mit gleichen Einstellungen zu versorgen. Im TR-Mode für Töne sind prinzipbedingt vorher gesetzte

Arpeggiator im Akkordmodus - erkennbar an „x2"-Einstellung

und gelöschte Steps nicht durch erneutes Antippen wieder da. Da wäre eine Doppeltipp-Wiederherstell-Funktion sehr gut für den Livebetrieb. Dafür ist die Eingabe von Akkorden mit dem TR-System perfekt und schnell und ohne Nachteile umgesetzt. Aber auch diese müssen im Falle des Löschens des Steps neu gesetzt werden.

NOTEN-FEINEDITOR

Eingespielte Noten/Akkorde werden in einer Liste angezeigt und lassen sich ändern. Das gilt für Dynamik, Wahrscheinlichkeit (Mute), Notenlänge und andere Parameter ebenso wie für den zeitlichen Versatz jeder Note gegenüber dem Quantisier-Raster. Anders als bei Electribe 2(s) und Octatrack kann man echte versetzte Akkorde mit verschiedenen Einzel-Längen und Velocity-Werten der Töne realisieren. Die MC-707 ist mit den genannten Anzeige- und Korrekturmöglichkeiten sehr weit vorn und übersichtlich, besonders Letzteres auch gegenüber dem Deluge. Er beherrscht allerdings deutlich längere Patterns. Durch die Pianorollen-Eingabe und Darstellung dort in maximal acht LED-Zeilen muss man leider immer wieder das „Fenster einfangen". Dafür kann man dort feiner nahegelegene Noten in beliebiger Auflösung (inkl. Triolen) justieren. In der MC kann man dafür stets schneller arbeiten, da es Substeps gibt und weil es in einer Live-Situation mit einer Zeile einfach schneller geht. Man verzettelt sich sehr viel schneller mit mehreren Zeilen, wenn sie nicht wenigstens eine Oktave abdecken oder mehr. Dabei hilft auch ein Display und Bedienkonzept, was beim Deluge leider nicht ideal ist bezüglich Arbeitstempos. Dazwischen liegt die kürzlich aktualisierte Akai Force 3.05, die eine bessere Übersicht durch den Pianorollen-Editor und das große Display bietet. Der Zugang per Step und Live-Performance ist aber nicht so schnell wie mit der MC. Die Pianorollen-Eingabe ist einfach nicht so schnell.

Fassen wir kurz zusammen: Roland fehlt im Vergleich nur wenig zur Perfektion. Ein Touchscreen oder etwas größere Screens mit ein paar mehr Dreh-Encodern würden Wunder wirken. Beim Sequencing gibt es eigentlich nur einen Nachteil gegenüber Electribes und Elektron, sieht man von den Korg-Slice-Modes ab: fehlendes Wiederherstellen vorher eingespielter, aber aus Performance-Gründen gelöschter Steps. Das ist wichtig für Livemusiker, wenn man eine Notenfolge bewusst innerhalb eines Auftritts einzeln herausnehmen und später wieder setzen möchte. Grund: Zeitersparnis (wertvoll auf der Bühne). Elektron und Korg haben das, allerdings auch Nachteile bei Polyphonie, Anschlagdynamik, Editing von Akkorden oder erlauben weniger Zugang. Das macht diese einfacher, aber schränkt sie auch ein.

Die Anzeige der Position jeder Spur wird über vier grüne LEDs pro Spur gezeigt. Dabei werden halbdunkle Stufen für die Anzeige der acht Takte eingesetzt. Ebenso bei der Hauptanzeige unten links, welche zur Navigation und Eingabe verwendet wird. Ersteres ist bei polyrhythmischer Eingabe eine optische Hilfe. Steptaster leuchten etwas anders für Substeps und schwächer für kleinere Anschlagdynamik. Diese wird in allen Modi, außer dem klassischen TR-Lautlichtmodus, von den Pads genommen. Auch das SH101-Step-Eingabesystem nutzt Dynamik. Das ist ein großer Vorteil und spart viel Zeit.

Übrigens kann die kleine MC101 für vier Spuren vieles, was die MC-707 auch kann. Ihr fehlt allerdings externes Sampling und ein großes Display, was sicher Einflüsse auf Sound-Edits hat. Class Compliance steht dort noch aus. Die MC101 könnte für einige, die schon Grooveboxen haben, eine Erweiterung sein. Sounds muss man vermutlich aber besser anderswo editieren.

DIE GROSSE STÄRKE: DER SEQUENCER

Alles, was mit musikalischem Handling zu tun hat, ist ein großes Plus in der MC-707. Es gibt tatsächlich alle drei großen Eingabekonzepte von TR-Eingabe über Steprecording nach SH101/Pro One-Methode bis hin zur Echtzeiteinspielung. Es lassen sich ohne Quantisierung hochauflösende Einspielungen machen, Noten zeitlich verschieben und nachträglich fließend quantisieren (in Prozent). Es gibt viele ungewöhnliche Skalen, Akkorde im Chord- und TR-Modus und Parameter-Lock-artige Eingaben von Automation, Anschlagdynamik und **Wahrscheinlichkeitsangabe** (in Prozent). Je größer die Zahl, desto wahrscheinlicher wird diese Note gespielt. Sehr von Vorteil sind die **Substeps**. Sie ermöglichen Flam und Roll. Dabei gibt man an, wie viele Schläge auf diesem Step losgetreten werden sollen, um eine Salve von Tönen auszulösen. Das ist besonders für Drum and Bass, Braindance, IDM und experimentellere Musikstile wichtig. Die Älteren kennen das als Ratcheting (Tangerine Dream verwendete das mittels alten modularen Step-Sequencer-Equipments). Die MC-707 kann auch spontan nur einzelne Teile einer Sequenz spielen, z. B. Step 5 bis 42. Die Abspielrichtung ist pro Clip bestimmbar und bietet auch einen Zufallsmodus. Damit sind versetzte polyrhythmische Arbeitsweisen kein Problem.

Der **Arpeggiator** bietet den Chord-Mode, eine neue, musikalische Funktion und diverse Abspieloptionen. Sie spielt die typischen Einzeltöne wie gewohnt, jedoch wird danach die Folge als Akkord / Teilakkord gespielt. Ein Menü, erlaubt „on the fly" Transposition und Positionen von Steps zu rotieren bzw. zu verschieben. Das wirkt sich auf die aktuell gewählte Spur aus. Sobald man Enter drückt, werden die eingestellten Entfernungen und Transposition umgesetzt und sind damit für spontane Auftritte und Jams geeignet. Man kann auch mehrfach Enter drücken und hört und sieht das Ergebnis in genau diesem Moment. Das gilt auch für den Tracker/Listen-Editor, jedoch werden die Einstellungen dort sofort angewendet, ohne Enter-Taste.

Musikalische Tonleitersysteme und Skalen kann man selbst erstellen oder eine der vielen bereits existierenden verwenden. Es gibt darunter auch sehr ungewöhnliche. Für Skalen und für Akkorde gibt es einen **Akkord-Designer**, der Progressionen, Tonart, Inversion und Spreizung sowie Skalen berücksichtigt. Man kann sich **16 Akkorde (Progressionen)** auf diese Weise oder durch simples Einspielen oder Einstellen auf die Pads legen oder alle wichtigen Akkorde für einen Song vorbereiten. Die 707 passt gut auf Bühnen, zu Jams und kann auch als klassische Workstation verwendet werden, denn es gibt alles, was es dort auch gibt, nur besser. Genug Stimmen, Synthese und die Möglichkeit viele Instrumente mit nur einem Gerät zu spielen. Das ist bezüglich der musikalischen Interaktion mehr als Elektron, Korg oder Synthstrom anbieten können. Die Akai Force ist eher eine Art Gegenentwurf und mehr DAW-like wie eine Kombination aus Push Controller und Ableton-Live. Native Instruments Maschine + ist in vielen Punkten dazwischen und bühnenfest. Sie hat neben dem unterdimensionierten Atom-Prozessor nicht in allen musikalischen Eingabeformen so die Nase vorn wie die MC. Die 707 und Fantom sowie Jupiter X/Xm haben eine ZEN Engine und sind daher klanglich und in den Synth-Grundfunktionen vergleichbar. Lediglich der Jupiter hat einige Synthesemodelle, die die anderen nicht bieten. Der Sequencer des Fantom ist dagegen mehr hands-on als je vorher in einer Workstation und damit der 707 ähnlicher geworden. Der Grundsound ist bei allen hochwertig. Für eine Groovebox ist der Synthesizer-Teil sehr komplex und für einen Synthesizer ist der Sequencer im Fantom gelungen.
Spuren und Pads lassen sich übrigens farblich individuell einstellen. Rotgrünschwache Augenpaare werden damit zurechtkommen.

CLIPS, SCENES, PROJEKTE

Die Ebene über den Patterns ist der Clip. In ihm vereinen sich alle Spuren und jeder Clip kann eigene Sounds / Drumkits und Effekte verwenden. Clips können andere Clips starten und endlos oder einmalig laufen. Sie können auch bestimmte Längen in Steps abwarten, bevor sie den nächsten Clip antriggern. Wenn jeder Clip solche Anweisungen enthält, lassen sich zumindest komplexere „Chains“ aufbauen, wenn nicht sogar ein Song. Einen **Song Mode** gibt es deshalb nicht.

Die oberste Organisationsform nennt sich **Projekt**. Es enthält die acht Spuren, die jeweils 16 Variationen haben. Diese können komplett andere sein und folgen somit nur dem Spurtyp. Sie **ähneln den Ableton Clips**, jedoch können sie **mehr** klanglichen **Wandel** ertragen. (**Anderes Drumset** oder **anderer Sound** sind **möglich**, jedoch kann ein Drumset kein tonales Set werden und umgekehrt.)
Für Jams können Clips mit ihren Mutes als **Scene** gespeichert werden. Auf diese Weise kann man mit einem Knopfdruck mehrere Mutes und Clips sofort abspielen, wie man das von Ableton kennt. Damit sind Liveset und Jams einfacher. Spuren in Clips stumm schalten und sowohl Varianten eines Basslaufs oder auch komplett andere Sequenzen gemeinsam in der Clipliste innerhalb des Projekts zu halten hilft Zeit zu sparen. Alle waagerechten Clips lassen sich gemeinsam spielen. Senkrecht sieht man die Alternativen Clips für eine Spur. Ein Projekt hat daher stets maximal 16 Variationen und insgesamt lassen sich für ein Projekt acht Scenes mit maximal zwei Tasten bei laufendem Sequencer abrufen oder speichern.

SCHWÄCHEN: DIE STEUERUNG UND AUTOMATION

Pro Spur können vier Systemcontroller automatisiert werden. Dafür sind drei Knöpfe jeweils pro Spur vorgesehen. Sie sind in drei Aufgaben geteilt: Soundpara-

meter (Cutoff, FM ...), Modulation (LFOs etc.) oder Effekt (Delay, Hall ...). Es ist nicht möglich, drei Soundparameter festzulegen. Die Liste der Ziele ist groß, was aber nicht über die starke Reduktion hinwegtäuschen kann. Das ist definitiv weniger als bei der Konkurrenz. Pro Spur ist nicht mehr als „ein bisschen Filter und Effekte zu automatisieren" machbar. Die Automation selbst ist übrigens schwer mit den Parameter Locks pro Step bei Elektron vergleichbar. Man kann die Werte pro Step ansehen und einstellen. So liegt Lob und Tadel sehr nah beieinander.

Wenn man einen **externen Synthesizer per MIDI steuert**, so ist man ebenfalls auf 3+1 **Controller** begrenzt. Sparsamkeit ist damit angesagt. Selbst eine Umstellung des Automationsziels pro Knopf ist möglich, aber sinnlos, denn damit wird ab dann eben jener neue Parameter gesteuert. Da muss Roland auf jeden Fall noch nacharbeiten.

Bereits Modulationsrad und Pitchbend sind ebenfalls Controller-Daten, die man den vier System Controllern zuzuweisen hat, damit sie aufgezeichnet werden können. Das kann selbst eine alte Electribe EMX oder ESX bereits seit vielen Jahren besser und ohne Grenzen. Allerdings nur, solange man interne Parameter steuert. Externe unterliegen einigen Einschränkungen und der Tatsache, dass NRPNS verschickt werden.

Wirklich großartig ist die Erzeugung von „**Preset-Modulationen**", die in Form einer Art **LFO** angewählt und dann per Enter-Bestätigung angelegt werden können. Das erinnert an das Prinzip bei der Auswahl von Akkorden im Chord-Designer.

EFFEKTKONZEPT

Jede Spur hat einen eigenen Effekt und dazu gibt es jeweils einen Haupthall, Hauptdelay und einen Master-Effekt. Diese kann man per Send-Einstellung sehr einfach beschicken. So lassen sich Drums und Synthesizer-Parts recht gut organisieren. Eigentlich entspricht das sehr weitgehend der Arbeitsweise in klassischen 90er-Studios. Die Verbindung mehrerer Effekte geht nicht. Man routet einfach die drei Effekte für Drums und den einen Effekt für Synths sowie die Masteffekte als Ganzes für den Synthbereich, der immerhin vier EQs für sich pro Spur hat. Die Drums haben sechs Kompressoren für sich (pro Spur).

Spuren haben einen Kurzgriff, um Lautstärken, Panorama, Delay und Reverb-Stärken in Zahlen zu sehen und zu ändern. Mutes, Noten, Clip-Launch-Ansicht für Clips in einer Reihe und die darunter befindliche Zeile und Akkorde haben eigene Tasten und damit einen leichten Zugang.

FAZIT

Die MC ist eine gute Wahl, wenn es um Komposition, Performance und Ausprobieren musikalischer Ideen geht. Der Sound und die Klang-Engine selbst sind super. Nicht optimal sind aber Steuerung und Animation der Klangabteilung wegen enttäuschend weniger Automationsspuren und Bedienelemente. Da bietet die Konkurrenz nicht selten genauso viele Automationsspuren wie Klang-Parameter an. Wären es nur halb so viele, wäre es durchaus zufriedenstellender oder wenigstens etwas, wo man 3–4 Automationen gleichzeitig erstellen könnte und weitere in einem zweiten Gang. Das Handling der Automation ist wieder super. Es fehlt also nur an der Menge und dem Zugriff, welche den Musiker zu mehr Vorplanung und Einstellsessions nötigt. Löblich ist die späte, aber wichtige

ROLAND MC-707

Groovebox

Positiv:
- 4 Eingabe-Sequencing-Methoden, alle gelungen
- Akkordeingabe und TR-Sequencer würdig erweitert
- fantastische Klangqualität und Engine
- 4-Layer-Synth-Engine
- sehr musikalische und praktische Lösungen für schnelles Handling wie Flam, Substeps, Probability, Soundwürfel, Shortcuts
- Umgang mit Akkorden
- Clips und Audiointegration

Negativ:
- stärkster Punkt: Automation und Live-Zugang zu Synth sehr minimal
- kein Editor für komplexe Synth-Engine, nicht mal gegen Geld
- kein echter Slicer als Track-Engine (haben viele andere allerdings auch nicht, außer Electribes)

Web: Roland.com
Preis: 800 €

Nachhaltigkeit, fehlende Kompatibilität zu USB-MIDI/Audio hergestellt zu haben. Die 707 ist also tatsächlich die vollständigste Groovebox, die es zurzeit zu kaufen gibt.
Auch wenn man versucht hat, dem Synth eine gute Bedienung zu spendieren, so schreit er nach einem Software-Editor, der hoffentlich nach zehn Jahren auch noch funktioniert. Das ist bekanntlich keine Stärke von Roland. Die Maschine hat sich durch das 1.6er Update massiv verbessert und spielt nun in der Oberliga mit, ein würdiger Nachfolger der Großen der 2k-Jahre. Die MC hat sogar DAW-Ersatz-Charakter. Allerdings ist in der Kategorie die Akai Force mit ihrem neuen Arranger sehr stark aufgerückt. Es lohnt also ein Update seitens Roland. Die Verbesserung von Slicer, Automation und ein paar weiteren Details würden die 707 unangefochten auf den ersten Platz heben. Aufhebung der 128-Step Grenze oder Erweiterung auf 256 oder mehr wären ein Feiergrund. Nur 4-Takter werden von dieser Redaktion gebeten, auch anderen Stilen als EDM, einfachem Techno oder Acid eine Chance zu geben. Das Jahr 2020 verlangt neue Wege und Roland ist auf einem guten Weg. Jene, die Roland gar nicht mehr auf dem Zettel haben, sollten sich das Teil mal ansehen, sowohl als Workstation, als Synth oder eben primär als Sequencer-Kreativ-Basis.

ZITIERFÄHIGES URTEIL

Bei allem, was mit Klang und Synthese zu tun hat, inklusive und ganz besonders deren Animation, sollte und muss ein MC-User vorbereiten, da man ganz sicher keinen Sound „on the fly“ erstellen und wenig davon in Echtzeit steuern kann. Man sollte also auch LFOs und Hüllkurven mittels des sehr aufwendigen Step-LFOs vorbereiten und alle Synthese-Möglichkeiten nutzen, um das Automationsdefizit abzufangen. So muss man vielleicht ein oder zwei Patches eines ähnlichen Sounds mehrfach speichern, denn es gibt ja verschiedene Patches pro Clip. Vielleicht hätte eine Steuerebene oder eine Art Anschluss für Jupiter Xm oder Controller schon gereicht oder eine simple Möglichkeit, Controller und interne Parameter generell ohne Zuweisung zu vier Hauptcontrollern zu automatisieren, oder?
Die 707 ist heute bereits perfekt für gut geplante Sounds und kann in sehr kurzer Zeit für Jams mit bestehenden Sounds faktisch alle musikalischen Ziele erfüllen, wo man nicht am Sound drehen muss. **Wirklich bereit** ist die MC für die heutigen **komplexen Beats**, **aufwendige Melodiekonstruktionen** und Wechsel von **Rhythmik** und **Performance**. Es ist genial, dass man auch SH101-artige Sequencer-Idee und Arbeitsweisen mit modernen Probability und Ratcheting-Möglichkeiten verbinden und Dynamik und Akkorde dabei ohne jeden Trick wirksam einbauen kann. Kein Accent-Bullshit aus den Sauriertagen, kein Monophonie-Zwang und auch kein schmerzliches EDM-Diktat bezüglich der 4-Takt-Maximallänge einiger Konkurrenten. Der Sound ist immer gut und es gibt genug Platz für eigene Samples und Loops, die sich anpassen. Der Typ Spontan-Soundmensch und Automations-Fan ist der einzige, der ein Update braucht, um sich für die 707 vollends hinzugeben. Das ist für Performer wichtig, um Handgriffe zu sparen und auf der Bühne entspannter sein zu können. Dafür kann man dann auch ohne Probleme 200–300 € mehr kassieren. Mit Knöpfen und großem Display vielleicht sogar noch mehr. •